ARTÍCULOS

[Original]

Intermedialidad e intertextualidad en la serie *The Spirit* de Will Eisner

MERCEDES PEÑALBA GARCÍA
Universidad de Salamanca
Salamanca, España.
✉

Resumen: La influencia que la literatura ha ejercido en una pluralidad de medios es tan incuestionable como lo es a la inversa, dado que su transmisión no ha sido exclusivamente monomedial. Este artículo no aborda el concepto de intermedialidad desde una perspectiva amplia (genealógica u ontológica) sino como una categoría crítica para el análisis de un medio multimodal (cómic) y de las prácticas intertextuales de otros medios en una obra específica y en un contexto histórico-cultural determinado. A partir de la tipología propuesta por Werner Wolf e Irina Rajewski se analizan tres variantes de intermedialidad intracompositiva y se demuestra su aplicabilidad al estudio de la literatura (comparada) y a los estudios culturales: *a)* la plurimedialidad, *i.e.*, las propiedades específicas de un medio híbrido que combina dos modos de representación (verbal y visual) como vehículo narrativo, y *b)* las referencias intermediales (implícitas y explícitas) a otro medio y a otro género en una obra concreta (referencias heteromediales). Se analiza~~rá~~, por tanto, el modo en que un medio autónomo como el cómic tematiza (incorpora material literario), re-media (se apropia de medios anteriores y multiplica los recursos expresivos) e imita elementos o estructuras de otro medio (*film noir* y teatro de la cultura popular) en una historieta de la aclamada serie de Will Eisner, *The Spirit*, que supuso una profunda renovación del lenguaje gráfico-narrativo con recursos de base cinematográfica.

Palabras clave: Remediación – Semiótica – Cómic / Historieta.

[Full paper]

Intermediality and Intertextuality in Will Eisner's *The Spirit*

Summary: Literature is itself a medium that has influenced other media and has, in turn, been influenced by a plurality of media. With a few exceptions, however, literary narratology has remained monomedial. The present contribution explores the ways in which the concept of intermediality can be integrated into the study of (comparative) literature and cultural studies. This approach to intermedial phenomena is neither on media-historical developments nor on media-recognition. Instead, the focus is on intermediality (in a narrow sense) as a critical category for the analysis of an autonomous multimodal medium (comics) and the intertextual use of other media in a given work in a specific cultural-historical context. Drawing from the typology of intermedial forms set up by Werner Wolf and Irina Rajewski, this study examines three variants of intracompositional intermediality: *a)* plurimediality, *i.e.*, the specific qualities of a hybrid medium that combines visual and verbal modes of representation as a vehicle for storytelling, and *b)* the intermedial references (implicit and explicit) to another medium or genre in an individual work (heteromedial references). In particular, this article explores how the medium of comics thematizes (incorporates literary content), re-mediates (refashions older media and enhances expressive resources) and imitates specific elements or representational practices of other media (like film noir and popular theatre) in Will Eisner's highly lauded weekly comic book, *The Spirit*, which became known for its innovative type of storytelling and its cinematic qualities..

Key words: Remediation – Semiotics – Comic Book.

Introducción[1]

«El postulado de los medios híbridos, mixtos, nos conduce a la especificidad de los códigos, a los materiales, tecnologías, prácticas perceptivas, funciones sígnicas y, en definitiva, a las condiciones institucionales de producción y consumo que componen un medio. Tal circunstancia permite quebrar la reificación de los media en torno a un único órgano sensorial (o en torno a un único tipo de signo o de vehículo material) y prestar atención a lo que se encuentra delante de nosotros».
Mitchell (2002:174)

La reciente formulación de un nuevo giro, el «giro (inter)medial» (Wolf 2008:16), entendido como un cambio de paradigma epistémico —de la textualidad a la materialidad— que designa los fenómenos de «contaminación estética» entre diferentes medios (Gubern 2013:43), ha cobrado especial relevancia en el campo de la semiótica, la literatura comparada y los estudios culturales, pese a que el concepto de intermedialidad no le ha sido del todo ajeno, desde un punto de vista histórico, a la literatura. Su estudio no se propone aquí desde una perspectiva amplia (genealógica, ontológica) sino como una categoría crítica para el análisis de un texto específico, en un medio autónomo (cómic/narrativa gráfica), y en un contexto histórico-cultural determinado (Rajewski 2005).[2]

[1] Este artículo forma parte de un estudio interdisciplinar más amplio, titulado «Intermedialidad e intertextualidad en la narrativa gráfica», integrado en el proyecto de innovación que coordino actualmente en la Universidad de Salamanca (Ref. iD2012/037).

[2] Como apunta Asunción López-Varela Azcárate (2011a:107-108; 2011b:15-16), el estudio de la intermedialidad se ha abordado desde dos enfoques distintos. Por un lado, destaca la reciente orientación derivada de los estudios de comunicación, que se centra en los procesos de transformación, hibridación y convergencia entre distintos medios (intermedialidad, en sentido lato). Por otro, cabe señalar una orientación que emana de los estudios literarios y de narratología, en consonancia con el concepto de dialogismo e *intra*textualidad, presente en la obra de Bajtín a partir de su relectura en las traducciones de Julia Kristeva, y en paralelo con la teoría de la intertextualidad, formulada por Kristeva (Rajewski 2005:48).

En este artículo se analizan los mecanismos expresivos que utiliza el cómic para adaptar el modelo literario del género negro al lenguaje (verbo) icónico en una historieta autoconclusiva de la serie *The Spirit*, creada por Will Eisner [1917-2005], cuya obra está vinculada a una profunda renovación del lenguaje gráfico-narrativo. Se examinan, en primer lugar, las características temático-estructurales de lo policiaco en la tradición literaria y, a continuación, las estrategias intermediales y modos semióticos que recrean el género *hard-boiled* en «El asesino» (1946), un episodio autónomo de la famosa serie de Eisner.

A partir de la tipología propuesta por Irina Rajewsky (2005) y Werner Wolf (2011) se analizan tres formas de intermedialidad intracompositiva no excluyentes entre sí:

a) La plurimedialidad o multimodalidad del cómic como medio semióticamente mixto, *i.e.*, la «solidaridad icónica» de las viñetas (Groensteen 1999 (2007):18), su articulación espacial (*mise-en-page*) y narrativa en «El asesino».

b) Las *referencias intermediales implícitas* (o *intramediales*, según Rajewski), *i.e.*, la recreación de convenciones estéticas de otro medio distinto (imitación de técnicas específicas del *film noir* y del teatro popular estadounidense) en el medio de origen (cómic). La relación intermedial, en el primer caso, forma parte de su estructura semiótica bimedial, basada en la tensión entre imagen y palabra (Hatfield 2005:36-37), mientras que, en el segundo, la relación intermedial se basa en un diálogo *intertextual* entre diversas expresiones mediales que determinan la recepción de la obra. Por último, la integración de la narrativa *hard-boiled* en la constelación temática del *comic book* debe entenderse como una referencia *conceptual* al género negro en esta historieta de la serie *The Spirit* con la que Eisner explora nuevos territorios discursivos para revalorizar un arte deslegitimado culturalmente que aún no había superado el estigma de ser un mero pasatiempo juvenil.

c) La incorporación de un determinado marco temático en el *comic book* se aborda en este artículo como *referencia intermedial explícita* o transposición de tema, es decir, como recreación de un género (Vandermeersche y Soetaert 2011, Wolf 2011, 2005:254). En este diálogo entre tradición literaria y cómic se instala una regeneración creativa que enriquece ambos lenguajes, orientada a un lector que sabe leer y mirar.

Este enfoque sincrónico incluye, con carácter puntual, una dimensión histórica (diacrónica), de gran valor heurístico, a partir del concepto de *remediación* como subcategoría intermedial, acuñado por Bolter y Grusin (1999:273,497), *i.e.*,

proceso mediante el cual un medio nuevo se apropia (re-media) de las prácticas de representación de medios anteriores e invita a realizar un estudio comparado transtextual o, en rigor, transmedial.

Un análisis holístico de los modos semióticos y de las estrategias intermediales que Will Eisner combina en «El asesino» pone de relieve las propiedades intrínsecas del medio (la especificidad del cómic), y reabre, a la vez, un debate enriquecedor sobre la «pureza» de los medios y las convenciones culturales que regulan lo que se percibe como un medio nuevo (Barrero 2012:39).

