

LA TEMPORALIDAD EN EL CÓMIC

THE CONSTRUCTION OF TIME IN COMICS

Mercedes PEÑALBA GARCÍA

Universidad de Salamanca
mpg@usal.es

Resumen: En este artículo se examina la noción de temporalidad en el lenguaje visual del cómic: en las viñetas de prensa, en las transiciones de viñetas adyacentes (clausura y mapa temporal de McCloud) y en las relaciones semánticas entre viñetas consecutivas de una misma página o de páginas distantes con gran similitud gráfica (concepto de «artrología» de Groensteen). El análisis de casos prácticos pone en tela de juicio las tesis de McCloud y de Groensteen, basadas en la linealidad temporal, como modelo para la comprensión de imágenes yuxtapuestas (secuencialidad), cuando se priman en la página relaciones espaciales entre viñetas sin dependencia temporal.

Abstract: This article examines the notion of temporality in the visual language used in comics: in individual panels (*i.e.* editorial cartoons), in panel-to-panel transitions (McCloud's closure and temporal mapping), and in semantic relations between panels on a page or in distant relationships of graphic similarity across pages (Groensteen's arthrology). Through an exploration of selected examples, we argue that McCloud's approach, like Groensteen's, is rendered insufficient for explaining the progression of

moments of time that guide the comprehension of sequential images when non-temporal relationships between panels (*i.e.* the spatial qualities of the panels' relations) become highlighted.

Palabras clave: Temporalidad. Semiótica visual. Imagen secuenciada. Clausura. Puesta en página. Vector de lectura (no) lineal.

Key words: Temporality. Visual Semiotics. Sequential image. Closure. Page layout. (Non)Linear reading path.

1. DE LA VIÑETA A LA HISTORIETA DE AUTOR (NOVELA GRÁFICA)

Cualquier intento de definir el cómic resulta infructuoso si nos atenemos a la profusión de definiciones ofrecidas y de términos empleados en función del soporte en el que toma forma o del público al que va dirigido¹. A ello ha contribuido el reciente interés por un concepto de cómic que, bajo la etiqueta editorial (y la estratagema comercial) de «novela gráfica», ofrece un cauce de representación que ha condicionado las posibilidades expresivas del medio y ha servido como estrategia reivindicativa de su singular lenguaje.

La visibilidad social del cómic contemporáneo se debe en gran medida a su afán por explorar territorios expresivos más complejos y a «su aceptación no sólo como objeto de consumo masivo, sino también como objeto de reflexión crítica minoritaria» (Merino, 2003: 271). Minoritario o no, es innegable que el cómic tradicional ha experimentado en las últimas cuatro décadas una profunda renovación de su lenguaje gráfico y de su estructura narrativa en cualquiera de sus formatos.

El formato de publicación es decisivo a la hora de desarrollar una historia: regula la forma y, como es sabido, condiciona el mensaje. Posee, además, unas connotaciones culturales que, como advierte Pascal Lefèvre (2000: 98), determinan nuestros hábitos de lectura —«de consumo»— de la página de

¹ Buena muestra de la dificultad que entraña formular una definición satisfactoria de lo que es el cómic queda patente en los artículos de Hayman y Pratt (2005), de Aaron Meskin (2007/2012) o de John Holbo (2012). Las principales objeciones de Meskin giran en torno al carácter anacrónico de numerosas definiciones que, desde un punto de vista histórico, son excesivamente normativas. Con idéntico escepticismo, Hatfield (2009) cuestiona la utilidad de valoraciones apriorísticas, meramente tácticas e interesadas en ocasiones, y reclama la necesidad de un estudio interdisciplinar del cómic (2010). Por su parte, Thierry Groensteen (2012) atribuye la falta de acuerdo terminológico a cuatro factores: la aparición del cómic experimental en los setenta y ochenta, la revalorización del cómic de la prensa del siglo XIX, el auge del cómic importado de Asia (*manga*) y el reciente interés por la denominada «novela gráfica».

cómic en prensa, de la historieta o *comic-book* y, el más reciente, de la novela gráfica². La poética del cómic en la prensa impone una serie de restricciones implícitas, de índole temporal y espacial, que confieren a la viñeta única y a la tira diaria una densidad narrativa y visual en un espacio predeterminado. Sin embargo, es en estos espacios mínimos y efímeros donde se producen los mayores logros expresivos, que serán cruciales para el desarrollo de formas narrativas más amplias, una vez liberadas de los rígidos esquemas formales y de la limitación de un número determinado de páginas³. Como advierte José Manuel Trabado (2012: 12), «el cómic de la prensa puede convertirse en un ejemplo eficaz para las novelas gráficas más ambiciosas».

El cómic, como «objeto social» (en el sentido que Samuel R. Delany ha dado al concepto en su aplicación del término acuñado por el sociólogo Lucien Goldmann), es un arte industrial vinculado, por su uso social común, a diferen-

² Will Eisner afirmaba, en una entrevista concedida a Ben Schwartz (2011: 106), que el término «cómic» era inapropiado, un mal nombre («a misnomer»), ya que no todos los cómics pretenden ser cómicos. Conviene recordar, sin embargo, que la palabra inglesa *comic* se creó para designar las páginas dibujadas que se reproducían en la prensa estadounidense a principios del siglo XX, destinadas a entretener al lector mediante historias contadas en una o varias viñetas cómicas. Mientras el cómic tradicional ha permanecido estrechamente ligado al género de fantasía heroica / ciencia-ficción y al *thriller* policíaco o de acción, la novela gráfica que surge a partir de los setenta ha estado vinculada al género autobiográfico, promovido por el cómic *underground* (Chute, 2008: 456). De ahí que el término «novela gráfica» sea inadecuado, otro mal nombre. La narrativa gráfica actual abarca un amplio abanico de géneros: colecciones de relatos breves, novelas, memorias, crónicas periodísticas o libros de viaje (Chute, 2006: 768; Hatfield, 2005: 5). En España, el término novela gráfica apareció en los años cuarenta asociado a historietas sin pretensiones artísticas que adaptaban, en libritos de veinte páginas, una obra novelística (Barrero, 2008) y a tebeos románticos para adultos a partir de 1960 (García, 2010: 34).

³ Erróneamente se atribuye el nacimiento del cómic, como hito americano, a la publicación de la tira de R.F. Outcault, *The Yellow Kid and His New Phonograph*, en el *New York Journal*, propiedad de William Randolph Hearst, el 25 de octubre de 1896. Un grupo de once expertos, reunidos en 1989 en Lucca (Italia) durante la celebración de uno de los salones del cómic más prestigiosos de Europa, acordó que la aparición de *The Yellow Kid* marcaba el momento fundacional del noveno arte. Según estos expertos, la novedad de esta tira cómica, compuesta por cinco viñetas secuenciales sin perigráfico, radicaba en la utilización del bocadillo o globo de diálogo para representar el acto de habla de un personaje, integrado en la viñeta como sonido en el espacio. No cabe duda de que la invención del fonógrafo de Edison (para quien Outcault había trabajado como dibujante técnico antes de su comercialización en 1890) abría nuevas posibilidades a la representación del habla en las historias contadas a través de imágenes. El uso generalizado del bocadillo añadía «sonido» a la narración visual ralentizando el ritmo de lectura, mientras que el texto adjunto a la imagen frenaba el ritmo interno del relato (García, 2010: 69). Sin embargo, no es mérito de Outcault la utilización del globo de texto si nos remontamos, por ejemplo, a las etiquetas (*labels*) de la prensa satírica inglesa de los siglos XVIII y XIX, que son el antecedente directo del cómic. Estas viñetas únicas, impresas, crearon un lenguaje gráfico (con sus característicos globos u otros textos insertos en la imagen, y con un trazo de dibujo caricaturesco como elemento conformador) antes de la aparición de la historieta o secuencia de varias viñetas. Como hito europeo, Rodolphe Töpffer sería el principal precursor de la historieta, al emprender «una reflexión sobre el fenómeno de secuencialización y la necesidad de buscar un mejor equilibrio entre imagen y texto» (Alary, 2000: 38).

tes formatos de publicación como medio de comunicación de masas (Hatfield, 2005: 4). Su consideración como objeto social permite apreciar el enorme potencial expresivo del cómic desde una perspectiva no excluyente, evitando una valoración apriorística de su calidad en función de sus aspiraciones artísticas, de su adscripción genérica o de la tipología de sus destinatarios (adulto, juvenil, cultivado, etc.). Bajo esta rúbrica, cómic es tanto la viñeta única o la tira diaria de la prensa como lo es la historieta (corta o seriada) o la novela gráfica (Morgan, 2003; Heer y Worcester, 2009; Hatfield, 2010). En cierto modo, la novela gráfica no es sino una historieta de autor, un tipo de cómic que ha revalorizado, un arte deslegitimado culturalmente (Groensteen, 2009; García, 2010)⁴.

