



Bartual Moreno, Roberto. "El cómic como literatura en campo expandido: el modo narrativo en la novela gráfica".
Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades, noviembre de 2025, vol. 14, n° 35, pp. 27-42.

El cómic como literatura en campo expandido: el modo narrativo en la novela gráfica

Comics as literature in an expanded field: the narrative mode in graphic novels

Roberto Bartual Moreno¹

ORCID: 0000-0002-2263-6291

Recibido: 12/12/2025 || Aprobado: 30/09/2025 || Publicado: 25/11/2025
ARK CAICYT: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s23139676/arwv64eok>

Resumen

Cuando se trata de analizar las características aspectuales y modales de la enunciación narrativa en los medios visuales, con frecuencia los conceptos que se utilizan provienen de la narratología clásica, sobre todo tomando como base a Gerard Genette. Incluso, pioneros en el análisis del modo fílmico, como André Gaudreault y François Jost, tratan de adaptar conceptos como el de mostración o el de focalización, teniendo en cuenta las peculiaridades que tiene la imagen frente a la palabra como materia prima de la narración. El cómic presenta, además, la complicación de que la representación visual no es analógica como en el cine, sino que está mediada por la mano humana y las características subjetivas de su trazo. Este texto es un intento de delimitar las posibilidades que este medio ofrece a la hora de establecer diferentes tipos de focalización y de subjetividades en el modo narrativo gráfico.

Palabras clave

Cómic; novela gráfica; focalización; narratología; modo narrativo.

Abstract

When it comes to analyzing the aspectual and modal characteristics of narrative enunciation in visual media, the concepts used are often derivative from classical narratology, mainly Gerard Genette's. Even pioneers in the analysis of the film mode, such as André Gaudreault and François Jost, try to adapt concepts such as *monstration* or *focalization*, taking into account the peculiarities of the image when used as a raw material for narration. The comics form presents further complications when we consider that it not based on an analogical process as photography or film are. Visual representation is mediated by the human hand, and the subjective characteristics of its stroke influence the signification process. This text is an attempt to define the possibilities that this medium offers when it comes to establishing different types of focalization and subjectivities in the graphic narrative mode.

Keywords

Comics; graphic novels; focalization; narratology; narrative mode.

¹ Doctor en Teoría de la Literatura por la Universidad Autónoma de Madrid, y profesor en el departamento de Filología Inglesa de la Universidad de Valladolid. Ha escrito varios libros sobre el arte del cómic: *Narraciones gráficas*, *La secuencia gráfica*, *Jack Kirby: una odisea psicodélica*, y *Occulture: Alan Moore, al otro lado del velo*, así como numerosos artículos sobre teoría literaria y arte en revistas como *Goya*, *Studies in Comics*, *Mincho* o *CuCo: Cuadernos de Comics*. Es autor de dos novelas, *Blitzkrieg* y *Díptico Espiritista*. Contacto: roberto.bartual@uva.es



El problema del modo narrativo

Casi todos los cómics son, en mayor o menor medida, narrativos. Incluso cuando leemos un *cómic-ensayo*, donde se exponen toda clase de argumentos en torno a una cuestión, nos encontramos siempre con relatos de eventos, aunque se hayan incluido tan solo para contextualizar el discurso. Igual que en el medio literario o en el cine, existe en el cómic el gran problema de la *enunciación*: ¿de dónde surgen las palabras y las imágenes? ¿Quién habla, o, mejor dicho, quién regula la información que reciben lectores y espectadores, articulando la narración? Cuando escribimos, la enunciación se presta a menos equívocos que en los medios visuales. Los pronombres y las personas verbales nos indican a quién pertenece la voz del narrador, mientras que los modos y las formas verbales expresan “los diferentes puntos de vista desde los cuales se considera la existencia o la acción” (Genette 183). Sin embargo, cuando vemos una película o leemos un cómic, nunca es tan fácil identificar la instancia de dónde surgen las imágenes que vemos. A veces hay voces *en off* y cartelas desde las cuales nos hablan personajes y narradores impersonales, pero incluso en casos como estos, las imágenes casi siempre parecen surgir de otra parte: ¿por qué cuando Robert De Niro expresa de viva voz sus pensamientos en *Taxi Driver* (1976) le vemos, sin embargo, actuar como si le mirasen otros personajes? ¿Por qué las palabras de Rorschach, en la escena inicial de *Watchmen* (1986-87), son acompañadas de una serie de viñetas cuyo marco se abre desde el suelo hasta lo alto de un edificio donde dialogan dos policías?... ¿Será algo que el narrador, evidentemente, no ha podido presenciar?

Cuestiones como estas pertenecen al ámbito de lo que llamamos *modo narrativo*, que, según Gerard Genette, el gran gurú de estas cuestiones, tiene que ver no tanto con la identidad de la voz que articula la narración, como con la distancia y el punto de vista que adopta frente a los hechos narrados (184). En cuanto a la distancia, aún nos seguimos fiando de Platón, quien fue probablemente el primero que habló de la existencia de dos modos narrativos opuestos: la *diégesis* y la *mímesis*. En la *diégesis*, el poeta habla en su nombre sin que exista el deseo de hacernos creer que es otro quien nos habla, mientras que en la *mímesis* se produce un acto de imitación, ya que el poeta se esfuerza en crear la ilusión de que no es él quien nos habla (Platón 392c-395). En esta distinción se basa, a grandes rasgos, lo que “Henry James y sus discípulos han llamado *telling* (relatar) y *showing* (mostrar)” (Genette 185). Dos modos distintos de entender la narración literaria: uno en el que el narrador relata, en su propio nombre, acontecimientos ocurridos tiempo atrás; y otro en el que, como ocurre en las novelas del propio James, el narrador se acerca a un personaje contando las cosas que ocurren desde su punto de vista, o bien, se borra, dejando que sean las voces de los propios personajes quienes cuenten la historia, como solía hacer Hemingway en relatos como *Colinas como elefantes blancos* (1927).

El problema del modo narrativo surge cuando la palabra o bien no existe, o bien no es absolutamente necesaria para contar una historia. ¿Existe enunciación sin lenguaje? Este es el dilema que plantean medios narrativos como el cine mudo, o espectáculos como la lucha libre, donde existe la narración sin palabras. Roland Barthes nos demostró cómo la pantomima escenificada sobre el ring es, en sí misma, el relato de una historia de rabia y de revancha, con sus personajes arquetípicos bien diferenciados, muy similar una telenovela. Y sin necesidad de que los luchadores se dirijan la palabra. Basta con su gestualidad y unos códigos de vestuario que evocan una compleja dinámica de honor y villanía en torno a la que giran los dramas que se representan en el *ring* (Barthes).