Anatomía de la ficción criminal: entre el *whodunit* y el *whydunit*

El igualitarismo posmoderno ha revalorizado las literaturas periféricas y favorecido la renovación del canon. Los escritores de ficción criminal, partícipes del centro y, a la vez, desgajados de él, han gozado de plena libertad a la hora de explorar las posibilidades del género y, desde el margen de la respetabilidad, han renovado la tradición literaria, ampliando las nociones preestablecidas de valor estético y redefiniendo el paradigma formal de lo policiaco.

Si el consenso crítico es unánime respecto a los orígenes del género, la falta de acuerdo terminológico es, sin embargo, palpable cuando los teóricos pretenden analizar las convenciones de una narrativa cuya temática gira en torno a la violación de la ley. La escuela francesa, con Thomas Narcejac como referente, prefiere la acepción de «literatura policiaca»; la escuela inglesa, con Agatha Christie y Arthur Conan Doyle como representantes, utiliza la etiqueta de «narrativa detectivesca»; la escuela norteamericana se decanta, en cambio, por el término «ficción criminal» (Bartual Moreno 2007:97-98). Las tres denominaciones se emplean indistintamente, al contrario de lo que ocurre con el término *hard-boiled*, que alude a un tipo de narraciones publicadas originariamente en la revista *Black Mask* en Estados Unidos a comienzos de la década de 1920 y en la colección *Série Noire* de la editorial francesa Gallimard. De este modo, el *hard-boiled* se consagra como una variante del género negro, caracterizada por los tipos duros que predominan en las creaciones de Dashiell Hammett y de sus sucesores, por su voluntad de experimentación formal respecto a los preceptos británicos de la novela de detectives y por la crítica social que subyace en la descripción de sórdidos escenarios urbanos a partir de la Gran Depresión.

En su conciso ensayo "The Typology of Detective Fiction", Tzvetan Todorov (1966), distingue dos variantes de la narrativa policiaca en función de la estructura del relato: la fórmula estandarizada del *whodunit* (¿quién lo hizo?), que

se centra en la resolución de un enigma, y lo que él denomina *thriller*, un binomio que deriva de las nociones de *fabula* y *sujet* postuladas por los formalistas rusos (Shiloh 2010:2). En el modelo clásico (*whodunit*), la *fabula* es la historia desarticulada del crimen, un rompecabezas intelectual que lleva a un sagaz detective a descubrir la identidad del culpable, y el *sujet* es el relato de la investigación, es decir, la reconstrucción lógica de la temporalidad del delito (Todorov 1966 (2000):139).[3] El molde formal de lo policiaco está basado, por tanto, en la presencia de dos historias yuxtapuestas: la que recrea los días de la investigación, que comienza con el crimen, y la de los días del drama que lleva a cometer el asesinato. En el *thriller*, en cambio, las dos historias convergen en un mismo bastidor narrativo. No hay una acusada dislocación temporal y todo el peso del relato recae en la segunda historia, en la investigación y en la peripecia del personaje. En el formato clásico, el detective —el protagonista excéntrico, analítico e invulnerable del *whodunit*— llega a la escena del crimen para desentrañar el misterio, formulado como una pesquisa lógica, de carácter epistémico, que sigue un razonamiento deductivo (efecto-causa): las inferencias (huellas, indicios y síntomas) que el lector realiza a partir de las evidencias que presenta el narrador resuelven el enigma sobre el autor del delito. El detective del *thriller*, por el contrario, está involucrado, física y emocionalmente, en la investigación del crimen, cuyo planteamiento responde a un patrón inverso (causa-efecto).[4]

---

[3] La pertinencia de este ensayo de Todorov se justifica, a pesar de la distancia temporal, por ser la primera formulación teórica de las características intrínsecas de un amplio conjunto de obras que históricamente han conformado los moldes narrativos de la ficción criminal y por señalar, de un modo integrador, las transformaciones de sus convenciones compartidas. La misma dicotomía básica ha sido examinada por John G. Cawelti en el clásico ensayo "Notes toward a Typology of Literary Formulas", que introduce su estudio sobre la narrativa de misterio en *Adventure*, *Mystery*, *and Romance* (1976), y por Gary C. Hoppenstand, quien establece una distinción entre las fórmulas de misterio y de suspense en su libro *In Search of the Paper Tiger* (1987). Todorov señala una tercera variante del género, a la que denomina *suspense novel*, un subtipo mixto que comparte las características del *whodunit* y del *thriller*: mantiene la historia del crimen, *i.e.*, las circunstancias que llevan a un individuo a cometer un delito, y la de la investigación, *i.e.*, la recopilación de pistas que conducen a la resolución del caso.

[4] La primera variante reconoce a Edgar Allan Poe como creador del género en tres de sus cuentos clásicos: "The Murders in the Rue Morgue" (1841), "The Mystery of Marie Rogêt" (1842), y "The Purloined Letter" (1844). Posteriormente, la fórmula del *whodunit* fue explorada por Wilkie Collins (*The Woman in White*, 1859, *y The Moonstone*, 1868) y consolidada por Arthur Conan Doyle. Cristalizó en la llamada Edad de Oro de la ficción de detectives durante el periodo de entreguerras que, tras los pasos de Sherlock Holmes, desarrollaron sus sucesores en la escuela inglesa (E. C. Bentley, Agatha Christie, Dorothy L. Sayers, S. S. Van Dine, Frederic Dannay y

El interés hermenéutico del *thriller* no nace de la curiosidad por la resolución del enigma, sino por el suspense que genera la imprevisibilidad de los efectos cuyas causas son conocidas (González López 2004:39). La lógica temporal y estructural del *thriller* es, como sucede en la vida, abierta y de un futuro impredecible (Currie 2007: 87). En la historia clásica de detectives, la caracterización es superficial o, incluso, arquetípica en el caso del investigador principal, porque está subordinada al esclarecimiento del misterio. En el *thriller*, sin embargo, la figura del detective es más vulnerable que la del observador independiente del *whodunit* y los personajes poseen mayor complejidad psicológica (Leitch 2002: 65).[5]

A diferencia de la novela policiaca o de *detección*, de naturaleza evasiva (*soft-boiled*), en la que se consigue la resolución del caso mediante un proceso deductivo, la variante norteamericana, de honda preocupación social, se caracteriza por un mayor acercamiento a la realidad del mundo del crimen que la británica. Esta tendencia alcanza su máximo apogeo con las creaciones de Carroll John Daly, Dashiell Hammett y Raymond Chandler, quienes en revistas como *Black Mask* destilaron la fórmula del relato policial clásico y acercaron los moldes narrativos de la ficción criminal a la realidad imperante (Trabado 2012:104).[6]

Manfred Bennington Lee, Margery Allingham, Rex Stout, y Nicholas Blake, entre otros). La segunda variante fue explorada por Poe en historias como "The Tell-Tale Heart" (1843) y "The Black Cat" (1843), ambas contadas desde la perspectiva del asesino. Fue continuada por R. Austin Freeman (*The Singing Bone*, 1912), Francis Iles (*Malice Aforethought*, 1931) y Freeman Wills Crofts (*The 12:30 from Croydon*, 1934), autores clásicos de detectives que contravienen el precepto clásico y se caracterizan por construir el relato desvelando la identidad del culpable desde el principio. Esta variante alcanzó su máximo apogeo al término de la Segunda Guerra Mundial, coincidiendo con el declive del clásico *whodunit* y de las historias de detectives (*hard-boiled*).

[5] El crítico y novelista británico Julian Symons afirma en *Bloody Murder* que, en el thriller, no interesa tanto lo que sucedió en el pasado sino lo que va a suceder a la víctima potencial, al sospechoso o al asesino. Symons subraya la naturaleza dual del género y establece una distinción fundamental entre la «historia clásica de detectives» (que equivale esencialmente al modelo *whodunit*) y la «historia de crímenes» (1985:162-165). El *thriller* de crímenes presenta aspectos comunes con el *thriller* policiaco descrito por Todorov aunque, como reconoce Symons, el foco de interés reside en la vulnerabilidad e inexperiencia del protagonista en el mundo del crimen y la figura del detective suele ser, en este caso, periférica.