Si bien el cómic como producto cultural es, en esencia, moderno (su antepasado directo es la prensa), la utilización simultánea de imágenes y de texto como base para una narración es un recurso antiguo no exclusivo del medio⁵. Manuel Barrero (2012: 45) considera imprescindible reivindicar la

⁴ Eddie Campbell (2006) ha teorizado sobre el nuevo cómic con un manifiesto en su *weblog*, en diversas entrevistas y en su novela gráfica, *The Fate of the Artist*. Campbell afirma que el término hace referencia a un movimiento artístico y no tanto a una forma, lo que viene a reforzar el diálogo entre tradición y modernidad que ha marcado la evolución de este medio.

⁵ La utilización simultánea de imágenes y de texto como base para una narración no es un procedimiento exclusivo del cómic, si bien, como apunta Manuel Barrero (2012: 45), es necesario «escindir la cultura gráfica de la iconográfica». Su origen documentado se remonta a las filacterias de la iconografía medieval, que son el antecedente historietístico del globo de texto o «fumetto» (humito). Las filacterias designaron primero las cajitas de cuero con versículos religiosos que los judíos portaban alrededor del brazo, y luego las locuciones escritas que, en la pintura cristiana medieval, se incorporaban a las imágenes en forma de cintas o pliegos a la altura de las manos del emisor (Gasca y Gubern, 2011: 279). Las filacterias no tenían una dimensión narrativa: eran construcciones alegóricas, atemporales, y no representaban actos de habla; se limitaban a enunciar, no a contar una historia (Smolderen, 2006: 92). A finales de la Edad Media, antes de la invención de la imprenta, apareció la *Biblia pauperum* o Biblia de los pobres, concebida como una historia gráfica, de carácter didáctico, con páginas ilustradas e imágenes no subordinadas a un texto o, incluso, sin texto. Sin necesidad de remontarnos a la imaginería medieval, las aucas (en el ámbito cultural catalán) y las aleluyas de los siglos XVIII y XIX facilitaron en nuestro país formas elementales de lectura a través de la imagen y de la palabra, cuya temática giraba en torno a motivos pedagógicos (Díaz, 2011: 3). Del mismo modo, los pliegos de cordel y los romances de ciego son predecesores del uso de textos para la comprensión de lo mostrado mediante imágenes en la literatura popular (Merino, 2003: 28). No debemos pasar por alto otras expresiones artísticas que comparten con el cómic su carácter secuencial: retablos, vidrieras, frescos, tapices (el de Bayeux o la serie de los Honores) e incluso pinturas (divididas en casillas-secuencia) cuya finalidad es enseñar a los fieles relatos piadosos en escenas sucesivas (Castillo, 2004: 255). Es inevitable una última referencia a los papiros egipcios con una estructura narrativa basada en imágenes, a los códices aztecas en las civilizaciones precolombinas y a la banda helicoidal de las columnas romanas conmemorativas (la de Trajano o la de Marco Aurelio). No se trata, por tanto, de «encubrir una mala conciencia cultural tratando de ennoblecer el origen histórico de los cómics», sino de señalar algunos precursores: «los cómics nacieron el día en que a la ‘secuencia figurativa’ de tales aucas y aleluyas se integró de modo orgánico el texto, según una práctica que ya era habitual en las caricaturas políticas del periodismo anglosajón y francés» (Gubern, 1981: 105, 107).

cultura verbo-icónica que se desarrolla a través de la sátira gráfica durante los siglos XV y XVII tras un proceso de desacralización del poder y de democratización pictográfica:

Este nuevo lenguaje, con componente verboicónica y diferenciado de la literatura precisamente por esta razón (y de la pintura o de la fotografía, cuyas imágenes se emiten con intencionalidad no narrativa en un principio, y de la cinematografía, que utiliza un lenguaje mucho más sofisticado por la intervención del sonido y del movimiento), se formula como un mensaje comunicativo posible de analizar en sus elementos fundamentales con las herramientas de la narratología.

No pretendo examinar los parámetros que definen formalmente la viñeta o la materialidad de la página, sino ofrecer una reflexión sobre la temporalidad en el cómic como forma multimodal (verbo-icónica), atendiendo a las características específicas del medio y al formato de publicación: ¿Cómo podemos contar una historia con imágenes estáticas que se relacionan entre sí y están separadas por un hiato o espacio intersticial? ¿Reside la narración en las imágenes? ¿Qué significa «leer» un cómic? En este artículo se analizarán la teoría anglófona, basada en la secuenciación de imágenes fijas consecutivas como motor de la narratividad, y la teoría francófona, fundada en la articulación espacial de viñetas interdependientes en la página como unidad narrativa de construcción de significado (*mise en page*). A través de casos prácticos se demostrará que la secuencialidad no es una propiedad intrínseca y exclusiva del cómic, sino consustancial, en muchas ocasiones, a la expresión artística. Se hará hincapié, además, en la densidad narrativa y visual de la viñeta de prensa, en soporte impreso o digital, que puede ser considerada en sí misma una micronarración o microunidad de lectura.

2. LA VIÑETA COMO ESPACIO TEMPORALIZADO

Cuando un autor de cómic reflexiona sobre el proceso creativo, tiende a describir las propiedades del medio como un «lenguaje». Will Eisner (2008: 7), uno de los creadores más influyentes del siglo XX por su innovadora estética gráfica, recurre a esta brillante metáfora para definir el arte del cómic como «un lenguaje unificado o *gestalt*» que privilegia la imagen y proporciona una experiencia estética al sujeto que mira, lee y escucha. En el prólogo a su célebre ensayo teórico, *Comics and Sequential Art*,

Eisner (2008: xi) realiza toda una declaración de principios en torno al concepto de arte secuencial:

Esta obra pretende considerar y examinar la singular estética del arte secuencial como medio de expresión creativa, materia de estudio bien determinada, forma artística y literaria que trata de la disposición de dibujos o imágenes y palabras para contar una historia o narrar una idea. Se estudia aquí en el marco de su aplicación a las historietas o las tiras de prensa, donde se emplea con carácter universal.

Hablar de arte secuencial, en singular, comporta un problema. En sentido estricto, el concepto podría aplicarse a cualquier medio de expresión, artístico o no, basado en la disposición sucesiva y temporalizada de sus significantes (Bartual, 2008). Eisner no tiene en cuenta, en esta definición, la especificidad del cómic ni las diferentes manifestaciones de la secuencia como método de composición artística o su vinculación con otras formas icónicas como el cine, la publicidad o el diseño gráfico (García, 2010: 40).

