

Voces Fingidas, Voces Ocultas. Los Cómicos de P. Craig Russell y Neil Gaiman

Diego Cristóbal Alegría Sabogal*

Universidad Ruhr de Bochum
diego.alegria@rub.de

Fecha de recepción: agosto de 2015

Fecha de aceptación: octubre de 2015

Resumen: Este trabajo propone un análisis formal de la interacción entre la narración verbal y visual en los trabajos colaborativos del escritor Neil Gaiman y el dibujante P. Craig Russell. Por un lado, el análisis se enfocará en la manera en la que palabra e imagen se cancelan mutuamente para construir una retórica de lo fantástico específica al medio del cómic. Para resaltar un hecho como inexplicable, los cómics analizados desactivan palabra o imagen de manera enfática para crear silencio sin detener su narración. El tiempo y la transición, como categorías virtuales en el cómic, también resultan provechosos para tornar inefable lo fantástico.

Por otra parte, la relación entre literatura y cómic apunta a la manera en la que estos representan su relación, lo cual también será incluido en la presente discusión. En contraste a la mayoría de capítulos de la serie *The Sandman*, que partieron de un guión consciente de Gaiman, los aportes de Russell fueron adaptaciones libres de textos en prosa. Esto le permitió combinar las modalidades de la ilustración y el cómic en “Ramadan”, pero no evitó que convirtiera una novela en un cómic plenamente secuencial y caricaturesco en *The Dream Hunters*.

Palabras clave: Cómic estadounidense, novela gráfica, fantástico, literatura y cómic, narratología, imagen y palabra, adaptación, silencio.

* **Diego Cristóbal Alegría Sabogal** es doctorando en la Universidad Ruhr de Bochum, Alemania, donde completó su maestría en Literaturas Comparadas. Absolvió su bachillerato en la Pontificia Universidad Católica del Perú con una tesis sobre Jorge Luis Borges. Ha dictado cursos en su actual institución, así como en la Universidad Marcelino Champagnat y en la Universidad Católica Sedes Sapientiae. Además de contar con publicaciones en revistas académicas en español e inglés, también, ha participado en medios independientes y digitales, sobre todo en torno a la investigación de manga, cómic y cultura de fans.

Voices Staged And Shaded. Comic Collaborations between P. Craig Russell and Neil Gaiman

Abstract: This paper proposes a formal analysis of the interplay between verbal and visual narration in the collaborations between writer Neil Gaiman and graphic artist P. Craig Russell. On the one hand, the analysis will set focus on the way word and image cancel each other to construct a rhetorics of fantasy specific to the comics medium. To point out a fact as unexplainable, the analyzed comics deactivate either word or image in an emphatic way to create silence without stopping their narration. Time and transition, being virtual categories in comics, also prove fruitful resource to make the fantastic elusive.

On the other hand, the relationship between literature and comic points to the way these mediums represent their own relationship, which will also become part of the current discussion. In contrast to most chapters in the comic series *The Sandman*, which were deliberately scripted by Gaiman, Russell's contributions are free adaptations from prose. This allows him to combine the modalities of illustration and comics in "Ramadan", but does not keep him from turning a novel into a fully sequential and cartoonish comic in *The Dream Hunters*.

Keywords: US-American Comics, Comics and Literature, Graphic Novel, Fantasy, Narratology, Words and Pictures, Adaptation, Silence.

1. Introducción

El presente trabajo se enfrenta, ante todo, a la pregunta de la retórica de lo fantástico en el cómic. Al analizar el cómic en contraste con la literatura, sin embargo, se sirve de ejemplos que establecen la relación entre ambos medios. Al discutir ambos lenguajes a nivel discursivo, por lo tanto, será también inevitable tomar en cuenta la semantización de ambos medios y cómo de su relación surge el inestable concepto de "novela gráfica". Se arriesgará, por lo tanto, un enfoque doble, dado que ambas cuestiones se intersectan. ¿Cómo se representa lo irrepresentable en el cómic? ¿Cómo se relaciona el sistema de representación del cómic con el de la literatura?

En cuanto a lo fantástico, se trabajará con la clásica definición de Tzvetan Todorov, que identifica como característica principal en la duda entre una cosmovisión racional o irracional: "De entrada, es necesario que el texto obligue al lector a considerar al mundo de los personajes como un mundo de personas vivientes y a dudar entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los eventos evocados" (1970, p. 37-38).¹ Será esta duda a la que la presente investigación referirá como "el efecto fantástico".

¹ Se citan los títulos de lenguas extranjeras en traducciones propias.

Roger Bozzetto se basa en una definición similar, pero se centra en las características del efecto fantástico a nivel de expresión: “Se puede describir lo fantástico, sus efectos, como el producto de una retórica específica —una ‘retórica de lo indecible’— que construye una maquinaria textual que permite la irrupción de lo innombrable en el mundo así representado” (2001, pp. 226-227). Lo fantástico, por tanto, es un momento de duda en el cual el personaje se enfrenta a lo inexplicable. No se trata de lo imposible, sino de lo no representable pero presente que no se deja clasificar en categorías racionales ni míticas y así subvierte el concepto de realidad y el sistema simbólico a la vez. Si bien esto suena muy abstracto en este punto, es de esperar aclararlo precisamente con los ejemplos a seguir. Sin embargo, lo que Bozzetto tipifica para la forma literaria, cabe ampliarlo para los niveles visuales y plurisistémicos del cómic.

