



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**El cómic como medio de adaptación de una obra literaria. Un
ejemplo a través de “Árbol adentro” de Octavio Paz**

Tesina

Que para obtener el título de

Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Uzziel Abraham Guzmán Aranda

Director de Tesina: Mtra. Karina Erika Rojas Calderón

CDMX, 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

Escribir una tesis o tesina no es una tarea simple, como tampoco es sencillo escribir una sección de agradecimientos. Escribo esta parte a mi libertad y en contraste con mi investigación, pretendiendo reflejar los estados a los que me tuve que enfrentar en todo el trabajo. Me disculpo con todas las personas a las que de algún modo entendí su crítica; crítica con la que al estudiante se dirigen en su proceso de titulación –sé que no es fácil la espera pero tampoco lo es para el estudiante- reflejo aquí que a pesar del tiempo transcurrido no les he fallado.

Quiero expresar primeramente mi agradecimiento a mi familia; a mi madre por brindarme su apoyo incondicional para formarme con la calidad y valores que distinguen mi personalidad, con los que a través de la persistencia me han hecho continuar; agradezco a mi padre por darme calidad –a su manera- y financiar mi educación y crecimiento; agradezco al Dr. Levy Guzmán –mi hermano- por enseñarme que en la adversidad decir que: **no**, no es suficiente, y que hay que continuar a pesar de las vicisitudes del camino.

Agradezco a mi novia; Sarahi, por su cariño y apoyo, por sus consejos y por la espera en paciencia que me regaló en fe de hacerme saber su amor. Agradezco sus enseñanzas y la calidad de su interior.

Agradezco a todos mis amigos que me han acompañado y me han formado a través de la experiencia social, particularmente a: Juan Carlos Castillo, Alejandro Jiménez, Omar Estrada y Fernando Olivares.

Doy gracias a las personas que en cualquier medida contribuyen a este trabajo; a Fernando Olivares por su amistad, tiempo y contribución aquí, a la Psicóloga Sarahi Vega por sus consejos, al escritor Pablo Tobón por sus sugerencias sobre Octavio Paz, al dramaturgo Juan Carlos Aranda por enseñarme otros medios para llegar al conocimiento, a mi amigo de la adolescencia Benjamín García Luna por hacerme reflexionar en torno a los cómics, al artista visual Omar Estrada por sus distintas perspectivas como por sugerirme los materiales adecuados

para este trabajo. Al ex consejero y amigo Martin Cabrera por mostrarme vías y canales de comunicación, y gracias a Pedro Alejandro por su ánimo.

A todos mis amigos del Consejo Universitario les agradezco su sabiduría, con la que pude comprender el camino de la multidisciplina pero también el trabajo conjunto. Su vida es un ejemplo de que a través del humanismo y el conocimiento es posible llegar a cualquier lugar en el mundo.

Profundas gracias a la profesora Karina Erika Rojas Calderón por sus enseñanzas, pero sobre todo por creer en mí en una época difícil. Al profesor Roberto Aranda por su oportuno modo de trabajar, al profesor Cuauhtémoc García por su apertura y perspectivas expresadas aquí, al Maestro Constantino Cabello por su confianza y al Maestro Gerardo Medrano por el entusiasmo y la sencillez para entablar el diálogo hacia este documento.

Doy mis agradecimientos a la Universidad Nacional Autónoma de México y al Consejo Universitario –del cual formé parte- por formarme con los valores y el humanismo con los que imparte la academia. Ser estudiante de la UNAM implica una responsabilidad social que debe guiarse en vías del conocimiento, la investigación y la difusión de la cultura.

Entendiendo la complejidad por la que atraviesa el México de 2018, dejo en claro que la UNAM es un ente vital para el crecimiento del país. La Facultad de Artes y Diseño debe seguir ese progreso y el estudiante de Artes Visuales debe comprender su importancia dentro de la cultura de su país, como también la complejidad que le adviene al arte en su carácter internacional. La discusión del arte siempre estará abierta y el camino de la investigación debe ser un refugio alterno para el artista de esta época.

Dedico esta investigación a todas las personas antes mencionadas y a todas aquellas de las que he aprendido algo en mi transcurrir, esperando que este trabajo pueda contribuir a futuras investigaciones.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
Capítulo 1. Breves referencias históricas del cómic y su relación con el arte	6
1.1.1 La Prehistoria y la secuencialidad en la imagen	7
1.1.2 Egipto y la narrativa en la pintura.....	10
1.1.3 El códice en Mesoamérica y la relación entre imagen y texto.....	12
1.1.4 La Edad Media y la filacteria como antecedente del globo	14
1.1.5 La caricatura política del Siglo XV al siglo XIX.....	17
1.1.6 De la Edad de oro del cómic hasta finales del siglo XX.....	21
Capítulo 2. La teoría del cómic y la Écfrasis	28
2.1 Lo que es y no es cómic.....	29
2.2 Semiótica del cómic	34
2.3 La Écfrasis	38
Capítulo 3. El cómic como medio de adaptación	45
3.1 Una reflexión poética de “Árbol adentro”	46
3.2 Partes del poemario.....	48
3.3 Adaptación del cómic	50
3.3.1 Epitafio sobre ninguna piedra	54
3.3.2 Paraje	59
3.3.3 Árbol adentro	66
Conclusiones	74
Anexos	78
Fuentes de información	116
Bibliografía	117
Hemerografía	118

INTRODUCCIÓN

El documento aquí plasmado comprende una breve investigación en torno a los cómics desde un punto de vista histórico, apoyado por documentos y expresiones directamente surgidas de las artes visuales que puedan servir como apoyo para la investigación.

Sin duda alguna el cómic ha sido controversial como dinámico, parte de la cultura popular dentro de diversas sociedades, lleno de estilos y formatos distintos; compuesto por historias de diversos temas, de corta extensión o de producción seriada; sin un límite en la actualidad para su distribución; tradicional o digital.

El interés por realizar esta investigación se gestó al observar que los cómics han sido una herramienta muy utilizada por los medios de comunicación para difundir ideas y para contar historias. De ahí surgió la idea de hacer uso del cómic no sólo como una herramienta, sino también como una disciplina que pueda junto con otras brindar un discurso serio, con tintes académicos, y además continuar relacionándose con otras disciplinas artísticas. El interés por esta investigación también nace del notar que el cómic tiene las características comunicativas y adecuadas no sólo -por parte de lo visual y lo gráfico- para seguir explotando su potencial. En este caso se le intimó con la poesía.

El interés por esta investigación no ha sido sólo por parte del cómic, sino también como lo menciona el título, por intereses personales y de gusto hacia la obra literaria y vida de Octavio Paz, quién sin duda ha sido un personaje muy importante para la literatura hispánica.

En el capítulo uno se abordan cuestiones de carácter histórico, en primer lugar sobre imágenes que por sus características se han decidido tomar en cuenta para relacionarlas con la historieta y en segundo: el estudio de la historia del cómic desde el hemisferio Occidental, más en específico del cómic norteamericano por ser uno de los ejes importantes en su nacimiento y desarrollo. Una advertencia que debe entenderse antes de leer este capítulo, es que se han mencionado títulos y autores importantes del cómic, pero debido a la cantidad interminable de

historietas existentes es imposible mencionarlas todas, por ello se mencionan las que se han considerado tuvieron un impacto notable dentro de su historia. No le compete a esta investigación llevar a cabo un catálogo de títulos de historietas –que además ya existen en el mercado-. En este capítulo debe entenderse que la historia no está abordada de una manera unilineal ni comprende toda la periodización histórica, pero sí da un recorrido histórico en los documentos de carácter visual que pudieron influir al cómic.

En el capítulo dos la investigación atiende algunas características semióticas alrededor del lenguaje de los cómics, apoyado de teorías recientes que contribuyan al entendimiento del cómic como una disciplina con lenguaje propio. Al comprender el cómic desde sus antepasados comunes, sus orígenes, comienzos, su “edad de oro” y su esencia, es posible desarrollar una propuesta; en este caso, el producto final que formará parte de esta investigación, el cuál no fue pensado al azar sino que se eligió en consideración de sus cualidades comunicativas. Debe hacerse énfasis en el estudio sobre la écfrasis abordado en este capítulo; pues es la écfrasis un punto de partida para comprender el proceso de adaptación.

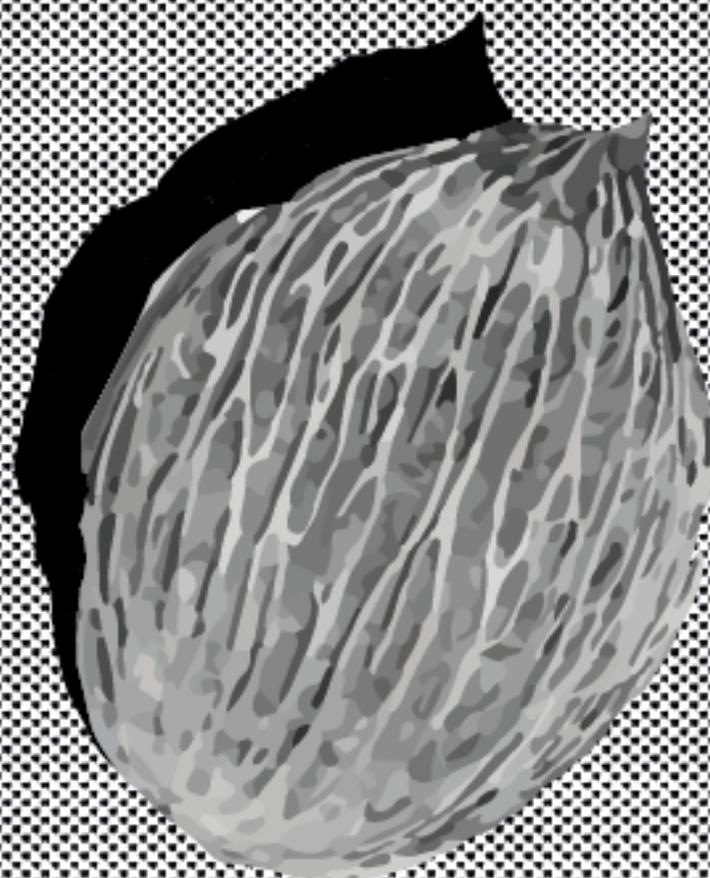
Para el último capítulo, todo el trabajo de investigación da como **fruto** un comic que lleva el mismo nombre que el poemario al que se refiere. El análisis que realizó la investigadora austriaca Martina Meidl, será un parte aguas importante que se seguirá para la construcción iconológica del cómic, mientras que la producción iconográfica llevará consigo una interpretación personal.

Una cuestión que debe considerarse es el uso de las tecnologías digitales para la elaboración de este cómic. Se ha añadido en la sección de anexo de imágenes para facilitar su lectura y para poderlo observar de manera adecuada.

Para comprender la investigación y el proceso del capítulo tres, se recomienda leer los anexos sobre la biografía e ideologías generales entorno a Octavio Paz. Las lecturas de estos anexos son un material complementario que puede ayudar a comprender con mayor fidelidad los poemas y la naturaleza de las imágenes presentadas.

Capítulo 1.

Breves referencias históricas del cómic y su relación con el arte



Capítulo 1. Breves referencias históricas del cómic y su relación con el arte

Existen diversos parámetros para estudiar y comprender la historia del cómic puesto que algunos autores ubican sus inicios desde el comienzo del siglo XX. Sin embargo para este proyecto se abordarán algunas reflexiones en la historia del arte que forma como elemento de impacto en la historia del cómic.

Lo cierto es que a pesar de los documentos y las investigaciones sobre el arte, es complicado encontrar un punto de partida exacto para indicar el nacimiento del cómic, aunado a esto se suma la crítica en contra del cómic por diversos sectores. Sin embargo se pretende en esta investigación, y como se ha dicho anteriormente, no dar una visión unilineal de la historia, como tampoco entender como totalizantes ni como absolutos cada uno de los puntos expuestos aquí.

Sino más bien exponer algunos ejemplos de expresiones artísticas y visuales realizadas por algunas civilizaciones, cabe mencionar que este apartado no pretende ser un catálogo, como tampoco es el intento de englobar todos los ejemplos que podrían ser un antecedente del cómic dentro de la historia; por ello es que se han localizado y seleccionado sólo algunos documentos reconocibles en occidente que puedan ser útiles para apoyar esta investigación, y que permitan entender la relación existente entre estos mismos y el cómic contemporáneo, así como el desarrollo de su lenguaje como actualmente lo conocemos.

Partiendo de una cita sobre una reflexión interesante:

De hecho, un cómic en el sentido de medio que toma consciencia de las posibilidades de la imagen [...] sólo puede concebirse a partir de la primera década de dichas posibilidades en términos narrativos y proceden a la inversa de lo que hasta este momento había sido lo que llamaremos pre-cómic, es decir: subordinan el texto a la

imagen en lugar de esta –como sucedía con los precursores- un mero comentario a lo contado en el texto.¹

1.1 La Prehistoria y la secuencialidad en la imagen

El Homo sapiens es la única especie del planeta que ha mostrado inquietud y necesidad de comunicar sus pensamientos y sensaciones a través de la imagen. Como especie social que es, ha buscado formas para representar y transmitir su mundo cognoscitivo, y esa inquietud y materialización de su pensamiento la conocemos a través del arte prehistórico.²

Helena Bonet Rosado

En esta sección se abordará el tema de la secuencialidad vista como una característica que se encuentra desde la prehistoria, en supuestos encontrados y sustentados por reconocidos investigadores, en un intento de encontrar los orígenes de esta manera de ordenar las imágenes y que forma parte de la integración del cómic como lenguaje.

Desde sus comienzos la humanidad han optado por expresar su día a día, sus pensamientos y sus emociones en diversos medios y materiales, no sorprende que se puedan encontrar, al estudiar la historia, muchos documentos que ilustren cada época en cada país. De ello parte la inquietud de algunos teóricos del cómic por iniciar a hablar desde la prehistoria sobre el lenguaje de la imagen.

Uno de estos casos es el propuesto por el doctor en Prehistoria por la universidad de *Toulouse*: Marc Azéma, quién en sus hipótesis propone que en **El panel en la gruta de *Trois-***

¹ Moix Terrenci, *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007, p. 116.

² Helena Bonet Rosado, *Prehistoria y cómic, Museo de Prehistoria de Valencia*, Valencia España, Museo de Prehistoria de Valencia, 2016, pp. 11-12.

Frères [Fig. 1] también conocido como **El pequeño arquero**; puede observarse una figura humana parecida a la de un brujo rodeado de dos docenas de animales entre bisontes y felinos, que podría parecer como una agrupación caótica, esta es considerada como un prototipo de cómic para Azéma. [Fig. 2] Para el arqueólogo es una secuencia perfectamente planificada en la que se ve en doce pasos cómo los depredadores acosan y cazan a sus presas.³

Así como menciona Helena Bonet Rosado: “Marc Azéma, arqueólogo y cineasta, nos enseña que los artistas prehistóricos ya utilizaban en sus pinturas y grabados algunos técnicos que recuerdan a las de la animación actual [...] gracias al volumen de las paredes sobre las que se pintaron, a la superposición y duplicación de trazos y figuras, y al efecto de movimiento que produciría la iluminación de las antorchas.”⁴

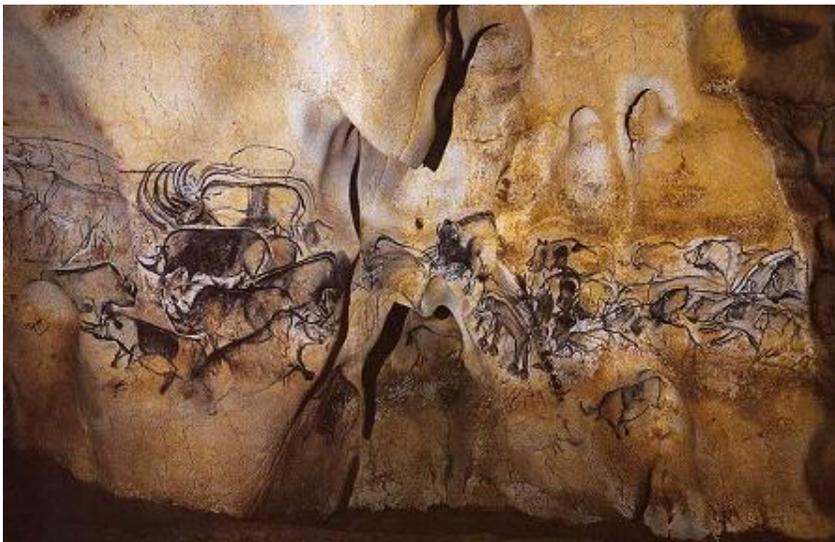


Fig. 1. Panel en la gruta de *Trois-Frères*, Paleolítico superior, 17000-10000 a. C.

³ Luis Gasca y Ansier Mensuro, *La pintura en el cómic*, Madrid, Cátedra Signo e Imagen, 2014, pp. 24-25.

⁴ Marc Azéma, *La préhistoire du cinéma*. Paris, Éditions Errance, 2011. Ap. Bonet Rosado Helena, *Prehistoria y cómic*, Valencia España, Museo de Prehistoria de Valencia, 2016, p.7.

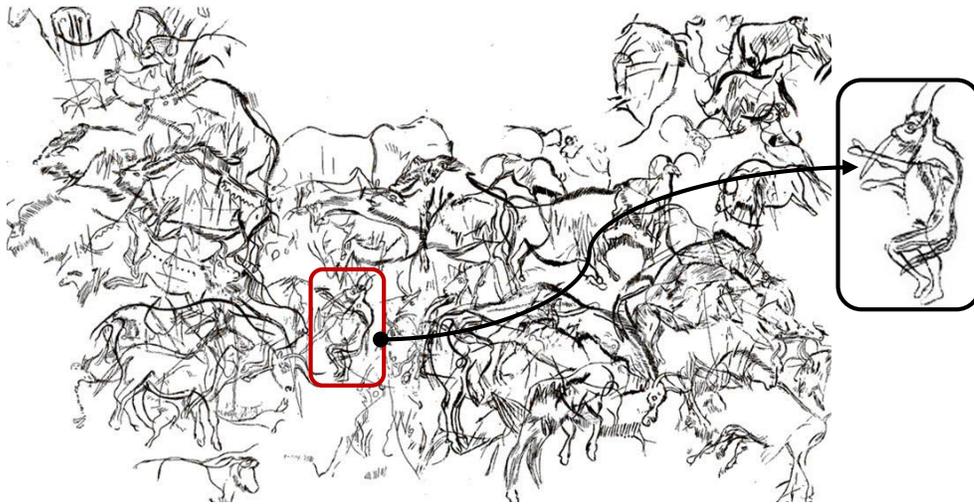


Fig. 2. Detalle de *El pequeño arquero*, dibujo del arqueólogo Henri Edouard Breuil, 1912.

Azéma ha expuesto sus ideas y conclusiones en el Congreso Mundial del Pleistoceno de 2010, de IFRAO en *Foix*, también ha comisariado una exposición titulada: “*Préhistoire de la bande dessinée et du dessin animé*” por el centro de prehistoria de *Pech Merle* en *Cabrerets* y el Museo Regional de Prehistoria de *Orgnac*. Por otra parte, historiadores como la profesora Stephanie Moser de la Universidad de Southampton y el profesor Martin Rudwick de la Universidad de Cambridge, señalan que las pinturas y dibujos parietales de las cuevas, poseen una clara relación con los códigos propios del lenguaje del cómic y de la ilustración. Sin embargo al no existir una escritura a manera de texto, no es posible saber su autor, ni la explicación de la acción, ni la identidad del personaje principal, ni mucho menos al grupo social al que estas pertenecen.⁵

Sin duda alguna no debe ser una exactitud afirmar con total certeza que todas estas pinturas parietales son como tal un cómic (además de carecer de texto como no sucede en el concepto actual que se tiene de **cómic**), pero como han mencionado estos historiadores, parecieran tener una posible secuencia que no debe ser tan alejada de aquella intención humana por desarrollar lenguajes como la animación, el cine o el cómic.

⁵ Luis Gasca y Ansier Mensuro, *Op. cit.*, pp. 25-26.

1.2 Egipto y la narrativa en la pintura

En esta apartado se presentará el tema de la narrativa en la pintura, se tomará como punto de partida el rollo egipcio y se reflexionará sobre la capacidad para contar que tienen estos rollos. Siendo una de las culturas del mediterráneo y de las más antiguas y fructíferas de la humanidad, culturalmente como en los diversos campos del conocimiento; Egipto ha causado la fascinación de los intelectuales a través de los siglos subsecuentes a su desaparición.

Pues como ha dicho Gombrich en su reconocido libro *Historia del arte*: “[...] pues veremos que los artistas griegos realizaron su aprendizaje con los egipcios, y que todos nosotros somos alumnos de los griegos. De ahí que el arte de Egipto tenga formidable importancia sobre el de Occidente.”⁶ La producción y el arte de Egipto ha sido un parte aguas y ejemplo en las culturas posteriores de Oriente. Es por ello que en Egipto existe un antecedente considerado para el cómic como lo es “El libro de los muertos” en el “Papiro de *Ani*” descubierto por el Dr. Ernest Wallis Budge y traducido en 1895. [Fig. 3] Este royo narra el juicio de Osiris parte por parte. Es considerado una guía o manual de las etapas que el *Ka* (alma del difunto *Ani*) tiene que seguir a través de la *Duat* o inframundo para superar el juicio y lograr vivir eternamente en el *Aaru*-paraíso egipcio.⁷

Es importante mencionar que en el libro de los muertos, en cada uno de los papiros, pinturas murales, y relieves egipcios, se encuentran imágenes de temática narrativa con escenas de grandes hazañas que cuentan el poder de los faraones o recrean la vida cotidiana en actividades como la caza, la recolección o diversas fiestas y juegos que al estar en el más allá permiten que el difunto se regocije en los mismos placeres que tenía en vida.⁸ Tanto los grafismos de los frescos como de los papiros egipcios se presentan acompañados de textos jeroglíficos, signos que brindan información descriptiva acerca de las acciones de los retratados.⁹ Esta mezcla de información

⁶ Ernst H. Gombrich, *Historia del Arte*, México, Editorial Diana CONACULTA, 1995, p.54.

⁷ Luis Gasca y Ansier Mensuro, *Op. Cit.*, p. 43.

⁸ *Ibid.*, p. 43

⁹ *Ibid.*, p. 43

acerca a estos grafismos al lenguaje que es propio de los cómics. No puede afirmársele como un cómic, pero sí como un primer antecedente de la mezcla entre escritura e imagen que se utilizaría siglos después por los cómics.

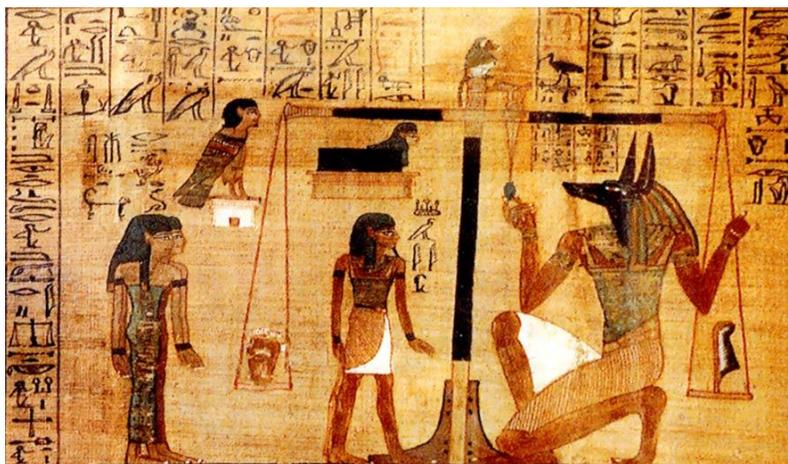


Fig. 3. *Papiro de Ani*, capítulo 125 del Libro de los muertos, royo de la XVIII dinastía egipcia, 23, 6 m., aprox. 1300 a.c.

Es arriesgada la afirmación que hacen Luis Gasca y Ansier Mensuro acerca de los papiros egipcios, pero es acertada su inmediata corrección a modo de locución al decir: “Con ello Wallis Budge hace accesible al público el primer cómic de la historia –o mejor dicho su antecedente más directo- [...]”.¹⁰

Haciendo referencia directa al papiro de *Ani*, sería demasiado arriesgado y pretencioso llamarle el **primer cómic de la historia**, pero no sería nada incorrecto demarcarlo como un antecedente directo, que además de la mezcla texto/imagen, se perfilan las características de la sucesión de pictogramas.

¹⁰ *Ibid.*, p. 43

1.3 El códice en Mesoamérica y la relación entre imagen y texto

En este pequeño apartado se abordará la relación que ha tenido el texto con la imagen a través de un documento importante: el códice. El códice es un documento del que se ha servido la humanidad para narrar sucesos importantes de su tiempo, por ello no es casualidad que existieran en civilizaciones y continentes totalmente distintos como es el caso de Europa y Mesoamérica. Los códices mesoamericanos tienen el objetivo de contar sucesos relevantes de la civilización a la que pertenecen, están hechos a manera de biombo extendido, en un formato generalmente horizontal y en pieles de animal o papel. Se han considerado estos documentos como antecedentes del cómic porque tienen una narrativa secuencial, es decir, cuentan una historia, y aunque los glifos no pueden considerarse como palabras dentro de nuestro sistema de escritura, sí cumplen ese papel dentro de su sistema, el cual es ser imagen y escritura al mismo tiempo. Esta dualidad dentro de estos signos acompaña a las imágenes que forman cada página del códice y que dan información a la historia.

Scott McCloud hace una afirmación bastante contundente, al decir que los códices mesoamericanos son cómics por el orden de la secuencia de imágenes; en su afirmación cita al Códice Alfonso Caso.¹¹ Este es un códice mixteco que relata la historia de un guerrero considerado un héroe por ser el único capaz de integrar a los pueblos mixtecos en el preclásico, llamado **8-Venado** o **Garra de tigre** [Fig. 4].¹² Manuel A. Hermann Lejarazu menciona del códice:

8-Venado comenzó desde muy joven a realizar [...] conquistas y actos rituales en búsqueda del poder necesario para aspirar al trono de dos importantes cacicazgos de la Mixteca: Tilantongo y Tututepec. Después de visitar los templos sagrados de la deidad de la muerte y del sol [...] se convierte en rey de Tututepec y [...] asciende al trono de Tilantongo [...] 4-Jaguar, [...] 8-Venado y 12-Movimiento [...]

¹¹ Scott McCloud, *Cómo se hace un cómic*, Barcelona, Editorial Norma, 1995, p. 10.

¹² Manuel A. Hermann, "Sobre Códice Alfonso Caso. La vida de 8-Venado, Garra de Tigre (Códice Colombino-Becker 1)", *Estudios de Cultura Náhuatl* IIIH UNAM, n° 29 (1999), p. 342.

emprenden una serie de acciones bélicas y religiosas para consolidar la unión de la Mixteca. Sin embargo, un hecho inusitado tomó lugar, muere sacrificado misteriosamente dentro de un temazcal el príncipe 12-Movimiento, y 8-Venado lleva acabo una inexorable represalia contra los reyes de un lugar llamado Bulto de Xipe quienes quedaron como presuntos responsables de la muerte de su hermano [...] 8-Venado culmina su empresa unificadora tras la conquista de Bulto de Xipe. Tiempo después, 4-Viento prepara la muerte del imbatible 8-Venado que se suscitó mientras éste participaba en una conquista. Con ello, culmina la vida de uno de los más importantes caciques que gobernaron la Mixteca, por lo que el Códice Alfonso Caso constituye también un reconocimiento al gran rey de Tilantongo, Teozacoalco y Tututepec, 8-Venado "Garra de Tigre".¹³

A pesar de que Scott McCloud se sustenta en un documento que incluye imágenes y texto a manera de secuencia, y que los códices tienen estudios bastante serios para poder comprender su significado, es muy arriesgado nombrarlos y darles la cualidad legítima de cómics, pues al observar la historia de estos, se encuentra que su lenguaje ha tenido que pasar por muchos procesos para poder ser concebidos como tal, así como también para desarrollar la estructura que actualmente conocemos. Bajo las afirmaciones de McCloud, hay algo de cierto, pues los códices sí pueden considerarse antecedentes al lenguaje del cómic. Y quizá no deban llamarse cómics, pero lo que sí es posible vislumbrar, es la tendencia humana de mezclar la imagen con el texto como lo hicieron distintas civilizaciones para comunicar sus ideas. Por ello es que es indispensable tener en cuenta la existencia de estos documentos pues nos muestran y dan fe del interés que tiene el humano por representar sus acontecimientos de una manera narrativa, tanto que durante muchos siglos atrás se ilustraron estas historias con imágenes y textos circundantes representados

¹³ Manuel A. Hermann, "Sobre Códice Alfonso Caso. La vida de 8-Venado, Garra de Tigre (Códice Colombino-Becker 1)", *Estudios de Cultura Náhuatl* IIIH UNAM, n° 29 (1999), pp. 337-338.

mediante glifos. No debe entonces descartarse al código mesoamericano como antecedente -indirecto- del cómic.



