

FACULTAD DE FILOLOGÍA  
DEPARTAMENTO DE TEORÍA DE LA LITERATURA



*The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch:*  
Análisis de un clásico en tres actos

TESIS DOCTORAL

BRENDA E. MELERO VENTOLA

DIRECTOR: DR. MANUEL GONZÁLEZ DE ÁVILA



VNIVERSIDAD  
SALAMANCA

Salamanca, mayo de 2019



Como director de tesis de Dña. Brenda Melero Ventola, el abajo firmante, profesor doctor D. Manuel González de Ávila, hace constar su visto bueno al depósito y defensa de la presente investigación doctoral.

Salamanca, a 03 de mayo de 2019

Fdo:

Manuel González de Ávila

Área de Teoría de la literatura y Literatura comparada

Departamento de Lengua española





# ÍNDICE

Agradecimientos	
0. Introducción	1-4
I. “El Noveno Arte”: Evolución de un medio desde sus orígenes hasta nuestros días	5-75
I.1 Breve historia del cómic	7-29
I.1.1 Orígenes del medio	8-11
I.1.2 El cómic en el ámbito anglosajón	11-20
I.1.3 El cómic en Europa Occidental: <i>Bande dessinées</i> , tebeos y <i>fumetti</i>	20-21
I.1.4 Edad de Plata del cómic	22-24
I.1.5 Internet: ¿Una nueva forma de distribución del medio?	24-28
I.1.6 Conclusiones	28-29
I.2 Definición de cómic: Diferentes enfoques en torno a su estudio	30-49
I.2.1 Género vs medio	31-33
I.2.2 Teorías en torno al estudio del cómic	33-48
I.2.3 Conclusiones	48-49
I.3 La novela gráfica: ¿Invención editorial o reconversión del medio?	50-58
I.3.1 ¿Cómic o novela gráfica?	50-58
I.3.2 Conclusiones	59
I.4 Guía práctica de términos imprescindibles para el estudio del cómic	60-75
I.4.1 Tipos de artistas	60-62
I.4.2 Diseño de la página	62-68
I.4.3 Elementos básicos de la viñeta	68-72
I.4.4 Tipos de signos visuales	72-74
I.4.5 Conclusiones	74-75

II. De Pulcinella a Mr. Punch: Travesía de una máscara de la Italia	
Renacentista a la Inglaterra del siglo XXI	76-149
II.1 <i>Commedia dell'arte</i> : Un juego de máscaras	78-118
II.1.1 Orígenes y evolución de la <i>Commedia dell'arte</i>	78-97
II.1.2 Arquetipos o máscaras	97-108
II.1.3 <i>Gli zanni</i>	108-117
II.1.4 Conclusiones	118
II.2 Pulcinella: <i>Lo zanno di Napoli</i>	119-127
II.2.1 Nacimiento de Pulcinella: Cómo, cuándo y dónde surge el personaje	120-124
II.2.2 Evolución de Pulcinella dentro de la <i>Commedia dell'arte</i> : Desarrollo del personaje dentro del género	125-126
II.2.3 Conclusiones	127
II.3 Los mil y un rostros de Pulcinella: Recepción del personaje fuera de las fronteras italianas	128-135
II.3.1 Polichinelle	129-130
II.3.2 Don Cristóbal Polichinela	130-132
II.3.3 Petrouchka	132-133
II.3.4 Hanswurst	133-135
II.3.5 Conclusiones	135
II.4 Mr. Punch: Viaje de un histrión del teatro al guiñol	136-149
II.4.1 Situación sociopolítica de Inglaterra antes de la llegada de Mr. Punch	137-139
II.4.2 Llegada de Mr. Punch a Inglaterra y evolución del personaje	139-141
II.4.3 El <i>show</i> de Punch y Judy en la Época Victoriana	142-148
II.4.4 Surgimiento y desarrollo de las asociaciones de <i>Punchmen</i> : el show en la actualidad	148-149
II.4.5 Conclusiones	149
III. <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i> : Títeres, violencia y reminiscencias del pasado	150-221

III.1	Breve bio-bibliografía de Neil Gaiman y Dave McKean: Imaginería y características de su producción artística	152-170
III.1.1	Neil Gaiman: Misticismo, autoreflexión y juegos literarios	153-163
III.1.2	Dave McKean: Provocación y originalidad en un artista integral	163-169
III.1.3	Conclusiones	170
III.2	Trilogía sobre la memoria: Señales e interferencias en el proceso creativo de la obra de arte	171-184
III.2.1	<i>Signal to Noise</i>	174-179
III.2.2	<i>Violent Cases</i>	179-184
III.2.3	Conclusiones	184
III.3	Caso de estudio: <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>	185-221
III.3.1	Conclusiones	221
	Conclusión Final	221-234
	Bibliografía	235-250
	Galería de imágenes	251-269



## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a mi tutor y director de esta tesis doctoral, el Dr. Manuel González de Ávila, sin cuya encomiable dedicación e incondicional apoyo, este proyecto de investigación nunca hubiese sido posible.

En segundo lugar, mi agradecimiento a la Universidad de Salamanca por permitirme desarrollar en su seno mi trabajo, así como al conjunto de los profesores y compañeros que durante mis años de estudiante han contribuido a mi formación en el más amplio sentido de la palabra.

Gracias también a todas aquellas personas que de una u otra manera me han ayudado a lo largo de este arduo proceso, especialmente a mis amigos y a mi familia, tanto biológica como política, por su paciencia alentándome a no rendirme durante todos estos años, por brindarme sus sabios consejos y haberse armado de comprensión cuando ha sido necesario. Asimismo, me gustaría hacer una mención especial a mis abuelos, que junto con mis padres, desde mi infancia me inculcaron el valor de la palabra escrita y que han sido mi verdadera inspiración para elegir este tema de estudio, ya que con su desbordante imaginación despertaron en mi la pasión por la literatura.

Por último pero no menos importante, me gustaría dedicar esta tesis a mi marido, Tomás, y a mi hijo, Dante, para quienes me faltan palabras para expresar mi agradecimiento. Este trabajo es tan vuestro como mío.

A todos, muchas gracias.





NOW, MISTER PLUNCH,

YOU ARE TO BE HUNG

BY THE NECK UNTIL YOU ARE

DEAD-

DEAD-

DEAD!

WHAT?

AM I TO DIE

THREE TIMES?







## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objeto final abordar la revisión de la adaptación posmoderna de las aventuras y desventuras del cómico personaje de herencia italiana Pulcinella, que Neil Gaiman y Dave McKean llevaron a cabo en su obra titulada *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* publicada por Vertigo en el año 1994.

No obstante, esta investigación se sustenta en torno a tres aspectos básicos que serán considerados como cuantitativa y temáticamente equivalentes para su adecuada exposición y que, por tanto, serán tratados, respectivamente, como objeto central de estudio de cada uno de los capítulos que la componen. Así, el primer acto estará dedicado al estudio de la naturaleza del cómic, por ser este el medio en el que se desarrolla la citada pieza; el segundo girará en torno a los orígenes y evolución de Mr. Punch, por ser este personaje el protagonista de la misma; y, finalmente, el tercer acto se dedicará a un análisis pormenorizado de *The Tragical...* así como del contexto artístico en el que esta novela gráfica ve la luz.

Resulta necesario señalar que la obra de Gaiman y McKean es un trabajo mixto, en el que se mezclan literatura y artes gráficas, puesto que pretende emular lo más fielmente posible a las diferentes versiones impresas de la historia, la primera de las cuales data de 1828, eso sí aportando siempre la imaginación personal de los autores. Esta primera versión ya aunaba la transcripción del periodista británico John Payne Collier con las ilustraciones del caricaturista George Cruikshank, lo cual muestra un interés temprano no solo por la pervivencia de la pieza de guiñol, sino también por la alta capacidad de expresión y de transmisión de la palabra escrita acompañada por imágenes.

Asimismo, se subrayará que la obra de Gaiman y McKean nace como resultado de un proceso de hibridación total, ya que no solo parte del ámbito de la *commedia dell'arte* –forma teatral que solo ve cumplida su función catártica a través de la representación y ya es, en sí, una forma híbrida y permanentemente reactualizable de la literatura–, sino que a lo largo de su historia sufre adaptaciones a mundos o tiempos tan distintos como el del guiñol o la novela gráfica y el Renacimiento o la Posmodernidad, manteniendo en todo momento su esencia y demostrando que se trata de un arquetipo de comportamiento humano válido en los contextos más variados.

Además, por un lado, se hará especial hincapié en la transmedialidad de este producto cultural, señalando el cambio de la historia de esta figura de un medio de comunicación a otro y obteniendo como resultado distintas expresiones de una misma trama y personajes. Y por otro, en el hecho de que la “reescritura” a la que se somete la figura de Pulcinella permite un juego dialéctico entre identidad/diferencia del personaje y de su historia en los distintos contextos sociohistóricos y geo-estéticos en los que es retomado y redefinido a lo largo de su devenir.

Para ello, se procederá a dividir este estudio en tres partes atendiendo a los diferentes aspectos que se van a analizar.

El primer acto, «El “Noveno Arte”: Evolución de un medio desde sus orígenes hasta nuestros días» está subdividido en cuatro apartados diferentes. En primer lugar, se ha elaborado una breve historia de los cómics, ya que se ha considerado que un análisis profundo de los elementos que los componen y de cómo éstos se estructuran debe hacerse en conjunto con una exploración de los asuntos contemporáneos con los que se relaciona el medio, por lo que también resulta esencial la correcta comprensión del ambiente social y las circunstancias en las que dichos cómics fueron producidos.

A lo largo del segundo apartado se pretende brindar una aproximación al mundo del cómic, así como al debate en torno a la complejidad que supone encontrar una definición apropiada de las características formales básicas que establecen los fundamentos sobre los que se sustenta el “novenno arte”.

El tercer apartado trata la problemática surgida en torno a la adecuación del uso del término “novela gráfica” para referirse a este ‘nuevo’ tipo de manifestación artística perteneciente al ámbito del cómic.

Por último, se tratará de ofrecer un acercamiento a la terminología ligada al mundo del cómic y a sus constituyentes básicos que posteriormente se empleará para llevar a cabo un análisis en profundidad de *The Tragical...*

Por otra parte, el segundo acto, «De Pulcinella a Mr. Punch: Travesía de una máscara de la Italia Renacentista a Inglaterra del siglo XXI», se centrará en Pulcinella y también está dividido en cuatro apartados. Se hablará, por un lado, sobre el género teatral en que surge y que a día de hoy se conoce popularmente como *commedia dell’arte* y de la variedad de personajes a los que dio lugar, así como de las diversas teorías que circulan

en torno al nacimiento de este histrión, cuya figura teatral ha sido definida como una síntesis de varios personajes de la farsa atelana y su evolución dentro del género, profundizando en la importancia de la fuerte carga simbólica que encierra.

Por otro lado, se hará alusión a las diversas adaptaciones que Pulcinella sufrió fuera de Italia, haciendo especial hincapié en la extraordinaria recepción que éste tuvo en Inglaterra y su transformación en el popular títere Mr. Punch. Cabe señalar que la primera representación documentada de la obra en Reino Unido se remonta a 1662 y aún sigue representándose en *Covent Garden*, Londres, y en otros lugares del país, con carácter de celebración anual.

Este estudio pondrá de manifiesto la importancia de esta pieza en tanto en cuanto representa la fijación de la tradición oral en un medio consolidado y coherente que, pese a haber sufrido diferentes adaptaciones en diversas culturas y medios expresivos ha sobrevivido al paso del tiempo, y a sus sucesivas interpretaciones, que lo han transmitido hasta la actualidad sin sufrir cambios significativos en su esencia.

El tercer y último acto, «*The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*: Títeres, violencia y reminiscencias del pasado», se iniciará con una breve bibliografía de Gaiman y McKean, que permitirá situar el estudio de *The Tragical...* no solo en el contexto de la producción de estos autores, sino en el contexto semiótico de su particular universo iconográfico y mitológico, creado a partir de la revisión de mitos clásicos y su posterior adaptación a un marco actual y personal.

En este sentido, se hará referencia al hecho de que Gaiman es uno de los mejores exponentes de la Posmodernidad, ya que es un experto en revisar y subvertir los clásicos y adaptarlos a su idiosincrasia, generando así nuevos mitos que son también un híbrido entre lo clásico y lo decimonónico, y en dotarlos de su propia iconografía. Asimismo, se aludirá a las principales influencias de Dave McKean y al carácter profundamente transgresivo y polifacético de su obra artística.

A continuación, se tratará de enmarcar *The Tragical...* dentro de lo que algunos investigadores han dado en denominar como “trilogía de la memoria”, de la que también formarían parte *Violent Cases*, publicada en el año 1987 y que supone la primera colaboración de ambos autores en el ámbito de la novela gráfica, y *Signal to Noise*, que,

tras haber aparecido en diversos números independientes, fue recopilada y adaptada para su publicación conjunta en el año 1992.

Por último, una vez establecidos los presupuestos y las bases semióticas de ambos autores y de haber situado la obra dentro del contexto de su producción artística, se analizará bajo este prisma la ya mencionada *The Tragical...*, prestando especial atención al proceso de adaptación de la obra de un medio oral, representativo y efímero, a otro visual y duradero, y de sus referentes.

Debido a la complejidad del asunto a tratar, se ha optado por seguir una fórmula clásica para la elaboración de esta tesis doctoral y por adoptar un enfoque centrado en encontrar un hilo conductor capaz de enlazar de forma coherente las dimensiones antropológicas, historiográficas, semióticas y estéticas de la obra en un todo unitario de sentido.

Igualmente, cabe señalar que ya que los temas que aquí se abordan poseen por definición un carácter marcadamente intercultural, así como por amor y respeto a las lenguas originales de los autores y teniendo en cuenta el contexto filológico en el que esta tesis se ha elaborado y se presenta, se ha preferido no traducir las citas de los mismos a fin de preservar su esencia de manera íntegra.

## ACTO I: “EL NOVENO ARTE”: EVOLUCIÓN DE UN MEDIO DESDE SUS ORÍGENES HASTA NUESTROS DÍAS



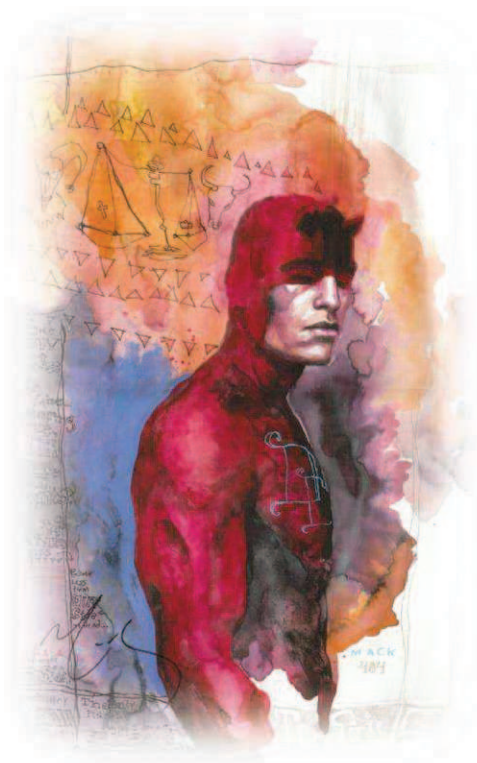
*Nos Beaux-arts ont été institués, et leur type comme leur usage fixés, dans un temps bien distinct du nôtre, par des hommes dont le pouvoir d'action sur la chose était insignifiant auprès de celui que nous possédons. Mais l'étonnant accroissement de nos moyens, la souplesse et la précision qu'ils atteignent, les idées et les habitudes qu'ils introduisent nous assurent des changements prochains et très profonds dans l'antique industrie du Beau. Il y a dans tous les arts une partie physique qui ne peut plus être regardée ni traitée comme naguère, qui ne peut pas être soustraite aux entreprises de la connaissance et de la puissance modernes. Ni la matière, ni l'espace, ni le temps ne sont depuis vingt ans ce qu'ils étaient depuis toujours. Il faut s'attendre à ce que de si grandes nouveautés transforment toute la technique des arts, agissent par-là sur l'invention elle-même, aillent peut-être jusqu'à modifier merveilleusement la notion même de l'art.*

(Paul Valéry, «La conquête de l'ubiquité», *Pièces sur l'art*, 1928)

Dado que el caso de estudio que se analizará en el tercer acto de esta investigación se centra en la novela gráfica de Neil Gaiman y Dave McKean *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, se ha considerado pertinente dedicar este primer acto al estudio del formato elegido por los autores para llevar a cabo esta obra de arte de carácter híbrido, ya que, sin duda alguna, la forma de expresión elegida por ambos influyó de manera decisiva en el resultado final de su trabajo. Por otra parte, gracias a este capítulo se obtendrá el soporte teórico que permitirá el análisis detallado de la pieza, que se llevará a cabo en el último capítulo de esta tesis doctoral. Por ello, se ha procedido a dividirlo en cuatro apartados: «Breve historia del cómic»; «Definición de cómic: diferentes enfoques en torno a su estudio»; «La novela gráfica» y «Términos imprescindibles para el estudio del cómic». En consecuencia, a lo largo de este acto, se tratará de proporcionar, en primer lugar, una aproximación al mundo del cómic a través de un breve repaso de aquellos hitos más relevantes que han ido dándole forma a lo largo de su historia para, a continuación, poder debatir la validez de las diferentes definiciones

de las que ha sido objeto por parte de la crítica, así como por otros especialistas implicados en su producción y recepción, como la industria, los guionistas e ilustradores, los lectores, etc. Así mismo, se expondrá la problemática surgida en torno a la diferenciación entre los términos cómic y novela gráfica y, para finalizar, se definirán aquellos términos referidos a los constituyentes del cómic que resultan básicos para una adecuada comprensión de su análisis.

## I.1 BREVE HISTORIA DEL CÓMIC



Cómic, historieta o tebeo: Lo llamemos como lo llamemos, es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo. Durante décadas, fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia. El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, *underground*, provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, por animales antropomórficos, por bárbaros, monstruos o robots, por personajes reales o inventados, por personas corrientes o por sus propios autores. Surge de la unión de la palabra y el dibujo para convertirse en algo totalmente diferente, en un campo de pruebas libre donde, en su corta historia, hay mucho que contar.

(Gerardo Vilches Fuentes, *Breve Historia del cómic*, 2014).

Uno de los factores más relevantes a tener en cuenta a la hora de abordar un análisis en profundidad de *The Tragical...* es que el medio a través del cual se manifiesta esta obra, el cómic, al igual que otras formas de expresión como la pintura o la literatura, ha sido y continúa siendo leído e interpretado no solo atendiendo a sus características formales sino también dentro de un contexto histórico y cultural. Por ello, se ha considerado que, para comprender mejor su funcionamiento, un estudio de los elementos que lo componen y de cómo estos se articulan debe hacerse en conjunto con una exploración de los asuntos contemporáneos con los que se relaciona el medio, por lo que también resulta esencial la correcta comprensión del ambiente social y las circunstancias en las que dichos cómics fueron producidos. En consecuencia, se ha estimado como relevante comenzar este trabajo de investigación haciendo un recorrido sintético por los hitos históricos que, de una u otra forma, han dejado su impronta en la trayectoria de esta forma artística.



---

### I.1.1 ORÍGENES DEL MEDIO

El problema surge, sin embargo, del hecho de que ni siquiera los expertos en la materia están de acuerdo en torno a cuál es el verdadero origen de este medio artístico. La especialista en cine y estudios del cómic franceses Ann Miller plantea a este respecto en su libro *Reading Bande Dessinée* que este debate, en realidad, revela una maniobra estratégica entre quienes ven el cómic como parte del acervo cultural y artístico occidental y quienes consideran que se trata de un producto de origen norteamericano destinado al consumo de las masas, que históricamente ha respondido a los intereses de la industria editorial y periodística (2007: 15)<sup>1</sup>.

*These technical questions were, though, less important than the strategic moves that underlay them. In fact, most definitions of the medium will come up against exceptions (that of the Outcault faction would exclude silent bande dessinée, for example), but the debate around specificity was in itself a way of raising the status of the medium. In addition, the CNBDI had a further motive in their promotion of Töpffer over Oucault. If bande dessinée's history begins with the American comic strip, then it has its roots in the mass culture, even if some comic strips can be deemed to have artistic merit. If, on the other hand, it can be traced back to Töpffer's work, then it can lay claim to some illustrious European successors later in the nineteenth century [...]. Its subsequent disappearance into the ghetto of children's magazines and mass culture can, in consequence, be seen as contingent and transitory [...]* (Miller, 2007: 16).

Dejando la problemática de su clasificación como un subproducto de la cultura de masas o su consideración como obra artístico-literaria a un lado, podría decirse sin temor a equivocarse que los factores que influyen en la creación de este nuevo medio son muchos y de naturaleza muy diversa. La invención de la caricatura en Italia en el siglo XVI y la popularización de dicha moda en la Inglaterra del siglo XVIII de mano de grabadores y artistas como William Hogarth (1697-1764) y Thomas Rowlandson (1756-1827), así como la creación de revistas como *The Comick Magazine* en 1796, *The Caricature Magazine* en 1807, *Punch* en 1841 o la francesa *Le Charivari* en 1832, o los avances hechos en el mundo de la imagen impresa y el auge de la prensa escrita, entre muchos otros, sentaron las bases para el nacimiento de este nuevo medio de expresión.

---

<sup>1</sup> Miller hace referencia en su libro a la polémica protagonizada en el año 1996 por la CNBDI (*Cité internationale de la bande dessinée et de l'image*) y su equivalente belga, la CBBB (*Centre Belge de la bande dessinée*), ya que mientras los primeros recordaban el 150 aniversario de la muerte de quienes ellos consideraban como precursor de este medio, a saber, Töpffer, los segundos festejaban el centenario del nacimiento del cómic, proclamando como inventor del mismo al dibujante norteamericano Richard Outcault.



Los cómics, como medio de comunicación escrito-icónico, se han desarrollado históricamente sedimentando y amalgamando diversos factores, como el invento de la caricatura y del chiste gráfico, los avances técnicos de la impresión, la incorporación de dibujantes a las plantillas de los periódicos y las exigencias comerciales de la industria editorial y del fotoperiodismo en el último tercio del siglo XIX (Gubern, 1997: 71).

Numerosos especialistas, Peeters, Groensteen y Fresnault-Deruelle entre ellos, coinciden en señalar al escritor y dibujante suizo Rodolphe Töpffer (1799-1846) como padre de este nuevo medio artístico, quien, a partir de 1827, animado por el propio Goethe, comenzó a integrar imágenes y texto en sus novelas (Gabilliet, 2010: XIV)<sup>2</sup>. Asimismo, siguiendo la estela trazada por autores tan relevantes como Leonardo da Vinci o Leon Battista Alberti, quienes, además de por la calidad sus obras, destacaron por su interés en ahondar en el ámbito teórico-artístico, este autor trató de analizar el funcionamiento y las estructuras de este medio de expresión a través de estudios como su *Essai de Physiognomie* (1845), que le convirtieron también en el primer pensador en plantear un estudio sobre el cómic (Harvey, 2001: 76).



Fig. 1 Plancha de la *Histoire d'Albert* de Rodolphe Töpffer, publicada en Génova en 1846.

<sup>2</sup> *Monsieur Crytogame*, compuesto por 225 viñetas, fue su trabajo más extenso, mientras que el más breve fue *Les voyages et aventures de M. Festus*, con tan solo 143 viñetas. Para una información detallada sobre este autor también se recomienda consultar la obra conjunta de Groensteen y Peeters *Töpffer, l'invention de la bande dessinée* (1994), *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer* (2007) de David Kunzle, y la más reciente *M. Töpffer invente la bande dessinée* (2014), también de Groensteen.

---

*L'apport du Genevois est également décisif dans la façon qu'a ce dernier de croquer une situation ou une attitude qu'a ce dernier ou bien de mettre au point la mécanique narrative qui s'ensuit. Peut-on, à cet égard, parler de «logique graphique»? D'évidence, oui. On en voudra pour preuve ceci, qui veut que le message verbal (cantoné sous le cadre de vignettes, mais tracé du même crayon que ces dernières) est ce qui sert d'accompagnement au dessin. Or, c'est l'inverse qui prévalait jusqu'alors: l'image –même si elle était physiquement dominante– n'était que le supplément d'un récit gouverné par le texte (Fresnault-Deruelle, 2009: 6).*

Su influencia tuvo un amplio alcance, figurando entre sus seguidores autores tan relevantes para la historia del cómic como el alemán Wilhem Busch (1832-1908) o el francés Christophe (1856-1945), entre los que destaca especialmente el segundo por su gran sentido de la continuidad narrativa y las numerosas innovaciones técnicas que aportó al género<sup>3</sup>.

El guionista y especialista en estudios de la *bande dessinée* Thierry Smolderen adopta una perspectiva diferente a la de los autores anteriores en su libro *Naissances de la bande dessinée* (2009), y atribuye al ya citado grabador británico William Hogarth – de quien Töpffer era un profundo admirador y cuyos trabajos han sido habitualmente calificados como 'proto-cómics'– la invención del cómic, ya que según sus propias palabras fue el primero «*qui a propulsé l'art de l'estampe dans la modernité en combinant ironiquement la vieille tradition du récit en images édifiantes et la littérature humoristique qui émergeait à son époque, en Angleterre*» (9).

Igualmente, cabe resaltar la importancia que adquiere para el desarrollo de este medio la labor llevada a cabo por artistas de la talla de Honoré Daumier (1808-1879), Gustave Doré (1832-1883) y Caran D'Ache (1858-1909) en las denominadas como *histoires en images* o de Valeriano (1833-1870) y Gustavo Adolfo Bécquer (1836-1870), que con su colección de láminas satíricas titulada *Los Borbones en pelota* llevaron a cabo una audaz obra conjunta donde las ilustraciones, caricaturizando a diversos personajes públicos del momento, aparecían acompañadas de un pequeño texto de carácter cómico alusivo a la imagen<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Su particular visión de la burguesía francesa le llevó a elaborar una historieta basada en las experiencias vividas por la familia Fenouillard (1889), lo que le convirtió en el primer autor en publicar de modo seriado en un semanario. Entre sus aportaciones destacan el cambio de escala de representación, la variedad de ángulos y encuadres y la ágil articulación del montaje de las viñetas.

<sup>4</sup> Cabe señalar que la autoría de esta serie de 89 acuarelas realizadas entre los años 1868-1869 y firmadas originalmente bajo el pseudónimo SEM ha sido atribuida por algunos expertos en la materia al pintor liberal Francisco Ortego (1833-1881). Fueron publicadas por primera vez en el año 1991.

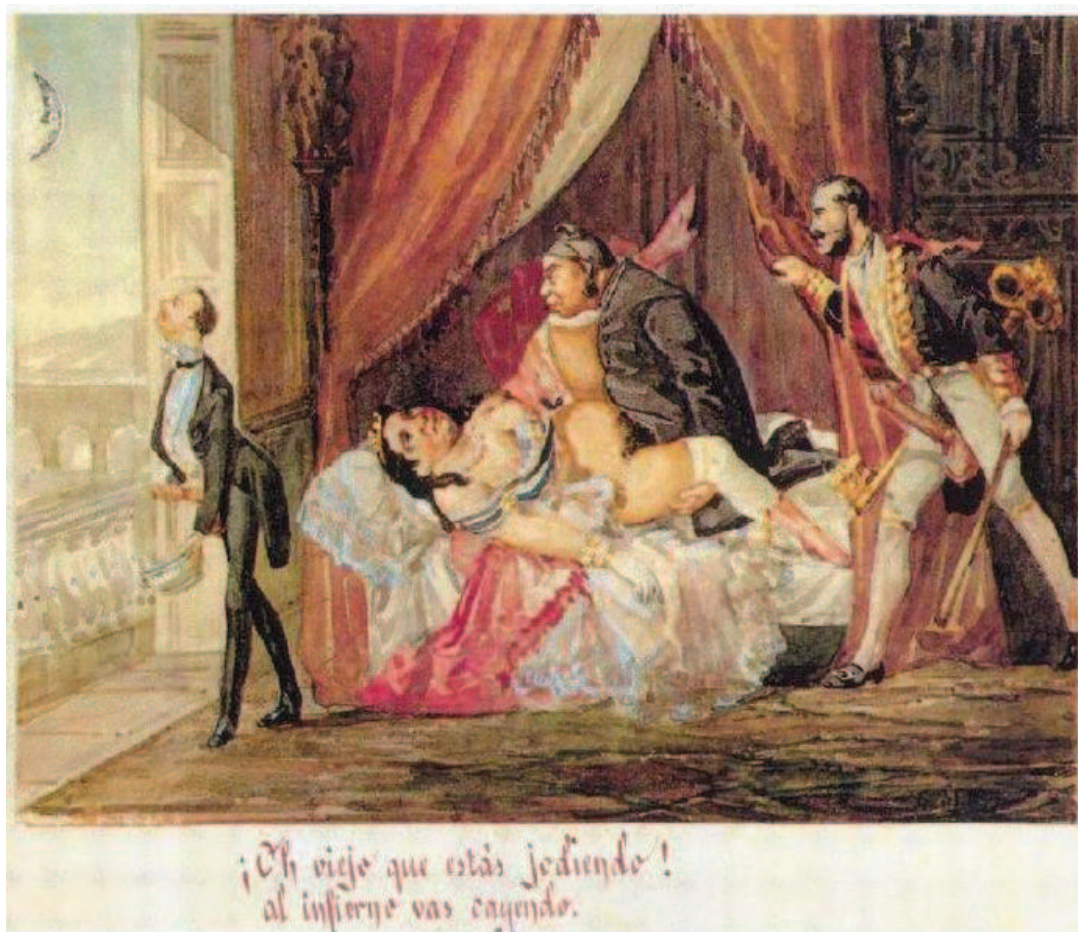


Fig. 2 Acuarela 6 de *Los Borbones en pelota*, atribuida a Valeriano Domínguez Bécquer y Gustavo Adolfo Bécquer, siglo XIX.