El proceso de creación de cada una de las obras aquí analizadas es distinto: cómic basado en un guión escrito, transposición gráfica de un boceto en prosa o adaptación posterior de una novela ya publicada e ilustrada a la historieta. Para comprender los conceptos de género que están en juego, así como su desarrollo, hay que considerar que son construcciones discursivas y no tienen consistencia concreta o ahistórica. “Como construcciones, los géneros tienen una historia (llamémosle ‘historia del género’), la cual se cruza de diversas maneras con aquello que se entiende comúnmente bajo ‘historia(s) del género’” (Schmitz-Emans, 2012, pp. 5-6). La idea de lo que se califica como cómic o literatura está en constante relación recíproca con la producción de las obras así calificadas.

Por tanto, el presente análisis no trabajará con una definición estable de “novela gráfica”, sino que busca extraer el sentido de la palabra de cada obra en cuestión. “Literatura” y “cómic” en cambio, serán usados principalmente para referirse a los códigos en sí mismos. Se intentará, en todo momento, dejar de lado el adjudicarles alguna personalidad, valor u otra característica secundaria. Más específicamente, bajo literatura se entiende un medio de expresión puramente lingüístico, mientras que el cómic se refiere a narración gráfica secuencial que puede servirse del lenguaje como recurso secundario (McCloud, 2001).

2. Voces de Arena: la Ficción del Narrador

Los ejemplos en cuestión, pues, serán algunas de las obras en los cuales P. Craig Russell dibuja sobre los textos de Neil Gaiman. Sin embargo, se empezará por poner como contrapunto un capítulo adicional de *The Sandman*, que fue diseñado minuciosamente

por Gaiman e ilustrado por Mike Dringenberg según sus indicaciones. Afirma Bender: “Gaiman escribió guiones muy detallados que describían la disposición de las viñetas en cada página, el simbolismo de cada viñeta y sutilezas como las sensaciones que pretendía evocar” (1999, p. 7), en general. El capítulo 9, “Tales in the Sand”, no es una excepción. Funge de prólogo al arco narrativo *The Doll’s House*, pero funciona como una historia cerrada en sí misma.

El relato inicia con la voz de un narrador extradiegético. Este narrador no es visible en el cómic, no se conocen sus características personales ni el contexto de su relato.² Dado que Neil Gaiman describe en una entrevista esta historia con la categoría (algo cuestionable) de “cuento popular antropológico y etnográfico” (Bender, 1999, p. 5), la voz extradiegética al inicio de “Tales in the Sand” sería la del antropólogo que intenta mediar la cultura desconocida de manera objetiva.

El narrador intradieгético, quien es caracterizado por esta voz externa, lleva, por el contrario, una fuerte marca cultural y se encuentra en un contexto narrativo concreto: el de un rito de iniciación, como parte del cual narra su historia. A diferencia del narrador extradiegético, cuya voz desaparece casi del todo después de la cuarta viñeta, la voz-relato del narrador intradieгético es citada en cada una de las viñetas desde que empieza a narrar. Las imágenes que representan esta historia intradieгética no son la secuencia estrecha que suelen dominar los cómics estadounidenses (McCloud, 2001). En cambio, a primera vista, incluso, parecieran estar subordinados al flujo del texto. Este cómic estaría, en tal caso, subordinado a otro medio, el verbal.

Tomando la forma del pastiche del relato mítico, el cómic pretende legitimar su autenticidad y profundidad, las cuales hasta la generación anterior a Gaiman (y, en muchos casos hasta hoy en día) fueron concebidos como ajenos al llamado “medio masivo” (Grünwald, 2010, p. 12). Se puede reconocer, por lo tanto, que la simulación de la forma puramente verbal, díгase literaria, pretende revalorizar el cómic. Esto explica por qué *The Sandman* junto con otros cómics contemporáneos fue calificado como “novela gráfica”: juega con la imitación de la literatura, aunque no sea precisamente de la novela. Con pretensiones similares, el dibujo de Dringenberg se aleja de lo caricaturesco y la línea sólida

² Gerard Genette diferencia la “narración” como el contexto en el que se narra; el “relato” como la voz narrativa verbal, cuyo estilo puede connotar en torno al narrador y a lo narrado; y la “historia” que se refiere a la trama narrada en sí, más allá de cómo se narre (Genette, 1972).

que se asociaría con el cómic para ofrecer acuarelas que más bien habría que calificar de expresionistas. Gaiman mismo se resiste al uso de la palabra, dado que a la larga ha sido usado para distinguir entre cómics “serios” y los que siguen siendo “cultura de masas”. Sin embargo, él también menciona que su obra ha sido calificada de esa manera (Bender, 1999).

Aun así, esta literarización del cómic no es más que una ilusión. Obsérvese a nivel visual la composición de las páginas 5 a 21, de las cuales proviene el siguiente ejemplo:



Figura 1. La ciudad de vidrio. Tomado de “The Doll’s House, Prologue: Tales in the Sand,” por N. Gaiman & M. Dringeborg, 1989, *The Sandman* (8), pp. 5-6.