Esa es justo la palabra: “representar”, porque lo que hacen los medios visuales para narrar historias es, precisamente, escenificar acciones y palabras, encarnarlas fingiendo que están transcurriendo ante los ojos de los espectadores. Es decir, se trata siempre de una imitación, de una *mímesis*, de un *fingir que algo está ocurriendo* o que ocurrió así, tal y como lo muestran la cámara o los dibujos de las viñetas. El cine y el cómic no pueden escapar de la *mímesis* y, a no

ser que exista una voz clara que medie la narración, el narrador siempre será un ente figurado y abstracto, casi inexistente. Porque, la mayoría de las veces, en el cine y en el cómic nadie nos cuenta nada. Más bien, se nos enseña. Y aun así, sigue siendo muy útil hablar de modos narrativos, de *diégesis* y *mímesis*, de *telling* and *showing*, pues no se trata solo de que haya un narrador que se esfuerce en hablar por sí mismo o por cuenta de otro, sino de que hay relatos en los que el tiempo es el protagonista —aquellos en *modo diegético*—, y otros en los que el protagonista son los detalles —aquellos en *modo mimético*.

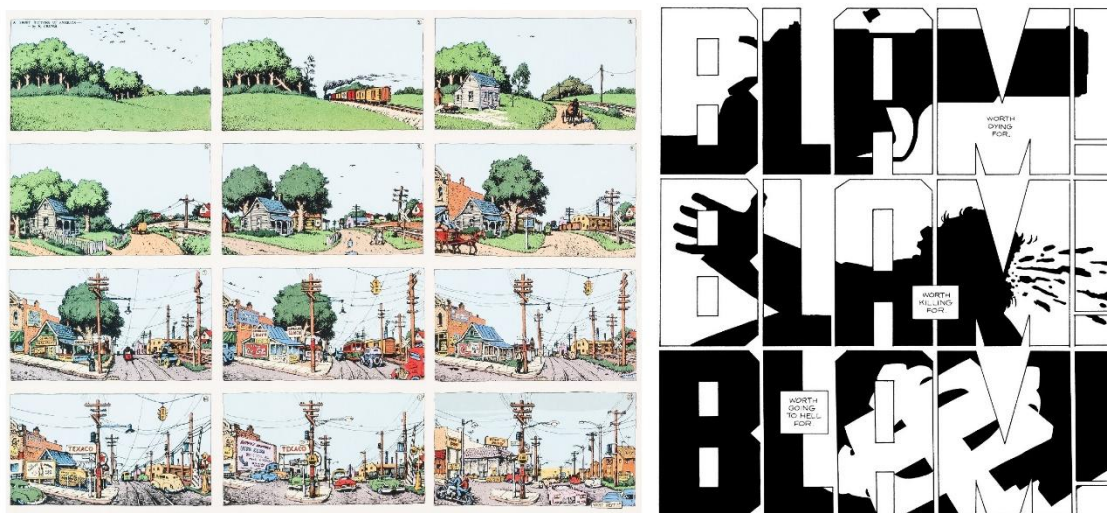


Fig. 1. *Secuencia-relato y Secuencia mimética*

Izda.: Crumb, Robert, *A Short History of America*, Princeton, Kitchen Sink Press, 1979.

Dcha.: Miller, Frank, *Sin City*, Milwaukie, Dark Horse, 1991, p. 71

En torno a estas categorías se han definido dos modos básicos de narración gráfica, la *secuencia-relato* y la *secuencia mimética*, que responden a grandes rasgos a dos formas diferentes de articular las imágenes (Autor 43). En la *secuencia-relato*, cada viñeta representa una escena diferente separada por el paso del tiempo, y frecuentemente también por el espacio, de la viñeta que le sigue (fig. 1, izquierda). En la *secuencia mimética*, sin embargo, se representa una misma escena fraccionada en distintas acciones, movimientos y diálogos, viñeta por viñeta, a la manera del teatro, del cine o, simplemente, de la *mímesis* platónica (fig. 1, derecha). En la *secuencia-relato* no existe necesariamente la voz de un narrador que haga *diégesis*, pero su objeto principal es articular el paso del tiempo. Por el contrario, la *secuencia mimética* puede estar acompañada de una o varias voces que articulen el relato a través de cartelas, como, por ejemplo, la voz de Marv en *Sin City* (1991), pero lo que nos muestran las viñetas es la acción del relato, sin estar mediada más que por el estilo del autor.

De dónde vienen las imágenes

La identidad de quien habla casi siempre está clara, pero el dibujo, por desgracia, no tiene ni primera persona ni tercera. Tampoco la imagen fotográfica; por eso André Gaudreault y François Jost en su clásico libro sobre narratología fílmica trataron de separar las funciones de narración y mostración (*Relato* 54-57). Hay películas que, incluso contando con un *narrador explícito*, alguien que relata la acción. Como el protagonista de *Taxi Driver*, al mismo tiempo parece como si las imágenes que vemos tuviesen su origen en otra instancia, una especie de *gran imaginador* que, aun respetando un cierto punto de vista, en este caso el del protagonista-narrador, de vez en cuando nos muestra escenas que no este no ha podido observar; como, por ejemplo, las conversaciones que mantiene la mujer a quien acosa con sus compañeros de trabajo. Lo que narra

y lo que se muestra ocupan, por lo tanto, dos canales diferentes de información. En otro trabajo posterior, y atendiendo solo a la información visual que recibe el espectador, Gaudreault y Jost atribuyen, sin embargo, estas dos funciones diferenciadas, la de *narración* o proyección temporal del relato, y la de *mostración* o mimesis de la acción, al montaje y a la puesta en escena, respectivamente (*Enunciation* 57-58).

Sea como fuere, siempre existen maneras de identificar quién es el o la responsable de esas instancias que enuncian la narración, incluso cuando no existen marcas lingüísticas que delaten su procedencia, como las personas verbales o pronominales. Lo que hacen Gaudreault y Jost es buscar en las imágenes marcas de subjetividad: las huellas que quien haya originado dicha imagen ha dejado en la escena del crimen. Puede ser el descenso del punto de vista por debajo del nivel de los ojos, indicando tal vez que es un personaje quien mira agachado. O la sombra de un personaje, la materialización en la imagen de un visor o de una cerradura a través de la cual alguien espía lo que ocurre en una habitación. O la carretera que se desdobra bajo los efectos del alcohol en una película de Hitchcock (Gaudreault y Jost *Relato* 50-51). No siempre estas marcas de subjetividad remiten a alguien que ve la escena, como ocurre en todos estos casos; a veces, son solo síntomas de “la presencia de una instancia exterior a la diégesis, de un *gran imaginador*” (Gaudreault y Jost *Relato* 51) y hay que atribuírselas, simplemente, a su estilo —como ocurre con los frecuentes planos en contrapicado de Orson Welles.