Scott McCloud recoge el testigo de Eisner y propone, en *Understanding Comics*, una definición más formalista: «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y/o obtener una respuesta estética del lector» (1993: 9). Esta definición tampoco está exenta de polémica, ya que puede aplicarse a otras formas artísticas secuenciales. Al igual que Eisner, McCloud considera que la verbalidad gráfica, mediante la palabra rotulada (inserta en la viñeta o circunscrita en los globos o cartuchos), no es un componente conformador del cómic. Para otros estudiosos, sin embargo, la relación o tensión entre la palabra y la imagen es fundamental (Hatfield, 2005: 36; Pratt, 2009: 107). Harvey (2009: 25) afirma que «la característica esencial del cómic es la incorporación de contenido verbal». Es innegable que la integración del lenguaje icónico y del lenguaje verbal alcanza cotas de excelencia artística en las historias gráficas que basan en la imagen su fuerza expresiva con el apoyo de la palabra (Gubern, 1981: 105).

En *The System of Comics*, Thierry Groensteen (2007: 38) señala que, en muchos casos, una imagen o una sucesión de imágenes no requieren la mediación del lenguaje verbal para que su mensaje intrínseco sea reconstruido en la

mente del lector⁶. La misma secuencia icónica fija un texto implícito e impulsa de forma natural el relato⁷. Esta noción es esencial si se tiene en cuenta que las denominadas «novelas en grabados» o *woodcut novels* (como las que crearon en los años veinte Frans Masereel, Lynd Ward y Otto Nüchel, entre otros) son relegadas al olvido como ejemplo fundacional de la literatura dibujada o, en palabras del propio Art Spiegelman, como la historia secreta de los cómics. Para contextualizar el valor renovado de estos libros visuales y narrativos sin estructura secuencial dramática, es necesario reafirmar la existencia de una tradición de narradores gráficos que elaboraron su obra al margen del sistema convencional del cómic y cuya influencia puede vincularse a la eclosión de la historieta artística o de la denominada «novela gráfica» contemporánea⁸. El cruce de caminos donde estos artistas desarrollaron sus novelas es significativo porque sus historias gráficas sin palabras, formadas por reproducciones de grabados en madera (xilografía) a página completa (sin páginas divididas en viñetas múltiples), se acercan al modelo del cine mudo, que en aquel momento era, además, en blanco y negro (Beronä, 2008).

McCloud y Eisner excluyen de su definición a la viñeta única, que puede ser considerada en sí misma una micronarración o *haiku* gráfico. La condición preponderante que McCloud otorga a la narratividad que se genera en la yuxtaposición y combinación de viñetas, basada en criterios de ruptura espacial y temporal, hace que prime su valor sobre otros recursos gráficos que son decisivos para el historietista. Me refiero al tipo de línea, al grado de iconicidad de su dibujo, cuyo trazo ha estado estrechamente vinculado a los orígenes del cómic.

⁶ Groensteen analiza la historieta de Federico del Barrio, *La orilla*, para demostrar el grado de narratividad que posee un texto sin palabras, cuya cualidad elíptica ha de valorarse siempre en función del tipo de lector al que va dirigido. Está compuesta por tres viñetas horizontales y tres verticales, a doble página, y resume los diferentes estadios en la vida de una mujer. Cuando la narración descansa en las imágenes, se recurre a modificaciones de color, de vestuario y de personajes, ya que en la imagen todo es presente. Las viñetas se apoyan en una lógica secuencial que impone un orden o pauta de lectura: la polisemia de una imagen se reduce gracias a la precisión que aporta la anterior, que se convierte en pasado, y la posterior, que se intuye como futuro. El dibujo orienta el sentido de la lectura y se asegura de que el lector-observador sigue la dirección, descendente y ascendente, de las diagonales que recorren simétricamente la página y trazan la letra V de vida.

⁷ Santiago García (2010: 52) señala, a este respecto, que el mayor hallazgo de la obra de Töpffer fue captar la diferencia entre las variaciones temáticas que practicaban caricaturistas como George Cruikshank y la capacidad expresiva innata del dibujo en secuencias narrativas. Por vez primera, advierte David Kunzle (2007: 118), «los dibujos impulsan la narración».

⁸ Román Gubern (1992: 217) atribuye el desinterés del mundo de la cultura por el cómic a la supremacía que la palabra ha ejercido sobre la imagen: «víctimas de esta jerarquía entre textualidad e iconicidad, los cómics tardarían muchos años en Europa en ser algo más que un instrumento menor al servicio de la pedagogía infantil [...]. Y de ahí procederá también el prolongado desinterés de los intelectuales europeos hacia el cómic, cuyo desbloqueo cultural se inició en la década 1960-1970».

David Carrier (2000: 17; 2009: 108) afirma que una caricatura (*i.e.* dibujo o ilustración) puede ser narrativa si requiere que imaginemos «un momento posterior a la acción» para entender la historia, como sucede cuando contemplamos *Le dernier bain* de Daumier o el dibujo satírico de Andrés Rábago (El Roto)⁹.

FIGURA 1



El Roto, El País, 2 de junio de 2012
Reproducción autorizada por Andrés Rábago

La dualidad de códigos (verbal y visual) que, de ordinario, incorpora el cómic provoca desajustes en la temporalidad que el autor resuelve captando

⁹ El dibujo de Andrés Rábago (El Roto) se caracteriza por una línea contorno continua, de trazo reflexivo, ligeramente irregular y sutilmente modulada, que combina con la línea *mancha*, con la que crea tramas limpias, realizadas a mano alzada, para representar las condiciones de luz o los volúmenes de los cuerpos, modelados mediante rayados simples. La minuciosidad en el diseño y la ausencia de elementos superfluos otorgan a su dibujo satírico un grado de emoción contenida (distante) y una descripción objetiva del motivo narrativo con la finalidad de obtener una respuesta estética del observador/lector.

en el dibujo de cada viñeta un «momento congelado» o instante gráfico. El Roto expresa la temporalidad de esta viñeta (Figura 1) mediante la elección acertada de un instante significativo en la gestualidad estática del personaje, lo que permite visualizar la consecuencia de su acción concreta e intuir una secuencia implícita (*i.e.* el momento anterior y posterior de la imagen encapsulada). Pese a la congelada instantaneidad de la acción del personaje, el autor subraya el efecto de imagen en movimiento. La utilización de un encuadre amplio (plano entero) favorece un intento de visión objetiva por parte del artista e incrementa el impacto dramático del contenido verbal de la viñeta. La acción reflejada por el dibujo se enriquece con el pensamiento del personaje, que aporta también información temporal a esta escena. La técnica del soliloquio o monólogo permite, además, plasmar la actividad mental del personaje en unos parámetros de isocronía con la acción real. Su gestualidad corporal sirve de contrapunto irónico a la expresión del discurso verbal sin que se ralentice su ritmo de lectura.

En esta viñeta escénica (Figura 1), la imagen está articulada sobre un eje vertical, en el que las secciones superior e inferior establecen una oposición entre «lo ideal» (lo que debería ser) y «lo real» (lo que es) en esa dimensión espacial (Kress y van Leeuwen, 2006: 186). El eje vertical influye en la lectura de la imagen y permite estructurar jerárquicamente los distintos elementos de la viñeta de El Roto: «lo ideal» constituye el núcleo ideológico de la acción representada, mientras que «lo real» aporta valor informativo; es decir, traduce visualmente el «mensaje» de la sección superior en clave irónica. De este modo, la polisemia o ambigüedad de la imagen se desvanece gracias a la información que proporciona el mensaje lingüístico de la voz en *in* subjetiva (que, en este caso, mantiene el delta y elimina los evanescentes círculos de los globos de pensamiento) con una función de anclaje (Barthes, 1977: 39-40).