*Every period and every medium, like every language, applies a different code. The constraints of pictorial representation, moreover, with their absence of movement, have always favoured stylization, though photography and the modern 'comic' have brought home to us how much the range can be expanded and yet remain intelligible in certain contexts. To study these matters adequately we shall still have to refine our tools; what remains interesting in Professor Barasch's material is precisely the changing degree of permeability of the filter. (Gombrich, 1987: 41).*

### **I.1.2 EL CÓMIC EN EL ÁMBITO ANGLO-SAJÓN**

El crítico español Román Gubern señala el hecho de que, tanto en el caso de Inglaterra como en el de los EEUU, «la pujante industria editorial y periodística fue la plataforma de consolidación del género» y, al igual que otros autores como Saraceni, sitúa



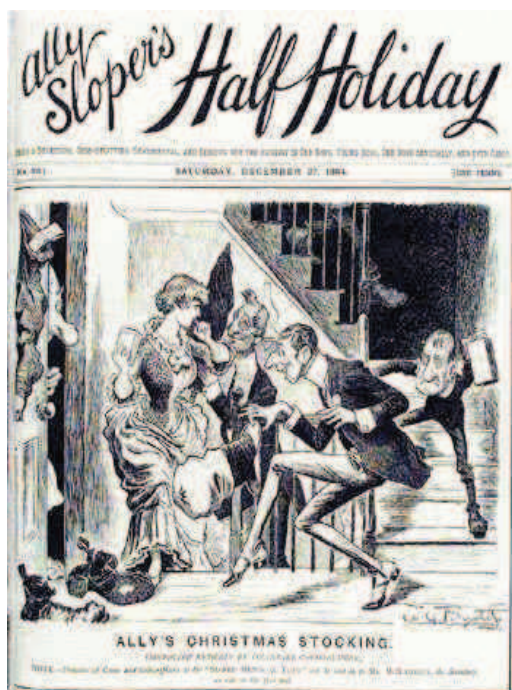


Fig. 3 Portada de *Ally Sloper's Half Holiday* con guión de Charles Henry Ross e ilustraciones de Marie DuVal, publicado en Londres el 27 de diciembre de 1884.

su origen en la obra de 1884 *Ally Sloper's Half-Holiday*, creado por Charles Henry Ross e ilustrado por Marie Duval, que mantuvo al mismo protagonista a lo largo de toda la serie (1997: 78; 2003: 1). A esta publicación siguieron otras revistas de humor como *Comic Cuts e Illustrated Chips* (1890) o *The Wonder y Funny Wonder* (1892), todas ellas de *Amalgamated Press*, o *Dan Leno's Comic Journal* (1899), entre otras, antes de dar paso a la denominada como “edad de oro” de los cómics británicos, que abarcó el periodo comprendido entre 1930 y 1940 y que dio lugar a creaciones tan conocidas como *The Dandy* (1937) y *The Beano* (1938)<sup>5</sup>.

Entretanto, en los EEUU el enfrentamiento entre dos grandes periódicos, el *New York World* (1860) y el *New York Journal* (1895) –dirigidos por Hearst y Pulitzer respectivamente–, por conseguir que los mejores dibujantes trabajasen en sus respectivos suplementos, a fin de atraer a una mayor cantidad de lectores, dio pie a numerosas innovaciones en el medio. De entre ellas, cabe resaltar las aportaciones realizadas por Felton Oucault (1863-1928) quien, además de utilizar la superficie de la camisa amarilla del personaje popularmente conocido como *The Yellow Kid* para inscribir locuciones, descompuso su original viñeta unitaria en cinco viñetas consecutivas para el episodio

<sup>5</sup> Ambas revistas fueron publicadas de manera semanal por D. C. Thomson & Co. hasta la II Guerra Mundial, durante la cual, debido al racionamiento de papel y de tinta impuesto por el gobierno, estas tuvieron que publicarse en semanas alternativas, retornando de nuevo a su publicación semanal en el año 1949. La principal característica que distinguía a estas de otras publicaciones anteriores era su uso de bocadillos para expresar las locuciones de los personajes, en lugar de la tradicional cartela que se situaba al pie de la imagen (“brightsolid acquires Friends Reunited”. Brightsolid.com Retrieved 2014-20-09).

titulado *The Yellow Kid and His New Phonograph* (1896), sentando así los precedentes de un modelo que perduraría a lo largo del tiempo<sup>6</sup>. A este le seguirían otros artistas como Rudolph Dirks, autor de *Katzenjammer Kids*, Clare Briggs, Fred Opper, Bud Fisher, George Herriman o Winsor McCay, de entre los que destacan los dos últimos por las numerosas innovaciones que incorporaron en los argumentos y técnicas utilizadas en *Krazy Kat* (1913) y *Little Nemo in Slumberland* (1905), respectivamente, así como en otras de sus publicaciones menos conocidas<sup>7</sup>.



Fig. 4 Imagen de The Yellow Kid, protagonista de *Hogan's Alley* de Richard Felton Outcault.

En 1929, George Delacorte lanzaría una nueva publicación de carácter semanal titulada *The Funnies* que daría origen al *comic-book* y que con el tiempo permitiría a las tiras independizarse y abrirse a un mercado de consumidores más específico y alejado del ámbito de la prensa. No obstante, debe tenerse en cuenta que los primeros *comic books* no eran más que recopilaciones de carácter semanal o mensual de diversas *comic strips* no autoconclusivas que habían aparecido previamente, bien en la prensa diaria, bien en el suplemento dominical: «*Encouraged by their increasing popularity, in the early 1930s some publishers began to collect newspapers comic strips into comic books, hence the term 'comic book'*» (Saraceni, 2003: 2). Estas tiras –que ya gozaban de antemano del beneplácito del público– veían condicionadas tanto su forma como su tamaño por las

<sup>6</sup> En esta tira cómica originalmente titulada *Hogan's Alley*, editada en color desde el año 1895, se ensayó por primera vez un nuevo método de impresión del color amarillo –cuya reproducción dentro de la nueva rotativa para cuatricromía no era del todo satisfactoria–, convirtiéndose en el rasgo definitorio más característico de su protagonista. Asimismo, resulta interesante señalar que, la pugna entre estos dos periódicos, así como la popularidad de este personaje, dieron lugar al término, hoy tan extendido, de 'prensa amarilla' (Masotta, 1982 [1970]: 22).

<sup>7</sup> Para una información más detallada sobre este periodo se recomienda consultar la obra de Thierry Smolderen *Naissances de la bande dessinée: De William Hogarth à Winsor McCay* (2009).

---

proporciones del propio periódico, con el cual a menudo eran entregadas en forma de regalo<sup>8</sup>.

Parece interesante detenerse un momento en la distinción hecha por Joseph Witek entre *comic books* y *comic strips*, a partir de la defensa de Groensteen, entre otros, del ‘arte secuencial’ como un medio artístico independiente –al igual que la literatura o la pintura–, del cual los cómics no serían más que una muestra entre otras muchas de sus manifestaciones, de las que podrían bastar como ejemplo la tira cómica o la novela gráfica.

*The difference between comic strips and comic books seems at first to be one simply of length: a comic strip is a brief series of panels, a comic book a longer one. Indeed, comic books began life in the 1930s as anthologies of reprinted comic strips. But comic books have involved their own generic, narrative, and formal conventions; they are not simply bloated comic strips. While comic strips and comic books are both manifestations of the sequential art medium... they differ in their situations in the market place, in their cultural status, in their physical mode of representation, and in the reading conventions they evoke (Witek, 1989: 6).*

Por otra parte, la Gran Depresión propiciaría una renovación temática y técnica del medio, dando paso al auge del género de aventuras con cómics como *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond o *Tarzan* (1936) de Burne Hogarth, quienes dotaron a sus dibujos de un grafismo mucho más realista y alejado de la caricatura y dieron una mayor continuidad a sus historias (Blasco y Parramón, 1980 [1966]: 25; Casas, 2015: 19).

Entre 1938 y 1939, Jerry Siegel y Joe Shuster por un lado y Bob Kane y Bill Finger por otro, presentaron por primera vez a los bien conocidos personajes de *Action Comics*, Superman y Batman, cuyas publicaciones marcaron el inicio de la era de oro de los cómics norteamericanos que alcanzaría, aproximadamente, hasta el año 1945 (Saraceni, 2003: 2)<sup>9</sup>. A estos les siguieron otros personajes tan populares dentro del género de superhéroes como Flash (1940), Capitán Marvel (1940) y Wonder Woman (1941), de entre los que destaca este último personaje por ser considerado por numerosos críticos como la primera superheroína creada con la intención de dotar a las chicas de un

---

<sup>8</sup> En su libro *Your Career in the Comics* (1995), Lee Nordling señala las principales diferencias entre *daily* y *Sunday strips*. Según sus propias palabras «*at a creative level, there are some fascinating differences between the daily black-and-white strip or panel and the Sunday full-color, multifunctional grid*» (125 y ss).

<sup>9</sup> En el caso de *Batman* cabe señalar que, si bien fue creado por ambos artistas, solo se reconoce la autoría de Bob Kane.

---

modelo de mujer a imitar fuerte e independiente, «*Wonder Woman was the first conceptual superheroine designed to send a feminist message*» (Petersen, 2011: 144)<sup>10</sup>.

No obstante, muy pronto, los cómics sobre superhéroes comenzaron a verse sustituidos en los kioscos por cómics de otros géneros como el *western*, el romance y, aún en mayor medida, por los centrados en relatos de terror y crímenes. La influencia ejercida en los más jóvenes por los cómics pertenecientes a esta última tendencia, debido a la violencia y al supuesto alto contenido sexual y sádico que contenían sus páginas, pareció preocupar enormemente a la sociedad del momento, por lo que comenzaron a proliferar guías para padres alarmados por el asunto. De acuerdo con Amy Kiste Nyberg, el primer ataque contra el cómic en los EEUU vino por parte de Sterling North, un crítico literario del *Chicago Daily News* que, en un editorial del 8 de Mayo de 1940 titulado «A National Disgrace», señalaba el hecho de que de entre ciento ocho publicaciones de cómics que habían sido examinadas por él mismo y que eran una lectura habitual entre los niños y jóvenes norteamericanos, al menos el 70% contenía material que ningún periódico respetable aceptaría (1998: 3-4).

*Toward the end of the 1940s the popularity of the superhero genre began to fade, while the so-called 'crime' and 'horror' comics gained more and more favour with comic readers. As crime and violence were increasingly featured in comics, many people began to worry about the effect that such publications might have on young readers. The most important figures in the expression of those worries were Doctor Frederic Wertham in America and George Pumphrey in Britain (Saraceni, 2003: 2-3).*

La publicación del artículo del psiquiatra Fredric Wertham, «The Psychopathology of Comic Books» (1948), así como de su ensayo *Seduction of the Innocent* (1954) donde, entre otros medios de comunicación, acusaba ferozmente a los cómics de presentar a los jóvenes una visión distorsionada de la realidad y alejada del sistema de valores tradicional y deseable, provocó que la cámara de los Senadores de los EEUU iniciara una investigación sobre los vínculos existentes entre el incremento de la delincuencia juvenil y el contenido de los mismos (Hajdu, 2008: 6; Nyberg, 1998: 53): «*We are getting to the roots of one of the contributing causes of juvenile delinquency.*

---

<sup>10</sup> En su libro *Reading Comics* (2000) Mila Bongco señala que *Wonder Woman* fue uno de los pocos cómics de superhéroes que continuó «*without a break in publication during the lean years of the early 1950s when interest had shifted to crime, western and in particular 'horror' and 'gore' comics*» (98).



---

*You cannot understand present-day juvenile delinquency if you do not take into account the pathogenic and pathoplastic influence of comic books» (1948: 29)<sup>11</sup>.*

Asimismo, otra de las obras que más influyeron en la persecución y criminalización de este medio fue *Children's Comics: A Guide for Parents and Teachers* (1955), en la que su autor, George Pumphrey, se refería a los cómics como 'evil communications' destinadas a corromper a niños y adolescentes. Estas y otras obras de corte similar, contribuyeron a alimentar la histeria de padres y educadores hasta tal punto que no solo llegaron a promulgarse leyes con objeto de censurar los contenidos de los cómics y frenar su difusión entre el público en países como el Reino Unido o EEUU, sino que incluso se organizaron quemas públicas de los mismos<sup>12</sup>.



---

Fig. 5 Quema de cómics en USA [*Comic Book Burning*], h. 1950.

---

Un claro ejemplo de ello es la promulgación del *Comics Code Authority* de 1954 en los EEUU, a cuyos criterios, si bien de manera cada vez más residual, se seguían ciñendo algunas editoriales bien conocidas por el gran público como *Marvel Comics* hasta

---

<sup>11</sup> Para una revisión en mayor profundidad de esta cuestión se recomienda la obra de Bart Beaty *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture* (2005).

<sup>12</sup> Para una mejor comprensión de este episodio de la historia del cómic en EEUU, consultar la obra del historiador David Hajdu titulada *The Ten-Cent Plague: The Great Comic Book Scare and How It Changed America*.



el año 2001 –año en que desarrolló su propio código– y, también, *DC Comics* hasta 2011 (Gabilliet, 2010: 49 y ss.)<sup>13</sup>. Se trata de una versión extendida de un código previo redactado por la *Association of Comics Magazine Publishers* en 1948 y en el que, entre otras cosas, se prohibía realizar representaciones de tortura, canibalismo, hombres lobo, zombis, vampiros o espíritus malignos, así como el uso de las palabras “terror” u “horror” en los títulos, incluyendo entre sus líneas advertencias a los autores como la siguiente: «*In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished [sic] for his misdeeds*’, [...]. *All elements or techniques not specifically mentioned herein, but which are contrary to the spirit and intent of the Code, and are considered violations of good taste or decency, shall be prohibited*» (Nyberg, 1998: 166-9).

En la misma línea fue aprobada, en 1955, la *UK Children and Young Persons (Harmful Publications) Act*, prohibiendo la edición, publicación o la venta de cualquier cómic que contuviese historias narradas a través de dibujos susceptibles de ser leídas por niños o adolescentes y que reflejasen: «*a) the comision of crimes; or (b) acts of violence or cruelty; or (c) incidents of a repulsive or horrible nature; in such a way that the work as a whole would tend to corrupt a child or Young person into whose hands it might fall*» (British Government, 1955: s/p.).

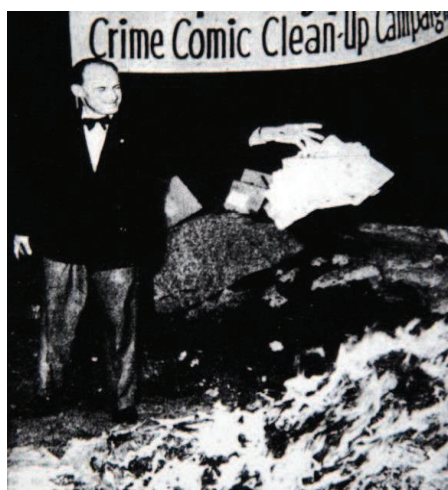


Fig. 6a Quema de cómics en Vancouver. Fotografía publicada en el *The Globe & Mail* el 11 de noviembre de 1954.

### Children to Net Good Books From Fire of Crime Comics

Vancouver, Nov. 10 (CP).—A huge public bonfire of crime and horror comics is the goal of the Junior Chamber of Commerce's latest drive. John Deschner, director of the chamber's youth committee, said today that every Vancouver child who takes 10 old comic books of the violent variety to any branch of the public library would receive a hard-cover children's classic in exchange. The comics collected will be burned in a huge public bonfire touched off by Mayor Fred Hume.

Mr. Deschner said a meeting of all major Canadian book publishers would be called in Toronto this week to discuss the size of the part they will play. "We hope they will give a major contribution to this worthy cause." "This is the first time anything like this has been tried in Canada," he said. "With public backing we hope to wipe out the worst of these comics." "There are not too many of them on sale now, but there are still many in homes and second-hand book shops. We are aiming at these."

Fig. 6b Quema de cómics en Vancouver. Artículo publicado en el *The Globe & Mail* el 11 de noviembre de 1954.

<sup>13</sup> Cabe señalar que el CCA ha sufrido diversas modificaciones a lo largo del tiempo a fin de adaptarse a nuevas realidades sociales, siendo sus revisiones de los años en 1971 y 1989 las más relevantes a este respecto.

Es importante señalar que la creencia en la existencia de una relación directa entre la escalada de delitos cometidos por menores y el incremento de la lectura de cómics entre los mismos no solo se produjo en el ámbito cultural anglosajón, sino que también contó con numerosos seguidores en Europa Occidental. Basten como ejemplo de ello las palabras que dedica al medio el francés Alphonse de Parvillez en su libro titulado *Que liront nos jeunes?* (1943: 36), quien conecta de forma directa su lectura con las expresiones de violencia más extremas: «*A Juilly, deux petits bergers massacrent une famille de cinq personnes. On trouve dans leur chambre une abondante provision d'illustrés*».

En EEUU, tras la introducción del ya citado *Comics Code*, la industria se mostró reticente a innovar y, en consecuencia, la rentable fórmula de los *comic-books* sobre superhéroes fue recuperada gracias a títulos como *Justice League* (1960) de DC o *The Fantastic Four* (1961), *Spiderman* (1962), *Thor* (1962), *Ironman* (1963), *The X-Men* (1963) y *Daredevil* (1964), todos ellos lanzados al mercado por *Marvel Comics* e ideados por el incombustible Stan Lee, quien ayudado por Kirby, Lieber, Heck y Everet, entre muchos otros, ha continuado creando nuevas historias para estos y otros conocidos personajes de acción hasta nuestros días.

Por otra parte, cabe resaltar la labor de aquellas figuras que, como William Gaines, director de la editorial estadounidense *EC Comics* –cuyas publicaciones se habían visto seriamente afectadas por las restricciones impuestas, ya que se hallaban principalmente centradas en el género de terror, el suspense y la ciencia ficción– y su seguidor, James Warren, fundador de la *Warren Publishing*, se negaron a someterse a las restricciones impuestas del CCA<sup>14</sup>. Estos y otros profesionales del medio continuaron editando revistas tan relevantes como *MAD* (1952) en el caso del primero o *Creepy* (1964), *Eerie* (1966) y *Vampirella* (1969) en el caso del segundo, estando estas últimas dedicadas por entero y, a pesar de la censura, a tratar el género de terror, en claro

---

<sup>14</sup> Es interesante señalar que William Gaines era hijo de Maxwell Charles Gaines, un vendedor de Eastern Color Press que, debido al descenso en la venta de periódicos durante los años de la depresión, convirtió el *comic book* en una suerte de artículo promocional de las compañías para dar a conocer sus productos, logrando no solo aumentar considerablemente las ventas de periódicos, sino convertirse en uno de los precursores del formato de los *comic books* en los años 30. Para un análisis más detallado sobre las innovaciones realizadas por Gaines, consultar la obra de Jerry Robinson *The Comics: An Illustrated History of Comic Strip Art* (1974).

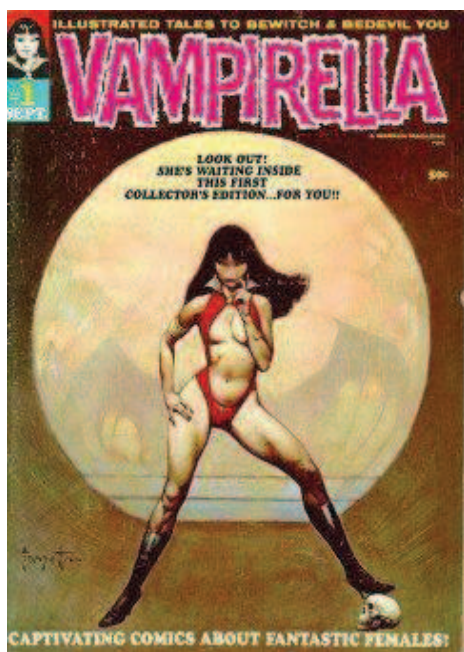


Fig. 7 Portada de *Vampirella* #1 de Frank Frazetta, publicado en septiembre de 1969.

homenaje a trabajos editados por Gaines en los años 40' y los 50' como *Crime SuspenStories* (1950) y *The Vault of Horror* (1950), entre muchos otros. En el prefacio del estudio de Estren, titulado *A History of Underground Comics*, Jon Longhi define el caldo de cultivo en el que surgen estas publicaciones de la siguiente manera: «*The original underground comics scene was a delirious dream in American culture. Fueled by drugs, hippie politics and countercultural rebellion, it raged for a few years before burning itself out, undergoing endless reinvention, and forging a path for generations to come*» (2012 [1974]: 4).

Asimismo, debe mencionarse la labor de algunos importantes autores *underground* que, como Robert Crumb, Art Spiegelman, Bill Griffith, Justin Green, Jaxon o Gilbert Shelton, formaron parte de un grupo de resistencia cultural a las normas implantadas por las “autoridades morales” de la época y que transgredieron con sus *comix* las normas reguladoras del contenido de estas publicaciones, incluyendo entre sus páginas escenas de sexo, violencia y consumo explícito de drogas (Sabin, 1996: 92). No obstante, y a pesar de que el arte representado en los *comix* es frecuentemente mucho más visceral y primitivo que el de los cómics *mainstream*, los investigadores Randy Duncan y Matthew Smith señalan que, históricamente, se los ha considerado como más sofisticados que a estos últimos, dadas sus feroces críticas –directas e indirectas– a la política, la religión y a las normas sociales, a través de las que retaban a los estereotipos ultraconservadores, marcadamente belicistas, machistas y racistas que imperaban en la cultura popular norteamericana de los 60' y los 70' (2009: 56 y ss)<sup>15</sup>. De igual modo, estos

<sup>15</sup> Revistas como *Berkeley Barb* (1965-1980), o *The Paper* (1965-69) – que a partir de 1966 pasaron, junto con otras publicaciones a formar parte de Underground Press Syndicate –, dieron cobertura y visibilidad a temas tan relevantes como la lucha por los derechos civiles y el movimiento contra la guerra en Vietnam.



autores también hacen hincapié en el firme compromiso que los editores *underground* mostraron con la libertad de expresión:

*Underground publishers had a fierce commitment to freedom of expression that allowed the creators to be not only offensive but also creative and experimental. As the creators matured there developed an impressive variety of work in the undergrounds. Once they got over the initial intoxication of all the “bad” things they could do, the best of the underground cartoonist gave more serious thought to what they should (The Power of Comics, 2009: 57).*

### 1.1.3 EL CÓMIC EN EUROPA OCCIDENTAL: *BANDE DESSINÉES*, *TEBEOS* Y *FUMETTI*

A lo largo de estos años, proliferan asimismo otras manifestaciones nacionales del medio como la *bande dessinée* franco-belga, los *fumetti* italianos o los popularmente conocidos como tebeos españoles, por citar tan solo algunos de los ejemplos más notorios.

De entre estas manifestaciones, cabría destacar las revistas franco-belgas *Le Petit Vingtième*, donde Hergé dio vida por primera vez en 1929 a su conocidísimo personaje Tintin, y *Le Journal de Spirou* creada por Charles Dupuis en 1938. Cabe aquí hacer un inciso para señalar que la relevancia de la aparición de Tintin para el desarrollo del cómic semanal, así como para el florecimiento de los álbumes europeos, está implícitamente aceptada por la mayoría de los teóricos y artistas del viejo continente<sup>16</sup>. Asimismo, es importante la aparición de personajes como *Dick Fulmine* en Italia en 1938, o la creación de revistas como *Corriere dei piccoli* (1908) o las españolas *En Patufet* en 1904, *Charlot* en



Fig. 8 Portada del primer número de la revista infantil *En Patufet*, publicada en el año 1904.

<sup>16</sup> Para una información más detallada sobre esta cuestión, consultar los monográficos sobre Hergé, *Le monde d’Hergé* (1983), *Hergé, fils de Tintin* (2002) y *Lire Tintin, Les Bijoux ravis* (2007) de Benoît Peeters y *Hergé et Tintin Reporters* (1986) de Philippe Goddin.

1916, *TBO* en 1917 y *Pulgarcito* en 1921, de las cuales *TBO* fue la que alcanzó una mayor difusión, siendo tal su influencia que rebautizó a este medio dentro de nuestras fronteras, conociéndose a partir de entonces como “tebeos” todas las «revistas infantiles de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos», tal y como se define en el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española* en la actualidad.

Durante la II Guerra Mundial y los años posteriores a la misma, el mundo editorial europeo será víctima de numerosas dificultades que afectarán también al cómic, ya que, como se ha mencionado con anterioridad, la carestía de materiales y los efectos de la censura golpearon con fuerza al medio, provocando una parada en la efervescencia que había vivido durante los años anteriores y convirtiéndolo, de forma paulatina, en un vehículo ideológico para las diferentes facciones políticas. No obstante, la dificultad, y en algunos casos, la prohibición, de importar *comic-books* estadounidenses supuso el florecimiento de algunos interesantes productos nacionales dentro de las fronteras europeas.

A partir de la década de los 60’, comenzó a percibirse un interés palpable por las nociones estéticas del cómic en Europa, lo que propició el florecimiento de instituciones

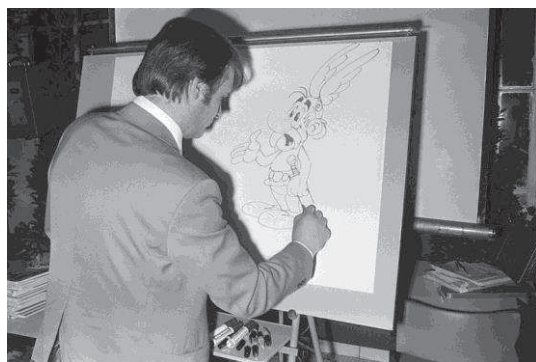


Fig. 9 Albert Uderzo, co-creador de Astérix el galo, dibujando al personaje en Ámsterdam el 27 de Mayo de 1971.

que, como el CELEG y el SOCERLID, se encargaban del estudio del mismo. Aparecen, además, nuevas revistas como la francesa *Pilote*, publicada entre 1959 y 1989, donde salieron a la luz personajes tan populares como *Astérix le Gaulois* de Uderzo y Goscinny o *Blueberry* de Moebius y Jean-Michel Charlier o como *Corto Maltese* en Italia y *Mortadelo y Filemón* en España.

---

#### I.1.4 EDAD DE PLATA DEL CÓMIC

Ya en las décadas de los 70' y los 80' y, a partir del cambio de paradigma sociocultural acaecido en Mayo de 1968, guionistas y dibujantes se aventurarían a crear nuevos estilos e incluso a fundar sus propias revistas y sellos editoriales, como es el caso de autores franco-belgas como Marcel Gotlib y Nikita Mandryka los cuales, junto a Claire Bretécher y otros, lanzaron su revista *L'Écho des Savannes* en 1972, o Moebius, Jean-Pierre Dionnet y Philippe Druillet quienes en 1974 sacaron a la luz la internacionalmente conocida *Métal Hurlant*, cuya influencia propició otras iniciativas similares en países como Reino Unido, Italia o España, donde aparecieron revistas como *2000 AD* (1977), *Frigidaire* (1980), *El Jueves* (1977) o *Rambla* (1982).

Cabe aquí hacer un pequeño inciso para señalar que, *2000 AD* sirvió, además, como campo de ensayo a numerosos autores británicos que adquirirían con el tiempo renombre a nivel internacional tales como Neil Gaiman, Bryan Talbot, Brian Bolland, Allan Moore y Grant Morrison, entre otros, y que impulsarían de nuevo, gracias a sus revolucionarias ideas, la industria del cómic norteamericano<sup>17</sup>.

De la misma forma, a partir de 1976 comenzarían a florecer en EEUU las primeras editoriales independientes, auspiciadas por la institución del nuevo sistema de venta directa a librerías, al tiempo que Will Eisner sacaría a la luz su obra *A Contract with God* (1978), revolucionando este medio de expresión artística de una vez y para siempre y popularizando el controvertido término 'graphic novel', del que se hablará en detalle en el apartado titulado *La Novela Gráfica* (Petersen, 2011: 222)<sup>18</sup>.

Si bien un análisis exhaustivo del tema se aleja del presente estudio, debe señalarse, además, la influencia ejercida desde finales de los 80' y principios de los 90'

---

<sup>17</sup> Dada su importancia para el desarrollo de la carrera artística de Neil Gaiman –guionista de *The Tragical...*–, se volverá a hablar de la revista *2000AD* en el tercer capítulo de este trabajo de investigación en el apartado titulado «Neil Gaiman: Misticismo, Autoreflexión y Juegos Literarios», página 163. Para más información, consultar el trabajo de Ben Little *Comic books, politics and readers: the influence of the 2000AD group of comics creators on the formation of Anglo-American comics culture*. Londres: Middlesex University, 2011.