Fig. 4 *Códice Colombino o de Alfonso Caso* (detalle que muestra a 8 Venado o Garra de tigre), Piel de venado, INAH, siglo XII.

1.4 La Edad Media y la filacteria como antecedente del globo

La Edad Media es un periodo largo e importante para la historia occidental, y que tuvo características muy definidas tanto económicas, sociales, religiosas y culturales. Su influencia por la cultura cristiana, islámica, la economía del feudalismo y la estructura social, dieron pauta y escenario para concebir al renacimiento Europeo como una liberación. Estas características del medioevo no impidieron que el arte y sus respectivas disciplinas se desarrollaran a su modo, y por extraño que pudiera parecer, en esta época también se encuentran resquicios notables de lo que en la actualidad llamamos cómic. En esta sección se abordarán ejemplos de más documentos que en términos de comunicación han servido como antecedentes.

Un ejemplo importante se encuentra dentro del “Tapiz de *Bayeux*” o de la “Reina Matilde” (siglo XI) [Fig. 5] el cual narra los hechos previos a la conquista normanda de Inglaterra en la batalla de *Hastings* (1066) a manera de sucesión de imágenes. Este fue un tapiz bordado de setenta metros de largo, sus dibujos remontan sin duda a la viñeta contemporánea.¹⁴ En comparación con el antes citado Papiro de *Ani*, puede observarse en *Bayeux* que el formato es parecido pero la sucesión de pictogramas es aún más profusa, y a pesar del acompañamiento del texto, este es menos abundante en el bordado.

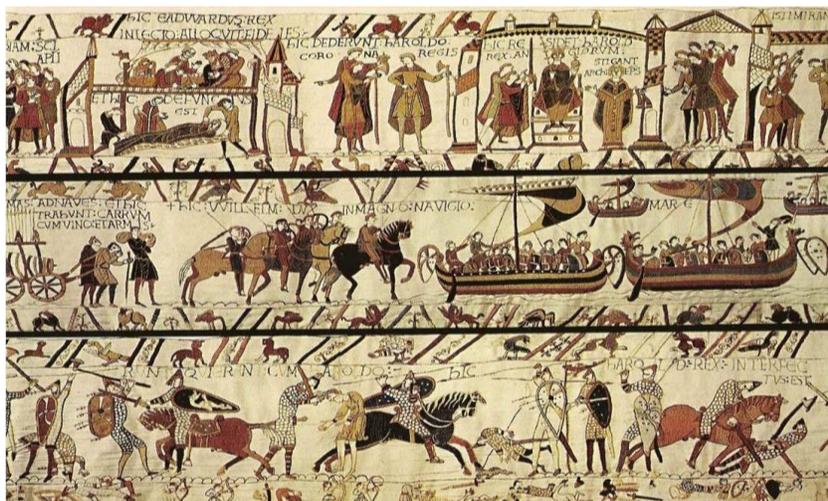


Fig. 5 *Tapiz de Bayeux*, lienzo bordado, aprox. 70 m, siglo XI.

La influencia del grabado en madera o Xilografía, a finales del siglo XIV comenzó siendo naipes, dibujos humorísticos y estampas para usos devotos. Que se reproducían con facilidad por ser baratos y que conformaban libros que se vendían en las ferias populares. El uso que tuvieron estas imágenes fue pedagógico y por parte de la Iglesia.¹⁵ Algunos de estos libros son llamados *Biblia pauperum*, de los que Umberto Eco menciona: “[...] ¿No será más apropiado unir el dibujo al texto con un juego de compaginación que nos recuerda al cómic?”¹⁶

¹⁴ Luis Gasca, Anser Mensuro, *op. cit.*, pp. 100-101.

¹⁵ Ernst H. Gombrich, *op. cit.*, p. 282

¹⁶ Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*, España, Editorial Lumen, 1985, p. 18.

Un ejemplo claro de *Biblia pauperum* es “El arte del bien morir” [Fig. 6], que a modo de sermón gráfico le enseña a los devotos cómo debe ser la hora de la muerte. En “El hombre bueno en su lecho de muerte” del libro de grabados antes citado se acompañan texto e imagen que Gombrich pone de muestra:

[...] y las inscripciones que salen de sus bocas nos comunican lo que están diciendo: «Estoy rabioso», «Estamos deshonrados», «Estoy confundido», «Esto no tiene remedio», «Hemos perdido su alma». Sus grotescas cabriolas son en vano. El hombre que poseyera el arte de bien morir no tenía que temer a los poderes del infierno.¹⁷



Fig. 6 *El hombre bueno en su lecho de muerte*, ilustración de “El arte del buen morir”, grabado en madera, 22, 5 x 16, 5 cm, 1470 d. c., impreso en Ulm.

Como se puede notar en la ilustración anterior, la dupla de texto e imagen vuelve a aparecer pero incorporada en el lenguaje del grabado aún más acercado al lenguaje del cómic, en donde las banderolas que salen directo que la boca de los demonios y demás retratados se asemejan mucho a la intención comunicativa que tiene el *globo o balloon* en los cómics contemporáneos, aunque no existe todavía un diálogo. A estas banderolas se les denomina *filacteria*, con lo que Annie Baron Carvais menciona: “[...] la filacteria se convierte en

¹⁷ Ernst H. Gombrich, *op. cit.*, p. 282

“banderola utilizada por los artistas de la Edad Media para inscribir en ella las palabras que pronuncian los personajes de la escena representada en el cuadro, el vitral, etc.” [...]”¹⁸ Y a pesar de que en estos libros la sucesión de pictogramas también ocurre, se puede observar que entre texto e imagen todavía no hay una relación tan íntima y mutualista.

Sería imposible no considerar en la historia del cómic el gran invento de Gutenberg: la imprenta. Con la imprenta, Gutenberg utilizó letras móviles unidas en un molde en vez del método tradicional del grabado en madera. Al volverse obsoletos los libros tradicionales de sólo Xilografía se halló con el tiempo combinar ambos métodos para la última mitad del siglo XV. La imprenta de Gutenberg también revolucionó al grabado al comenzarse a usar placas de cobre en vez de madera. El desarrollo de la imprenta fue determinante para los siguientes siglos en donde se masificaría la caricatura política.

1.5 La caricatura política del Siglo XV al siglo XIX

Serían incontables la cantidad de ejemplos que existen y que anteceden al cómic entre el siglo XV y XIX, sin embargo es posible dar un panorama general de los más importantes que han tenido que ver de manera influyente en esta disciplina, como se verá en la siguiente parte de la investigación.

El libro ilustrado sirve también como un antecedente, si bien, el libro ilustrado compagina el texto con la imagen, no hay una relación tan íntima y mutualista como sucede en el cómic, esto se debe a que en el libro ilustrado la imagen comenta la idea principal del texto que ilustra sin que texto e imagen sean dependientes entre sí, otra diferencia se encuentra en que en el libro ilustrado los pictogramas no tienen movimientos secuenciales. Pero quizá uno de los ejemplos de libro ilustrado que se puede tomar como antecedente es la literatura macarrónica: esta es un tipo de poesía heroico-cómica desarrollada en Italia a finales del *Quattrocento* y escrita

¹⁸ Annie Baron-Carvais, *La historieta*, México, Fondo de Cultura Económica, 1989, p. 9.

en latín, estos libros estaban ilustrados con grabados y las escenas eran cómicas y grotescas. Un ejemplo claro se encuentra en los poemas de Teófilo Folengo¹⁹ quién publicó libros de poemas macarrónicos acompañados de grabados en madera, bajo el pseudónimo de Merlini Cocai.

[Fig.7]



Fig. 7 Merlini Cocaii, Xilografía, tomado del libro *Macaronicorum: totam in pristinam formam per me magistrum Acquarium Lodolam optime redactum*, p. 78., siglo XVI.

La caricatura política es un antecedente directo del cómic, porque de ella heredó sus primeros motivos de inclinación hacia la sátira. Fue en el siglo XVIII en Inglaterra donde la caricatura política tuvo su mayor auge, uno de sus representantes más conocidos es William Hogarth, quién realizaba sus caricaturas a través de grabados. En ese entonces este tipo de caricaturas son más vendidas que las que tenían temas diferentes a la política o la moral. En Hogarth hay una observación de la vida cotidiana en suma de la sátira con la moral.²⁰ Cabe mencionar nombres como Honoré Daumier y George Cruikshank, quienes también tuvieron una carrera importante en la caricatura del siglo XVIII. Durante este siglo la masificación de la gráfica, se potencializó gracias a la litografía inventada por Aloys Senefelder en 1796. Hogarth

¹⁹ Francis Grose, *Principios de la caricatura*, en *Estudio Introductorio* por José Emilio Burcúa y Nicolás Kwiatkowski, Madrid, Katz editores, 2011, pp. 22-23.

²⁰ Francis Grose, *Ibid.*, pp. 51-52.

también ha sido considerado como “el abuelo de los cómics”²¹, por mencionar uno de sus trabajos importantes se encuentra *Rake’s Progress* de 1735. Terrenci Moix en su Historia social del cómic menciona que el apego de la caricatura al cómic en sus inicios se da debido a intereses de la burguesía que la tenían como condicionante para poder subsidiar y consumir estos pre-cómics: “Ni siquiera un pre-cómic famoso, *L’ Histoire de la Sainte Russie*, de Gustav Doré (1832-83), logra evadirse de la exigencia caricaturesca que la burguesía necesitaba para tomarse en serio la sucesión relativa de las imágenes. Y es curioso notar, aquí que la burguesía procede con el cómic de la misma manera que más adelante hará con el cine [...]”²² Así como es importante citar los gradados de Doré, también cabe mencionar las “aucas” y “aleluyas” surgidas entre el siglo XVI y XVIII, estas eran estampas en serie acomodadas en un solo formato y que contenían texto explicativo acomodado en la parte inferior. De estas estampas Roman Gubern prefiere no denominarlas cómics en un sentido de integración, porque él considera que texto e imagen se encuentran divorciados, y el texto cumple la función de subtítulo como una explicación complementaria y redundante.²³ Sin embargo es importante mencionarlas aquí porque como antecedente del cómic en lo que se refiere a la narrativa secuencial funciona de manera adecuada al disponer la estampa en un formato similar a lo que siglos después se llamaría *strip*.

En palabras de Charles Baudelaire: “Los españoles están muy dotados para lo cómico. Llegan rápidamente a lo cruel, y sus fantasías más grotescas contienen a menudo algo de sombrío.”²⁴ Estas cualidades son las que se encuentran en las piezas de Francisco de Goya, y el hilo conductor de esta investigación está en sus grabados y pinturas. Si bien no son una historieta, los títulos de sus grabados se conectan muy bien con las imágenes, pues con tan sólo unas palabras logra hacer que texto e imagen tengan un solo significado, característica que sucede en el cómic, como en sus **Caprichos**. Y aún hay otro ejemplo que está muy cerca del lenguaje del cómic: “La captura del bandido Maragato por fray Pedro de Zaldivia” [Fig.8], son seis cuadros pintados en óleo que narran la historia de un fraile que consigue detener a un bandido que consiguió escaparse

²¹ Santiago García, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 2014, p. 43.

²² Terrenci Moix, *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007, p.120.

²³ Roman Gubern, *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1979, p. 105.

²⁴ Charles Baudelaire, *Lo cómico y la caricatura*, España, La balsa de la Medusa, 1989, p. 40.

de prisión.²⁵ La disposición de esta serie de pinturas está acomodada como una secuencia de imágenes que cuentan una historia, como sucede en el cine, la animación y el cómic, sin duda alguna, esta es una aportación que se vería reflejada en los dibujantes futuros.



Fig. 8 Francisco de Goya, Serie de 6 cuadros de: *La captura del bandido Maragato por fray Pedro de Zaldivia*, óleo sobre tabla, 29,2 x 38,5 cm., 1806 – 1807.

No hay historia del cómic realmente seria, que pueda iniciarse sin antes mencionar al suizo, pedagogo y escritor Rodolphe Töpffer a quién se le considera el padre del cómic, él describía sus dibujos como un modo de contar un cuento por medio de ilustraciones, distinto a la literatura, y al que solía llamarle cuento en imágenes²⁶, una afirmación que se acercaba mucho a lo que en las décadas siguientes se llamaría cómic. En palabras de Gombrich en *Arte e ilusión*: “Töpffer asegura que los personajes de sus historietas nacieron así, de su juego con la pluma. Sólo hay que dar un paso más hasta la historieta en imágenes”.²⁷ Por ser un pintor, tuvo la curiosidad de experimentar con el dibujo, de modo que sus tiras son bastante libres y dinámicas. Gombrich

²⁵ Luis Gasca, Ansier Mensuro, op. cit., p. 196.

²⁶ Ernst H. Gombrich, *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, New York, Phaidon, 2014, p. 284.

²⁷ *Ibid*, p. 287.

propone, además, una teoría con tintes psicológicos, a la que llama “Ley de *Töpffer*”, y que está relacionada con la capacidad de representación (como aquel saber general que tenemos todos de mirar caras dentro de manchas, etc.), esta ley a su vez se basa en lo que *Töpffer* llamaba rasgos permanentes que indican el carácter y los no permanentes que indican emoción.²⁸

Bajo estas aseveraciones es posible deducir que este modo de actuar (diferente al de muchos artistas de su época) se debiera a que es pedagogo, pues esta disciplina debió contribuir a que tuviera una visión más amplia sobre el sentido de sus dibujos. Y el ser escritor, debió darle una perspectiva diferente y necesaria para poder desarrollar una narrativa propia que fuera integradora de la dupla texto/imagen propia de la historieta.

Él consideraba a Hogarth como un referente de su arte, sus dibujos se sostenían por un soporte de formato horizontal, no abundaban muchos cuadros en una sola página y se disponían a manera de tiras. *Töpffer* no acostumbraba a manejar los fondos en los cuadros. Su primera publicación fue en 1832 llamada *Voyages*. Pronto estas ideas se difundieron e influyeron a otros artistas como Wilhem Busch en Alemania, Busch dibuja unas viñetas en 1860 que se harían famosas con el tiempo, bajo el nombre de *Max and Moritz*.²⁹

1.6 De la Edad de oro del cómic hasta finales del siglo XX

Ya para el siglo XX el cómic fue tomando forma y los experimentos de *Töpffer* dieron frutos que él no alcanzaría a vislumbrar en los años siguientes, y que dejarían huella en los dibujantes de principio de siglo, como se verá en los que en seguida se abordarán. Los exponentes más importantes de la Edad de oro provienen de Europa pero más los de la escuela Franco-Belga y de Estados Unidos. Los primeros cómics se presentaron bajo el nombre de *comic strip*, su publicación era diaria o semanalmente, y las viñetas se disponían de un cuadro por página. Los

²⁸ *Ibid.*, p. 287-289.

²⁹ Annie Baron-Carvais, *op. cit.*, 1989, p. 19

publicados en domingo recibían el nombre de *Sundays* y podía ser en blanco y negro o a color, los publicados a diario se denominan *Dailys* o tiras diarias, se publicaban el resto de la semana, contenían más cuadros de viñetas y por la premura en tiempo se publicaban generalmente en blanco y negro.³⁰

A partir de 1895, en Estados Unidos comienza una disputa de dos décadas entre los periódicos sensacionalistas del momento: el *World* de Joseph Pulitzer y el *Journal* de William Randolph Hearst. Ambos periódicos contrataron a Richard Felton Outcault (considerado por algunos como el padre del cómic a y no a Töpffer), él empezó en el *World* dibujando una serie llamada *Hogan's Alley*; en dicha serie se presentaba a un niño con una camisa de dormir que dentro de ella se colocaba el diálogo como antecedente del *Ballon* o *globo*, la pelea entre los magnates desembocaría en problemas legales donde ambos periódicos tendría derechos sobre la obra, y Felton conservaría sus derechos a dibujar esta serie pero debería cambiar su nombre, es entonces cuando Outcault comienza a dibujar la misma serie bajo el nombre de *The Yellow Kid* en 1896, Javier Coma resalta:

Este hecho simboliza la apertura de hostilidades comerciales, en lo referente a los suplementos semanales y a los comics, por parte de los diarios neoyorkinos en franca competición. Más trascendental aún es la iniciativa de Hearst consistente en el desdoblamiento de la viñeta o “panel” en varias, introduciendo la narración mediante la secuencia de imágenes y favoreciendo la incrustación de los ballons para expresar los diálogos. El 25 de octubre de 1896, *The Yellow Kid* comporta ya diferentes viñetas, de contenido sucesivo, y puede decirse que los cómics han sido dados a luz.³¹

Por mencionar algunos cómics importantes antes de 1930 se encuentran: *The Katzenjammer Kids* en 1897 por Rudolph Dirks, *Little Nemo in Slumberland* en 1905 por Winson McCay, *Mutt and Jeff* en 1907 por Bud Fisher, *Tarzan* en 1914 por Edgar Rice,

³⁰ Javier Coma, *Del gato Félix al gato Fritz Historia de los comics*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, p. 14

³¹ *Ibid.*, pp. 10-11.

Bringing Up Father de George McManus y *Gasoline Alley* de Frank King (del género *Family strip*, un género importante a finales de 1910 y 1920 por tratar temas cotidianos, de sociedad y familia en Estados Unidos), *Blondie* de 1918, *Little Orphan Annie* de Harold Gray en 1924, *Wash Tubbs* de Roy Crane en 1924 (considerada una obra maestra al poner fundamentos sobre el manejo de grises y sombras) *Buck Rogers* de Philip Nowlan en 1928.³²

En la década de 1920 la producción de cómics aumenta a la par que la del cine, algunas de las historias contadas en cómic llegaron a ser cine, y el carácter realista del cine, llegó a afectar al cómic, ese aumento de producción hizo que se crearan agencias llamadas *Syndicates*, que en la mayoría de los casos eran gestionadas por las empresas y se encargaban de distribuir la historieta.³³ El *comic book* siendo el formato más vendido, comenzó a producirse en 1933, pero tuvo un antecedente directo llamado *pulps*: su propósito era ser vendidos aún más que las tiras de prensa y su cualidad era tener impresiones de baja calidad, pues la cantidad era lo importante. Los *pulps* trajeron consigo consecuencias sociales porque prestaron las condiciones para que se creara el *fandom*, que eran círculos de aficionados que a su vez generaron publicaciones independientes conocidas como *fanzines*, este fenómeno social y agrupaciones conllevó a los festivales y convenciones.³⁴ A partir de 1930 se considera que inicia la edad de oro de los cómics, por mencionar sus principales exponentes fueron: Milton Caniff crea *Terry and the pirates* en 1934, Flash Gordon en 1937 por Alex Raymond quien también creó X-9 en 1934³⁵, en 1938 aparece el *Action comics* número uno: la primera aparición de *superman* en coautoría de Jerry Siegel y Joe Shuster, en 1939 Bob Kane y Bill Finger crean *Batman*, Will Eisner crea *The spirit* en 1940. Otra obra de Caniff es *Steve Canyon*, una historieta con temas bélicos, creada en 1947 que ha producido controversias a lo que Masotta dice:

Desde 1937 Caniff habla de los japoneses como “invasores”, y comienza entonces a emplear una cierta estrategia moral, o mejor, a hablar de moral de individuos cuando

³² Oscar Masotta, *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1970, p.33-34.

³³ Clemente García, *Los comics, dibujar con la imagen y la palabra*, Barcelona, Editorial Humanitas, pp. 36-39

³⁴ Santiago García, *op. cit.*, p. 100-101.

³⁵ Oscar Masotta, *op. cit.*, pp. 43-54.

se trata de beligerancia entre naciones, operación que constituiría la regla de honor del anticomunismo de las tiras actuales, desde Steve Canyon hasta The Green Beret. Una vez decidida su posición en favor de los chinos, y sin hablar de guerra como el mismo Caniff recordara posteriormente, mostraba a los japoneses queriendo introducir opio en China y tratando de crear adictos entre los jóvenes. Al revés, hay que reconocerle a Caniff que descubriera la colaboración nazi-japonesa antes de que se hiciera evidente.³⁶

Por otro lado, Umberto Eco en su Análisis sobre “Steve Canyon”, en su conocido libro “Apocalípticos e integrados”, a pesar de no ser tan positivo con Caniff como Masotta, explica la capacidad de atracción que produce sobre el público la obra de Milton Caniff:

En el caso de Steve Canyon, el autor fue inducido a situar el climax de la acción en el undécimo encuadre precisamente para alimentar en el lector la espera del siguiente episodio (y por consiguiente, la "demanda" comercial). Probablemente, por otra parte, una secuencia de tanta perfección técnica se debió a que disponía de una página y no de una simple columna de tres o cuatro viñetas [...] ³⁷

En 1948 en Estados Unidos, el Doctor y psicólogo Fredric Wertham se pronunció contra los cómics pues afirmaba que en sus estudios encontró que el cómic influía en los jóvenes delincuentes, lo que sucedió es que a partir de la década de 1950 se creó la *Magazine Association of America*, y con ella se hizo legal el *comic code*, que era un código de regulación que censuraba el cómic y evitaba los temas y escenas para adultos. Al inicio de la década de 1960 el *comic book* estaba casi en bancarrota, pese a que la televisión había ganado territorio en el mundo del entretenimiento, lo que hizo que estas historietas se volvieran irrelevantes, además de la censura masiva por el *comic code*.³⁸ La década de 1960 y 1970 trajo consigo un impulso con los cómic de super-héroes, de este género destacaron Stan Lee y Jack Kirby, el primero como guionista dándole características particulares a los personajes de Marvel, estos personajes se enfrentaban a problemas

³⁶ *Ibid.*, p. 55.

³⁷ Umberto Eco, *op. cit.*, p. 184.

³⁸ Santiago García, *op. cit.*, p. 134-139

existenciales y tenían problemas de adaptación social, juntos crearon cómics como: *Thor* de 1962, *Spiderman* de 1963, *Captain America* de 1964, *The X-men* de 1963, *The Iron man* de 1963, *Fantascitic four* de 1965.³⁹

La revista *Mad* de Harvey Kurtzman jugó un papel muy importante en lucha contra la censura al realizar críticas sobre los cómics apegados a la ley, esta revista logró inspirar a Robert Crumb para crear la revista *Zap comix*, esta revista tuvo su auge en 1967, y en el mundo de la historieta es considerada un símbolo *hippy*, pues además de hacer críticas sobre el *cómic book* de industria, tenía el toque de la sociedad del momento. Pelearon contra el *comic code* y tuvieron su auge, pero al final de la década de 1970 el movimiento comenzó a perder fuerza hasta terminar y transformarse en el cómic alternativo.⁴⁰ Tras la decadencia del *comic underground*, ya para 1980, se anunciaba la nueva etapa del cómic que abordaría hasta nuestros días, el cómic alternativo. En 1980 aparecieron títulos de Novelas gráficas importantes, como *Watchmen* escrita por el reconocido Alan Moore en 1986 y *Batman*. El regreso del caballero oscuro por Frank Miller en 1987. Algunos historietistas importantes de esta época son: Art Spiegelman, quien fundó la revista *Raw* una revista importante tras integrar diversos historietistas en el mundo. Su obra más importante ha sido fue *Maus*, la cual habla sobre su padre, este es un claro ejemplo de la tendencia que tienen los *cómics alternativos*, el cual es la autobiografía. Entre otros encontramos a Daniel Clowes con *just another day* de 1991, Eddie Campbell con *the fate of the Artist* en 2006.⁴¹

A nivel mundial, y para no dejar un vacío dentro de esta investigación, caben mencionar que en otros países también floreció el cómic, en Italia existieron importantes autores como: Hugo Pratt con *Simbad* en 1963, Guido Crépax con *Valentina* y Guido Buzzelli con *La révolte des ratés*. En Francia y en la escuela franco Bélgica se encuentran: *Spirou* por Robert Velter en 1940, *Tintín* de Hergé (Georges Remi) en 1946, Jean Giraud *Marshall Blueberry*. En Argentina de 1960 a 1970 resuenan nombres como: Duradona, Olivera, Muñoz, Oesterheld, Breccia. En México a partir de 1903 se publican las primeras historietas ejemplo de ello es **Don Lupito**, en

³⁹ *Ibid.*, p. 202-209.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 142-144.

⁴¹ *Ibid.*, pp. 189-194.

1921 Salvador Pruneda publica **Don Catarino** para las páginas de domingo del **Heraldo de México**.⁴² Las historietas más famosas en México son: **La familia Burrón** 1948 por Gabriel Vargas, **Memín Pinguín** de Alberto Cabrera en 1962. Eduardo Humberto del Río García -Rius- crea en 1965 **Los Supermachos** y **Los Agachados** en 1968. La Revista más importante de cómics en México ha sido **Pepín** en 1936.

Es innegable que todos los países tienen su propia historia del cómic, sus propia Edad de oro, sus propios autores, su propio humor, sus propios héroes. Para poder describir claramente cada país se tendría que hacer un estudio minucioso y una investigación propia a cada uno para comprender sus cómics. Lo cierto es que a pesar de ello, el avance y la repercusión que tuvo la historieta en Estados Unidos ha sido sumamente relevante para el desarrollo del cómic de los otros países. Y a pesar de las inconveniencias que también ha tenido leer cómics de Estados Unidos, por la cuestión política, sería erróneo no reconocer sus avances y sus cualidades, así como el esfuerzo de muchos autores por mantener el cómic como una disciplina, que con el paso de los años lucha en contra de los nuevo medios de comunicación que surgen.

⁴² Anne Baron-Carvais, *op. cit.*, 56-59.

Capítulo 2. La teoría del cómic y la Éctrasis



Capítulo 2. La teoría del cómic y la Écfrasis

Hablar de la poesía y de la imagen es hablar de dos lenguajes distintos, de dos medios de representación que se diluyen en soportes diferentes, pero que en algún punto se entrecruzan con sus familiaridades y sus diferencias. El cómic y el poema son lenguajes totalmente diferentes pero como en todo lenguaje entendido como ambiente⁴³, se valen de otros para poder subsistir y darse a notar, así como lo explica Daniel Barbieri en su libro **Los lenguajes del cómic**.

Por un lado el poema se presenta como género en la literatura y materialmente como la palabra escrita; y por otro el cómic se manifiesta como una integración de la palabra escrita más la imagen representada, en donde ambas pretenden no divorciarse sino jugar un papel de dependencia, a lo que hay que agregar, el lenguaje visual es el que ejerce dominancia sobre el cómic. Y aunque el poema a través de su retórica genere imágenes de modo ambiguo y abstracto, su dominancia se encuentra en la palabra escrita, su orden y armonía lo determina la métrica (cualquiera que esta disponga); mientras que el cómic ordena su lectura por su secuencia, y aunque poesía y cómic lleven consigo la narración, el primero pretende contar un instante y el segundo reúne instantes para contar una historia.

Para comenzar a congregar estos conceptos que ineludiblemente llevarán al propósito de esta investigación (que es el plantear el cómic como un medio alternativo de adaptación) se tratarán términos en torno al significado del cómic; su teoría, en tanto a los cambios que ha tenido este concepto para después abordar los aspectos y elementos semióticos, aquellos más importantes y que le dan sentido a lo qué es el cómic. Es fundamental abordar estos campos para poder entender sus límites y contrastes, así como sus posibilidades comunicativas.

Finalmente se hablará de la écfrasis, la cúspide y punto de partida de la que esta investigación toma como ejemplo para proponer al cómic como un medio de adaptación y que le da el enlace conectivo y delimitante entre la palabra escrita e imagen. La écfrasis como ejemplo de transición entre la palabra y la imagen y viceversa. No hay que olvidar que el cómic por sus

⁴³ Daniel Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Phaidós, 1998, pp. 11-13.

calidades integradoras tiene la posibilidad de extender sus alcances para relacionarse con otras disciplinas artísticas.

2.1 Lo que es y no es cómic

*El cómic nació de la integración del lenguaje
icónico con el lenguaje literario.⁴⁴*

David Alfie

No es el mejor camino pretender dar una definición absoluta de *comic* puesto que esto sometería a esta disciplina en un enclaustramiento y en una petrificación que limitaría sus posibilidades. Si bien no ha terminado la discusión sobre si el cómic es o no arte o si es un simple medio de comunicación de masas, con mayor razón no convendría adjudicarle una etiqueta totalizante, pero lo que sí es posible es explicar las características que le componen y que describen su naturaleza, como aquellas otras que no le corresponden: solo así se puede estimar una definición con posibilidades a estar abierta.