Podrá notarse que los dos tercios superiores siempre están divididos en cuatro viñetas coloridas que representan la historia enmarcada, mientras el tercio inferior está compuesto en cada página de una única viñeta horizontal que remite al contexto o marco narrativo, dominada por los colores negro y anaranjado. Esta lógica también recuerda constantemente al lector que se está representando una situación narrativa verbal. No obstante, la lógica misma trasciende el flujo del discurso verbal. Más aun, la voz del narrador alterna entre pasajes narrativos y argumentativos, para adaptarse a la composición de la página:

En ese entonces, este lugar no era un desierto. Era fértil, con muchos árboles de fruta y animales gordos y lentos por todas partes (...). Y en este lugar, donde ahora estamos, había una ciudad. / Estaba construida de vidrio, una ciudad que se extendía más lejos de lo que un hombre podría caminar en un día. Pues este fue el lugar donde las primeras gentes empezaron (...) / (...) y las primeras gentes eran de nuestra tribu. Este es nuestro secreto y jamás se lo decimos a nadie, pues nos matarían si lo supieran. Pero es la verdad. (Gaiman, 1989, p. 5)

En la última viñeta, la voz narrativa se aparta de la trama para tomar una función autoreferencial. Esto coincide con la imagen que en este momento representa al narrador, quien es a su vez el contenido narrado en ese instante. Esta dinámica se repite a lo largo de las 15 páginas de la metanarración y demuestra que la obra sí está concebida como un cómic y no como la traducción visual de un texto puramente visual. Gaiman también señala que el ritmo visual de este capítulo era importante para él:

Quería tener un ritmo simple de “pah, pah, pah, pah” [‘beat’, en inglés] con cuatro viñetas en la parte superior y una viñeta larga en la parte inferior de cada página. (...) La repetición del diseño en cada página simulaba el estilo cantarín de los cuentos populares. (Bender, 1999, p. 80)

En la página 21, el metarrelato llega a su punto culminante, cuando el señor de los sueños pide la mano de una princesa humana por tercera vez: “Y, por última vez, le pidió que fuera su mujer...” (Gaiman, 1989, p. 21). Aunque gran parte de la historia fue representada de manera visual, tras las palabras citadas, el relato se interrumpe de forma abrupta. La primera viñeta de la página 22 muestra al narrador turbado en silencio. Ante la insistencia de su oyente, al fin responde: “(...) dijo no. ¿Qué más podía decir?” (Gaiman, 1989, p. 22). También la última viñeta muestra únicamente el rostro triste del narrador mirando al suelo.

A nivel visual, no hay vuelta a la historia. El final nunca es mostrado, tan solo dicho. También a nivel verbal la representación de los hechos es somera. Se compone de una negación y una repregunta. Incluso si algo se ha dicho sobre el desenlace, su representación es deficiente. Precisamente esta deficiencia coincide con el papel de lo fantástico como “un punto ciego alrededor del cual, el relato gira indefinidamente” (Bozzetto, 2001, p. 231), pues el cómic no muestra realmente aquello que no se puede explicar.

3. Ramadan: el Narrador Desaparece

El capítulo 50 de *The Sandman*, titulado “Ramadan”, fue dibujado por P. Craig Russell, mas no siguiendo un guión, sino un texto en prosa de Gaiman (Bender, 1999). El volumen es particular desde su primera página, la cual es dominada por una frase rodeada de símbolos abstractos: “En el nombre de Alá, el compasivo, el todomisericordioso, cuento mi historia. Pues no hay más Dios que Alá y Mahoma es su profeta” (Gaiman, 1993, p. 1). Hay que considerar aquí que esta fórmula, conocida como la Bismillah, “es usada por los musulmanes antes de comenzar cualquier tarea importante” (Bennet, 2013, p. 332), es decir, funge como introducción común en la tradición islámica e inicia la mayoría de capítulos del Corán, pero también documentos y relatos seculares. En su uso podría por tanto compararse con el “Érase una vez” del cuento europeo. Vista así, la primera página de “Ramadan” no contiene información denotativa, sino únicamente connotaciones culturales.

Cada una de las siguientes tres páginas muestra una secuencia argumentativa, compuesta de una lista de maravillas y una conclusión. Sin embargo, la cantidad de textos o de ejemplos por página y, en general, su disposición gráfica, no es constante. Al contrario de “Tales in the Sand”, en estas páginas, adaptadas directamente de la forma literaria puramente verbal, las imágenes sí someten su ritmo a la lógica del discurso. Empero, esta también es una elección consciente, como se verá por contraste en páginas posteriores del mismo cómic. Es una elección limitante, pero que permite a Russell crear nuevas formas, como muestran las siguientes imágenes de las páginas ya citadas:

ilustración *comenta* el relato haciéndonos ver lo que en el relato verbal no está escrito, integrándolo, enriqueciéndolo. La viñeta del cómic *es* el relato. (1993, p. 22)

Sin embargo, las ilustraciones de Russell están integradas en una obra mayor que, a partir de la página cuatro presenta secuencias más ajustadas (aunque aún subordinadas al texto) y, como podrá verse, se desarrolla progresivamente hasta tomar la forma del cómic puro. Aun así, es notable que hasta la página ocho no aparezca ningún signo convencional, ninguna línea cinética, jeroglífico, ni siquiera una burbuja de habla. En todo el volumen no se encuentra un solo ejemplo de onomatopeya. Es recién tras un párrafo particularmente largo que inicia el primer diálogo del relato. Esta transición remarca al lector la idea de que está leyendo un cuento y no un cómic, como lo es realmente, a pesar de que, en las siguientes páginas, texto y narración gráfica estén sumamente balanceados.