En la viñeta de El Roto, la palabra interactúa (conceptual y) gráficamente con la gestualidad estática del personaje; es decir, existe una solidaridad plástica entre el estilo del trazo que particulariza el dibujo y la iconicidad de la palabra. Philippe Marion denomina principio de homogeneidad gráfica al continuo estilístico entre el elemento verbal y pictográfico en un mismo espacio semiótico en aras de una mayor fluidez narrativa: «el trazo manuscrito responde de manera más o menos solidaria con el trazo gráfico del dibujo» (1993: 61). Este gesto idiosincrático armónico repercute en la recepción del mensaje y favorece «la participación [del lector] y la inmersión en la representación» (1993: 63). La inmovilidad normalizada de la tipografía con la que se materializan las palabras del personaje (letra clásica, mayúscula, de

palo fino y trazo regular) acentúa visualmente su monólogo interior y revela una emoción contenida con la que el lector-observador se identifica sin reducir dramatismo a la escena. Las connotaciones icónicas de la escritura manuscrita permiten captar la angustia del hombre que las pronuncia, «marcadas por la traza (*tracce*) de un yo» en un marco espacial de aparente neutralidad narrativa (Marion, 1993: 58). La visibilidad de esta traza o huella de un sujeto grafiador único, postulado por Marion, a través de la cualidad plástica de su dibujo y de su escritura manuscrita, es una invitación a que el lector (en calidad de co-grafiador) no solo interprete adecuadamente los mecanismos semióticos empleados por el autor, sino que comprenda las implicaciones de la elección de *un* estilo determinado, entre un abanico de opciones, como una decisión autorial que aporta información semántica a la acción representada (Baetens, 2001: 152).

No todos los dibujos satíricos ni todas las viñetas políticas funcionan del mismo modo. La viñeta de prensa es un microrrelato, una gota narrativa que, por su brevedad, otorga mayor intensidad a lo que se cuenta desarrollando, en muchos casos, verdaderos hallazgos visuales. Una viñeta única puede tener valor temporal al igual que puede haber párrafos de una sola oración (Varillas, 2009: 323). Como pone de relieve Manuel Barrero (2012: 46), «la narración no depende de que haya viñetas separadas y adyacentes entre sí, pues la secuencialidad puede darse dentro del contorno de una única viñeta si confina más de una imagen o varios signos verboicónicos característicos del medio». Una imagen estática puede ser intrínsecamente narrativa si percibimos una relación dinámica interna, es decir, si apela a la ilusión de tiempo durativo en el interior de la viñeta (promovida por el dibujo y la palabra, y por la pauta de lectura)¹⁰. Groensteen (2007: 105) afirma que, en una viñeta aislada, la imagen no es necesariamente polisémica; el autor de cómic emplea un «dibujo narrativo», subordinado a un mensaje implícito y basado en la selección de componentes que dan como resultado una mayor plasticidad y peso visual a la imagen (tamaño, forma, color, gro-

¹⁰ Para Manuel Barrero (2012: 44), la viñeta (*cartoon*), entendida como narración autónoma, y la historieta comparten el mismo medio de comunicación: «el concepto historieta (etimológicamente «historia corta») englobaría las obras de humor gráfico que superan la simple descripción (las caricaturas o las ilustraciones que apoyan a un texto meramente) y comprendería desde las *protohistorietas* (construcciones de una viñeta con enunciado narrativo, como los chistes gráficos, o aquellas que incorporan varias viñetas...) hasta las actuales historietas de toda índole, sean o no mudas, siempre y cuando comuniquen un relato con contenido y expresión sustantivamente distintos de los que comunican otros medios. La extensión de la obra carece de importancia para valorar su pertenencia a este medio, sea una tira con un par de viñetas, sea una 'novela gráfica' con miles».

sor del trazo), y cierta aceleración cómica al conjunto de la escena, como se aprecia en la viñeta de Manel Fontdevila (Figura 2)¹¹.

FIGURA 2



Manel Fontdevila, Zona Crítica, 16 de julio de 2012
Reproducción autorizada por Manel Fontdevila

Gracias a la línea cinética, el historietista demuestra su destreza en el uso del *tempo* narrativo: en una sola imagen se ha conseguido condensar el tiempo completo de la acción mostrada sin recurrir a su secuenciación en una viñeta contigua. Mediante un recurso puramente visual, específico del

¹¹ En ocasiones, el artista recurre al viñetaje, a aislar una imagen de otra mediante una línea de contorno, con o sin hiato (o espacio de separación), como advierte Manel Fontdevila en diálogo electrónico con la autora de este artículo (13 de septiembre de 2012): «La secuencia ortodoxa, la división en viñetas, es un recurso interesante, pero no un elemento definitorio. En mis chistes la uso cuando me conviene por una cuestión de ritmo, pero, por poder, podría usarla siempre, porque cualquier viñeta es susceptible de ser dividida en varias viñetas más: que el hecho de no hacerlo le quite a la viñeta el derecho a ser una historieta me parece, simplemente, una convención absurda. No te cuento nada en lo que no hayas estado pensando ya».

cómic (Lefèvre, 2011: 24), Manel Fontdevila resuelve la asincronía derivada de encapsular una única acción, recreando un movimiento ejecutado en un breve lapso de tiempo para dinamizar la congelada instantaneidad de la expresión icónica.

La viñeta, por sí sola, expresa matices temporales no solo en el plano visual (*i.e.* el juego cinético favorece la distribución de los personajes), sino también en el plano verbal. La palabra escrita dilata la temporalidad, en términos de percepción lectora, mediante mecanismos de cohesión interna en la didascalia (sin cartucho) y en los globos de texto, que sugieren una secuencia interna. La presencia de una voz en *over*, que se adscribe a una instancia narrativa extradiegética, actúa como contrapunto irónico con una clara función narrativa de «apoyatura» ideológica a la parte gráfica (eje vertical). Ocupémonos brevemente de la composición espacial (visual) de la viñeta de Manel Fontdevila. La línea punteada divide la imagen en dos zonas o marcos bien definidos que albergan realidades enfrentadas desde el punto de vista social y económico: el pueblo gobernado, representado por tres figuras de pequeño tamaño, y la clase gobernante, representada por una figura prominente que simboliza el poder económico y cuya actitud desafiante contrasta con la indefensión gestual de la clase trabajadora. El encuadre amplio de la viñeta (plano general) permite apreciar cómo la élite económica cubre su rostro con gafas oscuras y viste con elegancia, mientras que el pueblo llano aparece a cara descubierta con ropa sencilla. El centro de interés de la viñeta lo ocupa la clase dirigente, representada por la única figura interpelativa —con voz propia— que aporta dinamismo visual a la escena: la caricatura del presidente del gobierno, Mariano Rajoy.

El eje horizontal sobre el que se articula la composición visual de la viñeta, en consonancia con el vector de lectura occidental (izquierda-derecha), dosifica una información que ha de interpretarse necesariamente en clave ideológica. Como señalan Gunther Kress y Theo van Leeuwen (2006: 180), los elementos de la izquierda representan la opinión compartida culturalmente, lo que es evidente, lo que todo el mundo sabe («lo dado»); los elementos situados a la derecha del centro constituyen «el mensaje», aquello a lo que el lector-observador debe prestar especial atención, lo problemático («lo nuevo»). El binomio izquierda-derecha nos remite, a su vez, a la oposición centro-margen (Kress y van Leeuwen, 2006: 196). El gesto distributivo y diferenciador con que el gobernante —el mediador, en términos visuales— blande el dedo, como signo de autoridad incuestionable, para señalar al grupo dominado, el que *paga* (izquierda), y para referirse al grupo dominador, el que *cobra* (derecha), precipita el remate final del texto humorísti-

co, que culmina con un *gag* visual, reforzado por el globo de texto, con una clara función de relevo (Barthes, 1977: 41). El «mensaje» que transmite este *haiku* gráfico de Manel Fontdevila no deja lugar a dudas: la clase dirigente es insolidaria porque permite que el poder económico se enriquezca a costa del más débil.