[6] En su influyente ensayo "The Simple Art of Murder", Raymond Chandler (1944) subdividía en dos categorías primarias el género policial: la «historia formal de detectives», practicada por Agatha Christie y Dorothy L. Sayers, y el «estilo realista», iniciado por Dashiell Hammett y continuado por él mismo. Chandler lamentaba que, en las historias de detectives (*whodunit*), la caracterización estuviese subordinada a la resolución del misterio. Por esta razón, el escritor se veía obligado a «falsificar el carácter», *i.e.*, ocultar los rasgos psicológicos del asesino, en palabras del propio Chandler, para mantener la incógnita sobre su identidad hasta el final (MacShane

Crearon un nuevo tipo de detective que hablaba sin artificiosidad, un hombre estoico e irónico para quien la investigación no era un reto intelectual sino su medio de vida, y que podía ser derrotado, incluso, por la corrupción del sistema. Las primeras narraciones *hard-boiled* de Daly, Hammett, o del propio Chandler, publicadas a principios de los años veinte en las revistas *pulp* (por el papel de pulpa amarillento de sus páginas), siguieron la línea editorial (*Detective Story*, *Top-Notch* o *Black Mask*) marcada por el lector proletario al que iban dirigidas, que se enfrentaba a unas duras condiciones de trabajo al término de la Gran Depresión (Smith 2000:79-80; Horsley 2005:69-70).

No eran mejores las condiciones económicas que se veía obligado a aceptar el escritor de *hard-boiled*, que cobraba por palabra, si quería subsistir en el seno de un mercado editorial encorsetado durante el periodo de entreguerras. La noción de autoría que se promovía desde las mismas publicaciones de pulpa, diseñadas para ser leídas y desechadas, no favorecía la experimentación formal ni la preocupación por el estilo, sino el mantenimiento de un ritmo productivo que seguía a rajatabla unos códigos de género establecidos. A pesar de las férreas limitaciones que imponían la crisis económica, el auge de la prensa y de otros medios de comunicación, hubo escritores como Chandler que se atrevieron a transgredir la fórmula clásica y a convertir el género policiaco, tradicionalmente escindido de la realidad (o menos verosímil), en un «ejemplo estilizado de realismo social», con un estilo depurado y con mayores aspiraciones formales (Bartual Moreno 2007:106).

El género negro en el cómic

Una vez examinadas las características temático-estructurales de lo policiaco en la tradición literaria, es necesario analizar la integración del modelo literario del género negro en el «lenguaje doblemente articulado» del cómic (Varillas 2009: 173), un medio en el que el formato de publicación condiciona su desarrollo narrativo. Resulta curioso comprobar cómo Dashiell Hammett, en novelas como

1981:17). Los detectives Sam Spade y Philip Marlowe de las novelas de Hammett y Chandler, *The Maltese Falcon* (1930) y *The Big Sleep* (1939), no recurrían a la violencia más que en defensa propia; su profesión era su medio de vida, pero no eran corruptos; hacían justicia sin abusar de las armas en un mundo urbano sórdido (Di Paolo 2011:19). Muchos de los relatos breves y novelas de Carroll John Daly, Dashiell Hammett, Raymond Chandler, Ross McDonald, Fredric Brown, Chester Himes, Cornell Woolrich o Jim Thompson fueron publicados por la editorial Gallimard en su *Série Noire*, acercando el término *hard-boiled* a lo que hoy se concibe como «novela negra».

Red Harvest (1929) o *The Maltese Falcon* (1930), y Chester Gould, con *Dick Tracy* (1931), publicado originariamente en forma de tiras seriadas diarias, se proponen algo similar en el mismo lapso de tiempo: remodelar la narrativa policial clásica acomodando la figura del detective a la realidad de los años treinta, hasta el punto de que su caracterización visual se convierte en un icono que se perpetuará en sucesivas narraciones gráficas y cinematográficas (Trabado 2011: 248-249).[7]

La progresiva popularización del *comic book* como publicación autónoma (*álbum*, en la tradición franco-belga), fuera del ámbito periodístico, se produce a finales de los años treinta a través de las agencias de prensa, cuya actuación monopolística centralizaba la distribución y venta de las entregas diarias de los artistas gráficos entre sus periódicos asociados. La creciente demanda de historias de mayor extensión impulsó la creación de suplementos dominicales completos, como el titulado *Comic Book Section*, un encarte de dieciséis páginas a color, en el que la agencia *Register and Tribune Syndicate* incluía todas las semanas una historieta *hard-boiled* o de serie negra, firmada por Will Eisner: *The Spirit*.[8]

La consolidación del *comic book* como soporte material autónomo coincide con el paulatino declive de las tiras de prensa y con el auge del género de los

[7] José Manuel Trabado alude a las restricciones del formato del cómic en la poética narrativa de *Dick Tracy*. La estructura de la tira diaria, compuesta normalmente por cuatro viñetas, obligaba a comprimir la narración de tal forma que, gracias a los momentos climácicos (de máxima tensión e intriga) que concluían la serie, se emplazaba al lector hasta el día siguiente, generando en él «una suerte de gozo aplazado» (2011:250). Por el contrario, la autonomía narrativa de las páginas dominicales, que habitualmente se adaptaban al tamaño *broadsheet* de los periódicos, favorecía el desarrollo de historias autoconclusivas. Para ello, se recurría al *gag* humorístico (una característica propia de la tradición del cómic de prensa y ajena al género detectivesco), para clausurar el relato en los márgenes estrictos de una sola página. Esto explica cómo la estructura narrativa de lo policiaco se amolda gradualmente a un nuevo esquema narrativo (la narración gráfica de los años veinte y treinta) que no era habitual en el modelo literario.

[8] *The Spirit* se publicó en formato de *comic book* o tebeo de grapa (como el que mayoritariamente ha creado la editorial DC) entre 1940 y 1952, encartado en la prensa dominical, a diferencia de las demás revistas de cómic, que se vendían independientemente en quioscos o en tiendas de prensa. Las historias de *The Spirit* se publicaron en un suplemento dominical, titulado *Comic Book Section*, que se vendía conjuntamente con los periódicos. Era un encarte o cuadernillo de dieciséis páginas a color, de las que siete le correspondían a Eisner para desarrollar la estructura narrativa de cada episodio: «con un pie en la tradición narrativa cinematográfica y el claroscuro de Milton Caniff, y otro en los caprichosos diseños de página de Windsor McCay, Eisner y su equipo (en el que se incluían historietistas tan brillantes como Jules Feiffer) ensayaron todo tipo de soluciones insólitas que todavía hoy resultan modernas» (García 2010:187).

superhéroes, que posee sensibilidades temáticas similares a la narrativa criminal. En marzo de 1937 se publica el primer número de un *comic book* dedicado a historias policiacas, *Detective Comics*, que supune la incursión de los modelos narrativos de la ficción criminal en el formato de la historieta seriada.[9] No es casualidad que, en el número 27 de *Detective Comics* (mayo de 1939), inicie su andadura un hombre de acción, transformado en justiciero (*costumed character*), como Batman (el término superhéroe vendría después), que se aleja de la figura del detective analítico y excéntrico de la tradición literaria. Tras la Segunda Guerra Mundial, el rápido declive del cómic de superhéroes da paso a otro momento álgido en el terreno del *comic book* de género criminal con la publicación de *Crime Does Not Pay* (1942-1955) y *Crime SuspenStories* (1950-1955). La reconstrucción de los hechos a partir de las motivaciones explícitas del culpable y sus consecuencias en la ruptura del equilibrio psicológico del victimario son un indicio de la madurez del género negro en la literatura y un indicador de la importancia que tiene el género negro en el cómic.[10]

El *comic book* ha permanecido estrechamente ligado al género de los superhéroes o al *thriller* policiaco y de acción dentro de un esquema narrativo limitado a un número de páginas, mientras que la denominada «novela gráfica» (o cómic de autor) ha estado vinculada al género autobiográfico que surge con el cómic *underground* de los sesenta y setenta. La novela gráfica ofrece un cauce de

[9] Cuando la editorial DC (cuyo nombre deriva de las iniciales del tebeo *Detective Comics*) pasó a manos de Harry Donenfeld y Jack Liebowitz, se estaba gestando un nuevo *comic book*, titulado *Action Comics*, al que le faltaba la historieta principal que iría en portada. Su editor decidió incluir una tira de prensa que había sido rechazada por otras agencias y adaptarla al formato de página de un cuadernillo de cómic. En junio de 1938, el primer número de *Action Comics* incluía el título de la nueva serie, *Superman*, creada por los dibujantes Jerry Siegel y Joe Schuster. Un año después se publicaría en cada número de *Action Comics* la primera colección dedicada a un único superhéroe, Superman, y, tras él, su réplica, El Capitán Marvel, publicado por Fawcett, junto a una larga lista de justicieros. El momento de máximo apogeo del *comic book* de superhéroes se produce entre 1941 y 1944 y su declive se precipita al término del conflicto bélico (García 2010: 103-4). Sobre la ideología cívica de los cómics de superhéroes de los años treinta se recomienda la lectura de los estudios de Richard Reynolds (1992) y Bradford Wright (2003).