Claro que cuando hablamos de *grandes imaginadores* en el cómic ya no estamos hablando de alguien que ha manipulado una imagen a través del encuadre o de la puesta en escena, sino de un artista que ha creado una imagen desde cero con su propia mano, dejando sobre el papel, o sobre una tableta gráfica, la huella de los movimientos que un día realizó. Óscar García nos advierte que, si queremos hacernos preguntas sobre el lugar de dónde surgen las viñetas de un cómic, no podemos usar conceptos meramente lingüísticos, como el de *narrador*, pero tampoco adoptar sin más otros surgidos de la narratología fílmica, como el de *mostrador* (189-191). Mucho más conveniente es recurrir al término que acuñó Philipe Marion: *grafiador*, ante el hecho de que, en los cómics, la figuración de las imágenes no tiene la misma transparencia que en el cine, sobre todo en lo que respecta a encontrar en ellas huellas de subjetividad:

Solo identificando el trazo gráfico o el índice del artista puede el lector entender plenamente el mensaje de su trabajo. Desde este punto de vista, la grafiación es eminentemente autorreflexiva y autorreferencial [...] el trazo revela una identidad gráfica, que a su vez es el resultado de una subjetividad individual y singular. [El grafiador] se caracteriza por su persistente opacidad e impide que el acto de mostración sea completamente transitivo y transparente [como en el cine]. (36)

Aunque Marion tiende a infravalorar la falta de transparencia del cine y la elevadísima subjetividad que una puesta en escena densa y opaca puede conferir a una imagen fotográfica, lo cierto es que el dibujo implica, de por sí, una deformación de la realidad muy alejada de los mecanismos analógicos de ese simulacro que es el cine. Ahora bien, Marion identifica los trazos subjetivos de la imagen dibujada con lo que, a grandes rasgos, podríamos llamar *autor implícito*. Cuando Jean Giraud imita la realidad dando volumen a sus personajes con tinta y pincel, como hace en *Blueberry*, da como resultado al *grafiador* sucio y realista que suele identificarse con su apellido. Sin embargo, cuando se apoya solo en el trazo de pincel o plumilla y en estilo de línea clara, los mundos que representa adquieren un aspecto insólito a través del ojo alucinado de Moebius. Las diferentes “voces” de un autor literario tienen su equivalente en el cómic en las variaciones de estilo gráfico.

Sin embargo, ¿qué ocurre cuando en el dibujo se infiltran trazas de subjetividad que revelan la presencia, o algún tipo de influencia, de un personaje o de alguna instancia diferente al autor implícito? En un intento de identificar quién es el responsable subjetivo de la imagen

cinematográfica, Gaudreault y Jost utilizan el término de “ocularización” (*Relato* 141), concepto que remite al acto de mirar y al responsable de dicha mirada, y que no siempre tiene por qué coincidir con el de “focalización”, tan usado por Genette, que se refiere exclusivamente a lo que se supone que sabe el narrador en comparación con lo que saben los personajes (Genette 2006).

¿Quién mira? Esta es la pregunta que nos podemos hacer ante las imágenes de una película. ¿Se le atribuyen a una mirada externa, más o menos impersonal, o más o menos coincidente con el estilo subjetivo que atribuimos a los autores de la película? En ese caso, hablaríamos de “ocularización cero”. ¿O, por el contrario, percibimos en algunos planos la subjetividad de algún personaje? Las “ocularizaciones internas” se producen en los casos de los que hablábamos antes: ese Cary Grant beodo que ve una carretera doble en *Con la muerte en los talones* (1959), o aquel Leonardo DiCaprio hasta arriba de *quaaludes* que era incapaz de bajar los escalones de una escalera interminable en *El lobo de Wall Street* (2013). También existen “ocularizaciones internas” más secundarias o, por decirlo de otro modo, marcas de subjetividad más discretas o indirectas, cuando sin producirse alteraciones o deformaciones en la imagen, se puede deducir por el contexto que estamos ante la mirada de un personaje, como ocurre ante un plano/contraplano durante una conversación (Gaudreault y Jost *Relato* 141-144).

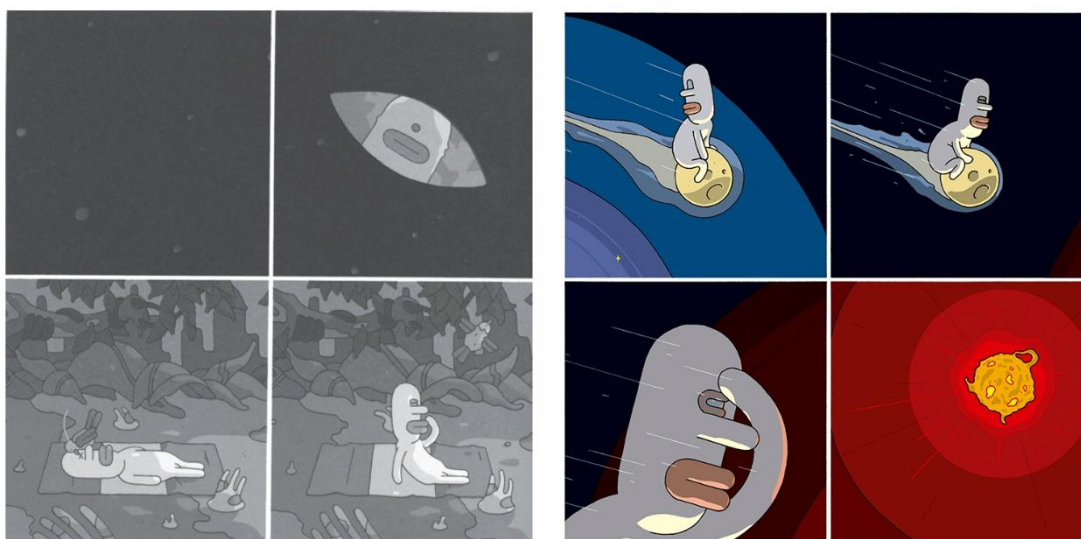


Fig. 2. Musturi, Tommi (2009) *Samuelin matkassa*, Helsinki, Huuda Huuda, pp. 14 y 67

Estos tipos de ocularizaciones internas, ya sean secundarias o primarias, bien porque se desprendan del contexto, bien por su alto índice de subjetividad, pueden darse en el cómic casi sin variación con respecto al cine. Que estamos mirando a través de los ojos de un personaje es algo que se deduce de los *índices gráficos* que contienen las viñetas. En la página de la izquierda de *Paseando con Samuel* (2009), las dos primeras imágenes, que fuera de contexto serían consideradas casi abstractas, cobran sentido al juntarlas con las de la hilera de abajo: muestran el punto de vista del pájaro que está picoteando la cabeza de Samuel. En la página de la derecha, Samuel viaja por el espacio montado en un cometa. La última viñeta representa su punto de vista subjetivo. Se dirige a toda velocidad hacia el sol. Lo podemos deducir fácilmente de la coincidencia de colores que hay en las dos últimas viñetas: el resplandor rojizo que emite el sol está iluminando el rostro de Samuel; y, por si no estuviera claro, se está tapando los ojos para no quedar deslumbrado, marcando al mismo tiempo la dirección de su mirada.

Color, punto de vista y dirección de la mirada son índices que establecen relaciones entre viñetas, igual que la visión doble o deformada son índices de borrachera; marcadores causales que nos hacen entender que el motivo de su presencia es un cambio de punto de vista, o una

alteración de conciencia. Ahora bien, cuando nos planteamos el problema de dónde vienen las imágenes, o por decirlo de otra manera, el problema de la focalización del relato visual, no se trata solo de *quién está mirando*, sino de quién *produce* las imágenes. En otras palabras, la focalización no es solo una cuestión de punto de vista, en el sentido ocular del término, sino que también incluye aspectos relacionados con “la cognición, con la orientación ideológica y con el juicio” (Rimmon-Kennan 331). Todas estas cuestiones están codificadas en el estilo del *grafador*, a través de cual se canaliza la conciencia de éste en el dibujo.