<sup>18</sup> Es importante señalar que la etiqueta “novela gráfica” ya había sido empleada con anterioridad por otras personalidades como Richard Kyle –quien propuso usar los términos “graphic story” o “graphic novel” para distinguir a aquellos trabajos de calado más ‘serio’ dentro del medio– o Richard Corben –en la portada de *Bloodstar* (1976)–, entre otros, por lo que la atribución que a menudo se hace a Eisner de la autoría del término es errónea (Schelly, 1999 [1995]: 130).

por el *manga* japonés en la obra de autores tan renombrados como Chris Ware y Frank Miller, así como en el cómic occidental en su conjunto<sup>19</sup>. Gracias a la obra de pioneros como Osamu Tezuka –dibujante y animador popularmente conocido como “el dios del manga” (Gravett, 2004: 24)– y, especialmente, a partir de la notoriedad alcanzada por la adaptación cinematográfica del manga de Katsuhiro Otomo *Akira* (1982), que ha cristalizado en movimientos tan interesantes como *La nouvelle manga* en Francia o el conocido como *Western manga*, *OEL manga* o *amerimanga* en Estados Unidos, cuyos seguidores emulan, en ambos casos, el estilo utilizado por los *mangaka* japoneses en sus trabajos<sup>20</sup>.

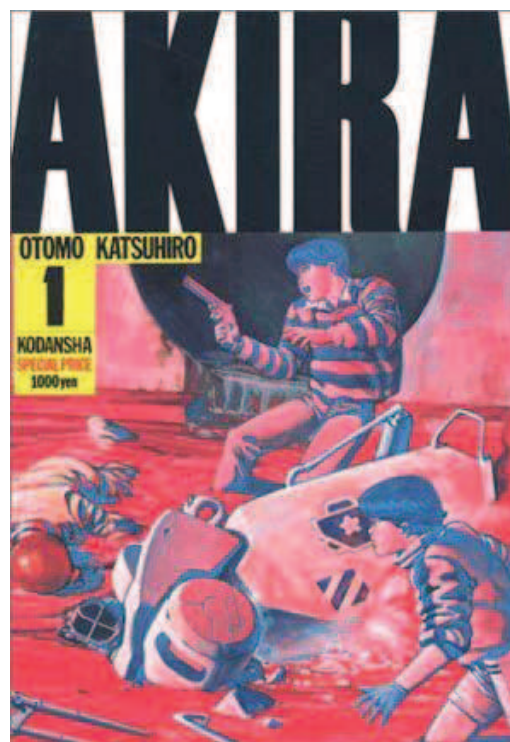


Fig. 10 Portada de la versión japonesa del primer volumen de *Akira* de Katsuhiro Otomo, publicado en 1982.

Asimismo, la aparición en los 80' de una serie de trabajos de gran calidad y variedad temática, de los que los más citados por la crítica son *Watchmen* (1986-87), *Maus* (1980-91) y *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), pero entre los que también destacan *Swamp Thing* (1983), *Miracleman* (1982), *Crisis on Infinite Earths* (1985), *Batman: Year One* (1987) o *Violent Cases* (1987), por ejemplo, dotaron al medio de un nuevo impulso que culminaría con el reconocimiento institucional de su validez artística

<sup>19</sup> La palabra *manga* fue acuñada por el artista japonés Katsuhika Hokusai en 1814 y difundida por el dibujante Rakuten Kitazawa a principios del siglo XX (Moliné, 2002: 17; Power 2009: 24; Gravett 2004: 9).

<sup>20</sup> El *manga* surge gracias a la confluencia de las tradiciones del arte satírico japonés –que evolucionó de la caligrafía y la tradición pictórica– y el cómic occidental entre los años 1868 y 1912, llegando a adquirir especial relevancia durante los años de carestía que siguieron a la II Guerra Mundial, momento en que las publicaciones periódicas que contenían tiras cómicas comenzaron a proliferar en Japón. Para una información detallada sobre esta cuestión se recomienda consultar, entre otras fuentes, el artículo de Kinko Ito «A History of Manga in the Context of Japanese culture and society» (2005), *Understanding Manga and Anime* (2007) de Robin E. Brenner, *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga* (2009) de Natsu Power y *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (2010) de José Andrés Santiago.





Fig. 11 Página 41 de «A Survivor's Tale», segundo volumen de *Maus*. Trabajo original de Art Spiegelman.

en la década de los 90' (Sabin, 1993: 246 y ss; Williams y Lyons, 2010: 7). En consecuencia, en 1992, *Maus* (1980-91) se convertiría en la primera novela gráfica en obtener un premio Pulitzer, si bien se trató de un galardón de carácter honorífico fuera de las categorías oficiales del concurso<sup>21</sup>. Por otro lado, la editorial *DC Comics* fundaría de manera oficial en 1993 la línea *Vertigo* para dar cabida a la obra de autores británicos como los anteriormente citados Alan Moore, Neil Gaiman y Grant Morrison, cuyos trabajos violaban flagrantemente las normas impuestas por el *Comic Code*. Otros avances importantes en la aceptación académica del medio incluyeron la fundación del *International Comics Art Forum* en 1995 o el lanzamiento del

*International Journal of Comic Art* en 1999. Ya en la primera década del siglo XXI, Chris Ware lograría hacerse con el Guardian First Book Award en 2001 gracias a su obra *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* (1995-2000) y Marjane Satrapi cosecharía un éxito sin precedentes con su trabajo autobiográfico titulado *Persepolis* (2000-03).

### I.1.5 INTERNET, ¿UNA NUEVA FORMA DE DISTRIBUCIÓN DEL MEDIO?

Durante los últimos años, los nuevos métodos de producción e impresión han permitido que artistas como Dave McKean, Bill Sienkiewicz o David Mack lleven a cabo auténticas obras de arte que se encuentran totalmente alejadas de la impresión en cuatricromía utilizada por los pioneros en este campo y cuya calidad artística y literaria es muy superior a la de las publicaciones de bajo presupuesto que las precedieron.

<sup>21</sup> Cabe resaltar que este cómic originalmente no salió a la luz en un solo tomo sino publicado de manera serializada en la revista vanguardista *Raw* entre 1980 y 1991.



Por otra parte, los avances producidos en tecnología de la información han encaminado a la creación de nuevas y más modernas ramificaciones del medio como los *e-comics*, los *webcomics*, la *bande dessinée numérique* o los *sprite comics*, entre otros, convirtiendo Internet no solo en una nueva plataforma de distribución de las obras, sino en un medio que ha ampliado, a su vez, los horizontes del cómic mucho más allá de las limitaciones gráficas propias de la página impresa. En su artículo titulado «Historia y evolución de la presencia del cómic en Internet», Francisco Molina hace hincapié en que, al margen de las publicaciones hechas por las editoriales y de aquellas llevadas a cabo por pequeños grupos de artistas para autoeditar sus propias obras, durante las últimas tres décadas se ha producido una revolución en los métodos de publicación. Gracias a la irrupción en escena de Internet, y propiciada por la proliferación de programas y páginas web como *Drunk Duck*, *Smack Jeeves*, *Comic Fury*, *Comic Genesis* o *Bloogger*, por citar tan solo algunos de los servicios de creación y edición de cómics más populares, «cualquiera puede publicar un cómic en Internet de forma sencilla y rápida, sin necesidad de preocuparse por el dinero que supondría la tirada de una “fanedición”» (2007: 3)<sup>22</sup>.

No obstante, algunos especialistas han alzado su voz en contra de lo que consideran que podría suponer el fin de este medio artístico. A este respecto, ya a finales de la década de los 90' Clowes comentaba:

*As we enter, voiceless and impotent, a digital age of “instant access” (or constant excess), the fragile chemistry of this, our hand-held, non-automatic pictorial narrative device and its inherently sublime nuances (the texture and silence of the pages and our profound trust in processed wood-pulp to convey these charms without threat of mechanical failure or annoying chirping sounds) appears to be in grave danger. Reading a comic book as God intended is a simple pleasure and as such, our precious pictorial pamphlet, like vaudeville and the magic lantern, is just the sort of thing that gets crushed in the gears of the progress* (1997: 13).

Además, en relación con el nuevo rol desempeñado por el lector en este tipo de cómics, el autor cuestiona el hecho de si permitir que los lectores interactúen de forma activa con el texto es algo positivo para las obras a nivel individual, así como para el medio en su conjunto.

---

<sup>22</sup> Para más información sobre los cómics en línea, consultar las obras *Webcomics* (2005) de Steven Withrow, *La BD numérique, état des lieux, enjeux et perspectives* (2011) de Sébastien Naeco –únicamente disponible en la página web [http://numerikmedias.com/librairie/?wpsd\\_product\\_category=comprendre-le-livre-numerique](http://numerikmedias.com/librairie/?wpsd_product_category=comprendre-le-livre-numerique)–, el artículo «Des clics et du sens» (2010) –en <http://www.du9.org/Des-clics-et-du-sens>–, así como la página web <http://neuiemart.citebd.org>.

---

*The new technology promises a structural shift (democratization is a word they use) in the reader's favor, giving him an exaggerated role in the give-and-take between artist and audience. He is to be given choices, so he can "interact" with the narrative. Is this a good thing? Is our every-reader a worthy collaborator or does his involvement dilute the whole process? Do we, as readers, want this? This is where the "entertainment media" at large is headed; to pander to the impatient lout and to provide him with material that ranges only from masturbation fodder to the narrative equivalent of a roller-coaster ride (Clowes, 1997: 13).*

Podrían situarse en esta misma línea de pensamiento las consideraciones del teórico franco-belga Thierry Groensteen, quien, en su estudio titulado *Bande dessinée et narration* (2011: 67-84), dedica algunas páginas a reflexionar sobre la *bande dessinée numérique*. A pesar de que el autor se refiere en un principio a su surgimiento como «*un tournant historique*», termina por concluir que estos cómics virtuales plantean un desequilibrio que da primacía al elemento lúdico en detrimento de la narración. Señala, además, que su estructura provoca una escasa pervivencia memorial de las imágenes en la mente del lector ya que, según sus propias palabras, hace que «*les pages, en se succédant, se remplacent et s'effacent, empêchant la conservation dans la mémoire du mode de rangement*». Groensteen muestra igualmente su reserva de cara a los efectos que las posibles irrupciones en la narración pueden tener sobre la lectura de la obra:

*Les codes de la bande dessinée, parce qu'ils ont une espèce d'efficacité universelle qui les rend disponibles à toutes sortes d'usages, voire de détournements, peuvent facilement y entrer à titre d'ingrédients. Cependant, le fait de transformer le neuvième art en un Hypermédia semble contredire l'un de ses principes fondamentaux, qui est l'étalement et, pourtant, l'accessibilité immédiate de l'ensemble de ses parties constituantes. Le mécanisme de l'apparition, mentionné plus haut, y contredit et semble de nature à ouvrir de nouvelles possibilités. Mais ces possibilités sont avant tout de l'ordre de l'effet, et relèvent d'une logique qui est davantage celle du cinéma, où l'image est toujours en surgissement (82).*

Por otra parte, artistas como McCloud, quien no solo ha teorizado sobre esta cuestión en su libro *Reinventing Comics* así como en su web [www.scottmccloud.com](http://www.scottmccloud.com) sino que es, además, autor de algunos interesantes *webcomics*, entre los que cabe destacar *I Can't Stop Thinking* (2000-01) y *The Right Number* (2003-04), al igual que otros investigadores, apuntan al hecho de que, independientemente del soporte utilizado por el autor, lo más importante es mantener la fluidez narrativa para involucrar al lector dentro del mundo ideado por el artista. Del mismo modo, McCloud plantea la interesante idea de que la web puede ser considerada como un *infinite canvas* donde los artistas tienen el privilegio de desplegar su originalidad en cualquier dirección, dadas las numerosas

---

posibilidades que esta ofrece (2000: 200 y ss). Años más tarde en *Making Comics*, el autor continúa teorizando sobre el tema:

*Webcomics have introduced new opportunities for and potential obstacles to flow. Daily strips and screen-fitting comic pages flow in much the same way as their paper and ink cousins, and reading them is a pretty intuitive process. But many multi-page webcomics yank readers out of the story by constantly forcing them to scroll, then hunt, then click, then scroll. Some new experimental formats are distracting by their nature, of course, but even these can allow for smooth reading if all the navigating is done with a single control like an arrow key. No matter what shape your comics take, as long as navigating through them is a simple, intuitive process will transparent to the reader and the reader flow can continue uninterrupted (2006: 36).*

Cabe destacar que la transformación sufrida por el cómic debido a la irrupción en escena de las nuevas tecnologías no es ni mucho menos única, sino que tiene su correlato casi literal en otros campos artísticos como la fotografía, la escultura o la literatura. A modo de ejemplo, en el caso de la literatura han surgido infinidad de formas narrativas como la *e-literature* o las hiperficciones literarias, entre las que se incluirían la narrativa hipertextual, la ciberpoesía o el ciberdrama, entre otras, y que han dado lugar a numerosas innovaciones en el medio. En su artículo «Literatura y tecnología digital: producción, mediación e interpretación» (2009) el investigador Tomás Albaladejo Mayordomo señala que, en primer lugar: «La función de las nuevas tecnologías de índole digital o informática ha contribuido de manera decisiva a la difusión de la literatura, como también ha contribuido a la difusión de los discursos retóricos» (s/p). Por otra parte, este autor establece una diferenciación entre “literatura no creada con medios digitales” y “literatura creada con medios digitales” e indica que esta última permite una «discursividad interactiva y multimedial que, con la escritura, lo visual no lingüístico y lo acústico, da como resultado la superación de algunas limitaciones que para la literatura se han derivado de la escritura y de la imprenta [...]», haciendo además hincapié en la importancia de determinados elementos propios de la misma como el hipertexto, que permiten posibilidades de estructuración del texto alternativas a la linealidad y donde la información aparece interconectada y sin seguir un orden jerárquico concreto (s/p). Más recientemente, en su prólogo a *Narrativas transmediales: Las metamorfosis del relato en los nuevos medios* (2019), Domingo Sánchez-Mesa ha resumido el estado de la cuestión aduciendo dos posiciones radicalmente contrarias con respecto a las narrativas digitales interactivas. Así, por un lado, hace referencia a la entusiasta defensa de las mismas de Lance Weiler, quien ahonda en temas como «la correlación con los grandes mitos

literarios sobre la relación entre cultura y tecnología o la importancia cada vez más central de la participación colectiva en estos formatos de narrativa colaborativa y multiplataforma» (4 y ss.), y que ha hecho suyos conceptos tan interesantes como el de “*transmedia story telling*”, formulado originalmente por el académico estadounidense Henry Jenkins<sup>23</sup>. Y, por otro, aborda las reticencias de la investigadora Marie-Laure Ryan, quien manifiesta su escepticismo en lo referente a los resultados obtenidos por la narrativa generada por ordenador a día de hoy, ya que a pesar de haber desarrollado «la noción de mundo narrativo como uno de los pilares de las posibilidades de la narrativa transmedial [...] sigue a la espera de contenidos y aplicaciones que justifiquen ese potencial narrativo anunciado» (4 y ss.).

### **I.1.6 CONCLUSIONES**

A través de este breve recorrido por la historia del cómic se ha procurado brindar una idea sobre los diferentes adelantos artístico-técnicos, así como sobre los factores socioculturales que han influido en el desarrollo y la consolidación de un medio artístico que, a pesar de las diferentes formas de expresión que ha adquirido a lo largo del tiempo –desde las primeras tiras cómicas a los más vanguardistas *webcomics*, pasando por los álbumes, los *comic books* o las novelas gráficas–, ha continuado su evolución, generando una serie de códigos, ritos e incluso reglas gramaticales propias, a lo largo de su más de siglo y medio de antigüedad.

A modo de conclusión, podría decirse que desde sus controvertidos orígenes hasta la actualidad, el cómic ha incorporado nuevos elementos estructurales que lo han enriquecido y transformado, demostrando una magnífica capacidad de adaptación a la particular idiosincrasia de diferentes culturas, haciendo frente a los estereotipos y a las connotaciones negativas que lo asociaban con la literatura de baja calidad y el incremento

---

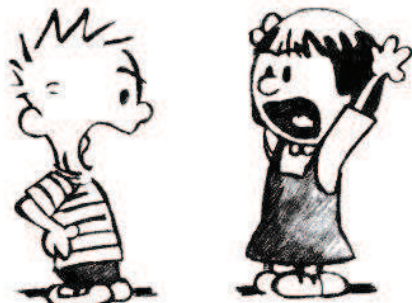
<sup>23</sup> Según el propio Jenkins «*Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story*» (2007: s/p).

de la delincuencia juvenil; en definitiva, abriéndose paso a un futuro lleno de posibilidades argumentales y estéticas.

No obstante, es importante hacer hincapié en el hecho de que a pesar de los citados avances, tanto en la forma de este medio como en la percepción que la sociedad tiene del mismo, el cómic, por su naturaleza irreverente y contestataria, continúa provocando indignación entre diferentes facciones ideológicas de carácter conservador, que han tratado de frenar la difusión de los contenidos de este tipo de publicaciones por los más diversos motivos, recurriendo a manifestaciones, denuncias e incluso atentados terroristas para conseguirlo. Puede afirmarse, por tanto, que el cómic sigue siendo, aún en la actualidad, objeto de censura explícita. Baste como ejemplo el “secuestro” de la portada ilustrada por Manuel Fontdevilla para el ya citado semanario español *El Jueves* en junio de 2014, en la que la editorial RBA consideró que se brindaba una imagen poco apropiada de la monarquía, y que desembocó en la dimisión de ocho ilustradores y guionistas de la revista. Y, aún más grave, el cómic continúa recibiendo terribles ataques que han llegado incluso a afectar a la integridad física de los profesionales del medio, como es el caso de la agresión sufrida por los trabajadores de la tristemente célebre revista de humor francesa *Charlie Hebdo* en enero de 2015.



## I.2 DEFINICIÓN DE CÓMIC: DIFERENTES ENFOQUES EN TORNO A SU ESTUDIO



*Today we are beginning to notice that the new media are not just mechanical gimmicks for creating worlds of illusion, but new languages with new and unique powers of expression (McLuhan 1997 [1969]).*

A lo largo de este segundo apartado del primer capítulo se pretende brindar una aproximación al mundo del cómic y al contexto multidisciplinario e interartístico en el que se desarrolla la novela gráfica de Neil Gaiman y Dave McKean *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, así como al debate en torno a la complejidad que supone encontrar una definición apropiada de las características formales básicas que establecen los fundamentos sobre los que se sustenta el llamado “novenio arte”<sup>24</sup>. No obstante, es importante señalar que dada la interdisciplinariedad desde la que se ha abordado el tema, el objetivo de estas líneas, escritas a modo de preámbulo para los siguientes capítulos, no se reduce a una sola descripción del cómic sino que trata de buscar una definición abierta que sirva para delimitar el terreno de estudio sobre el que se trabajará *a posteriori*, y que se centrará principalmente en aquellos aspectos relacionados con el análisis artístico-literario, cultural y estético del cómic.

A pesar de la larga trayectoria de este medio de comunicación y de expresión artística, los investigadores aún se encuentran lejos de hallar un consenso acerca de una definición adecuada para el mismo, ya que si bien la mayoría de ellos coincide en admitir como rasgos definitorios de este una serie de características formales, a saber, el trasfondo predominantemente narrativo y diacrónico del mensaje, la integración de elementos verbales e icónicos, la utilización de una serie de códigos y convenciones, etc., estos

---

<sup>24</sup> El término “novenio arte” fue acuñado por el crítico de cine francés Claude Beylie en su artículo titulado «La bande dessinée est-elle un art?» publicado en la revista *Lettres et Médicines* en 1964, y divulgado posteriormente por el escritor y periodista Francis Lacassin.

hacen referencia, a su vez, a otro tipo de puntualizaciones de naturaleza tan distinta que incluso llegan a generar incompatibilidades entre las distintas teorías.

### **I.2.1 GÉNERO VS MEDIO**

Aunque ya durante la década de los 60' surgió «un interés visible por el estudio estético y semiótico del cómic, un medio de comunicación de masas de naturaleza lexicopictográfica, que aparecía como singular encrucijada del arte del dibujo y de la narración literaria, pero que había interesado escasamente a los investigadores del mundo académico» (Gasca y Gubern, 2001: 13), la crítica continúa sin llegar a un acuerdo sobre cuáles son los parámetros que lo delimitan. La polémica sobre la filiación del cómic y sobre si este se constituye o no como un medio independiente del literario, así como la posición que ha de ocupar dentro del mundo del arte sigue, por lo tanto, vigente en la actualidad<sup>25</sup>.

*For reasons having much to do with usage and subject matter Sequential Art has been generally ignored as a form worthy of scholarly discussion. While each of the major integral elements, such as design, drawing, caricature and writing, have separately found academic consideration, this unique combination has received a very minor place (if any) in either the literary or art curriculum. I believe that the reason for this sits as much on the shoulders of the practitioner as the critic (Eisner, 2000 [1985]: 5).*

Thierry Groensteen defiende en «Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization?» que dichos prejuicios vienen dados principalmente por lo que él denomina como ‘*original sins*’ del cómic: su naturaleza híbrida, su consideración como para- o sub-literatura, su relación histórica con la caricatura y su consideración como “literatura infantil” (2000: 36).

Por otra parte, la investigadora Elizabet Downey señala la utilidad del cómic como una herramienta efectiva de la enseñanza, más allá de ser un simple entretenimiento, y se refiere tanto a los beneficios que cómics y novelas gráficas pueden aportar en el ámbito educativo como a la importancia de conocer las claves esenciales para su lectura, ya que, en su opinión, aquellos tienden a ser minusvalorados por aquellos lectores que no

---

<sup>25</sup> Las razones aducidas por los creadores, la crítica, defensores y detractores, etc., sobre dónde empiezan y acaban los límites de este medio de expresión han sido muy intensas desde su nacimiento.

son capaces de descifrar los códigos empleados por este medio artístico. Según sus propias palabras: «*The experienced graphic novel enthusiast will use both text and image in their reading, cognition, and translation of the work, but those unfamiliar with the format and how it is read will more likely skim the novel, focus more on the images themselves than the context of those images, and misinterpret the intent of the artist and author*» (Downey, 2009: 181).

Teniendo en cuenta el estado de la cuestión, una primera puntualización necesaria para abordar este tema sería señalar que a lo largo del presente trabajo no se considerará al cómic como un subgénero de la literatura ni de ningún otro medio de comunicación o artístico, haciendo hincapié en la inadecuación del término 'género', utilizado por algunos autores, en lugar de 'medio' para referirse al mismo.

Se considerará por tanto que, si bien la decisión de algunos investigadores de abordar el tema bajo otras perspectivas ha podido facilitar en algunos momentos un estudio más detallado del cómic, esto se ha debido a la falta de una infraestructura terminológica y gramatical sólida en sus planteamientos teóricos en comparación con la infraestructura crítica mucho más desarrollada y consolidada establecida por otros medios como el cine, la literatura o la pintura, así como a su consideración como un subproducto híbrido de otros medios de expresión o artísticos destinado al consumo de masas. La búsqueda de un modelo de análisis propio del cómic continúa siendo, por tanto, uno de los proyectos más importantes para su actual estudio. Groensteen comenta al respecto:

*This placing of comics on the same plane as the various genres of paraliterature needs examining. It is evident that comics cannot be considered a genre in that sense, as they englobe and traverse many different genres: there are science-fiction comics, sentimental, erotic or autobiographical comics, detective stories and westerns in the form of comics... Comic art is an autonomous and original medium. [...] But why should it be systematically lowered to the level of para- or sub-literature? That it is mainly due to the fact that the comics market obeys the rules of commerce. [...] The interchangeability of artist, who, one after the other, perpetuates the career of the most popular heroes reinforces the sentiment that comic art is an industrial form of literature (2000: 38-39).*

Como Douglas Wolk señala en su libro *Reading Comics* (2007: 11), las diferencias entre la definición de género, a saber, «*kinds of stories with specific categories of subjects and conventions for their content and representation*» y la definición de medio, «*forms of expression that have few or no rules regarding their content other than*

*the very broad ones imposed on them by their form*», no deberían de ser obviadas a la hora de afrontar un estudio riguroso sobre el cómic.

### 1.2.2 TEORÍAS EN TORNO AL ESTUDIO DEL CÓMIC

En su prólogo a la obra de carácter recopilatorio *Comics and Culture* (2000), Anne Magnussen y Hans-Christian Christiansen clasifican las diversas teorías surgidas sobre el estudio del cómic en torno a seis ejes fundamentales: el estructuralismo, el enfoque cinematográfico, psicoanalítico y conservadurista y las perspectivas marxista, postmoderna y postestructuralista. A continuación, se utilizará dicha clasificación como hilo conductor para referirse a las diferentes tendencias críticas, así como a las definiciones surgidas en torno al término ‘cómic’, si bien esta ha sido modificada y ampliada para cubrir las necesidades del presente estudio. Por ello, además de incorporar aquellas obras que aún no habían sido publicadas en el momento de la elaboración de dicha clasificación, se hace también referencia a otros enfoques críticos como el literario o el lingüístico-cognitivo, cuyas aportaciones para el estudio del cómic se consideran igualmente valiosas.

Entre los estudios realizados bajo el prisma estructuralista destacan las aportaciones realizadas por Koch, Kloepfer y Oomen, cuyos trabajos sobre la semiología de las imágenes pretenden construir una gramática del cómic<sup>26</sup>. También son notables los planteamientos propuestos por Will Eisner en sus obras tituladas *Theory of Comic and Sequential Art* (1985), *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996) y *Expressive Anatomy for Comics and Narrative* (2008) –de las que la última fue publicada a título póstumo. Este



Fig. 12 Página 31 de *Theory of Comics and Sequential Art* de Will Eisner, publicado en 1985.

<sup>26</sup> Koch, Kloepfer y Oomen son los autores de *Varia Semiótica* (1971), ‘Komplementarität von Sprache und Bild – am Beispiel von Comic, Karikatur und Reklame’ (1977) y ‘Wort – Bild – Nachricht: semiotische Aspekte des Comic Strip *Peanuts*’ respectivamente.

---

artista, pionero en el análisis y el estudio del cómic norteamericano, rechaza el uso del término cómic para referirse a este medio artístico y, en su lugar, emplea los términos “*sequential art*”, “*visual narrative*” o “*graphic narrative*”, entre otros, con el fin de desvincularlo de la automática asociación con lo cómico y lo burlesco que arrastra el vocablo en la cultura anglosajona, y lo define como un lenguaje secuencial basado en una codificación de gestos y expresiones faciales. Asimismo, el autor hace referencia al hecho de que cuando las palabras aparecen en los cómics rara vez funcionan como la prosa al uso, indicando con su declaración «THE TEXT READ AS AN IMAGE» que estas desempeñan un rol fundamental tanto a nivel tipográfico como a nivel verbal (1985: 10): «*The format of the comic book presents a montage of both word and image, and the reader is thus required to exercise both visual and verbal interpretive skills. The regiments of art (eg. Grammar, plot, syntax) become superimposed upon each other. The reading of the comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit*» (Eisner, 2000 [1985]: 8).

En *Graphic Storytelling* Eisner sostiene que la historia es el elemento más importante en los cómics y describe la densidad del libro como «*a basic understanding of narration with graphics*». En su introducción a *Expressive Anatomy...*, volumen dedicado al estudio de la transmisión de la emoción mediante la expresividad anatómica humana, Eisner reitera su posición a través de la siguiente definición: «*Graphic narrative may be defined as the employment of words and visual images in an intelligent and disciplined sequence to explain an idea or tell a story*» (2008: XI).

A las obras mencionadas previamente habría que añadir las observaciones hechas por teóricos como Töpffer, Gombrich, Groensteen y Philippe Marion, entre otros, quienes estudian el proceso mental según el cual el lector transforma las líneas en caras y en figuras. Además, podría incluirse dentro de este apartado al estadounidense Scott McCloud, autor de *Understanding Comics, the Invisible Art* (1993), *Reinventing Comics* (2000), y de la más reciente *Making Comics* (2006) quien, si bien, se muestra contrario en diversos puntos a la postura estructuralista, guarda una gran similitud en sus postulados con los primeros estudios realizados bajo este enfoque, ya que tras asegurar que «*nothing in its definition should limit style or determine subject matter or range of topics to be covered*» (1993: 17), basa su descripción del aparato formal del cómic en una gramática compuesta por seis elementos esenciales, a saber: el estilo del dibujo, el espacio entre las



viñetas, el tiempo, los gestos, la relación entre texto e imagen y el uso del color, insistiendo, no obstante, en el hecho de que la secuencia de imágenes es la característica principal que define al género<sup>27</sup>. Empleando sus propias palabras, un cómic se definiría como «*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*» (1993: 9).



Fig. 13 Viñeta de *Understanding Comics: The Invisible Art* de Scott McCloud, 1993.

Robert Harvey, por el contrario, aduce al hecho de que poner énfasis en la secuencia no solo está relacionado con la disciplina del cómic sino que, en su opinión, manifestaciones artísticas tan diversas como el Tapiz de Bayeux o los Códices Mejicanos están asimismo incluidas dentro de esta categoría y, por consiguiente, «*these definitions include comics as quadruped includes horses*», reafirmando así en que el aspecto crítico

<sup>27</sup> Scott McCloud se muestra contrario a la aproximación estructuralista ya que alude a la importancia de la participación del lector en la creación del significado. McCloud enfatiza la implicación del lector en su discusión sobre su papel para rellenar los espacios vacíos de la narración y defiende que este está intrínsecamente involucrado, impregnando a la historia con su propia identidad y experiencias a fin de dotarla de coherencia (1993: 68). Cabe indicar que, la hipótesis aquí propuesta por McCloud procede del campo de la teoría de la literatura y está conecta con los conceptos de “blancos semánticos” y “zonas de indeterminación” propuestos por Roman Ingarden y Wolfgang Iser.

