

EL DISCURSO INTERIOR EN LOS CÓMICS DE FRANK MILLER
Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García)
Universidad de Málaga

Esta será una buena vida... lo bastante buena.
Bruce Wayne, en *The Dark Knight Returns*

Antes del éxito mundial cosechado por las adaptaciones cinematográficas de sus cómics, *Sin City* (2005),²² y *300* (2007),²³ Frank Miller ya era reconocido por la crítica y la comunidad del cómic internacional como un autor capital cuya influencia renovadora era destacada por encima de cualquier otro aspecto de su trayectoria. En 2003, el especialista Larry Rodman afirmaba que Miller seguía siendo una de las principales voces del cómic contemporáneo y concretaba alguno de sus logros:

Fue uno de los primeros visionarios de la Edad de Bronce en reconocer que había —o podía haber— una estética narrativa que podía integrar influencias amplias de tradiciones narrativas gráficas internacionales, del cine y de la literatura, del pasado y del presente, que abrirían las estrechas estructuras del *mainstream* corporativo.²⁴ Esta visión ha empujado el arte del cómic americano a algu-

²² Codirigida por Robert Rodriguez y Frank Miller (director invitado: Quentin Tarantino); guión de Frank Miller.

²³ Dirigida por Zack Snyder; guión de Zack Snyder, Kurt Johnstad y Michael B. Gordon, basado en la novela gráfica *300*, de Frank Miller y Lynn Varley.

²⁴ La «Edad de Bronce» es un término informal que alude a la tercera etapa de una historia clasificatoria del comic book americano acuñada por los propios aficionados. La primera etapa, la «Edad de Oro», abarcaría los años cuarenta del siglo XX; le seguiría la «Edad de Plata» en los sesenta —cuando el género de superhéroes se convierte en hegemónico, superando su decadencia tras la II Guerra Mundial— y la «Edad de Bronce» en los setenta y primeros ochenta, caracterizada por un tono progresivamente más oscuro y violento. Hay quienes distinguen una cuarta etapa, «Edad Moderna» o «Edad Oscura», iniciada en 1986 tras el impacto de *Batman: The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, y *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons. El *mainstream* se refiere a la corriente comercial dominante en el comic book, constituida desde los sesenta por

nos lugares extraordinarios, causando un impacto cultural que excede con mucho el alcance de la industria del cómic, especialmente ahora que las sinergias de los medios y las colaboraciones se dan por hecho dentro de la cultura pop de masas. (RODMAN: 2003, 130)

A nosotros nos interesa ahora el tratamiento en sus cómics del discurso interior de los personajes, uno de los rasgos de estilo de Miller más distintivos e imitados. Antes de continuar, proceden algunas aclaraciones metodológicas. Frente a quienes abordan el cómic con modelos de análisis exclusivamente literarios o exclusivamente visuales, son cada vez más los estudiosos que llaman la atención sobre el carácter de imagen/texto del cómic y defienden la necesidad de construir un modelo de análisis propio, capaz «de explicar su relación con el arte y la literatura no en términos de comparación, sino en términos alternativos» (GARCÍA: 2010, 28), y de mostrar «cómo la dialéctica entre texto e imagen funciona dentro de una narración de cómic» (KANNENBERG JR.: 2003). Nuestro trabajo está en sintonía con ese planteamiento e intenta combinar esos dos aspectos, visual y textual, considerando al cómic como forma artística autónoma. En palabras de Altarriba:

La historieta ha vivido en la intersección, siempre marginal, de otros medios. Atrapada entre campos expresivos de tanta tradición e influencia como la literatura, el grafismo y el cine, se la ha analizado a menudo a la luz de estos nobles parientes y en la comparación —aquí más odiosa que nunca— ha salido perdiendo. Se han acuñado términos o se han establecido valoraciones que tienen más en cuenta sus relaciones que sus méritos propios. [...] Sin embargo basta con acercarse a la abundante y diversificada producción generada en sus casi doscientos años de Historia para comprobar que la historieta no se limita a ser como el cine o como la literatura, pero en versión barata y simple. Tanto sus ingredientes constitutivos como su funcionamiento revisten unas características originales que, a poco que se analicen, permitirían situarla en el lugar que le corresponde. Ni mejor ni peor, ni especialmente deudora de unos recursos ajenos ni condenada a explotar unos géneros determinados, la historieta quedaría así definida a partir de su identidad y no de sus semejanzas, por lo que es y no por lo que se parece. (ALTARRIBA: 2008)

los tebeos de superhéroes. Las dos grandes editoriales tradicionales de dicho género son DC (Superman, Batman, etc.) y Marvel (Los 4 Fantásticos, Spiderman, X-Men, etc.) .

Para abordar el tema que nos ocupa en su contexto, veamos una aproximación histórica a cómo y cuándo se introdujo el discurso interior en el cómic norteamericano, con paradas destacadas en la tradición a la que pertenece Frank Miller, la del *comic book*.²⁵

1. LA VOZ INTERIOR EN EL CÓMIC NORTEAMERICANO

El globo de pensamiento es una convención formal del cómic y uno de sus recursos formales antirrealistas más originales, pues abre un canal «para que un personaje *hable* con el receptor de la obra, rompiendo de una manera discreta la cuarta pared» porque, aunque no se diga de manera explícita, «implica necesariamente que el personaje *reconoce* que tiene una audiencia» (VILCHES: 2011). De manera equivalente al realismo en la ficción cinematográfica, que se consigue mediante convenciones formales antirrealistas —montaje fragmentario, cambio del punto de vista, alternancia de planos cortos con generales, manipulación del

²⁵ Existen dos grandes tradiciones en el cómic comercial norteamericano: la de las tiras de prensa, publicadas en los diarios estadounidenses desde finales del siglo XIX y que tiene su edad de oro en la primera mitad del XX, y la del *comic book*, que se desarrolla a finales de los años treinta del siglo XX y perdura hasta hoy. Frank Miller trabajará en esta última industria desde finales de los setenta. Es importante entender en qué consiste un *comic book* porque el medio de publicación resulta crucial en una forma como el cómic, concebida para la reproducción. Como observa Lefèvre, el formato determina el concepto total de un cómic, «no sólo el estilo, también el contenido. Los aspectos materiales del formato determinarán el diseño de página, la elección entre el monocromo o el color, el tipo de historia, la forma en que será narrada, etc». Aún más, el formato «estimula diferentes formas de consumo» (LEFÈVRE: 2000, 98). Los *comic books*, pese al equívoco término, no son *books*, libros, sino cuadernillos grapados, el equivalente a lo que en España conocemos como tebeos. El *comic book* norteamericano se caracterizaba por su impresión de baja calidad en papel barato, su carácter episódico, su publicación periódica —normalmente mensual— y sus precios de venta populares. También, en las épocas de apogeo comercial en que fue un medio de masas, por sus notables tiradas que alcanzaban cientos de miles de copias e incluso —durante los años cuarenta— superaron el millón de ejemplares mensuales. Frente a las tiras de prensa, que solían leer toda la familia y gozaron de una relativa respetabilidad social, el *comic book* era leído mayoritariamente por niños y adolescentes, al menos hasta los años setenta y ochenta, y ha sido visto durante la mayor parte de su historia como un subproducto cultural sospechoso.

sonido, etc.—, en el cómic es posible conseguir realismo, o más exactamente, *realismo emocional y sensorial*, empleando registros gráficos caricaturescos y otras técnicas formales antirrealistas, como el monólogo interior superpuesto a las imágenes en el caso de Miller. Como ha afirmado el historietista Daniel Clowes, el cómic es una forma abstracta, y los intentos directos de «realismo» concluyen a menudo en rigidez e irrealidad: «la mayoría de esas técnicas “antirrealistas” tienen una base firme en nuestra realidad psicológica. Todos hablamos con nosotros mismos» (PÉREZ: 2011, 58-59).

Concebido para representar pensamientos, sueños y alucinaciones, el *dream-balloon* o globo de pensamiento se diferenció de los preexistentes globos de diálogo por su contorno en forma de nube y su rabito, eliminado o sustituido por pequeñas nubecillas discontinuas. Al principio tendía a expresar contenidos icónicos, aunque más tarde se utilizaría también en los monólogos interiores (GASCA & GUBERN: 2001, 452). El globo de pensamiento aparece puntualmente en algunas tiras de prensa de las primeras décadas del siglo XX,²⁶ pero no comenzó a generalizarse en el cómic norteamericano hasta la segunda mitad de los treinta, en tiras de aventuras exóticas como *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff [fig. 1]. Seneca (2011) observa:

Es significativo que los globos de pensamiento no surgieran realmente como un tropo común del cómic hasta que las historias que estaba contando el medio se apoyaron lo suficiente en los pensamientos ocultos de los personajes como para necesitarlos. E incluso entonces, durante los primeros años difícilmente era un nivel de monólogo interior joyceano. En un medio que durante la Depresión se empleó sobre todo para transportar al pueblo a climas exóticos de aventura [...], el globo de pensamiento era poco más que un subterfugio, un vehículo más nuevo y más elegante para la exposición.

²⁶ Por ejemplo, Vilches (2011) señala el uso del globo de pensamiento en la tira de prensa *Krazy Kat*, de George Herriman (1913-1944), de manera muy breve y limitada, con ensoñaciones visuales de los personajes, a menudo para reforzar el gag. Véanse ejemplos de uso parecido por otros historietistas norteamericanos en los años diez y veinte del siglo XX, en Gasca y Gubern (2001: 452-469).

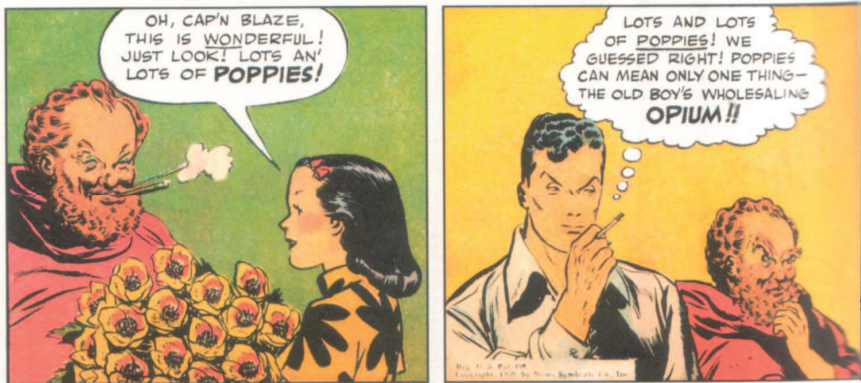


Fig. 1: Detalle de *Terry and the Pirates*, página dominical del 3 de diciembre de 1939, Milton Caniff. Reproducida en Milton Caniff (2008): *The Complete Terry and the Pirates. Volume Three: 1939-1940*, San Diego, IDW, p. 65. © IDW 2008

Conforme avanzaron los cuarenta y cincuenta, pareció aumentar esa necesidad de expresar la vida interior de los personajes y contraponer su subjetividad al punto de vista exterior, *objetivo*, que era el que los cómics habían mostrado hasta entonces desde la superficie de los dibujos y, en su caso, desde el narrador omnisciente en los cartuchos de texto. Los comics books del periodo con historias «confesionales» de romance, por su misma fórmula narrativa, recurrieron a menudo al narrador en primera persona, saltando desde el globo de pensamiento a monólogos citados²⁷ en cartuchos de texto, normalmente entrecorillados, ocupando así el lugar habitualmente reservado en el cómic —el cartucho— al narrador omnisciente en tercera persona. También en las colecciones de crimen, como la fundacional *Crime Does Not Pay* (1942-1955) o *Crime SuspenStories* (1950-1955),²⁸ era habitual usar el narrador en primera

²⁷ El equivalente literario, distinto hasta cierto punto por el componente visual del cómic, sería el *monólogo citado* (COHN: 1983, 58-98) o *discurso citado* (GENETTE: 1998, 41-42), la cita literal de los pensamientos del personaje tal como los verbaliza su discurso interior.

²⁸ *Crime Does Not Pay*, publicada por el editor Lev Gleason, constituyó el principal modelo para los comic books de crimen de finales de los cuarenta. Estaba inspirada por la serie de documentales cinematográficos y radiofónicos de la MGM del mismo título, pero también por las revistas *pulp* de *true crimes* que florecieron a partir de los años

persona en cartuchos, en estilo directo y sin comillas. Casi podríamos decir que la narración en primera persona fue un recurso demandado por los tebeos de romance y crimen dirigidos a jóvenes adultos que proliferaron tras la posguerra, de temática relacionada con la realidad —por contraste con las fantasías superheroicas— y que desaparecerían prácticamente tras la implantación del Comics Code²⁹ en otoño de 1954.

Al emplear dicho recurso aparece, pues, un doble juego narrativo derivado del uso de los cartuchos «para expresar la voz-pensamiento de un narrador en primera persona y de los globos para encerrar la “voz” de ese mismo narrador-personaje, en su participación activa en la historia cuando dialoga con otros personajes» (VARILLAS: 2009, 156). Un ejemplo especialmente sofisticado se encuentra en historietas románticas como «Man of My Heart» (1953), de Kim Aamodt y Alex Toth [fig. 2]. En ella hay un empleo combinado del globo de pensamiento

veinte. *Crime SuspenStories* fue publicada por EC Comics, una editorial mitificada luego por los aficionados.

²⁹ Un código de autocensura con el que los editores intentaron eludir la mala fama social que arrastraban los comic books desde los cuarenta, en cuanto productos supuestamente perjudiciales para los chavales que los leían masivamente. El Comics Code de 1954 —que ya había tenido un antecedente fallido en 1948— estableció una lista de contenidos prohibidos: referencias directas al sexo y las drogas, violencia explícita, monstruos, vampiros, muertos vivientes; incluso se restringió el uso de la palabra *crimen* en las portadas, que no podía aparecer sola o con un tamaño predominante, y las palabras *horror* y *terror* fueron directamente prohibidas en el título de las colecciones. Los editores que se adhirieron al código debían enviar sus tebeos a un órgano de control previo, Comics Code Authority, cuya aprobación se reflejaba con un sello en la portada del cómic. Aunque someterse a él era voluntario, en la práctica los distribuidores tendieron a comercializar los comic books que llevaban el sello de aprobación en portada, con la consiguiente marginación para el resto. Una de las consecuencias directas del Code fue una mayor infantilización de los contenidos, lo que a su vez provocó el alejamiento del público de jóvenes adultos, fidelizado tras la II Guerra Mundial. Implícitamente, el comic book se había declarado a sí mismo un medio exclusivamente infantil, renunciando a la mayor libertad creativa y diversidad de públicos del cine o la literatura. Sobre la implantación del Comics Code, véase Nyberg (1998, 104-128). Tras sucesivas modificaciones en su redacción desde los setenta y una aplicación cada vez más relajada, el Comics Code ha estado vigente hasta 2010, cuando los pocos editores que aún se sometían a él han dejado de hacerlo.