Para que el nombre convencional con el que se reconoce a esta disciplina en el hemisferio occidental fuera cómic, tuvo que pasar por diversos procesos y nombres. En Estados Unidos iniciaron llamándose *funnies* que se traduce como diversión y va en relación a su significado de lo humorístico y la aventura, ya para 1935 se empleó el término cómic, pues para ese entonces las temáticas de las historias tenían un contenido más dramático. Después del movimiento *comix underground*, en los años sesenta los cómics comenzaron a tener más temas dirigidos a los adultos y adultos jóvenes. En 1976 apareció el término *graphic novel*, y después de este aparecieron términos como: *visual novel*, *graphic album*, *comic novel* y *novel in pictures*. Pero no fue sino hasta

⁴⁴ David Alfie, *El cómic es algo serio*, México, Eufesa, 1982, p. 48.

que Will Eisner publicó **Contrato con Dios** en 1978, a partir de entonces el término Novela gráfica cobra mayor valor.⁴⁵ Es muy acertado el postulado que tiene el doctor Santiago García en su libro novela gráfica, pues el mensaje que nos quiere transmitir, es que la Novela gráfica, no es una vertiente del cómic, sino que en sí mismo es un cómic, lo que le hace llamarse novela gráfica es por el hecho de dirigirse a un público adulto, porque los temas son para adultos, su otra característica es que tienden a ser auto conclusivos, a diferencia de un *comic book* (que es el más convencional en el mercado) el cual se vende por entregas.

Otra razón por la que la novela gráfica no es una subdivisión ni una rama del cómic, se encuentra en su misma historia, pues un antecedente de la novela gráfica son las *picture novels* y sus principales representantes fueron: Frans Masereel, Wynd Ward, Max Ernst y Helena Buchorácová. Las características de las *picture novels*, fue precisamente que sus temas eran para adultos, generalmente narraban historias personales y lo que habían vivido en épocas de la Segunda Guerra Mundial, una característica que hay que destacar es que carecían de texto y en algunos pictogramas no lo tenían. Algunos se llegaron a trabajar en Xilografía.⁴⁶ Entonces las *picture novels*, que son el antecedente de novela gráfica, se gestaron al mismo tiempo en que los cómics evolucionaban.

Pero la más importante que hay que aclarar al respecto de la terminología de la historieta, es que: cómic, tebeo, novela gráfica, monitos, etc. Hacen referencia a una misma disciplina, independientemente del país o época en el que determinado término se haya utilizado. El término *comix* y *comix underground* hacen referencia al movimiento que tiene el mismo nombre, creado a mediados de 1960, y que se utilizaba para designar a los artistas y cómics independientes, aquellos ajenos a la industria y su distribución tradicional.

En cuanto a su ordenamiento Annie Carvais nos ofrece una definición corta y certera: “La historieta se presenta comúnmente bajo tres formas: el álbum, que contiene una o varias historias completas; el cuadernillo ilustrado, que reúne diversos relatos, (completos o no), y la

⁴⁵ Santiago García, *op. cit.*, pp. 32-33.

⁴⁶ *Ibid.*, pp. 39-87.

revista, que agrupa no solamente episodios de historietas, sino también artículos al mundo de estos [...] *fanzines* [...] cuya composición es parecida a la que tienen las revistas⁴⁷. Siguiendo esta descripción, se puede entender que se refiere a: el *album comic*, *comic book*, revistas y *fanzines*. Claro es que en la actualidad también hay otros medios como los digitales donde se difunden los *Webcomics*. El *comic-book* se diferencia del *comic strip* en que tiene más páginas de contenido, comenzaron siendo auto conclusivos para competir en el mercado con los *Sundays* y *dailies*.⁴⁸

La caricatura es un lenguaje incluido en el cómic y usado con frecuencia, por ello se debe de entender cómo funcionan. Las cualidades que hacen que una caricatura sea una caricatura no se deben a sus medios de expresión (pintura, escultura, dibujo, cómic, etc.) sino a su forma de representación, es decir, a través de la exageración de las formas y figuras en una composición. Entonces, caricaturizar lleva consigo una representación grotesca o exagerada de la realidad. Y la razón por la que la historieta es asociada con la caricatura, es porque ambas en su origen tuvieron intenciones guiadas hacia lo cómico y las representaciones satíricas; a diferencia del cómic, la caricatura es un lenguaje más antiguo que surgió como un ejercicio experimental empleado por artistas y dibujantes y que sirve además como antecedente del cómic. La caricaturización es un lenguaje y un recurso incluido dentro del cómic pero no necesariamente cumple la función de lo cómico. El cómic y la caricatura son lenguajes que tienen algunas características en común, y como tal subsisten en relación a otros, pero una diferencia muy interesante que tienen: es que el cómic no necesita estar dentro de otro lenguaje para hacerse notar. El cómic no es más cómic por recurrir o no a la caricatura.

En la teoría de los cómics hay dos vertientes que se utilizan para el dibujo y la representación de sus figuras, de acuerdo con Daniel Barbieri son: el realista que tiene un sentido figurativo a los cuales pertenecen el género de aventuras junto con el policiaco generalmente los de 1920 a 1940; y el caricaturesco, que tiene un tinte humorístico⁴⁹ con una peculiar distorsión de la forma.

⁴⁷ Annie Baron-Carvais, *op. cit.*, 1989, p. 11.

⁴⁸ Javier Coma, *Op. cit.*, p. 113.

⁴⁹ Daniel Barbieri, *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Phaidós, 1998, p. 75-77.

Así como se han explicado las diferencias y similitudes entre cómic y caricatura, es importante también hacer una acotación respecto del cómic y la ilustración. En la ilustración suceden cosas distintas pues estas son imágenes que comentan lo que representan, son descriptivas, resalta lo que en el relato no se ve, sus encuadres son generales pues deben dar la mayor cantidad de información o comentario posible acerca del relato al que se refieren, el dibujo tiende a cuidar su detalle. Por otra parte la viñeta del cómic tiene una función narrativa, cuenta el momento de la acción y cuenta un relato, en vez de comentar como la ilustración, su imagen por ser narrativa es de acción, la viñeta por sí sola es relato, las viñetas tienden a ser de lectura rápida porque hay otras viñetas que le siguen y preceden.⁵⁰ Entiendo lo anterior no deberían haber confusiones entre cómic, caricatura e ilustración, ya que son lenguajes distintos, entre ellos se sirven y se complementan, ninguno funciona por sí sólo, e incluirse les da mayores posibilidades comunicativas.

Otros autores como Clemente Orozco, denominan a la dupla de texto/imagen como una naturaleza mixta, donde la imagen en la historieta no debe procurar prescindir del texto, como lo explica él mismo:

Tampoco puede considerarse que una narración sólo mediante imágenes sea una historieta ya que no es lo mismo una ausencia de texto que no tiene significado porque no es una carencia, una falta narrativa, que la ausencia de texto que toma sentido a partir de la normal integración del texto en las viñetas [...] ⁵¹

El cómic además de ser una narrativa que incluye imágenes y texto, es también un medio masivo de comunicación, para algunos autores como Miguel Ángel Gallo: el cómic es un “hijo del periodismo”, y es a la vez un producto de la sociedad industrial, contiene un código de fácil asimilación, y se ha desarrollado como gran negocio enajenante, este mismo defecto o circunstancia, es también una cualidad pues él considera que puede ser usado como un vehículo

⁵⁰ *Ibid.*, pp. 21-23.

⁵¹ Clemente García, *Los comics, dibujar con la imagen y la palabra*, Barcelona, Editorial Humanitas, p. 18.

de ideas.⁵² En esta misma línea cabe mencionar la analogía que Ana Merino realiza sobre el cómic como medio de masas:

Con el nacimiento de nuevos espacios de análisis social, los organismos institucionales, culturales y educativos comienzan a establecer escalas de valores sobre la “calidad intelectual” de los hábitos generales de consumo popular que se transforman en masivos. Y es entonces cuando los medios se convierten en un arma de doble filo, porque muchas veces no analizan el texto en sí sino las posibles consecuencias que arrastra su lectura.

La literatura ha sido uno de las grandes “portavoces” de la cultura de masas. Ha retratarla desde su formación e incluirla como parte de sus contextos narrativos. El cómic será, en sí mismo, un producto destinado a la cultura de masas que también recoge esa escenografía de lo popular, desde lo popular. A diferencia de la literatura, que habla de lo popular y lo masivo como un fenómeno o personaje, el cómic en sí mismo es un objeto popular y masivo que contiene una narrativa popular y masiva. Sin embargo en dicha narrativa hay un sedimento que dialoga con un amplio espectro de lectores que no se limita al de aquellos incapaces de acceder a otro tipo de lecturas.⁵³

Si se intentara dar una definición de cómic a través de su lenguaje sería una muy apegada a la definición de Roman Gubern: “Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”⁵⁴

Entonces la definición de cómic que se propone a través de esta investigación como la más adecuada y completa es la siguiente: Un lenguaje que se comparte y se entremezcla con los otros, de naturaleza mixta, es visual, puede ser escrito y fonético en cuanto a lo que una traducción de lenguaje se refiere, es espacial, es temporal dentro de su propia realidad y dentro

⁵² Miguel Ángel Gallo, *Los cómics, un enfoque sociológico*, Ediciones quinto sol, pp. 7-8.

⁵³ Ana Merino, *El cómic hispánico*, Catedra Signo e imagen, Madrid, 2003, pp. 31-32.

⁵⁴ Roman Gubern, *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1979, p. 107.

del modo de lectura de las viñetas. A pesar de contener su tiempo en un sólo espacio, es dependiente de las viñetas que le rodean y le componen. Hay descripción en él, pero no es descriptivo sino que es

2.2 Semiótica del cómic

Antes de pasar directamente a una semiótica del cómic hay que entender que sus signos se rigen por medio de convencionalismos, estos son constructos que se forman a través de su historia y que se definieron a la par de que el mismo concepto de cómic construye. El convencionalismo de sus signos es una condición imperante y necesaria para la lectura del cómic debido, a que hace fluida la narración, y contribuye a la integración del texto con la imagen. A continuación se presentarán los elementos más importantes del cómic y la función de sus signos.

Narración y secuencialidad: la secuencialidad entendida como discurso sintagmático conlleva a dos características principales e integradoras en el cómic: la narrativa y la descripción. La narración se compone por pictogramas, ya que el cómic integra dentro de su narrativa al pictograma con la escritura fonética. Dentro de la narrativa del cómic se adjuntan signos icónicos que muestran la semejanza con aquello con lo que se refieren, en este entendido, el “iconema” se refiere a los “rasgos gráficos carentes de sentido por sí mismos”, cuando el signo se refiere a la forma es llamado “fonema” y cuando se refiere al color “cromema”.⁵⁵

Y por parte de la secuencialidad, existe una estructura llamada “estructura secuencial” que integra sintagmas icónico-literarios con la viñeta. Estos signos crean un tiempo no real que también es convencional⁵⁶, esta comunión de signos con la viñeta sumada a la yuxtaposición de las viñetas, es lo que produce el sentido narrativo y secuencial del cómic, es una fusión que se crea toda vez que se inicia la lectura del cómic. Desde una perspectiva más dada a la experiencia Will Eisner describe a las cualidades narrativo-secuenciales del cómic de la siguiente manera:

⁵⁵ Roman Gubern, *El lenguaje de los cómics*, pp. 107-109.

⁵⁶ *Ibid*, p. 161.

Al escribir sólo con la palabra, el autor dirige la imaginación del lector. En los cómics, al lector se le da lo imaginado. Una vez dibujada, una imagen se convierte en una exposición precisa que no requiere mayor interpretación. Cuando los dos se “mezclan”, las palabras se fusionan a la imagen y ya no sirven para describir, sino para proporcionar sonido, diálogo y textos de apoyo.⁵⁷

Otra cualidad que tiene la narrativa y la secuencialidad en el cómic es el “desglose de la narración” o la *narrative breakdown* en unidades narrativas, correspondientes, en primer lugar, a secuencias y, después, a viñetas. Éste es el nivel sintagmático de la historieta, en el que se evidencian sus características secuenciales, y cuya lectura reintegra a las viñetas en la totalidad significativa ordenada de la narración antes desgranadas.⁵⁸

Tiempo y Espacio: Así como explica Guy Gauthier, en el cómic el tiempo y el espacio tienden a variar de acuerdo a la intención que tenga el relato; tiempo y espacio van ligados a movimiento, la fragmentación del espacio justifica la expresión del movimiento y esto a su vez determina que tan rápido o que tan lento están sucediendo las acciones del relato. Cuando el espacio está poco fragmentado, la escena tiende a repetir el espacio y el movimiento está menos entrecortado por lo tanto el tiempo sucede de manera más lenta, este tipo de manejo de tiempo/espacio es utilizado para las narraciones de carácter meditativo y filosófico, es también por esta razón por la que las viñetas son “introdeterminadas”, esto quiere decir que funcionan a manera de imágenes cerradas que son comprensibles en sí mismas.

Por otro lado la severa fragmentación del espacio es utilizada para movimientos más dinámicos que se realizan en tiempos rápidos, la representación de estas viñetas es utilizada para momentos de mucha acción, por lo que estas imágenes son “extrodeterminadas” al referir dinamismo y espontaneidad requieren influencia exterior por las viñetas que le preceden y suceden.⁵⁹ El espacio en las viñetas se divide como “espacio figurativo” y “espacio escrituario”.

⁵⁷ Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, Norma editorial, Barcelona, 2007, p. 124.

⁵⁸ Roman Gubern, *Op. cit.*, p. 27.

⁵⁹ Guy Gauthier, *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid, Ed. Cátedra, pp. 63-71.

⁶⁰ El primero se refiere al espacio existente que abarca toda la viñeta y el escriturario al que contiene el texto, es aquí donde se encuentra el globo. Los elementos no marcados de un globo son aquellos que son genéricos y convencionales, los marcados son todos aquellos en que varían la forma, la tipografía, el color. El contorno tiene un valor decorativo u ornamental que pretende con su línea y forma reforzar el significado de su contenido.

Por otra parte, el tiempo en que se encuentra el cómic es el presente, pues los lenguajes icónicos manejan el presente indicativo al momento de su lectura o reproducción, y en el momento en que el lector inicia la lectura el *flash-back* y el *flash-forward* se transforman en presente. Por otro lado Alfie localiza y menciona dos tipos de unidades:

Las macrounidades significativas. Son aquellas que se refieren al objeto estético en su totalidad, siendo en sí mismo la estructura que posee el cómic, como el número de páginas que lo componen, si es de aparición semanal, si es a color, los estilemas (rasgos constantes de un estilo) y grafismos personales del dibujante.

Las unidades significativas. Están constituidas por los pictogramas [...] En cada pictograma, un espacio adquiere dimensiones de temporalidad debido a que los signos icónicos estáticos que lo componen adquieren esta dimensión de acuerdo con las convenciones propias de su lectura.⁶¹

La **viñeta** es otro elemento imprescindible que debe mencionarse: una viñeta equivale a un pictograma, pero es un pictograma específico que se aplica al cómic, es “la representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic”⁶², es estática por sí sola y es dinámica al estar presente a otras y volverse narrativa. Es espacio y tiempo a la vez, como si mantuviera “encapsulado”⁶³ el instante.

⁶⁰ *Ibid.*, pp. 63-71.

⁶¹ David Alfie, *El cómic es algo serio*, México, Eufesa, 1982, p. 52.

⁶² Roman Gubern, *op. cit.*, p. 115-116.

⁶³ Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial*, España, Editorial Norma, 2002, p. 40

Sobre sus elementos formales, **el globo** es uno muy importante -sin caer en los estereotipos comunes que ratifican al cómic como cómic sólo por el uso de globos de diálogo-, en la Edad Media ya comenzaba a surgir lo que podría llamarse antecedente del globo. Antiguamente se le denominaban *filacterias* a las banderolas que enmarcaban el texto que sale de los personajes en los manuscritos, en 1871 adquiere el nombre de globo. En una breve definición *balloon* es: “[...] espacio circundado que utilizan los artistas del siglo XX para inscribir en él las palabras que pronuncian los personajes de la escena representada en la imagen.”⁶⁴ Acompañado del *balloon* y la imagen, existe otro elemento de texto llamado *didascalia*, este cuadro sirve para hacer notas del locutor o narrador, para denotar un cambio de tiempo o espacio y para un comentario de los personajes cuando no se encuentran en la escena. El *balloon* entonces sirve como elemento para comunicar los diálogos e interacciones de los personajes y forma parte de un código convencional que el lector debe aprenderse con anterioridad para dar lectura correcta al cómic.

Las **onomatopeyas** son fonemas que de manera escrita describen acústicamente objetos o acciones. Pese a que son un convencionalismo, con el tiempo las onomatopeyas se compusieron de verbos generalizados que terminaron siendo universales dentro del lenguaje del cómic.⁶⁵

Los **signos cinéticos** son recursos empleados por el cómic con el objetivo de subsanar la carencia de movimiento que no puede representar del mundo real. Debido a estas imágenes estáticas se crearon símbolos para representar el movimiento y a los que se denominan “movilgramas”.⁶⁶

En cuanto al **encuadre**, este se define como el espacio y a la vez soporte bidimensional por el que se representan las escenas, en su clasificación hay dos tipos de encuadres, uno se refiere al plano real del papel sobre el que se trabaja (y posiblemente imprime) y el otro es el espacio figurativo que el mismo dibujante representa. El encuadre también hace uso del lenguaje

⁶⁴ Anne Baron-Carvais, *Op. cit.*, p. 10

⁶⁵ Luis Gasca y Roman Gubern, *El discurso del cómic*, Cátedra signo e imagen, Madrid, 1991, p. 578.

⁶⁶ Luis Gasca y Roman Gubern, *Ibid.*, p. 194.

cinematográfico para representar distintas escenas como es el caso de los *close up*, el plano americano y demás variaciones.⁶⁷

Y finalmente como último elemento, se menciona al **Montaje** como ese espacio donde se encuentra la acción narrada, es decir, el modo en que se disponen las viñetas, que además de tener un acomodo adecuado a la narrativa, también debe estructurarse de acuerdo al formato editorial de la publicación.⁶⁸

2.3 La Écfrasis

Este subcapítulo aborda la parte teórica de la écfrasis, su importancia dentro de la literatura, su relación con el lenguaje visual, la importancia que tiene dentro de esta investigación y su relevancia para conseguir adaptar el poema al cómic, al exponer las principales ideas y conceptos que otros autores han dado sobre la écfrasis.

La investigadora emérita Luz Aurora Pimentel, como diversos estudiosos contemporáneos de la écfrasis, toman de partida la definición de James Hefferman que define a la écfrasis como la representación verbal de la representación visual, estos atributos la dotan de intertextualidad -lo referente a un texto dentro de otro texto- que más tarde Peter Wagner le consideraría una intermedialidad -confrontación de lenguajes-, en donde la relación inseparable de un texto que es verbal y visual comparten significación; a esto se le denominó iconotexto.⁶⁹

En los estudios realizados por Irene Artigas Albarelli, ella explica que en la antigüedad la écfrasis era un recurso importante en la literatura pues esta debía lograr que el público o los lectores vieran con sus propios ojos lo que se describía en los escritos. Y la percibe como: “[...]”

⁶⁷ David Alfie, *Op. cit.*, p. 54.

⁶⁸ Luis Gasca y Roman Gubern, *Op. cit.*, p. 588.

⁶⁹ Luz Aurora Pimentel, «Écfrasis y lecturas iconotextuales», Poligrafías. Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada, UNAM, México, N° 4 (2003), pp. 206-207. <http://hdl.handle.net/10391/868>

un género descriptivo (con todo el alcance que tiene el calificativo), que debe estudiarse en términos de su composición y tema, y de que se trata de una forma de intertextualidad.”⁷⁰ Es entonces que la écfrasis además de su carácter descriptivo conlleva un carácter referencial; así como la intertextualidad hace referir un texto a otros textos, el simple hecho de aludir a objetos visuales o imágenes la hace acreedora de su carácter referencial, aspecto que sin duda se da entre lenguajes: esta es la particularidad de la inclusión.

De acuerdo con la tesis de Irene Artigas en la *Galería la palabras la variedad de la écfrasis*, James A. W. Hefferman propone que el uso y estudio de la écfrasis proviene desde la Grecia clásica en la descripción del escudo de Aquiles de la *Ilíada*, en donde las artes y la literatura luchan por una dominancia; la écfrasis conlleva al sometimiento de la imagen por parte del lenguaje verbal. Afirmando también que en la écfrasis también hay momentos de comparación a lo que Hefferman denomina **fricción representacional**. Esta teoría también menciona que la écfrasis consigue -en su juego de poderes- una substitución de la imagen por el lenguaje verbal cuando hay una descripción ficticia de las cosas.⁷¹ Martina Meidl considera que la écfrasis desde sus inicios interpreta obras ficticias, y esta comenzó siendo un ejercicio retórico de descripción en general. Ella define la Écfrasis poética como: “[...] una comunicación intermedial entre literatura y artes plásticas.”⁷²

Cuando la écfrasis se relaciona con una obra de artes visuales debe ser referencial en el sentido de que debe mostrar la obra a la que se refiere pues de lo contrario sería o tendría un carácter obscuro. Por otro lado Michael Baxandall considera que la écfrasis es un modo más natural, menos abstracto y más directo en su función descriptiva, explicando esto en su libro **Modelos de intención**, poniendo como ejemplo un texto ecfrástico escrito por Libanio sobre una pintura de la casa de Antioquía, del cual afirma: "Es una forma natural y poco elaborada de

⁷⁰Irene María Artigas Albarelli, «Écfrasis y naturaleza muerta: los “Botines con lazos” de van Gogh y Olga Orozco», *TRANS-*, n° 2 (2006), p. 2. <http://trans.revues.org/151>

⁷¹ Irene Artigas Arbarelli, *Galerías de palabras: la variedad de la écfrasis*. Tesis doctoral. UNAM, México, 2004, pp. 22-23.

⁷² Martina Meidl, *Poesía, pensamiento y percepción. Una lectura de Árbol adentro de Octavio Paz*, Madrid, Iberoamericana, Bonilla Artigas, 2015, p. 43.

describir un cuadro de representación [...] Parece calculada para permitirnos visualizar el cuadro de forma clara y vívida: tal era la función del género literario de la descripción, la *ekphrasis*, de cual constituye un ejemplo virtuosista.”⁷³ Con lo anterior, Baxdandall también plantea que la écfrasis es género literario que ha logrado generar imágenes de la representación de un cuadro a través de la descripción, y aunque él pone en tela de juicio las cualidades de una descripción, termina explicando que una descripción comprende la relación entre el objeto –un cuadro- y los conceptos sobre este.

Autores como Scott, conciben que la écfrasis adquiere el carácter de otredad debido al encuentro de los textos con sus otros, es decir, el encuentro con las otras formas de representación. Irene Artigas localiza en Valerie Robillard dos modelos uno **escalar** que sirve para delimitar las diferentes formas en cómo interactúan el lenguaje verbal y la imagen en textos ecfrásticos. El segundo es un modelo **referencial**, el cual gira en torno a tres aspectos esenciales que se utilizan para distinguir y diferenciar a los escritos ecfrásticos entre sí.

Estas tres características son: representativa, atributiva y asociativa. En cuanto a la representativa son aquellos textos que presentan literalmente al objeto artístico; la atributiva que reconoce el carácter intertextual de la écfrasis; y la asociativa que incluye poemas que se refieren a convencionalismos de las artes plásticas.⁷⁴ Para otros autores la écfrasis no tiene un sentido de comparación sino que esta funciona como ejercicio mimético como lo menciona el escritor colombiano Pedro Gómez Valderrama: “La figura de la écfrasis, tal como lo señalan los teóricos, tiene como objetivo hacer una reproducción de lo visible, razón por la que, en sus propósitos centrales, buscaría, principalmente, hacer una mimesis de otra mimesis y producir un efecto de presencia.”⁷⁵

La écfrasis tuvo distintos cambios a través del tiempo. Entre los siglos III y IV d. c. se utilizó como figura retórica descriptiva de objetos -cuya descripción era oral y escrita-, sin

⁷³ Michael Baxdandall, *Modelos de intención*, Herman Blume, Madrid España, 1989, p. 17.

⁷⁴ Irene Artigas, *Galería de imágenes: la variedad de la écfrasis*, *Op. cit.*, pp. 52-62.

⁷⁵ Efrén Giraldo, “Entrar en los cuadros”. Écfrasis literaria y écfrasis crítica en los ensayos de Pedro Gómez Valderrama. *Co-herencia*. Revista de Humanidades Universidad EAFIT, Vol. 12, N° 22 (2015), p. 203.

embargo, al paso del tiempo su uso fue más especializado convirtiéndose en una descripción de objetos plásticos y figurativos. Con los estudios de Spitzer, Hefferman, Krieger, Clüvier y Robillard, la écfrasis pasó de ser sólo un recurso literario a ser una clasificación literaria que tiene sus propias características y formas de estudio como la intermedialidad. La écfrasis se cuestiona los límites entre las artes visuales y la literatura. El **poema visual** es un intento por vincular a la imagen con la palabra, así como lo explica Goivine, ella menciona que el poema visual realiza una tarea muy parecida a la de la écfrasis, pues en ellos hay un referente visual -también objetual- del cual parten para realizarse; la diferencia es que estos poemas regularmente no hacen referencia a un objeto plástico, aunque hay excepciones interesantes como en el poema de Juri Kólar sobre la escultura llamada *Bird in space* de Brancusi: en el poema, Juri Kólar reproduce la figura corpórea de la escultura no para reproducir la escultura sino para darle el sentido escultórico que en sí tiene.⁷⁶

Por otro lado este poema no hace una descripción verbal de la escultura como lo hace la écfrasis, sin embargo como ejemplo planteado por la investigadora Giovine puede observarse como con este se revela la intención que ha tenido la literatura por acercarse a lo visual y el interés de los escritores por vincularse de una manera íntima -en lo que al que a la obra se refiere- con las artes visuales. La écfrasis es bastante multidisciplinaria en su actuar pues incluye ejemplos no sólo de literatura sino también de música. No sólo parte de las disciplinas tradicionales de las artes visuales, sino también ha incluido a la fotografía y el cine.

Entendiendo que la écfrasis ha servido como un recurso descriptivo de obras en las artes visuales que funciona como una descripción generadora de imágenes y más dentro de una narración. Estas cualidades que las hay en un poema son precisamente las que se conectan con el lenguaje del cómic. Mientras que en el poema se encuentran métodos descriptivos de imágenes, en un cómic se encuentra la imagen literalmente expresada; la viñeta y sus atributos no explican sólo la acción sino también son imágenes propias.

⁷⁶ Susana González Aktories e Irene Artigas, editoras, *Entre artes/entre actos: Écfrasis e intermedialidad*, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras: Bonilla Artigas, México, 2011, pp. 69-76.

Los poemas de Octavio Paz reflexionan y describen sobre imágenes de tal modo que cada vez que hace esto construye una nueva imagen y cuando hace uso de la écfrasis -como es el claro ejemplo en el apartado de **Visto y dicho** en donde con diversas alegorías reflexiona y describe pinturas de colegas y artistas a los que admira- reconstruye nuevas imágenes, pues las obras citadas se convierten en letras, en poemas personales de Octavio Paz. Son un ejemplo entonces de cómo una obra de artes visuales se traslada a una obra literaria que aunque subjetiva y escrita, no deja de ser imagen y palabra.

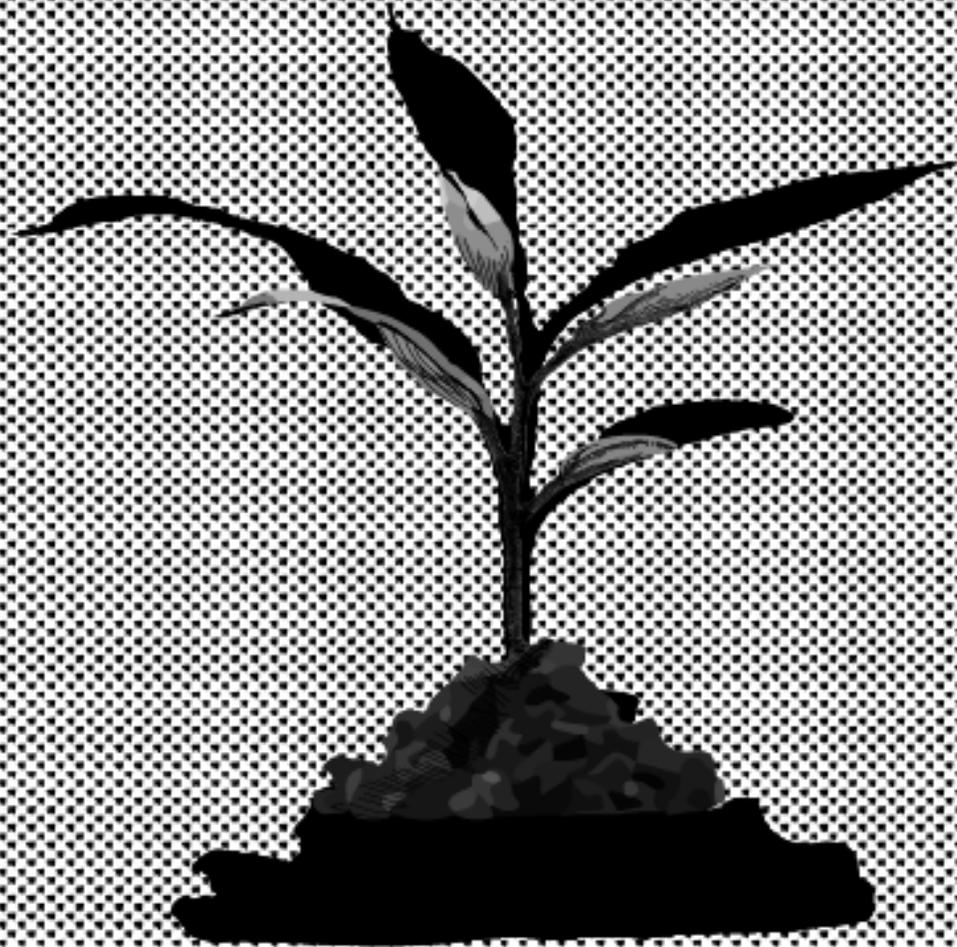
Como lo explica María Andrea Geovine: “La écfrasis es en gran medida una *summa artis*: literatura y obra plástica (discurso y visualidad) se suman para crear un nuevo elemento, donde uno y otro código se nutren y retroalimentan.”⁷⁷ Planteando entonces la función de la écfrasis como figura retórica o literaria, es posible trasladar su sentido al del cómic, en este caso específico un poema al cómic. Al comprender entonces que la écfrasis como descripción ayuda a trasladar las imágenes a palabras, es posible llevar a cabo esta función a la inversa, pero para poder hacerlo hay que realizar un análisis de la obra literaria y comprender las imágenes que son descritas por el escritor en el poema. Una traducción literal de un lenguaje a otro conllevaría siempre a formas ilegibles de apreciar lo traducido, por ello es que es necesario hacer uso de la adaptación para darle un sentido y lógica adecuada al paso de una obra literaria al lenguaje del cómic.