---

más definitorio del cómic es la combinación de palabras e imágenes (2005: 21). Teniendo en cuenta lo dicho, en palabras de este autor un cómic debería definirse como «*pictorial narratives or expositions in which words (often lettered into the picture area within speech balloons) usually contribute to the meaning of the pictures and vice versa*» (2001: 76).

A dicha opinión se suman otros autores entre los que cabe destacar a David Carrier, quien aborda el tema desde una perspectiva filosófica y mantiene que «*the speech balloon is a defining element of the comic because it establishes a word/image unity that distinguishes comics from pictures illustrating a text*» (Carrier, 2000: 4).

En referencia a la necesidad del cómic y de sus estudios de encontrar una terminología y una gramática propias, resultan especialmente interesantes las aportaciones hechas por el autor e investigador norteamericano Neil Cohn, quien trata de aplicar teorías propias de la lingüística, la psicología y la ciencia cognitiva para explicar cómo las secuencias en imágenes operan como un lenguaje, en un intento de dotar al medio de un léxico definido y unas reglas gramaticales concretas. Este autor, fuertemente contrario al acercamiento estructuralista, utiliza técnicas propias del cómic para presentar sus postulados teóricos al estilo de otros autores como Eisner y McCloud. En la introducción de su web oficial Cohn define sus líneas de investigación de la siguiente manera:

*For the past several years, I have been developing a theory that **drawing** –especially **sequential images**– is structured like a **language**. Just like words in sentences are used in **spoken languages**, sequences of images can create a **visual language**. All languages obey similar principles of **cognition**, be they spoken, signed, or visual. Thus, to study visual language, we can draw upon the same methods used to study language from linguistics, cognitive psychology, and cognitive neuroscience. Building theories, experimentation on cognition and the brain analysis of visual languages in the world. These lines of **research** can hopefully offer insights into how people understand drawing and sequential images, how they can be used in **education**, what roles they play in our **culture(s)**, and how the mind/brain processes information across domains. (Cohn:[www.visuallanguagelab.com](http://www.visuallanguagelab.com): s/p).*

Entre los primeros estudios de este autor, cabe resaltar «Bimodality of Thought» (2002) y *Early Writings on Visual Language* (2003), donde utiliza la ‘*puzzle theory*’ para argumentar que el lenguaje verbal y el lenguaje visual utilizan modalidades mentales diferentes de la misma infraestructura conceptual, construida por la co-dependencia del

significante y del significado en la construcción del concepto<sup>28</sup>. De igual manera, resultan muy interesantes algunos de sus últimos estudios, entre los que destacan su libro *The Visual Language of Comics* (2013), así como sus artículos «The Architecture of Visual Narrative Comprehension» (2014) y «Building a better ‘comic theory’» (2014). En su crítica del trabajo teórico de Groensteen *Système de la Bande Dessinée* (1999) –del que se hablará en detalle más adelante–, Cohn señala que, pese a la aparente confrontación entre los postulados de este y los propuestos por McCloud en *Understanding Comics* (1993), hay una gran similitud en muchas de las ideas que plantean, ya que ambos separan las nociones estructurales de crear imágenes/texto del rol sociocultural de los cómics como objetos/artefactos. Cohn hace hincapié en que para llegar a una definición efectiva del cómic se deben tener en cuenta estas dos cuestiones esenciales; por un lado, la consideración del cómic como un artefacto social referido a numerosas dimensiones – objetos físicos, una serie de géneros, una industria, una cultura/comunidad, etc.– y, por otro, el hecho de que las imágenes secuenciales crean un “lenguaje visual” que es combinado con texto para ser usado dentro de esos *objetos sociales* llamados 'cómic', lo que le lleva a definirlos como «*a social object written in a visual language that combines with text*» (s/p: Review: The System of Comics by Thierry Groensteen, Cohn: <http://www.emaki.net/blog/2008/09/review-system-of-comics-by-thierry.html>).

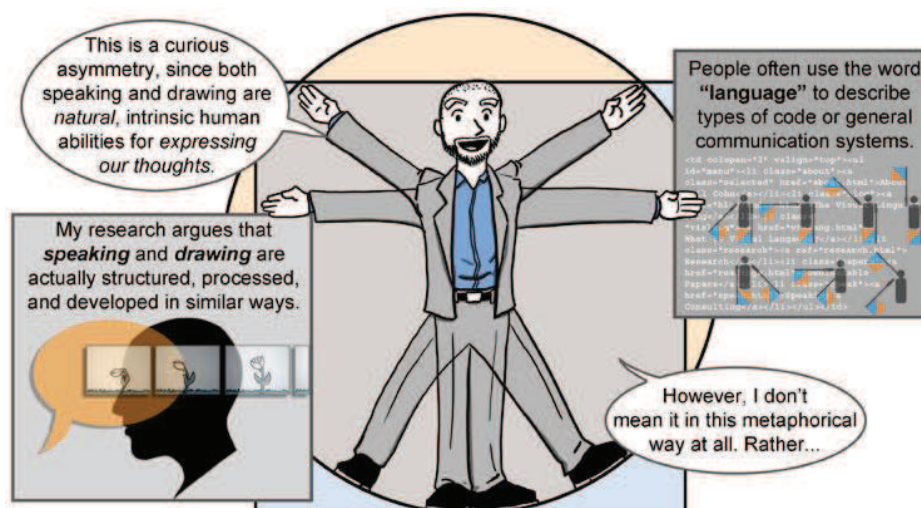


Fig. 14 Viñeta de «What is “Visual Language”» de *Visual Language Lab* de Neil Cohn.

<sup>28</sup> Se trata de un modelo basado en la teoría de que cada vez que el lector pasa de un lenguaje a otro una modalidad mental diferente es utilizada por el mismo.

En estos y otros escritos, Neil Cohn continúa dando forma a un corpus teórico-práctico en el que plantea que para que los seres humanos logremos dar sentido en nuestras mentes a las imágenes secuenciales representadas a través de las narrativas visuales –dentro de las cuales se englobarían los cómics–, es necesaria la interacción de múltiples sistemas que, en general, operan de forma paralela a la *Gestalt*<sup>29</sup>. Según su concepción, la creación del significado a través de las imágenes secuenciales depende de una “gramática narrativa” que coloca información conceptual en roles categóricos organizados en constituyentes jerárquicos. Estas imágenes son, por lo tanto, encapsuladas en viñetas ordenadas dentro del diseño de una página física, cuya forma de disponer la información podría producir efectos tanto en la estructura narrativa como en el propio diseño de la página. Por otra parte, el autor hace referencia a la importancia de la creciente cantidad de trabajos que se centran en el estudio del proceso de cómo los lectores comprenden complejas visualizaciones gráficas de imágenes secuenciales, contribuyendo así a la creación de lo que él denomina como una “gramática narrativa visual”<sup>30</sup>. Según sus propias palabras:

*This growing literature of both theoretical and empirical research has established that extracting meaning from a comic page involves multiple interacting systems, analogous to the organization of a linguistic system (Cohn, 2013b): A graphic structure encodes the physical lines and shapes that compose the images, which construct meaningful expressions using a lexicon of stored graphic schemas. A narrative structure organizes these sequential images into a coherent message, while an external compositional structure arranges these panels across the physical layout of a page (2014a: 1).*

Por último, es interesante hacer referencia al trabajo de aquellos críticos que, como Mila Bongco, autora de *Reading comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books* (2000), o Román Gubern, consideran válidas las teorías expuestas por ambas partes y apuntan a la necesidad de crear una definición efectiva del término a fin de dotar a la crítica de la mejor herramienta para su adecuado estudio. En palabras del último, un cómic puede definirse como:

---

<sup>29</sup> La Gestalt o psicología de la forma «se ocupa de los mecanismos básicos de la percepción, entendiendo que esta no es una actividad ligada directamente al ojo y desprovista de cualidades, sino que se desarrolla a través de una serie de condiciones previas que modifican esta visión» (Català, 2008: 80)

<sup>30</sup> La “gramática narrativa visual” o VNG, plantea que de forma análoga a la manera en que las palabras secuenciales asumen roles gramaticales que incorporan dentro en una estructura constituida en oraciones, las imágenes secuenciales llevan a cabo papeles narrativos que incorporan una estructura constituida en la narrativa visual (Cohn, 2012: 420 y ss).



---

Una secuencia espacial formada por pictogramas separados gráficamente pero estructuralmente relacionados, en los que pueden integrarse signos alfabéticos, para articular una descripción o una narración. Puesto que los cómics muestran imágenes y narran historias al mismo tiempo, sus convenciones pertenecen a la vez a códigos iconográficos y a códigos narrativos. En este sentido, los cómics aparecen como una nueva forma de representación gráfica del espacio narrativo en la cultura occidental y de la iconización de la temporalidad, que ya ensayaron los maestros del Renacimiento, con sus *imágenes diacrónicas*. Por otra parte, a causa de su heterogeneidad semiótica, este medio lexipictográfico está sujeto a la vez a los códigos icónicos y a los códigos lingüísticos (Gubern, 1997: 108).

Por otro lado, las técnicas narrativas del cine han sido empleadas a menudo para describir al cómic desde un plano teórico. Entre los textos que han abordado el tema bajo esta perspectiva cabe señalar obras como *Le langage cinématographique en bande dessinée* (1992), en el que Manuel Kolp realiza una clasificación de las características comunes entre el cine y el cómic; *Du 7<sup>e</sup> au 9<sup>e</sup> art* (1990) de Thierry Groensteen, donde el autor se centra más en las diferencias entre ambos medios de expresión; la obra conjunta editada por Gordon y Jancovich *Films and comic books* (2007), y *Projections: Comics and the History of the Twenty-First-Century Storytelling* (2012) de Jared Gardner, entre muchos otros.

El ya citado Thierry Smolderen, en la entrevista concedida a Laurent Gerbier titulada «Les attractions de la bande dessinée et du cinéma. Entretien avec Thierry Smolderen» (2010), habla de que el modelo de *bande dessinée* sobre el que se apoya podría ser descrito como «*une scène audiovisuelle sur le papier*» y defiende que la convergencia entre el guión cinematográfico y el de la *bande dessinée* se produce debido al marcado carácter audiovisual que, en su opinión, poseen ambos medios.

*Le scénario de la BD (classique, donc), comme le scénario de cinéma, est un art «minuté»: il s'agit de tirer le maximum de profit dramatique d'un nombre limité de pages (environ 50 pages pour la BD). La bande dessinée se prête à la division en séquences: même si les «classiques» n'accordent pas beaucoup d'attention à ce type d'unité, j'y suis personnellement attaché, surtout pour des raisons de cohérence visuelle, d'ambiance, de décor et de couleurs. Du point de vue de la technique d'écriture, toutes les «règles» du bon sens (hollywoodien) sont transposables à la BD [...] (2).*

Igualmente, cabría referirse en este apartado a otros autores que, como el pionero en estudios del cómic Umberto Eco, a pesar de utilizar términos procedentes del ámbito del cine para referirse a fenómenos relacionados con el cómic, son plenamente conscientes de las diferencias entre ambos campos. En referencia al porqué de su empleo de la palabra 'montaje' para explicar el funcionamiento del arte secuencial Eco aclara:



---

*The relationship between one frame to the next is governed by a series of montage rules. I have used the term 'montage', though the reference to the cinema should not make us forget that the montage in a comic strip is different from a film, which merges a series of stills into a continuous flux. The comic strip, on the other hand, breaks up the story's continuum into a few essential components. Obviously, the reader welds these parts together in his imagination and then perceives them as a continuous flow (1988: 24).*

Por otro lado, otros críticos como Will Eisner y Charles Hatfield, autor de *Alternative comics: an Emerging Literature* (2005), consideran que la comparación establecida entre el cine y el cómic es poco adecuada debido a las características de ambos y adscriben el noveno arte al ámbito de la literatura.

*Comics theory, then, has tardily arrived at a crucial stage, that of dismantling the once-useful cinema/comics analogy. The idea of comics as active reading has gained ground in critical conversation, and displaced the once attractive comparison to film. This shift is politically loaded, of course, underplaying the complexity of audience participation in cinema... so as to stress the difference of comics... Crucial to this is the reinvocation of the written word as a more appropriate point of comparison (Hatfield, 2005: 33).*

Pero ha sido, precisamente, ese temor al cómic como literatura de masas y de baja calidad una de las cuestiones que más frecuentemente ha alentado una furibunda reacción en su contra. En referencia a ello, en su libro *Le Presse enfantine française*, los educadores Jacqueline y Raoul Dubois dicen lo siguiente : «*Car rien n'est plus affligeant que la bêtise générale des histoires racontées en images par les illustrés; aucune ne supporte une analyse un peu sérieuse*» (1957 : 6). En esta misma línea, resulta interesante detenerse por un momento en una cita del poeta español Pedro Salinas, que reproduce de forma clara y explícita los temores albergados por las élites culturales de mediados del siglo XX frente a la aparición de esta nueva forma artística:

De él [del visualismo] se han derivado invenciones tan curiosas como lo que se llama en Estados Unidos *funny strips* o *comics*, y en América Ibérica *muñequitos* o *tirillas*. Este género merece, a mi juicio, atenta consideración. Equivale a una literatura narrativa de baja estofa, de contenido deliberadamente chabacano y pedestre, por entregas, y cuya novedad estriba en ir disminuyendo el papel de la palabra, a favor del papel de lo dibujado, de lo gráfico. El lenguaje de las *tirillas*, puro diálogo, es como la última concesión hecha a la palabra humana, su último reducto en esta lucha contra la lengua. Las tirillas pueden ser comprendidas, y este es su éxito, por niños apenas alfabetos, y casi por los analfabetos. Son una forma de lectura sin texto, con el escamoteo del lenguaje en su función expresiva. Es curioso que en una época en la que se exalta la instrucción en el arte de la lectura, y se compadece, como a un ser disminuido, al que no sabe leer, centenares de millones de gentes, que lograron ese privilegio del alfabetismo, apenas abierto el periódico, atraviesen precipitados las páginas impresas hasta llegar al deleitoso rincón de las *tirillas*, donde el leer es innecesario, el pensar, superfluo; y el lenguaje humano, pobre servidor de los dibujos, reducido a infantil elementalismo. ¡Maravillosa invitación a no leer se ha sacado de la cabeza el hombre moderno, después de rendir culto idolátrico a la necesidad de leer! (Salinas, 1992 [1944]: 53-54).

La investigadora Jacqueline Danziger-Russell sostiene que, tal vez, haya una razón más profunda para los prejuicios en contra del cómic, y se remonta a la preocupación moral alimentada por la demonización de uno de los que ella considera como predecesores del *comic book* moderno, los *penny dreadfuls* de la Inglaterra Victoriana. La autora alude al hecho de que tanto unos como otros fueron objeto de asociaciones con el crimen juvenil y otros desórdenes sociales por parte de las capas altas de la sociedad, debido a que ambos son formas representativas de la literatura popular (2013: 6). Stephen Humphries explica esta histeria y elitismo social en su libro titulado *Hooligans or Rebels? An Oral History of Working-Class Childhood and Youth, 1889-1939* (1995: 6):

*Conformity, with its associations of low intelligence and poor taste... has been another concept popular with critics, who have detected in the mass culture of working-class youth a particular gullibility and a tendency to imitate the antisocial behavior retailed, for example, by comics, cinema and television. Thus, in the late nineteenth century the dramatic growth of juvenile literature, especially the penny dreadfuls, aroused moral panic among sections of the middle class, which linked these pernicious influences directly with resistance to authority and crimes committed by working-class youth.*

La terminología procedente del campo del psicoanálisis ha sido también utilizada con bastante frecuencia para referirse al mundo del cómic, si bien el número de trabajos teóricos realizados bajo este prisma está esencialmente centrado en el ámbito franco-belga y es bastante escaso. *Tintin chez le psychoanalyste* (1985) y *Psychoanalyse de la bande dessinée* (1987), ambas de Serge Tisseron son dos obras pioneras en este sentido. En ellas, el autor analiza diferentes características del cómic y, entre otras cuestiones, presta especial atención al hecho de que, al estar las viñetas delimitadas por un espacio cerrado, a saber, el marco, estas propician la creación de un espacio psíquico que sirve como una especie de receptáculo en el que la ansiedad se mantiene bajo control (1987: 99). Igualmente, defiende que tanto las viñetas como los elementos que delimitan la página son los continentes sobre los que se pueden fundamentar las envolturas psíquicas permitiendo a los lectores adolescentes «*se donner des représentations figurées de sensations, d'émotions et angoisses qu'ils éprouvent face aux transformations physiques dont leur corps est l'objet et aux mutations sociales où ils s'apprêtent à s'engager*» (1987: I-II). Por otra parte, *Traces en Cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur* (1993) de Philippe Marion y *Comics: Ideology,*

---

*Power and the Critics* (1989) de Martin Barker también son destacados ejemplos de esta línea de investigación:

*Adherents of psychoanalysis do need to remember that they are adhering to a theory. For example, I have often felt that it is somehow thought unarguable that there is a 'site' which may be called 'the unconscious'. We may discuss the status of its contents, and its relations to other aspects of mental life. But to doubt its existence is bizarre, it seems. I don't agree. It seems to me perfectly valid to want to question the whole notion of a constructed 'geography' of the mind in which there are separate 'sites' (however metaphorical that language may be). I do not accept that I have automatically contradicted myself if I reject the notion of an 'unconscious' but still say that there can be mental processes of which I am not aware* (Barker, 1989: 218).

Entre las obras de corte marxista destacan *The Necessity of Art: A Marxist Approach* (1963), en la que Ernst Fischer presenta un sofisticado análisis del arte, la literatura y la estética con un interesante tratamiento de los cómics y de otros elementos de la cultura popular, y el texto conjunto de Dorfman y Mattelart titulado *Para leer al Pato Donald* (1975), en el que defienden la tesis de que, bajo la aparente inocencia de este tipo de narraciones, se presentan al niño los principales convencionalismos de la sociedad para así perpetuar y difundir la ideología dominante.

*Lo imaginario infantil es la utopía política de una clase.* En las historietas de Disney, jamás se podrá encontrar un trabajador o un proletario, jamás nadie produce industrialmente nada. Pero esto no significa que esté ausente la clase proletaria. Al contrario: está presente bajo dos máscaras, como buen salvaje y como criminal-lumpen. Ambos personajes destruyen al proletariado como clase, pero rescatan de esta clase ciertos mitos que la burguesía ha construido desde el principio de su aparición y hasta su acceso al poder para ocultar y domesticar a su enemigo, para evitar su solidaridad y hacerlo funcionar fluidamente dentro del sistema, participando en su propia esclavización ideológica (Dorfman y Mattelart, 2005 [1975]: 77).

En la misma línea que los autores anteriores cabría hacer referencia al ensayo de Ludovico Silva «Los “cómics” y su ideología vistos del revés», en el que su autor hace referencia al “mensaje encubierto” que, en su opinión, estos trasladan: «Su forma ideológica es el “mensaje oculto”. Esta expresión la ideó Adorno para la TV, pero es extensible a todos los medios masivos. En el *comic* norteamericano esa ha sido su forma única, específica, al menos hasta hace poco. Ese mensaje consiste en los *supuestos* sobre los cuales se desarrolla la historieta» (1977 [1971]: 3).

En conexión con esta postura, deben mencionarse algunos trabajos de Umberto Eco entre los que destaca *Apocalittici e Integrati* (1965), donde su autor plantea que la cultura popular refleja la ideología de las clases dominantes.

---

*Allora dovremo dire che il fumetto, chiuso nelle regole ferree del circuito industriale-commerciale della produzione e del consumo, è destinato a dar solo i prodotti estándar di un paternalismo talora inconscio e talora programmato? Che se ha elaborato, come ha elaborato moduli stilistici, tagli narrativi, proposte di gusto senz'altro originali e stimolanti per la massa che ne usava, tuttavia userà sempre e comunque di queste spregiudicatezze artistiche per una costante funzione di evasione e di mascheramento della realtà? [...] Come al solito è questione di genialità individuale, di saper elaborare un discorso talmente incisivo, limpido, efficace da riuscire a padroneggiare tutte le condizioni entro le quali il discorso, per forza di cose, si muove (Eco, 2001 [1965]: 245).*

Por el contrario, Donald Ault, conocido por ser una de las figuras que más ha destacado en el desarrollo de los denominados como *American Comic Studies* y fundador de la revista académica dedicada a la investigación sobre el cómic *Image Text*, al igual que el ya citado Martin Barker, acusa a dichos autores de conferir significado a cosas que, en su opinión, no se hallan presentes en el cómic.

En cuanto a las perspectivas postmoderna y postestructuralista, pueden definirse por su defensa de la participación activa del lector y por promulgar la idea del carácter polisémico de la cultura popular. Así, *Deconstructing Donald* (1989), de Barker, si bien mira los cómics como firmemente identificados con un medio de masas para niños y gente joven, defiende la pluralidad de significados del arte secuencial y su libre interpretación a partir del contacto entre el lector y el texto: «*A syndrome of ideas has persistently constrained the history of the production of comics in Britain. It has changed over time, and its power to control has been subject to many other factors. Even so, we cannot answer the question 'what is a comic?' by formal qualities alone. A comic is what has been produced under that controlling definition*» (9).

*La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique* (1972) de Pierre Fresnault-Deruelle plantea un acercamiento al cómic desde el punto de vista semiológico, mientras que en *Aperçus sur la mécanique des strips* (1988) describe los mecanismos tras la producción de cómics de forma paralela con el “suplementario” de Derrida, así como la imagen en dicho “movimiento suplementario”, relacionada con la descripción de Barthes del tercer sentido<sup>31</sup>. Asimismo, cabe destacar otros estudios más recientes de este autor

---

<sup>31</sup> El suplementario de Derrida se entiende como el movimiento permitido debido a la ausencia de centro u origen que no posibilita agotar la totalización del sentido, puesto que el signo que reemplaza o suple al centro viene por añadidura, como ‘suplemento’. Por otra parte, en su obra titulada *L'Obvie et l'Obtus* (1982), Barthes plantea que se pueden distinguir tres niveles de sentido en una imagen: Un nivel informativo que recoge todos los conocimientos que proporciona el paisaje, la ropa, los personajes, etc., y que sería el nivel de la *comunicación*; un nivel simbólico que aparece estratificado y que sería el nivel de la *significación*

---

como *Images à mi-mots. Bandes dessinées, dessins d'humour* (2008), o *La bande dessinée* (2009) donde, aunque el autor tiene en cuenta consideraciones históricas, antropológicas y sociológicas, reserva un lugar privilegiado a los acercamientos técnicos o semiológicos –ocupándose de cuestiones como el tratamiento del color, las formas narrativas, etc.

*Casé, planché, récit: Comment lire une bande dessinée* (1991) de Benoît Peeters plantea en líneas generales una idea parecida a la enunciada por McCloud en *Understanding Comics*, resaltando la importancia de la relación entablada entre el cómic y el lector. Una de las aportaciones teóricas más interesantes realizadas por el autor en esta obra es su propuesta para una categorización del diseño de la página: «*C'est l'organisation de la planche qui semble dicter le récit. Une disposition particulière engendre un morceau de narration. [...] Il arrive qu'une mise en page caractéristique suscite un fragment de récit qui n'est donc que sa conséquence*» (53).

Para ello, Peeters se basa en la distinción de cuatro aspectos de la lámina a los que denomina como “convencionales” –aquellos en los que las viñetas tienen un formato estable–, “decorativos” –cuando prevalece una organización que persigue un fin estético–, “retóricos” –cuando las dimensiones de las viñetas se adaptan a la acción que es descrita en ellas–, y “productivos” –cuando es la disposición de las viñetas la que determina el relato. No obstante, son muchos los investigadores que señalan las numerosas imprecisiones de esta nomenclatura, aduciendo que dichas categorías dependen de criterios muy volubles que no operan dentro de la misma categoría semántica (Groensteen 1999, Cohn 2007, Nofuentes 2010, Galand 2012).

Por último, entre otros, deberían ser mencionados los trabajos de Jim Collins, donde se somete a un análisis estético a los cómics y otros textos de la cultura popular en relación con el estilo y la recepción de los mismos, o los trabajos de autores como David Harvey, Fredric Jameson, Abraham Kawa, James How o Anne Magnussen.

Una mención aparte merecen los trabajos del ya ampliamente citado Thierry Groensteen, entre los que cabe destacar en primer lugar *Bande Dessinée, récit et modernité* (1988), donde, aunque en un principio, y al igual que McCloud, parece dar

---

y un tercer sentido que pertenecería al nivel de la *significancia* al que también denomina como *sentido obtuso* y que iría referido al campo del significado y a conectar con una semiótica del texto.



---

prioridad a la secuencialidad de las imágenes, termina por brindar un análisis en profundidad del cómic en el que demuestra cómo ambas, palabra e imagen, son elementos centrales del medio gracias a la organización de estas y otras herramientas en unidades dentro de la página.

Otras obras notables de este autor son *Système de la bande dessinée* (1999) –que más tarde pasará a ser rebautizada como *Système 1–, La Bande dessinée, mode d’emploi* (2007), y la más reciente, *Bande dessinée et narration* (2011) –también denominada como *Système 2–, donde Groensteen continúa avanzando en el desarrollo de sus teorías sobre el medio, incidiendo cada vez más en la dimensión poética y la intención artística del mismo. A partir de estos y otros ensayos, el autor realiza un estudio del cómic, en primera instancia semiológico y después cada vez más centrado en cuestiones de orden narratológico, mostrando su analogía con el lenguaje y subrayando su significado visual específico, con lo que se aleja, una vez más, de la división entre lo verbal y lo visual establecida por otros especialistas en la materia. Groensteen hace hincapié en que la bande dessinée «combine, en proportion variable, le texte et l’image. Il est essentiel de partir du postulat que l’un et l’autre participent pleinement de la narration» (2011 : 89).*

Mientras que en *Système 1* Groensteen trata de desarrollar una teoría macrosemiótica, relacionada con la descripción de los fundamentos y la articulación de las imágenes, así como con su particular arquitectura y dinámica dentro del marco de la página y a través del libro en su totalidad, *Système 2* sirve para aclarar conceptos básicos y analizar los diferentes usos que estos pueden desempeñar: «Alors que toutes ces formes d’investigation connaissent un certain essor, il me semble que la théorie sémiotique (au sens large), qui représente en quelque sorte pour la bande dessinée la recherche fondamentale, celle qui, analysant ses mécanismes constitutifs, ouvre sur une compréhension plus fine du média lui-même et de ses potentialités, [...] a relativement peu progressé» (2011: 3).

Resulta, por tanto, especialmente interesante hacer hincapié en los aportes teóricos realizados por el autor en el *Système 2*, ya que no solo se presenta a modo de compendio y perfeccionamiento de los conceptos propuestos en ensayos previos, sino que, además, tiene en cuenta una serie de factores de dotan de riqueza y de profundidad a la investigación, a saber: «le rapport de la bande dessinée à l’Histoire et à la représentation de la société» o «les relations [...] entre la bande dessinée et la littérature,

---

*le théâtre, le cinéma et la photographie*» (2011: 2). Para ello, Groensteen se inspira en los trabajos de otros investigadores, entre los que destacan Thierry Smolderen o Harry Morgan, hasta llegar a un detallado análisis sobre los cómics, que resulta útil tanto para comprender la manera en que estos estructuran su mensaje como una forma de descifrar la manera en que los cambios culturales externos se manifiestan a través de un texto dado, puesto que abarca diversos acercamientos y matices teóricos que lo convierten en uno de los modos más accesibles y productivos de investigar este medio artístico. No obstante, si bien se tendrá en consideración el modelo de análisis presentado por este autor, esto se hará en conjunto con otras teorías de igual validez propuestas por la crítica, que ya han sido comentadas a lo largo de este apartado: «*Narration et bande dessinée se veut beaucoup plus en prise avec les évolutions récentes du média. [...] Il cherche à mettre la théorie le plus possible en phase avec les évolutions modernes de la bande dessinée sur le plan esthétique*» (2011: 3 y 4).

Se ha optado, pues, debido tanto a su carácter heurístico como a su alta rentabilidad analítica, por atender a algunos conceptos presentados por Groensteen en su *Système 1* y a los que recurrirá de nuevo en el *Système 2*, además de a otros más recientemente incorporados a su corpus teórico como, por ejemplo<sup>32</sup>:

- Solidaridad icónica (“*solidarité iconique*”): esta noción teórica es considerada por el autor como el fundamento más importante del sistema de los cómics, dado que permite al lector conjeturar una narración coherente. Se basa en que las imágenes en este medio artístico «*[...] participant d’une suite, présentent la double caractéristique d’être séparées... et d’être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence in praesentia*» (1999: 21). En otras palabras, dado que la viñeta —a diferencia de otro tipo de imágenes que suelen aparecer “aisladas”—, no constituye «*jamais le tout de l’énoncé, mais peut et doit elle-même être appréhendée comme une composante d’un dispositif plus vaste*» (1999: 6), la solidaridad icónica se revela como un artefacto fundamental

---

<sup>32</sup>Estos y otros interesantes conceptos teóricos propuestos por el autor, también aparecen resumidos a través de 36 proposiciones en su página web personal *Le site de Thierry Groensteen* bajo el título «*Système 1, Résumé en 36 propositions*».

---

para comprender como estas se articulan entre sí.