3. EL DISCURSO SINTAGMÁTICO DEL CÓMIC: LA SECUENCIA

Como ha quedado expuesto, el cómic es un medio predominantemente narrativo cuyo lenguaje privilegia la imagen. Por secuencia debe entenderse la conexión de viñetas consecutivas sin saltos espacio-temporales, concebida como una «unidad de acción dramática» (Gubern, 1981: 163). Sergio García Sánchez (2000: 130) la define como una unidad narrativa autónoma en el seno de una página o doble página, compuesta por viñetas o por desarrollos gráficos, cuya lectura viene determinada por la convención de lectura occidental (izquierda-derecha, arriba-abajo): «el paso de una secuencia a otra se da por puntos en común» o nexos que persiguen la armonización del conjunto de la página. En ambos casos, el relato se articula mediante la combinación y yuxtaposición de viñetas que forman «una cadena sintagmática» o estructura secuencial iterativa regida por la línea de indicatividad —«línea ideal que ordena el trayecto de lectura»—, que contribuye a la creación de un ritmo narrativo concreto (Gubern, 1981: 123, 161).

Para Scott McCloud (1993), el motor de la narratividad del cómic reside en el paso de una viñeta a la siguiente y en la visibilidad de un espacio en blanco o hiato inter-icónico (*gutter*, en inglés), que supone una omisión temporal y/o espacial en la secuencia de imágenes consecutivas¹². Su esencia reside, por tanto, en sugerir una temporalidad y un movimiento a partir de imágenes estáticas que se relacionan entre sí y vertebran el eje de la narración: «en el cómic la temporalidad arranca de la espacialidad de la viñeta, bien por su condición metonímica (sinecdóquica), bien por la secuencialidad de las viñetas» (Muro, 2004: 124). McCloud propone un término para comprender esta cualidad singular del cómic: clausura, entendida como el proceso mental que realiza el lector para conectar la discontinuidad espacial y/o temporal de

¹² Marie-Laure Ryan (2005: 347) establece una distinción entre narrativa como «objeto semiótico» y narratividad, (*i.e.* cualidad que posee el texto «para inspirar una respuesta narrativa»).

las viñetas¹³. Sobre la base de un aprendizaje estético, el autor de cómic asume que el lector es capaz de conectar una viñeta y la siguiente, de construir la totalidad desde el fragmento (McCloud, 1993: 66-67; Legrady, 2000: 83). Un concepto similar ya había sido formulado con anterioridad por Román Gubern en *El lenguaje de los cómics*, al referirse a la «operación de lectura elíptica» que requiere la historieta para suplir mentalmente los «vacíos» o cesuras entre viñetas consecutivas: «la articulación de viñetas permite una supresión de redundancias y de tiempos muertos, a la vez que posibilita al lector la restitución del *continuum* narrativo» (1981: 117)¹⁴.

El teórico franco-belga Thierry Groensteen completa la idea con un nuevo término: artrología (o articulación), entendida como una relación plástica y semántica que no se limita exclusivamente a la «solidaridad icónica» (*in praesentia*) que se establece entre viñetas contiguas (como en la taxonomía de transiciones de McCloud), sino entre viñetas interdependientes no consecutivas (*in absentia*) dentro de un texto más amplio (página, doble página, episodio, capítulo, etc.). Aquí reside el elemento diferenciador entre el enfoque de Scott McCloud y la teoría francófona del cómic (*bande dessinée*, en francés), representada por Groensteen, uno de sus estudiosos más relevantes. Los teóricos franceses han adoptado el término de hipercuadro o «ma-

¹³ Scott McCloud (1993: 70-72) identifica seis tipos de transiciones entre dos viñetas yuxtapuestas. Las dos primeras (momento-momento / acción-acción) requieren una clausura mínima y no se exige al lector que imagine una acción completa. Las transiciones de tipo 3 (tema-tema) requieren una mayor participación del lector (y, por tanto, la clausura es más intensa), aunque los códigos visuales y verbales son explícitos en la misma escena. En las transiciones de tipo 4 (escena-escena) se omiten situaciones o acciones que el lector debe suponer o se le informa de un salto temporal recurriendo a la palabra mediante cartuchos de texto. En las dos últimas (aspecto-aspecto/*non sequitur*), la sutura del texto requiere una operación de lectura más compleja: o se recrean ambientes pasando por alto el tiempo o no existe relación lógica entre las viñetas. Manuel Barrero critica el modelo de las transiciones propuesto por McCloud porque no distingue «momentos» de «acciones» y rechaza la clausura *non sequitur* como un tipo de transición. Barrero propone el modelo de Jiménez Varea (2002) para analizar las transiciones entre viñetas, basado en tres criterios: espacio, tiempo y discontinuidad.

¹⁴ El modelo estético, ampliamente aceptado, que propone Scott McCloud se resume en su célebre definición de clausura: «las viñetas de los cómics fraccionan el tiempo y el espacio, ofreciendo un ritmo mellado y sincopado de movimientos discontinuos. La clausura permite que el lector conecte estos momentos y construya mentalmente una realidad continua y unificada» (1993: 67). Algunos estudiosos cuestionan, no obstante, la validez del concepto de clausura como mecanismo cognitivo que compensa esa falta de unidad y permite «leer» un cómic. Ole Frahm (2000: 177) aduce razones epistemológicas y estéticas para refutar las tesis de McCloud y postula que la lectura de un cómic no consiste tanto en construir la totalidad desde el fragmento, sino en apreciar los heterogéneos signos verbales y pictográficos que desafían esa noción de unidad. Neil Cohn (2010: 129) ha puesto en tela de juicio la noción de clausura como proceso de inferencia consciente por parte del lector. Cohn afirma que la comprensión «básica» de la estructura de las imágenes secuenciadas en el cómic es un proceso cognitivo inconsciente, mientras que su interpretación artística es un proceso cognitivo consciente.

lla» para referirse a la disposición de viñetas en la superficie de una página (puesta en plana) y el de multicuadro para designar las relaciones internas (*i.e.* efectos plásticos y narrativos) que el artista establece entre ellas en función de su forma, tamaño, superficie y ubicación en la página o doble página que las acoge. La cualidad elíptica de su lenguaje, basado en la fragmentariedad (en la interrupción de sus elementos), y la condición «metonímica» de la imagen son dos características distintivas del cómic como forma artística (Groensteen, 2007: 119).

Tiempo y espacio son dos nociones equiparables para McCloud tanto en su teoría inicial de las transiciones entre viñetas consecutivas (1993: 100) como en su reciente formulación del concepto de «mapa temporal». McCloud define la esencia del cómic con una metáfora abarcadora: «an artist's map of time itself» (2000: 206). Dicho de otro modo, el cómic consiste en la representación espacial de información temporal en viñetas interdependientes. En el cine se consigue la ilusión de movimiento y de continuidad a partir de imágenes fijas que se mueven ante nuestra mirada fija, mientras que en el cómic es nuestra mirada la que se desplaza por las imágenes fijas. No existe, por tanto, una sincronía entre el tiempo de contar y el tiempo de leer como ocurre en el cine: «avanzamos como lectores según el ritmo que marca el autor a través del texto» (Varillas, 2009: 203). El cómic iconiza la temporalidad (la ilusión del paso del tiempo) mediante la progresión de momentos sucesivos y de imágenes yuxtapuestas. Para Harry Morgan, tiempo de lectura y tiempo de la acción no son conceptos equivalentes: «el tiempo que se requiere para 'leer' una página de cómic no es el mismo que la acción que se desarrolla en el interior de sus viñetas» (2003: 52-53). En efecto, el tiempo de lectura está condicionado por la manipulación de ese tiempo por parte del autor mediante mecanismos distintivos del lenguaje del cómic, cuya naturaleza narrativa se fundamenta en la elipsis. La capacidad del lector para seguir el ritmo de lectura propuesto determinará su recepción del texto. Comparado con el grado de participación exigido al espectador de cine, Antonio Altarriba (2008: 53) pone de relieve el esfuerzo interpretativo que requiere la operación de lectura de la página de un cómic, ya que permite:

establecer un diálogo entre los distintos planos al que el cine, condenado a la pantalla como única ventana por la que asoma la intriga, no tiene acceso. A menudo los esquemas compositivos trascienden el espacio único de la viñeta y se prolongan hacia las tiras superiores y hacia las inferiores implicándolas en una concepción de conjunto en la que intervienen tanto las líneas como los colores.