A pesar de que existan diversas teorías sobre el uso de la écfrasis, lo cierto es que esta lleva consigo una comunión entre dos lenguajes completamente distintos -lenguaje verbal e imagen- y en un campo más específico, entre dos disciplinas distintas -literatura y artes visuales-. Esta comunión, dependiendo de la opinión del autor, sea por substitución, comparación o descripción, no se queda sólo en esas características pues se retroalimenta; parte de un lenguaje para referirse a otro sin dejar de referirse a sí misma y es generadora de nuevas imágenes al recomponer las imágenes a las que se refiere.

⁷⁷ María Andrea Geovine Yáñez, «"Venus Anadiomena" y "Tulum", dos poemas ecfásticos de José Emilio Pacheco», Periódico de poesía UNAM, n° 54 (2012): <http://www.periodicodepoesia.unam.mx/index.php/>

Después de estudiar las vicisitudes que componen la écfrasis puede entonces darse una explicación del por qué tomarla como un punto de partida para adaptar un medio literario a cómic, en este caso del poema al cómic. De la écfrasis no se tomará solo su parte descriptiva sino también su cualidad generadora de imágenes, que aunque abstractas contribuyen a una recomposición de nuevas imágenes que no alteran la idea general de la obra de la que parten, con ello la adaptación del cómic seguirá teniendo su idea original con sus temas originales pero con una visión personal de esta representación. Así, el cómic será llevado en el siguiente apartado a una representación de una representación que tendrá un carácter aún más multidisciplinario.

Capítulo 3. El cómic como medio de adaptación



Capítulo 3. El cómic como medio de adaptación

El criterio que se ha tomado para realizar esta obra parte de una interpretación personal, del uso de la écfrasis –como de la écfrasis a la inversa- y se sustenta también con algunas ideas del análisis propuesto por doctora Meidl en el libro **Poesía, pensamiento y percepción. Una lectura de Árbol adentro de Octavio Paz**. Este cómic se realizó de manera alterna a la investigación y se trabajó de manera tradicional y digital. Hacer un cómic no es un trabajo sencillo, debido a que depende de muchas cuestiones como: el tema, el soporte, el guión, la proyección y la distribución del texto con la imagen, de modo que estas no se encuentren como si estuvieran divorciadas. Lo que a continuación se muestra en este capítulo, es la elaboración del cómic así como el análisis previo a su concreción, y el cual da la razón de ser de los elementos iconográficos de cada pictograma o viñeta dentro del cómic.

Para poder iniciar la producción del cómic debe tenerse en cuenta un análisis, que en primer lugar tiene en consideración una reflexión del “Árbol adentro”, en ella lo que se pretende es tener un panorama general del poemario en vías de comprender su significación. Como paso subsecuente se pretenderá dar una visión macroestructural de los apartados que se han decidido abordar, así como la reflexión de los temas generales que le corresponden a esos apartados. Para la sección de la adaptación del cómic, se da justificación el motivo por el cual se escogieron los temas referidos, se explican e interpretan a fondo los poemas seleccionados, y en un modo proporcional se explica el seguimiento y la metodología de la adaptación de poema a cómic, de verso a viñeta. Para esta parte final se logra comprender la estructura y el modo en que el cómic fue adaptado.

Dentro de las consideraciones que deben tenerse para este capítulo se encuentran y se sugieren la consulta a los anexos encontrados en la parte final de este documento. La razón por la que se hace esta sugerencia es para facilitar el entendimiento de ciertas características personales de Octavio Paz, tanto su biografía como algunas líneas sobre su ideología, darán cabida a una interpretación más cómoda y exacta del cómic aquí adjunto. Al final de este capítulo, podrá

comprenderse esa fusión lograda entre texto e imagen y esa intermedialidad tan íntima entre un lenguaje como el cómic y un género literario como lo es el cómic. Después de haber ahondado en toda esta investigación será posible dar muestra fiel y de manera práctica las posibilidades de la écfrasis.

3.1 Una reflexión poética de “Árbol adentro”

Árbol adentro es el último poemario escrito por Octavio Paz, y reúne su poesía realizada entre 1976 y 1987. Estudiando el análisis que la doctora Martina Meidl realiza sobre este libro se podrían tomar en cuenta diversos aspectos semióticos y sintácticos de **Árbol adentro**: ella explica que el poemario está regido por temáticas guiadas al erotismo, el encuentro con el otro -otredad- la amistad, el arte, la muerte, la ciudad, la memoria y la importancia de la poesía.

Sus versos tienen formas libres y tradicionales cuando remiten al soneto y al *haiku*, hace uso de recursos surrealistas. El análisis -también consultando el propio poemario- explica que la estructura es de un árbol ramificado y seccionado en cinco apartados: el primero se remite al tiempo como reflexión del instante, el segundo se autodetermina como un árbol que habla con sus prójimos o los otros árboles, en el tercero la muerte abunda pero no de manera explícita, al cuarto se le adjudicó como admiración de la obra de artistas y pintores, y en el quinto y último se aprenden las palabras del comienzo a través del amor.⁷⁸

En palabras directas de la doctora Meidl: “La poesía de **Árbol adentro** es una poesía tanto de pensamiento como de percepción, conoce ambas tendencias. La última prevalece en **La mano abierta y Visto y Dicho**, frente a la reflexión más general sobre amor, muerte, poesía e instante presente en *Gavilla*, *Un sol más vivo* y **Árbol adentro**.”⁷⁹

⁷⁸ Martina Meidl, *Poesía, pensamiento y percepción. Una lectura de Árbol adentro de Octavio Paz*, Madrid, Iberoamericana, 2015, pp.7-8.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 19.

Ya para este libro la poesía de Paz estaba más que definida y es considerada como poesía analítica o lírica reflexiva, teniendo su razón de ser en los puntos que Martina ha explorado: la lírica reflexiva no es como tal explicativa ni crea dogmas ontológicos, por ello no es exacta. Hace uso de la reflexión y la descripción como dos maneras de referencia distinta: la descripción se utiliza para referirse a los objetos mientras que en la reflexión, son los pensamientos los que transforman a los objetos en una referencia.⁸⁰ Esta poesía analítica o paciana tiene su complejidad en el empleo de figuras retóricas, en este caso Paz mezcla de un modo casi homogéneo a la metáfora, la paradoja, el oxímoron, la paranomasia y la sinestesia. En muchas ocasiones es posible confundir muchos conceptos de su poesía pues el modo en que se disponen las metáforas o demás figuras retóricas genera contradicciones aparentes.

Al ser una poesía analítica también incluye distintas fuentes y referencias, que al saber que forman parte de distintas culturas no extraña que su falta de convencionalidad genere la sensación de contradicción, a lo que la investigadora antes citada menciona:

En su ruptura con el pensamiento dicotómico, la poesía de Octavio Paz tiene varias fuentes: La mitología azteca, el pensamiento parmenídico, heraclítico, el neoplatonismo y la aspiración a lo “uno” como realidad trascendental en que se suspenden todos los contrarios, la concepción neoplatónica del *logos spermatikos* [...] se inspira también en el misticismo oriental, en particular en la mística del budismo mahayana.⁸¹

De estas afirmaciones es posible comprender que la poesía paciana no sólo preserva figuras retóricas de su tiempo sino que retoma las del pasado de distintas culturas. La complejidad que puede tener su poesía y más en sus últimos libros como *Árbol adentro*, aumenta, no sin antes dejar un rastro visual de una imagen que permita ubicar al lector en cada poema. Las imágenes siempre fueron importantes para Paz, de ahí en buena parte su gusto por el surrealismo. Leer a

⁸⁰ *Ibid.*, p. 15-19.

⁸¹ *Ibid.*, p. 24

Octavio Paz es remitirse a imágenes, es encontrar una cita referencial del pasado que se une con su presente, un aspecto muy moderno en su modo de ser y de actuar.

3.2 Partes del poemario

Las cinco ramas que componen *Árbol adentro* tienen una propia temática. Siguiendo el análisis de Meidl, sólo se han escogido las últimas tres -**Visto y dicho**, **Un sol más vivo y árbol adentro**-, de igual manera se eligió un poema por cada uno, y subsecuentemente la elección de cada poema esta en rigor al tema general que aborda su apartado. La elección de los tres poemas rectores del cómic ha sido a criterio personal de la investigación, en concordancia a que pudieran dar una narrativa que le diera seguimiento dentro del cómic.

En **Visto y dicho** encontramos una poesía encaminada a la relación que Octavio Paz solía tener con los poetas a los que hace referencia cada poema, así como el significado o alusión que da al trabajo pictórico de los artistas a los que él refiere. Y pese a que es una cita a los cuadros que él admira, utiliza el recurso de la écfrasis; esta se usa para pretender imitar una imagen visual en texto o código verbal. Él pretende también hablar del proceso creativo de los pintores, la inspiración y la función de las obras de arte.⁸² En Octavio Paz la imagen siempre fue importante, no sólo porque los poemas que escribió fueron muy “visuales”, sino también por la admiración que sentía por sus colegas pintores y artistas visuales, la cual era notable.

El tema que se aborda de un modo profundo en **Un sol más vivo** es el tema de la muerte. La describe y muestra su preocupación a manera de meditación. La contemplación es una razón que surge tras la reflexión del tema de la muerte. La muerte es también presentada como un camino al que se llegará y para ello se necesita una previa preparación, y con ello da a entender

⁸² *Ibid.*, p. 42-50.

que la muerte no es sólo el final de la vida, sino un complemento de ella.⁸³ La muerte en Octavio Paz tiene muchos sentidos, es una muerte ecléctica; es una formada por una visión Occidental como Oriental. La muerte en Paz no es sólo el fin de la vida humana, sino el cambio de etapas en la humanidad. La muerte es un miedo concomitante que a la vez tiene superación con el encuentro de la naturaleza.

Para **Árbol adentro**, se maneja el concepto de semiósfera, en donde todo lo que se encuentra externo al **Yo** puede convertirse en un signo. Este apartado habla de la otredad, de la soledad del **Yo** que logra encontrarse con el exterior, con la **otredad**. Habla de la soledad que se termina cuando el humano se encuentra con la naturaleza y su ambiente. La mujer forma parte del ambiente y la naturaleza por su cuerpo es un paisaje y del encuentro con ella a través del amor, se rompe esa soledad interior, y se logra la compleción.⁸⁴ La preocupación de Octavio Paz por la soledad, el desarraigo existencial, la muerte y la necesidad del amor como un ente liberador, están presentes en estos apartados del poemario. El tema que se escogió de este apartado es **Árbol adentro**. El concepto de árbol es constante en la obra de Paz, este puede aludir al Yo como a la naturaleza entendida como el todo, pero este árbol también es una semilla, es la semilla del conocimiento que crece y da un árbol, el árbol a su vez da un fruto llamado poesía, que es también conocimiento que consume el humano.

No debe olvidarse que por ser este el último poemario de Octavio Paz, su estilo literario estaba mayormente definido y el aspecto que complica más su lectura, es la actualización de sus trabajos, actitud criticada por el sector artístico de su época, sin embargo este actuar no le quitó mérito a su obra, pues la fortaleció y le dio los contrastes que necesitaba en su versión final.

Es necesario señalar que el cómic que se presenta en esta investigación se construyó bajo los temas aquí mencionados, ya que la obra de Octavio Paz, es sumamente visual, construye y deconstruye imágenes. Su poesía es compatible con el cómic, aunque no pareciera serlo porque la poesía no es narrativa, pero lo que los une es la imagen y su dinamismo porque las imágenes

⁸³ *Ibid.*, p. 145-148.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 230-244.

son muy importantes dentro de la poesía. Aun siendo la literatura el quehacer de la obra de Octavio Paz, la imagen es un elemento imprescindible para comprender sus poemas. Independiente a la retórica que él estuviere usando, la imagen siempre está presente.

3.3 Adaptación del cómic

Suena complicado pensar cómo lograr adaptar un poema a un cómic, debido a que el carácter sintagmático de un poema es totalmente distinto al de un cómic, el lenguaje es distinto y la temporalidad de las vicisitudes en un poema es relativo, en muchas ocasiones sin necesidad de conclusión.

Pese a lo que se ha dicho anteriormente, la poesía de Octavio Paz es **poesía analítica**, definitivamente representa un desafío comprender sus poemas -en especial este poemario que es el último y es claro su estilo y estructura- es de suma complejidad, porque sus figuras retóricas son muy diversas. Pero ante todas estas parafernalias, se encuentran las imágenes, ellas son un registro o huella importante a seguir para comprender sus poemas, la otra vía que ayuda mucho a entender estos poemas es el estudio general sobre su vida y algunas de sus ideologías base. Para ello todo lo anterior de esta investigación, comprendiendo estos aspectos puede hacerse una adaptación *ad hoc* a sus intenciones como artista y escritor. Una adaptación que use de base estos aspectos para comprender el sentido iconológico de sus propias imágenes dentro de su obra y representar en el cómic la iconografía que permita entender al lector la significación del poema.

El método que se utilizó para traducir el poema en esta investigación no comprende el estudio de la métrica en su sentido matemático y armónico, sino más bien está realizado en su carácter sintagmático o de su significación. El análisis iconológico para comprender porque él se refirió a tal o cuál imagen. Para ello se tomó cada verso y se respetó su estructura para no alterar el significado de su obra. El formato en que se encuentran distribuidos los versos, se conserva. Por otra parte se cuidó seguir el consejo crítico que menciona Oscar Steimberg acerca del conflicto de la adaptación de un cómic: “[...] en la historieta se producen característicos efectos

de sobrerredundancia [...] como resultado del establecimiento continuo de paralelismos entre texto y dibujo, que se agregan a los ritmos y reiteraciones propias de cada parte.”⁸⁵ Se procuró seguir este consejo -tomando en cuenta lo anterior- porque aunque la imagen y el texto dentro de la historieta están íntimamente vinculados, la interpretación se vuelve un recurso importante para conseguir que la historieta sea una adaptación con identidad propia y correspondiente a su lenguaje.

Los poemas que se han seleccionado son: **Epitafio sobre ninguna piedra, Paraje y Árbol adentro**. Así como en el poemario se distribuye por apartados, en el cómic se separan como una propuesta de capítulos, pues a pesar de que cada poema es independiente, el poemario en cuanto a su temática tiene un seguimiento, el cómic de igual manera, pero a modo de capítulos.

En cuanto a la elaboración del cómic, este fue realizado en un principio con técnicas tradicionales para después trabajarlo en digital. Lo primero que se hizo después de llevar a cabo el análisis de los poemas, fue construir el guión a base de bocetos y esbozos sencillos. Estos se trabajaron de manera tradicional con pluma sobre papel [Fig. 9]. Una vez teniendo primeras propuestas, se trabajó sobre ellas realizando cambios en los nuevos bocetos pero ahora utilizando lápiz. Posteriormente se digitalizaron por medio del uso del escáner. Y ya digitalizados, se realizó la maquetación mediante el *software* llamado **Clip Studio**; aquí se dibujó y se entintó con una *Pen Tablet* de *Wacom* –tableta digital-. Con este *software* también se incrustaron las didascalias o cuadros de diálogo, los *balloon*, y los textos narrativos. Los detalles finales se trabajaron con *Photoshop* e *Illustrator*.

Con ayuda de los bocetos digitalizados se realizó un proceso de calcado en *Clip Studio*, y progresivamente se fueron entintando. El uso de la línea en el dibujo fue el recurso más utilizado, seguido del entramado y algunas manchas para dar sombreados y obscuridad. Los dibujos están realizados en blanco y negro con lo cual se tiene el objetivo de transmitir la sensación de que la historia se esté realizando en el pasado y de aprovechar el uso de la línea, debido a que esta condición facilita la obtención de calidades y tonos grises. Otra razón importante por la que se

⁸⁵ Oscar Steimberg, *Leyendo historietas*, Argentina, Eterna Cadencia Editora, 2013, p. 149.

ha optado por el uso del dibujo en blanco y negro se debe a los cómics y viñetas realizadas por Will Eisner –ya citado con anterioridad en esta investigación, considerado además como el padre de la novela gráfica-, los cuales en su mayoría están trabajados en blanco y negro. La portada es el único elemento que hace uso del color debido a que es la imagen central del cómic, y representa una cita que recuerda el estilo clásico de los cómics en los años ochenta. [Fig. 10] En el diseño editorial del cómic se agregó una página para el contenido, tres páginas con los tres poemas originales correspondientes y una página con texto introductorio y descriptivo sobre el personaje.

Dentro de la construcción del cómic se incluyeron los tres poemas originales -que en esta investigación se han abordado- con el objetivo de que el lector pueda comprender con mayor comodidad el paso del poema al cómic, esto se hizo respetando la originalidad y composición de los poemas.

Para resaltar los versos originales dentro del cómic y poderlos identificar con facilidad a la lectura, se han enmarcado en cuadros de diálogo resaltados en negro [Fig. 11]. De esta manera si el lector quisiera leer estos recuadros por separado, podría entender tal cual y sin problema alguno el poema original. Es así como los versos se integran con la narrativa, la secuencia y el resto de los diálogos dentro del cómic.

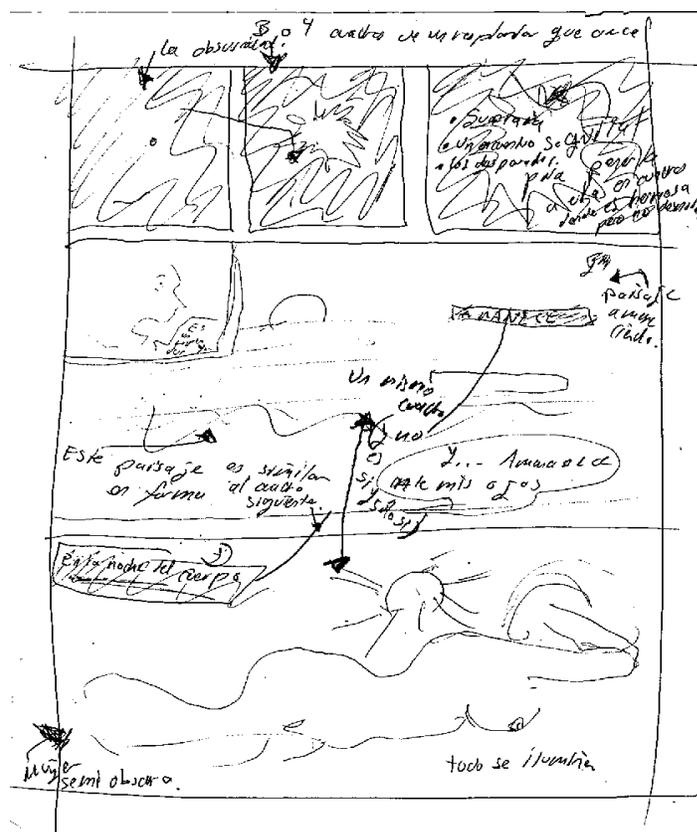


Fig. 9 Bocetos de cómic

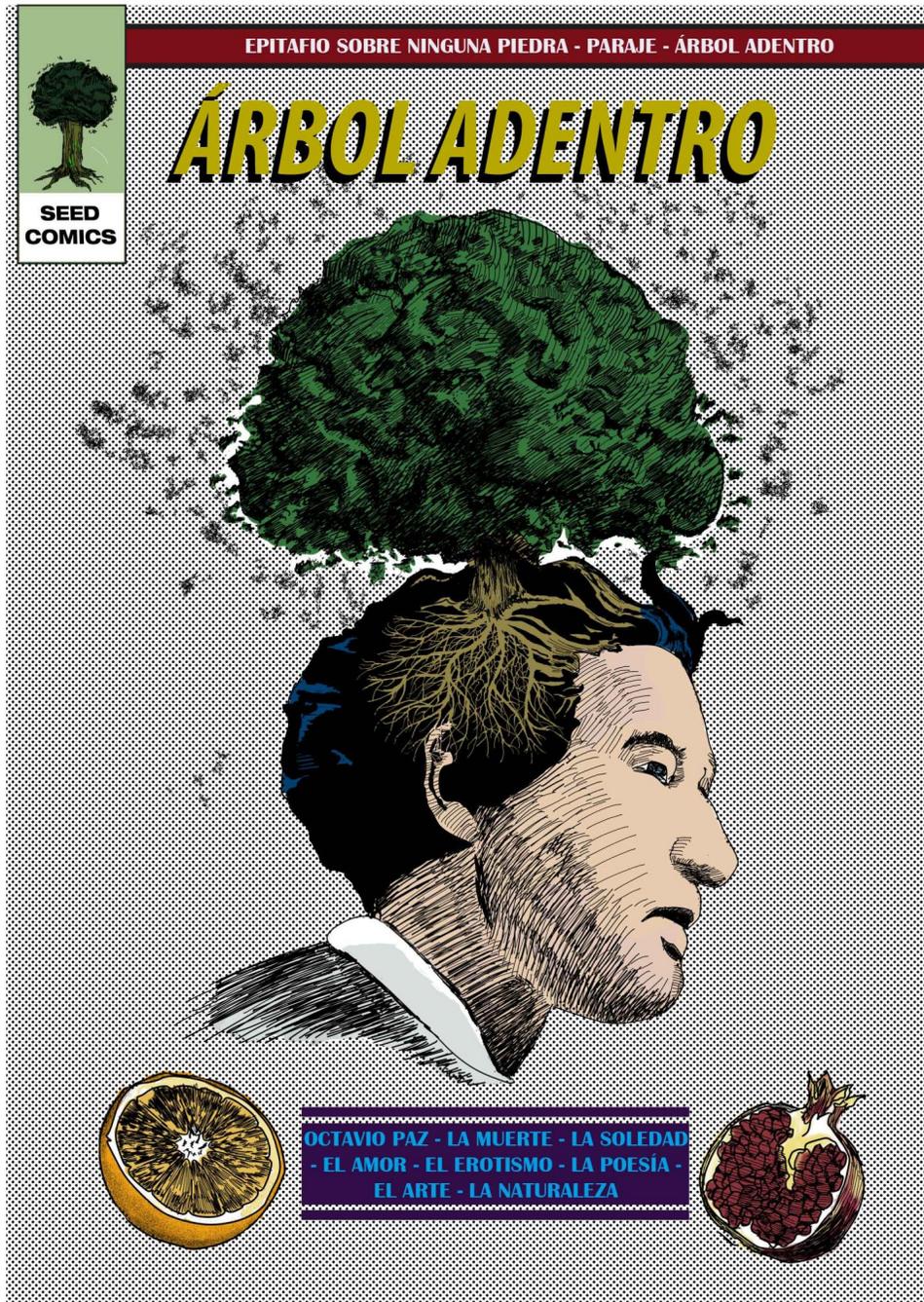


Fig. 10 Portada en color del cómic.



Fig. 11 Ejemplo del cuadro de texto que enmarca los versos originales.

3.3.1 Epitafio sobre ninguna piedra

Epitafio sobre ninguna piedra es un poema que versifica parte de la vida pasada de Octavio Paz, y refleja algunos miedos interiores que tuvo en el pasado y que le permiten entender su presente. El tema central de este poema es la muerte pero no entendida desde el punto de vista convencional que se tiene en occidente; la muerte se concibe aquí como el final de una etapa, no siendo un final orgánico, sino un final que promueve un comienzo.

“Mixcoac fue mi pueblo: tres sílabas nocturnas,
Un antifaz de sombra sobre un rostro solar.
Vino nuestra Señora, la Tolvanera Madre.
Vino y se lo comió. Yo andaba por el mundo.
Mi casa fueron mis palabras, mi tumba el aire.”⁸⁶

El cómic presenta a un personaje joven con 30 años de edad y de nombre Octavio, nombre homólogo al de Octavio Paz, sin embargo este personaje no es el propio Paz, sino que está inspirado en el escritor manteniendo un aspecto físico similar. La historia comienza con el joven recordando su pasado con nostalgia.

Tras su regreso a México sus recuerdos se detonan al pisar el pueblo de Mixcoac. Después de esto medita sobre la muerte y la entiende como un cambio: el cambio del pueblo tradicional al pueblo alcanzado por la urbanización. De entre sus recuerdos menciona los países por los que viajó en la adolescencia y culmina comprendiendo que su presente es distinto. Al final se marcha resignado por su nueva realidad con un sentimiento de añoranza. A continuación se mostrará un análisis de los versos y su relación con las viñetas planteadas en el cómic.

⁸⁶ Octavio Paz, *El fuego de cada día*, México, Seix Barral p. 316.

En el primer verso “**Mixcoac fue mi pueblo: tres sílabas nocturnas, [...]**” es claro que Octavio Paz habla sobre su pueblo natal describiéndolo como un recuerdo del pasado, Martina Meidl considera que estas **tres sílabas nocturnas** son el olvido, la lejanía y la isotopía de la sombra.⁸⁷ Dentro del cómic se ha representado a través de una viñeta con una vista aérea del pueblo de Mixcoac en los años treinta. [Fig. 12] A pesar de este interesante análisis de la Dra. Meidl, hay algo que ella no nos menciona y es que las tres sílabas nocturnas también pueden referirse al mismo origen del nombre de Mixcoac. En su raíz Mixcoac tiene tres sílabas: *Mixtli* –nube-, *co* –lugar o en- y *Cóatl* –serpiente- que puede tener diversas interpretaciones como **en el lugar de la nube de serpientes** pero su significado tiene que ver con la **vía láctea**.

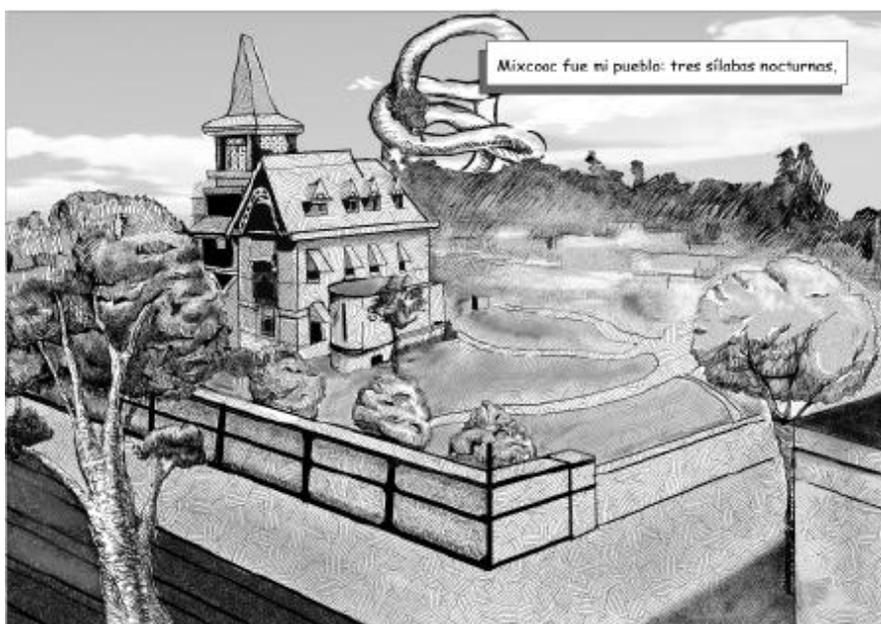


Fig. 12 Viñeta que muestra una parte de Mixcoac en vista aérea.