A estas alturas, el lector ya ha reconocido que “Ramadan” se ambienta en el mundo de las *Mil y una noches*, aunque se trate de una historia propia. También la figura del califa Haroun Al-Rashid, quien a menudo se siente preocupado y busca el consejo de su corte, es tomado de la tradición (Pinault, 1992). Sin embargo, en este caso no encuentra a nadie que alivie sus penas y llega al extremo de sacar una esfera llena de demonios de entre sus tesoros, para invocar al señor de los sueños con ella. Para comprender la lógica de la historia, es necesario considerar varios grados de lo fantástico. Aunque la acción ya esté ambientada en un mundo maravilloso, la intrusión de lo fantástico perturbador aún puede desestabilizar esta “realidad”,³ en tanto se la acepte como “un mundo de personas vivientes” cuyas reglas (mágicas) constituyan a su manera “una explicación natural”. La liberación de los demonios y el pacto con el señor de los sueños violarían estas reglas y por tanto serían algo antinatural para el mundo narrado.

Cuando Al-Rashid lanza la esfera de demonios desde el alto de una torre en la página 18, tanto el narrador como el diálogo enmudecen: no hay una sola palabra en toda la página. Asimismo, el dibujo de los demonios en la esfera inicia como una mancha negra, poco específica, y recién en la última viñeta algunos de ellos tienen rostros. Así como la

³ En sus propios términos, Farah Mendlesohn escribe: “La fantasía de intrusión, aunque usualmente se asocia con fantasía del ‘mundo real’, puede situarse dentro de lo inmersivo. Si tal es el caso, se aplican las mismas reglas: hay una línea clara entre la ‘normalidad’ construida y la intrusión” (2008, p. 22).

voz narrativa calla respecto a algo que no puede o no quiere representar con precisión, la representación gráfica del elemento también es imprecisa. Un narrador en un texto literario está limitado a la palabra y por lo tanto requiere del circunloquio para figurar algo sin representarlo (Bozzetto, 2001). El cómic, en cambio, trabaja con más de un código y puede denotar lo mismo a múltiples niveles mediante palabra, imagen o montaje (McCloud, 2001). El ejemplo que se acaba de analizar muestra, además, que el cómic también puede desactivar conscientemente uno de sus códigos, para “callar” sin interrumpir su narración.

En las siguientes páginas, la voz narrativa sigue ausente y la narración se vuelve puramente gráfica. Como se anunció, la primera y segunda mitad del capítulo se distinguen por el peso de comunicación verbal o gráfica. Cabe citar al respecto la distinción que hace Desiderio Blanco (1999), quien define al texto como principalmente temático, apropiado para plasmar contenidos conceptuales o abstractos: ideas, relaciones lógicas, procesos temporales. La imagen, en cambio, es directamente figurativa y transmite información sensorial. Si se lee “Ramadan” según estos parámetros, se podrá reconocer que la primera parte describe a la ciudad y la segunda la acerca de manera sensible. En tanto lo visual es percibido directamente por el lector, que esto lo ve “con sus propios ojos” en vez de decodificarlo de un texto, se genera la ilusión de simultaneidad: la historia no se escucha, se vive. Es esto lo que subraya la desaparición de la voz narrativa dominante y el incremento progresivo de la secuencialidad y figuratividad en este cómic.

Tras haber intensificado de esta manera el efecto de realidad mediante recursos propios del cómic, el segundo momento fantástico de la historia resultará aun más intenso. Haroun Al-Rashid vende su ciudad al señor de los sueños y quiebra la estructura de su realidad. “Prometo entregarte esta ciudad. Mi ciudad. Propongo que me la compres: llévala a los sueños. (...) A cambio quiero que nunca muera. Que viva por siempre” (Gaiman, 1993, p. 28). Cuando Al-Rashid comunica a sus súbditos que la ciudad pasa a pertenecerle al señor de los sueños, y así sella el pacto, una alfombra voladora cae del cielo (Gaiman, 1993). Ninguna palabra comenta esta transformación mágica del criterio de lo real, menos aun la voz del narrador, quien ya se retiró hace buen tiempo. En el momento que entran en vigencia, las nuevas leyes de la realidad ya no se explican. De esta manera son dejadas como presentes pero inexplicables.

Las siguientes páginas muestran a Al-Rashid tras la transformación, en un mundo realista y miserable. Sueña con el otro mundo cuya imagen reconoce en la botella que porta el señor de los sueños, pero no puede justificar su existencia de manera racional y acaba

resignándose a olvidarlo (Gaiman, 1993). Se encuentra, por tanto, en la situación de duda, característica principal de lo fantástico según Todorov.

La última página del capítulo propone otra vuelta de tuerca en términos narrativos. Aquí tiene lugar el regreso de la voz narrativa, la cual es individualizada y limitada en la persona de un pordiosero. La narración anterior se enfrenta a varias formas de pseudodiégesis: por un lado, el cómic simula nuevamente que se hubiera escuchado la historia de un narrador oral en la forma literaria, a pesar de que gran parte de ella fue transmitida sin palabras; sin embargo, de esta manera quiebra el efecto de realidad que la comunicación gráfica había generado y la revela como una ficción que surge de un contexto determinado. Igual que en la experiencia intradiegetica de Al-Rashid, la ciudad para el lector pasa de estar presente a ser remota y mediada. El discurso que se le ofreció al lector es privado de su eje, arriesgándolo también a caer en el mismo estado de duda fantástica.