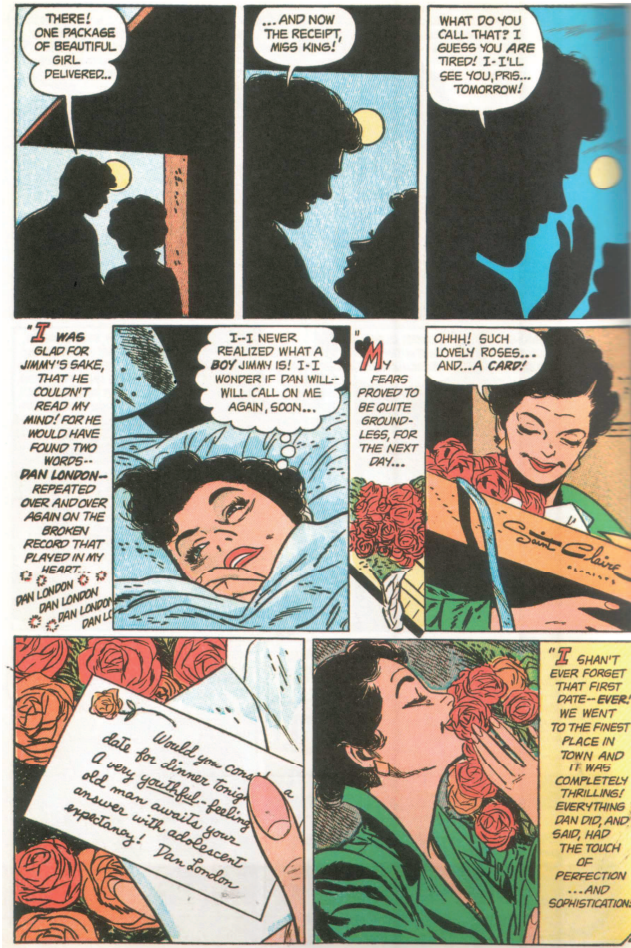


Fig. 2: Página de «Man of My Heart», *New Romances*, 16 (junio de 1953), Kim Aamodt y Alex Toth, tintas de Mike Peppe. Reproducida en Greg Sadowski (ed.) (2011): *Setting the Standard. Comics by Alex Toth (1953-1954)*, Seattle, Fantagraphics, p. 276. © Fantagraphics 2011

—que implica un pensamiento *en presente* del personaje— con el narrador en primera persona de los cartuchos que introduce otro tiempo verbal, el pasado, relatando los hechos que vemos en las viñetas como ya sucedidos. Este segundo recurso, empleado también en tebeos de crimen de la época, puede verse como un equivalente impreso de la *voice over* que el

cine negro venía usando desde los cuarenta. La gran diferencia es que la página de cómic permite introducir simultáneamente, sin interferirse, los dos discursos subjetivos del personaje: sus pensamientos en presente y sus reflexiones en pasado sobre lo ocurrido.

Por su lado, guionistas como Al Feldstein o Harvey Kurtzman emplearon los globos y cartuchos de pensamiento con creciente pericia en sus historietas de crimen y horror para la editorial EC Comics en los primeros cincuenta, bien para expresar la angustia o terror de los protagonistas, bien para contraponer la visión subjetiva que tenían de sí mismos con la mirada social que recaía sobre ellos (SENECA: 2011) [fig. 3]. Una de las series de crimen de EC más destacadas fue la citada *Crime*

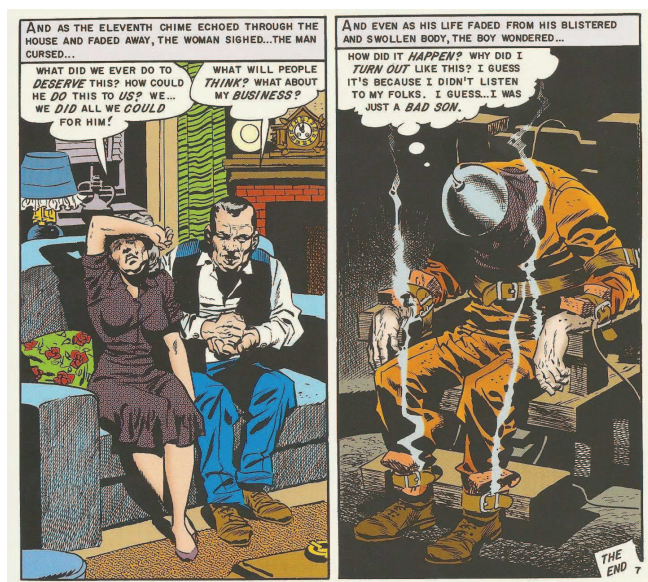


Fig. 3: Detalle de «...So Shall Ye Reap!», *Shock SuspenStories*, 10 (agosto/septiembre 1953), Bill Gaines, Al Feldstein y Wally Wood. Reproducida en Seneca (2011).

SuspenStories, inspirada hasta cierto punto por el modelo de *Crime Does Not Pay*. Como esta última, *Crime SuspenStories* ofrecía historietas autoconclusivas por número y estaba centrada en los criminales y no en detectives o policías, pero su concepción tenía menos que ver con los casos de *crímenes reales* —como los que ofrecía *Crime Does Not Pay*—

que con la estilización mítica y el fatalismo del género negro en el cine y la literatura. Los guiones mostraban la influencia de escritores como Cornell Woolrich, Jim Thompson o James M. Cain, jugaban con finales sorpresa a lo O. Henry, y empleaban a menudo el narrador en primera persona en cartuchos de texto sin entrecomillado. La colección contaba además con el trabajo de uno de los historietistas que más inspirarían a Frank Miller para su *Sin City*, Johnny Craig [fig. 4].



Fig. 4: Primera página de «Murder May Boomerang», *Crime Suspense Stories*, 1 (octubre 1950), Johnny Craig. Reproducida en *MyComicsShop.com*. © EC Comics 1950

Por esos mismos años, Mike Hammer, el detective de las novelas populares de Mickey Spillane —otra de las influencias presentes en *Sin City*—, llegaba al cómic en la tira de prensa *From the Files of... Mike Hammer*. La tira se inauguró en 1953, el mismo año en que se estrenaba

la adaptación al cine de *I, the Jury*,³⁰ y contaba con dibujos de Ed Robbins y guiones del propio Spillane, que empleaba cartuchos de narrador en primera persona, entrecomillados. La tira capturaba razonablemente el estilo rudo de las novelas originales, pero fue cancelada al año siguiente tras las quejas recibidas por una escena donde una chica en negligé, atada a una cama, era torturada con un cigarrillo [fig. 5]. El nivel general de violencia de la tira era, por otra parte, el previsible en algo que llevaba la firma de Spillane, es decir, muy alto.



Fig. 5: *From the Files of... Mike Hammer*, detalle de tira de prensa de 1954, Mickey Spillane y Ed Robbins. Reproducida en Eddiecampbell.blogspot.com

Tras el desplome de la industria del comic book americano a fina-

³⁰ Spillane ya tenía un pasado como guionista de comic books de superhéroes en los primeros cuarenta, antes de lograr el éxito con sus novelas de crimen durante la posguerra. Su novela *Yo, el jurado* (1947) tuvo su primera adaptación al cine en 1953, dirigida y escrita por Harry Essex. Notablemente superior es la adaptación de otra novela de Spillane, *Kiss Me Deadly* (1952), que dirigió Robert Aldrich en 1955 — *El beso mortal* en España—, uno de los clásicos del cine negro más citados por la crítica.

les de los cincuenta,³¹ los cómics de crimen y horror, y en menor medida los de romance, desaparecieron del mercado. El género de superhéroes retornó entonces con pujanza, y con él la atención preferente al público infantil que habían tenido los tebeos norteamericanos desde los inicios de su industria dos décadas atrás. Si acudimos al principal modelo de los superhéroes, Superman,³² a finales de los cincuenta era corriente usar el globo para indicar sus pensamientos ocultos, especialmente en su identidad secreta de Clark Kent [fig. 6]. En la editorial Marvel de los sesenta, en consonancia con el novedoso tratamiento «costumbrista» de sus superhéroes, Stan Lee y Steve Ditko hicieron un amplio uso del globo de pensamiento para expresar las inseguridades, miedos, frustraciones y, en fin, tormento interior de Peter Parker/Spiderman, creado en 1962 y a la sazón uno de los personajes favoritos de la infancia de Miller.³³ Esos globos de pensamiento también ponían de manifiesto la *verdad personal*

³¹ La crisis se debió a varios factores. A la mala fama que arrastraban los comic books desde los cuarenta y la implantación del Comics Code en 1954 se sumaron otros dos factores claves para el desplome de la industria del comic book a finales de los cincuenta: la dura competencia que había supuesto a comienzos de la década la implantación de la televisión en cuanto entretenimiento de masas —que también afectó al cine, la radio y la prensa—, y el cierre en 1957 de la principal distribuidora nacional de revistas, American News Company, liquidada por sus accionistas tras una demanda del Departamento de Justicia por su monopolio en el negocio. Su desaparición dejó sin distribución a la mitad de editoriales de tebeos. La conjunción de factores precipitó una monumental crisis que condujo a la cancelación masiva de colecciones, la caída de ventas en los títulos supervivientes, el consiguiente recorte de tarifas por página y el paro para numerosos profesionales del sector (HAJDU: 2009, 305-330).

³² Superman, considerado habitualmente el primer superhéroe, apareció por primera vez en *Action Comics*, 1 (fecha de portada: abril de 1938). Fue creado por el guionista Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster, y publicado por la editorial National, hoy DC Comics.

³³ «Nací en 1957, así que era [leía] más o menos el material clásico de DC de los sesenta hasta que tuve siete, ocho años y empezaron a salir los tebeos de Marvel. En aquel momento parecían absolutamente revolucionarios y me convertí en un fanático de Marvel Comics. Al principio fueron los dibujantes los que me inspiraron, pero con el material Marvel me fijé mucho más en los personajes; Spiderman era cautivador para mí. Pasé varios años apenas consciente del mundo real, estaba absorto con las aventuras mensuales de Spiderman y Los 4 Fantásticos». (Miller, en SALISBURY: 1999, 186-187)

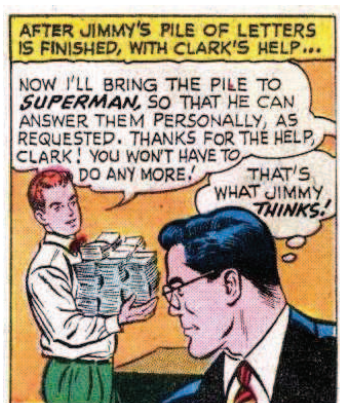


Fig. 6: Viñeta de «Superman's Enemy», *Superman's Pal Jimmy Olsen*, 35 (marzo 1959), Otto Binder y Curt Swan (tintas de Ray Burnley). © DC Comics 1959

del personaje, frente a lo que el mundo pensaba de él erróneamente: sus compañeros de clase respecto a Peter Parker, que no era el *nerd* empollón y egoísta que ellos creían; la prensa, el público y la policía respecto a Spiderman, que no era el criminal que pensaban sino un héroe que quería ayudar a una sociedad que le rechazaba [fig. 7]. Ditko y Lee vinieron así a proclamar con Spiderman, modelo quintaesencial de Marvel, que «era el interior, los globos de pensamiento los que decían la verdad. La visión externa de las cosas era falsa» (SENECA: 2011). En sus tebeos también era frecuente trasladar ese discurso interno del héroe a soliloquios interminables. La Marvel de los sesenta, en definitiva, vino a sancionar un modelo de narración cada vez más subjetiva que terminaría generalizándose en el comic book de las décadas siguientes.

Esto se convertiría en el punto de vista dominante en los cómics. Fuese por la inmediatez de la «filosofía Marvel» humanista, o la deriva cultural más amplia de la segunda mitad del siglo XX, en una o dos décadas presentar el punto de vista subjetivo de los personajes dentro de sus propias situaciones se había convertido en la forma dominante de hacer las cosas. Este cambio hizo necesario un cambio en la forma en que se presentaban las palabras en la página. Lo primero en desaparecer fue la narración omnisciente que durante tanto tiempo había invitado a los lectores a experimentar sus historias contadas por una presencia invisible en lugar de por los propios personajes. Sin esas cajas de texto prescribiendo el significado, la única mirada dentro de la acción era a través de los ojos

y las palabras de los personajes que englobaba. «Yo» se convirtió en la forma de las cosas, no «él». A finales de los setenta y primeros ochenta, más significativamente en el trabajo de la nueva ola con autores como Alan Moore y Frank Miller [...], los globos de pensamiento que habían definido el punto de vista subjetivo durante tanto tiempo comenzaron a desaparecer también, siendo sustituidos por cajas de texto como las que una vez albergaron las palabras de narradores invisibles. (SENECA: 2011)

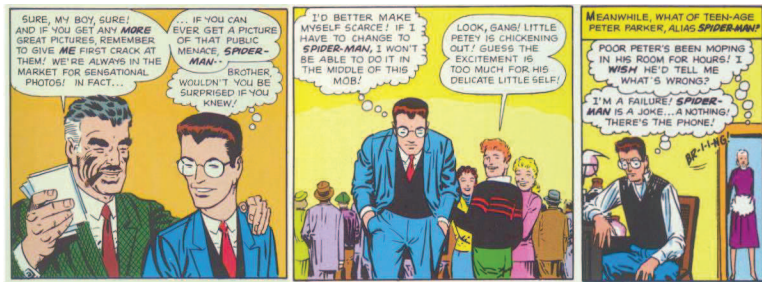


Fig. 7: Tres viñetas de diferentes páginas de «Duel to the Death with the Vulture!», *The Amazing Spider-Man*, 2 (mayo 1963), y de «Spider-Man Versus Doctor Octopus», *The Amazing Spider-Man*, 3 (julio 1963), Stan Lee y Steve Ditko. © Marvel Comics 1963

Pero antes de Miller y Moore, en la Marvel de los setenta, guionistas como Don McGregor y Doug Moench evitaron igualmente el uso del globo de pensamiento para expresar el discurso interior de los personajes, acudiendo en su lugar a los cartuchos rectangulares, a menudo entrecuillados. Con ello aplicaban al cómic de acción y superhéroes un recurso bien conocido en los tebeos románticos y de crimen de los cincuenta, pero sobre todo pretendían evocar el aroma de la novela negra y de espías con narrador en primera persona. La intención principal era dotar de mayor complejidad y matices al universo superheróico para llevarlo a una dimensión más adulta, en consonancia con la edad creciente de sus lectores, y en esa misión el discurso interior retornó a los cartuchos de texto en detrimento del globo del pensamiento. El trabajo de los citados guionistas prefiguró el de Miller; de hecho, en el caso de las historias escritas por McGregor en la primera mitad de los setenta para Black Panther —el primer superhéroe negro de la historia, creado en 1966 por Jack Kirby y Stan Lee— parece haber una influencia más global: si

despojamos a la Pantera Negra de McGregor de sus sentimientos de «duda y escepticismo, es un héroe puramente milleriano, sometido al impulso imperativo de hacer lo que es justo por encima de cualquier satisfacción personal» (BERMÚDEZ: 1999, 110-111).