- Espacio-topía (“*spatio-topie*”): este término, que descansa esencialmente sobre el concepto de “marco”, aparece relacionado con elementos espaciales como el diseño gráfico o la organización de la página<sup>33</sup>. Según Groensteen se trata de un «*terme forgé pour réunir, tout en les maintenant distincts, le concept d’espace et celui de lieu*» (1999: 26). El investigador establece tres parámetros espacio-tópicos para la viñeta: la forma, la superficie y la ubicación, si bien el significante potencial de la combinación de estos tres factores está fuertemente condicionado tanto por el diseño gráfico como por el enunciado narrativo (37).
- Diseño gráfico (“*mise en page*”): Groensteen construye esta noción –que aparece a modo de enlace entre los conceptos de espacio-topía y artrología–, como un intento de perfeccionar las categorías propuestas por Peeters en *Case, planché, récit* (1991). Para ello, el autor se basa en un sistema integrado por dos parejas conceptuales: diseño “regular” o convencional –formado por viñetas de tamaño y forma estables– frente a un diseño “irregular” y un diseño “discreto” frente a uno “ostentatorio” –en el que el diseño obedece «*à un impératif esthétique propre*» (1999: 115)<sup>34</sup>. Sin embargo, investigadores como Jesse Cohn destacan que las categorías de relato (lineal) y de imagen (tabulario) son demasiado generales para realizar un análisis exhaustivo de esta cuestión: «*The narrative/composition or linéaire/ tabulaire binary reasserts itself. Groensteen does not escape the limits of Peeter’s system*» (2007: 10).
- Artrología (“*arthrologie*”): este concepto se subdivide a su vez en otros dos: “artrología restringida” (“*arthrologie restreinte*”), centrada en la secuencia de

---

<sup>33</sup> El marco suele aparecer bajo la forma de una línea, sea esta tácita o explícita, que habitualmente adopta una forma rectangular y delimita el contorno de la viñeta. En *Système 1* Groensteen alega (1999: 57): «*[M]ieux qu’un cercle, un losange, une forme d’étoilée, un triangle ou un trapèze, le rectangle (ou son avatar régulier, le carré) se laisse aisément mettre en série, ranger en bandes. De même qu’on édifie les murs avec des briques parallépipédiques, un multicadre aussi se construit plus facilement à partir de parcelles à bords rectilignes se coupant à angles droits*».

<sup>34</sup> En el *Système 2* Groensteen desarrolla su teoría sobre el diseño regular de la página ampliando y flexibilizando este concepto a través de la inclusión de dos criterios nuevos: si la altura de las tiras es constante el ancho de las mismas puede variar y si hay un número constante de tiras por página tanto la anchura como la altura de las viñetas puede ser irregular (2011: 43).

viñetas y cuya función principal es la distribución del contenido narrativo y “artrología general” (“*arthrologie générale*”), encargada de las relaciones translineares o distantes entre las imágenes<sup>35</sup>. Esta última categoría resulta especialmente interesante ya que plantea la existencia de una red constituida por series de viñetas reagrupadas bajo parámetros no narrativos o infra-narrativos (1999: 174).

- Trenzado (“*tressage*”): utilizado en referencia a la forma en la que las viñetas pueden asociarse en series continuas o discontinuas, a través de correspondencias no narrativas que dotan a la viñeta de datos hipertópicos que trascienden a su emplazamiento, de tal manera que tanto el contexto de la imagen como el hilo narrativo de la historia se generan a partir de su relación con las viñetas que le anteceden o le preceden. En palabras de Groensteen, este término «*s’inscrit dans le topos qui associe habituellement au texte les notions de tissu ou de fil*» (1999 : 174). Asimismo, la ubicación de la viñeta dentro de la serie adquiere la cualidad de “lugar”, «*un lieu n’est-il pas un espace habité, que l’on peut traverser, visiter, investir, un endroit où se font et se défont les relations ? Si tous les termes d’une séquence, et par conséquent toutes les unités du réseau, constituent des sites, c’est l’appartenance, de surcroît, de telles de ces unités à une ou plusieurs série(s) remarquable(s), qui les définit comme lieux*» (1999: 175).

### **I.2.3 CONCLUSIONES**

Finalmente, es importante señalar que, si bien todas las teorías expuestas a lo largo de este apartado se consideran como relevantes para el estudio del medio, independientemente del campo del que partan, este trabajo de investigación se enmarca dentro del ámbito de la Teoría de la Literatura y, por lo tanto, se basará principalmente en un análisis de los aspectos histórico-artísticos, socioculturales, literarios y estéticos del cómic, y no en examinar cómo funciona o es comprendida por los lectores la estructura

---

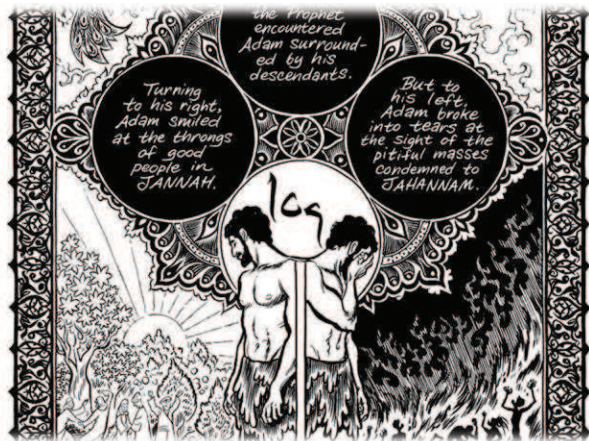
<sup>35</sup> En palabras Groensteen, «*Il a souvent été répété en ces pages qu’an sein du multcadre feuilleté que constitue une bande dessinée complète, toute vignette est, potentiellement sinon effectivement, en relation avec chacune des autres. Cette totalité [...] répond donc à un modèle d’organisation qui n’est pas celui, linéaire, de la bande ou de la chaîne, mais celui, éclaté, du réseau*» (1999 : 173).

del medio en un sentido cognitivo. A través de estas breves líneas, se ha tratado de definir cuáles son los rasgos característicos propios del cómic, así como los principios que permiten la articulación de palabras y dibujos para formar un todo sin fisuras.

Como conclusión a los datos presentados a lo largo de este apartado, puede afirmarse, plausiblemente, que el cómic no es un medio de expresión esencialmente literario o, por el contrario, primordialmente visual, sino que se trata de una forma artística plenamente híbrida que requiere que el receptor utilice de forma conjunta diferentes estrategias de lectura para la correcta descodificación de su mensaje.



### I.3 LA NOVELA GRÁFICA: ¿INVENCION EDITORIAL O RECONVERSION DEL MEDIO?



*There are still some people out there who believe comic books are nothing more than, well, comic books. But the true cognoscenti know graphic novels are -at their best- an amazing blend of art literature and the theater of the mind.*

(Joh Ridley, «Don't Call'Em Comics», 2008).

Como ya se ha adelantado en los apartados anteriores, la problemática surgida en torno a la adecuación del uso del término 'novela gráfica' para referirse a este "nuevo" tipo de manifestación artística perteneciente al ámbito del cómic hunde sus raíces en la polémica generada entre autores, especialistas, lectores y coleccionistas sobre cuestiones como ¿qué es la novela gráfica?, ¿se diferencia esta en algo del cómic tradicional o es una mera estrategia comercial de las editoriales?, ¿cuáles son sus orígenes? o ¿qué parámetros la definen?, entre muchas otras. Por ello, es necesario señalar que en esta sección del presente trabajo no se pretende brindar una definición infalible o definitiva de esta controvertida etiqueta sino, más bien, aportar algo de claridad a la intrincada discusión en torno a la naturaleza de la misma, tomando siempre como referencia para ello el aporte teórico y material realizado por numerosos artistas y especialistas en el tema.



Fig. 15 Viñeta de *What is a "graphic novel"?* de Jessica Abel, 2002.

### I.3.1 ¿CÓMIC O NOVELA GRÁFICA?

En su introducción a la obra de carácter recopilatorio *The Graphic Novel* (2001), el estudioso belga Jan Baetens resume el estado de la cuestión de la siguiente manera:

[...] in the United States and increasingly in Britain (definitely a non-european market in this respect) the 'graphic novel' is, at least theoretically, used to make a clear-cut distinction between the 'good guys' and the 'bad guys', between comics pulp fiction and more or less high-art visual narratives in book-form whose ambition it is to save the literary heritage in an illiterate world (one should not forget however that the term 'graphic' means also 'hyperdescriptive', and that this meaning explains the existence within the purely literary field of the so-called subset of 'graphic'). In Europe, this distinction also exists, but it would be unfair to claim that its impact is the same as in the United States and Britain. Europeans don't debunk their 'popular' comics, nor do they have to wait for the American label in their search for 'other', i.e. more complex comics (thanks to the effort of American scholars such as David Kunzle, and contemporary European comics historians such as Thierry Groensteen or Charles Dierick and Pascal Lefèvre, we now know that there have been graphic novels as long as there have been comics in Europe, a tradition much older than that of the American newspaper comics) (7-8).

Y es, precisamente, a causa del carácter dudoso de esta distinción entre *pulp comics* y otros trabajos narrativos considerados de mayor calidad a la que parece referirse

el término 'novela gráfica' por lo que algunos autores y teóricos del cómic como Alan Moore, Charles Hatfield o Art Spiegelman se mostraron reticentes, al menos en principio, a su uso, por considerarlo innecesario y una estrategia para vender "cómic caros" por parte de las editoriales. Baste como ejemplo la respuesta que dio el primero de ellos en una entrevista en referencia a qué opinión le merece el vocablo en cuestión: «*It's a marketing term. I mean, it was one that I never had sympathy with. The term "comic" does just as well for me. The term "graphic novel" was something that was thought up in the '80s by marketing people [...]. The problem is that "graphic novel" just came to mean "expensive comic book" [...]*» (2000: s/p).

El dibujante y teórico del cómic Scott McCloud señala el hecho de que «*in moving from periodical to book, an implicit claim of permanent worth was being made – a claim that had to be justified*» (2000: 29). Por su parte David Kunzle, si bien considera los términos 'picture story' y 'comic strip' como sinónimos, prefiere contenerse a la hora de utilizar el término 'graphic novel' aduciendo que se trata de un producto que ya existe desde los tiempos de Töpffer bajo otra denominación, pues sus supuestas características distintivas son ya perfectamente visibles en los trabajos de dicho autor:

*I usually refrain from the tempting new coinage graphic novel, which has now overtaken comic book, although that is exactly what Töpffer's are. What distinguishes the new graphic novel from the old comic book is length, unity of theme, and a real moral focus; so too, Töpffer is distinguished from most of his followers in the 19<sup>th</sup> century, who typically ran their strips over a single page, double pages, or at most a few installments of a magazine* (2007: XI).

No obstante, cabe aquí señalar que, si bien estos y otros autores se opusieron de manera frontal al uso del término 'novela gráfica' en el pasado, algunos de ellos no se han mostrado tan reticentes a utilizarlo más recientemente. En una entrevista concedida por Spiegelman a Joseph Wicket en el año 2004 el autor declara: «*And then there's another very strong thrust toward well-structures, tempered narrative. That thing that the word "graphic novel" was probably born for (that I'm not sure I can even buy into), but this thing of trying to tell a more nuanced story than before*» (ed Wicket 2007: 289).



A estos habría que sumar otros artistas que, no hallándose cómodos con el sello ‘novela gráfica’ pero sintiendo la necesidad de otra denominación para describir su arte —alejada de las connotaciones cómicas y de trabajo de escasa calidad artística que parece arrastrar la palabra “cómic” entre determinados sectores—, han tratado de acuñar su propia terminología, empleando expresiones

como ‘*sequential art*’, ‘*comic novel*’, ‘*graphic album*’, ‘*novel-in-pictures*’, ‘*visual novels*’, ‘*alternative*’, ‘*post-underground*’ o ‘*adult comics*’ para referirse a sus obras. Así *Blankets* (2003) de Craig Thompson es considerada por su autor como una ‘*illustrated novel*’; *Louis Riel* (2003), de Chester Brown, fue presentada como ‘*comic-strip biography*’; *It’s a*

*Good Life, If You Don’t Weaken* (2004) y *George Sprott* (2006) de Seth son ‘*picture-novellas*’; mientras que Daniel Clowes autodenominó a su obra *Ice Haven* (2005) como ‘*strip novel*’, y *My Life is Hanging Upside Down* (2008), de David Heatley, es considerada una ‘*graphic memoir*’ (Álamo, 2011: 79).

Eddie Campbell, dibujante y guionista de novelas gráficas como *Alec* (1984-86), *From Hell* (2000) —con guión de Alan Moore—, *The Fate of the Artist* (2006) o *The Amazing Remarkable Monsieur Leotard* (2008), también ha profundizado sobre esta cuestión en numerosos artículos y entrevistas, así como en su página web personal. Este interés por teorizar sobre el “nuevo cómic” lo condujo a desarrollar su profundamente irónico «Graphic Novel Manifesto» (2004), a través de diez puntos en los que plantea con su inconfundible humor algunas de las características inherentes a este tipo de narración. En esta y otras de sus obras, el autor reconoce la plausibilidad del término ‘novela gráfica’,

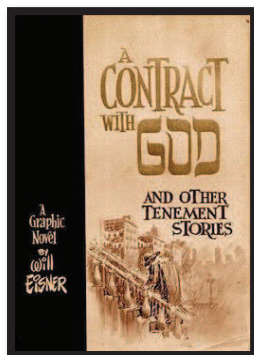


Fig. 16 Portada de *A Contract with God* de Will Eisner, 1978.

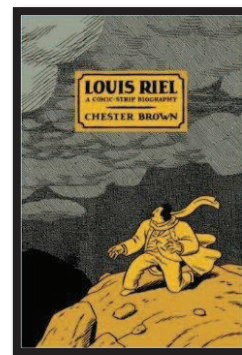


Fig. 17 Portada de *Louis Riel* de Chester Brown, 2003.



Fig. 18 *Blankets* de Craig Thompson, 2003.



Fig. 19 *It's a Good Life, If You Don't Weaken*, 1996.

si bien avisa de que el abuso que de él hacen las editoriales está provocando la pérdida de su significado.

*Graphic novelist would never think of using the term graphic novel when speaking with other fellows. They would normally just refer to their 'latest book' or their 'work in progress' or 'that old potboiler' or even 'comic' etc. The term is to be used as an emblem or an old flag that is brought out for the call to battle or when mumbling an enquiry as to the location of a certain section in an unfamiliar bookstore. Publishers may use the term over and over until it means even less than the nothing it means already. Furthermore, graphic novelists are well aware that the next wave of cartoonists will choose to work in the smallest possible forms and will ridicule us all for our pomposity (2004: s/p).*

En *How to Be an Artist* (2001), Campbell plasma su opinión al respecto a través de las siguientes palabras de su alter ego en la ficción, Alec: «*Graphic novel. It is a misnomer, of course, but then so is comic book. It has been lately discarded in some circles, but it will be a thing, like the sales receipt for a shirt, that you throw out and then find you are going to need*» (120).

Especialmente interesantes para este estudio son las aportaciones realizadas por Rob Vollmar en su ensayo en cuatro partes titulado *Discovering the Elephant*. En él, este teórico apunta a la idea de que, si bien ha habido incontables intentos por parte de los artistas de encontrar un término adecuado para denominar a sus obras, el concepto de novela gráfica es el que ha dotado al medio de un mayor impulso.

*No one emerging idea has had quite the catalytic effect as that of the graphic novel [...]. Yet for all the glory and critical attention paid to its essential contribution to the evolution of comics, there is a scarcity of accord on what a graphic novel might actually be... and while a few critics are willing to allow the question 'What is a graphic novel? To pass without sharing an opinion, no one definition offered has been accepted as authoritative by the others in such a fashion that it is not still a necessity for each individual critic to state their own, localized definition in order for the conversation even to begin (Parte I, 2003: s/p).*



Fig. 20 Página 120 de *Alec: How to Be an Artist* de Eddie Campbell, 2001.



En el mencionado trabajo, Vollmar señala que para vencer el problema de la crítica y entender las ventajas y las desventajas de los diferentes acercamientos a la pregunta ¿qué es una novela gráfica?, debemos explorar cada etapa de desarrollo crítico con una nueva herramienta que él denomina como *'Integral Eye'*, la cual nos permitiría relacionar y sintetizar la información. Para la definición de dicha herramienta, Vollmar usa como referencia la obra de Ken Wilber titulada *Eye of the Spirit*, quien, a su vez, utiliza el término *'holon'* acuñado por el filósofo Arthur Koestler para describir el estado de ser una cosa completa y, simultáneamente, formar parte de un ente mayor, dependiendo de la perspectiva desde la que esa cosa y/o la totalidad en la que se integra sean observadas. Según esta teoría, cuando los *holons* emergen pueden llegar a convertirse en otra cosa, «*comics, as the core holon that emerged eventually into comic books and then into graphic novels, did not appear in medias res, but was part of a process that resulted in the rejoining of two long errant holons that were, once upon antiquity, one, namely the word and the image*» (Parte I, 2003: s/p). Por otra parte, el autor expone que, cuando los *holons* trascienden, aunque se conviertan en algo más, necesariamente incluyen todo lo que eran, a excepción de aquellas limitaciones inherentes que los mantenían anclados al estado en que se hallaban, «*graphic novels share vital components with the comic books from which they emerged but also offer advantages (density, sophistication, audience perception of value and substance) that comic books could not*» (Parte I, 2003: s/p).

Finalmente, empleando aún la terminología acuñada por Wilber, Vollmar llega a la conclusión de que para encontrar una definición válida de novela gráfica es necesario investigar a través de los cuatro *holons* cruciales que conforman el cuerpo de la crítica moderna del arte: *Authorial Intent, Symptomatic Theories, Formalism/Structuralism y Reception/Response*. Los dos primeros, es decir, la intención del autor y las teorías sintomáticas, ambos relacionados con el papel del autor como una fuente de entendimiento de la obra, son descritos y analizados por el autor estudioso en la segunda parte de su ensayo, mientras que en la tercera parte indica la necesidad de acercarse a la obra a través del estudio de su forma, dedicando el último capítulo a la necesidad de la participación del público y a la importancia de su percepción de la obra como modos de acercamiento a la misma para su correcto análisis.

En referencia a la intencionalidad del artista señala que, si bien en algunos casos puede resultar una aproximación ventajosa, en otros, plantea un gran número de preguntas problemáticas, ya que para que esta se produzca se presupondría que el autor debería estar al tanto del concepto de novela gráfica a fin de poder crear una, lo que dejaría fuera de dicha definición a todos aquellos trabajos anteriores a finales de los años 60' y principios de los 70', o lo que es lo mismo, de todas aquellas obras que fueron producidas antes de que el término se popularizase. Según Vollmar, la solución a este problema pasaría por trascender al siguiente *holon* y permitir que el crítico tome en consideración si las pruebas en el registro histórico del autor de la obra logran demostrar que su intención puede preceder a la conciencia del término en sí mismo. De esta manera, concediendo al estudioso en la materia la posibilidad de valorar la influencia del subconsciente del autor sobre su obra, se multiplican las soluciones para problemas insalvables por el *holon* anterior (*Discovering...*, Parte II: s/p).

En cuanto al tercer *holon*, *Formalism/Structuralism*, Vollmar apunta a que las teorías formalistas podrían animar a la crítica a centrarse directamente en su aspecto para comprender qué es realmente una novela gráfica, debido a que esta línea de razonamiento genera criterios muy simples a través de los cuales juzgar el trabajo, entre los que se incluyen la extensión, el medio, la sofisticación y, hasta cierto punto, el contenido del mismo. No obstante, puntualiza que mientras que los dos primeros son relativamente fáciles de defender como criterios válidos para su clasificación, los dos últimos no lo son tanto, ya que no hay nada inherente en la forma que sustente demandas que presuman la edad o sofisticación en la audiencia de las novelas gráficas. El autor hace también referencia a aquellos críticos que insisten en el hecho de que para que una obra pueda ser considerada una novela gráfica no puede haber sido publicada previamente de manera serializada, hecho que pondría en cuestión el estatus de algunas de las obras más emblemáticas del género. Para salvar este escollo, Vollmar plantea la relación que lleva del *comic book* al *trade paperback* y de este a la novela gráfica como un *continuum*<sup>36</sup>. Para ello, dibuja una distinción entre los segmentos de *comic books* y novelas gráficas a partir de los términos 'segmento episódico' y 'segmento acumulativo', siendo el primero un elemento que se produce de manera cíclica a través un arco completo de clímax y

---

<sup>36</sup> El término inglés '*Trade Paperback*', o TPB, se utiliza para denominar a aquellas colecciones de historias que habiendo sido publicadas en primera instancia de manera serializada son posteriormente recopiladas según sus arcos argumentales, y reimpresas en formato de libro.

catarsis, mientras que el segundo tiene un arco específico para esta acción que se halla determinado por la posición que ocupa en el libro (*Discovering...*, parte II: s/p).

Por último, en la cuarta parte de este ensayo, el autor señala que la idea de que el lector individual podría ser el que decide qué es y qué no es una novela gráfica ha cobrado fuerza a lo largo del tiempo, por lo que, al igual que en el caso de la intención del autor pero aplicado aquí de manera más general, esto parece indicar que si un consenso de lectores percibe que un trabajo ha dado un paso más allá de las limitaciones inherentes a un *comic book* será, probablemente, considerado una novela gráfica. No obstante, Vollmar indica que, si bien la respuesta interpretativa de los lectores tiene el valor potencial de superar las funciones críticas “holónicas” más básicas, no se pueden desafiar aquellas verdades que se hallaban incluidas en el proceso de trascendencia desde su base.

El estudioso concluye su ensayo recalcando que la principal aportación hecha por el acercamiento integral es que dota al crítico de la visión necesaria para priorizar los datos que son recogidos dentro de su orden natural, para traer armonía a medida que los *holons* que la constituyen vuelvan a contribuir a su parte vital del Todo. En palabras del propio Vollmar la respuesta a la pregunta ¿qué es una novela gráfica? podría resumirse de la siguiente manera, «*a graphic novel is any long form work of comics that the reader/critic perceives as having been created with the intention of transcending the potential of comics delivered in shorter formats*» (*Discovering...*, parte IV: s/p).

En su libro titulado *The Graphic Novel: An Introduction*, el ya citado Jan Baetens y Hugo Frey continúan con la línea propuesta por Vollmar, realizando un interesante análisis sobre el tema e incidiendo en el hecho de que, a pesar de la evidente tensión existente entre las aspiraciones artísticas de los autores y los “humildes” orígenes de un medio que proviene de la cultura de masas –considerada por un amplio grupo social como anticultura o como pseudocultura–, la novela gráfica es una idea y un fenómeno editorial que ha perdurado a lo largo del tiempo y que ha tenido un impacto significativo no solo en el mundo del cómic sino también en el de la literatura, el cine y la pintura, entre otros muchos medios artísticos y de expresión; y que, por tanto, merece ser objeto de un análisis detallado. Asimismo, establecen que la novela gráfica es la expresión de un medio cuyas claves residen en un espectro en cuyo polo opuesto se halla el *comic book*, resaltando que las diferencias entre ambos son palpables en, al menos, cuatro niveles diferentes; la forma,

el contenido, el formato de publicación y aquellos aspectos relacionados con la producción y distribución de las obras (2015: 4 y ss.).

En cuanto a la forma, señalan que, a pesar de que las líneas que separan cómics y novelas gráficas en este punto son más bien difusas —ya que, no debe olvidarse, muchas novelas gráficas comenzaron su vida como cómics—, aspectos como la disposición del diseño gráfico, el estilo narrativo o el dibujo empleado por los novelistas gráficos marcan la diferencia: «*For almost a century, comics have followed the same fundamental structure [...]. Graphic novels can follow these rules perfectly [...]. Yet at the same time, the graphic novel does also explore each of these rules trying to push the medium beyond the limits that have restrained it for so many years*» (9).

Respecto al contenido, aunque hacen mención a la increíble diversidad de temas tratados en este tipo de obras, destacan, por un lado, la abundancia de novelas gráficas de ciencia ficción y fantásticas como *L'Incal* o centradas en una visión distópica de la lucrativa fórmula del género de superhéroes como *Watchmen* o *The Dark Knight Returns* y, por otro, los trabajos de temática autobiográfica o semiautobiográfica como *Maus* o *Persepolis*, o de enfoque periodístico o histórico como *From Hell*, *Last Day in Vietnam* o *White Death*.

En referencia al formato de publicación, mencionan la preferencia de la novela gráfica por el formato libro y su intento de evitar la serialización, ya que estas suelen ser trabajos de considerable extensión obra de un solo autor, si bien los autores son conscientes de que pueden hallarse notables excepciones a lo dicho.

Por último, en el cuarto punto, tratan las diferencias entre los métodos de producción y distribución de cómics y novelas gráficas, subrayando la importancia que tuvieron para el auge de las segundas la publicación independiente, la autopublicación y la autodistribución de los *comix underground* en los 60 y los 70 pero sin, por ello, restringir la producción de las mismas a este ámbito, y manteniendo siempre una postura abierta ante nuevas tendencias y formas de publicación (12-22).

### I.3.2 CONCLUSIONES

A tenor de las diferentes teorías expuestas tanto por los artistas del medio como por la crítica e incluso los *fans*, podría decirse que, sin importar el nombre que reciba la forma expresiva que ha adoptado el cómic —ya sea aquel ‘*picture-novella*’, ‘*strip novel*’ o ‘*graphic novel*’, etc.—, si se origina en la década de los 70' del pasado siglo o si, por el contrario, es tan antiguo como el propio medio, es evidente que existe una necesidad creciente entre los artistas de hallar un espacio propio dentro del mundo del arte, así como una denominación libre de matices peyorativos que represente la labor que desempeñan.

Por todo lo dicho, resulta especialmente acertada la consideración hecha por la investigadora Jacqueline McTaggart en referencia a las diferencias entre *comic book* y novela gráfica. En palabras de la autora, el término “*comic book*” se emplea para designar «*any format that uses a combination of frames, words and pictures to convey meaning and to tell a story. While all graphic novels are comics, not all comic books are graphic novels*» (2008: 31).



## I.4 GUÍA PRÁCTICA DE TÉRMINOS IMPRESCINDIBLES PARA EL ESTUDIO DEL CÓMIC



*Comics is a secret language all its own, and mastering it poses challenges unlike any faced by prose writers, illustrators or any other creative professionals.*

(Scott McCloud, *Making Comics*, 2006)

A lo largo de este apartado, se tratará de brindar un acercamiento a la terminología del mundo del cómic, a fin de detallar las funciones desempeñadas por aquellos elementos que lo articulan y que serán objeto de análisis en el estudio de *The Tragical...* que se llevará a cabo en el Tercer Acto de esta investigación. Así mismo, la inclusión de este glosario también resulta pertinente en el marco de la teoría de la literatura, puesto que no necesariamente se conoce en él el significado preciso de cada uno de estos términos. No obstante, cabe señalar que si bien en ningún caso se pretende proyectar el conjunto de categorías aquí presentadas en dicho análisis, se ha considerado igualmente imprescindible su inclusión ya que suponen el sustrato de la teoría y del análisis de este medio artístico.

### I.4.1 TIPOS DE ARTISTAS

Una primera cuestión interesante a tratar es que, tal y como Roger Sabin destaca en su obra *Adult Comics* (1993: 6), debe tenerse en cuenta que, al aparecer combinados en los cómics textos y dibujos, muchos de ellos no son producidos por una sola persona, sino que son fruto del trabajo conjunto de, al menos, un guionista y un dibujante y, en ocasiones, de todo un equipo de artistas, entre los que habría que incluir un bocetista

(*penciller*), un entintador (*inker*), un encargado del color (*coulourist*) y un rotulista (*letterer*), además de otros miembros del equipo no directamente relacionados con la creación de la obra como, por ejemplo, el editor.

- Historietista (*Cartoonist*): es el profesional que escribe el guión y dibuja o rotula las historietas; es decir, el uso de este término habitualmente implica que hay un único autor de la obra que ha llevado a cabo todo el proceso creativo de la misma (Duncan y Smith, 2009: 315; Casas, 2015: 23).

- Guionista: este especialista, denominado en inglés como *writer*, *scripter* o *plotter*, es la persona encargada de realizar el guión del cómic, lo que significa que es quien establece tanto los temas y conceptos generales a tratar en la obra como los diálogos que mantienen los personajes (Duncan y Smith, 2009: 8; Tallman, 2010: 195; Casas, 2015: 23).

- Dibujante o ilustrador: la tarea desempeñada por el ilustrador consiste en adaptar el guión a un lenguaje visual, trabajo que conlleva la realización de un boceto a lápiz y el entintado y coloreado del mismo, entre otras labores (Casas, 2015: 24). En ocasiones, como se verá a continuación, estas tareas son desempeñadas por diferentes especialistas del mundo del cómic.

- Bocetista (*Penciller*): es aquella persona que, siguiendo el guión, elige cómo debe ser contada la historia en términos visuales y dibuja el cómic a lápiz (Hitch, 2010: 93). Asimismo, Tallman subraya que estos artistas añaden detalles de los que el guionista no es consciente «*because even a writer who gives lengthy scripts can't capture every nook and cranny of every object in every panel*» (2010: 195).

- Entintador (*Inker*): es quien se encarga de pasar a tinta los dibujos hechos por el *penciller* utilizando tinta negra, así como cualquier herramienta que sea de su preferencia, siendo las más habituales pinceles, plumas y toda clase de rotuladores (Hitch, 2010: 93). Tallman indica que el entintador manipula la imagen de la misma manera que el *penciller* manipula el texto, «*the inker decides which images will stand out and which will even be*

*eliminated*» (2010: 195).

- Encargado del color (*Colourist*): Duncan y Smith consideran que este profesional, que es el encargado de dar color al dibujo en blanco y negro, puede influir en el estado de ánimo transmitido por este, así como en su significado (2009: 315). Por otra parte, según Tallman, gracias al uso del color puede realizarse la labor llevada a cabo por el entintador o hacer que diferentes imágenes resalten, dependiendo de la forma de aplicación del mismo que elija el artista (2010: 195).