La cuestión de la ocularización, o punto de vista puramente visual, en el cine o en el cómic nos resulta fácil de entender porque, al fin y al cabo, todos miramos y entendemos que el resto del mundo tiene una mirada propia. Sin embargo, la idea de las marcas de estilo codificadas en la producción de una imagen tal vez no le resulte tan instintiva a quienes no son artistas. Todos tenemos ojos, pero no todo el mundo produce imágenes. ¿Es realmente así? Lo cierto es que no. El ser humano se pasa una cantidad enorme de tiempo a lo largo del día produciendo imágenes. Tal vez esto no sea muy evidente para quienes tengan una imaginación más verbal que visual, pero lo cierto es que, incluso cuando no recordamos nuestros sueños, nos pasamos las noches enteras soñando, caminando por paisajes que son solo producto de nuestra mente y hablando con personas reales o ficticias. Las mismas preguntas que nos hacemos sobre el cómic o sobre el cine, nos las podemos hacer sobre nuestros propios sueños. ¿Quién mira dentro del sueño? Habitualmente nosotros mismos. Vemos a través de nuestros ojos como hacemos durante la vigilia. Aunque, a veces, el punto de vista cambia, y podemos vernos a nosotros mismos desde afuera, a vista de pájaro, en un plano general... En los sueños, la ocularización interna, en ocasiones pasa a ser una ocularización cero.

Sin embargo, otras veces las alteraciones, o el índice de deformación de un sueño, alcanzan un grado mucho más elevado, afectando no solo el punto de vista. En ocasiones, se infiltran en el sueño contenidos que nos resultan ajenos, que no sentimos como nuestros, imágenes poderosas con un regusto emocional muy distinto al de todos esos recuerdos del día anterior que hemos reciclado para revivir durante la noche. Tal vez, incluso haya cambiado el estilo del sueño; lo que habitualmente es un paseo por una ciudad desierta casi desprovisto de color ha pasado a ser un paisaje alucinado y con una definición visual tan insólita que, por momentos, nos hace sentir que no estamos en un lugar creado por nuestra propia mente, sino en un lugar ajeno. Este tipo de alteraciones de *estilo* en los sueños son las que provocan preguntas como la que David Lynch y Mark Frost se hacían en la tercera temporada de *Twin Peaks* (2017): ¿quién es el soñador? Si, de repente, todo resulta tan extraño, tan diferente, ¿de quién es la conciencia a la que pertenecen estos trazos?

La cuestión del *grafador* que introdujo Phillipe Marion en la teoría del cómic nos lleva a plantearnos justo esto mismo. Kai Mikkonen lo resume muy bien en sus trabajos sobre subjetividad y estilo (*Subjectivity, Narratology*). Hay ocasiones en que los cambios de estilo a largo de un cómic pueden obedecer a un intento del *grafador*, identificado con un autor implícito, por conferir diferentes matices cognitivos o aspectuales a lo que se está contando. Hablábamos antes del caso de Giraud/Moebius, Mikkonen pone como ejemplo el *Pinocho* (2008) de Winshluss, o incluso contamos con *La alegre vida del triste perro Cornelius* (2023), donde Marc Torices imita el estilo de diferentes tipos de cómic (novela gráfica, auca, página dominical, fanzine impreso en risografía, etc.) para introducir diferentes grados de ironía y distanciamiento sobre el duro relato de vida de alguien que sufre depresión y un fuerte desprecio hacia sí mismo. En ninguno de estos casos, los cambios de estilo están motivados por una conciencia interna a la obra, como por ejemplo: la de un personaje.



Fig. 3. Paso de un grafiador cero a un grafiador interno autónomo. Sienkiewicz, Bill y Claremont, Chris, *The New Mutants*, #22, Nueva York, Marvel Comics, 1984, portada y p. 14

Marion no tiene en cuenta que también existe esta posibilidad: ¿y si la conciencia de un personaje introduce alteraciones en el estilo gráfico, o incluso, asume por su cuenta y riesgo la tarea de contar una historia? Para ver cómo funcionan estos cambios de *grafiador* lo mejor es fijarnos en artistas dados a las alteraciones modales de estilo, como por ejemplo, Bill Sienkiewicz o David Mazzucchelli. Hay un número, en concreto, de la etapa que dibujó el primero de la serie *Los Nuevos Mutantes* (1984) que es ideal para analizar esta cuestión porque se produce un cambio muy interesante de *grafiador* cuya identidad además coincide con la de un cambio de narrador. Es un día como otro cualquiera en la *Escuela Xavier para Jóvenes Talentos*. Hoy no hay villanos contra los que luchar, solo demonios internos a los que enfrentarse. Y durante uno de esos deliciosos capítulos que el guionista Chris Claremont suele conceder, de vez en cuando, a sus mutantes, haciéndoles jugar al béisbol o pelar la pava, le dedica unas cuantas páginas a la torturada Rahne, una adolescente que, de vez en cuando, se transforma en una rabiosa loba, quien decide matar el tiempo escribiendo un cuento de hadas en el que incluye a sus compañeros de aula y aventuras, proyectando en él los conflictos que tiene con ellos.

En la misma página (fig. 3, derecha) vemos cómo el narrador omnisciente con focalización cero que habitualmente relata las peripecias de los mutantes —cartelas en amarillo— pasa a tener una focalización interna —en rosa— y, aunque mantiene la tercera persona, la voz del narrador ahora es la de Rahne, que al tiempo que escribe su cuento de hadas, lo imagina transformando por completo el estilo del *grafiador*: el estilo realista de Bill Sienkiewicz, basado en la mancha y apoyado habitualmente en referencias fotográficas para los rostros de los personajes, da paso a un estilo mucho más caricaturesco con reminiscencias de las películas de Disney, en concreto *Blancanieves* (1937), aunque también con el punto inquietante de un Ralph Bakshi, quien solo unos años antes de este cómic había estrenado su adaptación animada de *El*

señor de los anillos (1978). De este modo, Sienkiewicz trata de trasladar a estilo visual las dos características principales de la conciencia de Rahne que también se reflejan en la manera en la que esta escribe. Su candidez, pero también una angustia adolescente que intenta acallar, manteniéndola a raya. Es una princesa encantada “rodeada de amigos que la quieren y cuidan de ella”, cosa que muchas veces la propia Rahne pone en duda sobre los suyos, y que se “siente segura, ya que su mundo es uno de paz y belleza que perduran”, lo cual queda desmentido por las espantosas amenazas a las que Rahne y sus colegas tienen que enfrentarse casi de continuo; de hecho, unos días antes han luchado contra el espíritu de un oso demoniaco que ha poseído a Danielle Moonstar, su mejor amiga y mentora. El aparentemente infantil dibujo de Sienkiewicz está preñado de la misma ironía que la prosa de Rahne, del convencimiento de que está creando una fantasía protectora donde, sin embargo, se entrevé la realidad a través de las grietas. ¿Por qué, si no, uno de los pájaros tiene esa mirada perversa, mientras que los ojos del otro traslucen puro miedo? Un *grafiador cero* (hiperrealista) ha dado paso a un *grafiador intradieгético autónomo* (de estilo caricaturesco) que adquiere el control completo del modo en que se presenta el relato y que, de hecho, implica una metalepsis. La narración salta de un nivel ontológico (la historia de los mutantes) a otro (el cuento de hadas de Rahne) como si de muñecas rusas se tratara. El sueño de Claremont ha dado paso al sueño de Rahne.