Doug Moench, por su parte, empleó profusamente el cartucho con pensamientos entrecomillados en colecciones como *The Hands of Shang-Chi, Master of Kung Fu*, una serie de artes marciales y espías creada en la estela de las películas de Bruce Lee y de la serie televisiva *Kung Fu* (1972-1975), aunque construida con códigos subyacentes de los superhéroes. Protagonizada por el héroe chino Shang-Chi, creado por Steve Englehart y Jim Starlin en 1973, la popularidad del personaje llegó sobre todo con guiones de Moench y dibujos de Paul Gulacy, que introdujeron innovaciones formales y texturas narrativas densas en las que abundaba el discurso interior del protagonista [fig. 8]. Durante los primeros ochenta Miller incorporará a la serie *Daredevil* esta tendencia orientalista de artes marciales arcanas, haciéndola suya y añadiendo sus temas personales, pero también, en determinados episodios, el uso del cartucho de pensamiento, como enseguida veremos.

En otro personaje de la Marvel de los setenta, Deathlok the Demolisher, Moench dio un paso adelante y empleó el monólogo interior en cartucho de texto sin comillas, combinando además distintas voces en primera persona. El *cyborg* Deathlok, creado en 1974 por el dibujante Rich Buckler junto a Moench, era una suerte de monstruo de Frankenstein cibernético que se rebelaba contra su creador en un futuro distópico. El personaje dio lugar a un comic book de vocación experimental cuyas soluciones formales anticiparon algunas de las desarrolladas por Miller en la década siguiente: complejos diseños de página, yuxtaposición en la página de distintos planos narrativos, simultáneos o bien asincrónicos, monólogo interior múltiple con distintas voces [fig. 9]. En *Deathlok* los diversos monólogos interiores procedían de la misma mente, la del *cyborg*, diferenciando su personalidad humana de los pensamientos programados del ordenador integrado en ella. En todos estos antecedentes de Miller el cartucho de texto para albergar los pensamientos los distanciaba del personaje que pensaba, los *mediaba*, incluso aunque el tiempo verbal empleado fuese el presente.

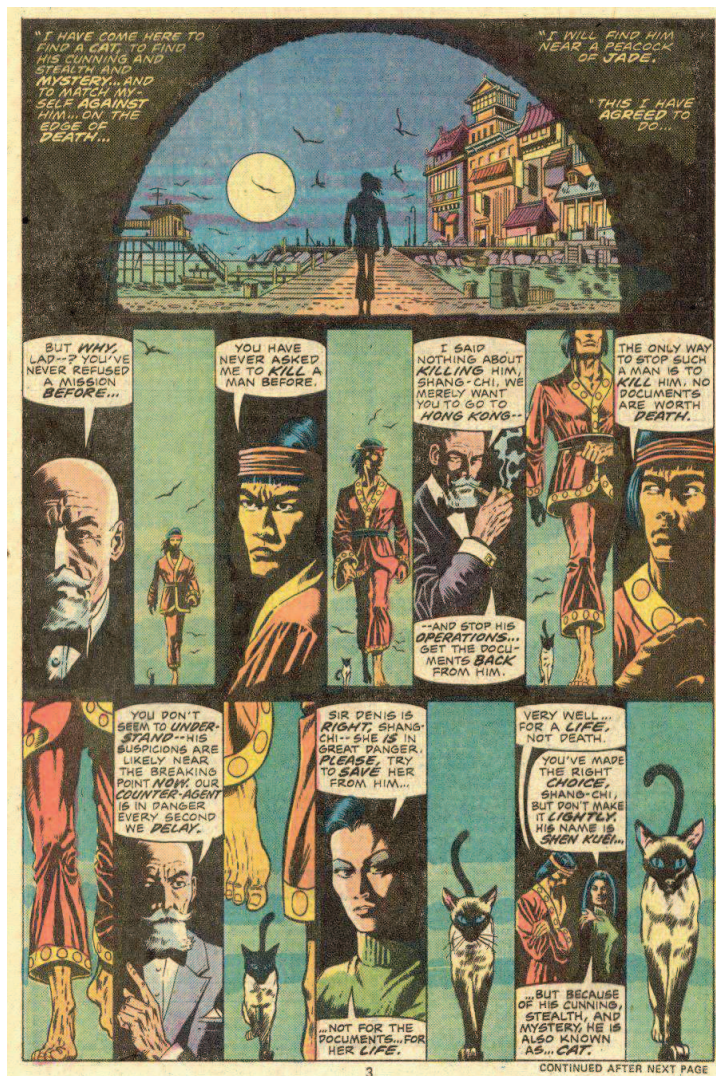


Fig. 8: El discurso interior entrecomillado del protagonista en «Cat», *Master of Kung Fu*, 38 (marzo 1976), Doug Moench y Paul Gulacy (tintas de Dan Adkins y Jim Steranko, color de Petra Goldberg). Reproducido en *Diversionsofthegroovy-kind.blogspot.com*. Nótese la alternancia de dos escenas en la página, en presente y en *flashback*. © Marvel Comics 1976

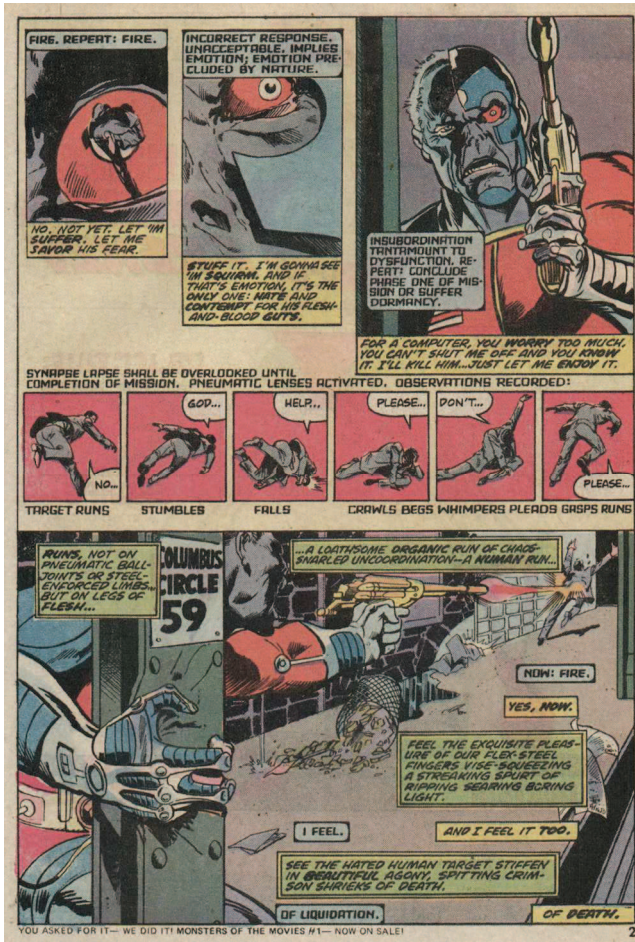


Fig. 9: El monólogo interior múltiple en «A Cold Knight's Frenzy», *Astonishing Tales*, 25 (agosto 1974), Doug Moench y Rich Buckler (color de Glynis Wein). Reproducido en *Diversionsofthegroovykind.blogspot.com*. © Marvel Comics 1974

2. EL HOMBRE SIN MIEDO: SUPERHÉROES *HARD-BOILED*

Frank Miller (Olney, Maryland, 1957) llegó a la industria del comic book en la segunda mitad de los setenta con el deseo de ganarse la vida dibujando tebeos. El joven novato llevaba en su portafolio las historietas de crimen que había dibujado como aficionado, con la ingenua intención de realizarlas como profesional. Los editores las rechazaron

porque el crimen, como se ha referido, era un género prácticamente extinguido en el comic book desde hacía décadas. Para poder acceder entonces a la industria, Miller aceptó dibujar superhéroes. Pronto consiguió el puesto de dibujante regular en *Daredevil, The Man Without Fear!*, una serie de Marvel en la que trabajará casi ininterrumpidamente entre 1979 y 1983, periodo durante el cual la colección pasó de estar al borde de la cancelación a convertirse en uno de los títulos estrella de la editorial. Aunque Miller llegó a ella dibujando guiones ajenos, en poco tiempo consiguió hacerse con el timón escribiendo también las historias, dos funciones tradicionalmente separadas en la industria, estructurada como una cadena de montaje en la que guionista, *penkiller* (dibujante a lápiz), entintador, etc., eran personas diferentes. Miller, por el contrario, «fue el último de la vieja escuela y el primero de la nueva. De humilde *penkiller* pasó a glorificado *autor*» (GARCÍA: 2008, 55). El fenómeno de guionista-dibujante resultaba insólito en la industria norteamericana de entonces y tenía escasos precedentes, apenas autores como Jim Steranko, Jack Kirby y Jim Starlin una década antes. Después de Miller, otros muchos seguirían su ejemplo a lo largo de los ochenta.

Si en la Marvel de los sesenta, una de las principales influencias infantiles de Miller, Stan Lee y dibujantes como Jack Kirby o Steve Ditko habían combinado los superhéroes con géneros en apariencia contradictorios —folletín de adolescentes, romance, parodia—, consiguiendo revolucionar el cómic de enmascarados al dotarlo de un humanismo costumbrista con cierta caracterización psicológica, Miller hizo algo parecido en *Daredevil* veinte años después al gusto de su época, mezclando los códigos de superhéroes con otros géneros: el *hard-boiled*, el cine negro y las artes marciales. También elevó el grado de psicología de los personajes para proporcionarles una credibilidad adaptada al público de su propio tiempo. Además de sus avances formales en el dibujo y el diseño de las páginas, Miller comienza a ensayar el discurso interior en cartuchos, principalmente como intento de trasladar al cómic el narrador en primera persona de la novela *hard-boiled* y el *film noir*, a los que Miller era aficionado desde su adolescencia. Así, en determinados episodios, en lugar de colocar el pensamiento de un personaje en los tradicionales globos en forma de nubecilla (que también emplea, de hecho, como

norma), los inserta en cartuchos de texto [fig. 10]. El efecto de lectura es diferente al del globo de pensamiento clásico, pero también a los cartuchos de texto entrecomillado en primera persona —cuya lectura sugería una suerte de presente-pasado mítico— que se habían puesto de moda en series de los setenta como las ya comentadas, sobre todo en el *Master of Kung Fu* escrito por Doug Moench. A diferencia de este último, Miller no entrecomilla los pensamientos de sus personajes, relacionando más directamente la esfera privada o interior del personaje con la esfera pública o exterior. Pero hablamos de cómic, y por ello estos *cartuchos de pensamiento*, si queremos llamarlos así, se simultanean en la página con el diálogo de los personajes [fig. 11], como hemos visto antes, algo difícilmente trasladable al cine porque resultaría ineficaz, o cuando menos un experimento singular porque supondría superponer el sonido de varias voces. El recurso, que en esta época Miller usa de manera puntual —significativamente, solo en cuatro episodios de esta etapa de *Daredevil*, y solo con un personaje en cada episodio—, será explotado a conciencia en obras posteriores hasta convertirse en una de sus marcas de estilo más reconocibles.