Como no es posible abarcar la continuidad de lo real, la transición entre viñetas consecutivas o distantes requiere la construcción de un espacio imaginado coherente (basado en la relación entre fondo/escenario y figura, uno de los elementos básicos destacados por la psicología de la percepción *gestáltica*) y en una continuidad temporal que se apoya en el desarrollo argumental y en el ritmo de lectura. Un fondo estable da unidad a la historia, aunque las figuras cambien dentro de él en el transcurso narrativo. Dado el carácter estático y elíptico de este medio, el cómic efectúa articulaciones espaciales y temporales que sustentan la acción. El autor vertebró la página en consonancia con la naturaleza de la historia y procura que su constitución formal proporcione coherencia interna a los elementos que la integran:

La página es el espacio en el que se articula o se desarticula la secuencia: dependiendo del modo en que las viñetas estén dispuestas sobre la página, el autor de cómics (o de tiras narrativas) puede obligar al lector a leerlas de una u otra manera, así como jugar con la posibilidad de ver todas las viñetas al mismo tiempo para crear efectos narrativos que quedan fuera del alcance del cine o de la novela. (Bartual, 2010: 28)

La discontinuidad de las imágenes consigue efectos subjetivos, temporales y narrativos, como queda patente en esta doble página de la novela gráfica de Paco Roca, *Arrugas* (Figura 3). El autor sitúa a Emilio, un anciano aquejado de alzhéimer, en un espacio tridimensional, que dota de una determinada atmósfera a la narración e incorpora el transcurso del tiempo, convirtiéndolo así en espacio narrativo. Este espacio corresponde a la visión cercana (háptica o cinemática), vinculada a la fragmentación de la mirada y al constante movimiento ocular del espectador/lector. Más que como marco físico, es un espacio construido mediante la secuenciación de distintos puntos de vista (ángulos de visión y planos) y la sucesión de sonidos y sensaciones a lo largo de una ruta diegética. Esta doble página se caracteriza, además, por una isotopía plástica (Baetens, 2011) al servicio de un ritmo visual determinado (recurrencia de personajes y objetos, repetición de colores, formas, y rotulados de los globos). El efecto que nos produce el relato nace de la dialéctica de mostrar y silenciar.

FIGURA 3



Paco Roca, Arrugas.

Reproducción autorizada por Paco Roca (Ediciones Delcourt)

El uso de diálogos otorga a la escena una sensación de isocronía (una hipotética igualdad de duración entre el tiempo transcurrido y el tiempo representado) que Barbieri (1993: 244) cuestiona no solo en viñetas de temporalidad amplia, sino en transiciones momento a momento en las que el intercambio verbal es más ágil¹⁵. Anticipándose a estudios recientes sobre el cómic (Lefèvre, 2011: 24), Román Gubern (1981: 120) ha calificado de

¹⁵ Daniele Barbieri (1993: 244) reflexiona sobre la duración temporal de los diálogos en las historias gráficas y pone en tela de juicio el grado de isocronía de los diálogos en el marco de una misma viñeta: «entre el tiempo que necesitamos para leer un diálogo y el tiempo que necesitaría el diálogo para ser efectivamente pronunciado existe un vínculo mucho más directo y fácil de verificar que entre el tiempo que necesitamos para leer una imagen y el tiempo que precisaría la acción representada por la imagen para ser ejecutada».

«contradicción lingüística» intrínseca al medio la disyuntiva temporal o «asincronía» entre el instante gestual más significativo (congelado) de los personajes y su expresión verbal: «la gestualidad del personaje A corresponde al inicio de la acción o diálogo y la del personaje B corresponde al final de su acción, pero la gestualidad del personaje B (respuesta) puede resultar aberrante si es leída como gestualidad contemporánea de la acción (o diálogo) del personaje A»¹⁶.

Toda acción traducida a imágenes requiere una elección óptica que puede adjetivar significativamente la representación. En esta doble página (Figura 3), Paco Roca presenta dos secuencias miméticas, estructuradas en filas de viñetas de número variable en cada tira y diferenciadas entre sí por la diversidad de encuadres. La viñeta apaisada que ocupa la primera tira y da inicio a la secuencia narrativa se compone de tres planos de profundidad, cuyos elementos se superponen jerárquicamente dentro del campo o pirámide focal (la sala de lectura): los personajes próximos a nuestro plano de visión se perciben con más nitidez (plano medio) que la figura silueteada más distante en el espacio representado. Al fondo, graduando su presencia en un fuera de campo interno, se divisa parte del jardín, sugerido por la ventana. En la segunda y tercera filas, el autor opta por una organización reticular de pequeñas viñetas que pone de relieve su dominio del *tempo* narrativo y su acertada elección de las transiciones (momento a momento) para hacer avanzar el tiempo del discurso. La rigidez que impone la división de las dos filas en tres viñetas idénticas, representando las situaciones dialogadas de los personajes, favorece una cadencia temporal regular. No obstante, Paco Roca dinamiza la secuencia apoyándose en la progresión de la conversación (mediante bocadillos asignados al protagonista y/o a su interlocutor en cada viñeta) y en la variación de planos (medio-primer plano) como vehículo de cohesión interna.

La plancha de la derecha se compone de una serie de ocho viñetas distribuidas en tres filas. El autor muestra una gradación de planos en cada tira, que marca un ritmo narrativo concreto y se traduce en una dinamización visual del

¹⁶ Pascal Lefèvre (2011: 24) hace suyas las palabras de Gubern y plantea una reflexión idéntica sobre la contemporaneidad de los diálogos de los personajes en el marco de una viñeta: «una viñeta única puede incluir un breve diálogo entre dos personajes (A y B), en el que el texto del globo B es la respuesta de lo que A ha dicho en el globo A. Si tenemos en cuenta que estos globos de diálogo se combinan con representaciones estáticas de los personajes A y B en una posición determinada, son posibles varias interpretaciones: ¿capta la viñeta un instante preciso, que corresponde a un momento concreto del diálogo entre A y B? ¿representa toda la situación dialogada (globo A más globo B)? ¿o se pretende quizá que la viñeta evoque momentos distintos, es decir, el instante preciso en el que A habla y el instante posterior en el que B habla?».

diseño de página (*zoom* de alejamiento): de un primer plano en la primera serie de tres viñetas se pasa a un plano americano en la segunda tira y a un plano entero en las dos viñetas de la última fila. Con un mismo tamaño y disposición simétrica, las tres primeras viñetas muestran una transición momento a momento que concluye con una pausa matizadora, un recurso autorial que pretende llamar nuestra atención sobre un elemento focalizado de la secuencia (el libro) y que forma parte de una estrategia de alternancias de perspectiva: se ofrece un primer plano del sujeto (viñetas 1 y 2) y un primer plano del objeto en leve picado (viñeta 3), cuya visión se asigna a los ojos del personaje (punto de vista subjetivo). El golpe brusco con que Emilio cierra el libro incrementa la carga dramática y provoca cierto desasosiego en el lector. Esta pausa (viñeta 3) es un mecanismo técnico que potencia la continuidad entre planos consecutivos de la tira central. La serie de la segunda fila muestra la progresión de una misma acción llevada a cabo por el protagonista y su consecuencia (plano medio), alternando la transición (de momento a momento) mediante un *raccord* en la acción que, de manera sincopada, indica la trayectoria y el impacto del objeto en otro personaje. En la última tira se produce un cambio de secuencia (*i.e.* una variación de escenario y de tiempo) que fuerza una elipsis espacio-temporal y obliga al lector a recrear una transición intermedia (de escena a escena). La serie está compuesta por dos viñetas de desigual tamaño, diferente tonalidad y encuadre (plano entero), cuyo ritmo interno viene impuesto por el orden de lectura de los globos, con las palabras que emite el personaje en un tiempo presente, y por el paso de página, que es su instrumento básico de secuencialidad: una pausa descriptiva en la que la narración se ralentiza mientras la historia continúa en la cabeza del lector. Es en la disposición de lo que no se cuenta (elipsis de imagen y/o de texto) donde se configura el sentido de la historia.