Tras caracterizar al narrador que ha transmitido la primera historia, un narrador extradiegético comenta sobre él, alejando al lector, aún más, del eje del relato. La multiplicación de narradores, sin embargo, genera la duda de quién pronuncia las últimas líneas del cómic: “Pero solo Alá lo sabe todo” (Gaiman, 1993, p.32). La cartela que la presenta lleva un color distinto al que caracterizó a ambos narradores ya presentados. ¿Será acaso un tercero? El carácter de la frase misma lleva más bien a considerarla a otro nivel.

Siendo una máxima con pretensiones universales, no es algo que un individuo en particular diga en un contexto específico, sino que, más bien, se acerca a la descripción de lo mítico según Norbert Bolz: “aquellos discursos que, más allá de su pronunciación, están dichos, quedan dichos, y siempre quedan por decir” (1983, p.487). Esta universalidad de la frase que se dice a sí misma contrasta con la fuerte marca cultural que lleva al aparecer en un cómic estadounidense. Igual que la primera página, la frase en sí representa una tensión insoluble entre limitación espacial e histórica y su resolución hacia la transcendencia universal. Estos son temas que también se desarrollan en otros capítulos de *The Sandman*, pero que no se pretende agotar en este ensayo.

4. Cazadores de Sueños: en Busca del Cómic Perdido

Si el caso de “Ramadan” es particular dentro de la serie *The Sandman*, la siguiente cooperación entre Gaiman y Russell lo sería aún más. En 1999, tras 10 años de

concluida la serie original, Gaiman publica una novela sobre la misma temática, titulada *The Dream Hunters* e ilustrada por Yoshitaka Amano. Otros diez años más tarde, en 2009, Russell adapta esta novela al formato del cómic, reinsertándola en el mismo medio que el resto de la serie. Aun así, el trabajo de Russell en este caso desentona con el resto de la obra. Incluso se la podría considerar decepcionante en contraste con las magníficas ilustraciones de Amano, pero el propósito de la presente investigación no es valorar, sino comprender por qué los mismos artistas pueden decidirse por métodos narrativos distintos.

Russell sigue la trama de la historia de manera bastante fiel. Se trata de una zorra y un tejón que intentan engañar a un monje. La zorra gana la competencia, pero se enamora del monje en el proceso, y luego intenta salvar su vida de la maldición que le echa un *onmyoji* o hechicero. Russell incluye pasajes de texto de la misma, pero también omite la narración verbal en los momentos en que la imagen comunica de manera más eficaz, lo cual produce secuencias sin narración, como entre la páginas 10 y 13. Además, una ventaja que le da la narración visual es que puede omitir el género de la zorra, quien en la novela desde la primera página es revelada como femenina por el género gramatical. En el cómic esto recién se revela después de que el animal se ha transformado en humana, generando una anagnórisis doble.

Si los capítulos más aclamados de *The Sandman* en la década de los ochenta se apartaron conscientemente de la caricatura y la onomatopeya, se puede volver a encontrar este estilo en *The Dream Hunters*. La expresividad de las figuras excede su realismo y prefiere poses enfáticas y colores contrastantes. En la novela, Gaiman menciona que el zorro se ríe al ver que su contrincante fue descubierto por el monje al que pretendía engañar: “y desde la ladera resonó el yip! yip! yip! de un zorro” (Gaiman & Amano, 1999, p. 10). Russell dibuja cada uno de estos “yip!” en una burbuja de habla distinta y agrega la risa del monje, representada de manera correlativa, dándole un globo propio a cada “Ha!” (Gaiman & Russell, 2009, p. 13). Además de expandir la novela, Russell también cambia detalles, como el hecho de que el zorro, en esta escena, no se encuentra escondido en una ladera remota, sino que aparece en primer plano con un fuerte color rojo, de modo que no se puede pasar por alto.



Figura 3. El engaño del mapache. Tomado de *The Sandman: The Dream Hunters*, por N. Gaiman & P. C. Russell, 2009, pp. 12-13. Nueva York, NY, Estados Unidos: Vertigo.

Como se ha observado, Russell tiene un rango más amplio de estilos que este, por lo que su elección por el estilo típico del cómic en este caso fue, sin duda alguna, intencional. Aun así, este volumen es vendido como “novela gráfica”, sobre todo bajo el pretexto de que es, a diferencia de los ejemplos antes mencionados, la adaptación de una novela. Quizás es precisamente por contar con esa justificación y todo el trabajo de décadas anteriores como respaldo, que Russell en este caso no intenta apartarse de los estereotipos del cómic, sino de la novela. La justificación moral de la historieta ha dejado de ser una necesidad o, en todo caso, se ha transferido a otro nivel. Ahora no se trata de revalorizar el sistema estructural del código, sino también las características clásicas de su estilo. Aunque adopte el título de novela gráfica, este volumen acepta su condición de cómic.

En cuanto al tratamiento de lo fantástico, parece que Russell aquí también intentó omitir el uso de texto en las secuencias que implican lo sobrenatural. En la secuencia de ilusionismo citada, el narrador está ausente la mayoría del tiempo, y las secuencias de sueños a menudo prescinden de narrador y diálogo. En el capítulo final completa cinco páginas con este estilo (Gaiman & Russell, 2009), pero acaba volviendo a introducir onomatopeyas, diálogos y narración de manera progresiva sin cambiar el nivel de realidad (Gaiman &

Russell, 2009). Por todo ello no se puede considerar que haya llevado a cabo este propósito de forma tan consecuente como lo hizo en “Ramadan”.