Varillas ha llamado la atención sobre el efecto que conlleva el empleo del narrador en primera persona en los cartuchos, con frecuencia situados en las mismas viñetas en que el personaje habla también desde los globos de texto, y uno de sus casos de estudio, *Sam Pezzo* (1979-1982), del italiano Vittorio Giardino, estaba directamente inspirado en la novela negra americana:

Los ejemplos de narradores homodiegéticos-autodiegéticos son numerosísimos en el cómic, con muy diversas variantes. En la primera etapa de las historias del detective Sam Pezzo, Vittorio Giardino aplica las técnicas de la novela negra americana de los años 30-50 (Dashiell Hammett o Raymond Chandler), presentándonos a un personaje-narrador en primera persona que hace al lector partícipe de sus descubrimientos y reflexiones a medida que éstas se suceden (narrador autodiegético). Se combinan la voz *en off* del narrador (a través de las didascalias), con los diálogos de los personajes (incluidos también los del protagonista-narrador, desde luego). El narratario no aparece, pero sí se tiene en cuenta a un posible lector implícito (no representado). (VARILLAS: 2009, 158)

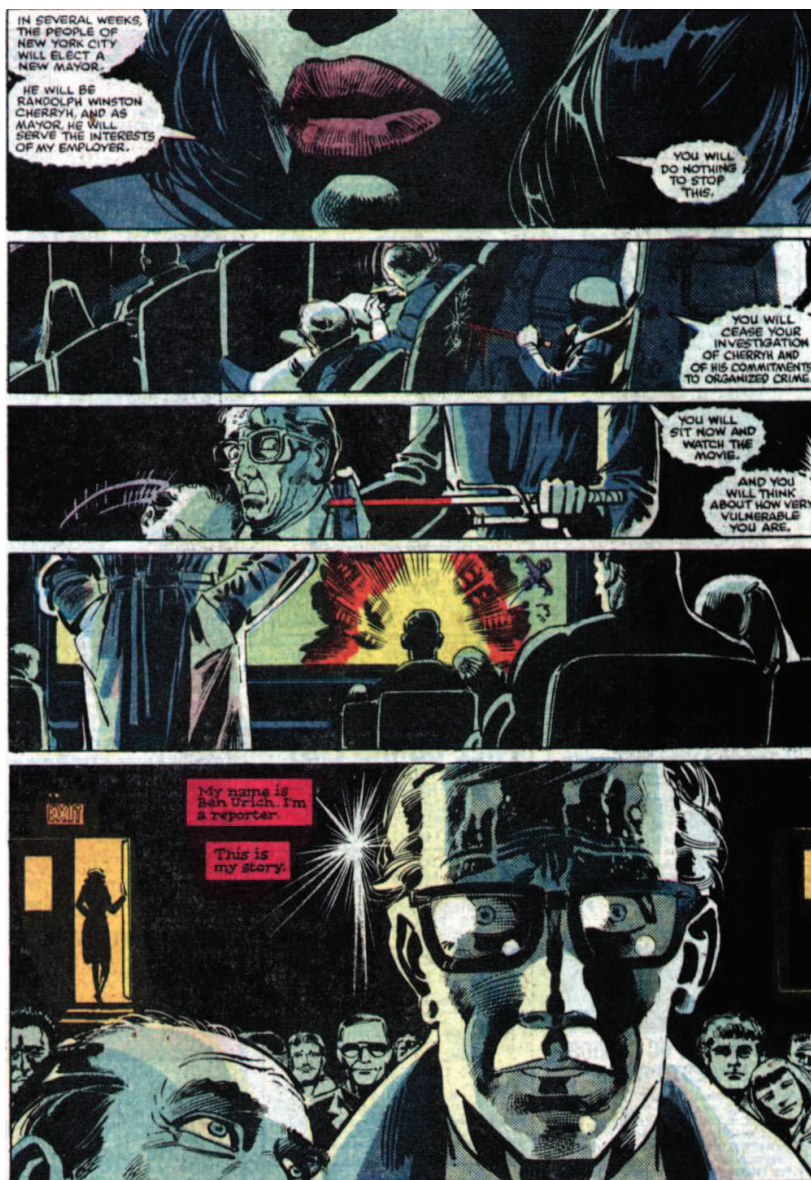


Fig. 10: De «Spiked!», *Daredevil*, 179 (febrero 1982), Frank Miller y Klaus Janson. Miller traslada el narrador en primera persona de la novela *hard-boiled* a los cartuchos de texto del cómic: «Mi nombre es Ben Urich. Soy reportero. Esta es mi historia». © Marvel Comics 1982



Fig. 11: Los cartuchos con narrador en primera persona (Ben Urich), sin comillas, se superponen en la misma viñeta al diálogo de Daredevil. En «Spiked!», *Daredevil*, 179 (febrero 1982), Frank Miller y Klaus Janson. © Marvel Comics 1982

Veamos ejemplos del discurso interior en cartuchos con tres episodios de la etapa de Miller en *Daredevil*. En todos se adopta el punto de vista de un solo personaje —un relato por tanto con *focalización interna fija*, siguiendo la terminología de Genette (1989, 245)— y se acude

puntualmente al cartucho de texto para expresar sus pensamientos. En «Spiked!» (1982)³⁴ toda la historia está contada desde el punto de vista del periodista Ben Urich —un secundario recurrente en la serie, un observador de los acontecimientos que sostenía la mirada del lector—, buscando transmitir su creciente miedo como testigo de hechos criminales. Su tos de fumador le delata en las páginas finales ante la ninja Elektra, una ambigua asesina a sueldo que Miller había creado un año atrás para darle la réplica a Daredevil, inspirándose en una mujer fatal ideada en 1950 por Will Eisner para *The Spirit*, uno de los comic books que más le influyeron en este periodo. Urich corre aterrado para huir de Elektra, en vano, pues es atravesado por el cuchillo lanzado por la ninja [fig. 12]. El diseño sugiere que Urich no puede escapar del arma de Elektra, fragmentando su cuerpo en las primeras dos tiras y *atrapándolo* luego en las viñetas de la mitad inferior de la página. Con este alargamiento de la acción, Miller aprovecha la secuencia estática del cómic para crear tensión con un tiempo dilatado de la narración, lo que Resmini denomina *tiempo patémico* o *tiempo de sentimiento* «basado en la fragmentación temporal estructurada como un clímax» (RESMINI: 2009, 348). Significativamente, el último elemento narrativo, de la página y del episodio, no es un dibujo sino un *texto*, el cartucho con el pensamiento de Urich: «Asquerosos cigarrillos...» (MILLER *et alii*: 1982, n° 179, 22). La frase aparece situada en el centro de la viñeta sobre un fondo negro, sugiriendo la pérdida de consciencia del personaje y, tal vez, el equivalente en viñetas a un fundido a negro cinematográfico.

En «Last Hand» (1982)³⁵ el villano Bullseye asesina a Elektra. La ninja griega había alimentado el conflicto dramático en *Daredevil* y atraído mucha atención de los aficionados, pero la intensidad del conflicto no podía mantenerse mucho tiempo. Miller era consciente de ello, así que decidió matar a su particular *femme fatale* en este episodio,

³⁴ *Daredevil*, 179 (febrero de 1982), Nueva York, Marvel Comics. Guión y dibujo de Frank Miller; dibujo acabado y color de Klaus Janson.

³⁵ *Daredevil*, 181 (abril de 1982), Nueva York, Marvel Comics. Guión y dibujos de Frank Miller; dibujo acabado y color de Klaus Janson.

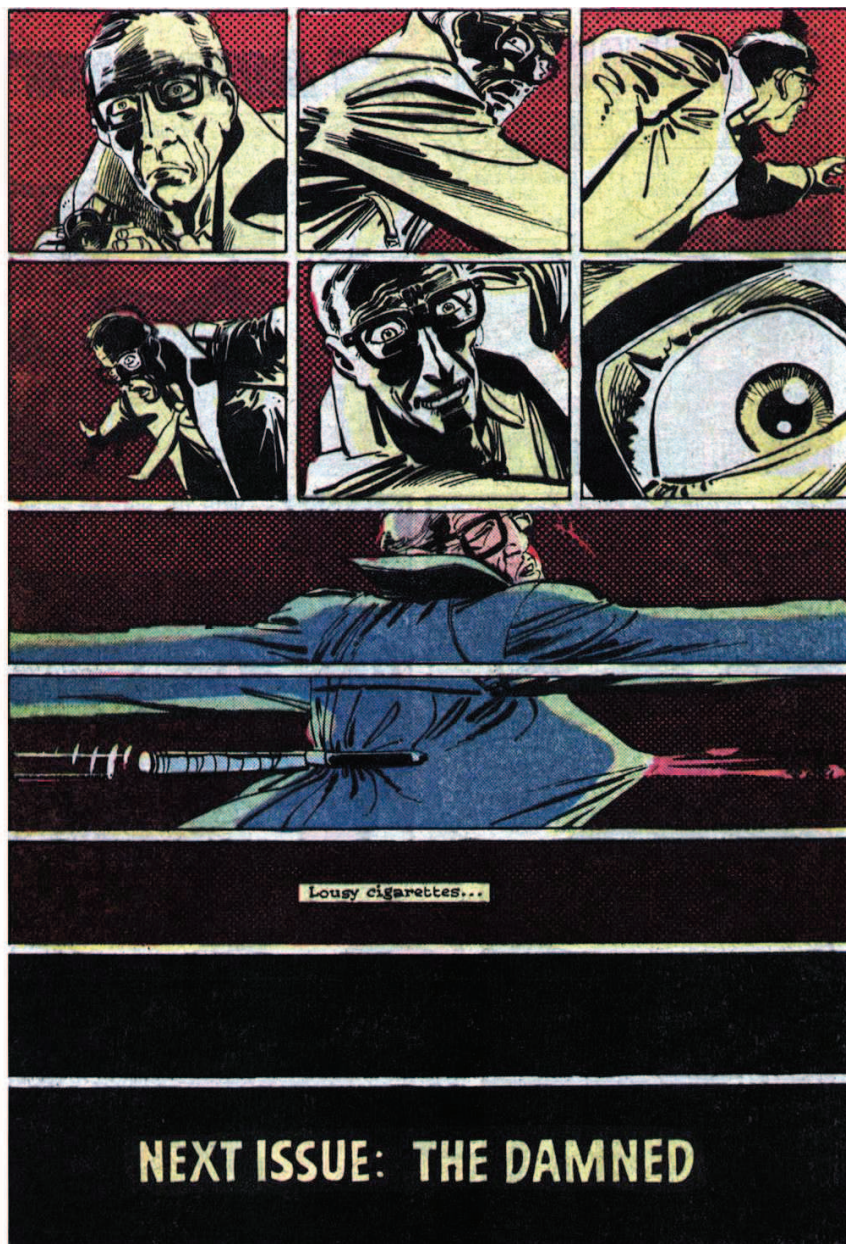


Fig. 12: Última página de «Spiked!», *Daredevil*, 179 (febrero 1982), Frank Miller y Klaus Janson. © Marvel Comics 1982

ayuda a construir los *sistemas solidarios* icónicos del cómic definidos por Groensteen (2007, 17-20), estableciendo relaciones entre elementos de páginas separadas y confiriendo un compás rítmico al conjunto de la historia.

Miller se despidió temporalmente de *Daredevil* con una coda que pretendía ser el colofón final a su estancia en la serie. En «Roulette» (1983)³⁶ Daredevil acudía revólver en mano al hospital donde seguía postrado su némesis Bullseye, tras el enfrentamiento de ambos en «Last Hand», para jugar a la ruleta rusa, el macabro juego sobre el que había girado la película *El Cazador* (1978).³⁷ El tono de «Roulette» es solemne y pretencioso, y todo el discurso de Daredevil en el hospital se desarrolla no mediante globos de diálogo, sino en cartuchos de pensamiento —significativamente, era la primera vez que Miller los usaba con el protagonista de la serie—, en paralelo a una analepsis o *flashback* que se extiende por todo el episodio. En consonancia con las pretensiones de psicoanálisis del héroe y de las repercusiones sociales de su violencia, el episodio despliega un vistoso aparato formal de diseño *analítico* [fig. 14] donde una misma imagen se divide en cuatro viñetas, otra viñeta se repite fotocopiada y ampliada hasta descomponer la línea del dibujo en manchas «sin sentido», o una acción es descompuesta en diversos planos cada vez más cercanos.

3. DE LA FOCALIZACIÓN EXTERNA A LA INTERNA

En su siguiente proyecto, *Ronin* (1983-84),³⁸ Miller evita deliberadamente expresar cualquier discurso interior de los personajes. La opción de apoyarse en lo visual —hay numerosas secuencias sin

³⁶ *Daredevil*, 191 (febrero 1983), Nueva York, Marvel Comics. Guión y dibujo de Frank Miller; tintas de Terry Austin; color de Lynn Varley.

³⁷ *The Deer Hunter*. Dirigida por Michael Cimino; guión de Deric Washburn, basado en una historia de Quinn K. Redeker, Deric Washburn, Michael Cimino y Louis Garfinkle.

³⁸ Guión y dibujos de Frank Miller; color de Lynn Varley. Publicada originalmente en seis comic books de edición especial (julio de 1983-agosto de 1984). Nueva York, DC Comics.



Fig. 14: Primera página de «Roulette», *Daredevil*, 191 (febrero 1983), Frank Miller (con tintas de Terry Austin y color de Lynn Varley). © Marvel Comics 1983

palabras— y de emplear únicamente diálogos —en *Ronin* no hay un solo texto de narrador, ni globos de pensamiento o cartuchos— es un intento premeditado de obligar al lector a imprimir sus propias reflexiones y emociones a los personajes. Un relato de *focalización externa*, por tanto, «donde el héroe actúa ante nosotros sin que en ningún momento se nos permita conocer sus pensamientos ni sus sentimientos» (GENETTE: 1989, 245).³⁹ Miller explicaba que, en la vida real, «cuando tengo que conocer a alguien, generalmente me lleva un tiempo. Uno aprende cómo

³⁹ Véanse al respecto las matizaciones posteriores de Genette a sus propias tesis (1998, 47-48).

es la gente principalmente a través de sus acciones» (SANDERSON: 1983, 50). Desde tal planteamiento, los globos o cartuchos de pensamiento serían atajos en ese proceso de aprendizaje gradual, y por eso el artista caracterizar a todos los personajes solo por lo que hacen y dicen, tal como había ensayado con Elektra en *Daredevil*. Por la misma razón, en *Ronin* hay abundantes elipsis narrativas, y se prefiere sugerir las emociones de los personajes mediante gestos o silencios. Los diálogos son a menudo lacónicos, particularmente en el caso de la heroína Casey y del protagonista masculino, el ronin, que mantiene un pertinaz silencio durante toda la historia, roto en contadas ocasiones. Miller, inspirado por la lectura de las tesis de Marshall McLuhan, pretende explotar al máximo las posibilidades del formato de publicación —el medio crea el mensaje— e invitar a una mayor participación del lector, dejando la obra abierta a diversas interpretaciones. «Cuando un lector la mira, crea su propia obra», explicaba el autor, «relacionando sus propias experiencias y percepciones» (SANDERSON: 1983, 50). Por supuesto, esto solo es posible si se cuenta con el espacio suficiente para desarrollar las escenas en un gran número de páginas —y sin las interrupciones publicitarias del comic book tradicional—, algo que Miller nunca había hecho hasta *Ronin*, que nunca habría podido conseguir con la compresión del comic book mensual estándar, y que solo pudo lograr gracias a las condiciones contractuales que obtuvo, insólitamente ventajosas.⁴⁰

El monólogo interior sí será, en cambio, uno de los recursos distintivos de su siguiente proyecto, *Batman: The Dark Knight Returns* (1986),⁴¹ y uno de los más imitados en el cómic de superhéroes posterior.

⁴⁰ Frente a las habituales 20-22 páginas de historieta de los *comic books* convencionales, cada capítulo de los seis en que se publicó originalmente *Ronin* tenía 48 páginas —la paginación habitual del álbum de cómic francobelga, una gran influencia en esta obra—, sin publicidad interior y con una calidad de impresión casi inédita en la industria del comic book. Todo fue posible gracias a la libertad creativa que Miller se garantizó en el contrato con DC. La compañía pretendía atraerle a raíz de su éxito previo en Marvel con *Daredevil*, y Miller también consiguió el *copyright* sobre *Ronin*, otra concesión que la gran industria comenzaba a hacer en esta época para autores que, como él, querían crear obras de su propiedad.