La lámina de Frank King (Figura 4) corresponde a la visión distante (óptica), entendida como representación sobre un espacio plano (bidimensional) en perspectiva isométrica, que privilegia lo compositivo desde un punto de vista fijo. Esta macroviñeta cuestiona una de las ideas más asentadas a la hora de definir las propiedades intrínsecas del cómic: la de ser *un* arte secuencial, como proponía Eisner, y la noción de clausura como motor de la narratividad y de la progresión lineal del relato, como defiende McCloud.

Lo primero que llama la atención en la composición matricial de la página es que no existe una conexión cronológica entre las viñetas, sino una condensación temporal en un presente marcado por la dinamicidad de las acciones representadas. La angulación o perspectiva óptica de la escena funciona como un recurso gráfico que encapsula un grupo de situaciones conversacionales de los personajes que conviven en este espacio parcelado en viñetas. Esta escena

coral, con un encuadre general en leve picado, es análoga a las escenas pictóricas colectivas de Brueghel, en las que el pintor flamenco demostraba su capacidad de multiplicar imágenes y desarrollar acciones de forma simultánea. El lector familiarizado con la página dominical de Frank King advierte, no obstante, la presencia de dos protagonistas habituales de la serie, aunque predomine la pluralidad de voces en ese marco espacial.

FIGURA 4



Página dominical, Gasoline Alley, de Frank King (24 de mayo de 1931)

En esta página dominical, la sutura del texto requiere una operación de lectura más compleja. Primero contemplamos la escena en su totalidad y después realizamos una construcción paulatina de su significado. Es, por tanto, una operación inversa a lo que sucede normalmente cuando la palabra de los diálogos adecua su orden a un patrón rectilíneo, es decir, cuando el barrido de la mirada por la página (de izquierda a derecha y de arriba abajo) está basado en la secuencialidad como vector de lectura (Lefèvre, 2009: 161). La sensación de cronología se rompe desarticulando la línea de indicatividad, a pesar de que la ubicación del título de la serie (*Gasoline Alley*) en el margen superior izquierdo invita a establecer, por inercia, una prioridad lectora en el espacio representado¹⁷.

La plancha se presenta como un mosaico espacial que aglutina un repertorio de situaciones conversacionales de estructura paratáctica; cada viñeta o tesela permite su narrativización no como fragmento de una secuencia sino como fragmento autónomo de una malla o red espacial. Con esta concepción pictoricista del espacio, King reinaugura formas de mirar y de leer, y desautomatiza las convenciones instauradas en el cómic. En medio de esta trama isótropa, el lector atento deberá detenerse en cada escena para desbrozar la información, reconocer las siluetas y distinguir los detalles siguiendo un vector de lectura alternativo.

La distribución uniforme y el tamaño regular de las viñetas otorgan la misma relevancia a las situaciones cotidianas representadas, lo que debilita la singularización de elementos y figuras. Aunque la relación entre las viñetas está determinada por su similitud formal, cada retícula funciona como una parcela narrativa en la que la escena dialogada mantiene la ilusión de tiempo vivo o convención de isocronía. La temporalidad conjunta es el resultado de la variedad de acciones simultáneas y de la suma de momentos independientes, *congelados*, de los personajes que componen este cuadro animado. Lo que el autor pretende con la segmentación de una imagen general en viñetas es crear un efecto polifónico a partir de una serie de microhistorias que per-

¹⁷ A esta inercia lectora podría referirse Barbieri (1993: 260-61) cuando afirma que «toda la lámina [*Gasoline Alley*] podría ser leída como una sola gran imagen [...] pero la presencia de la división entre las viñetas hace que sea leída en el orden tradicional de arriba a abajo (*sic*), y de izquierda a derecha. Y es esta división en viñetas la que hace que lo que sucede en la parte inferior derecha sea interpretado como posterior a lo que sucede en la zona superior izquierda». Frank King nos ofrece varias posibilidades de lectura: la tradicional, impulsados por la inercia lectora (secuencial) o, como proponemos aquí, la alternativa, en la que cada viñeta enmarca un área de lectura en torno a temas diversos y no tiene efecto sobre la siguiente porque todas las escenas ocurren simultáneamente. Nada obliga al lector a «leer» los lexipictogramas en un orden determinado.

mitan una lectura temporalizada (no sintagmática) del espacio representado (Trabado, 2012: 41, 48-51). El diseño de la página de King impone una lógica paradigmática (no lineal) en ese marco espacial e invita al lector a que establezca su propia línea de indicatividad —o recorrido de la mirada— para su correcta interpretación del mensaje icónico (Kress y van Leeuwen, 2006: 208). Cada viñeta contiene un diálogo entre los personajes que revela microcosmos diferentes: las relaciones señor-criado (viñeta 2 y 4), los prototipos masculinos (viñetas 6, 7, 9), el universo femenino (viñetas 8 y 10) y el lúdico, creado por juegos infantiles distintos entre sí (viñetas 3, 5, 11, 12). Todos los personajes son conscientes de la presencia del resto a pesar de la parcelación del espacio en el que conviven.

4. CONCLUSIONES

Las operaciones de lectura descritas se realizarán con mayor o menor grado de automatismo dependiendo de los mecanismos de recepción que maneje el hipotético lector a la hora de establecer una conexión espacio-temporal entre viñetas sucesivas o adyacentes. Su familiarización con el medio y su adiestramiento en la decodificación de las relaciones sintagmáticas (secuenciales) o paradigmáticas (no lineales) de los textos verbo-icónicos serán decisivos para interpretar los sobreentendidos con los que el autor reclama su participación activa en el texto. Como señala Barbieri (1993: 243), «cada lector tiene su propia velocidad de lectura, su ritmo propio y sus propios intereses, que lo llevan a escandir temporalmente el texto de manera diferente». Los signos icónicos no son, por tanto, de comprensión universal (*i.e.* las imágenes no son simples —«inocentes»— ni transparentes), sino que exigen del lector un aprendizaje estético y un esfuerzo interpretativo (Cohn, 2010).