[10] Esta variante alcanzó su máximo apogeo al término de la Segunda Guerra Mundial, coincidiendo con el declive del clásico *whodunit* y de las historias de detectives (*hard-boiled*). Lo importante no era resolver el enigma planteado, sino conocer el contexto personal o social que lleva a un asesino a cometer un delito (en la tradición del género negro). Esta línea del *thriller* psicológico la seguirán, entre otros, Horace McCoy (*They Shoot the Horses, Don't They?*, 1935), Whitman Chambers (*Thirteen Steps*, 1935) y la escritora estadounidense Patricia Highsmith. Su primera novela, *Strangers on a Train* (1950), fue llevada al cine por Hitchcock y representa un hito en esta tendencia (Trabado 2012:108).

representación sin restricciones que ha permitido explorar territorios expresivos más complejos y ha servido como estrategia reivindicativa de su singular lenguaje (Peñalba 2014:688-89). Quizá, por primera vez, la novela gráfica no se comporta como una plantilla formal que encarcela el desarrollo narrativo. En un género tan codificado y aparentemente tan cerrado en sí mismo como el negro, merecen una mención especial dos obras precursoras de la novela gráfica norteamericana: *It Rhymes with Lust* (1950) de Drake Waller y Matt Baker, y, en particular, *Chandler. Red Tide* (1976) de Jim Steranko, un tributo al género negro en su doble vertiente literario-textual e icónico-cinematográfica (Trabado 2011: 254; García 2010:110-14).[11]

«El asesino»: una *historia de dos tinteros*

De su experiencia como soldado en el frente durante la Segunda Guerra Mundial, Will Eisner extrajo inspiración para llevar a cabo una profunda renovación del lenguaje narrativo-visual en el seno del *comic book*. Basta comprobar el gran número de efectos gráficos que incorpora, a su regreso, en el texto manuscrito de la serie *The Spirit*, que se publicó entre 1940 y 1952, y los recursos estilísticos que emplea para indagar en la psicología del criminal. En consonancia con la estructura narrativa del género negro, Eisner reconstruye los hechos a partir de las motivaciones del protagonista en «El asesino» (8 de diciembre de 1946) y, para ello, adopta gráficamente la perspectiva subjetiva, estableciendo una analogía entre viñeta y visión binocular en la escena final del crimen, en la que vemos a los personajes enmarcados en las cuencas de los ojos de Henry, el autor del delito. Román Gubern destaca el «virtuoso y laborioso neoexpresionismo» de la serie *The Spirit*, el cómic favorito de Fritz Lang, «rico en claroscuros y con profundidad de campo incluida, de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*), de Orson Welles, cuyo rodaje comenzó algo más tarde, el 30 de julio de 1940. De modo que su innovación dibujada precedió a la de la obra maestra cinematográfica» (2013:44). En alguna ocasión, el propio Eisner llegó a confesar que el blanco y negro era su banda sonora, el efecto especial que conseguía estimular la imaginación del lector desde la primera página. A estos relatos los denominaba «historias de dos tinteros» (Harvey 1996:75). «El asesino» es, como se comprobará, una historia de claroscuros, género negro en estado puro.

[11] El reciente artículo de Óscar Palmer (2013) ofrece una interesante aproximación al nuevo cómic de género negro en el panorama literario y audiovisual.

La escena que da inicio a «El asesino»[12] está compuesta por una macroviñeta con perigrama de perfil ondulado y por una tira inferior de tres viñetas simétricas, diseñadas para avivar el interés del lector y predisponer su ánimo (*cfr*. figura 1). Es un recurso muy habitual en Eisner y en desarrollos gráficos posteriores, comenzar cada historieta de *The Spirit* con una viñeta de gran tamaño (*splash-page*) o con una página que funciona como una sola viñeta (*meta-panel*) para expresar un determinado universo temático y establecer el tono que marcará el ritmo narrativo. Esta página-viñeta contiene el título de cabecera de la serie *The Spirit*, que incorpora el logotipo del autor, y el título del episodio, «El asesino». Eisner crea un deliberado efecto de *hipermediación* (una subcategoría de remediación) al emular el diseño clásico de la página dominical de los primeros cómics de prensa en sus *splash pages*: experimenta con su formato para construir una atmósfera teatral, al inicio (y al final) del relato, a través de una imagen en la que se inserta la voz narrativa como mecanismo explicativo de una historia que maneja un cruce de temporalidades muy marcado.[13]

En esta viñeta apaisada que introduce la secuencia, Spirit[14] aparece sentado junto a un hombre de apariencia afable en un vagón de tren, en cuyas ventanas se

[12] Las reproducciones de página de «El asesino» pertenecen al volumen número 13 de *Los archivos de Spirit* (de 7 de julio a 29 de diciembre de 1946), autorizadas por la editorial Norma. En el año 1988, Norma publicó esta misma historia, en blanco y negro, en el cuadernillo *Spirit* (n° 1: 9-15), actualmente descatalogado. Los datos editoriales de todas las historietas de la serie *The Spirit*, publicadas en España hasta 2008, están recopilados en *Tebeosfera* (Barrero, Martínez-Pinna y Bosque 2008). Mención especial merece la traducción de Enrique Sánchez Abulí en esta cuidada edición de los *Archivos* que he manejado para la elaboración de este artículo.

[13] Bolter y Grusin definen el concepto de *remediación* como "*the formal logic by which new media refashion prior media forms*" (1999:273). Se trata, por tanto, de una categoría intermedial, transhistórica y transmedial, que pone de manifiesto la «doble lógica» de estas prácticas de representación, que rinden tributo o rivalizan con medios precursores en un intento de reconocimiento cultural. Esta «doble lógica» permite distinguir dos estilos visuales (1999:5): la *inmediación*, que pretende que el lector/espectador olvide implícitamente la influencia (y apropriación) de técnicas del medio original (más antiguo) y equivaldría a la apariencia de una ausencia de mediación; y la *hipermediación*, que implicaría por el contrario conciencia de mediación, *i.e.*, proceso mediante el cual un medio se apropia y mejora las prácticas de un medio anterior sin pretender ocultar su influencia.

[14] Spirit es un detective sin superpoderes (con cierto parecido a Cary Grant), a quien Eisner dotó de unos guantes, sombrero de felpa, antifaz y traje de color azul, para acomodar esta historieta seriada a moldes narrativos más verosímiles. Spirit trasciende el «arquetipo» del superhéroe y las dimensiones «míticas» de otros personajes de cómic (Eco (1984):108-10). A su regreso del frente, Eisner cede protagonismo a personajes anónimos y Spirit pasa a ser una excusa argumental en la serie.

reflejan unos carteles anunciadores (*Lex Ave*, *Grand Central* y *Times Square*) que revelan que *Central City*, la ciudad imaginaria en la que transcurren las peripecias del justiciero, no es sino un trasunto de Nueva York. Eisner dibuja con su plumilla una escena heredera de la estética del *film noir*, al utilizar sombras de un negro intenso que acentúan el dramatismo de la historia. En la edición de 1988, publicada por Norma, el título del episodio funcionaba como una extensión de la imagen en la didascalia inferior; se trataba de un rotulado de texto, tratado gráficamente, cuyas letras —EL ASESINO— tenían la parte inferior sombreada, como si el propio Eisner le sumara un efecto de goteo y presagiara la sordidez, propia del mundo del hampa, del relato. En la edición española de los *Archivos* (2007), el título de la historieta encabeza la página y no posee connotaciones gráficas.

En esta macroviñeta (*cfr*. figura 1), Eisner utiliza una tipografía de imitación manuscrita para presentar la voz narrativa en la didascalia inferior, una voz en *off* (*voice-over*) adscribible a una instancia narrativa extradiegética, que actúa sobre el ritmo del relato y permite anticipar lo venidero a través de la imagen. Es una voz literaria, seria e impersonal, muy acorde con el punto de vista cognitivo adoptado por la narración. Eisner reserva la escritura manuscrita de imitación tipográfica exclusivamente para las viñetas de encuadre amplio (plano entero), con el fin de presentar una visión objetiva de los sucesos e incrementar el impacto dramático del contenido verbal de los locugramas. Esta voz narrativa interpela al lector (implícito) con la pretensión de moldear su juicio e implicarle en el relato mediante un juego metaléptico: «¿Sabría descubrir a un asesino sentado frente a usted?»