⁴¹ Guión y dibujos de Frank Miller; tintas de Frank Miller y Klaus Janson; color de Lynn Varley. Publicada originalmente en cuatro tomos en formato Prestige —inven-

La obra, que tiene una gran repercusión en medios generales más allá del circuito especializado de aficionados, es un relato crepuscular protagonizado por un Batman al borde de la senectud; una obra sumamente ambiciosa, ambigua, controvertida y abierta a múltiples lecturas, que combina audazmente el drama con la parodia, la épica con la sátira social, la acción de superhéroes con la caricatura política. Si Miller había ensayado el discurso interior puntualmente en su trabajo previo, ahora lo emplea sistemáticamente, evitando al mismo tiempo los textos de narrador en tercera persona, una de las convenciones más implantadas hasta entonces en el cómic comercial. De la tradicional narración *objetiva* de los tebeos, podemos decir que pasamos aquí a una abiertamente subjetiva.

The Dark Knight Returns comienza en página par, a la izquierda, rompiendo con ese simple detalle una regla no escrita largamente respetada en el cómic occidental. La historia arranca *in medias res*, «de un modo excéntrico que crea la impresión de entrar en el texto cuando ya ha ocurrido lo que sea» (SERRA: 2008, 86). Frente a la forma convencional en que empezaría un comic book, con una gran viñeta a toda página y algunos cartuchos expositivos en tercera persona, Miller comienza su gran *novela* americana de superhéroes de modo abrupto y confuso, estableciendo el tono áspero y elíptico de la obra: una secuencia visualmente casi abstracta, de pequeñas viñetas con planos detalle muy cerrados, textos de monólogo interior entrecortado y algunos diálogos de locutores televisivos, igualmente breves y alusivos [fig. 15]. El monólogo interior procede del protagonista, Bruce Wayne, en cuyo pensamiento el lector se instala desde la primera viñeta, y encaja en lo que Genette prefería denominar *discurso inmediato*, ya que lo esencial «no es que sea interior, sino que esté de entrada [...] emancipado de todo patrocinio narrativo, que ocupe desde el principio el primer plano de la “escena”» (GENETTE: 1989, 231). La importancia que otorga Miller al monólogo interior en esta obra se corrobora al descubrir (GARCÍA: 2007, 32) que uno de los pensamientos de Wayne en esa primera página, «Esta sería una buena muerte... pero no lo bastante» (MILLER, JANSON & VARLEY:

tado para la ocasión, con lomo y buena calidad de impresión— de 48 páginas cada uno (febrero-junio de 1986), Nueva York, DC Comics.

1986, nº 1, 2), revelador del impulso suicida que habita en el héroe al comienzo de la historia, tiene su réplica circular en la última página de la obra, donde el monólogo interior de Wayne concluye la historia con estas palabras: «Esta será una buena vida... lo bastante buena» (MILLER, JANSON & VARLEY: 1986, nº 4, 47), cerrando de este modo el círculo del *viaje del héroe*, un patrón argumental recurrente en las mitologías según Campbell (1972) que ha tenido gran influencia en Miller: el ciclo de muerte y resurrección simbólica hacia la nueva personalidad renacida, una vez superada la crisis.

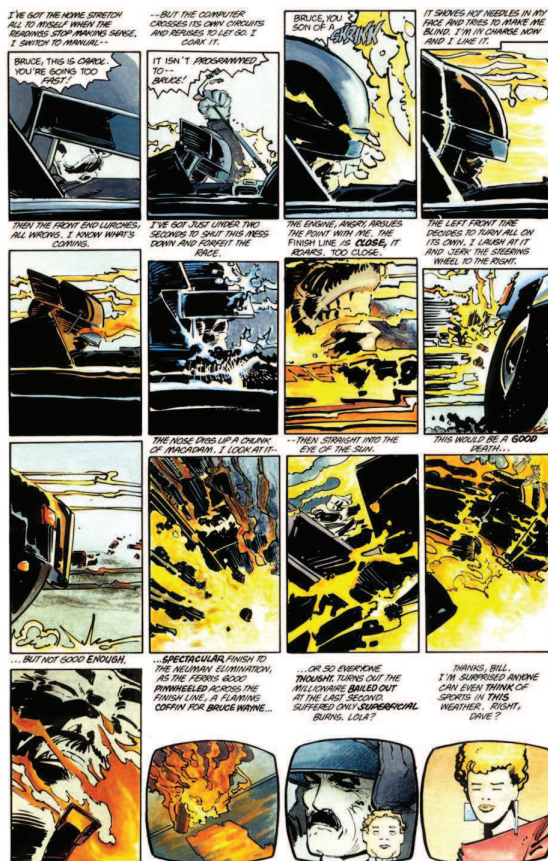


Fig. 15: Primera página de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley). © DC Comics 1986

En realidad, el arco argumental de *The Dark Knight Returns* progresa desde el plano individual hacia el colectivo hasta integrar ambos planos en el último capítulo, y en esa dialéctica y síntesis final reside uno de los mayores aciertos de la obra. Miller articula dichos planos a través de una creciente multiplicidad de puntos de vista: del punto de vista subjetivo expresado en el monólogo interior de Wayne/Batman —en el primer capítulo solo aparece el suyo—, tan intenso que el mundo se nos muestra a través de su mirada, pasamos progresivamente al punto de vista de otros personajes destacados, con monólogos interiores del comisario Gordon, de Robin, de Superman —el capítulo tercero se abre con una secuencia mostrada desde su punto de vista [fig. 16]— e incluso del Joker [fig. 17]. Miller consigue integrar en la obra los dos planos, el individual del héroe y el colectivo de su sociedad, en una historia cuyo recorrido navega desde el primero hacia el segundo. Estamos ante un relato de *focalización interna variable* (GENETTE: 1989, 245), que pasa por el punto de vista de varios personajes, y las voces se diferencian tanto por el estilo de escritura como visualmente, asociados al aspecto del personaje —el monólogo interior de Batman aparece en cartuchos grises, el de Robin en amarillo, el de Superman en azul, etc. A ese monólogo interior múltiple habría que sumar el comentario mediático incesante que aporta el coro paródico de las viñetas televisivas, cuyo diálogo ofrece la opinión de locutores, tertulianos o ciudadanos entrevistados y, ya en el paroxismo de la multiplicidad de voces, los testimonios en primera persona de diversos testigos durante el último capítulo, rompiendo la *cuarta pared* de la narración al hablar directamente al lector [fig. 18]. El experimento será repetido de manera más «caótica» en la secuela de esta obra, la muy experimental *Batman: The Dark Knight Strikes Again* (2001-2002), de Frank Miller y Lynn Varley.

Es importante señalar una vez más que la forma en que se integra ese monólogo interior en el diseño de página condiciona su recepción en el lector. Miller desecha en *The Dark Knight Returns* el globo en forma de nubecilla —y en obras posteriores solo lo usará raramente—, en favor del cartucho para insertar los pensamientos, no entrecomillados nuevamente, de personajes destacados. El cartucho, a diferencia del tradicio-

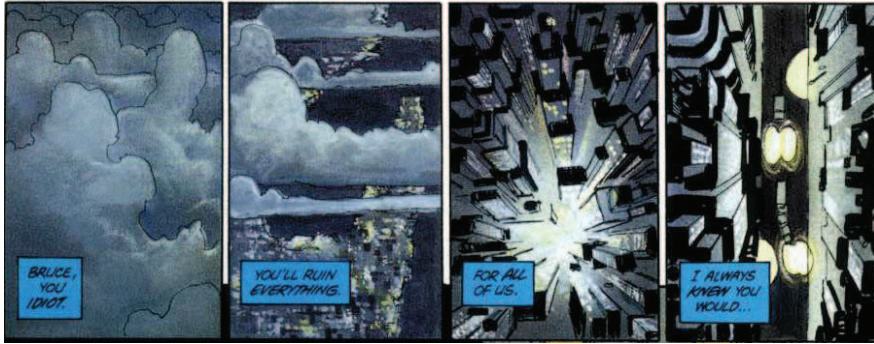


Fig. 16: El punto de vista subjetivo, visual y textual, de las cuatro viñetas que abren el tercer capítulo de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley). © DC Comics 1986



Fig. 17: Dos monólogos interiores en la misma página, de Batman (cartuchos en gris) y el Joker (cartuchos en verde). Detalle del capítulo tercero de *The Dark Knight Returns* (1986), Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley). © DC Comics 1986

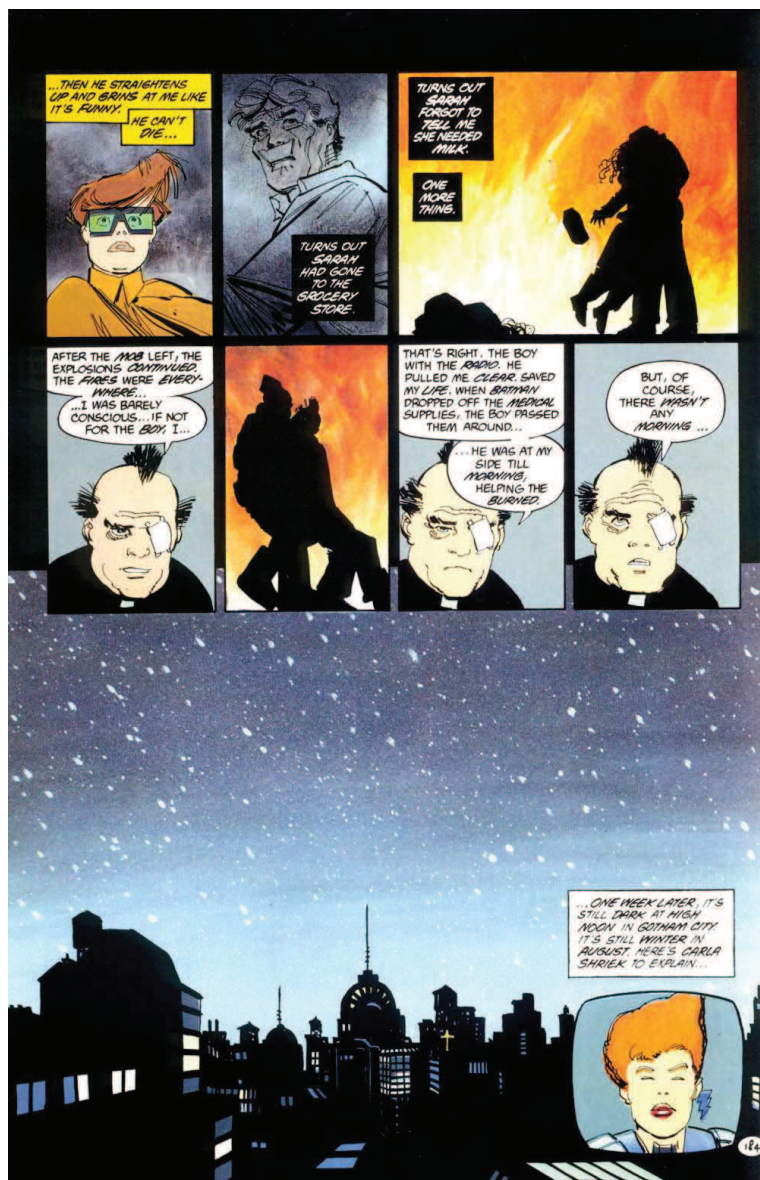


Fig. 18: Multiplicidad de discursos en la misma página: monólogo interior de Robin y del Comisario Gordon, diálogo hacia el lector del sacerdote, voz televisiva en cartucho. Del último capítulo de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley). © DC Comics 1986

nal globo de pensamiento (que permite *mostrar* literalmente los pensamientos del personaje, percibidos de manera inmediata y asociados a él) los *disocia* del personaje y los convierte en el equivalente más cercano en cómic al monólogo interior directo literario.⁴² La escritura de Miller, fragmentaria e inconexa, acentúa esa equivalencia.⁴³ El autor procura escribir los pensamientos de los personajes con frases breves y entrecortadas, no demasiado articuladas, mezclando reflexiones, sensaciones, emociones y recuerdos dispersos, construyendo así una auténtica *stream of consciousness* que incluye interrupciones de las oraciones y repeticiones dubitativas.

Sin embargo, hablamos de cómic, y por eso, a diferencia de una novela literaria, el texto del monólogo interior *flota* como otro elemento gráfico en la página, superpuesto a las imágenes —al personaje que piensa o a otros diferentes, o a paisajes sin figuras— o bien en reservas en blanco encima de las viñetas. Aun más, la subdivisión del monólogo en breves fragmentos, cada uno contenido en su propio cartucho, está planificada tan cuidadosamente como cuando Miller divide sus diálogos en diferentes globos. En ambos casos, esa división sincopada «llega a tomar el valor de un signo de puntuación. Añade algo al punto; en lugar de cerrar la declaración, la encierra por completo» (GROENSTEEN: 2007, 83). Hay otro efecto visual en el cartucho de pensamiento: *objetiviza* en cierto modo la visión subjetiva del personaje, la convierte en algo menos subjetivo, más *indiscutible*. El efecto tiene que ver con la tradición previa del

⁴² «El monólogo interior directo, equivalente del flujo de la conciencia, constituye una modalidad del discurso directo de un personaje, no dicho, sin interlocutor y sin tutela narrativa alguna, en el que se reproducen sus pensamientos interiores de forma alógica y con una sintaxis básica para mimetizar el proceso subconsciente del pensamiento. El monólogo interior indirecto o psiconarración surge como una exploración, por el narrador y en tercera persona, del universo mental del personaje» (VALLES CALATRAVA: 2008, 175-176). Sobre el psicorrelato o psiconarración, véase Cohn (1983, 21-57).

⁴³ «Discurso sin oyente y sin pronunciar por el cual un personaje expresa su pensamiento más íntimo, el más próximo al inconsciente, anterior a toda organización lógica, es decir, en estado naciente, mediante frases directas reducidas al mínimo sintáctico, para dar la impresión de *material en bruto*» (Édouard Dujardin, *Le monologue intérieur*, 1931, París, p. 59, citado en GENETTE: 1989, 264).

cómic que presentaba al narrador omnisciente, *objetivo*, en los cartuchos rectangulares de texto, «situando una interpretación individual de los acontecimientos en el mismo sitio que hasta hacía poco había sido ocupado por los hechos indiscutibles de la narración en tercera persona» (SENECA: 2011).