Probablemente la escena más lograda para la representación de lo fantástico en *The Dream Hunters* es el regreso de la zorra en el momento en que se reconcilia con el monje. Esta escena parece difícil de representar de manera visual, pues su efecto reposa nuevamente en lo invisible: “Al amanecer, el monje fue despertado a medias de su sueño por una voz susurrante” (Gaiman & Amano, 1999, p. 18) escribe Gaiman. El monje no sabe quién es su interlocutora porque no la ve. ¿Es un zorro? ¿Es una mujer? El hecho es que el ser fantástico en torno al cual gira la historia es ambos y ninguno, un *trickster* de forma cambiante.

El invisibilizar la fuente permite representar al ser como fantástico, como no representable. En un medio visual que carece del elemento sonoro, Russell no puede servirse del mismo recurso, pero encuentra una solución ingeniosa. Se muestra la sombra de dicha hablante. En una página, aparece la sombra de un zorro. Sin embargo, cuando en la página siguiente se recuerda la misma escena en retrospectiva, la sombra tiene la forma de una mujer (Gaiman & Russell, 2009). De esa manera, se tienen dos perspectivas de hechos contradictorios pero simultáneos, cuya yuxtaposición desestabiliza la coherencia de la realidad.

5. Coraline y el Borde de la Realidad

Como último ejemplo, se tratará una obra fuera de la serie *The Sandman*. La novela *Coraline* fue escrita por Gaiman en 2002 y adaptada por Russell a formato de cómic en el 2008. También este volumen lleva la etiqueta de “novela gráfica” en la carátula y es necesario reconocer que esto se debe principalmente a que, como en *The Dream Hunters*, se trata de una adaptación literaria y no al carácter o calidad de la obra.

El carácter del dibujo de Russell, por otra parte, aquí también se diferencia de los ejemplos anteriormente analizados. El dibujo de *Coraline* es realista y muestra a sus personajes con una actitud que, frente a las caricaturas antes vistas, resulta en todo momento relajado. Priman colores pasteles y grises. El volumen a momentos resultaría parco si no fuera por la rareza de las escenas representadas. Todo ello se debe a que esta historia es la primera que cumple enteramente con las exigencias de Todorov al partir de un mundo realista, representado como análogo a la realidad del lector. Esto motiva a emplear un estilo

sencillo que precisamente contrasta con lo imposible representado. De esa manera se acerca a “la imposible figuración de lo ‘otro que sin embargo está ahí” (Bozzetto, 2001, p. 227).

La historia de Gaiman cuenta, en este caso, sobre una niña que descubre en su nueva casa la puerta hacia otro mundo. Este es esencialmente un reflejo especular de la propia casa. La realidad paralela es dominada por una doble de su madre que lleva botones en lugar de ojos y resulta ser un espíritu maligno con la intención de robar el alma de la protagonista.

En varias ocasiones, Coraline se describe a sí misma como “exploradora” mientras produce listas de cosas que descubre en su casa real y sus alrededores. Estos objetos enumerados son mostrados por Russell en viñetas separadas con estructura de emblema: cada una contiene un objeto dibujado y su descripción en la voz del narrador (Gaiman & Russell, 2008). Esta redundancia es lo que McCloud describiría como una representación “bilingüe” (2001, p. 161). Con su repartición en pequeños cuadrados regulares parece una colección en una vitrina.

También en el mundo especular, Coraline descubre objetos, esta vez “cosas maravillosas” con propiedades mágicas. Gaiman describe estas de manera similar en la novela (2002, p. 41), pero la representación que les da Russell es contrastante. La voz narrativa está ausente en estas viñetas para poner los comentarios en la voz de Coraline o dejarlos completamente ausentes (Gaiman & Russell, 2008). Más directamente que en todos los ejemplos anteriores, esto simula la presencia inmediata de los objetos imposibles, dándole carácter figurativo pero no explicativo.

La puerta al otro mundo se encuentra en el *drawing room* de la casa, una antigua sala de estar que la familia de Coraline utiliza como depósito. Este es mencionado en la novela como el lugar al que “nadie iba” (Gaiman, 2002, p. 16) con una puerta que no va “A ningún lugar” (Gaiman, 2002, p. 16). Su descripción es, pues, puramente negativa. Recién en la página 36 el texto presta información sobre los objetos que sí están en el cuarto, aunque en su mayoría la descripción siga siendo negativa: “Aparte de eso, el cuarto estaba vacío: no había dobleces en el mantel, no había estatuas ni relojes; nada que hiciera sentir el cuarto cómodo o como si alguien viviese ahí” (Gaiman, 2002, p. 36). La novela deja como desconocida incluso la antesala al límite de la realidad, hasta que Coraline está a punto de cruzarlo.

Russell, en cambio, ya ofrece un dibujo del cuarto en la página nueve. Sin embargo, en el momento del cruce se centra en el acto en sí y omite el contexto que ya había mostrado

antes. Su representación de esta escena consta de una secuencia de imágenes muy cercana y sin palabras, cuya mayoría de viñetas están dibujadas desde la perspectiva subjetiva. Las últimas tres viñetas muestran a Coraline desde atrás caminando lentamente a través de la puerta hacia la oscuridad (Gaiman & Russell, 2008). El lector sigue en todo momento mirando en la misma dirección que la protagonista.