En la tira inferior, compuesta por tres viñetas de igual tamaño, Eisner utiliza la escritura manuscrita neutra (letra mayúscula, de palo fino y trazo regular) para facilitar la inmersión del lector en la atmósfera del relato y en la mente del protagonista a través de la voz narrativa. Este tipo de letra, de carácter más subjetivo, imprime un tono de cercanía y se reserva habitualmente a los diálogos por su marcada función oral. Eisner muestra una gradación de planos en cada viñeta para dinamizar visualmente la secuencia y el diseño de página gracias a un *zoom* de acercamiento que otorga intimidad a lo mostrado: de un plano general se pasa a un primer plano y a un primerísimo plano del personaje en la segunda viñeta de la tira inferior, cuyo perfil ondulado señala el inicio de una temporalidad distinta (analepsis), que se activa gracias a la evocación del pasado plasmada en los ojos de Henry. Eisner analizó en su ensayo teórico, *Comics and Sequential Art*, las funciones del perigrama o borde de la viñeta como parte del

Figura 1. Will Eisner, "The Killer", *The Star Ledger*, December 8, 1946; (extraído de «El asesino», *Los archivos de Spirit,* Barcelona: Norma Editorial ©, 2007:165

«lenguaje no verbal» del noveno arte: «El *flashback* (…) se indica normalmente alterando la línea de contorno de la viñeta. El borde ondulado o festoneado es el indicador de tiempo pasado más común» (1985 [2008]:44, traducción propia). Es frecuente, por tanto, que en la viñeta anterior al *flashback* aparezca el personaje

recordando lo que se visualizará en el lexipictograma siguiente (Gasca y Gubern 2011:481).

El narrador omnisciente se dirige al lector y le propone una inocente adivinanza: observar la expresión facial de este hombre anónimo y predecir los rasgos de su personalidad. El carácter dócil del personaje, a juzgar por el primer plano de su rostro y su postura corporal, determina la opción lógica que elige mentalmente el lector. Eisner dedicó el tercer ensayo de su trilogía teórica a estudiar la anatomía expresiva en el cómic, aunque con anterioridad ya había señalado el potencial expresivo de la gestualidad para suscitar sentimientos concretos en el lector: "*the surface of the face is* (...) '*a window to the mind*'" (1985 [2008]:114). Una mirada más atenta al plano-detalle de la segunda viñeta aporta información nueva: las cejas arqueadas y los ojos inexpresivos del personaje delatan su estado anímico en una sinécdoque de *pars pro toto*. Al mismo tiempo, el texto encapsulado en la frente (a modo de cartucho), que representa la dimensión sonora de la voz narrativa, revela la verdadera naturaleza de este individuo bajo la máscara apacible de su rostro: «¡ES UN ASESINO!». Todos los indicios parecían indicar que este hombre de aspecto pacífico no era un delincuente. Las características icónicas del texto manuscrito elevan el volumen de voz (la correspondencia gráfico-sonora es evidente) y, a su vez, aportan información semántica asociada a su aspecto visual: el uso de la negrita y el aumento del tamaño de la letra ponen de manifiesto la disonancia entre apariencia y realidad. A su regreso del frente, Eisner introdujo cambios en el grafismo léxico, *i.e.*, renglones curvos, letras más alargadas, que imitaban la dimensión sonora de la palabra, imprimiendo tonos diferentes a la voz para expresar emociones.[15]

La secuencia concluye con una pausa descriptiva previa al paso de página,[16] un recurso autorial que pretende llamar nuestra atención sobre la tercera imagen,

[15] El texto tipográfico convencional (tipos de imprenta), muy común en el cómic español de los años setenta y en las traducciones de tebeos foráneos, produce un efecto de extrañamiento en el lector, acostumbrado a un medio en el que el elemento verbal suele ser caligráfico. El grado cero de iconicidad de la escritura tipográfica convencional (ausente en la serie *The Spirit*) no posee el mismo potencial expresivo que el texto manuscrito de los bocadillos de Eisner, con caracteres dibujados por un rotulador profesional contratado por él mismo. La manipulación visual de la palabra influye no solo en la narración sino en su significado (Bartual Moreno 2010:207).

[16] Esta pausa matizadora forma parte de una estrategia de alternancias de perspectiva; es un mecanismo técnico que pretende llamar nuestra atención sobre un elemento focalizado de la secuencia (la cabeza), mientras la narración se ralentiza previo al paso de página: «numerosos autores utilizan la página como unidad narrativa y hacen coincidir el cambio de página con un cambio de lugar, de tiempo o de acción» (Groensteen 1999 (2007):61). Eisner concebía la transición entre las (dobles) páginas como un cambio de secuencia, como si cayera el telón al

en la que Eisner convierte en viñeta el contorno sombreado de la cabeza del protagonista para representar metonímica y gráficamente cómo el recuerdo se abre paso entre la nebulosa de la memoria. A partir de aquí, el relato retrotrae al lector al tiempo en que se iniciaron los condicionantes que llevan a un individuo corriente a cometer un asesinato. Eisner recrea el género negro (*tematización intermedial*) y construye una historia de psicología criminal en la que lo importante no es el cómo (la resolución del enigma) sino el porqué del delito (el móvil del crimen).

La doble página siguiente muestra al lector el relato retrospectivo de los sucesos que desencadenarán el comportamiento delictivo de Henry. Eisner intercala en cada página breves secuencias analépticas con situaciones dialogadas de los personajes, que ponen de relieve su dominio del *tempo* narrativo. La página izquierda destaca algunos momentos significativos de la vida de Henry en el plano laboral y conyugal desde que se inician sus recuerdos en 1942, mientras que la página derecha se centra en su experiencia en el frente durante la Segunda Guerra Mundial. Eisner establece un diálogo entre las dos páginas de modo que el lector aprecie visualmente el contraste entre la *fausse page* (izquierda) y la *belle page* (derecha), la disonancia entre la actitud sumisa de Henry antes de la guerra y sus dotes de liderazgo junto a los partisanos durante el conflicto bélico.[17]

Las dos viñetas seleccionadas, no consecutivas, corresponden a la página izquierda (figura 2) y evidencian el carácter pusilánime de Henry ante el trato vejatorio que recibe de un jefe autoritario y de una esposa dominante. Estas dos escenas retrospectivas muestran el desprecio y la falta de afecto que padece sistemáticamente el personaje hasta el punto de minar por completo su autoestima. Para el crítico Christopher Breu (2005) la narrativa *hard-boiled* promueve implícitamente un ideal social menos complejo, no urbano, en respuesta al automatismo y anonimato del proletariado en la sociedad

---

final de la página derecha y volviera a subir en la página siguiente. El propio autor reconocía la influencia teatral de sus diseños de página (raíces escénicas que heredó de su padre) en una conversación publicada con Frank Miller: «cada página es (…) como en el teatro; es una escena. Una historieta [*comic book*] es una serie de escenas, como las que vi por primera vez de niño en el vaudeville…» (Brownstein 2005:83).

[17] Para el teórico franco-belga del cómic Thierry Groensteen, la doble página establece un diálogo solidario, de mutua dependencia, que invita al lector a percibir (y conceptualizar) este «díptico natural» en su totalidad (1999 (2007):91).

Figura 2. Will Eisner, "The Killer", *The Star Ledger*, December 8, 1946; (extraído de «El asesino», *Los archivos de Spirit*, Barcelona: Norma Editorial ©, 2007, vol.13, p. 166)

capitalista. En el mismo sentido, Erin Smith interpreta el género *hard-boiled* como crítica del control social al que se sometía al trabajador en el contexto del Taylorismo y de los cambios en la estructura laboral y en el ritmo de producción durante el periodo de entreguerras:

> El sistema de gestión introducido por Frederick Winslow Taylor ponía en tela de juicio la valoración que los trabajadores tenían acerca de su hombría, habilidad y autonomía en el trabajo. (...) La novela *pulp* policiaca abordaba la renegociación de las identidades de clase y género de estos hombres (Smith 2000:80; traducción propia).