Fig. 4. Paso de un *grafiador cero* a un *grafiador interno subordinado*
Mazzucchelli, David, *Asterios Polyp*, Nueva York, Pantheon Books, 2009, pp. 40 y 41

En el caso de *Los Nuevos Mutantes* hay una coincidencia entre narrador y *grafiador*, pero no tiene por qué ser así siempre: *narración* y *grafiación* pueden estar insertas en el mismo nivel narrativo. La conciencia de un personaje puede infiltrarse en la *grafiación* sin que por ello haya un salto entre relatos ni ruptura alguna en la narración. En *Asterios Polyp* (2009), de David Mazzucchelli esto es precisamente lo que pasa todo el tiempo: se narran las peripecias de un arquitecto con un estilo “cero” que se corresponde con las viñetas de tonos violetas de la fig. 4, donde se expone de manera más o menos objetiva los hechos ocurridos. El profesor de arquitectura se acuesta con

varias alumnas con resultados diversos, desde la complacencia de unas a la indiferencia de otras. Sin embargo, las imágenes de tonos rosas tienen un estilo completamente diferente: en lugar de línea clara hay solo volúmenes de color. Ocurren dentro del mismo nivel narrativo que las anteriores viñetas, pero están teñidas por la imaginación del protagonista, quien proyecta sobre las alumnas con las se acuesta el rostro de la primera alumna con la que tuvo una relación. En la siguiente página, hay incluso una viñeta de estilo mixto, abocetado en rosa a la izquierda, geométrico a la izquierda, donde la *grafiación* queda alterada para representar el choque entre dos mundos mentales diferentes; el emocional de ella, con el racionalista de él, sin que por ello se introduzca un relato nuevo dentro del propio relato.

Aquí tendríamos también un *grafiador* intradieгético. En realidad, varios, pues su identidad cambia al asumir rasgos distintos de cada personaje, pero son *grafiadores intradieгéticos indirectos* que están siempre subordinados a las intenciones narrativas del *grafiador cero* y al nivel ontológico en el que transcurre la narrativa principal. Sería el equivalente, en el ámbito literario, al estilo libre indirecto con focalización interna, del cual Genette decía que era preferido por los escritores modernistas y por los teóricos del *New American Criticism*; ese narrador que fingiendo alejarse, sin embargo permite que los pensamientos y el estilo mental de sus personajes se infiltre en su prosa, bien sea ciñéndose a uno solo de ellos, como hacía Joyce en *El diario del artista adolescente* (1914-15), bien saltando de uno a otro, como Virginia Woolf en *Las olas* (1931). El cambio de estilo no implica que la conciencia de un personaje asuma el control del relato. Solo existe el sutil contagio de ciertos aspectos mentales que afectan el modo en que se está grafiando, es decir, narrando la historia.

La metáfora como indicador de subjetividad

Los cambios de ocularización, es decir, esos breves instantes en los que se nos permite ver lo mismo que ven los personajes, suele ser un asunto de índices, de pistas causales que nos dan a entender que en la viñeta se presenta lo que ve el personaje. Los cambios de grafiación, cuando sirven para señalar la irrupción de un estilo mental distinto, suelen operar más bien en el terreno de lo simbólico. Incluso se plantean como un simple juego como hace el moroso Vázquez cuando, en una de sus historietas, introduce a *The Shadow*, el personaje de Lee Falk, tratando de darle caza para cobrarse el dinero que le debe (fig. 5). Durante unos breves instantes, el estilo cambia adoptando los trazos de un *grafiador intradieгético indirecto* y tanto *The Shadow*, como su perro, Satán, son dibujados en claroscuro y con un cierto respeto por la anatomía. Es decir, al estilo de Lee Falk. Incluso es posible que Vázquez las recortara de una tira de Falk para ahorrarse tiempo. En cualquier caso, consigue introducir así un cambio de tono en la voz del perseguidor, teñida por la intriga y el misterio, que evidentemente no es el que caracteriza al picaresco mundo de Vázquez y su moroso alter-ego. No es cuestión de índices, sino de símbolos: la máscara, el uniforme de mallas, las sombras, la amenazadora mirada del perro.



Fig. 5. Vázquez, Manuel, "Pasto de tiburones", en *Los cuentos del tío Vázquez*, Barcelona Bruguera, 1971, p.51

En otras ocasiones, la presencia indirecta del estilo mental de un personaje es mucho más sutil. ¿Qué es la sinestesia sino un cambio de *grafiación* cuyo fin es adoptar características perceptuales y cognitivas de un personaje? La introducción de un cierto coeficiente de deformación en la imagen para sincronizarla con las percepciones del protagonista. Puede tratarse de las alteraciones que sufren las onomatopeyas en *Daredevil*, o los colores irreales que adquieren las acuarelas de Brecht Evens, o las distorsiones que sufre la figura humana para reflejar sensaciones internas como el mareo o la ansiedad (fig. 6). Los trazos sinestésicos introducen la subjetividad de un personaje en la narración a través de correspondencias simbólicas entre un sentido y otro.



Fig. 6. Evens, Brecht (2022) *Jolgorio*, Bilbao, Astiberri

La ideastesia es un recurso para introducir *grafiaciones intradieгéticas indirectas* más radicales aún si cabe. En este sentido, el caso de Chris Ware es tal vez único. En uno de los capítulos de su novela gráfica *Rusty Brown*, se dedica a contar la vida del matón que le atormenta en el instituto, desde su nacimiento hasta su muerte, con la particularidad de que, entre página y página, transcurre aproximadamente un año, de modo que en los primeros años de su vida, se pueden

percibir claramente los cambios cognitivos que se producen en la conciencia del personaje (fig. 7).