En esta viñeta que describe al pueblo de Mixcoac prevalecen los tonos grises, la línea, la textura, y la macha. Se expone una situación de día que da la sensación de mirar un recuerdo al ver el paisaje.

En “[...] Un antifaz de sombra sobre un rostro solar. [...]” la viñeta muestra un niño sentado de rodillas jugando afuera de una casa con aspecto viejo. [Fig. 13] Como lo ha explicado

⁸⁷ Martina Meidl, Op. cit., p. 180.

la doctora Meidl el antifaz de sombra sobre el rostro solar es una alusión a la inocencia de la niñez.⁸⁸

Fig. 13 Viñeta que ilustra al personaje jugando en su niñez.



Para los versos de: “Vino nuestra Señora, la Tolvanera Madre.” y “Vino y se lo comió. Yo andaba por el mundo.” la metáfora principal es la de la muerte, descrita como un ente femenino, aludiendo particularmente a la muerte mexicana –como en el caso de la Coatlicue concebida como una diosa devoradora y de muerte-. Esta muerte pasó por el pueblo de Mixcoac, lo derruyó y le dio un cambio radical tras su urbanización. Aquí se puede observar cómo es que para Octavio Paz, la muerte no es sólo el final absoluto sino también un cambio, en este caso fue la muerte de un recuerdo y el cambio de un paisaje y de una etapa.

En la página que contiene estos dos versos presenta dos viñetas en donde la muerte aparece de manera explícita [Fig. 14] y como un torbellino se lleva al pueblo de Mixcoac, así como el movimiento representado por el viento. Las sombras se construyeron con el uso de la línea a manera de modelado y se suavizó con algunas manchas. En “Yo andaba por el mundo”, Paz describe su nostalgia por haber estado lejos de su pueblo mientras este cambiaba, para el

⁸⁸ *Ibid.*, pp. 180-181.

cómic se realizó una superviñeta en donde el personaje aparece caminando con un halo luminoso y rodeado de alegorías en torno a los países que este personaje visitó, como: China, España, Estados Unidos, Francia, India y Japón. [Fig. 15]



Fig. 15 Viñeta del personaje en sus viajes por el mundo.

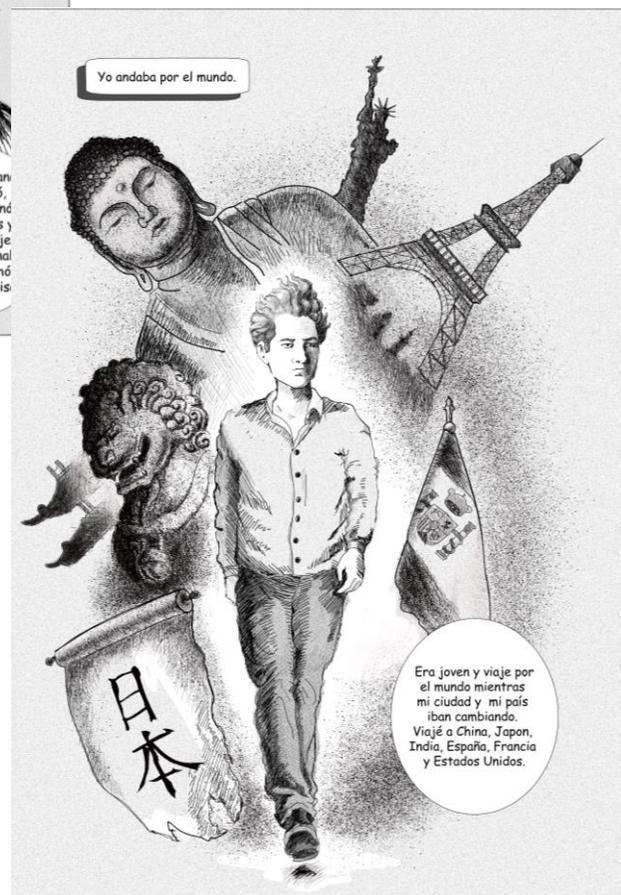


Fig. 14 Viñeta que muestra la escena de la muerte sobre Mixcoac.

Al verso que dice “Mi casa fueron mis palabras, mi tumba el aire”, Octavio Paz habla sobre lo efímero a lo que Martina dice: “[...] El aire [...] conlleva la muerte: simboliza la *efimeridad*, se opone al símbolo de la casa, representa el vacío y la fugacidad de las existencias temporales. Es la *tumba* del hombre, y del poeta [...]”⁸⁹. Efectivamente el verso habla sobre lo efímero y en este caso se aplica a la desaparición de un recuerdo muy arraigado a Paz: su Mixcoac. En el cómic se representa de manera peculiar; en una página de dos viñetas en donde en la primera el personaje en primer plano se encuentra de espaldas mirando el paisaje urbano correspondiente al Mixcoac en modernización.

En la viñeta siguiente se incluye el verso antes citado, y con él se acompañan otros soliloquios del personaje quien se dice a sí mismo su impacto y tristeza por el cambio de su pueblo. Esta última viñeta está dibujada con el personaje caminando de perfil en postura de resignación acompañado de un viento que lo sigue, [Fig. 16] como el último resquicio de la **Tolvanera Madre**, que incluso a él lo sigue. Estas viñetas también están trabajadas aprovechando el uso de la línea.



Fig. 16 Viñeta del personaje caminando con resignación.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 182.

3.3.2 Paraje

En paraje se encuentra el ejemplo más claro de poema efrástico dentro de este cómic. Acompañado de otras retóricas es posible que el lector tenga un encuentro con la obra pictórica de Denise Esteban. Lo que cabe notar de este encuentro es que es una forma poco común de poema efrástico pues no hace referencia a una pintura en específico sino que Paz refiere a la obra de Denise en general y la sensación de espacio que predomina en el trabajo de la artista.

"El camino sin nombre,
sin nadie,
fluye entre peñas desgastadas,
dados de esa partida inmemorial
que juegan sin cesar los elementos,
prosigue por un llano,
cada paso

una leyenda de la geología,
se pierde en una duna de reflejos
que no es agua ni arena sino tiempo.
Hay un árbol rosado, yerbas negras,
sal en las yemas de luz.

El camino
Lleva al sol en los hombros.
El cielo ha acumulado lejanías
sobre esta realidad que dura poco.
Un charco: surtidor de resplandores.

Ojos por todas partes.
La hora se detiene
para verse pasar entre unas piedras.
El camino no acaba de llegar.”⁹⁰

Lo que sucede después en la historieta, es un **Octavio** quien ya vive en México por lo que debe conseguir un trabajo y adecuarse a la vida moderna de la Ciudad de México. Por ello consigue un trabajo como transcriptor y capturista; su vida comienza a tornarse aburrida pues la cotidianidad lo rebasa y produce en él un vacío que día a día se torna más oscuro. En su anhelo por un cambio, un buen día aparentemente común, termina teniendo un sueño tan surrealista como revelador que lo hace meditar sobre su vida.

A la par de este sueño una voz interna habla por él, su propia voz pero independiente a él. En el sueño ve diversas situaciones que parecen ilógicas, pero a la vez, lo mantienen con una sensación de tranquilidad que no encuentra en su vida cotidiana. En este viaje recorre un paisaje inmenso y desértico.

En los versos: “El camino sin nombre” y “sin nadie” se sugieren por la doctora Meidl como una insinuación a la imposibilidad de una identidad absoluta puesto que todo se encuentra en un constante cambio⁹¹. En el cómic esto es representado mediante dos viñetas que dibujan un desierto con el personaje principal caminando en la inmensidad, donde él no sabe en qué lugar está, como tampoco hacia qué dirección camina, y encontrándose en ausencia de alguien más. [Fig. 17] El dibujo es luminoso al ser un sueño y situarse en un desierto, sus trazos son suaves, grisáceos y tenues.

⁹⁰ Octavio Paz *A tree Within*, New York, New Directions Books, 1988, p. 102.

⁹¹ *Ibid.*, p. 113.

Fig. 17 Viñeta que explica la inmensidad del desierto y la soledad del personaje.



En cuanto a los versos “fluye entre peñas desgastadas,” “dados de esa partida inmemorial”, “que juegan sin cesar los elementos”. Octavio Paz hace un juego de palabras con esa **partida inmemorial** al referirse al juego de los dados y a la vez referirse a una huida sin recuerdo o al olvido de una vez que se ha partido de un lugar. En esta misma línea el simbolismo surreal de los dados moviéndose representan el azar que conlleva cada camino que el humano cruza. En el cómic se han ilustrado los dados jugando y saltando frente al personaje, a la vez que le dibujan un camino por el cual él se pregunta hacia dónde lo llevará. Estas viñetas son expresivas, pues puede notarse en el rostro del personaje el asombro y la sensación de estar percibiendo una escena ilógica para él. Por otra parte las **peñas desgastadas** están representadas por una perspectiva desde con el personaje puede ver a lo lejos el camino dibujado por los dados. [Fig. 18] Los dibujos están suavizados con grises tenues, pretendiendo sentir el ambiente desértico.

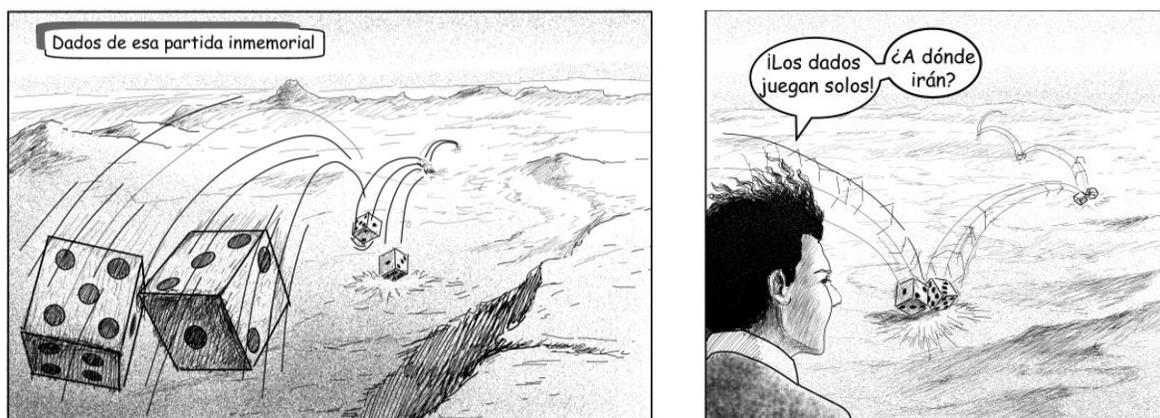


Fig. 18 Viñetas que muestran el pasar de los dados dibujando un camino.

En “prosigue por un llano,” “cada paso,” “una leyenda de geología,” “se pierde en una duna de reflejos” y “que no es agua ni arena sino tiempo.” Describe el resto del paisaje que evidentemente es un camino con muchos cambios, la idea general de estos versos es la de la propia interpretación efrástica de Octavio Paz por la obra pictórica de Denise Esteban. La obra de Denise está compuesta por paisajes áridos y desérticos, en muchas ocasiones pueden encontrarse orillas de playas que no se ven de ninguna manera como una playa sino más bien como si fueran desiertos con agua. Esa misma **leyenda de geología** se refiere al paso del tiempo que deja marcas cuando se recorre un camino.

En el cómic **prosigue por un llano, cada paso, una leyenda de geologías y una duna de reflejos**: están ilustrados por el personaje quien continua caminando por el desierto, hasta que de pronto a lo lejos puede observar muy ilógicamente un paisaje parecido como un bosque, justo en medio del desierto. Entre todas estas alegorías y simbolismos, **Octavio** sigue preguntándose en dónde se encuentra y a dónde llegará, pero no se asusta totalmente pues siente una tranquilidad que lo envuelve. Al lado de todo esto la voz interna que habla está presente –cuya voz son los versos del poema que se integran el cómic y que dan un panorama más surrealista del sueño-. [Fig. 19]



Fig. 19 Viñeta de la escena en que el personaje encuentra el bosque en medio del desierto.

“Hay un árbol rosado, yerbas negras,” y “sal en las yemas de luz.”, de acuerdo con Meidl “[...] podría referirse a la blancura de la arena o al centelleo de charcos u olas detrás de la duna.”⁹² Es dibujado en el cómic por medio de un árbol oscuro al cual le atraviesan los rayos y con el que Octavio se asombra al pararse frente a él y percibir su inmensidad. Ese bosque al que él llega en las viñetas [Fig. 20] Es también una forma de ver al árbol como un centro de sí mismo, de su interior al que de repente se para, admira y siente tranquilidad.

Estas viñetas están trabajadas con sombras muy oscuras para notar la nitidez de los destellos de luz, y nuevamente se hace uso de la línea en un tono muy cargado.

A los versos “El camino”, “lleva al son el los hombros.”, “El cielo ha acumulado lejanías”, “sobre esta realidad que dura poco.”, “Un charco: surtidor de resplandores.”, “Ojos por todas partes.”, y “La hora se detiene, se refieren al paso del tiempo, en donde la simbología que representan estos versos se rigen a través del hombre como una medida del tiempo⁹³, un punto de partida de la transitoriedad del tiempo. Para ilustrar esta idea dentro del cómic, el personaje prosigue con su camino, en un charco: surtidor de resplandores el personaje se encuentra con un charco de agua justo en el desierto, [Fig. 21] por lo que se asombra mientras mira su reflejo. De pronto toda esa tranquilidad que lo rodeaba comienza a convertirse en obscuridad al punto de encontrarse rodeado en un espacio lleno de ojos que lo miran y horrorizan. Aunado a lo anterior, la hora se detiene, y se le presenta al personaje con relojes dentro de los ojos que lo miran y perturban, escena que da pauta para las viñetas finales de esta parte. [Fig. 22]

⁹² *Ibid.*, p. 113.

⁹³ *Ibid.*, p. 113.



Fig. 20 Viñeta que muestra al árbol del bosque en medio del desierto.

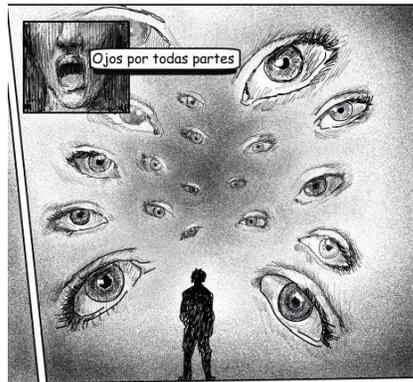


Fig. 21 y 22 Conjunto de viñetas que describen la escena del charco y la del personaje asechado por las miradas.

Para finalizar esta parte, los versos de “para verse pasar entre unas piedras” y “El camino no acaba de llegar.” El tiempo aquí es concebido como una paradoja de un viaje interminable que no acaba de llegar⁹⁴, viaje que Octavio Paz recorre cuando realiza su interpretación efrástica de la obra de Denise. Dentro del cómic el personaje después de percibir la impactante escena de los relojes detenidos como ojos mirándolo de frente, cae en un espacio aún más oscuro y acelerado como si viajara por el universo pues se le puede ver pasar entre unas piedras en un camino que no acaba de llegar, hasta estrellarse y en un destello despertar. El personaje despierta asustado pero se da cuenta que todo fue parte de un sueño, medita sobre este sueño y se da cuenta de que se siente mejor tras haber tenido una experiencia tan surreal como reveladora. [Fig. 23]

⁹⁴ *Ibid.*, p. 114.

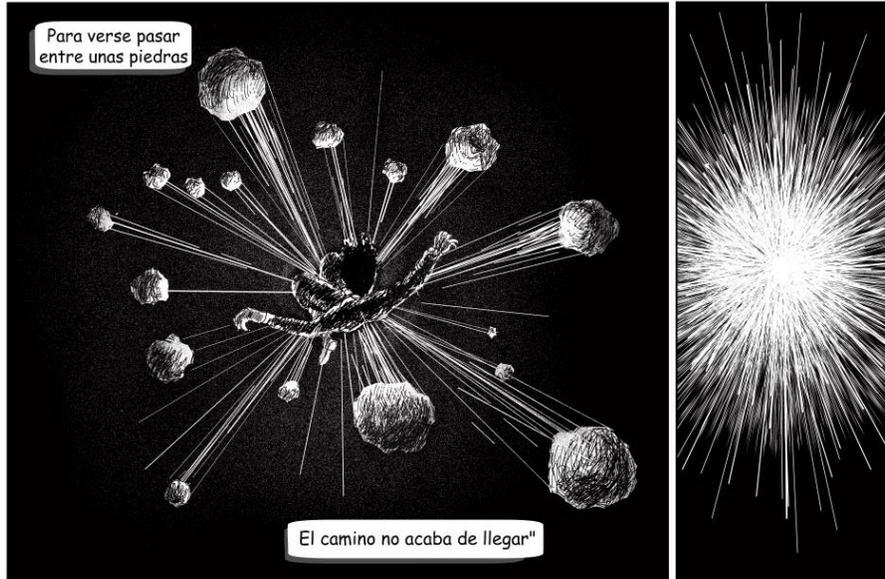


Fig. 23 Conjunto de viñetas que ilustran los versos de: “para verse pasar entre unas piedras” y “El camino no acaba de llegar.” Y que cierran el poema.

3.3.3 Árbol adentro

Arbol adentro es el poema que da título al libro principal del que aquí se ha reflexionado y no podría omitirse dentro de estos cómics pues los temas que se manejan en este, son los que le dan el ambiente que envuelve al poemario brindándole sentido y forma. Esta integración es debido a que después de pasar lectura sistemática al poemario en temas como los problemas ontológicos, el tiempo, la muerte, el quehacer artístico y la poesía como experiencia; se llega entonces al lugar en donde el lector y el “yo lírico” encuentran su momento de iluminación no religiosa, pero sí mística y con el uso de la razón y de la reflexión; reflexión que culmina con el encuentro y redescubrimiento de sí mismo con el mundo y todo lo que de este se desprende.

“Creció en mi frente un árbol.

Creció hacia adentro.

Sus raíces son venas,

nervios sus ramas,

sus confusos follajes pensamientos.

Tus miradas lo encienden

y sus frutos de sombras

son naranjas de sangre,

son granadas de lumbre.

Amanece

en la noche del cuerpo.

allá adentro, en mi frente,

el árbol habla.

Acércate, ¿lo oyes?”⁹⁵

⁹⁵ Octavio Paz, *Op. cit.*, p.114.

Como se ha dicho anteriormente *Árbol adentro* es el poema que le da nombre a su poemario. A pesar de ser un poema corto, lleva consigo un análisis complicado.

En los versos “Creció en mi frente un árbol.”, “Creció hacia adentro.”, “Sus raíces son venas,”, “nervios sus ramas,” y “sus confusos follajes pensamientos” hace referencia a: “Arraigado en la frente, el árbol remite a la dimensión psíquica y mental del amor. Los pensamientos del yo lírico son *confusos*, se comparan con los *follajes* movidos del simbólico árbol interior [...]”⁹⁶. Aquí Octavio Paz maneja un simbolismo muy diverso acerca del árbol, en donde este crece desde adentro hacia afuera, forjado y germinado por los pensamientos redundantes que enfrasan dentro de sí mismos a los humanos, y que los apartan de su alrededor. Adentro del cómic, las viñetas que ejemplifican esto presentan al personaje atormentado por sus pensamientos.

En un principio, Octavio se encontraba en su oficina, en un día normal, haciéndose las mismas preguntas que le surgían a diario, odiaba su trabajo y la redundancia que este tenía. Después él se marcha platicando bajo la lluvia con su compañera Marie, a la cual admira por tener un pensamiento más sano a pesar de tener una misma cotidianidad. Ambos se acompañan a casa; él se mete a su departamento, llega al vacío de su cuarto, se sienta en su cama y comienza a escuchar de nuevo su voz dentro de su cabeza que le habla por sí sola. [Fig. 24] De ahí, de sus pensamientos aparecen viñetas en las que nace un árbol. [Fig. 25] Marie olvidó recordarle de una reunión importante de trabajo a Octavio y corrió a avisarle. Al entrar al departamento ella lo ve en crisis, y comienza una catarsis de emociones que surgen del interior de Octavio.

Fig. 24 Detalle de viñeta con el personaje tocando su cabeza y padeciendo dolor.



⁹⁶ *Ibid.*, p.248.

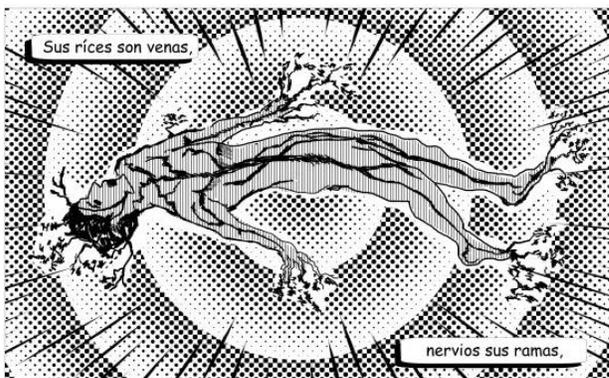


Fig. 25 Viñeta en la que el árbol crece dentro del personaje.

“Tus miradas lo encienden”, “y sus frutos de sombras”, “son naranjas de sangre,”, “son granadas de lumbre.” En esta parte de los versos aparece el **tú poético** representado por la mujer; la doctora Martina Meidl afirma que:

“La obscuridad de los *frutos de sombra* y de la *noche del cuerpo* ilustra un estado de carencia del que resulta la necesidad de iluminación [...] y de completión [...] El yo lírico vive una metamorfosis en presencia de la mujer. Gracias a la mirada de esta, metafóricamente el cuerpo se ilumina [...] Los frutos que engendra el árbol [...] Se iluminan convertidos en *naranjas de sangre*, en *granadas de lumbre*: símbolos sexuales y de fertilidad, tanto como de ideogramas solares, símbolos del conocimiento y símbolos de la iluminación espiritual. El árbol interior ya no produce confusos pensamientos, sino que habla y establece una comunicación con la otredad.”⁹⁷

En las viñetas Octavio se transforma en un árbol [Fig. 26] que se entremezcla y se funde con su compañera de trabajo Marie. Nacen de ellos los frutos sexuales de naranjas y granadas.

Fig. [27]

⁹⁷ *Ibid.*, p. 249.

Fig. 26 Secuencia de viñetas que ilustran la transformación de Octavio en árbol.



Fig.27 Conjunto de viñetas que representan las naranjas y granadas que surgen de la unión entre Octavio y Marie.

“Amanece”, “en la noche del cuerpo.”, “Allá adentro, en mi frente,”, “el árbol habla.” Y “Acércate, ¿lo oyes?” estos últimos versos develan la compleción del yo lírico al entrar en la parte sensual del erotismo gracias al tú poético, es decir la unión en amor de dos personas. A través del amor el humano se libera de sí mismo y sus pensamientos que lo enfrasan, y se vuelve a encontrar con el exterior y la naturaleza.

En las viñetas, **amanece** y **en la noche del cuerpo**, son representados cuando Octavio y Marie se unen al besarse y entrar en erotismo desnudos. [Fig. 28] Y finalizando el cómic Octavio describe cómo ha logrado vencer esa barrera que lo mantenía bloqueado consigo mismo, en buena parte por estar inmerso en su vida cotidiana y aburrida, todos esos pensamientos que no lo dejaban tener otra perspectiva de su vida. La naturaleza es representada con el árbol enfrente de la –ahora- pareja, complementados los dos. El **yo** ya puede estar en contacto con la otredad gracias al haber encontrado el amor y el erotismo. La soledad de Octavio también es vencida, y

el árbol ahora se encuentra afuera y frena a él. Esta viñeta final [Fig. 29] fue dibujada con líneas que denotan sombra y volumen; la pareja y el árbol en el centro, el árbol como símbolo de la naturaleza a la que ellos caminan.



Fig. 28
Viñeta que muestra al personaje uniéndose con Marie

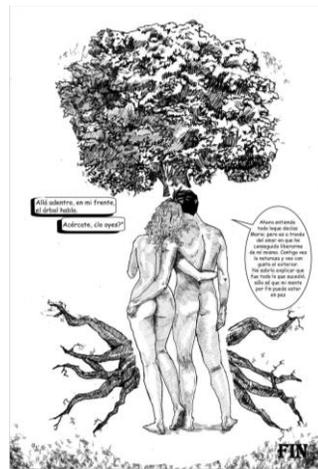


Fig. 29
Viñeta de la pareja frente al árbol.

Sin embargo hay otro aspecto que debe tenerse en consideración y este radica en el concepto de **árbol**, aquí es donde se vierte la mezcla de conceptos que Paz maneja dentro de la literatura; para Octavio Paz el árbol no era sólo un árbol común y corriente, pues en su mayoría tenía tendencias hacia las ideas orientales sobre el árbol. También debe tenerse presente que en esta investigación sería complicado abordar toda la simbología que representa el árbol debido a que este como símbolo ha sido una imagen de múltiples interpretaciones dentro de las distintas religiones y civilizaciones del mundo en el pasado, además de que el avance del entendimiento de árbol como símbolo, tendría a bien una investigación a parte y particular que no corresponde a este trabajo.

En particular lo que aquí se puede analizar es cómo el árbol influyó en Octavio Paz o qué posibles intenciones le atribuye al símbolo de árbol dentro de estos poemas. Aquí el aspecto principal del simbolismo de árbol está guiado por filosofía de la India y para esto cabría entender significados que se han tenido sobre árbol dentro de las civilizaciones antiguas; como lo ha descrito Eliade Mircea en su **Tratado de Historia de las religiones**, los estudios realizados en torno al árbol desde la historia de las religiones han marcado la pauta para entender que no ha

existido un culto al árbol sino una adoración al significado atribuido, no se han adorado árboles solo por ser un árboles, sino por la simbolización que se les ha otorgado.⁹⁸

Eliade menciona que: “El árbol va casi siempre acompañado de símbolos, de emblemas o de figuras heráldicas que precisan y completan su valor cosmológico.”⁹⁹ Con lo anterior es posible comprender que el árbol del poema **Árbol adentro** va acompañado de otros símbolos, como es el caso de las **naranjas de sangre** y las **granadas de lumbre** de las que se habló anteriormente.

En los libros de los *Upanishads* de la India existen los *Açvattha* el cual es un árbol cósmico y a la vez una condición del hombre en el mundo. El ser un árbol cósmico en la India, representaba ser un árbol invertido, aquel que como intermediario es una conexión entre los humanos y lo sagrado del cosmos en el universo; donde las raíces están hacia arriba y sus ramas se dirigen a la tierra.

Es tan fuerte el simbolismo del árbol que a este se le atribuyen cualidades ontológicas, como se puede observar en los libros *Upanishads* de la India en donde el *Açvattha* es un árbol cósmico y a la vez una **condición humana**. En la India el ser un árbol cósmico representa ser un árbol invertido: aquel que como intermediario es una conexión entre los humanos y lo sagrado del cosmos en el universo, teniendo las raíces hacia arriba y sus ramas dirigiéndose a la tierra.

Esta conexión que a la vez es una condición humana, tiene implicaciones:

“Cortar el árbol de raíz equivale a retirar al hombre del cosmos, a aislarlo de los “objetos de los sentidos” y de los “frutos de sus acciones”. El mismo motivo del desprendimiento de la vida cósmica, del refugio en sí mismo y del recogimiento, considerados como la única posibilidad que tiene el hombre de trascender y de liberarse [...] emergiendo de él como de un soporte único, su tronco es *buddhi* (inteligencia), sus cavidades interiores [son] canales para los sentidos, los elementos

⁹⁸ Eliade Mircea, Tratado de Historia de las religiones, Ediciones Era, México, 1981, p. 245.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 249.

cósmicos: sus ramas, los objetos de los sentidos, sus hojas, sus bellas flores: el bien y el mal (*dharmadharmav*), el placer y el sufrimiento: sus frutos.”

Con lo anterior puede darse razón a entender la simbolización sensual de los frutos en el poema de árbol adentro y su representación con los personajes en el cómic aquí producido. En el cómic se da cuando el personaje de **Octavio** se encuentra con **Marie** y logra romper ese árbol del que tiene las raíces arraigadas a la cotidianidad de su vida.

Hay que tener presente la relación que tiene el poema de árbol adentro con el árbol *Açvattha* de los *Upanishads* porque ambos representan una condición humana y ambos hay una relación con el cuerpo, en el interior y el exterior. Pero también hay diferencias, a pesar de que Octavio Paz se encontraba influenciado por estas ideas de los *Upanishads*, también hay una mezcla y opinión propia de lo oriental con lo occidental. Estas diferencias pueden notarse al analizar que el árbol descrito en el poema crece del interior como el árbol *Açvattha* pero la idea cambia al no ser un árbol que necesariamente se rompe, sino que en Octavio Paz este sale del interior ofreciendo al final, una invitación a conocerlo en el verso: **acércate, ¿lo oyes?**.