Los elementos sensoriales que el cómic podría agregar son omitidos por Russell, quien vuelve la escena aun más abstracta que en la novela. Más bien, el dibujante se ha decidido por una representación simbólica del proceso psicológico de lo fantástico: el enfrentamiento con lo desconocido y el paso más allá del mundo de vida. Como la descripción de Bozzetto de la retórica de lo fantástico, el hueco de la llave y la puerta negra también son “figuras del vacío” (2001, p. 233).

De la misma manera, después del cruce, el tratamiento en la novela y el cómic son bastante distintos. Gaiman en el texto insiste en el efecto de lo “Unheimlich”,⁴ pues describe que la casa resulta conocida, pero extraña. El mayor énfasis recae en una imagen que es desnaturalizada por las condiciones de visibilidad imperfectas:

Miró fijamente el cuadro que colgaba de la pared: no, no era exactamente igual. El cuadro que tenían en su propio pasillo mostraba un muchacho en ropas anticuadas observando unas burbujas. Pero ahora la expresión en su rostro era distinta - estaba mirando las burbujas como si pensase hacerles algo realmente horrible. Y había algo particular en sus ojos. Coraline miró fijamente sus ojos, intentando descifrar exactamente cuál era la diferencia. (2002, pp. 37-38)

Desde la posición de lector, no se puede responder la pregunta sobre cuál es la diferencia específica en la mirada del niño, simplemente porque no es posible ver el cuadro descrito por el texto. No obstante, el esfuerzo por intentar ver, que Coraline experimenta de manera directa y el lector de manera metafórica, es reflejado por el foco en los ojos del niño. Lo que no se logra ver es cómo mira el niño —si es que acaso está devolviendo la mirada a la protagonista o si puede incluso verla—.

⁴ Para un análisis de la novela en términos de este concepto freudiano, véase Rudd, D. (2008). An eye for an I: Neil Gaiman's *Coraline* and Questions of Identity. *English, Film and Media and Creative Writing: Journal Articles*, (1).

El juego con la mirada y lo invisible es central en todas las imágenes de *Coraline*, pero no puede ser traducido de la misma manera en un medio visual. Russell está obligado a mostrar la imagen del niño, pero lo muestra como una fotografía, la única en todo el cómic. En general, las fotos resultan un elemento alienante en el código del cómic, pues se trata de “medios percibidos como distintos” (Schmitz-Emans, 2011, p. 57), sobre todo porque a la fotografía se le adjudica un realismo perfecto que se le niega al cómic. Es por ello que el niño parece pertenecer a un grado de realidad distinto. Lo que Russell no muestra en esta ocasión es el resto del cuarto. Coraline camina por la oscuridad hasta salir del *drawing room* y solo por sus burbujas de pensamiento el lector puede enterarse de lo que está pensando.

Aparecen aún más “figuras del vacío” cuando la protagonista cruza el borde del mundo. Este mundo especular es relativamente pequeño y más allá de los alrededores de la casa no existe nada. Gaiman se sirve para esta escena de una descripción enteramente negativa:

En este lugar, el bosque seguía más allá, los árboles se volvían más toscos y parecían menos árboles cuanto más avanzabas. Pronto parecían algo muy aproximativo, como la idea de un árbol (...). Y entonces empezó la niebla. No era húmeda, como una niebla o bruma normal. No era fría ni caliente. Coraline sentía como si estuviera caminando hacia la nada. (2002, p. 87)

Mientras la novela describe la transición como un proceso, en el cómic se ve a Coraline de pie en una viñeta sobre el pasto y en la siguiente se encuentra repentinamente frente a un fondo blanco (Gaiman & Russell, 2008). Lo irrepresentable se ha perdido, no en lo no dicho o no mostrado, sino en el tiempo fingido del cómic, la transición. Al respecto, la transición de una viñeta a otra es para McCloud (2001) el lenguaje esencial propio del cómic. En este cómic Russell calla algo irrepresentable, una pregunta insoluble: ¿en qué punto termina el mundo? ¿Dónde acaba la realidad?

Recién cuando Coraline regresa, Russell desarrolla una secuencia que cruza entre estos dos estadios. Las características de esta secuencia no resultan particularmente arriesgadas, sino que en su procedimiento intuitivo expresan asociaciones significativas. Sin que Coraline se mueva puede verse aparecer detrás de ella, poco a poco, piedras y palos, donde antes solo estaba la página en blanco. Después aparece pasto seco bajo sus pies y finalmente se vuelve a ver el bosque que no atravesó. (Gaiman & Russell, 2008).

En realidad, lo que se ve es a la protagonista salir del vacío sin moverse. Bien visto, lo que en el cómic representa la nada tampoco es realmente el vacío, sino que en las escenas más abstractas aún se ven nubes de niebla. Cuando el mundo reaparece, lo hace en forma de desierto, que representa la nada de manera simbólica.

Por su parte, en la novela, la nada está descrita como un lugar en el espacio. Al observar el cómic, se ha notado que Russell la representa de manera temporal. Esto nuevamente remite a las transiciones en el cómic, pues en el medio secuencial el tiempo no tiene ritmo fijo.

El tiempo se vuelve sensible de manera ilusoria, como un impulso. El tiempo es percibido por el receptor (el observador que 'lee'), es constituido recién como un proceso vivo por el receptor en un trabajo de imaginación activo-combinatorio y ampliante, interpretante. (Grünewald, 2011, p. 50)

La existencia material del cómic en la página es atemporal y simultánea. Es solo mediante la interpretación de convenciones sumamente flexibles que el lector lo interpreta como temporal. Por tanto, la categoría subjetiva del tiempo en el cómic se ofrece como "punto ciego" por excelencia para dejar desaparecer en él lo irrepresentable.