- Rotulista (*Letterer*): es el encargado de situar los bocadillos, las cartelas y los efectos de sonido en el dibujo. Tallman señala que el lugar y la forma en la que estos son ubicados puede provocar que los ojos del lector se muevan a través de la página de una forma diferente a la originalmente pretendida por el dibujante (2010: 195). Esta autora, al igual que Duncan y Smith, resalta la importancia de la forma en la que el texto es rotulado y cómo la variación de la forma y el tamaño de la escritura es interpretada por el receptor, ya que, por ejemplo, el uso de una fuente u otra implica diferentes tonos de voz, el tamaño de la letra denota el volumen con el que se emite un sonido, etc. (2009: 145; 2010: 195).

#### **I.4.2 DISEÑO DE LA PÁGINA**

- Viñeta: siguiendo otra de las propuestas hechas por Groensteen, se considerará a la viñeta como la unidad mínima de significación y, por tanto, básica en el análisis del cómic (1999: 25 y ss.). Como se verá con mayor detalle a continuación, estos constituyentes fundamentales del medio no solo pueden adoptar diferentes formas y tamaños o mostrar sus límites tanto de manera tácita como explícita, sino que incluso pueden llegar a incluir a otras viñetas dentro de sí. Asimismo, se atenderá al hecho de que la página o doble página pueden actuar, en ocasiones, como una metaviñeta, ya que como señala Will Eisner, «*In comics, there are actually two 'frames' in this sense: the total page, on which there are any number of panels, and the panel itself, within which the narrative action unfolds. They are the controlling device in sequential art*» (1985: 41). En la misma línea de autores como Eisner o Groensteen, los investigadores Duncan y Smith hacen referencia

---

a que «*the page as well as the panel must therefore be addressed as a unit of containment although it too is merely a part of the whole comprised by the story itself*» (2009: 132).

No obstante, al igual que ocurre con muchas otras cuestiones referidas al cómic, su consideración varía notablemente dependiendo de la fuente que se consulte. El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española proporciona dos entradas para su definición: en la primera de ellas, se describe a la viñeta como «cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta», haciendo especial alusión a su naturaleza secuencial –lo que dejaría fuera a las viñetas unitarias– así como al uso combinado de imagen y texto –lo que excluiría los cómics silentes; mientras que la segunda, «dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico, y que a veces va acompañado de un texto o comentario. Esta puede aparecer sin límites precisos, sin marco, otros con filete blanco entre los bordes negros, ...», si bien es más detallada que la anterior, resulta también bastante limitada.

Por otro lado, son muchos los investigadores que han hecho referencia al carácter de unidad temporal de la viñeta, como es el caso de Eisner, quien considera que se trata del artefacto más relevante empleado en el arte secuencial para la transmisión del tiempo, ya que en palabras del artista norteamericano, «*these lines drawn around the depiction of a scene, which act as a containment of the action of segment of action, have as one of their functions the task of separating or parsing the total statement*» (2000 [1985]: 28). En la misma línea propuesta por Eisner, los investigadores Luis Gasca y Román Gubern señalan que la viñeta es la representación escrito-icónica de «un espacio de la acción narrada en un tiempo determinado», es decir, «es un lexicpictograma que constituye la unidad de montaje del cómic, su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta a otras viñetas vertebrada el eje sintagmático de la narración» (2001: 588). También, en referencia a su función como unidad temporal, Duncan y Smith la definen como «*a discernible area that contains a moment of the story*» (2009: 3), para más adelante puntualizar que no todo lo que se refleja en ellas tiene por qué ocurrir necesariamente al mismo tiempo y que la información que estas nos brindan puede, en consecuencia, ser asincrónica (2009: 315).

Otros autores hacen un mayor hincapié en el hecho de que la viñeta es una unidad espacial. Groensteen, quien también considera que la viñeta es el elemento base del lenguaje de la *bande dessinée*, la define bajo tres parámetros “espacio-tópicos”: su forma, su tamaño y su lugar –tanto dentro del marco de la página como en la obra en su conjunto.

---

El autor señala igualmente que esta ejerce seis funciones básicas: limitadora, divisora, rítmica, estructural, expresiva y lectora. Según su teoría, la “función limitadora” cierra la viñeta y le confiere una forma. La “función separadora” disocia a la viñeta de su pericampo. La “rítmica” adelanta el relato y, simultáneamente, lo contiene. La “función estructural” da forma y determina la composición de la página mientras que la “función expresiva” acompaña o contradice el contenido, indicando su estado por un trazo en particular. Por último, la “función lectora” es el índice de todo aquello que hay que leer, e invita a detenerse y escrutar<sup>37</sup>

Asimismo, en opinión de este autor, el lector desarrolla una construcción del significado en curso considerando cada viñeta en relación directa con la inmediatamente anterior, así como con el contexto de todas las viñetas precedentes y las que le siguen ya que, como señala en el *Systeme I*, el foco de atención visual nunca cesa de ser enriquecido por las visiones periféricas, dado que el lector puede ojear viñetas posteriores e incluso otras páginas (1999: 19 y ss.).

En su obra titulada, *Cómics, títeres y teatro de sombras* (1990), el teórico español Carlos Angoloti define la viñeta como «la unidad mínima espacio-temporal en la estructura de montaje» (29). Eisner señala que debe tenerse en cuenta que la viñeta es utilizada por el artista para capturar o “congelar” un segmento de lo que en realidad es una corriente de acción ininterrumpida, ya que «*the rendering of the elements within the frame, the arrangement of the images therein and their relation to and association with the other images in the sequence are the basic ‘grammar’ from which the narrative is constructed*» (2000 [1985]: 39).

El artista norteamericano Scott McCloud destaca el hecho de que, aunque las viñetas producen una ruptura del tiempo y el espacio narrativo del que resulta un ritmo desarticulado que refleja una serie de momentos inconexos de la historia, «*closure allow us to connect these moments and mentally construct a continuous unified reality*» (1993: 67). Para Duncan y Smith, la encapsulación de la historia en viñetas implica seleccionar ciertos momentos de acción primordial del relato que envuelve representaciones de los mismos en un espacio separado –que es la unidad de comunicación del *comic book* denominada viñeta–, independientemente de si estas tienen o no límites definidos. Estos

---

<sup>37</sup> [www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article1](http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article1)



---

autores indican que también hay encapsulación en el nivel de la escena –unidades imprecisas de la historia que habitualmente tienen una unidad de tiempo y de espacio y representan una acción continua, unificada por un asunto central–, de la secuencia –mayor bloque de construcción de la historia que está compuesto por escenas relacionadas y habitualmente consecutivas–, e incluso de la historia. Jessica Abel y Matt Madden, co-autores de la obra destinada a docentes y educadores *Drawing Words and Writing Pictures* (2008), animan a los profesores a pensar en la composición de cada viñeta, describiendo su funcionamiento «*as a single effective and attractive unit in terms of tone, texture, balance, line, shape and other visual elements*» (156).

Por otra parte, desde un punto de vista más general, Katie Monnin define la viñeta como «*the visual or implied boundary, and the contents within it, that tell a piece of the story*» (2010: 2).

Eisner indica la importancia que tienen el número y el tamaño de las viñetas a la hora de transmitir tanto el ritmo de la historia como el paso del tiempo (2000 [1985]: 30), a lo que Duncan y Smith añaden la relevancia del contenido de las mismas, ya que consideran que «*panel size and panel content can be used to indicate the passage of time in a comic book narrative. While there are many exceptions, it is often true that the larger the panel, the longer the time span depicted in it*» (2009: 138).

Es de nuevo el autor de *Theory of Comics* quien hace hincapié en el hecho de que las formas que adoptan las viñetas son otro de los factores más relevantes a tener en cuenta. Eisner señala que, además de su función primaria como el lugar donde transcurren las acciones, el marco o borde de la viñeta en sí mismo puede ser usado como parte del lenguaje no verbal del arte secuencial. Así menciona, entre otros ejemplos, que las viñetas rectangulares con bordes rectos –a menos que la porción verbal de narrativa lo contradiga– normalmente señalan que las acciones contenidas en las mismas están centradas en el momento presente; el *flashback* a menudo es indicado mediante la alteración de la línea que delimita la viñeta, el borde ondulado o escalonado es el indicador más común del pasado, etc. Por último, hace referencia a que, aunque no hay un acuerdo universal sobre la convención para expresar el tiempo a través del contorno, el ‘carácter’ de la línea –como en el caso del sonido, emoción o pensamiento– crea un jeroglífico (2000 [1985]: 30-44). Según sus propias palabras: «*The range of possibility of outline is limited only to the requirements of the narrative and the constrictions of the*

page dimensions. Because the function of the panel outline is in service of the story it is actually created after –or in response to the action determined by the author/artist» (1985: 51).

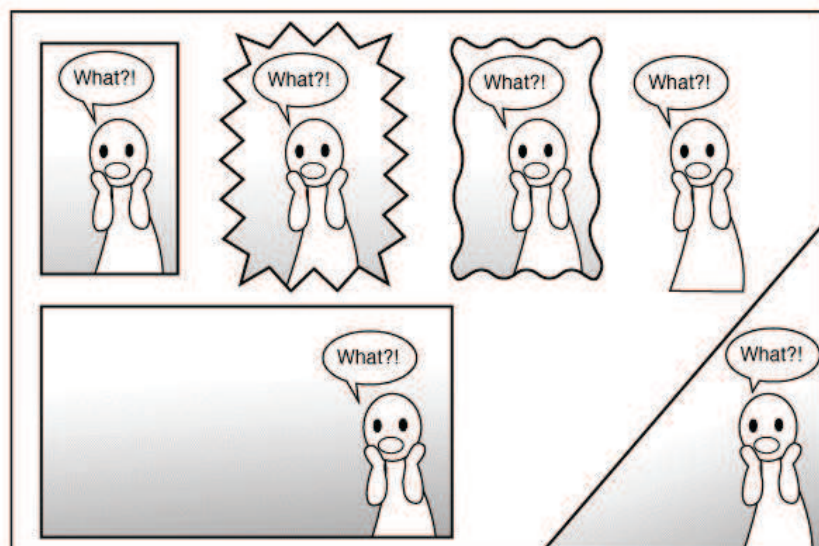


Fig. 21 Viñeta de *Create a Comic: How to Plan and Lay Out Your Comic* de Sara Berntsson, 2015.

- *Gutter*: este vocablo inglés, de difícil traducción al castellano, es utilizado por un gran número de investigadores y artistas para referirse al espacio entre las viñetas o, en otras palabras, a ese momento en el tiempo en el que el lector se mueve de una viñeta a la siguiente (Lee, 1978: 15; Eisner, 2000 [1985: 157]). Según McCloud, es en este espacio “vacío” donde los lectores hacen inferencias entre las viñetas: «*here, in the limbo of the gutter, human imagination takes two separate images and transforms them into a single idea*» (1993: 66).



Fig. 22 Página 66 de *Understanding Comics: The Invisible Art* de Scott McCloud, 1993.

Por otra parte, Saraceni también lo describe como el espacio que contiene todo lo que ocurre entre las viñetas asemejándolo al espacio que separa una oración de la siguiente, lo que significa que el lector tiene que averiguar qué elementos faltan para así poder reconstruir el flujo de la historia. Asimismo, este autor subraya que, tanto si el *gutter* aparece físicamente representado entre las viñetas como si no hay un espacio en blanco entre ellas, la separación conceptual entre las mismas permanece vigente (2003: 9).

- Tira: definida por Groensteen como una «secuencia de viñetas yuxtapuestas con un mismo peso específico y en el mismo plano horizontal», la tira desempeñará la función



Fig. 23 Página 104 de *Understanding Comics* de Scott McCloud, 1993.

de unidad analítica intermedia entre la viñeta y la página en este estudio (1999: 25 y 26). En *Adult Comics* Roger Sabin defiende que las tiras son el ingrediente fundamental del comic. En sus propias palabras, «*this is a narrative in the form of a sequence of pictures –usually, but not always with text*». Asimismo, señala que las tiras habitualmente comparten ciertas convenciones, «*in terms of graphics, the most obvious are the border panels, which serve to break down the action into readily-understandable segments. These are like windows, through which events are seen, and are occasionally expanded or enlarged to emphasize a dramatic moment*» (1993: 5).

- Metaviñeta, página o doble-página: esta será una herramienta esencial para un estudio más efectivo del medio, ya que, aunque la composición en los cómics trabaja en múltiples dimensiones, la página o la doble página en sus límites cerrados facilita una observación detallada sobre cómo estructuran sus mensajes todos y cada uno de los elementos que la componen, puesto que representa la metaviñeta, denominada por Groensteen como ‘*hypercadre*’,

Por otra parte, Saraceni señala que lo habitual es que cada página de cómic esté compuesta por entre seis o nueve viñetas que son leídas de izquierda a derecha en sentido descendente, tal y como marca la tradición lectora en el ámbito occidental (2003: 7 y ss.).

Duncan y Smith insisten, además, en que la página o doble-página es, debido a su forma, una unidad de encapsulación superior, porque hay una decisión intencionada sobre qué viñetas pueden aparecer juntas en una página (2009: 131).

- Multiviñeta: descrita por el autor como «*la réduction des images à leur cadre, c’est à dire à leur contour, et, spécialement, au trait qui le délimite*» (1999: 31). La suma total de las metaviñetas constituiría el ‘*multicadre*’, es decir, se trata de la relación existente entre todas las viñetas que aparecen en un cómic (1999: 26).

### **I.4.3 ELEMENTOS BÁSICOS DE LA VIÑETA**

#### Texto

En *Adult Comics* (1993), Sabin destaca que en los cómics hay tres usos básicos del lenguaje: narración, diálogo y efectos de sonido. Según este autor, la narración, que a menudo trata de presentar la situación, aparece en una caja o recuadro en la parte superior de la viñeta; el diálogo se sitúa típicamente representado en globos o bocadillos que apuntan a las bocas de los personajes y los efectos de sonidos se reflejan, casi siempre, mediante inclusión de onomatopeyas (5). A continuación, se dará una idea, en rasgos generales, de las características que definen a estos elementos, así como de las funciones que desempeñan dentro de la viñeta.

- Cartuchos, cartelas o apoyaturas: en *El Dicurso del cómic*, Gasca y Gubern hacen referencia a que los cartuchos o cartelas son el primer texto escrito al que se enfrenta el lector a la hora de examinar un cómic y los definen como «cápsulas insertas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas, cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir el comentario del narrador» (2001: 412). En la misma línea de pensamiento, otros autores hacen hincapié en que el cartucho, a pesar de aparecer incluido dentro de la viñeta, es sin embargo una entidad aparte que ocupa un lugar marginal – habitualmente en la parte superior pero en algunas ocasiones en la parte de abajo o a la izquierda de la misma (Lee, 1978: 15; Saraceni,

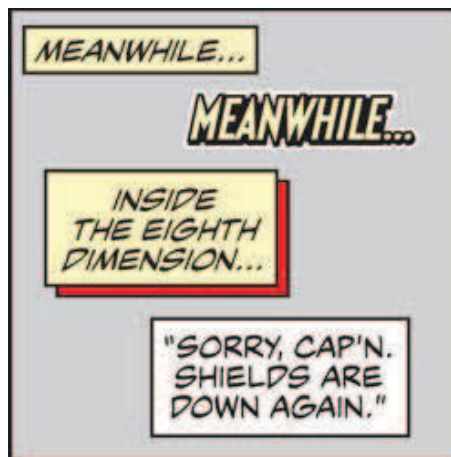


Fig. 24 Ejemplos de cartuchos, cartelas y apoyaturas extraídos de *Comic Book Grammar and Tradition*.

2003: 10; Lyga y Lyga, 2004: 161). Asimismo, Saraceni indica que, en determinados trabajos, los cartuchos tienen una importancia fundamental en la narración de la historia, ya que estos contienen la mayoría de los componentes lingüísticos del texto (2003: 10).

Por otra parte, los investigadores Duncan y Smith sostienen que, además, debe tenerse en cuenta el hecho de que tanto cartuchos como bocadillos pueden ser simultáneos o “sincrónicos”, es decir ocurrir al mismo tiempo que la acción, o “asincrónicos” con la imagen (2009: 138).

- Globos, bocadillos, etc.: en su cuarta acepción el diccionario de la RAE define la palabra ‘bocadillo’ en los siguientes términos, «en grabados, dibujos, caricaturas, chistes gráficos, tebeos, etc., espacio circundado por una línea en el que se contienen las palabras o pensamientos de un personaje», definición que parece de nuevo insuficiente para comprender la complejidad de matices que estos constituyentes del cómic pueden llegar a representar.

Mucho más exhaustiva resulta la definición de Gasca y Gubern, quienes consideran que los globos o bocadillos «son los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido



dirigido al emisor de la locución inscrita». Señalan también que los globos con locuciones inscritas constituyen locogramas, en los que hay que distinguir un continente –señalizado por una línea delimitadora denominada como 'perigrama'–, y un contenido escritural –que es el texto lingüístico emitido (2001: 422).

Los autores también indican que la forma del perigrama puede ser usada por el artista para expresar diferentes sentimientos o estados. Así, el cuchicheo suele indicarse mediante un contorno punteado, la tristeza a través de contornos “lacrimosos”, el parloteo excesivo a través de globos simultáneos que apuntan a los diferentes interlocutores, el desprecio mediante la gelidez de los globos, etc. Asimismo, se refieren a que el *dream balloon* plasma las representaciones psíquicas de los sueños, las alucinaciones y los pensamientos dibujando su perigrama con forma de nube y sustituyendo su rabo por una serie de pequeñas nubecillas discontinuas para reforzar así su carácter inmaterial –el globo de pensamiento con contenido icónico es de naturaleza pensipictórica, mientras que el contenido lingüístico es un locograma pensifónico (2001: 430-478).



Fig. 25 Ejemplos de “globo rasgado” de *Comic Book Grammar and Tradition*.



Fig. 26 Ejemplos de “globo cuchicheo” de *Comic Book Grammar and Tradition*.



Fig. 27 Ejemplos de “globo tembloroso” de *Comic Book Grammar and Tradition*.

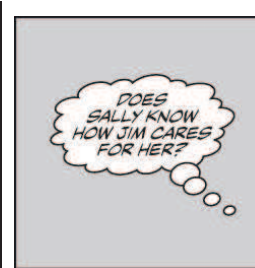


Fig. 28 Ejemplos de “globo de pensamiento” de *Comic Book Grammar and Tradition*.

En su artículo «The Language of Comics» (2012), Hick define de forma similar a estos elementos como «*elliptical enclosures of text shown to emanate from speakers in the comic panel according to a “tail” on the balloon pointing at the respective speaker*» (131). Además, señala que la forma del globo puede ser modificada en determinados casos «*to indicate exclamation (with jagged edges), coldness (with “icicles” dripping from the bottom of the balloon), or mechanical speech (where a given speakers balloons are squared-off and others are not)*» (125-137).

Robert Harvey va un paso más allá en su libro *The Art of the Funnies* (1994) y defiende que los globos de diálogo son el elemento más característico del cómic. Según sus propias palabras:

*Speech balloons breathe into comic strips their peculiar life. In all other graphic representations, characters are doomed to wordless posturing and pantomime –but in comics strips they speak. And their speeches are made in the same mode as the rest of the strip: the graphic visual mode. We see and read the words of the characters just as we see the characters themselves and “read” their actions. Thus, the inclusion of the speech balloons within the pictures gives the words and pictures concurrence– the lifelike illusion that the characters we see are speaking even as we see them, just as we simultaneously hear and see people in life (8).*

Por su parte, la investigadora Catherine Khordoc resalta que los globos de diálogo, además de ser una característica única de los cómics, son una importante fuente de información puesto que, incluso antes de leerlos, el lector recibe diferentes datos dependiendo de la posición que estos ocupen dentro de la viñeta, e incluso de manera más inmediata por su simple presencia, ya que «*it gives the signal that a character is speaking, and more specifically, in the first-person*» (2001: 159). La autora continúa haciendo referencia a que estos elementos funcionan como deícticos, dado que los globos habitualmente son dibujados con un rabo o delta invertido apuntando a la boca del personaje que está hablando, incidiendo en que «*though this tail is generally drawn as part of the balloon, it also acts as an intermediary between the image and the balloon [...]*» (2001: 161).

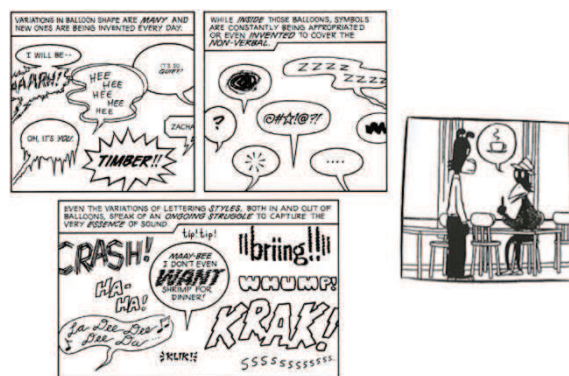


Fig. 29 Viñetas con ejemplos de onomatopeyas de *Understanding Comics: The Invisible Art* de Scott McCloud, 1993.

- Efectos de sonido y onomatopeyas: Gasca y Gubern señalan que dada la imposibilidad del medio de reproducir de forma natural el universo audible, los cómics han incorporado a la escritura un gran número tanto de onomatopeyas como de sustantivos y verbos fonosimbólicos, para expresar a través de la página impresa el universo acústico de carácter no verbal que nos rodea. Por otra parte, también resaltan que la hegemonía de los cómics

norteamericanos derivó en la universalización de sus onomatopeyas, generalizándose en otros idiomas el uso de verbos fonosimbólicos del inglés como *ring, bang, smash, boom*, etc. (2011: 387-388).

Duncan y Smith defienden que, debido a la popularidad de la serie televisiva de Batman en los años 60', los efectos de sonido son uno de los elementos de los cómics mejor conocidos por el gran público pero que, precisamente también debido a su asociación con dicha serie, estos son percibidos como un recurso infantil y manido. Aún así, señalan que determinados artistas, entre los que citan a Walter Simonson, Howard Chaykin y Ken Bruzenak, *«have created imaginative sound effects which, rather than impeding the artwork, become part of the page design and could even narrate a sequence of actions that we do not actually see in the panel»* (2009: 145).

#### **I.4.4 TIPOS DE SIGNOS VISUALES**

A continuación, se seguirá la clasificación hecha por Charles Sanders Peirce entre los diferentes tipos de relación entre un signo y su “objeto”. La investigadora Catherine Legg señala que la caracterización formal que Pierce hace de la distinción entre icono, índice y símbolo procede de la adición esencial de la relación por la cual el signo designa a su objeto (2008: 207).

- Icono: Pierce lo define como *«a sign fit to be used as such because it possesses the quality signified»* (1998: 307). Los iconos son “signos motivados”, ya que poseen una conexión “natural” con las cosas a las que representan. Siguiendo esta línea de pensamiento, Molotiu indica que la representación de la mayoría de las figuras y objetos visibles dentro de la diégesis es icónica (2013: s/p). Legg destaca que la iconicidad es esencialmente monádica en tanto que la cualidad por la cual un icono se asemeja a su objeto es una propiedad que el icono puede poseer independientemente de si el objeto existe o no (2008: 208).

- Índice: en los términos expuestos por Peirce, un índice representa a su objeto de forma paradigmática, ya que está físicamente conectado con él, bien por causalidad bien por co-

---

presencia. Es decir, son índices aquellos signos «*whose relation to their objects consists in a correspondance in fact*» (1982: 56). Legg además, señala que, a diferencia de los iconos, los índices son esencialmente diádicos, ya que no podrían existir sin su objeto, dividiendo estas relaciones indiciales en dos categorías separadas: las directamente relacionadas entre los signos y sus respectivos objetos “en el mundo” (*immediate objects*) y las relaciones de co-referencia entre dos signos (*dynamic objects*) (2008: 208).

- Símbolo: Peirce se refiere a los símbolos como signos «*whose relation to their objects is an imputed character*» (1982: 56). Legg indica que los símbolos son esencialmente triádicos y que representan a los objetos debido a alguna convención o regla de carácter ‘arbitrario’, que debe ser aprendida, «*there is no real reason that the word used to signify Australia to its English-speaking inhabitants should begin with ‘A’*. But it does, and we must learn this to use it correctly». Asimismo, la autora hace hincapié en que, en contraste con la inmediatez del índice, en el caso del símbolo es la convención la que proporciona la referencia de un símbolo a su objeto (2008: 209).

En la lista de términos del estudio del cómic elaborada por Andrei Molotiu para sus alumnos de la Universidad de Indiana, el autor defiende que iconos, símbolos e índices tienen su correspondencia, de manera aproximada, en el esquema triangular entre *reality*, *meaning* y *abstraction* propuesto por McCloud en el segundo capítulo de *Understanding Comics* para la clasificación de las imágenes (2013: s/p).

El planteamiento de McCloud se basa en la polarización de dos conceptos principales: “realidad”, es decir, imágenes perceptivamente fieles a la realidad –similar a la relación icónica definida por Pierce– y “significado”, imágenes que conllevan un grado de codificación importante –equivalente a la relación simbólica–, que se vincularían a través de la “abstracción”, basada en la plasticidad pura –y que evocaría la relación indicial de Pierce (1993: 59-61).

Otros signos visuales que se incluyen dentro de la clasificación hecha por Peirce y que son asimismo consubstanciales al medio del cómic serían, entre otros:

- Emanata: Estos signos visuales estarían englobados dentro de la categoría de símbolos peircianos, si bien se hallan a medio camino entre el símbolo y el índice, puesto que también sostienen una relación de contigüidad con su referente. Por otra parte, Molotiu señala que este término fue acuñado por primera vez por Mort Walker en *The Lexicon of Comicana* (1980) para designar a los signos gráficos situados cerca de la cara de los personajes para manifestar una emoción o un estado físico, a fin de reforzar una expresión facial, «so named because they usually “emanate” from the head or body of a character. Emanata can suggest psychological or emotional states, sounds, smells, physical impact, etc. Emanata function primarily as symbolic signs added to the iconic signs that denote the visual diegesis» (2013: s/p).

- Líneas de movimiento: Estas se incluirían dentro de la clasificación de los índices de Peirce, y Molotiu las define como signos gráficos que pueden indicar el movimiento de una figura u objeto (*momentum lines*), o el camino descrito (*trajectory lines*) (2013: s/p).

#### **I.4.5 CONCLUSIONES**

Se ha optado por finalizar este primer acto relacionado con el estudio del cómic incluyendo este breve repaso a los diversos tipos de términos que aparecen, de una u otra forma, directamente vinculados con el “novenio arte”, no solo debido a la necesidad de posibilitar una mejor comprensión del análisis de *The Tragical...* que tendrá lugar en el tercer acto de este trabajo de investigación, sino también la de proporcionar una serie de herramientas que faciliten la interpretación de las obras de esta forma de expresión artística en su conjunto. Los vocablos seleccionados para su inclusión en este glosario se han considerado imprescindibles, bien porque se refieren a los diferentes tipos de artistas que pueden aparecer implicados en la creación de los cómics, bien porque atañen a la propia idiosincrasia del medio, así como a la organización de los diferentes elementos que componen tanto sus páginas como el engranaje de sus “piezas” internas.

A continuación, en el acto titulado “De Pulcinella a Mr. Punch: Travesía de una máscara de la Italia renacentista a la Inglaterra del siglo XXI”, se tratará de brindar una aproximación lo más exhaustiva posible a los orígenes y evolución de Punch, personaje



que protagoniza y da nombre a la novela gráfica *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, publicada en 1994 por los artistas británicos Neil Gaiman y Dave McKean.



## ACTO II: DE PULCINELLA A MR. PUNCH: TRAVESÍA DE UNA MÁSCARA DE LA ITALIA RENACENTISTA A LA INGLATERRA DEL SIGLO XXI



*Mr. Punch is one jolly good fellow,  
his dress is all scarlet and yellow,  
and if now and then he gets mellow,  
it's only among his good friends.  
His money most freely he spends;  
To laugh and grow fat he intends,  
with the girls he's rogue and a rover;  
he lives, while he can, upon clover;  
When he dies-its only all over;  
And there Punch's comedy ends.*

(John Payne Collier, *The Tragical Comedy, or Comical Tragedy of Punch and Judy*, 1827)

El segundo acto de este trabajo de investigación busca profundizar en cuáles fueron las circunstancias que llevaron a dos autores británicos de mediados de los noventa a convertir a una pequeña marioneta de procedencia extranjera, cuyos orígenes se remontan al siglo XVI, en la figura central de una novela gráfica cargada de fuertes tintes autobiográficos. Para facilitar una mejor comprensión del porqué de la relevancia alcanzada por Pulcinella y sus descendientes, de entre los cuales Mr. Punch es tan solo un ejemplo dentro de las artes figurativas europeas, se ha procedido a dividir este capítulo en cuatro partes: «*Commedia dell'arte*: Un juego de máscaras»; «Pulcinella: *Lo zanno di Napoli*»; «Los mil y un rostros de Pulcinella: Recepción del personaje fuera de las fronteras italianas»; y «Mr. Punch: Viaje de un histrión del teatro al guiñol». Por consiguiente, a lo largo del mismo se hablará, en primer lugar, tanto del entorno sociocultural en que nace y se desarrolla el género teatral renacentista de procedencia italiana popularmente conocido por la crítica contemporánea como *Commedia dell'arte* como del origen de los personajes que lo integran. Asimismo, se ahondará en la evolución de estas máscaras a lo largo de los siglos y se hará referencia a su exportación fuera de las fronteras italianas, haciendo un mayor hincapié en la figura del popular *zanno* de origen napolitano conocido como Pulcinella.