Lo que da a entender es que como este árbol no se rompe sino que se exterioriza, no hay una búsqueda del aislamiento del ser, sino un acercamiento con el exterior: no atendiendo de manera literal aquello que sucede en las filosofías de Oriente en las cuales para lograr la liberación es necesaria una reclusión interna y particular. Desde luego el **árbol adentro** converge con el árbol *Açvattha*, porque en ambos la trascendencia se consigue con la liberación de los pensamientos que hay dentro sí mismo, como en el verso: **sus follajes confusos pensamientos** en donde después **amanece en la noche del cuerpo**, como es posible observar hay un posible resplandor después de los pensamientos que son confusos y que se terminan con la invitación del verso final.

Esta última parte es representada en el cómic -como se ha dicho líneas atrás- con el personaje de Octavio y Marie encontrándose y caminando juntos con el árbol frente a ellos y al que pueden caminar juntos. Octavio Paz escribió este poemario influenciado por el hinduismo y el budismo. El árbol *Açvattha* de los *Upanishads* sin duda alguna está dentro del poema

homologo, pero a pesar de esto sus textos no deben tomarse de manera literal y tampoco son una copia fiel de ideas orientales; lo cierto es que hay una mezcla de distintos conceptos de ahí la importancia de su **poesía analítica**, y por ello hay que resaltar que tampoco sería el mejor camino cerrar en un solo significado cada uno de sus poemas. Sino que hay que entender la multiplicidad de interpretaciones posibles e indagar tras el estudio y análisis de su retórica.

Conclusiones

Tras esta investigación, se ha descubierto que el término cómic -fuera de su interpretación informal norteamericana- tiene un acierto importante porque aun cuando el cómic no se concebía como tal en la historia, siglos atrás existió lo cómico en una gran cantidad de documentos donde se incluía la palabra escrita y la imagen en función de una narrativa. Después de esto, y como opinión personal se ha optado por sugerir al término cómic como adecuado por hacer alusión a su pasado, aun sabiendo que un cómic en la actualidad no necesita en ningún sentido, referirse a temas humorísticos para poder llamarse cómic. El repaso histórico –al menos en los posibles antecedentes al cómic- ha podido dar a concluir que el lenguaje del cómic al menos en su relación de palabra con imagen e imagen en secuencia, es una tendencia humana que ha servido para poder transmitir conocimientos en distintos medios que pretenden contar o explicar algo.

A pesar de que no es competencia de esta investigación resolver la pregunta de si el cómic es arte o no, después de ahondar en su terminología y sus repercusiones sociales a través de la historia, se ha comprendido el **por qué existe esta discusión**. Pues una razón importante por la cual el sector legitimador del arte tiende a hacer a un lado el cómic, está en sus orígenes. Primeramente por provenir de un medio masificador –los periódicos- cuyas empresas pretendían tener el liderazgo a través de la venta de noticias sensacionalistas. La segunda razón se debe a que ha sido usado como un medio de **entretenimiento** para las distintas sociedades. Habiendo analizado estas vicisitudes de la historia del cómic se puede ratificar el por qué ha sido tan cuestionado por las otras disciplinas artísticas.

Algo que también debe decirse de esta investigación es que, el cómic además de ser un lenguaje -ya muchas veces dicho y estudiado- es también un fenómeno¹⁰⁰. Un fenómeno que ha creado sus propias variantes y etapas en la historia. Un fenómeno que puede y debe ser usado

¹⁰⁰ Aquí debe entenderse la palabra **fenómeno** como una manifestación cultural y social. Un hecho que sucedió en la historia y que ha tenido distintos cambios a través del tiempo.

con propósitos interminables. Por todo lo antes dicho. Es precisamente que estas posibilidades dentro de su lenguaje han ayudado a comprender que el cómic puede tener cualidades intertextuales e intermediales –como el realizado aquí del poema al cómic-, y es posible dotarle de esos atributos que a su vez lo vuelven más dinámico.

Como se pudo vislumbrar en este trabajo, es posible adaptar un poema a un cómic, siempre y cuando se respeten ciertos criterios formales que no alteren la originalidad del poema, se encontró que de hacerse lo contrario y alterar la estructura de un poema, este carecería de su sentido original y adquiriría otro totalmente distinto. En cambio al respetar su estructura e integrarlo a la narrativa del cómic, este conserva su sentido pero ahora dentro de otro medio: por una parte se encuentra el sentido de la narrativa en que se encuentran los versos dentro del cómic, y por otra parte el propio sentido que posee el poema. Prueba de ello es que si una vez adaptado se intentara tomar alguno de los poemas y leerlo verso a verso separándolo de la narrativa del cómic, este podría seguir comprendiéndose sin problema alguno, pues su estructura sigue respetándose, incluso en su disposición visual.

Esta investigación tuvo cambios progresivos durante su elaboración, de ahí el uso de la écfrasis como un recurso para poder transcribir una obra o pieza de arte, siempre y cuando se incluya un elemento visual. Dicho lo anterior, la écfrasis es un recurso sumamente útil y pertinente para conseguir un intercambio entre dos disciplinas artísticas, en donde el paso de un medio a otro, se logra existiendo un intermedio entre la pieza original y la pieza que reinterpreta a la original. Los poemas de Octavio Paz al ser sumamente simbólicos, hacer uso de diversos recursos retóricos y describir múltiples imágenes, permitieron producir y reproducir muchas de las imágenes que componen el cómic anexo a esta investigación. Debe aclararse que la manera en que se ha utilizado aquí a la écfrasis es sólo una propuesta, más no un manera totalizadora para generar el intercambio entre lenguajes o para lograr una adaptación, es decir, es una propuesta que puede ser utilizada y que se sugiere para hacer evidente la posibilidad del intercambio, más deja abierta la posibilidad de utilizar otros recursos.

Algo más que debe decirse y concluirse es que la poesía como tal puede tener distintos significados dependiendo del poema o intenciones del escritor, sin embargo siempre existe una libre interpretación por parte del lector, sin embargo en los poemas de Octavio Paz esto se vuelve complicado debido a la carga de conceptos que entremezcla lo que genera una polisemia que puede tener diversas vertientes en su significación por ello es importante investigar sobre los poemas, su retórica y su simbolismo.

Tras el estudio de la semiótica, historia del cómic y el análisis a profundidad de los poemas, el resultado iconográfico obtenido fue variable, pese a la interpretación que es necesaria para poder conseguir el carácter narrativo que tiene un cómic, y que se justifica con las posibilidades de los lenguajes secuenciales dentro de las Artes Visuales. A pesar de esto, el simbolismo que transmiten los versos permitió generar imágenes concretas que aunque no conforman el cien por ciento de la producción, sí son aquellas que representan las ideas principales del poema. Con lo que se ratifica la equivalencia y símil entre una obra y otra, que no pretenden ser idénticas, sino presentar otra manera de ser transmitidas y comprendidas.

Una nota muy importante a sugerir en esta última parte, es que a través de este trabajo se comprendió y determinó que para poder realizar una adaptación, hay que entender que no basta con una transcripción total y absolutamente fiel a lo que se traduce, es decir, es necesario tener una interpretación para poder leer una obra transcrita de otra; para que pueda ser leída de un lenguaje a otro lenguaje, de un medio a otro medio y de un material o canal de comunicación a otros. Con ello queda claro que el cómic puede seguir siendo utilizado como una alternativa a la producción en la actualidad.

Con el estudio serio de la semiótica e historia del cómic, y del proceso en cómo puede ser empleado como un medio de adaptación –en este caso de una obra literaria-, es posible dar cabida a múltiples interpretaciones, es decir, buscar otras posibilidades que sirvan de manera pertinente para seguir desarrollando al cómic como un medio de producción y adaptación.

El cómic puede y debe seguir siendo relacionado con otras disciplinas artísticas. A través de este trabajo se ha podido ratificar el potencial que este tiene, y aunque aquí se le relacionó con

la poesía, esta investigación puede servir como punto de partida para continuar acercando a la historieta con otros medios artísticos.

Anexos

Anexo 1

Breve biografía de Octavio Paz

El 31 de marzo de 1914 nació Octavio Paz Lozano, en el barrio de Mixcoac, hijo del abogado Octavio Paz Solórzano (1883-1936) y Josefina Lozano (hija de españoles). Nieto del abogado, novelista histórico, poeta e impresor: Ireneo Paz Flores (1836-1924).¹⁰¹ Octavio tiene raíces políticas tanto de su padre como de su abuelo, a pesar de no tener las mismas inclinaciones ni militar bajo las mismas premisas, fueron sin duda causas que influyeron en su infancia para despertar su interés por averiguar sobre la historia y la lectura.

Su abuelo Ireneo fue coronel y participó en diversos acontecimientos del siglo XIX, por mencionar solo algunos: fue combatiente durante la intervención francesa de Napoleón III en México, formó parte del movimiento que condujo a Porfirio Díaz a la presidencia y llegó a convertirse en diputado del Congreso de la Unión.¹⁰² Y para 1876 se separa de Porfirio cuando este asciende a la presidencia, para después darse cuenta de la perfidia que trajo su gobierno.¹⁰³ Retirado y a sus ochenta y ocho años, Ireneo muere en su vieja casa cuando Octavio tenía tan sólo diez años de edad, en aquella casa que se desgajaba y que le producía nostalgia al saberle por fotografías de retratos, tantos muertos en la familia. En esa misma casa (importante mencionar) fue donde Paz descubrió su gusto por la literatura; el abuelo Ireneo dejó una vasta biblioteca que contenía los libros y autores que dieron inicio a ese gusto: Benito Pérez Galdós, Lope de Vega, Calderón de la Barca, Juan Ruíz de Alarcón, Luis de Góngora, Francisco de Quevedo, y más autores.¹⁰⁴

Su padre Octavio Paz Solórzano, abogado, político, antizapatista y después partidario de Zapata al grado de ser representante y promotor de su imagen en Estados Unidos, ahí se muda

¹⁰¹ Carlos Monsiváis, *Adonde yo soy tú somos nosotros*, México, Raya en el agua, 2000, p. 19.

¹⁰² Alberto Ruy Sánchez, *Una introducción a Octavio Paz*/Alberto Ruy Sánchez, México, Fondo de Cultura Económica, 2013, p. 24.

¹⁰³ Carlos Monsiváis, *op. cit.*, p. 19.

¹⁰⁴ Alberto Ruy Sánchez, *op. cit.*, p 25-27

por cuatro años a Los Ángeles a donde su esposa e hijo le siguieron sin embargo él padecía de alcoholismo. ¹⁰⁵ En 1920 Paz Solórzano regresa a México, se vuelve diputado y fundador del Partido Nacional Agrarista después se retira de la política, y en 1936 muere atropellado por un tren en Santa Marta Acatitla y en estado de embriaguez. ¹⁰⁶

Para 1929 los estudiantes conquistan la autonomía de la que nace la Universidad Nacional Autónoma de México. Hecho histórico en el que Paz participó pero no así en el movimiento Vasconcelista. ¹⁰⁷ En su adolescencia y en su juventud, Octavio Paz vivió en la Ciudad de México, lugar que resultó de admiración para el joven quien manifiesta su gusto en por el Centro de la ciudad en “Nocturno de San Idelfonso”; gusto que obtiene por asistir en 1931 a la Escuela Nacional Preparatoria ubicada en la calle de San Idelfonso, el Antiguo Colegio.

Paz comenzó a publicar sus primeros poemas en la revista **Barandal** (1931), pero es en 1933 cuando publica su primer libro: *Luna silvestre* que junto a sus poemas es sumamente criticada de Intimista. En 1937 estudiando en la UNAM abandona los estudios de Derecho y Filosofía, para marcharse a Yucatán en donde daría clases de alfabetización a los obreros en una escuela progresista para trabajadores. En aquel estado escribe “*Entre la piedra y la flor*”, un poema en referencia a la explotación de los trabajadores del henequén. ¹⁰⁸ En ese mismo año publica su segundo libro: *Raíz del hombre*, con el que lograría impelerse al círculo de *Los Contemporáneos*, aquellos escritores de la generación pasada a él, gracias a Jorge Cuesta y Xavier Villaurrutia. ¹⁰⁹

A su regreso a México se casa con la escritora Elena Garro con quien tendrá una hija en 1939. Un año antes funda la revista *Taller*, que se convertirá en un grupo de escritores integrado por: Efraín Huerta, Rafael Solana, Alberto Quintero Álvarez y Octavio Paz. A su viaje a España por invitación del Congreso de Intelectuales Antifascistas, él dialoga entre diversos intelectuales

¹⁰⁵ *Ibid.*, pp. 28-29.

¹⁰⁶ Carlos Monsiváis, *op. cit.*, p. 20.

¹⁰⁷ Julio Scherer García, *Encuentro: Octavio Paz y Julio Scherer*, México, Fondo de Cultura Económica, 2014, p. 11.

¹⁰⁸ Carlos Monsiváis, *op. cit.*, p. 31.

¹⁰⁹ Alberto Ruy Sánchez, *op. cit.*, pp. 39-42.

hispanos de entre los que destaca su controvertido encuentro con Pablo Neruda con quien estrecha lazos y tras haber publicado juntos surge su separación.¹¹⁰

De 1943 a 1945 recibe la beca de la Fundación Guggenheim en Estados Unidos, donde se hospedó en Nueva York, de esa estancia surge su observación y la relación entre la mexicanidad y Estados Unidos. De 1945 a 1951 recibe el cargo de secretario de la embajada en París y es precisamente en Francia donde conoce a los surrealistas: André Breton y Benjamín Péret. A partir de este hecho es cuando emprende una vida de muchos viajes y experiencias donde conocería pintores y escritores internacionales. En 1949 publica **Libertad bajo palabra** y en 1950 escribe **El laberinto de la soledad**. En 1952 trabaja en la embajada de la India y en 1953 en la de Japón. Para 1956 escribe **El arco y la lira**. Regresa a la embajada de París en 1959 para después ser nombrado en 1962 embajador de México en la India con residencia en Nueva Delhi. Estando en Nueva Delhi conoce a Marie José Tramini con quien se casará y vivirá hasta su muerte.¹¹¹

Sin duda alguna todos estos sucesos cambian y dan un fuerte giro a la vida de Octavio Paz; por una parte conocer a los surrealistas y llenarse de las ideas de artistas internacionales de vanguardia le dio una perspectiva nueva de la modernidad en Occidente, pero su estancia en Nueva Delhi le permitió comprender y meditar en carne propia, acerca de la vida e ideologías en Oriente. Tras el movimiento estudiantil de 1968, estando en Nueva Delhi, Octavio renuncia a su labor de embajador y como protesta envía una carta llamada **Intermitencias del Oeste**, que más tarde se convertiría en la premisa para **Postdata** y que serviría como indicio de la creación de la revista **Plural** en 1971, dirigida por él tras la invitación de Julio Scherer, director de **Excélsior**. Tras el golpe de Luis Echeverría a **Excélsior**, Paz funda la revista independiente **Vuelta** con su mismo equipo de trabajo.¹¹² Ya en 1975 escribe **Pasado en claro**.

Entre tantos trabajos que realizó además de la poesía y la escritura, también fue traductor y condujo un programa de televisión: **Conversaciones con Octavio Paz** 1984. Es presidente del Consejo Internacional de Escritores y artistas en 1987 y para el 11 de octubre de 1990 recibe el

¹¹⁰ Carlos Monsiváis, *op. cit.*, pp. 35-38.

¹¹¹ *Ibid.*, pp. 39-43.

¹¹² *Ibid.*, pp. 44-46.

premio Nobel de literatura, siendo el primer mexicano en obtenerlo. Después de este suceso escribe **La llama doble** (1993). En 1996 su casa sufre un incendio que acaba con un gran número de sus bienes culturales. Ya en 1997 se crea la fundación Octavio Paz, y el 19 de abril de 1998 muere a la edad de ochenta y cuatro años, en Coyoacán en la Ciudad de México.

Anexo 2

Una reflexión sobre la Ideología de Octavio paz

Abordar la ideología total de Octavio Paz como de cualquier intelectual, conllevaría una investigación de carácter más extensa y particular para comprender todo su pensamiento, y ese no es el objetivo principal de esta investigación. En el presente escrito se han seleccionado un puñado de ideas que ayudarán a comprender su pensar. Pese a la abstracción de su poesía, estas ideas son fundamentales para el desarrollo del cómic que se realizará. Es muy importante tener en consideración, al menos, una vista general de sus intenciones ideológicas; tener en cuenta su pensar ayuda a comprender su poesía ya que su obra gira entorno a los puntos que a continuación se expondrán. Siendo que la narrativa de un comic conlleva su propio lenguaje -como se ha explicado anteriormente- y realizar una adaptación implica una interpretación, es necesario mencionar estos aspectos que en seguida se muestran para poder llevar a cabo un cómic apegado a su pensar. Los siguientes puntos se concentran en tres aspectos que se han considerado para esta investigación: Ideologías o personajes que lo influenciaron, ideas básicas que se maneja en sus escritos más conocidos y su postura política. No se han dividido de un modo drástico para no tener que profundizar más en su esencia -porque son ideas que van hiladas íntimamente-, pero sí se han dosificado y matizado para facilitar su lectura.

Sobre sus influencias literarias hay que mencionar que gracias a su tía Amalia descubre la literatura francesa, hecho que repercutiría de manera determinante en el desarrollo de su ideología al descubrir los escritores de la ilustración. Entre sus influencias literarias se encuentran

los clásicos de la literatura hispana y los modernistas de finales del siglo XIX y XX.¹¹³ Sería complicado generar una lista absoluta de todas sus influencias literarias, pero es válido mencionar que él estaba influenciado por los poetas y escritores hispanoamericanos de la generación pasada como de su presente, así como la literatura que descubrió en cada viaje que realizó. Fuera en España, Francia, Estados Unidos, India o Japón, se cultivó con la literatura de su presente. Retomó las formas retóricas del pasado y del presente uniéndolas con los recursos literarios de Oriente.

Por mencionar algunas características que abundan en sus escritos (consideradas de manera personal), se encuentran: su primer libro **Luna silvestre** sumamente criticado por ser distinto a todo su trabajo posterior, no se enfoca en acciones sociales, sino con un carácter con más lirismo. Muy contrario a lo que después escribiría en **El laberinto de la soledad** en 1950 el cual tiene un trasfondo dirigido a la mexicanidad y a su razón de ser desde un punto de vista histórico y psicológico. En **El arco y la lira** de 1956 habla de la otredad y de temas sobre la poesía como historia y menciona como es que el poeta y el artista deben realizar su trabajo. Para **Ladera este y El mono gramático** expresa su percepción sobre Oriente. Las vertientes que surgen en sus ensayos y poemas rondan en temas ontológicos del ser, la otredad, el erotismo, el amor, la soledad, la muerte, la poesía como historia, la poesía como conocimiento o como el saber.

Antes de su gusto por las ideas marxistas y comunistas, comenzó su acción social impulsada por su amigo y anarquista José Bosch, un catalán hijo de un militar de la Federación Anarquista Ibérica. Su postura política tuvo cambios en función de los sucesos históricos que se presentaron durante su vida pero él no dejó de inclinarse hacia una postura de Izquierda. Rafael Alberti en una conferencia en México produjo en Octavio su primer interés por ponerle tintes más políticos en su poesía sin llegar al radicalismo y encontrando más confianza en la “poesía comprometida”.¹¹⁴

¹¹³ Alberto Ruy Sánchez, *op. cit.*, p. 25.

¹¹⁴ Alberto Ruy Sánchez, *op. cit.*, p. 35-37.

A pesar de haber vivido diversos episodios en la historia, Octavio Paz nunca dejó de autoproclamarse liberal, muy independiente de su separación con el actuar comunista de su presente y de sus colegas comunistas. Dicha separación se debió al actuar táctico de esta doctrina, que para él no debía ser táctico sino liberador. Entonces no es que Octavio fuere anticomunista sino que se volvió un enemigo de la burocracia que atañó a la URSS como a los otros países socialistas en ideocracias totalitarias. Él cree en el marxismo y lo ve como el último pensamiento Occidental pues pretende reconciliar la historia con la razón, sin embargo está consciente que para evolucionar, el marxismo debe incluir la tradición libertaria y la poética. Sabe, además, que al no haber seguido estas tradiciones, la aplicación de la ideología en Europa del este como en el Occidente y América Latina se ha petrificado.¹¹⁵

En cuanto al surrealismo como militancia, él no militó y tampoco se consideró surrealista, sin embargo admiró sus cualidades y las hizo parte de su poesía, como menciona Monsiváis respecto del surrealismo y Octavio: “Paz no se adhiere al surrealismo, ni jamás lanza provocaciones a lo André Breton [...] pero admira la brillantez metafórica, la entrega espiritual, y el valor que le conceden a la indignación moral [...] valora la resistencia al conformismo moral [...] “. ¹¹⁶

El manifestarse con tintes de Izquierda, encontrarse con el comunismo y distanciarse, autonombrarse liberal; las cartas, escritos y ensayos con tintes políticos y crítica social, no hicieron que él defendiera una postura fervientemente como si se casara con ella. Mostraba sus inclinaciones, sus preferencias y era capaz de generar una crítica que lo mantenía al margen de su pensamiento, de tal manera que no llegó a pertenecer a ningún radicalismo. Este modo de actuar es el que generó controversia en el mundo intelectual.

¹¹⁵ Julio Scherer García, *op. cit.*, 16-17.

¹¹⁶ Carlos Monsiváis, *op. cit.*, p. 48.

ANEXO DE IMÁGENES

EPITAFIO SOBRE NINGUNA PIEDRA - PARAJE - ÁRBOL ADENTRO



SEED
COMICS

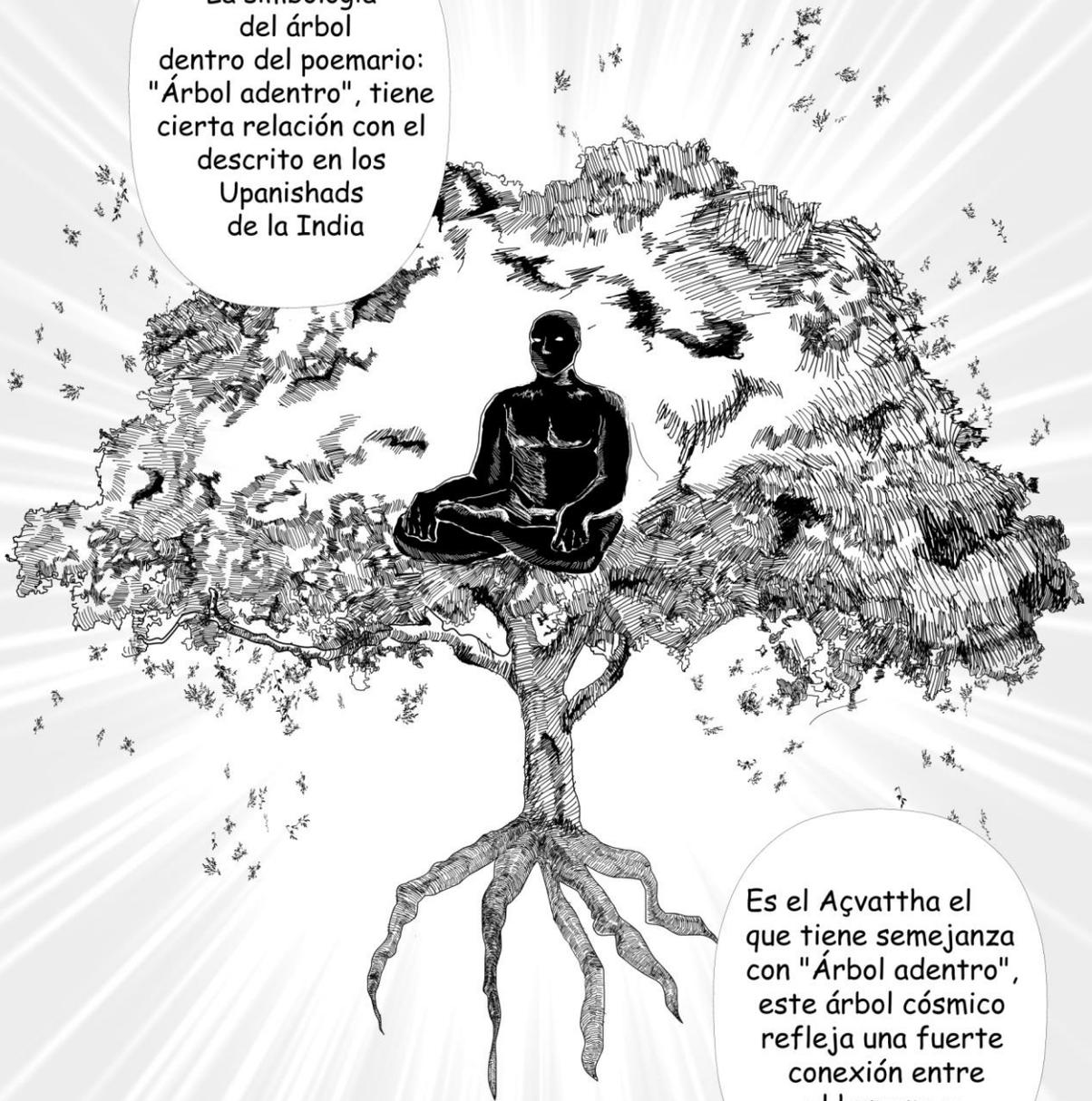
ÁRBOL ADENTRO



OCTAVIO PAZ - LA MUERTE - LA SOLEDAD
- EL AMOR - EL EROTISMO - LA POESÍA -
EL ARTE - LA NATURALEZA



La simbología
del árbol
dentro del poemario:
"Árbol adentro", tiene
cierta relación con el
descrito en los
Upanishads
de la India



Es el Açvattha el
que tiene semejanza
con "Árbol adentro",
este árbol cósmico
refleja una fuerte
conexión entre
el humano y
el universo

EPITAFIO SOBRE NINGUNA PIEDRA

"Mixcoac fue mi pueblo: tres sílabas nocturnas,
un antifaz de sombra sobre un rostro solar.
Vino Nuestra Señora, la Tolvanera Madre.
Vino y se lo comió. Yo andaba por el mundo.
Mi casa fueron mis palabras, mi tumba el aire."

Octavio Paz, Árbol adentro 1987.

PARAJE

"El camino sin nombre,
sin sin nadie,
fluye entre peñas desgastadas,
dados de esa partida inmemorial
que juegan sin cesar los elementos,
prosigue por un llano,
cada paso
una leyenda de la geología,
se pierde en una duna de relfejos
que no es agua ni arena sino tiempo.
Hay un árbol rosado, yerbas negras,
sal en las yemas de la luz.
El camino
Lleva al sol en los hombros.
El cielo ha acumulado lejanías
sobre esta realidad que dura poco.
Un charco surtidor de resplandores.
Ojos por todas partes.
La hora se detiene
para verse pasar entre unas piedras.
El camino no acaba de llegar."

Octavio Paz, *Árbol adentro*, 1987.

ÁRBOL ADENTRO

"Creció en mi frente un árbol.
Creció hacia adentro.
Sus raíces son venas,
nervios sus ramas,
sus confusos follajes pensamientos.
Tus miradas lo encienden
y sus frutos de sombras
son naranjas de sangre,
son granadas de lumbre.

Amanece

en la noche del cuerpo.
Allá adentro, en mi frente,
el árbol habla.

Acércate, ¿lo oyes?"

Octavio Paz, *Árbol adentro*, 1987.

Octavio es un joven de 30 años que nació en México, él ha viajado mucho por el mundo en el pasado, buscándose a sí mismo y buscando aquel motivo que le de tranquilidad. Sin embargo, tarde o temprano tenía que volver a su país, con las vicisitudes que esto conlleva: la vida moderna y el trabajo en el siglo XX.

Él no es una persona que se acostumbre a una vida cotidiana, a pesar de esto, a su llegada tendrá que afrontar la soledad que le recibirá en la Ciudad de México. ¿Qué será entonces lo que le sucederá?, ¿Dónde y cómo encontrará lo que busca?