4. LA HETEROGENEIDAD VISUAL Y TEXTUAL COMO HIPERCONSCIENCIA NARRATIVA

Las relaciones conflictivas entre todos los elementos gráficos y textuales, con sus diferentes formas y tamaños, que aparecen en las atestadas páginas de *The Dark Knight Returns* reflejan los diferentes discursos plasmados en lo que Collins denomina «hiperconsciencia narrativa» (1991, 174). Si bien Miller trabaja con un diseño básico reticular de dieciséis viñetas por página, dispuestas en una rejilla ortogonal de cuatro tiras de cuatro viñetas, cada página presenta múltiples variaciones sobre ese patrón.

Tomemos ahora de ejemplo las páginas 14-15 del capítulo segundo de la obra, enfrentadas en el libro impreso [fig. 19]. A la izquierda del lector, una *splash page* o viñeta a toda página —*a sangre* por todos sus bordes— que otorga a la imagen un tratamiento de «ilustración». En la página de la derecha, la retícula básica de cuatro por cuatro aflora, aunque con alguna variante —cuatro viñetas ocupan dos unidades de la retícula en lugar de una— que subraya la heterogeneidad de elementos. Hay viñetas con marcos de diversas formas —televisivas ovaladas, convencionales rectangulares en las que se desarrolla la acción *directa*, sin el filtro mediático de la televisión—, cartuchos de monólogo interior superpuestos a ellas —de Batman, en gris, y de Robin, en amarillo—, reservas *negativas* en el blanco de la página para incluir la voz televisiva, una viñeta a sangre por arriba que excede la retícula subyacente, etc. Este conjunto híbrido

acentúa los diferentes registros del discurso en esas imágenes por su gran proximidad. Este tipo de yuxtaposición separa a *Dark Knight* de experimentos tempranos en la variación del marco como los de Winsor McCay y George Herriman. Aunque la variación radical del tamaño del marco y emplazamiento en *Little Nemo* y *Krazy Kat* estaban orientados al conjunto del cuadro, el armazón

discursivo de cada imagen permanecía consistente, consiguiendo una brillantez visual pero un cuadro homogéneo. La yuxtaposición en *Dark Knight* de formas dispares del discurso visual constituye un tablero heterogéneo. (COLLINS: 1991, 175-176)

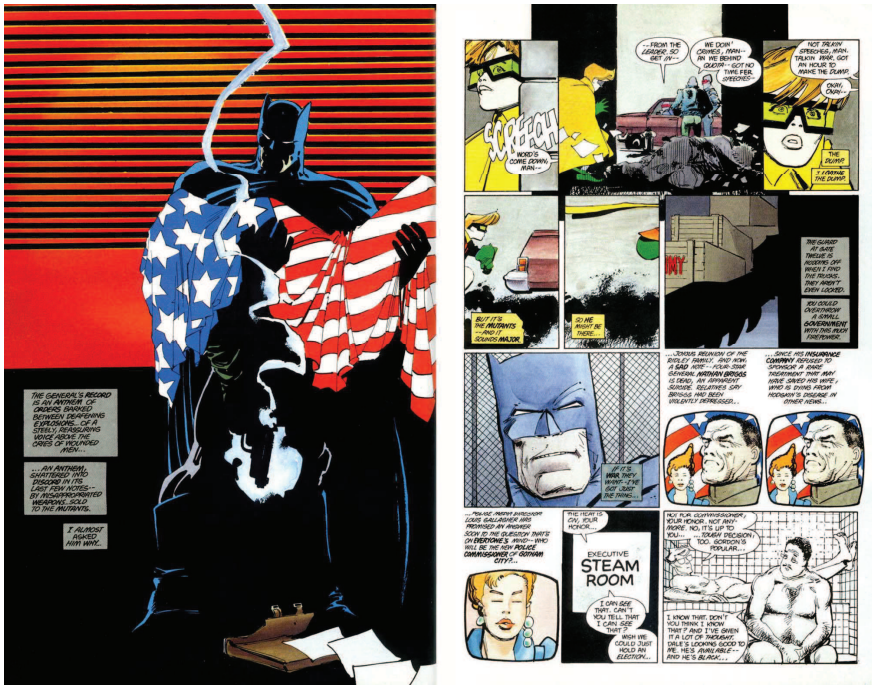


Fig. 19: La heterogeneidad de elementos, visuales y textuales, en dos páginas consecutivas, enfrentadas, del segundo capítulo de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley). © DC Comics 1986

El conjunto visual viene a complicar la interacción entre la legibilidad del *hipermarco* —el marco exterior que forman las viñetas alineadas y que vendría a ser a la página lo que el marco es a cada viñeta; un perímetro rectangular y regular normalmente, aunque *no* desde luego en esta obra de Miller—, y el *multimarco* compuesto por la suma de marcos que componen un cómic dado (GROENSTEEN: 2007, 30-31), una interacción que ayuda al lector a organizar su *contrato* con la narración de cada cómic concreto. Pero si el *hipermarco* no separa claramente la superficie utilizable de la página respecto al margen periférico en blanco, y así

sucede en *The Dark Knight Returns*, las calles entre viñetas y los márgenes de la página se vuelven más difíciles de reconocer por el lector. Como resultado, «el espacio de la página en sí y el marco espacio-tópico que sostiene parecen bullir o fugarse con significados caóticos, aleatoriamente subversivos» (YEZBICK: 2009, 11). El efecto es apaciguado por el patrón subyacente de la retícula ortogonal de cuatro por cuatro, por mucho que sea violada constantemente, contrarrestando así dicha «fuga». Esta paradoja en el diseño de página de la obra se nos antoja una metáfora visual de la tensión entre orden y caos, presente en el mismo corazón temático de la historia. Los marcos de diferentes tamaños, con configuraciones cambiantes, intensifican su copresencia, y las relaciones conflictivas entre imágenes se convierten así «en un rasgo principal de la “narración” del texto» (COLLINS: 1991, 173).

La heterogeneidad no es solo de carácter gráfico. En el mismo espacio narrativo se ofrecen discursos muy diferentes desde el texto, a veces antagónicos: míticos, callejeros, marginales, institucionales, propagandísticos o mediáticos. Solo en la doble página citada [fig. 19] podemos leer la voz «bronca» de Batman en su monólogo interior seco, estilo novela *hard-boiled*, pero también la peculiar jerga juvenil de Robin en su propio monólogo interior, el *slang* en el diálogo de los pandilleros, la retórica televisiva al dar la noticia sobre el suicidio del general Briggs y, finalmente, el lenguaje de los políticos —el alcalde de Gotham y su asesor— al discutir cínicamente sobre el sustituto del comisario Gordon, a punto de jubilarse, mientras toman una sauna. Y si pasáramos la página, podríamos comparar el lenguaje privado del alcalde con el que usa en público para dirigirse a los ciudadanos a través de los medios. De este modo, la puesta en página muestra la propia heterogeneidad de las sociedades posmodernas, pero también exige un esfuerzo decodificador extra al lector, visual y textual. No por casualidad el estilo formal de la obra presentó dificultades de lectura en algunos casos,⁴⁴ lo que da idea de su

⁴⁴ Así lo reflejan algunas críticas de la época en que se publicó originalmente *The Dark Knight Returns*, como la que firmaba el escritor Mordecai Richler en su reseña para *The New York Times*: «Las historias son complicadas, difíciles de seguir y repletas de demasiado texto». (RICHLER: 1987)

condición precursora y avanzada a su tiempo. Este discurso discontinuo y heterogéneo parece evocar también el imaginario de los entornos contemporáneos, como sugiere Collins (1991, 177), en el sentido de que primero requiere desarrollar una *competencia* para comprender los códigos del marco comunicativo, antes de poder comprender el propio entorno.

El efecto abrumador del conjunto nos hace pensar en la *sobrecarga perceptiva* a la que se refirió el novelista William Gibson⁴⁵ para describir el tipo de textura narrativa a la que aspiraba el *cyberpunk* de los primeros ochenta. Un efecto acumulativo que pretendía saturar semióticamente la percepción del lector/espectador y que puede encontrarse en otras obras del periodo, tanto en el cine —el ejemplo obvio es *Blade Runner* (1982)—⁴⁶ como en el cómic, con los casos paradigmáticos de *The Dark Knight Returns* y *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore y Dave Gibbons, otra de las grandes obras del cómic americano de este periodo que también utilizaba el monólogo interior, si bien de manera puntual y no como sistema. Ambos cómics, como sugiere Klock, representan la culminación de la llamada *Edad de Plata* y, a la vez, del revisionismo autoconsciente de los superhéroes; si, como se ha dicho, la tradición filosófica europea consiste en una serie de notas al pie de página de Platón, la influencia de *The Dark Knight Returns* y *Watchmen* es tal que «la narrativa contemporánea de superhéroes podría ser vista como una serie de notas a pie de página de Miller y Moore» (KLOCK: 2006, 3). Ambas obras también

⁴⁵ William Gibson explicaba en una entrevista, a propósito de un almuerzo que tuvo con Ridley Scott, el director de *Blade Runner*: «era obvio que [Ridley] Scott comprendía la importancia de la densidad de información para la sobrecarga perceptiva. Cuando *Blade Runner* funcionaba mejor, inducía una especie de lírica de información enfermiza, ese cóctel posmoderno quintaesencial de extásis y de temor. De eso se supone que iba el *cyberpunk*» (citado y traducido en PÉREZ: 2007). Recordemos que uno de los rasgos de estilo habituales en Gibson y otros escritores del *cyberpunk* literario fue integrar la sensibilidad de la novela negra y algunos de sus recursos —el narrador en primera persona, la concisión de los diálogos— en un tipo de ciencia ficción que se pretendía cercana, verosímil y urbana.

⁴⁶ Dirigida por Ridley Scott; guión de Hampton Fancher y David Peoples, basado en una novela de Philip K. Dick.

inspiraron imitaciones simplistas durante la década siguiente, cuando todos los superhéroes se volvieron neuróticos y ultraviolentos, acompañados de un monólogo interior tan «duro» como banal.

Miller seguirá explorando el recurso en obras posteriores hasta convertirlo en una de sus marcas de estilo. Son los casos, entre otros, de *Batman: Year One* (1987, dibujada por David Mazzucchelli), *Elektra Lives Again* (1990, con colores pintados por Lynn Varley) o la serie de novelas gráficas *Sin City* (1991-2000). En *Elektra: Assassin* (1986-1987, dibujada por Bill Sienkiewicz), Miller ensayó a fondo las posibilidades del monólogo interior en un cómic radicalmente experimental, con múltiples cambios de voz narrativa y del punto de vista, y numerosos saltos temporales o anacronías.⁴⁷ Una obra en la que se combinaba

el eclecticismo gráfico con una narración poliédrica en la que el tiempo se convierte en un instrumento de deconstrucción discursiva. El lector debe estar atento a las numerosas voces narrativas, a las didascalías y a los diálogos, tanto como a la organización y exposición de la parte gráfica para llegar a codificar el relato de un modo coherente. (VARILLAS: 2009, 269-270)

El discurso interior también estará presente en otra de sus obras importantes, *Daredevil: Born Again* (1986),⁴⁸ dibujada por David Mazzucchelli, una historia en la que Miller quiso reducir al mínimo los códigos superheroicos en favor de los propios del *hard-boiled* literario y el *noir* cinematográfico. Frente a la abstracción mítica de *The Dark Knight Returns*, la narración de *Born Again* posee una textura naturalista muy anclada al dibujo de Mazzucchelli, que evoca los ambientes urbanos de una Nueva York degradada. Un tono naturalista que Miller refuerza desde el guión con la caracterización de los personajes, empleando de nuevo múltiples voces narrativas y puntos de vista. Aunque Miller usa el

⁴⁷ «Toda anacronía constituye con relación al relato en que se inserta —en que se injerta— un relato temporalmente secundario, subordinado al primero». (GENETTE: 1989, 104)

⁴⁸ Frank Miller y David Mazzucchelli firman conjuntamente, sin distinguir el guión del dibujo; color de Christie «Max» Scheele y Richmond Lewis. Publicada originalmente en comic books de la serie regular de *Daredevil* (227-233, febrero-agosto 1986), Nueva York, Marvel Comics.

monólogo interior directo en cartuchos para expresar la voz de los personajes —el protagonista Matt Murdock, el periodista Ben Urich, Karen Page, etc.—, en otros cartuchos de texto funde el narrador tradicional en tercera persona —ya usado en su primera etapa en *Daredevil*— con los pensamientos del personaje. Así sucede, entre otros ejemplos, al principio de la obra con Matt Murdock, o en la penúltima página con el mafioso Kingpin, frustrado en sus planes por el héroe y denunciado ante los tribunales [fig. 20]. Los cartuchos de texto dicen:

Pocos de los cargos *prosperan*. Aquellos que sí lo hacen son enterrados hábilmente en años de *litigios*.

Aun así, a los ojos de todos, excepto, por ahora, la *ley*... él es un *villano*.

Es *rechazado*. Incluso *condenado*... por los hombres de negocios que poco antes le *aplaudian*.

La *ley*.

...Al menos *eso* se lo quité.

Murdock, piensa.

Y *planea*.

(MILLER Y MAZZUCHELLI: 1986, n° 233, 29)

Estamos aquí ante el estilo indirecto libre, pues «el narrador asume el discurso del personaje o, si se prefiere, el personaje habla por la voz del narrador y las dos instancias quedan entonces *confundidas*», frente al monólogo inmediato, donde «el narrador se desdibuja y el personaje lo *substituye*» (GENETTE: 1989, 231). El discurso indirecto libre, significativamente, no era frecuente en la tradición del cómic norteamericano, y por eso mismo resulta innovador en el momento en que lo emplea Miller, tal vez por influencia directa de la literatura, o tal vez por su deseo de unir en los tradicionales cartuchos del cómic el narrador en tercera persona y en primera.