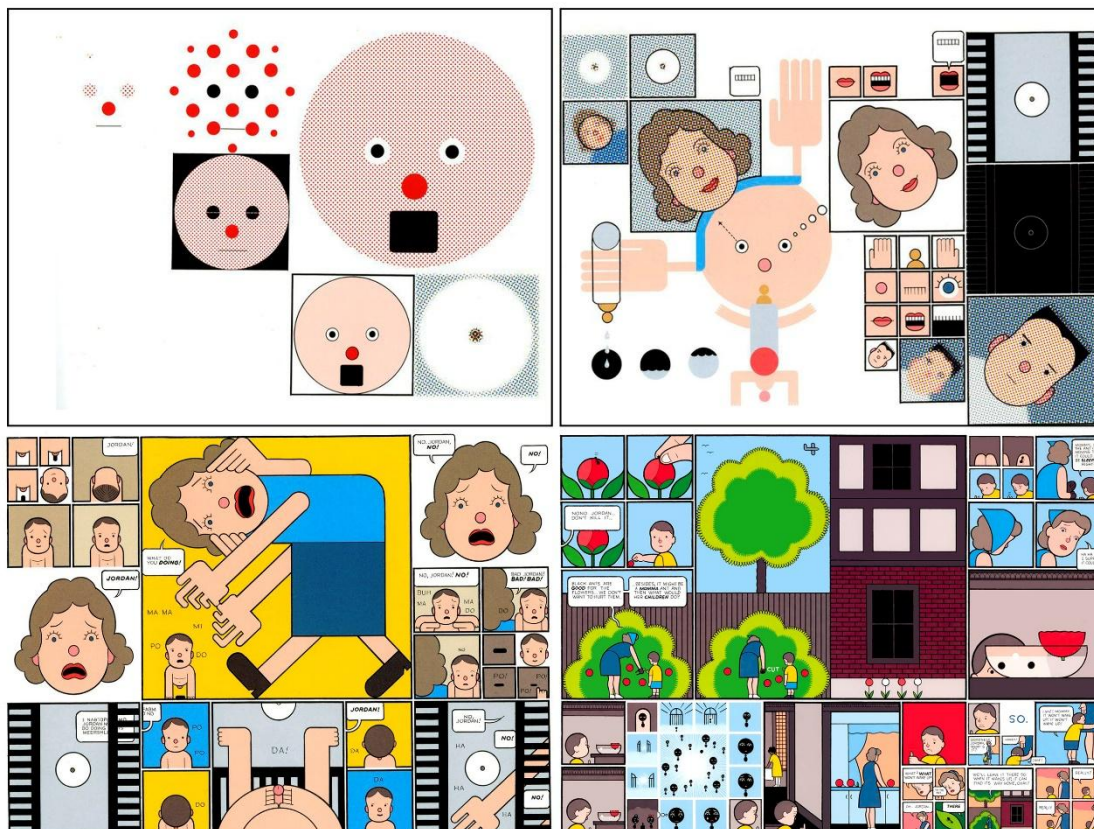


Fig. 7. Ware, Chris (2010) *Acme Novelty Library*, #20, *Lint*, Montreal, Drawn & Quarterly

Mientras que en la primera página el recién nacido James Lint apenas si puede distinguir formas básicas, cuadrados y círculos, así como los primeros colores que distinguen los bebés, rojo y negro, cuando tiene un año, estas formas se empiezan a adquirir ya contornos curvos y rectilíneos más complejos que le permiten identificar visualmente a su madre y a su padre. A los dos años, sus centros de interés se han ampliado considerablemente y ahora presta una especial atención a su caca y a su pene, mientras que la lámpara que pende sobre su cuna guarda un singular parecido con un pecho. Un año más tarde ha tenido lugar una explosión cognitiva sin precedentes. Todos los colores del espectro están presentes en la página, las formas son mucho más complejas e incluso una viñeta introduce la posibilidad de establecer relaciones causales: “So...”, “Por lo tanto...”

Lint fue publicado por primera vez en *Acme Novelty Library* en 2010 y es un caso excepcional en el sentido de que los cambios de grafiación están exquisitamente medidos para que solo le parezcan perceptibles al lector en las primeras páginas, durante los periodos de crecimiento en que los saltos cognitivos son precisamente más rápidos, pero en realidad, el estilo gráfico sigue alterándose muy poco a poco hasta que al final de la historia ha adquirido un grado de detalle y realismo para nada habitual en la obra de Ware. Se trataba de encontrar un equivalente gráfico a la prosa con la que Joyce iba desde el *gugu-tata* hasta la retórica escolástica en *El retrato del artista adolescente*, sin que por ello fuese el protagonista quien nos contara su vida usando la primera persona; o, en el caso de Ware, recurriendo a lo que ve con sus ojos, o con su imaginación. Es decir, manteniendo ciertas pretensiones de estar mirando desde un punto de vista externo como ocurre siempre con estos *grafiadores intradieгéticos indirectos*.

Es más común en el cómic, cuando irrumpe la presencia de un *grafiador intradiegético*, que éste introduzca un relato independiente de la narración principal, alojándolo en su interior como una de esas cajas que contiene dentro otra caja. El equivalente en prosa narrativa sería el relato enmarcado dentro de otro relato, al estilo de *Otra vuelta de tuerca* (1898), de Henry James, en el que un narrador refiere una historia contada por otro personaje adoptando plenamente el estilo prosístico del segundo. La grafiación intradiegética autónoma implica, por tanto, un salto metaléptico, es decir, el paso de un nivel ontológico a otro, o por decirlo de otra manera, la presencia de un texto dentro de otro texto, por lo que además de distinguirse por un cambio de estilo, o por un contenido simbólico particular, como ocurre en los casos que hemos visto antes, también suele venir acompañado de sus propias marcas de enunciación, esto es: de símbolos o convenciones que indiquen, claramente, que se trata de una historia o de un contenido cognitivo originado, creado o enunciado por un personaje concreto.

O personajes, en plural. En *Mister Miracle* (2019), de Mitch Gerads y Tom King, el protagonista homónimo, un guerrero interestelar que proviene del planeta Apokolips, tras instalarse en la tierra con Barda, su esposa igualmente alienígena, tienen un hijo al que llaman Jacob, en honor a Jacob Kurtzberg (Jack Kirby) el creador de ambos personajes. Mister Miracle traba amistad con Funky Flashman, un trilerio que bajo su peluquín esconde la identidad de Stan Lee, y que tiene pretensiones de ser su manager, pero que acaba siendo contratado para hacer de niñera de Jacob. Funky y Jacob, Stan y Jack, juegan todos los días y el primero le cuenta a su padre que el bebé es un genio contando historias. A pesar de que solo sabe decir seis palabras, le basta su imaginación y sus dibujos. Funky proporciona las cartelas para explicar el alucinante universo interior de Jacob, quien con su estilo infantil, recrea la historia de origen, es decir, el pasado de su propio padre, homenajeando a su vez otra de las creaciones que Stan Lee vampirizó a Jack Kirby: Estela Plateada (fig. 8).