La composición matricial de esta doble página, estructurada simétricamente en tres filas de dos viñetas, permite apreciar, en términos visuales, el lenguaje corporal de Henry antes y durante el conflicto bélico: cabizbajo y encorvado en un entorno autoritario (página izquierda), erguido y ufano en una situación de liderazgo (página derecha). Las dos viñetas seleccionadas, no consecutivas (figura 3), ponen de manifiesto la transformación de Henry en el campo de batalla, convertido en *jefe* del grupo 67 de partisanos por su valentía y audacia (Trabado 2012: 118). Como señalan Gunther Kress y Theo van Leeuwen (2006:181), los elementos de la izquierda representan, en un eje horizontal, la opinión compartida culturalmente, lo que es evidente, lo que todo el mundo sabe («lo dado»); los elementos situados a la derecha constituyen «el mensaje», aquello a lo que el lector-observador debe prestar especial atención («lo nuevo»).

Eisner emplea técnicas de composición gráfica que imitan prácticas propias del

Figura 3. Will Eisner, "The Killer", *The Star Ledger*, December 8, 1946; (extraído de «El asesino», *Los archivos de Spirit*, Barcelona: Norma Editorial ©, 2007, vol.13, p. 167)

medio cinematográfico (*mise-en-cadre* y elementos visuales del *film noir*) y del medio teatral (*mise-en-scène*, el *tableau* inspirado en el teatro popular y en el gestuario de Delsarte).[18] Sus narraciones gráficas son una lección de anatomía expresiva, un catálogo de gestos y posturas creado para transmitir al lector emociones concretas. No solo el rostro es portador de expresividad en los personajes dibujados de los cómics; la cultura de masas contemporánea ha perpetuado, además, numerosos estereotipos visuales a través del lenguaje corporal, «que son "nietos" de aquellas viejas interacciones entre teatro y pintura, de la que son hoy sus últimos descendientes» (Gubern 2013:25-26). El desarrollo de la cronofotografía permitió descomponer el movimiento en fracciones mínimas (segmentación de la viñeta) y recomponerlo, a diferencia del cine, mediante imágenes estáticas consecutivas que captan la intensidad de un instante durativo (un momento congelado o «fecundo», en expresión de Lessing en *Laocoonte*) a través del gesto y la expresión corporal.

La doble página siguiente marca el inicio de la tercera temporalidad en el relato: Henry vuelve a casa después de la guerra, recupera su antiguo trabajo y, de

[18] *Tableau* era el término que, en el teatro popular estadounidense de finales del siglo XIX y principios del XX, designaba la pausa o el efecto escénico creado por la pose estática del personaje y el gesto «congelado» de su rostro, coincidiendo con un momento de tensión dramática en una escena. Ben Brewster y Lea Jacobs definen esta «situación narrativa» como un *impasse* o suspensión momentánea de la linealidad del relato (1997:24). En 1886, Genevieve Stebbins publicó *The Delsarte System of Expression*, cuya influencia en las artes escénicas traspasó las fronteras del continente americano. Greg M. Smith pone de relieve la similitud entre el gestuario de Delsarte y la anatomía expresiva de Eisner (2010:185).

nuevo, es vilipendiado por su jefe. Esta doble página no está concebida de modo que el lector perciba una discordancia entre páginas adyacentes (como sucedía en la doble página precedente), sino como un diálogo solidario o relación de causa-efecto. La página izquierda rompe la estructura reticular anterior e introduce un número variable de viñetas en cada tira para acelerar el ritmo narrativo que conducirá al momento de tensión máxima del relato en la página derecha.

En el cómic, los segmentos anacrónicos o *flashbacks* (en terminología cinematográfica) se singularizan a través de la voz narrativa o de los cartuchos de indicación temporal para rescatar un fragmento del pasado. No tiene por qué ir acompañado el salto temporal de un cambio gráfico o de modificaciones en la imagen. Por norma, las viñetas que introducen una secuencia analéptica incluyen cartuchos o apoyaturas con las palabras del narrador, que previamente ha introducido la historia. En «El asesino», la imagen ejemplifica lo que indica la palabra, fenómeno para el que Gaudreault (1988) acuñó el término de «transvisualización» aplicado al cine. El cómic se aproxima al teatro, como señala Miguel Ángel Muro Munilla, cuando el contenido icónico de la viñeta conjuga o «escenifica» el texto escrito inserto en el cartucho: «la relación en este caso es de simultaneidad, mientras que en el teatro, por lo general, es de sucesividad» (2004:66).

Las tres viñetas seleccionadas corresponden a la primera tira de la página izquierda (figura 4). La voz narrativa alerta al lector del inicio de un nuevo vector temporal. La estudiada repetición de la viñeta que da inicio a la secuencia retrospectiva muestra, una vez más, el trato despreciativo que le dispensa su jefe cuando Henry recupera su vida civil. No es extraño que en la segunda viñeta la realidad se sustituya por una evocación melancólica. El primer plano de su rostro y las palabras acotadas en el globo (o pictopensigrama) representan su monólogo interior; la rememoración de un pasado heroico, plasmada en las cuencas de sus ojos y realizada en el interior de su conciencia, no puede ser considerada una anacronía en sí, sino una recreación retrospectiva que deviene en vívida evocación nostálgica de su pasado en el frente. Los encuadres de gradación variable subrayan la tensión que se genera entre un tiempo evocado de admiración y otro de humillación, contra el que el protagonista se rebelará cometiendo un asesinato. Henry abandona su puesto de trabajo (tercera viñeta) y, de regreso a casa, un delincuente perseguido por la policía desliza un revólver en el bolsillo de su gabardina en el vagón de metro. El ritmo narrativo vertiginoso que marcan las cuatro viñetas alargadas de la última tira de la página

Figura 4. Will Eisner, "The Killer", *The Star Ledger*, December 8, 1946; (extraído de «El asesino», *Los archivos de Spirit,* Barcelona: Norma Editorial ©, 2007, vol.13, p. 168)

izquierda muestra cómo Henry pasa de un estado de ensimismamiento, anclado en el recuerdo, a una toma de conciencia de su situación, gracias a una ágil transición de planos (primer plano del rostro y plano detalle de la pistola) que corroboran su firme determinación en la viñeta final: liberarse de las ataduras que le han oprimido durante los últimos años (Trabado 2012:122).

A lo largo del relato el lector ha tenido acceso al interior del personaje gracias a la manipulación consciente de un narrador heterodiegético que maneja la focalización interna y externa de las escenas en función de las necesidades concretas del momento narrativo: explicar las motivaciones del personaje, desde fuera, mediante una cuidada gradación de planos y modificaciones temporales, que permitían exteriorizar los pensamientos de Henry (visión objetiva). En la página derecha, Eisner promueve una alternancia de punto de vista en un intento de favorecer una mayor identificación emocional con el protagonista. Como se comprobará a continuación, la visión de los personajes puede convertirse en un recurso dramático y expresivo al servicio del dibujante de cómic. La visión subjetiva consiste en una imagen dibujada cuya perspectiva óptica pertenece al personaje de ficción. Gracias a este encuadre, la mirada del lector se identifica con la visión del personaje, de modo que «el voyeurismo propio de todo lector de imágenes se transmuta en voyeurismo de un relato en tercera persona a voyeurismo en primera persona, por mediación del punto de vista ofrecido por el dibujante» (Gasca y Gubern 2011:511). Sea cual fuere el punto de vista utilizado, nos encontramos ante el mismo narrador omnisciente en todo el relato, que

elige sus opciones visuales —ocularización interna y ausencia de ocularización (cero), según Jost (2004:74-75) en cada momento con pleno control de la situación narrativa.[19]

En las viñetas seleccionadas, no consecutivas, de la página derecha (figura 5) se permite al lector/observador el acceso al campo de visión de Henry en calidad de testigo invisible del delito, como si adoptase su forma corpórea. Se trata de un recurso visual encaminado a promover la empatía con el personaje en el momento de mayor dramatismo del relato. Eisner muestra el porqué del crimen alterando la temporalidad en las cuatro primeras páginas y el cómo modificando el punto de vista en las dos páginas siguientes. La visión subjetiva, deudora de la iconografía de la narrativa *hardboiled* y del *film noir*, ya había sido objeto de experimentación formal en el cine de los años cuarenta y, como se ha comentado, el cómic emuló en sus inicios algunos recursos de base cinematográfica.