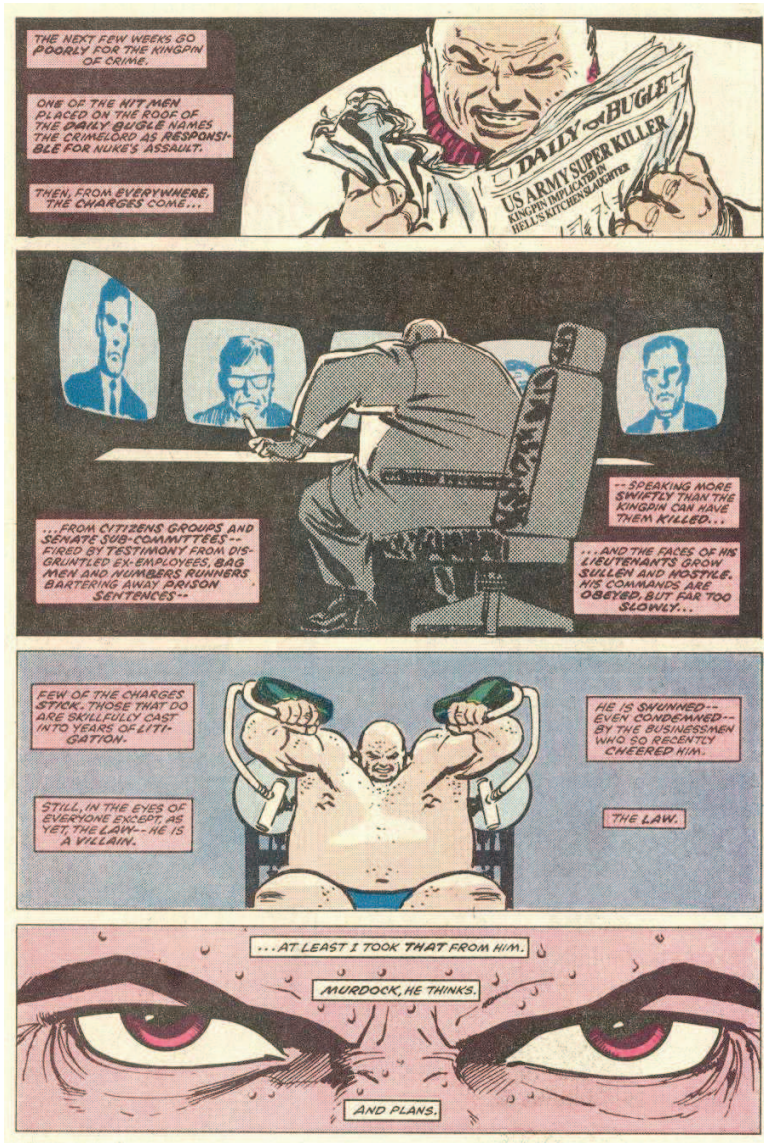


Fig. 20: Discurso indirecto libre en los cartuchos de la penúltima página de *Daredevil: Born Again* (1986), por Frank Miller y David Mazzucchelli (color de Max Scheele). Nótese el ritmo, textual y visual, que da la separación del texto en los diferentes cartuchos. © Marvel Comics 1986

5. DE LA PRIMERA PERSONA AL PLURAL COLECTIVO

Sin City (1991-2000) supone para Miller la realización de su sueño juvenil, el que los editores no le permitieron cuando accedió a la industria a finales de los setenta: un cómic de crimen. En esta saga, desarrollada a través de distintas historias completas estructuradas como novelas gráficas, el autor vuelca todas sus influencias de la novela *hard-boiled* —principalmente Dashiell Hammett, Mickey Spillane y Raymond Chandler—, del cine negro y de los comic books de crimen. *Sin City*, como la posterior *300* (1998), supone también su emancipación definitiva de la gran industria tradicional. Miller ya no está revitalizando superhéroes propiedad de grandes compañías como Marvel o DC, sino publicando en una editorial intermedia (Dark Horse) el material de su propiedad que desea hacer. Ya no debe plegarse a exigencias editoriales, códigos del género dominante —aún el de superhéroes— o formatos de publicación convencionales.

Si Personville, la ciudad de *Cosecha roja* (1929) de Hammett, era apodada en la novela por sus habitantes como Poisonville, tampoco nadie llama a Basin City por su verdadero nombre. Conocida por sus gentes como Sin City, el escenario donde Miller desarrolla sus historias durante toda la década de los noventa es una auténtica *ciudad del pecado*, un mundo mítico, corrupto y ultraviolento habitado por personajes cuyas vidas se entrecruzarán a lo largo de diferentes relatos en los que el autor exagera hasta la abstracción los clichés del género negro. En toda *Sin City* está presente el discurso interior, aunque no siempre lleve el peso de la narración porque la saga presenta un notable giro visual en la trayectoria de Miller, que resta protagonismo al texto en favor del desarrollo de la historia en imágenes. Aun así, el cartucho de monólogo interior del protagonista de cada historia aparece de manera intermitente, en ocasiones con extensos párrafos dispuestos en el lateral de la página, en un evidente tributo a la novela *pulp* criminal. Tomemos de ejemplo a Marv, el bruto (anti)héroe que protagoniza la primera historia de la saga, *Sin City: The Hard Goodbye* (1992), cuyo discurso interior le sirve a Miller para introducir un contrapunto irónico a la violencia de la narración [fig. 21]. Marv es un «Conan en gabardina», en palabras del artista



Fig. 21: Marv, narrador no fiable. Página de *Sin City: The Hard Goodbye* (1992), Frank Miller. Nótese los amplios bloques de texto, tributo a la novela criminal. © Dark Horse 1992

(BROWNSTEIN: 1997, 19), una hipérbole de los personajes ya de por sí violentos y machistas que protagonizaban las novelas de Spillane. También, a partir de un cierto momento de la historia, es un narrador *no fiable*, hasta cierto punto como los protagonistas de las novelas negras de Jim Thompson: a medida que avanza la historia, el lector descubre que Marv tiene algún tipo de problema mental que le obliga a tomar pastillas regularmente. «Me he estado divirtiendo tanto, que olvidé tomar mi medicina. [...] Cuando estás enfermo, es malo olvidar tu medicina» (MILLER: 1992, 83).

En la novela gráfica *300* (1998-1999),⁴⁹ realizada junto a la colorista Lynn Varley, Miller aborda su versión de la leyenda sobre la Batalla de las Termópilas, una historia que había querido contar durante mucho tiempo. Para ello elige un sorprendente punto de vista colectivo, con cartuchos escritos en primera persona del plural. *300* comienza nuevamente *in medias res*, con los trescientos espartanos caminando en silencio hacia el famoso desfiladero para intentar retrasar la invasión persa. Se inicia, a modo de obertura operística, con cuatro espectaculares dobles páginas, de una sola imagen cada una, con escuetos cartuchos de texto que sugieren el protagonismo colectivo. «*We march*», repiten los cartuchos, apropiadamente lacónicos:⁵⁰ «Marchamos... Desde la querida *Laconia*... desde la sagrada *Esparta*... *marchamos*. Por el *honor*... por la *gloria*... *marchamos*» (MILLER & VARLEY: 1999, 6-8). La primera persona del plural fue un experimento meditado, un recurso del que Miller no estaba seguro si funcionaría cuando empezó a trabajar en *300*. La ideología del autor tiende a confiar más en el individuo que en los grupos, gobiernos o movimientos políticos, algo palpable en el resto de su obra, pero la materia prima de este relato le demandó un tratamiento narrativo colectivo. «Lo que quería lograr es que los individuos emergieran del colectivo, y luego retrocedieran a él», explicaba el artista (BRAYSHAW:

⁴⁹ Escrita y dibujada por Frank Miller. Color: Lynn Varley. Publicada originalmente en 5 comic books (mayo-septiembre 1998), recopilados en un solo álbum apaisado (1999), Milwaukee, Dark Horse.

⁵⁰ La palabra *lacónico*, como es sabido, procede justamente del nombre con el que los espartanos se referían a sí mismos, *lacedemonios* o *laconios*, el gentilicio de la región.

2003, 71), que eligió destacar al Rey Leónidas y a unos pocos espartanos más para dar la impresión al lector de haber conocido al grupo entero. «Por eso el narrador es “Nosotros”, y luego se concentra en los individuos según avanza. [Hago esto] en lugar de tener, digamos, al rey narrando toda la historia, porque trabajan en gran medida por el interés común» (BROWNSTEIN: 1997, 24).

En las dos dobles páginas finales de 300 reside la clave que desvela el sentido global de la historia, del narrador en primera persona del plural y de la propia leyenda sobre las Termópilas [fig. 22]. Entonces queda claro que es el espartano Dilios, en representación del colectivo, quien ha estado contando a posteriori todos los hechos de la batalla alrededor del fuego de campamento, y lo hace por supuesto con una intención mitificadora ante sus compatriotas. En la versión que nos ofrece 300 del *espejismo espartano*,⁵¹ el rey Leónidas había ordenado a su fiel Dilios marcharse del campo de batalla antes del sacrificio final porque necesitaba a un superviviente, un *narrador* que contase un relato de victoria, transformando la derrota de las Termópilas en un mito que pudiera aglutinar a unos aliados dudosos, las distintas regiones griegas enfrentadas frecuentemente entre sí por entonces. «Recordadnos», dice el cartucho de texto cuando cae el último de los espartanos (MILLER & VARLEY: 1999, 82), y es evidente que no se refiere solo a los griegos de la época sino a los lectores contemporáneos, que efectivamente hemos seguido recordándolos después de dos mil quinientos años. Estos elementos de 300 resumen los temas de la memoria, la tradición oral, «la invención de la historia y la fundación mítica de las naciones basada en relatos ficti-

⁵¹ Término acuñado en 1933 por François Ollier para aludir a la idealización de Esparta en la Antigua Grecia. Una leyenda que «ha sido, y de hecho todavía es, un elemento clave de la tradición cultural europea y, por tanto, occidental. El mito de Esparta se forjó decisivamente en el yunque de las Termópilas» (CARTLEDGE: 2007, 180). La recepción en general de las Guerras Médicas ha sido «políticamente seminal. Está en los cimientos de la teoría política, e implicada en el origen de las nociones de libertad y democracia occidentales; ha jugado papeles definitivos tanto en la Revolución francesa como en la Guerra de Independencia griega [...]. Pero también ha demostrado ser un estímulo sorprendente para la creatividad en la esfera estética; una amplia variedad de géneros y medios se han apropiado de partes del relato sobre las Guerras Médicas». (BRIDGES, HALL & RHODES: 2007, 5-6)

cios» (GARCÍA: 2007, 84), centrales en este cómic y en la propia leyenda original sobre la batalla, sintetizada por Heródoto. Se trataba de recordar el sacrificio de Leónidas y sus hombres de *una cierta manera*, otorgando la gloria a los vencidos antes que a los vencedores, para que el valor de los espartanos sirviera de ejemplo inspirador al resto de los griegos. Como indica Cartledge, historiador experto en el periodo, la actitud heroicamente suicida de los espartanos «demostró que se podía y se debía oponer resistencia a los persas, y procuró asimismo a la pequeña, titubeante y dividida fuerza de los patriotas griegos el coraje para imaginar que un día quizá derrotarían a los invasores» (CARTLEDGE: 2007, 233).

En la época de la batalla la nación griega aún no existía como tal, y el panhelenismo se forjaba lentamente a través de años de frágiles alianzas contra un enemigo común extranjero. Y si rastreamos las fuentes históricas sobre la batalla, invocadas a menudo por los críticos de 300 como argumento contra la mitificación de la versión de Miller y su *falta de respeto* a la Historia con mayúsculas, descubriremos que el principal relato canónico sobre las Termópilas y las Guerras Médicas, el de Heródoto, fuente de los relatos posteriores, nació en buena parte como leyenda, una historia basada en hechos reales pero mitificada por diversas razones. Heródoto, casi contemporáneo de los hechos, es una fuente secundaria porque los transmitió de segunda mano a través de una tarea de recogida, síntesis y discusión de distintas tradiciones orales sobre las Guerras Médicas, a veces contradictorias, como él mismo admite en numerosos pasajes de su *Historia*. Entre esas fuentes orales que divulgaron lo sucedido en las Termópilas se encontraban *los propios espartanos*, que, según Cartledge (2007, 181), crearon y alimentaron la leyenda de las Termópilas, especialmente tras la victoria griega en la Batalla de Salamina. Heródoto suele considerarse en general fiable por los historiadores modernos —aunque también haya sido objeto de discusiones—, pero eso no impide que hoy se aprecien distorsiones importantes en los detalles de su relato, algo que se debería a las fuentes intrínsecamente defectuosas de las que dispuso, pero también al uso sesgado que hizo de ellas. Si bien el historiador de Halicarnaso exhibió una tolerancia hacia costumbres no griegas extraordinaria para su época, también fue un defensor del panhelenismo.

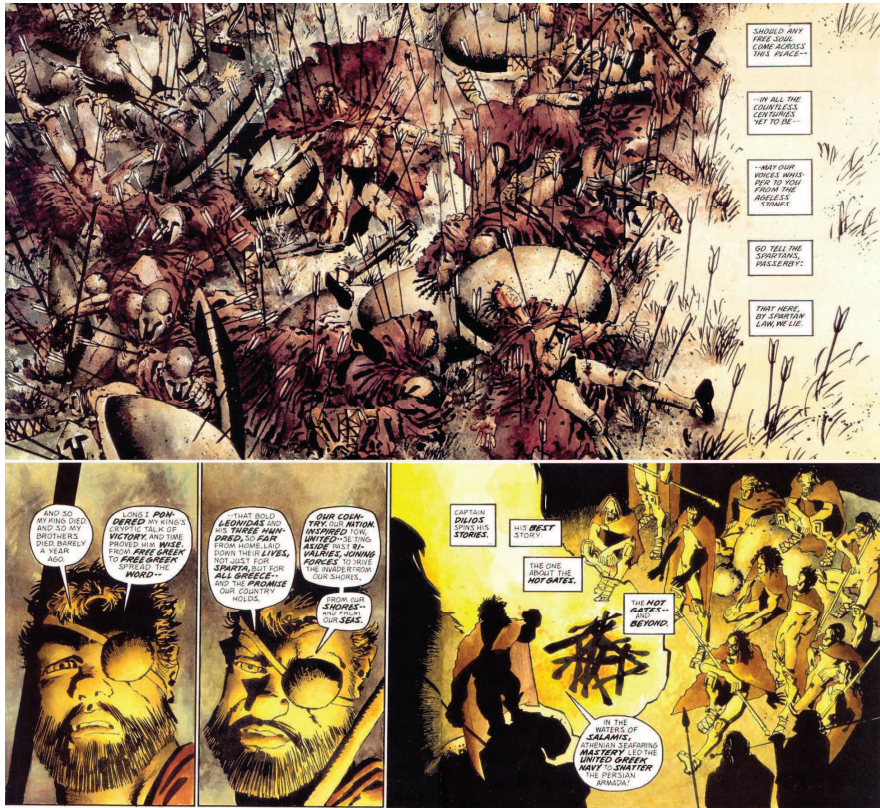


Fig. 22: Detalles de dos páginas consecutivas del final de 300 (1998), Frank Miller y Lynn Varley. El espartano Dilios, en representación del colectivo, relata en primera persona del plural los hechos mitificados de la batalla a sus compatriotas. En los cartuchos de texto de la viñeta grande, Miller recoge los famosos versos de Simónides de Ceos: «Caminante, ve y di a los espartanos que aquí yacemos obedeciendo sus leyes». El poeta griego, contemporáneo de los hechos, fue encargado por la Liga Anfictionica de Delfos —convencida previamente por los espartanos— para componer el epigrama que figura donde cayeron los últimos combatientes. Su epitafio, pues, puede considerarse parte de la construcción propagandística de la leyenda sobre las Termópilas. © Dark Horse 1998

Heródoto, cuyo relato básico sigue Miller en gran medida en 300 —licencias gráficas y narrativas aparte—, fue por tanto un observador parcial que, por ejemplo, exageró notablemente las cifras del ejército

invasor de Jerjes.⁵² Pero la desproporción de fuerzas respecto a los griegos es la clave de bóveda sobre la que descansa el relato de la batalla; es de hecho lo que más recordamos hoy día —Miller no titula por casualidad 300 a su versión del relato—, y la razón principal, junto a la decisión de sacrificarse por el bien común, de que admiremos como gesta heroica la resistencia de Leónidas y sus hombres durante aquellos días de agosto del 480 a.C.: un pequeño ejército de un país pobre plantó cara al gigantesco ejército invasor de un imperio enorme, más rico, con muchos más soldados, equipados con una tecnología superior. En 300 estamos, pues, ante el relato de un mito de identidad colectiva, pero también de la propia construcción oral de ese mito y de cómo se ha reinterpretado en la tradición cultural occidental hasta nuestros días. Con esto en mente, cobra más sentido el uso en 300 del narrador en primera persona del plural. En ese «Nosotros» también estamos incluidos nosotros, descendientes simbólicos de los antiguos griegos.