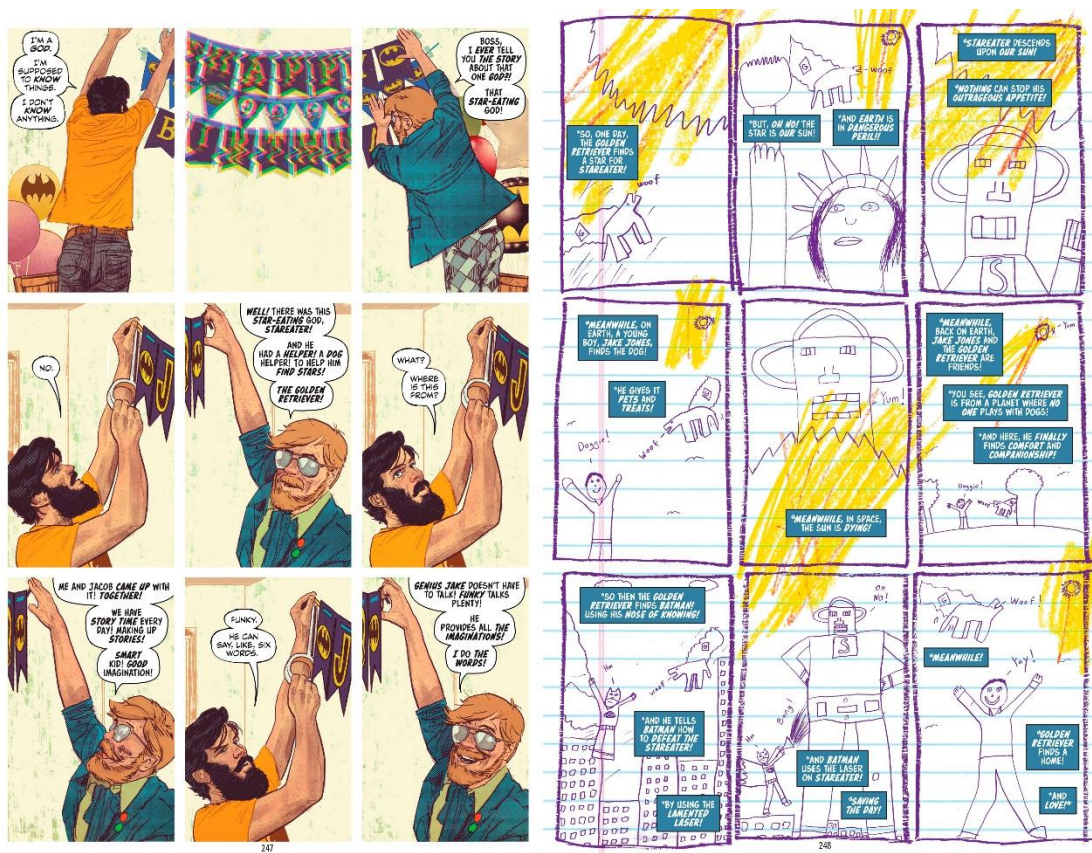


Fig. 8. Gerads, Mitch y King, Tom, Mr. Miracle, Nueva York, DC Comics, 2019, pp. 247 y 248

Evidentemente, el comic dentro del cómic es casi siempre un ejemplo de *grafiación intradiegética autónoma* donde se dan elementos simbólicos propios, bien porque se deriven de los estilos infantiles de Jacob o de Rahne en *Mister Miracle* o *Los Nuevos Mutantes*, bien porque contrasten marcadamente con la narración principal, y además, se nos indique de algún modo que forman parte de una enunciación distinta a la que hace el *grafiador cero*; en el caso de la fig. 8, los recuadros trazados a mano alzada con cera de color violeta.

Aunque no siempre estas marcas de enunciación están tan marcadas, lo cual desdibuja un poco la distinción entre *grafiaciones intradiegéticas autónomas* e *indirectas*. ¿A cuál de estas dos categorías pertenecen las visiones que, ocasionalmente, tiene el protagonista de Blast (2009), de Manu Larcenet? En principio están integradas dentro de la narración principal. No existe una ruptura en la narración ni un salto claro entre niveles ontológicos. Pero bien podría hablarse de que el contenido visual que hay dentro de la cabeza del protagonista, sus historias internas, se superpone con la realidad, manteniendo siempre y en todo momento una clara separación con respecto a esta, marcada por su naturaleza colorida (fig. 9). De hecho, probablemente se trate de capas superpuestas de Photoshop.



Fig. 9. Larcenet, Manu, *Blast*, vol. 1, Europe Comics, 2009, pp. 43 y 174

Este tipo de superposiciones gráficas, que claramente tienen la naturaleza de sueños, de irrupciones imaginativas, e incluso de dibujos hechos por los propios personajes, aun sin venir acompañadas de marcas propias de enunciación, son consideradas por Óscar García como metalepsis de pleno derecho. Para García la metalepsis, como figura literaria y gráfica, tiene dos polos: el ficcional y el figural. En el extremo ficcional tendríamos la versión más radical de la metalepsis: los saltos de un nivel narrativo a otro, la estructura de muñecas rusas. Sin embargo, también podemos concebir la metalepsis como figura retórica, como un mecanismo ocasional para transgredir, o introducir una disrupción —muy clara y evidente, eso sí—, en el mundo narrativo (García 30-40). Como las visiones del personaje de Larcenet, o las batallitas del abuelo Cebolleta, en esta viñeta de Manuel Vázquez, donde el relato del abuelo, totalmente ficticio y exagerado, no aparece claramente separado del relato principal, pero tampoco debidamente

integrado como ocurría en su homenaje a *The Shadow*. Incluso aunque en ambas ocasiones haya recurrido al corta-pegas.

Si los personajes pueden iniciar relatos, ¿podríamos concebir alguna instancia o entidad por encima de la narración principal que hicieran también lo mismo? Esto es precisamente lo que ocurre, de nuevo según Óscar García (405 y 466), cuando por ejemplo, aparece la mano que está dibujando el cómic que leemos (*Un suicidio pasado a tinta*, de Antonio Bañares y Leopoldo Sánchez, 1981), o cuando el protagonista de la historia mira y se dirige hacia el lector o hacia su creador (*Animal Man*, nº 19, Grant Morrison y Chas Truog, 1990). En estos casos, el autor implícito se identificaría con el *grafiador cero*, y tendríamos que plantearnos la siguiente pregunta: ¿quién está dibujando al dibujante? Se trataría de un *grafiador extradiegético autónomo* cuya identidad solo podemos asimilar a una supraentidad narrativa, o incluso a veces, a algún tipo de deidad o instancia mística. No es por nada que este tipo de juegos narrativos estén normalmente asociados a la literatura de tintes teológicos (*Niebla*, 1914; Miguel de Unamuno), o místicos, como por ejemplo, *Promethea* de Alan Moore y J. H. Williams III.

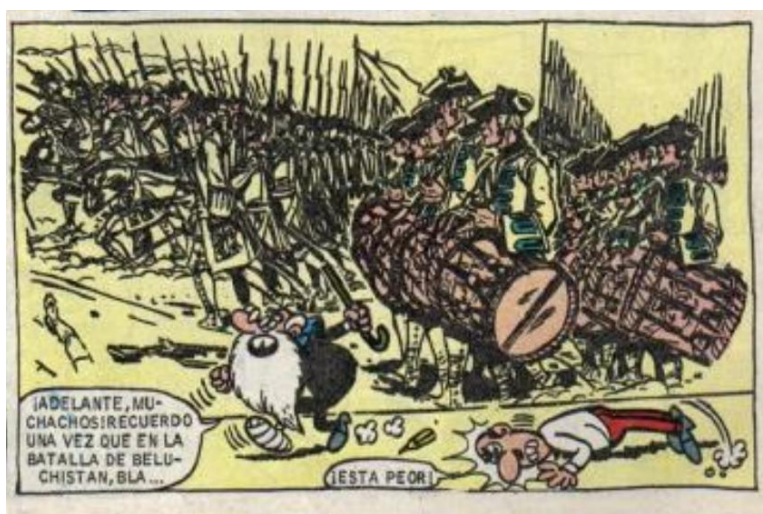


Fig. 10. Vázquez, Manuel (1957) “Batallitas y arte gordo”, en *La familia Cebolleta*, Barcelona, Bruquera, p. 36

No solo porque hacia el final de esta larga serie de temática cabalística se rompa la “cuarta pared”, como se dice en el teatro, fenómeno que en principio no nos interesa aquí como tal, ya que no tiene por qué involucrar cambios de grafiación, sino porque a lo largo de toda su extensión los barrocos diseños de página incluyen ciertos símbolos, casi siempre de carácter arquetípico, insertos entre las viñetas, sin que en ningún momento se especifique dentro de qué instancia enunciativa se están originando. No existen dentro del mundo de la narración, sino que ocupan un nivel externo, y aunque en principio están relacionados con las peripecias de los personajes, parece más bien como si fueran un comentario críptico de éstas. Su significado solo se revelará más tarde cuando *Promethea* acceda a un nivel de conciencia superior que le permita entender la naturaleza arquetípica de ciertos símbolos.