Como arte secuencial, el cómic se fundamenta en la linealidad o progresión lineal del relato, en la continuidad de los personajes y en conectores temporales en las didascalías o en indicadores de signo visual/espacial (cambios de iluminación, decorado o fondo, vestuario, etc.). Como arte espacial, el cómic puede prescindir de la linealidad y servirse de la puesta en página para resolver los problemas que plantea la simultaneidad (Muro, 2004). El tiempo es, por tanto, una ilusión que nace de un acto cognitivo que sucede en toda operación de lectura de un cómic, en la que el espacio se transforma en tiempo y el barrido de la mirada por la página en tiempo narrativo (Trabado, 2012; Cohn, 2010).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALARY, V. (2000). «La historieta en España: del presente al pasado». En *Cuatro lecciones sobre el cómic*, A. Ballesteros y C. Pascale (eds.), 35-66. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- ALTARRIBA, A. (2008). «La historieta. Un medio mutante». *Quimera: Revista de Literatura* 293, 48-55.
- BAETENS, J. (2001). «Revealing Traces: A New Theory of Graphic Enunciation». En *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, A. Magnussen y H. Christiansen (eds.), 145-155. Copenhagen: Museum Tusculanum, University of Copenhagen.
- (2011). «From Black & White to Color and Back: What Does It Mean (Not) to Use Color?». *College Literature* 38 (3), 111-28.
- BARBIERI, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- BARRERO, M. (2008, 8 de diciembre). *La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial* [Web log post]. [Consulta: 5 de noviembre de 2012]. Disponible en web: <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/Articulo8diciembre.html>
- (2012). «De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta». En *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*, A. M. Peppino Barale (ed.), 29-60. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- BARTHES, R. (1977). *Image, Music, Text*. Nueva York: Hill and Wang.
- BARTUAL MORENO, R. (2008). «¿Es el cómic el único arte secuencial? Ecos de la secuencia en el arte pictórico». *Revista Digital Universitaria* 9 (6). Disponible en web: <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art34/int34.htm>.
- (2010). *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*. Tesis doctoral inédita. Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Filosofía y Letras.
- BERONÄ, D. (2008). *Wordless Books. The Original Graphic Novels*. Nueva York: Abrams.
- CAMPBELL, E. (2006, 2 de abril). *Eddie Campbell's (revised) Graphic Novel Manifesto* [Web log post]. [Consulta: 10 de octubre de 2012]. Disponible en web: <http://wasaaak.blogspot.com.es/2006/02/eddie-campbells-revised-graphic-novel.html>

- CARRIER, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. University Park: Pennsylvania State University Press.
- (2009). «Caricature». En *A Comics Studies Reader*, J. Heer y K. Worcester (eds.), 105-115. Jackson: University Press of Mississippi.
- CASTILLO VIDAL, J. (2004). «Fundamentos teóricos del análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: El cómic». *El Profesional de la Información* 13 (4), 248-271.
- COHN, N. (2010). «The Limits of Time and Transitions: Challenges to Theories of Sequential Image Comprehension». *Studies in Comics* 1 (1), 127-147.
- CHUTE, H. y DEKOVEN, M. (2006). «Introduction: Graphic Narrative». *Modern Fiction Studies* 52 (4), 767-782.
- CHUTE, H. (2008). «Comics as Literature? Reading Graphic Narrative». *The Modern Language Association of America* 123 (2), 452-465.
- DÍAZ, J. (2011, 31 de diciembre). «De la caroca al cómic». *ABC*, 2-3.
- EISNER, W. (2008 [1985]). *Comics and Sequential Art*. Nueva York: Norton.
- FRAHM, O. (2000). «Weird Signs. Comics as a Means of Parody». En *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, A. Magnussen y H. Christiansen (eds.), 177-192. Copenhagen: Museum Tusulanum, University of Copenhagen.
- GARCÍA, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- GARCÍA SÁNCHEZ, S. (2000). *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona: Glénat.
- GASCA, L. y GUBERN, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- GROENSTEEN, Th. (2007 [1999]). *The System of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- (2009). «Why Are Comics in Search of Cultural Legitimization?». En *A Comics Studies Reader*, J. Heer y K. Worcester (eds.), 3-11. Jackson: University Press of Mississippi.
- (2012). «The Current State of French Comics Theory». *Scandinavian Journal of Comic Art*, 1 (1), 112-122.
- GUBERN, R. (1981 [1972]). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.

- GUBERN, R. (1992). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- HARVEY, R. C. (2009). «How Comics Came to Be: Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts». En *A Comics Studies Reader*, J. Heer y K. Worcester (eds.), 25-45. Jackson: University Press of Mississippi.
- HATFIELD, Ch. (2005). *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi.
- (2009). «Defining Comics in the Classroom; or, The Pros and Cons of Unfixability». En *Teaching the Graphic Novel*, Stephen E. Tabachnick (ed.), 19-27. Nueva York: The Modern Language Association of America.
- (2010). «Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies». *Transatlantica*, 1, 2-15.
- HAYMAN, G. y PRATT, H. J. (2005). «What Are Comics?». En *A Reader in Philosophy of the Arts*, D. Goldblatt y L. Brown (eds.), 419-424. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- HEER, J. y WORCESTER, K. (2009). «Introduction». En *A Comics Studies Reader*, J. Heer y K. Worcester (eds.), xi-xv. Jackson: University Press of Mississippi.
- HOLBO, J. (2012). «Redefining Comics». En *The Art of Comics. A Philosophical Approach*, A. Meskin y R. T. Cook (eds.), 3-30. Oxford: Blackwell.
- JIMÉNEZ VAREA, J. (2002). *Narrativa de la historieta. Análisis narratológico del cómic a través de la obra de Alan Moore*. Tesis doctoral inédita. Universidad de Sevilla: Facultad de Comunicación.
- KRESS, G. y LEEUWEN, Th. van (2006 [1996]). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. Londres: Routledge.
- KUNZLE, D. (2007). *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer*. Jackson: University Press of Mississippi.
- LEFRÈVRE, P. (2000). «The Importance of Being ‘Published’: A Comparative Study of Different Comics Formats». En *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, A. Magnussen y H. Christiansen (eds.), 91-105. Copenhagen: Museum Tusulanum, University of Copenhagen.

- LEFRÈVRE, P. (2009). «The Construction of Space in Comics». En *A Comics Studies Reader*, J. Heer y K. Worcester (eds.), 157-162. Jackson: University Press of Mississippi.
- (2011). «Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences». *SubStance* 124 (40.1), 14-33.
- LEGRADY, G. (2000). «Modular Structure and Image/Text Sequences: Comics and Interactive Media». En *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, A. Magnussen y H. Christiansen (eds.), 79-90. Copenhagen: Museum Tusulanum, University of Copenhagen.
- MARION, Ph. (1993). *Traces en Cases: Travail Graphique, Figuration Narrative et Participation du Lecteur: Essai sur la Bande Dessinée*. Lovaina la Nueva: Academia.
- McCLOUD, S. (1993). *Understanding Comics. The Invisible Art*. Nueva York: HarperCollins.
- (2000). *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. Nueva York: HarperCollins.
- MERINO, A. (2003). *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.
- MESKIN, A. (2007). «Defining Comics?». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65 (4), 369-379.
- (2012). «The Ontology of Comics». En *The Art of Comics. A Philosophical Approach*, A. Meskin y R. T. Cook (eds.), 31-46. Oxford: Blackwell.
- MORGAN, H. (2003). *Principes des littératures dessinées*. Angoulême: Editions de l'An.
- MURO MUNILLA, M.Á. (2004). *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de La Rioja. Servicio de Publicaciones.
- PRATT, H. J. (2009). «Narrative in Comics». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67, 107-117.
- ROCA, P. (2007). *Rides*. Paris: Ediciones Delcourt.
- (2008). *Arrugas*. Bilbao: Astiberri.
- RYAN, M. L. (2005). «On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology». En *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, J. Ch. Meister (ed.), 1-23. Berlin: de Gruyter.
- SCHWARTZ, B. (2011). «Mastering the Form: An Interview with Will Eisner [1988]». En *Will Eisner: Conversations*, M. Thomas Inge (ed.), 103-107. Jackson: University Press of Mississippi.

- SMOLDEREN, Th. (2006). «Of Labels, Loops, and Bubbles: Solving the Historical Puzzle of the Speech Balloon». *Comic Art* 8 (Summer), 90-112.
- TRABADO, J. M. (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Cátedra.
- VARILLAS, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla: Viaje a Bizancio.

Recibido el 9 de abril de 2013.

Aceptado el 19 de septiembre de 2013.

Nota: La autora quiere expresar su gratitud a Manuel Fontdevila, Andrés Rábado (El Roto) y Paco Roca (Ediciones Delcourt) por su generosidad al autorizar la reproducción de imágenes para la elaboración de este artículo.