6. AQUELLOS VIEJOS GLOBOS DE PENSAMIENTO

Como hemos visto, Frank Miller ha hecho del discurso interior uno de sus recursos predilectos para construir sus obras. Bien para dotar de mayor introspección psicológica o introducir múltiples puntos de vista en su trabajo de los años ochenta; bien, a partir de *Sin City* y 300, como apoyo de un esfuerzo autoral de despojamiento y abstracción que se ha concentrado en la estructura y la forma, abandonando el detalle naturalista en favor de la alegoría moral.

⁵² Incluso el hecho de que solo recordemos a la guardia de 300 espartanos del rey Leónidas como los caídos en las Termópilas da idea del grado de mitificación de los hechos. Una vez que el grueso de las fuerzas griegas —hoy se cree que sumaban unos 7.000 efectivos procedentes de diversas regiones, frente a los 4.000 que contó Heródoto— se retiró al tercer día de batalla, en el desfiladero se quedaron para luchar hasta la muerte cerca de 3.000 hombres, no 300: unos 1.000 lacedemonios —los 300 soldados espartiatas más sus ilotas o siervos—, a los que hay que sumar tespios, tebanos y focidios, a menudo olvidados en la leyenda. La superioridad del ejército invasor persa parece un hecho, pero las cifras que dio Heródoto (2009, 123-124), más de cinco millones de efectivos, se estiman hoy muy exageradas. Los historiadores modernos manejan cifras que oscilan entre 80.000 y 600.000 soldados a las órdenes del rey Jerjes (CARTLEDGE: 2007, 125), más bien hacia los 200.000 hombres.

A lo largo de los últimos veinte años, el globo de pensamiento ha ido desapareciendo del cómic comercial norteamericano. Editores y autores del comic book tienden ahora a prescindir de él, hoy asociado a los viejos tebeos infantiles, en favor del cartucho de texto para contener el discurso interior de los personajes. Sin duda la influencia de Miller, no siempre bien asimilada, tiene buena culpa de ello. Una anécdota reciente ilustra perfectamente el fenómeno. En 2010, Stephen King escribía un cómic, *American Vampire*, para el sello Vertigo de DC. Entrevistado al respecto, el novelista se mostraba sorprendido por los cambios formales que había descubierto al volver a leer comic books después de muchos años sin hacerlo:

Un ejemplo: los globos de pensamiento —esas nubes hinchadas que fueron un sello de los cómics de antaño— se han vuelto obsoletos. «Recibí esta especie de llamada embarazosa de los editores diciendo: “Ah, Steve, ya no hacemos eso”. “¿Qué ya no lo hacéis?”, le dije. “No, cuando los personajes hablan, hablan. Si están pensando, intentas comunicarlo en la narración, en los pequeños cartuchos narrativos”». Así que King lo reescribió felizmente para ajustarse al nuevo estilo... aunque todavía lamenta la pérdida del globo de pensamiento. «Creo que es una lástima perder esa flecha de tu carcaj. Una de las cosas buenas de la palabra escrita, frente a la palabra hablada en una película, es que puedes entrar en los pensamientos de un personaje. Se hace en los libros todo el rato, ¿verdad?».
(DONNELLY: 2010)

A nuestro juicio, Stephen King tiene razón. No hay necesidad de prescindir de ellos, y ambos, globos y cartuchos de pensamiento, permiten diferentes posibilidades expresivas, aún apenas exploradas. McCulloch compara los dos dispositivos formales:

los cartuchos pueden ser un recurso igualmente atractivo, afilado y —esto es fundamental— *distanciado* del personaje que piensa, colgando fuera de su cabeza, o a la deriva a través de escenas sin ninguna relación, viñetas sin ningún personaje en absoluto. Por el contrario, los globos de pensamiento tienen una «cadena» que les ata al pensador del caso, una intimidad forzada, tal vez *confinada*, muy reveladora en su apariencia, tan tonta como la que tendrían los pensamientos conforme se tienen, si pudieran verse. (MCCULLOCH: 2010)

Afortunadamente, el globo de pensamiento ha sido rescatado por

autores de la novela gráfica reciente como Chris Ware, Daniel Clowes o David Mazzucchelli, demostrando con nuevos e imaginativos usos la potencialidad de este original recurso en cómics artísticos que no están dirigidos precisamente a niños. El asunto se merecería otro artículo entero que esperamos abordar en otra ocasión.

BIBLIOGRAFÍA

- ALTARRIBA, Antonio (2008): «La historieta. Un medio mutante», *Quimera*, 293 (verano 2008). Consultable en: <<http://www.antonioaltarriba.com/la-historieta-un-medio-mutante/>> [fecha de consulta: 7 de octubre de 2012].
- BERMÚDEZ, Trajano (1999): «Clásicos en B/N: Pantera Negra», *U*, 8 (diciembre 1999), p. 110-111.
- BRAYSHAW, Christopher (2003): «Interview Four», en Milo GEORGE (ed.), *The Comics Journal Library Vol. 2: Frank Miller*, Seattle, Fantagraphics, p. 65-87. Entrevista publicada originalmente en *The Comics Journal*, 209 (diciembre 1998).
- BRIDGES, Emma, Edith HALL & P. J. RHODES (2007): «Introduction», en Emma BRIDGES, Edith HALL & P.J. RHODES (eds.), *Cultural Responses to the Persian Wars. Antiquity to the Third Millennium*, Oxford, Oxford University Press.
- BROWNSTEIN, Charles (1997): «Frank Miller. The Definitive Interview», *Feature*, 3 (vol. 3 / otoño 1997), p. 5-25.
- CAMPBELL, Joseph (1972): *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, traducción de Luisa Josefina Hernández, México D.F., Fondo de Cultura Económica.
- CARTLEDGE, Paul (2007): *Termópilas. La batalla que cambió el mundo*, traducción de David León y Joan Soler, Barcelona, Ariel.
- COHN, Dorrit (1983): *Transparent Minds. Narrative Modes for Presenting Consciousness in Fiction*, Princeton, Princeton University Press.
- COLLINS, Jim (1991): «Batman: The Movie, Narrative: The Hyperconscious», en Roberta E. PEARSON & William URICCHIO (eds.), *The Many Lives of The Batman. Critical Approaches to a Superhero and his Media*, Londres / Nueva York, Routledge, p. 164-181.

- GARCÍA, Santiago (2007): *300: del cómic al cine*, Trabajo Académico Dirigido por Valeria Camporesi (Universidad Autónoma de Madrid). Consultable en: <<http://santiagogarciablog.blogspot.com/2011/02/300-heroes.html>> [fecha de consulta: 9 de septiembre de 2012].
- (2008): «Frank Miller, aprendiz de autor», en Antoni Guiral (coord.), *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*, vol. 4, Girona, Panini, p. 55.
- (2010): *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri.
- GASCA, Luis & Román GUBERN, Román (2001): *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.
- GENETTE, Gérard (1989): *Figuras III*, traducción de Carlos Manzano, Barcelona, Lumen.
- (1998): *Nuevo discurso del relato*, traducción de Marisa Rodríguez Tapia, Madrid, Cátedra.
- GRAVETT, Paul (2008): «Every Shade of Noir», en Paul GRAVETT (ed.), *The Mammoth Book of Best Crime Comics*, Londres, Robinson, p. 8-11.
- GROENSTEEN, Thierry (2007): *The System of Comics*, traducción inglesa de Bart Beaty y Nick Nguyen, Jackson, University Press of Mississippi.
- HAJDU, David (2009): *The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America*, Nueva York, Picador.
- HERÓDOTO & DIODORO DE SICILIA (2009): *La batalla de las Termópilas*, traducción de Juan José Esbarranch, Barcelona, RBA.
- KANNENBERG JR., Gene (2003): «Form, Function, Fiction: Text and Image in the Comics Narratives of Winsor McCay, Art Spiegelman, and Chris Ware», *Comicsresearch.org*. Consultable en: <<http://gator.dt.uh.edu/~kannenbg/fff.html>> [fecha de consulta: 12 de octubre de 2012].
- KLOCK, Geoff (2006): *How to Read Superhero Comics and Why*, Nueva York / Londres, Continuum.
- LEFÈVRE, Pascal (2000): «The Importance of Being 'Published': A Comparative Study of Different Comics Formats», en Anne

- MAGNUSSEN & Hans-Christian CHRISTIASEN (eds.), *Comics & Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, Copenhagen, Museum Tusulanum Press / Universidad de Copenhagen, p. 91-105.
- MCCULLOCH, Joe (2010): «The Problem with American Vampires Is that They Just Don't Think», *Comicscomicsmag.com*. Consultable en: <<http://comicscomicsmag.com/2010/03/the-problem-with-american-vampires-is-that-they-just-dont-think.html>> [fecha de consulta: el 16 de octubre de 2012].
- MILLER, Frank (1992): *Sin City: The Hard Goodbye*, Milwaukee, Dark Horse.
- MILLER, Frank *et alii* (1979-1983): *Daredevil*, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, Frank, Klaus JANSON & Lynn VARLEY (1986): *Batman. The Dark Knight Returns*, 1-4, Nueva York, DC Comics.
- MILLER, Frank & David MAZZUCHELLI (1986): *Daredevil: Born Again* (*Daredevil*, vol. 1, 227-233), Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, Frank & Bill SIENKIEWICZ (1986-1987): *Elektra: Assassin*, 1-8, Nueva York, Marvel Comics.
- MILLER, Frank & Lynn VARLEY (1983-1984): *Ronin*, 1-6, Nueva York, DC Comics.
- (1999): *300*, Milwaukee, Dark Horse.
- (2001-2002): *Batman: The Dark Knight Strikes Again*, 1-3, Nueva York, DC Comics.
- NYBERG, Amy Kiste (1998): *Seal of Approval. The History of the Comics Code*, Jackson, University Press of Mississippi.
- PÉREZ, Pepo (2007): «Quemando cromó», *Con C de arte*. Consultable en: <<http://concdarte.blogspot.com/2007/08/quemando-cromo.html>> [fecha de consulta: 7 de octubre de 2012].
- (2011), «Daniel Clowes. El egoísta moderno», *Rockdelux*, 295 (mayo 2011), p. 58-59.
- RESMINI, Mauro (2009): «Miller's Paradox: An Axiom in Crisis», en Leonardo QUARESIMA, Laura Ester SANGALLI & Federico ZECCA

- (eds.): *Cinema e fumetto. Cinema and Comics*, Udine, Forum, p. 347-365.
- RICHLER, Mordecai (1987): «Paperbacks; Batman at Midlife, or The Funnies Grow Up», *The New York Times.com*. Consultable en: <<http://www.nytimes.com/1987/05/03/books/paperbacks-batman-at-midlife-or-the-funnies-grow-up.html>> [fecha de consulta: 7 de octubre de 2012].
- RODMAN, Larry (2003): «New Blood: a Frank Miller Career Overview», en Milo GEORGE (ed.), *The Comics Journal Library Volumen Two: Frank Miller*, Seattle, Fantagraphics, p. 121-131.
- SALISBURY, Mark (1999): *Writers on Comics Scriptwriting*, Londres, Titan Books.
- SANDERSON, Peter (1983): «The Ronin Forum», *Amazing Heroes*, 25 (junio 1983), p. 36-59.
- SENECA, Matt (2011): «Insides», *Death to the Universe.com*. Consultable en: <<http://deathtotheuniverse.blogspot.com/2011/01/insides.html>> [fecha de consulta: 7 de octubre de 2012].
- SERRA, Marcello (2008): «Los hijos del Caballero Oscuro. Mutaciones sensoriales en el Batman de Frank Miller», *Revista de Occidente*, 328 (septiembre 2008), p. 84-99.
- VALLES CALATRAVA, José R. (2008): *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*, Madrid, Iberoamericana.
- VARILLAS, Rubén (2009): *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio.
- VILCHES, Gerardo (2011): «El globo de pensamiento», *The Watcher and the Tower*. Consultable en: <<http://thewatcherblog.wordpress.com/2011/10/13/lecciones-de-tebeo-vii-el-globo-de-pensamiento>> [fecha de consulta: 7 de octubre de 2012].
- YEZBICK, Daniel F. (2009): «The Joy of Plex: Erotic Arthrology, Tromplographic Intercourse, and “Interspecies Romances” in Howard Chaykin’s *American Flagg!*», *ImageText*, 3 (vol. 4). Consultable en: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v4_3/yezbeck> [fecha de consulta: 12 de octubre de 2012].