EPITAFIO SOBRE NINGUNA
PIEDRA

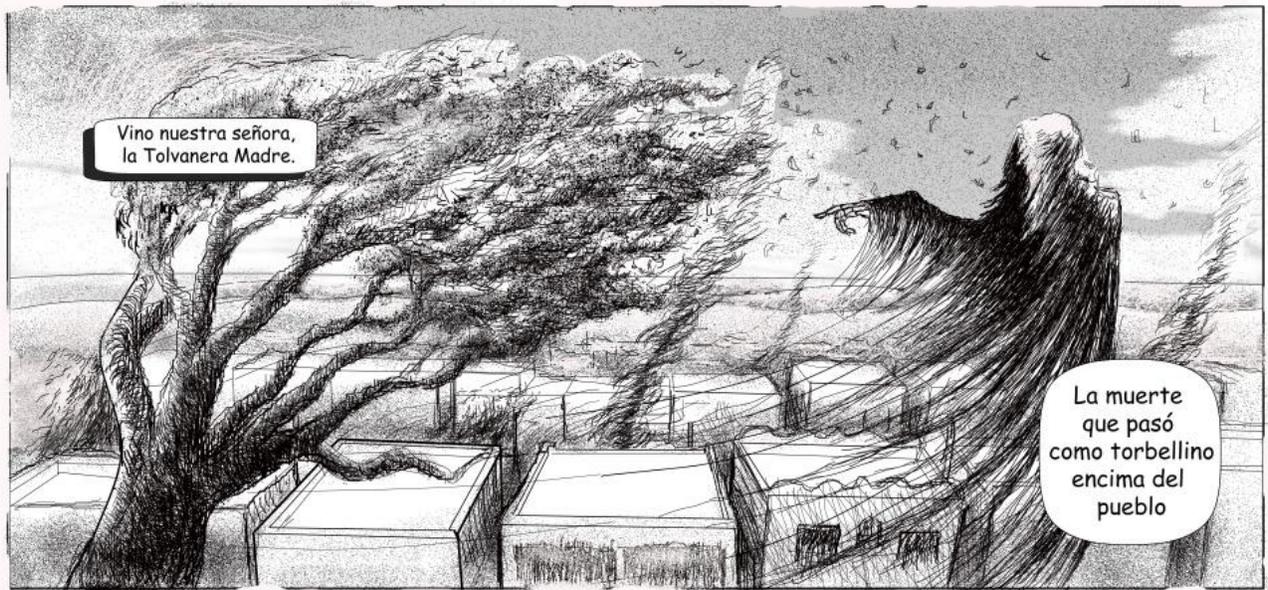


Mixcoac fue mi pueblo: tres sílabas nocturnas,



Un antifaz de sombra sobre un rostro solar.

Pasé mi infancia
en este pueblo,
en la vieja casa
de mi abuelo.
Creí que mi hogar
jamás cambiaría
pero...



Vino nuestra señora,
la Tolvanera Madre.

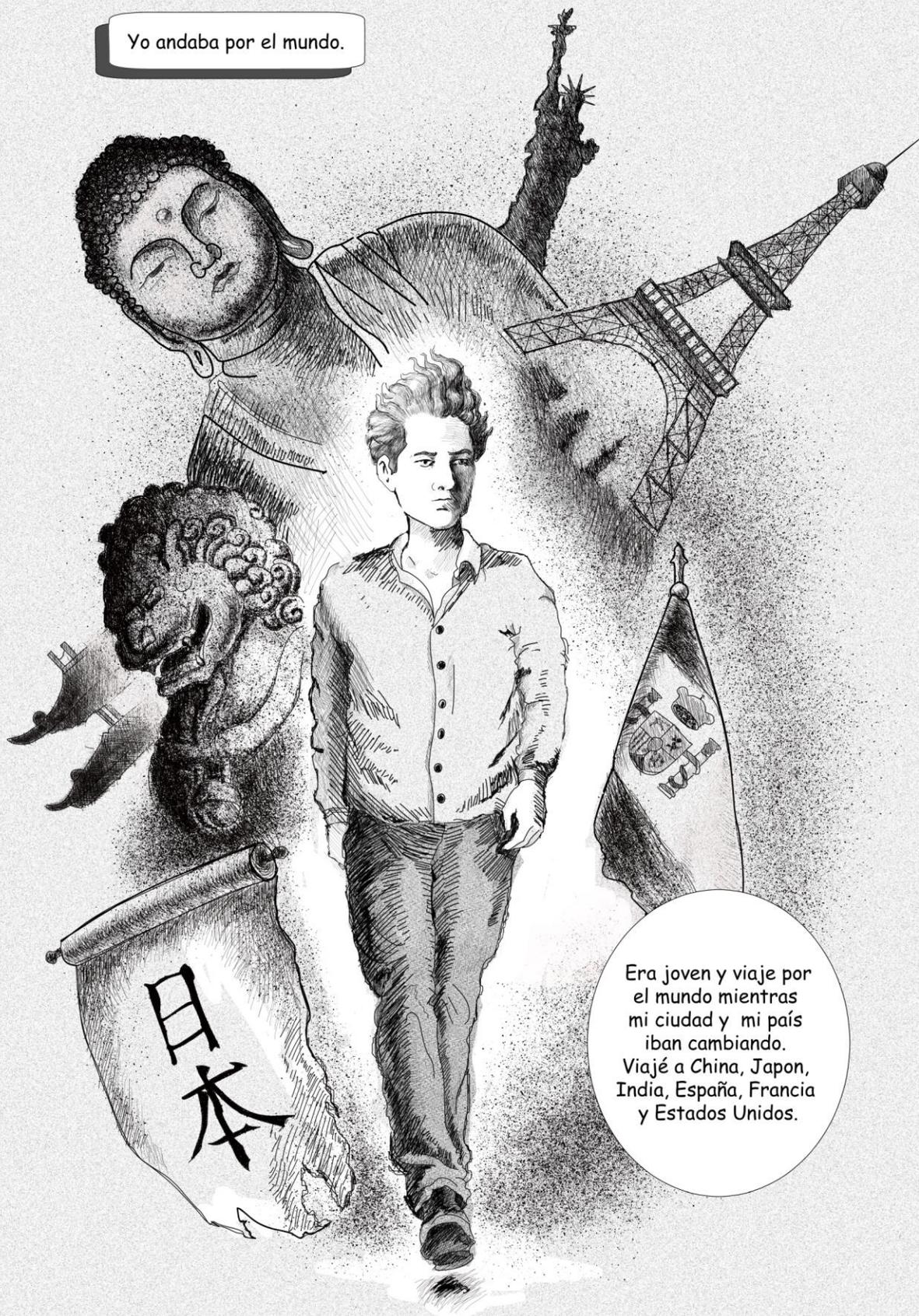
La muerte
que pasó
como torbellino
encima del
pueblo



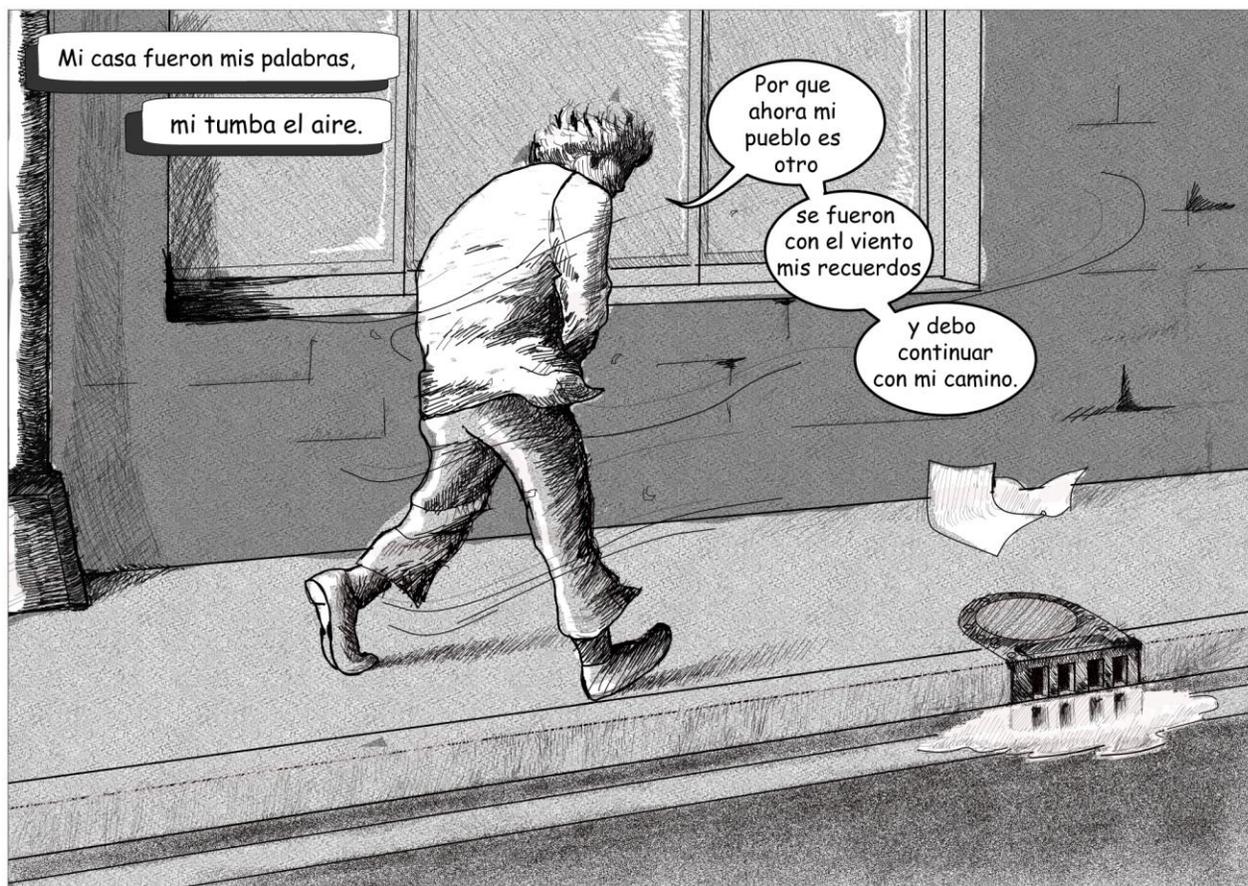
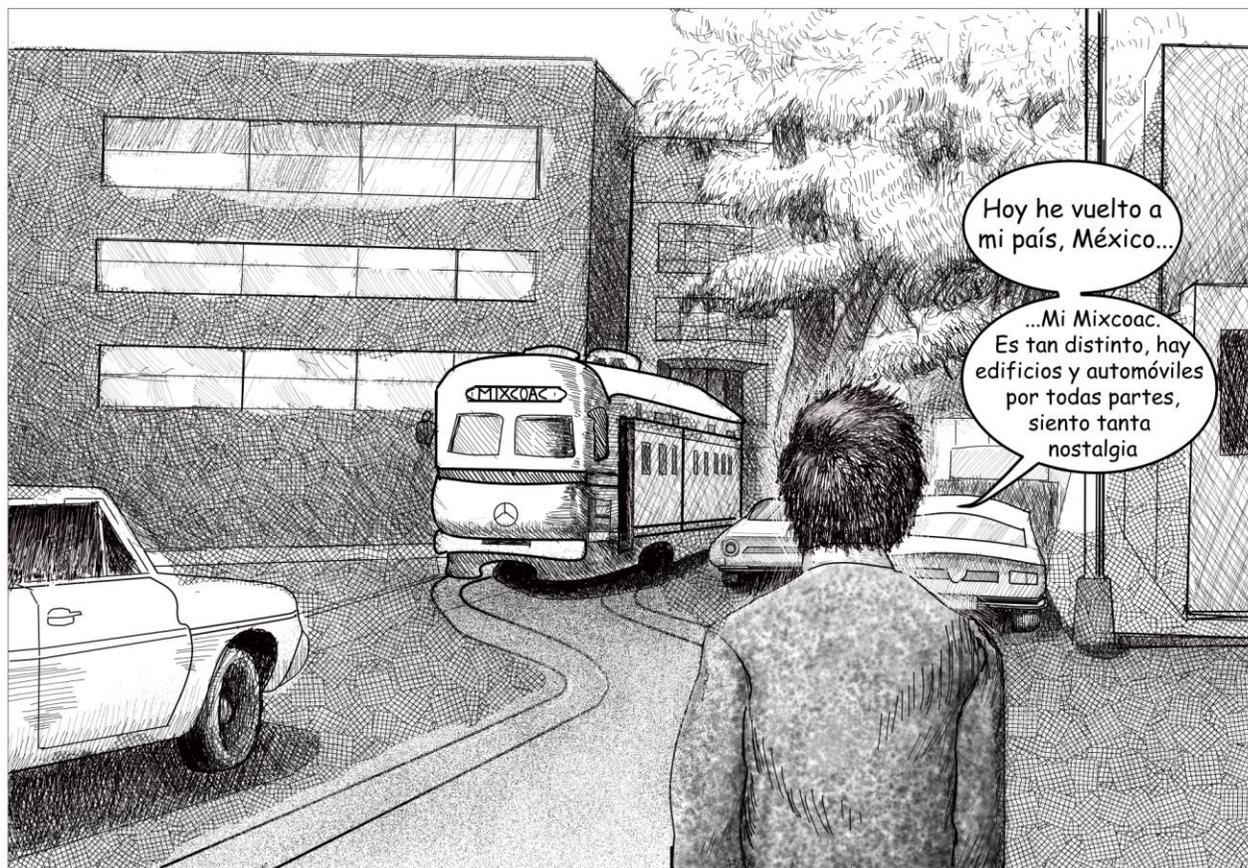
Vino y se lo comió.

En un lejano
día pasó,
desmoronó
las casas y
el paisaje
tradicional
se marchó
en la ventisca

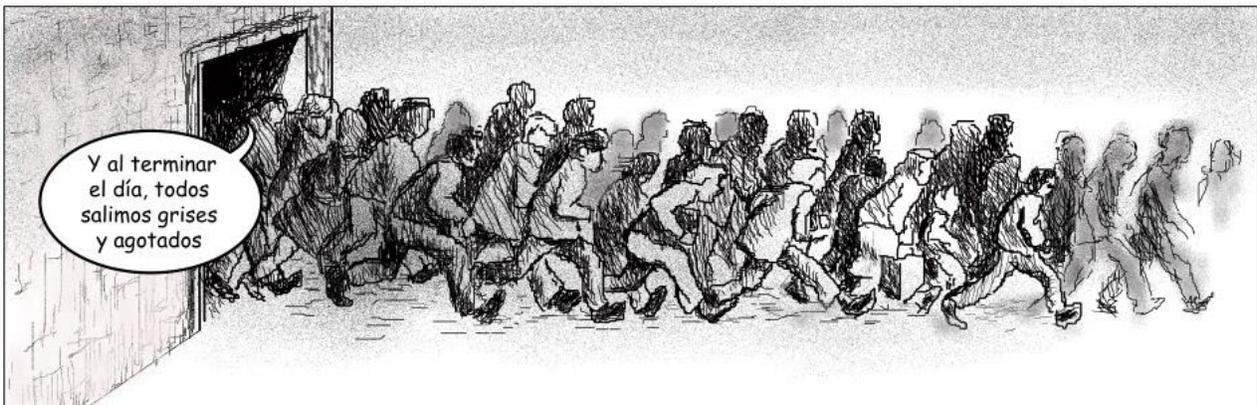
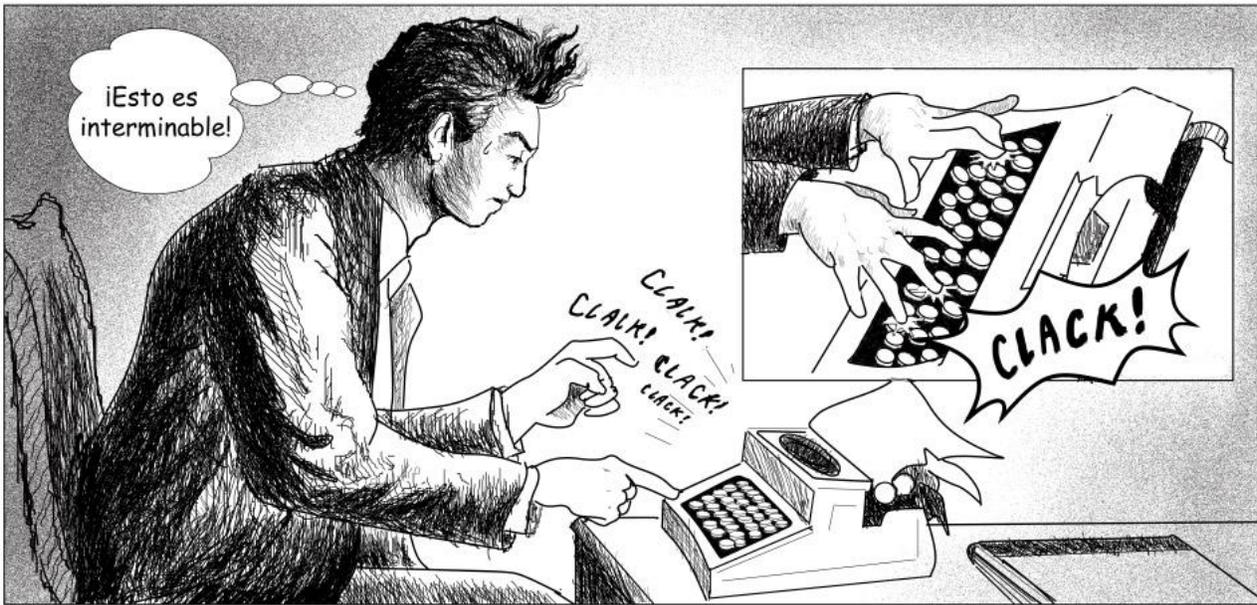
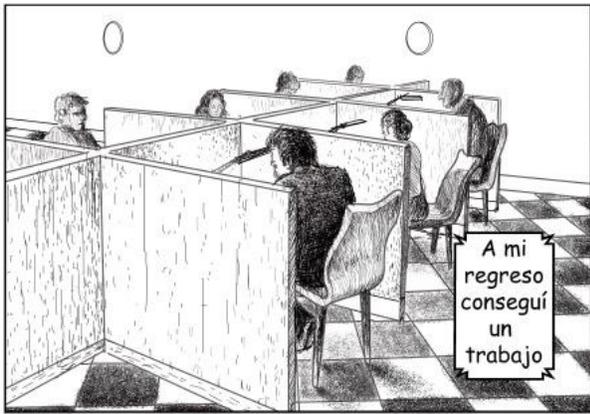
Yo andaba por el mundo.



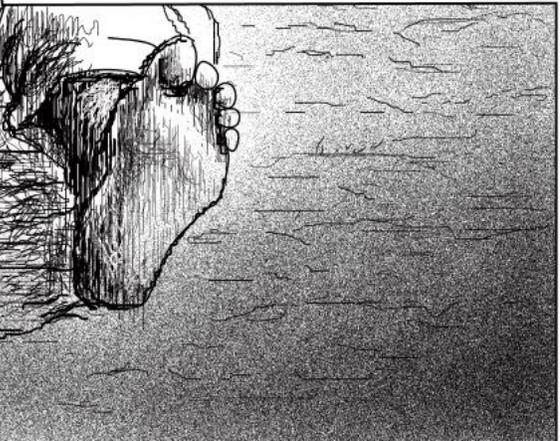
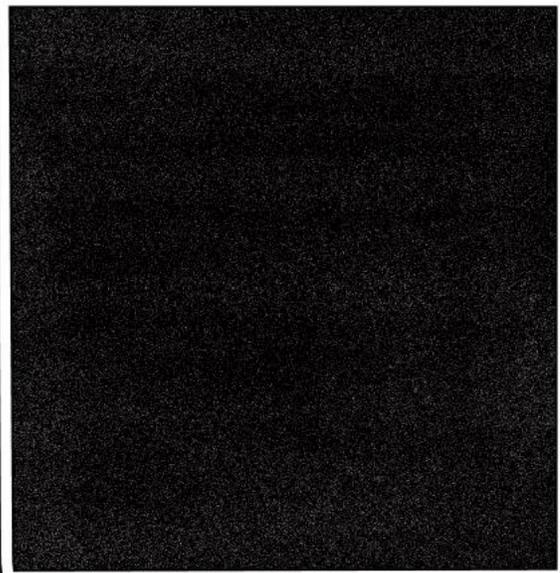
Era joven y viaje por
el mundo mientras
mi ciudad y mi país
iban cambiando.
Viajé a China, Japon,
India, España, Francia
y Estados Unidos.

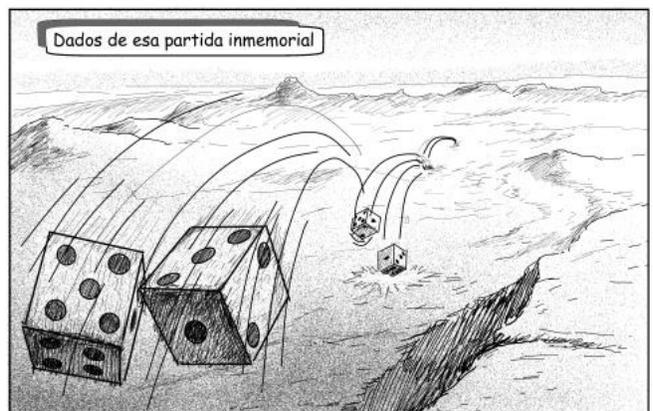
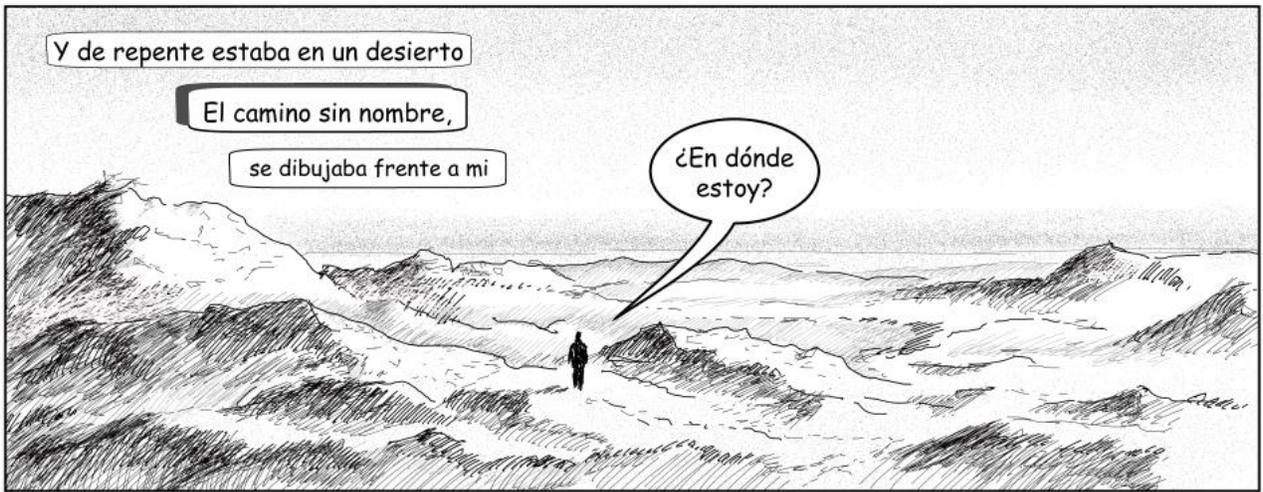


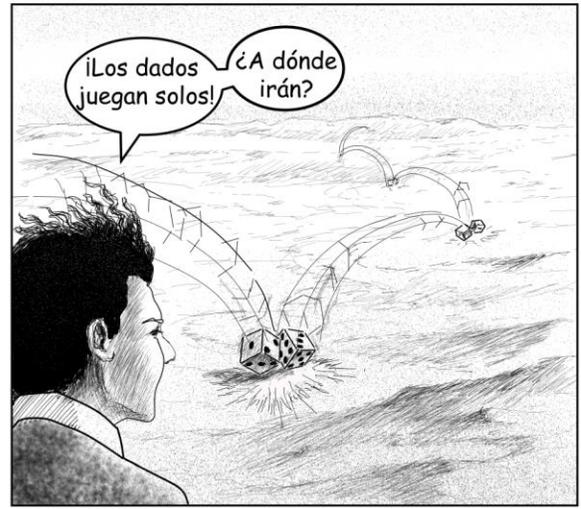
PARAJE

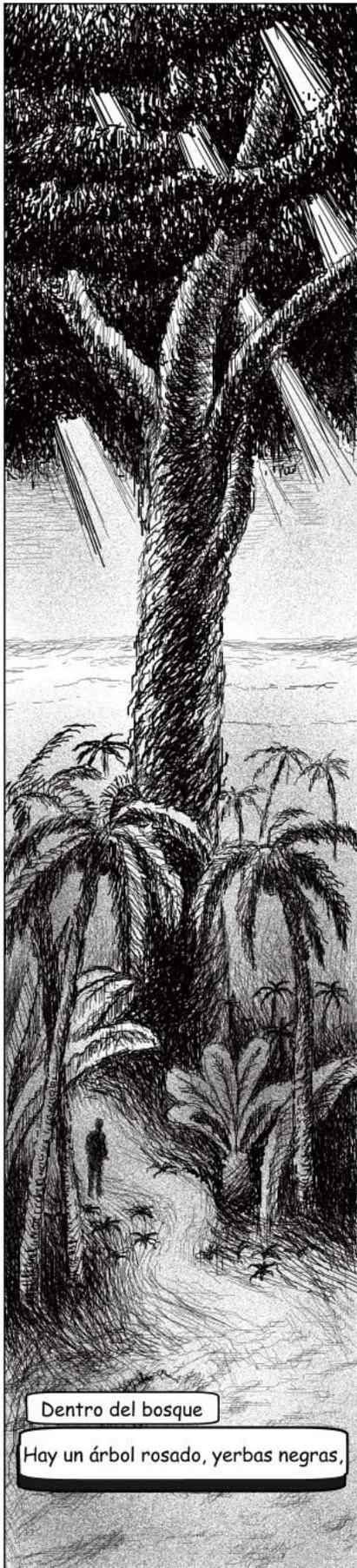












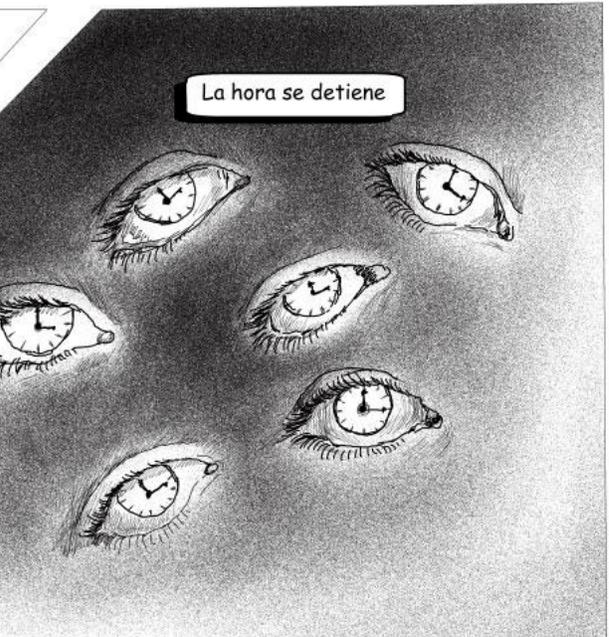
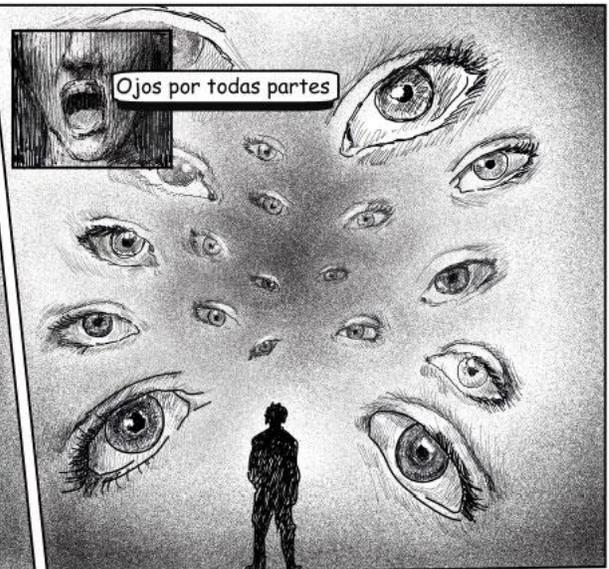
Dentro del bosque

Hay un árbol rosado, yerbas negras,

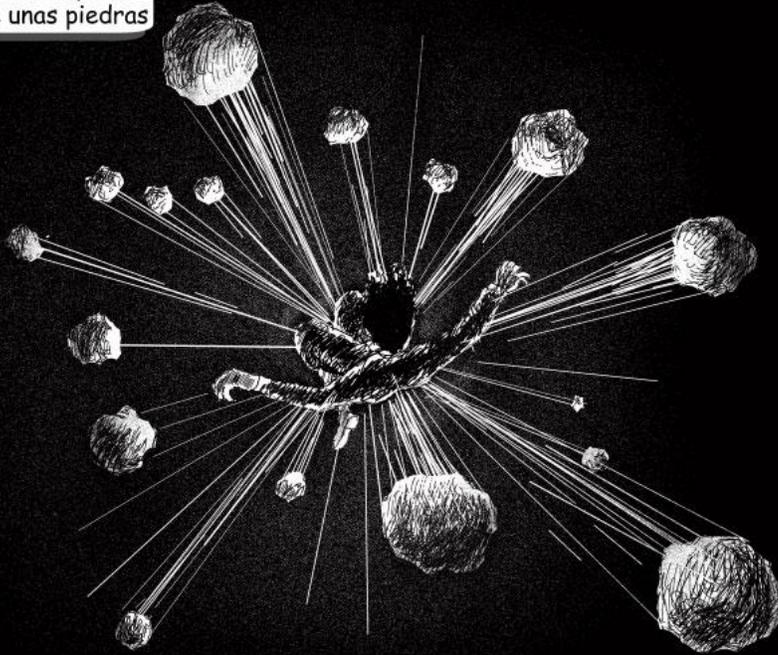


me cega el resplandor que
atraviesa sus hojas, y es
tan blanco como
sal en las yemas de luz.