Al igual que en el cine sonoro, el cómic acostumbra a integrar en la acción textos inscritos (letreros, periódicos) con el fin de suministrar información a los personajes e, indirectamente, al lector (Groensteen 2010:9-10). En ocasiones, el autor de cómics utiliza textos extradiegéticos, no integrados en el mundo ficcional y atribuibles al narrador (extra y heterodiegético), en una función análoga a los cartuchos o didascalias, y «equivalente a los rótulos informativos intercalados en las películas de cine mudo» (Gasca y Gubern 2011:383). El letrero de la primera viñeta está orientado exclusivamente al lector para informarle de que el campo óptico de la imagen coincide con la visión binocular del personaje (una nueva intrusión del enunciador verbal), que da lugar a una secuencia climácica de la escena del crimen presentada a través de (las cuencas de) los ojos y de la mente de Henry (figura 5).[20]

En la doble página que cierra el relato entra en acción Spirit con un papel secundario en ambas escenas. Las primeras viñetas de la página izquierda recuperan la visión objetiva e inician la secuencia con unas imágenes de acción

[19] En sentido estricto, la noción de punto de vista en dibujo tiene una condición óptica: se refiere a la procedencia de la información (¿desde dónde se ve? o ¿desde quién se ve?) no al poseedor de la información (narrador): «narrar implica conocer lo que se cuenta, y conocer, a su vez, implica la existencia de determinados canales semióticos por los que llegar al conocimiento y obtenerlo» (Muro Munilla 2004:155).

[20] Encuadres, ángulos de visión, organización de la página, secuenciación de las viñetas y texto verbal son componentes decisivos a la hora de analizar la actitud cómplice del narrador hacia el lector en este relato.

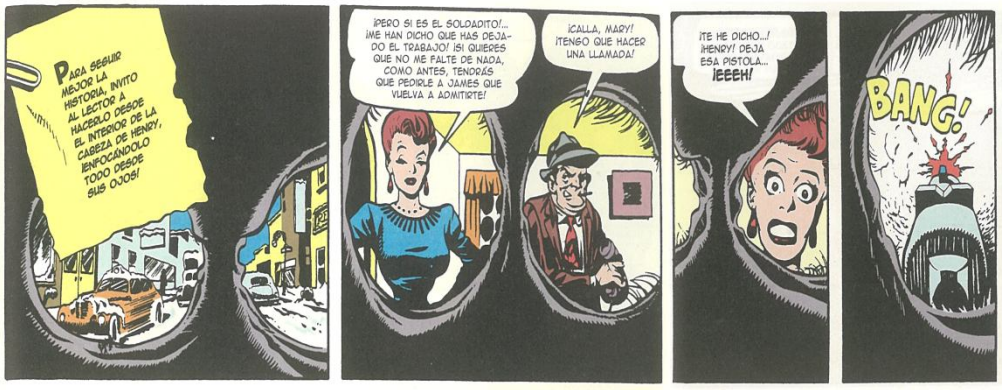

Figura 5. **Will Eisner, "The Killer", *The Star Ledger*, December 8, 1946; (extraído de «El asesino», *Los archivos de Spirit*, Barcelona: Norma Editorial ©, 2007, vol.13, p.169)**

trepidantes que reproducen miméticamente, gracias a las líneas cinéticas propias del cómic, el movimiento del torso maniatado de Spirit mientras es vapuleado por una banda de delincuentes que trafican en el mercado negro. Se produce un forcejeo entre el detective y sus captores en el mismo instante en que Henry llega al lugar y (de nuevo se recupera la visión binocular) mata a su cuñado de un disparo. Spirit pide a Henry que deje la pistola, dando paso a la secuencia final de la página derecha. Henry es conducido a comisaría esposado en el compartimento de tren. Eisner presenta al lector la misma viñeta que iniciaba el relato, enlazando así el tiempo pasado con el presente (figura 6).

Se ha mencionado al principio que el relato de «El asesino» está construido sobre una analepsis o anacronía, activada por el recuerdo del personaje, que remonta el curso temporal cronológico. Esta técnica narrativa, consolidada en la novela, ofrece un cauce de representación a innovadores recursos expresivos del cómic. Los *flashbacks* o segmentos retrospectivos que Eisner intercala, referidos a tres temporalidades distintas (antes-durante-después de la guerra), se ensamblan con el relato primario (la escena inicial del compartimento de tren que se sitúa en el presente) para recuperar la totalidad del antecedente narrativo —analepsis «completas», según Genette (1972)—, una sutura que promueve una concepción circular muy común en la modalidad de relato comenzado *in medias res* (figura 6). Las retrospecciones de «El asesino» tienen, además, un contenido diegético distinto al relato principal (denominadas analepsis internas «heterodiegéticas» por Genette) y sirven para exponer las motivaciones del personaje y comprender mejor sus actos (1972 (1989):104).

Figura 6. **Will Eisner, "The Killer", *The Star Ledger*, December 8, 1946; (extraído de «El asesino», *Los archivos de Spirit,* Barcelona: Norma Editorial ©, 2007, vol.13, p. 171)**

Eisner pretende, a lo largo del relato, que el lector sienta cierta empatía con este hombre corriente, maltratado psicológicamente por su entorno durante años y convertido en asesino en un arrebato emocional. Un acto violento y deleznable se presenta ante el lector como la reacción comprensible de una víctima oprimida y humillada por su mujer y su cuñado, unos vulgares maleantes del crimen organizado. En el andén, el comisario Dolan aguarda la llegada de Spirit y pregunta a Henry por qué ha asesinado a su esposa: «Me temo que no lo sabrá nunca, comisario» (Eisner 1946 (2007):171). El lector sí conoce los entresijos de su pensamiento gracias al narrador, pero esa información le está vedada al resto de los personajes.

A diferencia del relato policiaco clásico, el género negro permite que el lector tenga acceso privilegiado a los recovecos de la mente criminal del protagonista, otorgando un papel menos relevante a la figura del detective (Trabado 2012: 129-130). En la narrativa criminal cobra mayor importancia el componente emocional que el analítico, el enfoque realista que el escapista, la psicología del personaje que la trama de misterio. El lector/observador de «El asesino» posee información de la que se ve privado el personaje a través de la alternancia de planos y ángulos de visión, y a través del trazo que particulariza el dibujo y la iconicidad de la palabra. La mirada física, como actividad cognoscitiva, también implica conocimiento de la historia (Muro Munilla 2004:156). Este juego de desniveles de información entre personajes, narrador y lector recibe el nombre de «ocularización espectatorial» (en terminología cinematográfica), una subcategoría de la «ocularización cero» frecuente en los lenguajes icónicos y, en

particular, en el cómic (Gaudreault y Jost 1990 (1995):152). El lector *sabe más* que el personaje, a pesar de haber penetrado en su mente y accedido a segmentos retrospectivos de su vida.

Conclusiones

Este artículo ha explorado el potencial narrativo del *comic book* de mediados de los años cuarenta de la mano de un creador pionero que transformó el lenguaje gráfico-narrativo del medio con la serie *The Spirit*, una historieta semanal que incorporaba la narrativa *hard-boiled* —y, en contadas ocasiones, el género fantástico (ciencia-ficción, la tradición gótica)— en su constelación temática. Se han analizado, asimismo, las referencias intermediales que generan la ilusión estética de prácticas específicas de otro medio en el medio de origen (narrativa gráfica); es decir, se ha examinado el modo en que un medio autónomo como el cómic tematiza (incorpora material literario), re-media (se apropia y transforma) e invoca elementos o estructuras de otro medio con los recursos expresivos que le son específicos. La correcta descodificación de las referencias intermediales forma parte del proceso interpretativo y de la comprensión de una obra concreta. Como señala Werner Wolf (2011), el concepto semiótico de intermedialidad refuerza su valor heurístico en su dimensión intracompositiva aplicada a los estudios literarios.

Eisner declaró en numerosas ocasiones que la serie de *The Spirit* marcó un momento decisivo en su carrera y en la industria del noveno arte. De ella se ha dicho que fue el *Ciudadano Kane* del cómic, aunque sus hallazgos expresivos, como pone de relieve Santiago García, fueran prácticamente «autónomos, o en sintonía con el ambiente de experimentación [y] con la narración expresionista de su época, y no meramente deudores del cine» (2010:187). Pese a que sus narraciones gráficas no ocultan sus influencias cinematográficas (Orson Welles, Fritz Lang y la estética del *film noir*), Eisner negó con insistencia que el cine fuera su principal fuente de inspiración: «mi mayor influencia (…) son los relatos breves —los cuentos de O. Henry, los de Ambrose Bierce… Siempre fui un ávido lector de relatos breves y, cuando me metí en este negocio, me fueron de gran utilidad. (…) *The Spirit*, para mí (tal y como yo concibo el *comic book*), no es más que una serie de relatos breves» (Benson 2005:116, traducción propia). Eisner siempre estuvo convencido de que manejaba un medio con potencial literario real.