Por otra parte, se prestará especial atención a la recepción que dicho personaje tuvo en Inglaterra a partir de la segunda mitad del siglo XVII, así como a su

transformación en el popular títere conocido como Mr. Punch, ya que, como se ha indicado anteriormente, se trata del protagonista de la novela gráfica de Neil Gaiman y Dave McKean *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, que será objeto de un análisis en profundidad en el tercer y último acto de este trabajo de investigación. En consecuencia, como broche final al presente capítulo, también se analizará en detalle la importancia de esta marioneta dentro del imaginario británico, y su pervivencia hasta nuestros días.

## II.1 *COMMEDIA DELL'ARTE*: UN JUEGO DE MÁSCARAS



*C'est que la commedia dell'arte n'est pas seulement l'étude du grotesque et du facétieux. Ce n'est pas seulement non plus l'école des grâces et des gentilleses populaires représentées par certains types aimables : c'est surtout l'étude des caractères réels, poursuivie depuis l'antiquité la plus reculée jusqu'à nos jours, par une tradition ininterrompue de fantaisies humoristiques, très-sérieuses au fond, et l'on pourrait dire même très-mélancoliques, comme tout ce qui met à nu les misères de l'homme moral. Il semble que Démocrite n'ait ri que pour justifier les pleurs d'Héraclite.*

(George Sand, Prefacio de *Masques et Bouffons*, 1860).

A través de este primer apartado del segundo acto, se tratará de brindar una perspectiva general sobre las características definitorias y las raíces históricas de la *Commedia dell'arte*, presentando al lector aquellos aspectos que dan forma a esta manifestación artística única y extraordinaria, que ha sido calificada por la UNESCO como «patrimonio cultural de la humanidad invisible e intangible», y que supuso un hito tanto en la profesionalización del oficio de los actores como en la incorporación de las mujeres a los escenarios teatrales y, en consecuencia, a la vida pública.

### II.1.1 ORÍGENES Y EVOLUCIÓN DE LA *COMMEDIA DELL'ARTE*

El investigador Martin Katrinzky (2006: 21) señala que, a día de hoy, hay cuatro fuentes primarias que resultan esenciales para poder abordar un estudio sobre esta materia, a saber, los *scenari* –donde se esbozaba una sinopsis de las obras–, documentos contractuales y legales relacionados con las diferentes compañías teatrales, conocidas como *fraternal compagnia*, y su actividad profesional, los manuales empleados por los intérpretes conocidos como *zibaldoni* –estos contenían desde prólogos y monólogos hasta



recursos escénicos o *lazzi* y acrobacias de todo tipo—, y los registros iconográficos que dan cuenta de cómo se desarrollaban estas obras teatrales *in situ*<sup>38</sup>.



Fig. 30 Lámina del *Balli di Sfessania / Curucu-Razullo* de Jacques Callot, c.1621/22.

El término '*Commedia dell'arte*' sirve, actualmente, para designar un género teatral popular originado en Italia a mediados del siglo XVI<sup>39</sup>. Sus orígenes, si bien son inciertos, se remontarían, según algunos especialistas, a las obras del comediógrafo griego Aristófanes, a la farsa atelana y a las comedias romanas de autores como Plauto y Terencio, si bien estos reconocen que no hay pruebas fehacientes que vinculen de manera

<sup>38</sup>De entre estos vestigios de la *commedia dell'arte* cabe destacar, dada la importancia de la información que han aportado al estudio de este tema, *Il teatro delle favole rappresentative* (1611) publicado por Flaminio Scala —director de la compañía teatral *I Gelosi*—, compuesto por 50 *scenari* que incluían argumentos cómicos, pastorales, mágicos, alegóricos y tragicómicos; el *zibaldone* titulado *Le bravure del Capitan Spavento della valle inferna* publicado por el actor Francesco Andreini en el año 1607; y algunas colecciones de grabados, de las que la más extensa y completa es la titulada *Balli di Sfessania* (ca. 1622), cuyo autor es el artista gráfico francés Jacques Callot.

<sup>39</sup>Es necesario aclarar que, a lo largo de este estudio se utilizará el término “Italia” para referirse al conjunto geográfico que abarca la Península Itálica y sus islas, ya que el concepto de Italia como nación, tal y como lo entendemos en la actualidad, no surgió hasta mediados del siglo XIX durante el periodo conocido como *Risorgimento*, en el que se produjo de manera definitiva la unificación de los diferentes ducados, principados y repúblicas en los que se hallaba dividido el territorio, antes de la proclamación como soberano de Víctor Manuel II en el año 1861.

directa a los cómicos del arte con estas formas teatrales de la antigüedad (Kennard, 1935: 12-13; Lancaster, 2005: 17-18)<sup>40</sup>: «*As in the Roman so in the Italian Commedia dell'arte, dialects were spoken, mask used; and a rank realism and obscenity were equally common to the Italian masks of the sixteenth century and to the Roman masks of the fifth century B.C.*» (Kennard, 1935: 8).

El investigador James Fisher (1992: 4), por su parte, añade una cuarta influencia que, en conjunto con las anteriormente citadas, sería determinante para el desarrollo de este género dramático, la *commedia erudite*. Kathleen Lea (1934, I: 182) va más allá y defiende que «*almost all the material of the Commedia dell'arte might be reviewed in terms of its debt to the Commedia Erudita*», y atribuye a la imitación, por parte de profesionales, de actores *amateur* como Francesco de' Nobili –cuyo apodo era Cherea–, Zan Cimador y Angelo Beolco –popularmente conocido como Ruzante–, la creación de la *commedia dell'arte*.

A pesar de la, sin duda, importante influencia de las técnicas dramáticas que la *commedia dell'arte* hereda de la *commedia erudite*, en su estudio *Commedia dell'arte. An Actor's Handbook*, el investigador John Rudlin (1994: 14) resume brevemente las que, a su modo de ver, son las claves esenciales que diferencian a ambas:

*What is important is to distinguish a genus (which we now call commedia dell'arte), that was a professional, masked and initially publicly improvised on temporary outdoor platforms in simple costumes, from the contemporaneous commedia erudite, which was acted by amateur dilettanti, scripted and performed without the mask and in elaborate costume on the private indoor stages of the courts.*

Robert Henke (2002: 6) insiste en que estos usos teatrales tienen su origen en las celebraciones carnavalescas y en la tradición oral. En su opinión, el surgimiento de la *commedia dell'arte* supuso la consolidación de un saber que había sido transmitido

---

<sup>40</sup>La farsa atelana (*atellanae fabulae*) es una forma teatral de procedencia osca que fue importada a Roma en el 391 a.n.e. Este tipo de espectáculo era de carácter breve y solía ser representado por grupos de jóvenes ciudadanos enmascarados para poner fin a las jornadas teatrales. Su puesta en escena, basada, por un lado, en la inclusión de recursos escénicos como la mímica y las acrobacias y, por otro, en la memorización de monólogos y en la improvisación, guardaba grandes similitudes con los *lazzi* empleados veinte siglos más tarde en la *commedia dell'arte*. Según la experta en comedia romana Rosario López Gregoris (2004: 30-31), «la farsa atelana parece ser un fenómeno teatral de Campania [...] basado en las intervenciones orales e improvisadas de personajes estereotipados, el *dossenus*, jorobado malicioso, el *maccus*, el estúpido glotón, el *pappus*, viejo enamorado y atontado, y el *bucco*, fanfarrón. Se trataría de representaciones paródicas y festivas, de origen agrícola, en las que lo más sobresaliente eran los diálogos entre personajes eternamente enfrentados y los monólogos de caracterización».

verbalmente durante siglos por medio de los juglares, y que llegó a constituir un cuerpo enciclopédico hasta su codificación durante el Renacimiento.

Cabe aquí hacer un inciso para recordar que, tal y como ha llegado hasta nosotros, el Carnaval deriva de una festividad medieval asociada a los tres días de libertad



Fig. 31 Imagen de un hombre y una una mujer vestidos para el carnaval del manuscrito *Album Amicorum* de Jan van der Deck, 1591.

y permisividad previos al inicio del periodo de abstinencia conocido como Cuaresma, en el que, durante la Edad Media, las representaciones teatrales estaban permitidas por las autoridades eclesiásticas. No obstante, numerosos investigadores señalan que las raíces de esta tradición son mucho más antiguas y que conectan de manera directa con los orígenes del teatro grecolatino. Estos aducen que ambos, teatro y carnaval, procederían de los rituales llevados a cabo en celebraciones vinculadas a deidades clásicas como Dioniso y Saturno, en cuyo honor se realizaban grandes procesiones y abundantes banquetes y donde, como señala el teórico ruso Bajtin (1999 [1941]: 12-15), se

producía una especie de liberación transitoria en la que, en parte gracias al anonimato que proporcionaba el uso de máscaras y disfraces, las relaciones jerárquicas entre los individuos quedaban provisionalmente eliminadas<sup>41</sup>.

Las «pasiones» individuales no son forzosamente las mismas que las pasiones colectivas; pero es una cosa común a cantidad de religiones el establecer o haber establecido una especie de

<sup>41</sup>La celebración de carnaval más antigua de la que se tiene constancia tuvo lugar en Venecia a finales del siglo XI –tal y como aparece reflejado en un documento del Dux Vitale Falier Dodoni en el que se hablaba de que estas festividades eran un entretenimiento público que la oligarquía veneciana permitía al pueblo–, para propagarse más adelante, en primer lugar, por otras regiones italianas y, a continuación, por el mundo entero. Este hecho aparece recogido en la obra de P. Molmenti *La storia di Venezia nella vita privata*. Bergamo: Istituto Italiano d'Arti Grafiche, (1927), p. 203 [1879].

orden pasional a lo largo del año u otro periodo, con días de alegría y júbilo, días de placer y días de tristeza; incluso días en los que la expresión colectiva de envidias, cóleras y enemistades es posible. La religión cristiana ha permitido que el calendario, que el transcurso del año, se ajuste a un orden pasional repetido siglo tras siglo (Caro Baroja, 2006 [1965]: 22-23)

Sin embargo, fue la pérdida de control por parte de la Iglesia sobre este “calendario” religioso que regulaba la vida de la gente, tras la irrupción en escena de un teatro profesional que gozaba del favor del público y ofrecía representaciones durante todo el año, lo que provocó, entre otros factores, que esta se mostrara poco favorable a la proliferación de estas compañías de actores<sup>42</sup>. Debe tenerse en cuenta que durante la Edad Media las representaciones teatrales no eran llevadas a cabo por actores profesionales, sino que corrían a cargo bien del clero, que las utilizaba para ilustrar y dar énfasis a los momentos más importantes de la liturgia, bien de grupos de artesanos que, habitualmente, se limitaban a interpretar pasajes bíblicos relacionados de una u otra forma con la actividad de su gremio. Los especialistas Kenneth Cameron y Theodore Hoffman (1969: 57) señalan que, de esta manera, era habitual que los panaderos representaran La Última Cena, los cocineros El Descenso de Cristo a los Infiernos, los aguadores el Diluvio Universal, etc.<sup>43</sup>.

Retomando la cuestión en torno a la procedencia de la *commedia dell'arte*, el experto en la materia Martin Katritzky (2006: 18) indica, en su obra dedicada al estudio de la misma entre los años 1560 y 1620, que este término «*is made more elusive by fluidity of its boundaries, and the complexity of its continuing interchanges with other cultural phenomena*». Así mismo, asegura que, «*it masks drew on a wide variety of sources, including mystery and mummies' plays, carnival masks, street theatre and court entertainment, popular farces and commedia erudita*».

El especialista Cesare Molinari (1985: 67) define el ambiente teatral previo a la irrupción en escena de la *commedia dell'arte* como plenamente propicio para la entrada

---

<sup>42</sup>Resulta necesario puntualizar que las conclusiones extraídas del Concilio de Trento (1545-1563) supusieron, entre otras cosas, una mayor persecución de todas aquellas formas de representación que pudiesen ser consideradas como ofensivas o contrarias a los preceptos promulgados por la fe católica, siendo la *commedia dell'arte*, por su carácter contestatario e irreverente, objeto de censura y prohibición en muchos casos, y siendo sus intérpretes perseguidos y castigados con el pago de importantes multas, penas físicas o cárcel, e incluso negándoseles el derecho a poder recibir sepultura.

<sup>43</sup>Entre los numerosos ingenios mecánicos y recursos escénicos que la *commedia dell'arte* heredó de este tipo de representaciones teatrales medievales cabe destacar el uso de carretas como plataforma sobre la que se construye el escenario, ya que estas permitían una gran movilidad para desfilar por las calles y guiar a la gente hasta el lugar en que se iba a llevar a cabo la representación.



en el ámbito profesional de las artes escénicas y, al igual que Lea, hace mención al papel decisivo que desempeñaron algunos actores semi-profesionales, como el ya citado Ruzante, en su institucionalización:

*Si viene così formando un'area relativamente vasta di semiprofessionismo teatrale, cui concorrevano buffoni, cortigiani, uomini di fiducia, letterati e autori drammatici, come Ruzante e Andrea Calmo, che in una famosa lettera rievoca il piacere di recitare. Tutti questi uomini erano a disposizione di chi li chiamava, ma non venivano chiamati come gruppo di attori cui viene affidata la realizzazione di uno spettacolo di dilettanti uno spunto di virtuosismo professionale. Perciò i loro committenti furono tanto spesso le compagnie della Calza, che si intitolavano con nomi simili a quelli delle accademie (Immortali, Giardinèri, Reali). Molti anni dopo, nel 1565, una di queste compagnie commissionò al Palladio un teatro all'antica: si chiamava la compagnia degli Accesi, lo stesso nome che userà la troupe di Pier Maria Cecchini, detto Frittellino -una coincidenza simbolica.*

A pesar de la falta de consenso entre investigadores y profesionales con respecto a cuáles son los orígenes exactos de la *commedia dell'arte*, se considera que el contrato firmado en Padua por ocho actores de la *fraternal compagnia* dirigida por Ser Maphio el 25 de febrero de 1545 fue un indicador crucial de la consolidación de la actividad teatral profesional en Italia (Lawner, 1998: 11; Henke, 2002: 69-70; Meehan, 2014: 10). Por ello, el aniversario oficial de este género escénico se celebra en la actualidad cada 25 de febrero con conferencias y actuaciones en diferentes lugares del mundo –la primera de estas celebraciones organizadas por la asociación cultural europea SAT tuvo lugar en Bolonia en el año 2010<sup>44</sup>.

Kenneth y Laura Richards (1990: 55) dividen en cuatro periodos diferentes la evolución histórica de la *commedia dell'arte*: una primera etapa en la que comenzarían a organizarse y a tomar forma las primeras *troupes* y que abarcaría las primeras décadas del siglo XVI; una época de esplendor comprendida entre los años 1560 y 1630, en la que se produciría la incorporación de las mujeres a los elencos teatrales y en la que aparecerían compañías como *I Gelosi*, *I Confidente*, *I Dedioli* e *I Accesi*, consideradas como algunas de las más destacadas de este género teatral; una tercera fase de 1630 a 1700 en que estas formaciones comienzan a viajar por Europa; y unos últimos años entre 1700 y 1750 en los que se produce el ocaso de este género<sup>45</sup>.

---

<sup>44</sup> Para más información sobre este evento visitar las páginas [www.factionoffools.org](http://www.factionoffools.org); [www.commediabyfava.it](http://www.commediabyfava.it), [www.commediadellarteday.org](http://www.commediadellarteday.org) y [www.incommedia.org](http://www.incommedia.org).

<sup>45</sup>La compañía *I Gelosi* contaba con algunos de los actores más famosos de la época como Isabella y Francesco Andreini –autor del anteriormente mencionado zibaldone *Le bravure del Capitan Spavento*–, así como con el ya citado Flaminio Scala como *capocomico*, antes de que este pasara a dirigir *I Confidenti*, que





Fig. 32 Representación pictórica de un espectáculo de la compañía *I Gelosi* de Hieronymus Francken I, ca. 1590.

Como ya se ha indicado, la *commedia dell'arte* se extendió rápidamente a través de Europa, curiosamente, aún con mayor profusión a partir del inicio de su declive –en los años comprendidos entre 1630 y 1700–, erigiéndose como un instrumento catalizador de diferentes tendencias teatrales, tanto clásicas como coetáneas, y rituales que hundían sus raíces en las celebraciones propias del carnaval. A pesar de la persecución de la que fueron objeto este tipo de representaciones por parte de las autoridades políticas y eclesiásticas de la época y de la aparente dicotomía entre la combinación de técnicas propias de la tradición oral y estructuras y argumentos procedentes del ámbito literario, la *commedia dell'arte* fue capaz de superar barreras culturales y lingüísticas y se convirtió en un fenómeno artístico capaz de entretener y deleitar a personas de las más diversas edades, nacionalidades y extracciones sociales.

---

fue, tal vez, la más importante de todas ellas. De hecho, según Rudlin y Crick (2001: 14-15) esta compañía «consciously rejected the safety net by most other fashionable companies or having a single patron/protector. The fact that they were in a position to afford such independence reflects the quality of their work and its earning power». Por otra parte, resulta ilustrativo de la importancia del nuevo *rôle* adquirido por las mujeres en las tablas que la actriz Diana Ponti lograra llegar a ser la directora de una compañía tan relevante como *I Dediosi*, ya que esto demuestra que las mujeres no solo eran consideradas como profesionales válidas sobre el escenario, sino que también eran capaces de desempeñar las labores propias de directores de escena y empresarios teatrales.

---

«*The commedia dell'arte was to the Renaissance entertainment for both high-brow and low-brow, comprising tried and true situations endlessly varied, always undemanding intellectually, often raunchy and vulgar, and at its best, vigorous and spirited as only popular art can be. The commedia dell'arte provided a total theatre in which color, music and acrobatics contributed to the overall effect*» (Oreglia, 1968: 4).

Sin embargo, a pesar del alcance internacional de este género teatral, algunos investigadores como Winifred Smith solamente encuentran sentido a este concepto a través de su interpretación en clave italiana: «*Improvisation, masked fools, acrobatic tricks, intrigue plots, satire and music are widespread in the sixteenth century theatre. But only the Italians combined them all on outlines roughly resembling regular plays*» (1964 [1912]: 18).

Podría decirse, por tanto, que, si bien la *commedia dell'arte* ha contado con numerosos y entusiastas seguidores, así como con firmes detractores a lo largo del tiempo, ha dejado indiferentes a pocos espectadores, artistas o críticos teatrales.

Por una parte, la aversión que este tipo de espectáculo ha despertado en parte del público y de algunos especialistas en las artes escénicas desde sus orígenes, responde a la consideración de que se trata de una forma teatral grotesca, vulgar y de escasa calidad. Resultan especialmente ilustrativas al respecto las palabras que el escritor Tommaso Garzoni dedica a uno de estos espectáculos en su obra *La piazza universale di tutte le professioni del mondo* (1589: 739-40):

*Come entrano questi dentro a una città, subito col tamburo si fa sapere, che i Signori Comici tali sono arrivati, andando la Signora vestita da huomo con la spada in mano a fare la rassegna, et s'invita il popolo à una commedia, ò tragedia, ò pastorale in palazzo, ò all'Hostaria del Pellegrino, ove la plebe desiose di cose nuove, et curiosa per sua natura subito s'affretta a occupar la stanza, et si piazza per mezzo di gazette dentro alla sala preparata, e qui si trova un palco postizzo, una scena dipinta col carbone senza un giudizio al mondo: s'ode un concerto antecedente d'asini, et galvroni; si sente un prologo da Ceretano: un tono goffo come quel di Fra Stoppino: atti increscevoli come il mal anno; intermedij da mille forche; un Magnifico che non vale un bezzo, un zani che pare un'occa, un Gratiano che caca le parole, una ruffiana insulsa, e scioccarella, uno innamorato che stroppia le braccia a tutti quando favella, uno spagnolo, che non sa proferir, se non mi vida, e mi corazon, un pedante che scarta nelle parole toscane a ogni tratto, un Burattino che non sa far altro gesto che quellodel berettino che si mette in capo, una Signora soprattutto orca nel dire, morta nel favellare, addormentata nel gestire, c'ha perpetua inimicizia con le gratie, e tien con la bellezza differenza capitale.*

Por otra parte, este espectáculo integral en el que la improvisación de los actores se superponía a una serie de tramas fijas y donde las acrobacias, los malabares, la música, el baile y los juegos de máscaras se daban la mano, ha logrado influir de manera decisiva en la producción artística y literaria de numerosos autores e intérpretes desde el

Renacimiento hasta nuestros días. Entre ellos, cabe destacar a escritores y dramaturgos de la talla de Cervantes, Lope de Vega, Shakespeare, Tirso de Molina, Molière, Max Reinhardt, Bertolt Brecht, Jerzy Grotowski, Eugenio Barba o Darío Fo, compositores como Stravinsky o Schumann, pintores de la calidad de Pierre-Auguste Renoir, Juan Gris, Paul Cézanne, Salvador Dalí, Albert Bloch, Edgar Degas o Pablo Picasso y actores como Charles Chaplin, Buster Keaton o Harold Lloyd, por mencionar tan solo algunos de los ejemplos más brillantes y mejor conocidos por el gran público.



Fig. 33 *Arlequin músico* de Pablo Picasso, 1924.



Fig. 34 *Mardi Gras* de Paul Cézanne, 1888.

*Bisogna buttarsi in una vera e propria ricerca puntando a decifrare i canovacci, che sono numerosissimi, comparandoli e confrontandoli tra loro, soprattutto per quanto riguarda l'interpretazione, per lo più misteriosam dei lazzi, con le soluzioni comiche del cosiddetto teatro minore: le farse popolari dell'Otto-Novecento, il teatro di varietà, l'avanspettacolo, gli spettacoli dei clown e perfino le comiche del 'muto'. E' in queste forme del comico che si è riversata gran parte del materiale della commedia dell'arte. Per finire la pratica è il mezzo migliore per imparare a leggere ogni testo teatrale. (Fo, 1987: 110).*

No obstante, cabe aquí señalar que, según explica Ludovico Zorzi en Mariti (1979: 104-115), el uso del término '*commedia dell'arte*' remonta tan solo al siglo XVIII, ya que los propios protagonistas de este espectáculo empleaban otras expresiones para referirse a este género teatral, como '*commedia a braccio*' o '*all'improvvisa*', opuesta, como técnica de interpretación, al término '*commedia premeditata*' o '*regolare*'.



Así mismo, los investigadores Kenneth y Laura Richards (1990: 8), entre otros, atribuyen la acuñación de este término al crítico y dramaturgo italiano del siglo XVIII Carlo Goldoni, quien lo utilizó por primera vez en su obra meta-teatral titulada *Il teatro comico* (1745), en pleno fragor de su polémica disputa con el también dramaturgo y actor Carlo Gozzi<sup>46</sup>: «*the term commedia dell'arte was never used until the eighteenth century, when we find Carlo Goldoni (playwright) employing it to distinguish the masked and improvised drama from the scripted comedy of characters that as a dramatist he himself favored*».

Katritzky (2006: 20) señala que Goldoni vuelve a emplear el término en su autobiografía y resalta el hecho de que el lapso de dos siglos, desde los orígenes de esta forma teatral hasta su denominación como *commedia dell'arte*, carga al vocablo con ambigüedades y dificultades inherentes, ya que «*it embraces a number of quite distinct and valid meanings, and there is no simple way of reconciling them, or of retracting its origins as a distinct performative entity*».

En su obra titulada *Playing Commedia: A Training Guide to Commedia Techniques* (2001: 4), el investigador Barry Grantham proporciona aún más sinónimos para designar a la *commedia dell'arte* y, a los ya citados *commedia all'improvviso* y *commedia a braccio*, añade otros como *commedia alla maschera*, *commedia sogetto* o *commedia buffonesca*.

La especialista Lynn Lawner (1998: 17) apunta al hecho de que, aunque sea tardía, la inclusión de la palabra *arte* para designar a este tipo de *commedia* «*seems to signify not only the special talents and skills of these actors, but also professionalism in the practice of a trade that is autonomous and commercially profitable*».

Robert Henke, autor de *Performance and Literature in the Commedia dell'Arte* (2002: 5), hace referencia a que, aunque la denominación *commedia dell'arte* es relativamente reciente, pudo haber entrado en circulación antes de ser documentada y, al igual que Lawner, apunta al hecho de que la palabra “arte” hace referencia a la

---

<sup>46</sup>Carlo Goldoni (1707-1793) es considerado como uno de los precursores de la comedia italiana. A pesar de haber participado en la elaboración de algunas tramas de la *commedia dell'arte*, fue el impulsor de una reforma teatral en la que se daba prioridad a la profundización psicológica de los personajes y que trataba de reflejar la vida real, lo que propició el fin del uso de máscaras y acrobacias en escena y, en definitiva, de la comedia improvisada. Carlo Gozzi (1720-1806) fue un firme detractor de las modificaciones introducidas en los escenarios por Goldoni y defendió las formas de la *commedia dell'arte*, frente a lo que consideraba un teatro afrancesado excesivamente realista.

profesionalización de los actores que llevaban a cabo este tipo de representaciones teatrales. El autor también insiste en el hecho de que durante los siglos XVI y XVII los nombres utilizados para referirse a la actividad profesional de estos intérpretes eran bien de carácter neutral, bien ligeramente peyorativos, y cita algunos de ellos como, por ejemplo: *commedia d'istrioni*, *commedia mercenaria*, *commedia di zanni* o *commedia di gratiani*. Asimismo, señala que, de forma alternativa, se utilizaban también los términos *commedia improvvisa*, *italiana* y *a braccio* «referred to the fact that the troupes were known for performing improvised plays structured by codified plot outlines, and informed by individual repertoires [...]» (5 y ss.).

Katritzky hace hincapié en que esta forma teatral era el producto del trabajo en equipo llevado a cabo por actores profesionales «*associated in traveling troupes who themselves provided the dialogues for performing improvised round scenarios involving stock characters, situations and lazzi*» (2006: 31).

Igualmente, Grantham defiende que una primera característica formal que diferenciaría a la *commedia dell'arte* de la *commedia erudita* es que, mientras que la primera era representada por hábiles actores profesionales, la segunda era interpretada por actores aficionados y, siguiendo esta línea de pensamiento, el autor basa su definición de la *commedia dell'arte* en cinco rasgos esenciales, que aparecen resumidos a continuación (2001: 4-9)<sup>47</sup>:

1. La *commedia dell'arte* es una forma teatral en la que el elemento visual recibe mayor o igual énfasis que el verbal. Ésta incluye a menudo al público como parte de la actuación.
2. Requiere del uso de múltiples actividades por parte del intérprete, a saber, la palabra hablada, la mímica, acrobacias, bailes y otras habilidades para contar una historia o crear una situación dramática.
3. Podía haber improvisación pero empleando material previamente memorizado o ensayado.
4. Sus personajes son estables y preceden a la trama de las obras, por lo que éstos pueden ser utilizados en diferentes piezas.
5. Muchos de sus personajes suelen hacer uso de máscaras.

Tal vez uno de los puntos más interesantes y controvertidos planteado por Grantham sea el concerniente a las habilidades improvisatorias de los intérpretes de esta forma teatral, ya que una de las principales divisiones entre los diferentes estudios que

---

<sup>47</sup> Las características definitorias de la *commedia dell'arte* propuestas por Grantham han sido traducidas por la autora de este trabajo a fin de facilitar una mejor comprensión de su trascendencia para esta investigación.



versan sobre la materia sería la establecida entre aquellos investigadores que atribuyen a la *commedia dell'arte* un carácter principalmente espontáneo y carente de estructuras formales y aquellos que defienden que estas representaciones, en realidad, no eran tan diferentes de los dramas italianos no improvisados de ese periodo, ya que en ambos casos se empleaban como base materiales y estructuras procedentes de las mismas fuentes.



Fig. 35 *Les acteurs de la Comédie italienne* de Nicolas Lancret, h. 1725-28.

Entre aquellos que consideran que la *commedia dell'arte* supuso una ruptura radical con la tradición y que su apropiada ejecución dependía esencialmente de las habilidades improvisatorias de los actores cabría destacar al investigador Ferruccio Marotti (1976: LVIII), quien defiende la postura de que los *scenari* representaron un nuevo género literario, que respondía a la realidad del teatro moderno frente a una comedia –en referencia a la *commedia erudita*– que representaba al teatro del pasado. De la misma forma, en su prólogo a la traducción de Salerno de los *scenari* de Flaminio Scala, Kenneth McKee (1967: XV) defiende que la *commedia dell'arte* estaba plenamente

basada en la interacción entre los actores, que iban improvisando el diálogo según lo requería la ocasión, lo que daba lugar a un resultado diferente en cada representación:

*A scene which was glossed over one day might well develop into a climatic moment the next. Each player had to sense the mood of that particular audience and be clairvoyant with respect to his colleagues' intentions so that he could react spontaneously to unforeseen turns in dialogue. The zannis, too, took advantage of a responsive audience to indulge in a prolonged interlude of comic antics. Yet the whole had to have dramatic coherence; in fact, each performance was a collective tour de force of ingenuity, a demonstration of superb artistry that is rare in theatre.*

Ferdinando Taviani (1991 [1982]: 322) matiza que, si bien las técnicas utilizadas por estos cómicos profesionales estaban basadas en la improvisación, esta no aparece como opuesta a la “premeditación” sino que «*si oppone, in questo caso, alla scrittura*».