6. Conclusiones

De los ejemplos tratados se puede sostener que lo fantástico se localiza en la representación fallida de los distintos medios. Por ello, en el medio textual, aparte de las estrategias nombradas por Bozzetto, lo visual también es un punto ciego importante utilizado a menudo por Gaiman. Es probable que esto haya ganado importancia en la literatura contemporánea al ser esta más consciente de su relación con los medios visuales.

A pesar de su plurisistemicidad, el cómic no está obligado a "decir más" o con mayor detalle. También es capaz de callar más y de manera más rotunda. Si la imagen o la palabra se desactivan de manera notable, se hace sentir un vacío que apunta hacia el lugar ausente de lo fantástico, lo inexplicable y lo irrepresentable.

Además de los silencios construidos, el cómic también cuenta con puntos ciegos al interior de su código. Estos se sitúan claramente en el espacio entre las viñetas, el lugar que

McCloud llama “la canaleta” (2001, p. 74). Russell explota en estos puntos la transición disociativa y la virtualidad del tiempo, para alienar al lector de lo irrepresentable.

En cuanto a la relación entre literatura y cómic, en estos ejemplos se ha podido ver que una adaptación literaria no tiene por qué ser más verbal o abstracta que un cómic diseñado como tal, sino todo lo contrario. Más a menudo, los procesos de compensación acaban logrando que una adaptación literaria sea más gráfica, como en el caso de *The Dream Hunters*, mientras que un cómic puede aprovechar categorías de abstracción literaria como en “Tales in the Sand”.

Por otro lado, el concepto de “novela gráfica” surge de estos procesos de compensación, pero es voluble y relativo en su significación, la cual está subordinada a un proceso histórico. En un inicio sirve para contrarrestar la concepción del cómic como banal y antagónico a la literatura, pues genera cómics que fingen su propio carácter literario. En su desarrollo más reciente, el concepto ha degenerado para distinguir de manera arbitraria los cómics que son vendidos como “más literarios” y, se implica, de “mayor calidad”, de los que son “solo chistes”. En este mismo proceso, sin embargo, el concepto ha perdido consistencia, pues ya no se refiere a un estilo identificable de cómic, sino que a menudo coincide en todas sus características con los cómics como solían descalificarse antes de la generación de los años ochenta. Russell, incluso, ataca esta barrera de forma intencional para derrocar también la nueva barrera y reconocer al cómic no como un género subordinado a la literatura, sino como un medio artístico independiente con valor propio.

Referencias

- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Bender, H. (1999). *The Sandman Companion*. Nueva York, NY, Estados Unidos: Vertigo.
- Bennet, C. (2013). *The Bloomsbury Companion to Islamic Studies*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury.
- Blanco, D. (1999). Texto fílmico / texto literario. *Lienzo*, (20), pp. 9-66.
- Bolz, N. W. (1983). Odds and ends. Vom Menschen zum Mythos. En K. Bohrer (Ed.), *Mythos und Moderne* (pp. 471-492). Fráncfort del Meno, Alemania: Suhrkamp.
- Bozzetto, R. (2001). ¿Un discurso de lo fantástico? En D. Roas (Comp.), *Teorías de lo fantástico* (pp. 223-242). Madrid, España: Arco/Libros.
- Gaiman, N. (2002). *Coraline*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury.
- Gaiman, N. & Dringenberg, M. (1989). Doll's House, Prologue: Tales in the Sand. *The Sandman*, (8).
- Gaiman, N. & Russell, P. C. (1993). Ramadan. *The Sandman*, (50).
- Gaiman, N. & Amano, Y. (1999). *The Dream Hunters*. Nueva York, NY, Estados Unidos: Vertigo.
- Gaiman, N. & Russell, P. C. (2008). *Coraline*. Nueva York, NY, Estados Unidos: Harper Collins.
- Gaiman, N. & Russell, P. C. (2009). *The Dream Hunters*. Nueva York, NY, Estados Unidos: Vertigo.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. París, Francia: Seuil.
- Grünewald, D. (2010). Das Prinzip Bildgeschichte. En *Struktur und Geschichte der Comics*. Bochum, Alemania: Bachmann.

- Grünewald, D. (2011). Fluss und Bäche. "Zeit" in der Bildergeschichte. En Bachmann, C. A., V. Sina, & L. Banhold (Eds.), *Comics Intermedial* (pp. 23-54). Bochum, Alemania: Bachmann.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics*. Nueva York, NY, Estados Unidos: HarperPerennial.
- Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, CT, Estados Unidos: Wesleyan.
- Pinault, D. (1992). *Story-telling techniques in the Arabian Nights*. Leiden, Países Bajos: Brill.
- Rudd, D. (2008). An eye for an I: Neil Gaiman's *Coraline* and Questions of Identity. *English, Film and Media and Creative Writing: Journal Articles*, (1).
- Schmitz-Emans, M. (2011). Fotos im Comic. En C. A. Bachmann, V. Sina, & L. Banhold (Eds.), *Comics Intermedial*, (pp. 55-74). Bochum, Alemania: Bachmann.
- Schmitz-Emans, M. (2012). Comic und Literatur-Literatur und Comic. En Schmitz-Emans, M. (Ed.), *Comic und Literatur*, (pp. 1-14). Berlín, Alemania: De Gruyter.
- Todorov, T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*. París, Francia: Seuil.