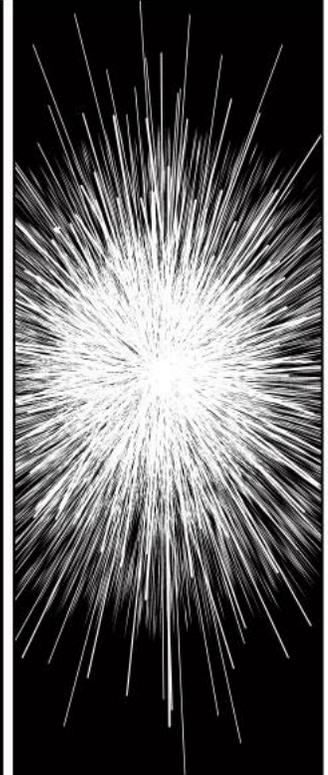
El árbol me asombra
pero debo continuar
mi "camino"



Para verse pasar
entre unas piedras



El camino no acaba de llegar"



ÁRBOL ADENTRO

Tiempo después...



Qué linda es,
siempre tan
radiante.
Ojalá tuviera
tanta luz
como ella

Lo único que me gustaba
de este trabajo es platicar
con Marie, mi compañera
de trabajo

Algunas noches nos
acompañábamos de
camino a nuestras
casas y esta última
vez le tocaba a ella
acompañarme

Está lloviendo
mucho. ¿Por qué
eres tan callado
Octavio?

¡Puff!...
Qué puedo decir,
la vida siempre es
tan plana y gris

La misma
rutina, el mismo
lugar, el mismo
trabajo

Sé a lo que
te refieres.
Pero siempre hay
motivos para sonreír.
Como el despertar,
como la lluvia,
como esta misma
plática...

Hmm...



De nuevo al encierro

Gracias por el "paseo" Marie.

¡De nada! Nos vemos mañana Octavio



Marie tiene razón, pero no puedo ver ese lado bueno de la vida

El sólo estar aquí y hacer lo mismo me está matando

¡Ya no puedo!



¡¿?!

¡Olvidé recordarle sobre la reunión de trabajo de mañana!

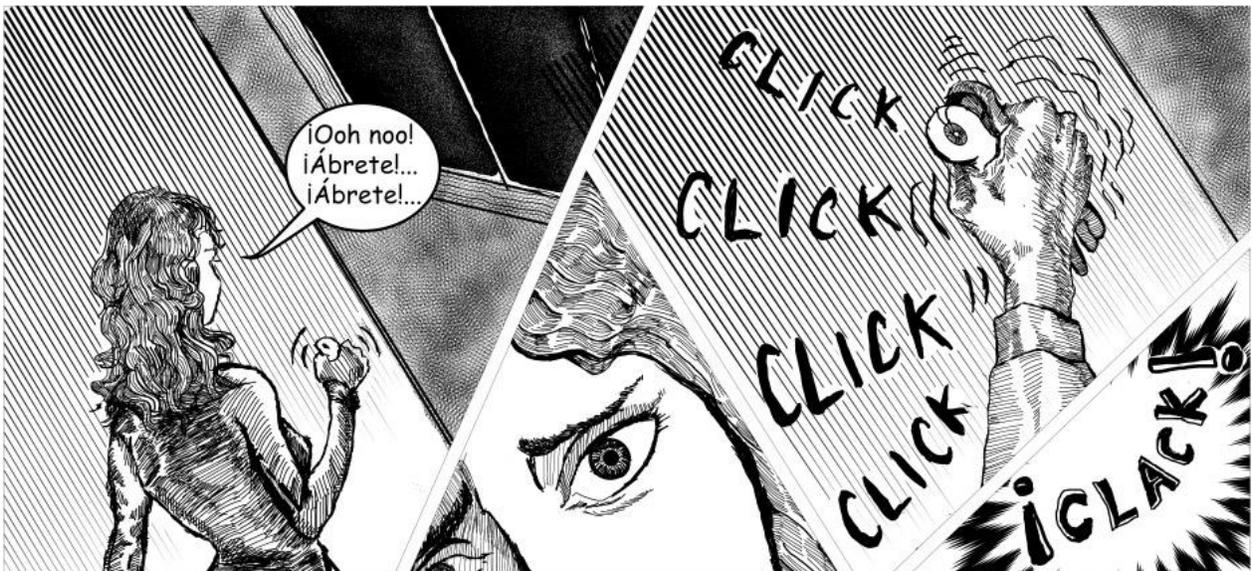
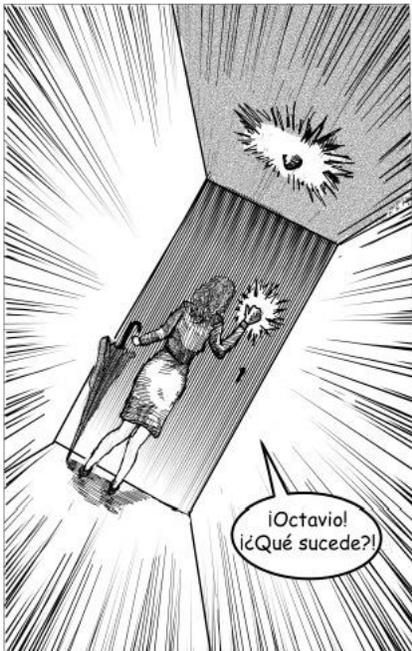
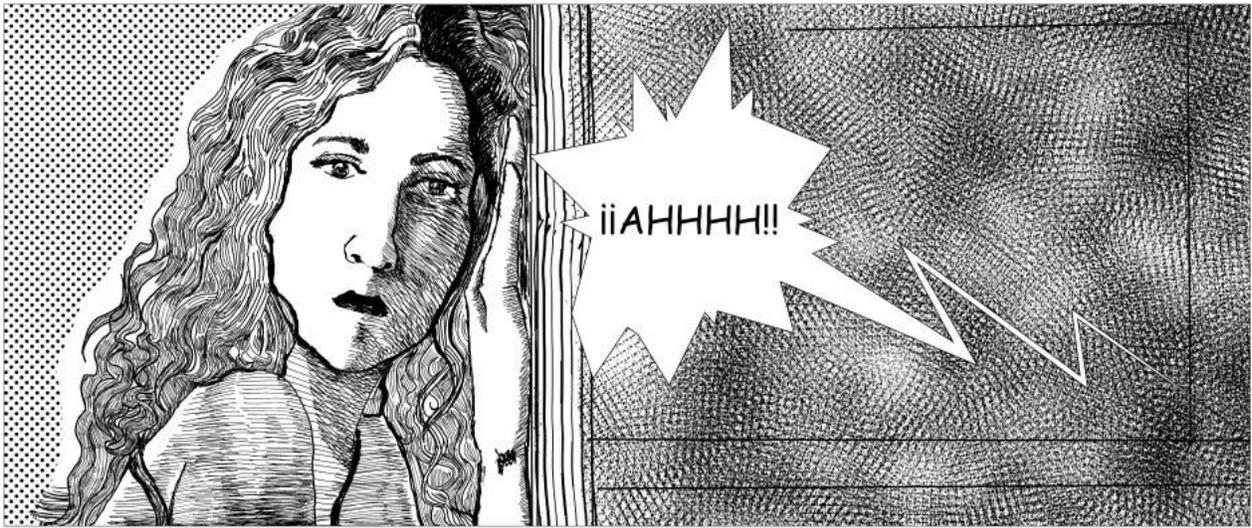


¡Mis pensamientos!
¡Mi cabeza!
¡Qué es todo este dolor!

A A H H!



Espero no haya dormido aún y pueda hablar con él





¡Octavio!
¿Qué tienes?



No lo sé, de repente
hay una voz dentro
de mi cabeza que me
habla. ¡Es mi
propia voz!

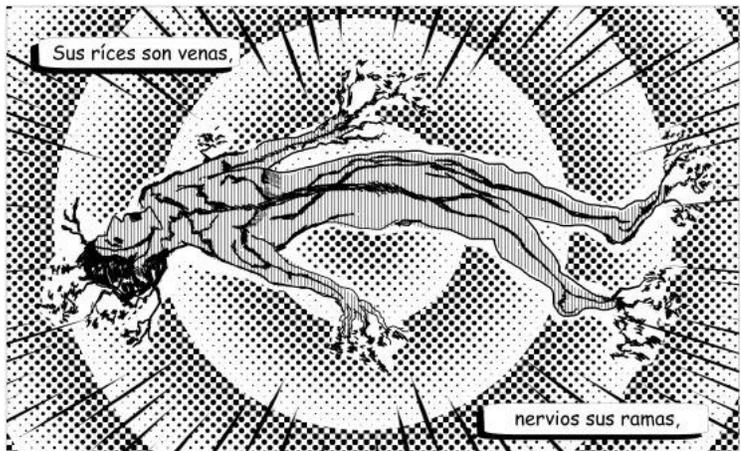
Es la misma voz
que escuché en el
sueño "raro" de la
otra noche y que
ignoré

"Creció en mi frente un árbol.

Creció hacia adentro.

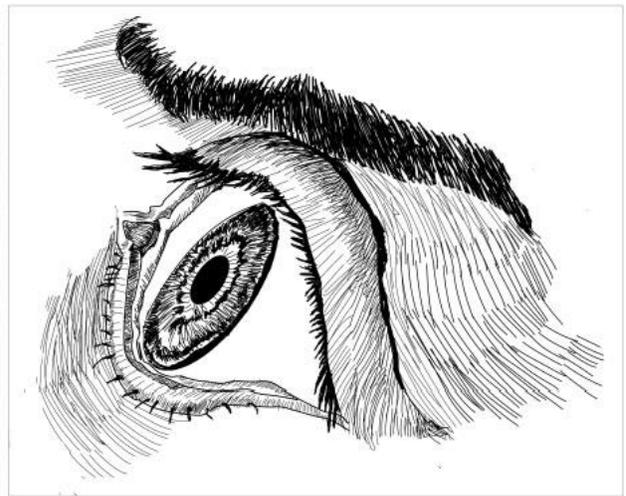
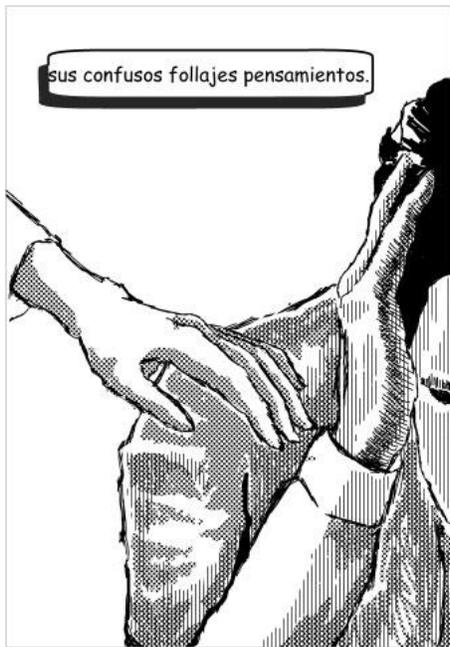


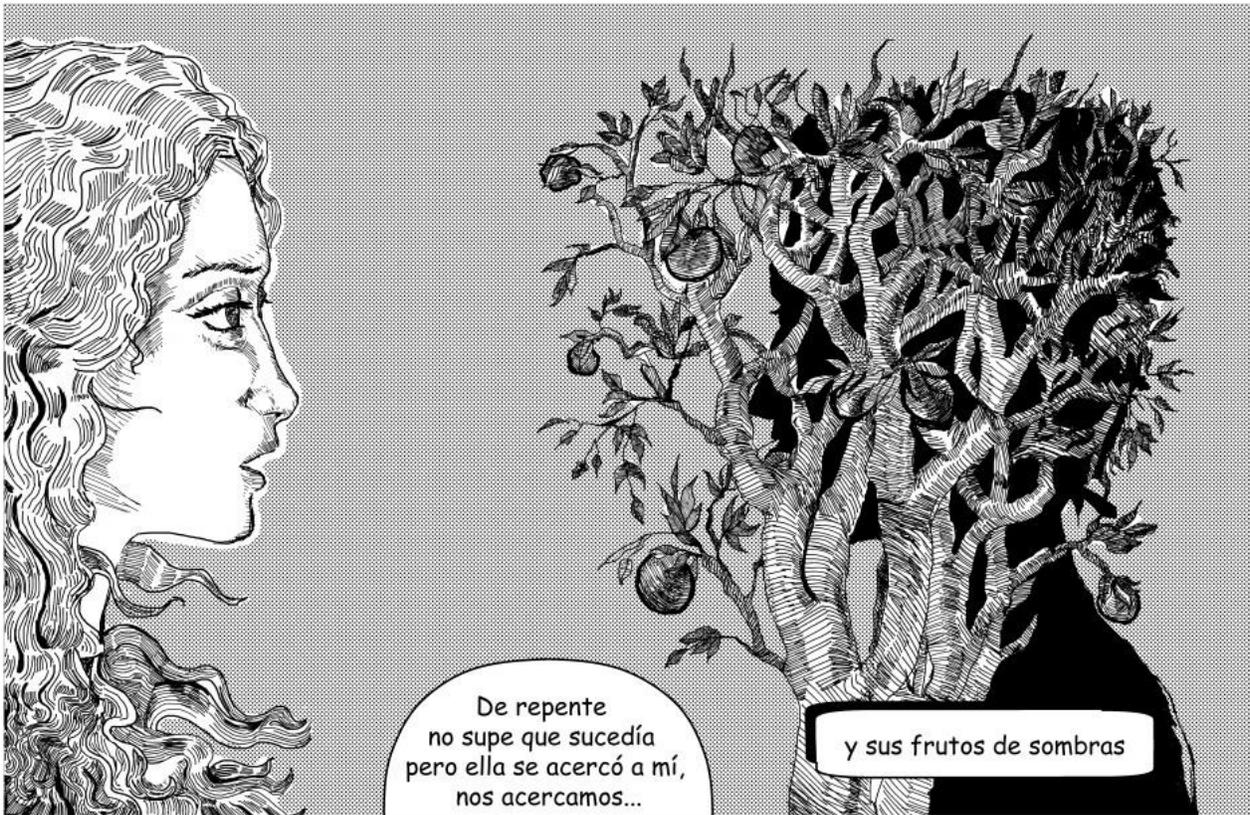
¿De qué estás
hablando?
¿Has tenido
pesadillas?



Sus ríces son venas.

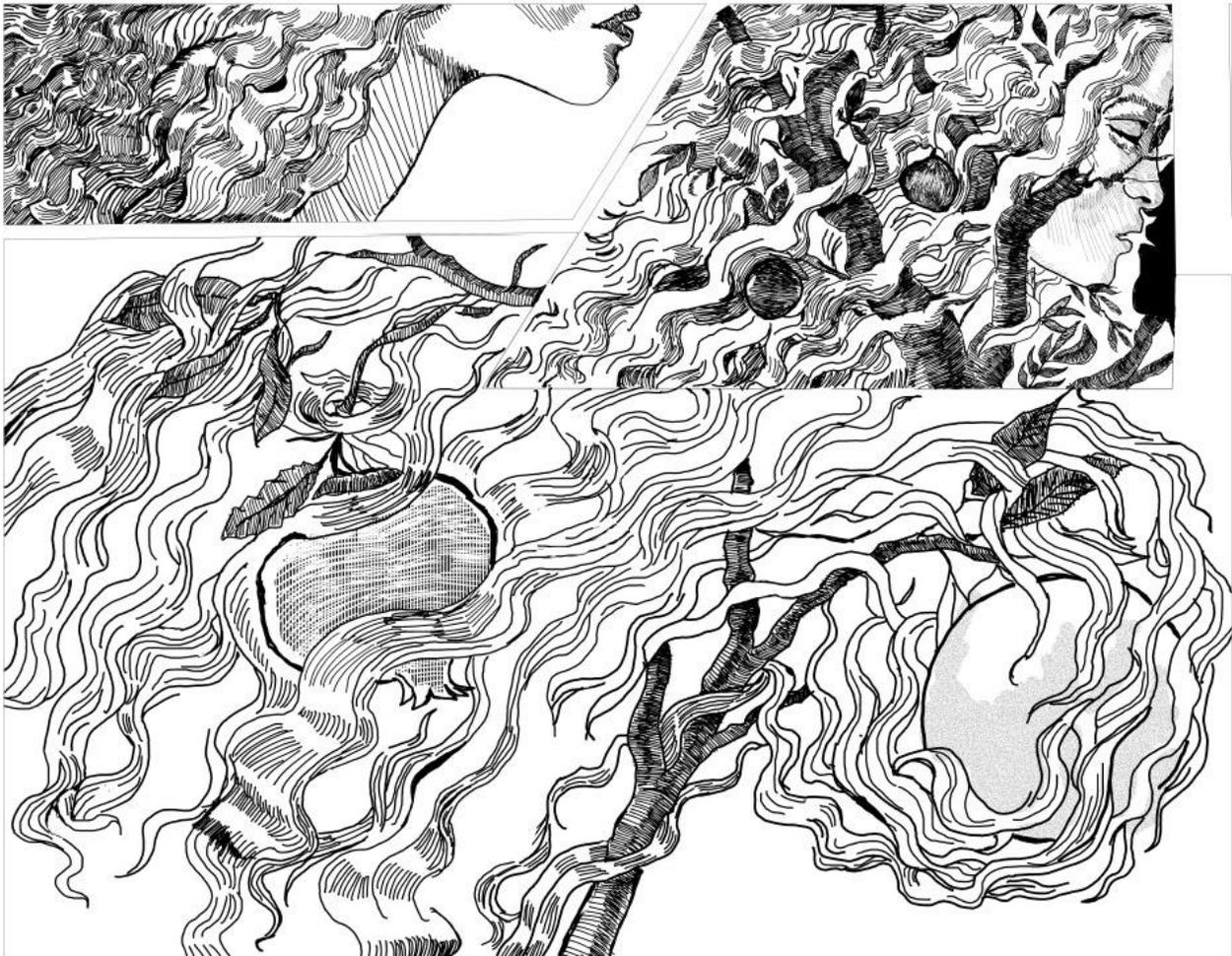
nervios sus ramas,

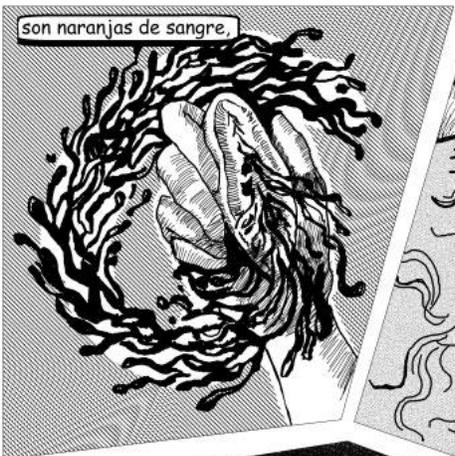




De repente
no supe que sucedía
pero ella se acercó a mí,
nos acercamos...

y sus frutos de sombras





son naranjas de sangre.



son granadas de lumbre.



Amanece



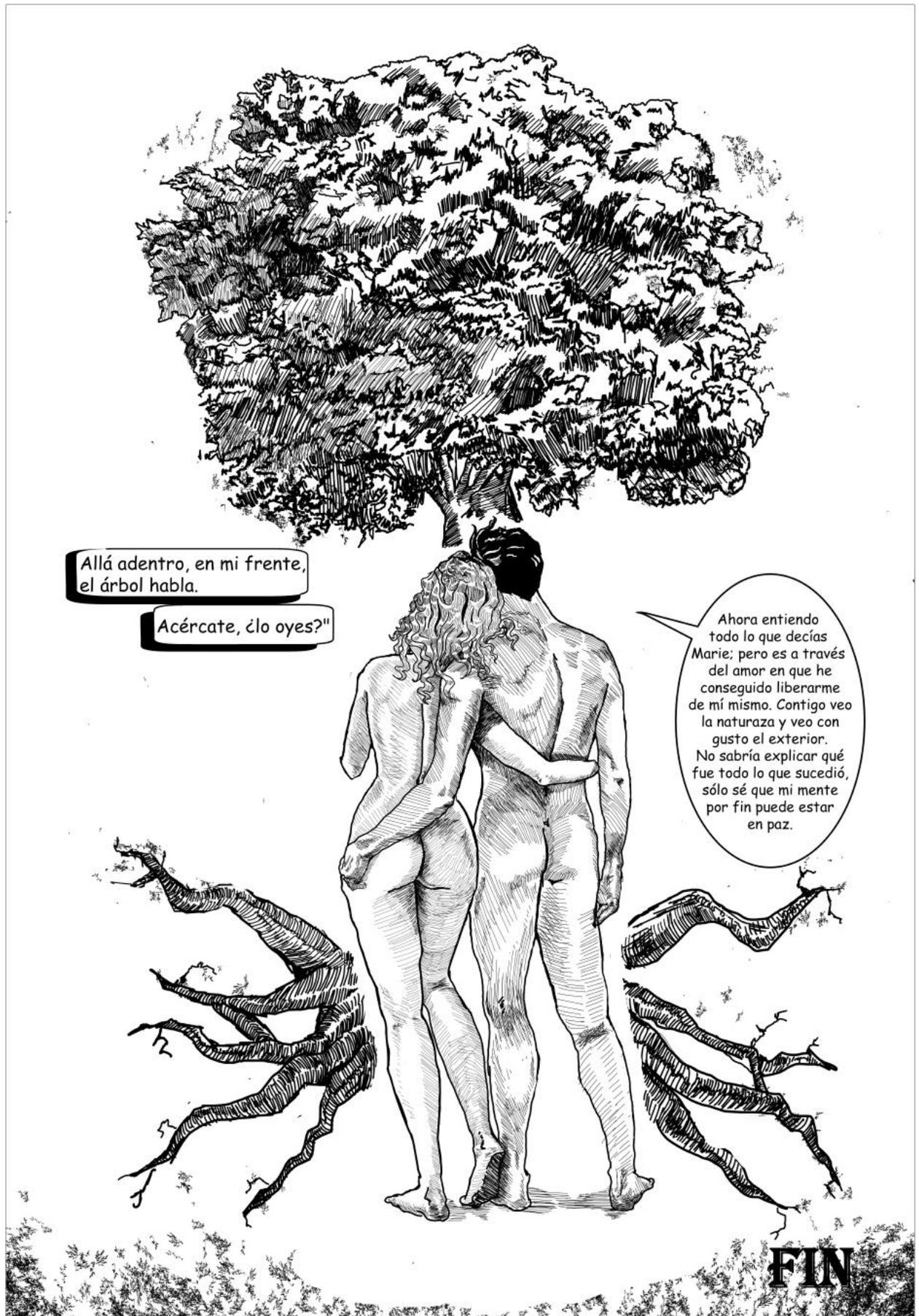
Y nos fundimos en la naturaleza. Yo me enciendo en un fuego que no quema.



en la noche del cuerpo.

Marie...

Somos sólo
tu y yo...



Allá adentro, en mi frente,
el árbol habla.

Acércate, ¿lo oyes?"

Ahora entiendo
todo lo que decías
Marie; pero es a través
del amor en que he
conseguido liberarme
de mí mismo. Contigo veo
la naturaleza y veo con
gusto el exterior.
No sabría explicar qué
fue todo lo que sucedió,
sólo sé que mi mente
por fin puede estar
en paz.

FIN

Fuentes de información

Bibliografía

- Alfie, David, *El cómic es algo serio*, México, Eufesa, 1982, pp. 198.
- Artigas Albarelli, Irene, *Galerías de palabras: la variedad de la écfrasis*. Tesis doctoral. México, UNAM, 2004, pp. 315.
- Barbieri Daniel, *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Phaidós, 1993, pp. 288.
- Baron Carvais Annie, *La historieta*, México, Fondo de Cultura Económica, 1989, pp. 181.
- Baudelaire Charles, *Lo cómico y la caricatura*, España, La balsa de la Medusa, 1989, pp. 137.
- Baxandall Michael, *Modelos de intención*, Madrid España, Herman Blume, 1989, pp. 105.
- Bonet Rosado Helena, *Prehistoria y cómic*, Valencia, Museo de Prehistoria de Valencia, 2016, pp. 233.
- Coma Javier, *Del gato Félix al gato Fritz Historia de los comics*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, pp. 258.
- Eco Umberto, *Apocalípticos e integrados*, España, Editorial Lumen, 1985, pp. 403.
- García Clemente, *Los comics, dibujar con la imagen y la palabra*, Barcelona, Editorial Humanitas, 1983, pp. 140.
- Gallo Miguel Ángel, *Los cómics, un enfoque sociológico*, México, Ediciones quinto sol, 1985, pp. 296.
- García Santiago, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 2014, pp. 298.
- Gasca Luis, Mensuro Ansier, *La pintura en el cómic*, Madrid, Cátedra Signo e Imagen, 2014, pp. 348.
- Gasca Luis, Gubern Roman, *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra signo e imagen, 1991, pp. 709.
- Gauthier Guy, *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid, Ediciones Cátedra, 2008, pp.252.
- Gombrich Ernst Hans., *Historia del Arte*, México, Editorial Diana CONACULTA, 1995, p. 686.
- Gombrich Ernst Hans, *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, New York, Phaidon Press, 2008, pp. 382.
- González Aktoris Susana y Artigas Arbarelli Irene, editoras, *Entre artes/entre actos: Écfrasis e intermedialidad*, México, UNAM, Facultad de Filosofía y Letras: Bonilla Artigas, 2011, pp. 316.
- Grose Francis, *Principios de la caricatura*, en *Estudio Introductorio* por José Emilio Burcúa y Nicolás Kwiatkowski, Madrid, Katz editores, 2011, pp. 126
- Gubern Roman, *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1979, pp. 184.
- Jiménez Varea Jesús, *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*, Madrid, Editorial Fragua, 2016, pp. 194.
- Masotta Oscar, *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1970, pp. 175.

- Meidl Martina, *Poesía, pensamiento y percepción. Una lectura de Árbol adentro de Octavio Paz*, Madrid, Iberoamericana, Bonilla Artigas, 2015, pp. 333.
- McCloud Scott, *Cómo se hace un cómic*, España, Editorial Norma, 1994, pp. 224.
- Merino Ana, *El cómic hispánico*, Madrid, Catedra Signo e imagen, 2003, pp.284.
- Mircea Eliade, *Tratado de Historia de las religiones*, México, Ediciones Era, 1981, p. 242-256.
- Moix Terrenci, *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera, 2007, pp. 396.
- Monsiváis Carlos, *Adonde yo soy tú somos nosotros*, México, Raya en el agua, 2000, p. 127.
- Paz Octavio, *El fuego de cada día*, México, Seix Barral, 1989, pp. 359.
- Paz Octavio, *A tree Within*, New York, New Directions Books, 1988, pp. 163.
- Ruy Sánchez Alberto, *Una introducción a Octavio Paz/Alberto Ruy Sánchez*, México, Fondo de Cultura Económica, 2013, pp. 168.
- Scherer García Julio, *Encuentro: Octavio Paz y Julio Scherer*, México, Fondo de Cultura Económica, 2014, pp. 116.
- Steimberg Oscar, *Leyendo historietas*, Argentina, Eterna Cadencia Editora, 2013, pp. 382.
- Will Eisner, *El cómic como arte secuencial*, España, Editorial Norma, 2002, pp. 165.

Hemerografía

- Hermann Manuel A., “Sobre Códice Alfonso Caso. La vida de 8-Venado, Garra de Tigre (Códice Colombino-Becker 1)”, *Estudios de Cultura Náhuatl* IIIH UNAM, n° 29, (1999), pp. 335-338.
- Giraldo Efrén, “Entrar en los cuadros”. Écfrasis literaria y écfrasis crítica en los ensayos de Pedro Gómez Valderrama. Co-herencia. *Revista de Humanidades Universidad EAFIT*, Vol. 12, N° 22 (2015), pp. 201-226.

Fuentes digitales

- Artigas Albarelli Irene María, «Écfrasis y naturaleza muerta: los “Botines con lazos” de van Gogh y Olga Orozco», *TRANS- [En línea]*, n° 2 (2006), pp. 1-12. <http://trans.revues.org/151>

Giovine Yáñez María Andrea, «"Venus Anadiomena" y "Tulum", dos poemas efrásticos de José Emilio Pacheco», Periódico de poesía UNAM, n° 54 (2012): <http://www.periodicodepoesia.unam.mx/index.php/>

Pimentel Luz Aurora, «Écfrasis y lecturas iconotextuales», Poligrafías. Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada, UNAM, México, N° 4 (2003), pp. 205-215. <http://hdl.handle.net/10391/868>