REFERENCIAS

BARRERO Manuel, MARTÍNEZ-PINNA Eduardo y BOSQUE Juan Manuel

2008 «The Spirit–Saga», *Tebeosfera* [on line], (citado 26 de septiembre de 2013), disponible en: <http://www.tebeosfera.com/obras/creaciones/the_spirit_-saga-.html>

BARRERO Manuel

2012 «De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta», en PEPPINO BARALE Ana María (ed.), *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la historieta*, México: Universidad Autónoma Metropolitana, pp. 29-60.

BARTUAL MORENO Roberto

2007 «La novela policiaca: ficción detectivesca y "*hard-boiled*". El modelo norteamericano como transgresor de la norma inglesa», *Despalabro. Ensayos de humanidades*, 1: 97-107.

2010 *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*, [tesis doctoral] Universidad Autónoma de Madrid: Facultad de Filosofía y Letras, (inédita).

BENSON John

2005 "Will Eisner: Having Something to Say", *The Comics Journal*, 267: 113-122.

BOLTER Jay David y GRUSIN Richard

1999 *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

BREU Christopher

2005 *Hard-boiled Masculinities*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

BREWSTER Ben y JACOBS Lea

1997 *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. Oxford: Oxford University Press.

BROWNSTEIN Charles

2005 *Eisner / Miller*. Milwaukie, OR: Dark Horse Comics.

CAWELTI John G.

1976 *Adventure, Mystery, Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture.* Bowling Green, Ohio: Bowling Green University Press.

CURRIE Mark

2007 *About Time: Narrative, Fiction and the Philosophy of Time*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

ECO Umberto

(1984) *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. Bloomington: Indiana University Press.

DI PAOLO Oswaldo

2011 *Cadáveres en el armario: el policial palimpséstico en la literatura argentina contemporánea*, Buenos Aires:Teseo.

GAUDREAULT André

1988 *Du Littéraire au Filmique: Système du Récit*, París: Meridiens.

GAUDREAULT André y JOST François

1990 *Le récit cinématographique*, París: Nathan; (trad. esp.: *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, Barcelona: Paidós, 1995).

GARCÍA Santiago

2010 *La novela gráfica*, Bilbao: Astiberri.

GASCA Luis y GUBERN Román
2011 *El discurso del cómic*, Madrid: Cátedra.
GENETTE Gérard
1972 *Figures III*, París: Seuil; (trad. esp.: *Figuras III*, Barcelona: Lumen, 1989).
GONZÁLEZ LÓPEZ Juan Antonio
2004 *La narrativa popular de Dashiell Hammett: "pulps", cine y cómics*, Valencia: Universidad de Valencia.
GROENSTEEN Thierry
1999 *Systéme de la bande dessinée*, Paris: Presses Universitaires de France; (trad. ing.: *The System of Comics*, Jackson: University Press of Mississippi, 2007).
2010 "The Monstrator, the Recitant and the Shadow of the Narrator", *European Comic Art*, 3, 1: 1-21.
GUBERN Román
2013 *De los cómics a la cinematografía*, Madrid: Biblioteca Nueva.
HARVEY Robert C.
1996 *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*, Jackson: University Press of Mississippi.
HATFIELD Charles
2005 *Alternative Comics. An Emerging Literature*, Jackson: University Press of Mississippi.
HOPPENSTAND Gary
1987 *In Search of the Paper Tiger: A Sociological Perspective of Myth*, *Formula and the Mystery Genre in the Entertainment Print Mass Medium*, Bowling Green, Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
HORSLEY Lee
2005 *Twentieth-century Crime Fiction*, Nueva York: Oxford University Press.
JOST François
2004 "The Look: From Film to Novel. An Essay in Comparative Narratology", in STAM Robert & RAENGO Alessandra (eds.), *A Companion to Literature and Film*, Malden, MA: Blackwell, pp. 71-80.
KRESS Gunther y van LEEUWEN Theo
2006 *Reading Images. The Grammar of Visual Design*, Londres: Routledge, 2nd edit.
LEITCH Thomas
2002 *Crime Movies*, Nueva York: Cambridge University Press.
LÓPEZ-VARELA AZCÁRATE Asunción
2011a «Génesis semiótica de la intermedialidad: Fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación», *Cuadernos de Información y Comunicación*, 16: 95-114.
2011b "Intertextuality and Intermediality as Cross-cultural Communication Tools: A Critical Inquiry". *Cultura. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology*, 8, 2: 7-22.
MACSHANE Frank (ed.)
1981 *Selected Letters of Raymond Chandler*, Nueva York: Columbia University Press.
MITCHELL William J.T.
2002 "Showing seeing: a critique of visual culture", *Journal of Visual Culture*, 1, 2:165-181 (doi:10.1177/147041290200100202)

MURO MUNILLA Miguel Ángel
2004 *Análisis e interpretación del cómic*, Logroño: Universidad de La Rioja.
PALMER Óscar
2013 «La escena del crimen. Nuevas aproximaciones al género negro norteamericano», en GARCIA Santiago (ed.), *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*, Madrid: Errata Naturae, pp. 201-227.
PEÑALBA Mercedes
2014 «La temporalidad en el cómic». *Signa*, 23: 687-713. Tambien en línea (citado 24 de octubre de 2013), disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:signa-2014-23-7280>;<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4526822>).
RAJEWSKI Irina
2005 "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality", *Intermedialités*, 6: 43-64.
REYNOLDS Richard
1992 *Super Heroes: A Modern Mythology*, Jackson: University Press of Mississippi.
SHILOH Ilana
2010 *The Double, the Labyrinth and the Locked Room: Metaphors of Paradox in Crime Fiction and Film*, Nueva York: Peter Lang.
SMITH Erin
2000 *Hard-boiled: Working Class Readers and Pulp Magazines*, Filadelfia: Temple University Press.
SYMONS Julian
1985 *Bloody Murder: From the Detective Story to the Crime Novel. A History*, Nueva York: Viking.
TODOROV Tzvetan
1966 «Typologie du roman policier», *Poétique de la prose*, París: Seuil, 1971:55-65; (trad. ing.: "The Typology of Detective Fiction" in LODGE David & WOOD Nigel Wood (eds.), *Modern Criticism and Theory: A Reader*, London-New York: Longman, 2000: 137-144).
TRABADO José Manuel
2011 «Novela gráfica y novela negra: entre el género narrativo y el formato del cómic», *InterseXiones*, 2: 245-275.
2012 *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*, Madrid: Cátedra.
VANDERMEERSCHE Geert y SOETAERT Ronald
2011 "Intermediality as Cultural Literacy and Teaching the Graphic Novel", *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* [on line], 13, 3, 10 pp. (cited September 12, 2013) Available in: < http://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1806&context=clcweb> DOI: http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.1806
VARILLAS Rubén
2009 *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*, Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.
WOLF Werner

2005 "Intermediality", en HERMAN David, JAHN Manfred & RYAN Marie-Laure (eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Londres: Routledge, 252-56.

2008 "The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature", *SPELL: Swiss Papers in English Language and Literature*, 21: 15-43.

2011 "(Inter)mediality and the Study of Literature", *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* [on line], 13, 3, 10 pp. (cited October 3, 2013) Available in: <http://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1789&context=clcweb> , DOI: http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.1789

WRIGHT Bradford

2003 *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.

FUENTES

CHANDLER Raymond

1944 "The Simple Art of Murder, *The Atlantic Monthly*, December; (trad. esp.:, *El simple arte de matar* [introducción y notas de GONZÁLEZ DE LA ALEJA Manuel], León: Universidad de León, 1996).

EISNER Will

1946 "The Killer", *The Star Ledger*, 8 de diciembre, Newark, NJ; (trad. esp.: «El asesino», (tr. de SÁNCHEZ ABULÍ Enrique), en *Los archivos de Spirit*. Barcelona: Norma, 2007, vol. 13, pp. 165-171.

1985 *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Fl.: Poorhouse Press; Nueva York: Norton, [Rev. ed. 2008].