Este tipo de emanaciones o *flashes* que parecen provenir de un *grafiador extradiegético autónomo* son comunes en ciertos diseños de página, como esta, o incluso como insertos en secuencias típicamente narrativas, ya que las imágenes metafóricas muchas veces se presentan en medio de una secuencia acompañadas de un cambio de *grafiación*.



Fig. 11. El sol y el damero son símbolos que emanan de un grafiador extradiegético autónomo Williams III, J. H. y Moore, Alan (1999) *Promethea*, #1, La Jolla, Wildstorm, pp. 6 y 7

Conclusiones

La subjetividad en las narraciones gráficas y en el cómic se puede presentar como un cambio en el punto de vista cognitivo, adecuándose lo que sabe un personaje (*focalización*), a un cambio del punto de vista ocular, haciéndonos ver el mundo a través de los ojos de dicho personaje (*ocularización*), o incluso a una transformación del estilo gráfico de la narración de modo que no solo se transfiera al lector lo que sabe y lo que ve un personaje, sino todo su estilo mental: su forma de ver el mundo, sus hábitos perceptivos y sus costumbres a la hora de pensar.

Si en el ámbito literario estos “estilos mentales” se concretan en el uso de determinado léxico, o de un registro determinado, o incluso de elecciones gramaticales peculiares, todo lo que en definitiva, podemos llamar un estilo concreto de prosa, lo mismo podemos decir cuando hablamos de cualquier tipo de narraciones visuales, como por ejemplo, el cómic o incluso el cine. Los cambios de estilo dentro de una misma obra a veces pueden obedecer al simple gusto del autor, como es el caso de Moebius, o a un intento de adecuar el aspecto gráfico al tono y el contenido de la narración. Puede ser una simple cuestión de género narrativo, o por el contrario, puede obedecer a un intento deliberado por contagiar a la narración del estilo mental de un personaje.

La presencia de un personaje como entidad enunciativa o como conciencia que, de algún modo, influye en la enunciación, se puede materializar de una manera directa y autónoma, es decir presentándose como “autor” de una narración dentro de una narración, dejando marcas de enunciación y autoría claras, o por el contrario, pueden presentarse “en estilo indirecto”, influyendo de manera sutil en un estilo gráfico tercerizado y externo. Aunque no se puedan establecer paralelismos exactos con sus equivalentes lingüísticos, puesto que “yo”, “él” y “ella”, así como las personas verbales, no existen en el cómic a no ser que se hagan explícitos, hay

ciertas transformaciones en el trazo gráfico que se podrían asimilar al relato en primera persona y al estilo indirecto libre.

A pesar de que las discontinuidades de estilo que delatan la irrupción de la conciencia de un personaje son más infrecuentes en el cine que en el cómic, se podría hablar de una instancia enunciativa que afecta a la puesta en escena y a la fotografía, al estilo visual que, en definitiva, adopta una película, marcando igualmente la subjetividad desde la que se nos está contando una historia. No se trata solo de “ocularizaciones” sino también de imágenes mentales generadas autónomamente por los propios personajes, o de sutiles peculiaridades en la puesta en escena que podrían señalar indirectamente que una conciencia determinada ha alterado el estilo de la película. Los cambios de altura de la cámara y el repentino interés por la hierba y una pelota en *El árbol de la vida* (2011), de Terrence Malick, o incluso por un cordel que se extiende por el suelo de un patio como si fuera un cordón umbilical, en *La luna* (1979), de Bernardo Bertolucci, son trazos visuales que delatan la intrusión del estilo mental de un niño pequeño en la narración.

Obras citadas

- Barthes, Roland. *Mitologías*. Siglo XXI Editores, 1957.
- Bartual Moreno, Roberto. *Narraciones Gráficas. Del código medieval al cómic*. Ediciones Marmotilla, 2017.
- Crumb, Robert. *A Short History of America*. Kitchen Sink Press, 1979.
- Evens, Brecht. *Jolgorio*. Astiberri, 2022.
- García, Óscar. *La metalepsis en el cómic. Una aproximación transmedial desde la narratología literaria*. Universidad Complutense de Madrid, 2022.
- Gaudreault, André, y Jost, François. “Enunciation and narration”. *A Companion to Film Theory*, comp. por T. Miller, y R. Stam, John Wiley and sons, pp. 45–63.
- Gaudreault, André, y Jost, François. *El relato cinematográfico*. Paidós, 1995.
- Genette, Gerard. *Figures III*. Seuil, 1972.
- Gerads, Mitch, y King, Tom. *Mr. Miracle*. DC Comics, 2019.
- Larcenet, Manu. *Blast, vol. 1*. Europe Comics, 2008.
- Marion, Phillipe. *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur: essai sur la bande dessinée*. Université Catholique du Louvaine, 1993.
- Mazzucchelli, David. *Asterios Polyp*. Pantheon Books, 2009.
- Mikkonen, Kai. “Subjectivity and Style in Graphic Narratives”. *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, com. por Daniel Stein, y Jan-Nöel Thon, De Gruyter, 2013, pp. 101-23.
- Mikkonen, Kai. *The Narratology of Comic Art*. Routledge, 2017.
- Miller, Frank. *Sin City*. Dark Horse, 1991.
- Musturi, Tommi. *Samuelin matkassa*. Huuda Huuda, 2009.
- Platón. *Diálogos*. República. Gredos, 1998.
- Rimmon-Kennan, Shlomith. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. Routledge, 1983.
- Sánchez, Leopoldo, y Bañares, Antonio. “Un suicidio pasado a tinta”. *Creepy*, n. 27, Toutain Editores, 1981, pp. 8-13.
- Sienkiewicz, Bill, y Claremont, Chris. *The New Mutants, #22*. Marvel Comics, 1984.
- Truog, Chas, y Morrison, Grant. *Animal Man, #19*. DC Comics, 1990.
- Vázquez, Manuel. *La familia Cebolleta*. Bruguera, 1957.
- Vázquez, Manuel. *Los cuentos del tío Vázquez*. Bruguera, 1971.
- Ware, Chris. *Acme Novelty Library, #20, Lint*. Drawn & Quarterly, 2010.
- Williams III, J. H., y Moore, Alan. *Promethea, #1*. Wildstorm, 1999.