Siguiendo la línea de pensamiento propuesta por Marotti y McKee, en la introducción a la recopilación antológica de guiones, repertorios, cartas y prólogos de la *commedia dell'arte* titulada *La Comedia del Arte: materiales escénicos* (2006: XX), Ana Isabel Fernández Valbuena defiende la idea de que esta forma teatral originada en la Italia del siglo XVI está basada en lo escénico en lugar de en lo literario. La investigadora señala que, a diferencia de lo que ocurre en la comedia escrita –a la que ubica dentro del ámbito de la literatura dramática–, en la comedia “improvisada” no existe un texto estable, sino que «se explican las acciones que deben realizar los actores, junto a otros datos prácticos propios de un libro de dirección, y con todo ello se compone un *scenario* (*scenari* en plural), es decir, un conjunto de escenas (*scene*)».

Valbuena (2006: XX) puntualiza que este conjunto de escenas engloba un compendio de acciones de los personajes que, habitualmente, son coordinadas por un *corago* o director. Asimismo, hace referencia a que, a pesar de que no se lleva a cabo una redacción previa de los diálogos, éstos son transmitidos de manera oral de unos a otros intérpretes, por lo que, aunque carecen de un guion fijo, las acciones que desempeñan «responden a un entramado argumental previamente establecido, el llamado *canovaccio* –urdimbre o cañamazo en castellano–, por lo que el *scenario* se convierte en mediador entre la trama escrita y su puesta en escena»<sup>48</sup>.

---

<sup>48</sup>Según Zorzi, el *canovaccio* podría definirse de la siguiente manera: «è, in sostanza, una descrizione progressiva dell'azione scenica, attuata mediante uno speciale tipo di scrittura (metascrittura, appunto), che prescinde dalla redazione di un dialogo da assegnare ai vari personaggi e da mandare a memoria da parte degli interpreti. L'interpretazione di questa metascrittura presenta per un normale lettore qualche

En su libro *Del texto a la iconografía: Aproximación al documento teatral del siglo XVII*, la investigadora Alicia Álvarez (2008: 45) retoma los términos utilizados por Marco de Marinis en *Capire il teatro* (1988) y sostiene que «si se hace un análisis iconográfico general de las imágenes que se poseen actualmente de la *commedia dell'arte* podemos reafirmarnos en la postura teórica de la dualidad entre el llamado “teatro de la *performance*” y el “teatro de la representación” como una de las bases constitutivas de la recitación».

Por el contrario, Molinari (1985: 70) señala que es un error desligar a la *commedia dell'arte* de otros géneros teatrales, ya que más que tratarse de una nueva técnica interpretativa es una nueva forma de venta del espectáculo teatral. En su opinión, «*Commedia dell'arte vorrebbe dire più che commedia della professione, addirittura commedia della corporazione... potrebbe significare commedia come la fanno quelli della corporazione*».

Ludovico Zorzi (1980: 436) también apunta al hecho de que los actores utilizaban de manera habitual en sus improvisaciones diálogos procedentes de la literatura escrita, según sus propias palabras: «*l'improvvisazione, che costituiva la base della loro tecnica di recitazione, implicava la perfetta tenuta a mente di un repertorio di “generici” di ampie dimensioni e spesso di cospicuo livello letterario (i Dialoghi di Platone, o il Petrarca, o il Tasso, tanto per fare degli esempi)*».

---

*difficoltà; occorre uno specialismo minimale, una certa familiarità con le leggi dello spettacolo*» (1980: 430).

Igualmente, en el prefacio de *The Commedia Dell'arte of Flaminio Scala* (2008: VII), Richard Andrews sostiene que este género teatral no puede continuar ubicándose en un “gueto populista romántico” al margen del corpus general de las comedias “literarias”, tragedias y pastorales que le eran coetáneas, ya que los *scenari* que Scala y otros de sus colegas montaban para la improvisación procedían del mismo ámbito que los dramas italianos no improvisados de su época, a lo que añade que no solo utilizaban material literario de todos los géneros escritos sino que, al mismo tiempo, influían en la creación de nuevos textos literarios.



Fig. 36 Portada de *Il Teatro delle favole rappresentative* de Flaminio Scala, 1611.

*It is true that commedia dell'arte was an “actors’ theatre” rather than a “dramatist’s theatre”; in that the verbal content of any given performance was composed, contributed and delivered by individual performers, and then was not recorded in writing or in print. However, the portable “texts” which each actor constructed and memorized for recycling, while naturally including a variety of popular jokes and tricks from an oral tradition, were also heavily dependent on models from printed literature and drama (2008: VIII).*

Este autor trata, además, de demostrar que, aunque la *commedia dell'arte* estaba dotada de un repertorio cómico ciertamente amplio, su gama de representaciones superaba con creces a la farsa grosera que tiende a ser transmitida por muchos de los registros documentales que de ella se tienen en la actualidad (2008: VIII)<sup>49</sup>.

Así mismo, en el volumen editado por Mariti (1980: 40) (en Valbuena 2006), Taviani también resta importancia al distinto proceso de composición del *scenario* respecto de una comedia “regular”, pues, en su opinión, se trata de una diferencia solo aparente:

<sup>49</sup>Este hecho está constatado por la variedad de géneros de los *scenari* que se conservan en la actualidad y que abarcan, entre otros, tragedias y pastorales, así como algunas obras de difícil clasificación.

«El hecho de que estas comedias [las de los Cómicos del Arte] sean, aparentemente, improvisadas [...] no es relevante. Escribir la trama y, luego, sobre la trama insertar toda una serie de diálogos y de tiradas, etc. era, en el fondo, también el procedimiento del literato, que, primero inventaba una trama y, luego, sobre ella insertaba todo el material retórico. Es obvio que si uno es un profesional ya posee el material retórico y no necesita escribirlo antes. Así que, si miramos la Comedia del Arte desde abajo, veremos que es, por decirlo de alguna manera, un intento de vincularse al universo de la literatura por parte de una serie de oficios, o profesiones, que antes se hallaban desvinculados de ella».

Tal como apunta Ducharte (1966 [1929]: 46) cada compañía disponía de un fondo de *canovacci*, heredado de compañías más antiguas, y a ese fondo la nueva *troupe* añadía sus propias creaciones. Además, señala que, dado que los comediantes solían contraer matrimonio entre sí, y que, con frecuencia, sus hijos también se dedicaban a las artes escénicas, no resultaba extraño que un nieto hubiera heredado los *canovacci* elaborados por su abuelo, al igual que había aprendido de él su oficio y cómo interpretar a su personaje.

Por otra parte, más allá de la discusión establecida en torno a la independencia o no de la *commedia dell'arte* con respecto de otros géneros teatrales, que bien la precedieron bien le fueron coetáneos, los investigadores apuntan a dos factores que, sin duda, fueron decisivos a la hora de que esta adoptase su forma definitiva: las particulares circunstancias sociopolíticas en las que Italia estaba inmersa durante los siglos XV y XVI y la inclusión de mujeres en los elencos de actores de las compañías teatrales.

En cuanto a la primera cuestión, como señala el investigador Jesús G. Maestro (2003: s/p), en cierto modo podría afirmarse que la *commedia dell'arte* reproduce, a través de la caracterización de sus personajes, la fragmentación y la pluralidad de la sociedad italiana renacentista. Debe tenerse en cuenta que, en aquel momento, el territorio italiano se hallaba dividido en una veintena de Estados con estatutos muy diferentes entre sí, entre los que podían encontrarse ducados, repúblicas, marquesados, principados y reinos. Tras un breve periodo de estabilidad en el que parecía haberse puesto fin a los constantes conflictos acaecidos en la Península Itálica durante la Edad Media, la pugna por el poder territorial y político entre cinco de estos estados, a saber, las repúblicas veneciana y florentina y el ducado de Milán en el norte, y el reino de Nápoles y el Estado Pontificio en el sur, provocó la división de otras ciudades-estado en bloques de poder que dieron lugar a numerosas guerras comprendidas entre los años 1494 y 1559. Dichos conflictos debilitaron profundamente al país, convirtiéndolo en objeto de deseo de otras potencias vecinas como Francia y España.



El escritor y crítico Joshep Baretta en su libro titulado *An Account of the Manners and Customs of Italy* (1768: 172-74) describe cómo los roles desempeñados por los personajes representados en la *commedia*, originalmente, eran una caricatura de las idiosincrasias prototípicas de algunos de estos distritos y ciudades italianas, hecho que determinaba el acento que había de tener un determinado personaje, su forma de actuar, su aspecto físico, etc.:

*Thus Pantalone was a Venetian merchant, Dottore a Bolgnese physician, Spaviento a Napolitan bragadocio, Pullicinella a wag of Apulia, Giangurgolo and Coviello two clowns of Calabria, Gelsomino a Roman beau, Beltrame a Milanese simpleton, Brighella a Ferrarese pimp, and Arlecchino a blundering servant of Bergamo. Each of these personages was a clad in a peculiar dress; each had his peculiar mask; and each spoke the dialect of the place he represented. Besides these and a few other such personages, of which at least four were introduced in each play, there were the Amoroso's or Innamorato's; that is, some men and women who acted serious parts; with Smeraldina, Colombina, Spilletta and other females who played the parts of servetta's, or waitingmaids. All these spoke Tuscan or Roman, and wore no masks.*

En referencia a la importancia de la inclusión de mujeres entre los profesionales del teatro, el actor y escritor Luigi Ludovico Riccoboni, también conocido como Lelio,



Fig. 37 Retrato de dama con perro (según Aliverti Isabella Andreini), atribuido a Paolo Veronese, c. 1585-1588.

señala en su obra *Histoire du théâtre italien* (1728: 42) que su incorporación a los escenarios teatrales tuvo lugar alrededor del año 1560: «*On ne sera pas fâché d'apprendre ici en passant que c'est du temps de Flaminio Scala que les femmes furent introduites sur la Scène, c'est-à-dire, vers l'an 1560*». Por otra parte, en *Il segreto della Commedia dell'arte*, Taviani y Schino (1991 [1982]: 334) hacen referencia a un contrato firmado en Roma en 1564 en el que figura el nombre de una actriz, *donna* Lucrezia de Siena, que confirmaría la información previamente aportada por Riccoboni. A Lucrezia de Siena pronto la seguirían actrices como la ya mencionada Isabella

Andreini, Vincenza Armani, Vittoria Piissimi, Barbara Flaminia, Diana Ponti o Silvia

Roncagli, que no tardaron en cautivar a la audiencia gracias a sus muchas habilidades sobre el escenario.

Katritzky (2006: 15), por su parte, afirma que la *commedia dell'arte* alcanzó su máxima expresión gracias a la inclusión de personas de sexo femenino en sus espectáculos, ya que esto dio lugar a que se produjesen innovaciones en las tramas nunca vistas sobre las tablas hasta ese momento<sup>50</sup>:

*The commedia dell'arte proper has its origins in performing configurations in which the stage dominance of buffoni, in largely all-male professional alliances, is challenged, transmuted and eventually usurped, by women. Actresses gave the commedia dell'arte its defining nucleus, which is to be sought less in the servant-master duo promoted by traditional scholarship, than in the characteristic Zanni-Pantalone-Inamorata trio central to so many of its important early images. The commedia's strength and enduring appeal are grounded in its immense international influence, not least through its systematic promotion of women on the professional stage.*

Kenneth y Laura Richards (1990: 106) señalan que, probablemente, la aparición de las mujeres en las obras teatrales, además de dotar de mayor realismo a las líneas argumentales de índole romántica, iba encaminada a aumentar la recaudación obtenida en estas representaciones. Ello se debe a que uno de los principales atractivos de esta forma dramática era que, dado que estos espectáculos eran los únicos que incluían actrices, a diferencia de la mayoría de los personajes, ellas no ocultaban su rostro bajo una máscara. Además, como indica la experta en teatro Laurie J. Wolf (2012: 45) los argumentos subidos de tono eran especialmente populares y las situaciones concluían, en no pocas ocasiones, con una de las intérpretes femeninas desnudándose, al menos parcialmente, lo que despertaba la curiosidad y el morbo de los espectadores.

Rosalind Kerr, autora de *The Rise of the Diva on the Sixteenth-Century Commedia dell'Arte Stage* (2015) centra su estudio en el papel histórico desempeñado por las actrices italianas a partir de la década de 1560 y muestra cómo su “estatus icónico” provocó modificaciones importantes en la profesión. Kerr insiste en la idea de la importancia de las actrices como reclamo publicitario y en los consecuentes beneficios económicos que reportaba su inclusión en los elencos, y llega a afirmar que fue gracias a la incorporación de mujeres a las *troupes* como la *commedia dell'arte* se convirtió en un éxito comercial sin precedentes. Según sus propias palabras: «*My research builds on the*

---

<sup>50</sup>Las tramas argumentales dejan de residir en el vínculo entre el dúo formado por amo y criado y pasan a depender del trío enamorada, amo y criado.

*evidence that the addition of the actress to the previous all-male troupes (established in the 1540s) was the marketing device that ensured the commercial success of this struggling new form of professional theatre» (4).*

En su artículo titulado «Actrices de la *Commedia dell'arte*», la investigadora Inés Rodríguez (2011: 266 y ss.) hace referencia a que la inclusión de mujeres en el teatro podría no responder necesariamente a un deseo de representar de manera más realista los papeles femeninos, y vincula la incorporación de la mujer a las tablas con la «corriente moralizadora» propiciada por el Concilio de Trento (1545-63). Según refleja en su trabajo, esta vuelta al “decoro”, y al fervor religioso de la sociedad, dio pie a que algunas *cortigiane oneste* –mujeres cultas y sofisticadas, educadas en campos como la retórica, la filosofía o la música–, buscarán la forma de abandonar su profesión sin dejar de ejercer sus capacidades intelectuales, siendo el arte de la representación uno de los pocos espacios que la sociedad renacentista ofrecía para que estas mantuviesen su independencia. Para Rodríguez,

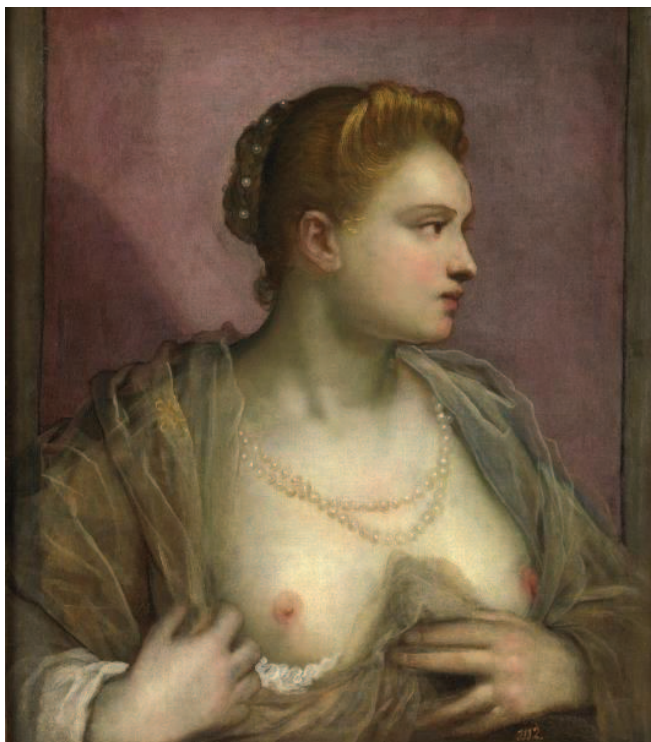


Fig. 38 Dama descubriendo el seno (según los investigadores del Prado, posiblemente Verónica Franco) de Jacopo Tintoretto, c. 1580-90.

la incorporación a escena de estas mujeres trajo consigo «la ampliación de las competencias y las dimensiones teatrales» gracias a la aportación de sus múltiples talentos, en ámbitos tan variados como podrían ser la danza o la oratoria, entre muchos otros<sup>51</sup>. Así mismo, son muchos los investigadores que apuntan a que la participación de

<sup>51</sup>En su artículo «Las cortesanas, rebeldes por libertad», Fausto Díaz (2010: 372) divide a las cortesanas del Renacimiento en dos categorías diferentes: Las cortesanas honestas, a las que define como «cultas, bellas y de buenos modales» y las cortesanas inferiores o deshonestas, entre las que aparecen múltiples tipos como las *di partito*, *da gelosia*, *domenicali*, etc. Igualmente declara que, de entre todas las mujeres de la época –casadas, religiosas y prostitutas–, «la cortesana “honesta” es la única mujer que goza de una cierta independencia, poder y cultura: hace de la prostitución un arte de vida». Algunas de las cortesanas

estas mujeres en las compañías de la *commedia dell'arte* posiblemente propició que intérpretes masculinos con mayor preparación y cultura que quienes originalmente la fundaron entraran a formar parte de las mismas, lo que permitió incorporar a la escena nuevos elementos, tanto técnicos como dramáticos, que contribuyeron a dignificar el oficio de actor. Entre los expertos que proponen esta teoría, cabe citar de nuevo a Taviani y Schino (1991 [1982]: 338), quienes argumentan que, «*fino all'avvento delle done, i documenti parlano di commedie esclusivamente buffonesche, basate sugli zanni bergamaschi, sui personaggi di padroni veneziani, sulla tradizione delle farse*». Antonio Fava (2014: 110) continúa con esta línea de pensamiento e indica que gracias a la incorporación de mujeres este género cambió rápida y radicalmente, pasando de ser un teatro puramente inspirado en la farsa a convertirse en una forma teatral dramáticamente estructurada.

## II.1.2 ARQUETIPOS O MÁSCARAS

Fava (2014: 111) explica que, debido al carácter profesional de la *commedia dell'arte*, la “especialización” se impuso en sus actuaciones desde sus orígenes, por lo que los diferentes personajes siempre eran representados por los mismos actores independientemente de la obra, hecho que explicaría la aparición de los “tipos fijos”. En consecuencia, este género dramático divide su elenco en tres categorías principales, *vecchi*, *innamorati* y *zanni* (Hopkin, 1974: 3; Wolf, 2012: 47). No obstante, algunos investigadores como Janine Michelle Sobeck (2007: 17) añaden una cuarta categoría que estaría integrada únicamente por personajes individuales, de los que el mejor conocido es, sin duda alguna, *Il Capitano*. Como ya se ha indicado con anterioridad, estos personajes prototípicos, popularmente conocidos como *maschere*, surgen como resultado de la influencia de la farsa atelana, el teatro clásico, los bufones medievales, las celebraciones carnavalescas y la *commedia erudite*. Además, estos personajes preceden a la propia trama, por lo que, como apunta Oreglia (1968: 4), tienen asignadas una serie de características estables con independencia del argumento de la obra. Valbuena (2006: XXI) indica que, de esta forma, los personajes que antaño encarnaban a los viejos avaros

---

venecianas que gozaron de mayor fama fueron Verónica Franco (1546-1591), Tullia d'Aragona (circa 1510-1556) y Gaspara Stampa (1523-1554), entre otras.

como *Il Aretino* o *Ariosto* se convierten en *Pantaleone* o *Il Dottore* en la *commedia dell'arte*; los jóvenes deseosos de dar rienda suelta a sus instintos sexuales se transforman en las parejas de “enamorados suspirones”; y los criados pícaros dan lugar a una amplia diversidad de *zanni*.

Por otra parte, en *Dell'arte rappresentativa premeditata et all'improvviso* (1699), Perrucci (en Taviani, 1991 [1982]: 255-63) hace referencia al hecho de que, independientemente de a cuál de las tres categorías mencionadas pertenezca un personaje, estos se subdividen a su vez entre *parti gravi* o papeles serios y *parti ridicole* o papeles cómicos: dentro de la primera categoría normalmente estarían los *innamorati* y en la segunda entrarían los *zanni*, mientras que el resto de los personajes podría oscilar entre una y otra dependiendo de la obra representada.

Aunque el número de personajes que intervienen en las obras de la *commedia dell'arte* de las que se tiene constancia varía ampliamente de unas a otras —entre 10 y 15 es lo más común—, Ludovico Zorzi (1980: 432-434) sugiere que, por sus características, *La fortunata Isabella* podría servir como modelo de *canovaccio* arquetípico. En esta pieza intervienen un total de 12 personajes, entre los que se encuentran *Pantalone* e *Il Dottore*, dos parejas de enamorados, dos *zanni* —uno listo y otro tonto—, una *servetta*, *Il Capitano* y dos personajes de ambiente.

Asimismo, una característica que distinguía a estos actores de intérpretes de otros géneros teatrales era que la mayoría de ellos complementaba su atuendo con medias máscaras, lo que resultaba ser «*the most dynamic and clearest way of giving identity to a character*» (Grantham, 2001: 13). Si bien los actores quedaban en parte limitados por el hecho de que la parte superior de su rostro estaba oculta, las máscaras estaban totalmente personalizadas, por lo que el público era capaz de asociarlas de manera inmediata con cada uno de los diferentes personajes (Ducharte, 1966 [1929]: 44). Además, dichas máscaras no cubrían la boca y, por tanto, no suponían un obstáculo para proyectar o modular la voz y permitían que ciertas expresiones faciales fueran visibles, al menos parcialmente.

A continuación, se hará una breve descripción de las dos primeras categorías citadas, a saber, *vecchi* e *innamorati*, y de aquellos personajes que habitualmente las integran, dedicando después un apartado diferente al estudio de los diferentes *zanni* o



criados, dado que *Pulcinella*, personaje en el cual se centra el presente estudio, pertenece a este último grupo.

- *Gli vecchi*: Richard Andrews (2008: XXI) indica que un argumento básico, que ya era utilizado en las comedias romanas clásicas, era aquél que reflejaba los conflictos generacionales entre padres e hijos, por lo que todas las *troupes* incluían como mínimo dos personajes masculinos que desempeñaban el *rôle* de “ancianos”, a saber, *Il Magnifico* e *Il Dottore*. No obstante, la mayoría de las fuentes añaden a estos dos un tercer personaje, *Il Capitano*, completando así lo que los investigadores César Oliva y Francisco Torres (2002 [1990]: 123) han denominado como “triángulo satírico del poder”.

1. *Il Magnifico*: A este personaje, a menudo libidinoso y avaro, también se le conoce por otros nombres como *Pantalone* o *Pantaleone*, *Stefanel Botanga*, *Zanobio da Piombino* o *il Biscegliese*, en función de la zona geográfica donde se le sitúe. No obstante, de todos los nombres citados el más popular es, sin duda, *Pantalone*, que, según Antonio Fava, probablemente provendría de la contracción de «*piantare il leone*», es decir, “plantar” el símbolo de la Serenísima de Venecia, ya que, habitualmente, este papel encarnaba la riqueza y el poder de los orgullosos y opulentos mercaderes venecianos (Fava, 2013: s/p). En consecuencia, este personaje disfruta dando consejos y su tono es de



Fig. 39 *Il Magnifico* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

autoridad «*only breaking into a childish treble when he is angry, or when he is aroused to amorous excitement*» (Grantham, 2001: 157).

Este *rôle*, considerado por la crítica como uno de los elementos centrales de la *commedia dell'arte* desde sus raíces hasta el siglo XVIII, formaba parte del dúo amo/criado, cuya contraposición cómica dio origen a esta forma teatral —por

norma general, suele ser el amo de *Arlecchino*, al cual maltrata física y verbalmente bajo cualquier pretexto.

*The traditional pairing of a Venetian master and a servant from the peasant valleys of the Lombard Alps therefore had a basis in social reality. There is evidence that comic quarrels or contrasti between such figures, using the two relevant dialects, existed as sketches in their own right, before they were incorporated into the full-length arte plays: Zani from Bergamo had been opposing and insulting his master the Magnifico (a generic title of respect, used particularly in Venice) in rough street theater, and in printed pamphlets, for some time before the establishment of arte troupes (Andrews, 2008, XXI).*

Además, como ya se ha indicado, *Magnifico* suele ser el padre del *innamorato* –en este caso suele competir con su propio hijo por las atenciones de una dama–, o, aún con mayor frecuencia, de la *innamorata* –a la que desea casar en contra de su voluntad, normalmente con *il Capitano* y, en ocasiones con *il Dottore*, siempre con el fin de lograr beneficios económicos–, convirtiéndose así, de una u otra forma, en un impedimento para que los jóvenes amantes alcancen la felicidad: «*He typically wants to marry the same woman as his son Flavio, or is too mean to provide a dowry for his daughter, Isabella*» (Rudlin, 1994: 95).



Fig. 40 Máscara de *Il Magnifico* elaborada con cuero, pigmentos y pelo de cabra.

Son, así mismo, muchos los investigadores que hacen hincapié en el paralelismo entre este personaje y aquel que era denominado como *Pappus* en el teatro grecolatino. En su obra *Masques et bouffons*, Maurice Sand (1860: vol.2, 2) no solo vincula de manera directa ambos personajes, sino que señala que, aunque bajo distintos nombres –como, por ejemplo, Philocleón y Stepsiade en Aristófanes, Teurópide o Euclión en Plauto, Messer Andrónico o Plácido en Beolco u Orgón o Arpagón en Molière, entre otros–, la figura del *Pappus* se ha constituido como un elemento central de la comedia desde sus orígenes.

*Le Pappus [...] est tantôt un vieillard avare, libidineux, méticuleux, pénétrant et rusé; tantôt un vieillard simple, de bonne foi et toujours dupe soit d'une maîtresse, soit d'un rival, soit d'un fils, d'un valet ou de quelque autre intrigant. Il répond au Docteur bolonais et au Pantalon*

---

*vénitien. Une cornaline nous en donne le masque barbu... son vêtement est de pourpre. Les Osques avaient un autre vieillard appelé Casnar; il ne diffèrait pas du Pappus.*

Tal y como lo representa Sand en sus ilustraciones, *Pantalone* lleva el rostro cubierto con media máscara de color pardo con una nariz aquilina, semejante a la de un águila. Por otra parte, este aparece ataviado con un abrigo negro –aunque en origen era encarnado–, pantuflas amarillas y gorro, chaleco, calzón y medias rojas: «*His nether garments, to which he gave the name pantaloons, can be thought of as either baggy hose or narrow trews, in the same red*» (Grantham, 2001: 156).

2. *Il Dottore*: Como ya se ha indicado con anterioridad, este personaje de origen boloñés, al que también se conoce como *Dottore Graziano* o *Dottore Balanzone*, suele ser el progenitor de uno de los *innamorati*, pudiendo desempeñar el papel de amigo y compañero de *Pantalone* o ser su enemigo y competidor en el terreno amoroso y personal. El *maestro di teatro* Antonio Fava lo describe de la siguiente manera en su página web: «*Classico dottore bolognfono con sovrapposizioni multilinguistiche. Gran tuttologo, “Grande vecchio”, padre di uno dei due innamorati, amico-nemico del Magnifico in eterno coflitto-complicità*» (2013: s/p).



---

Fig. 41 *Il Dottore* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

---

En su libro *Cronache del teatro dialettale bolognese dalle origini ai nostri giorni*, el especialista en teatro italiano Arrigo Lucchini (2006: 15) hace referencia al supuesto origen de este personaje:

*Il Dottor Graziano era nato ben prima di apparir codificato in un testo teatrale: alla metà del Cinquecento un tal Luzio Burchiella, che si firmava Lus Burchihella Gratta, imitando un vecchio barbiere detto Graziano delle Cotiche, en fu il pressoché certo inventore. Risulta che nel*

---

*1572 il Burchiella si recò a recitare in Francia con la Compagnia dei Gelosi; e che nel 1578 il suo ruolo fu preso da un tale Ludovico da Bologna*<sup>52</sup>.

Siendo originario de Bolonia, cuna de la universidad más antigua de Europa, este glotón irredento resulta profundamente cómico independientemente de cuál sea el área de conocimiento a la que se adscriba, dado que, frecuentemente, su sabiduría resulta ser falsa o inútil, ya que o llega a conclusiones erróneas o da con respuestas que son de sobra conocidas por todos<sup>53</sup>. Rudlin (1994: 163) hace referencia al hecho de que «*there was hardly any sphere of human knowledge upon which he would hesitate to pontificate*». Sand (1860, vol. 2: 27) indica que *il Dottore* fue incorporado a la escena por Lucio en el año 1560 y se refiere a él como «*un savant, un homme de loi, quelquefois grand jurisconsulte, rarement un médecin*». En su libro titulado *La comédie italienne*, Pierre-Louis Ducharte (1966 [1929]: 66) recoge un verso popular francés que detalla los rasgos intelectuales de este personaje como sigue: «*Quand le docteur parle, l'on doute/ si c'est latin ou bas-breton, et souvent celui qui l'écoute/ l'interrompt à coups de bâton*».



---

Fig. 42 Máscara de *Il Dottore* elaborada con cuero, pigmentos y pelo de cabra.

---

En cuanto a su apariencia física, *il Dottore* aparece ataviado con la vestimenta propia de los académicos de la época. Maurice Sand indica que desde 1560 hasta mediados del siglo XVII «*le Docteur, toujours vêtu de noir de la tête aux pieds, portait la robe de gens de science, des professeurs et des avocats du seizième siècle: par-dessous cette longue robe il en portait une plus courte, n'en venant qu'au genou, et les chausses noires*» (1860, vol. 2: 28 y 29).

---

<sup>52</sup>Hace referencia a Lodovico De Bianchi, autor de *Le cento e quindici conclusioni in ottava rima del Pluscuamperfetto Dottor Gratiano Partesana da Francolino comico Geloso* (1587).

<sup>53</sup>La *Università de Bologna* fue fundada en el año 1088 por un jurista de la Orden del Carmen llamado Irnerio y por sus seguidores. La escuela de Derecho de esta universidad gozó de gran fama en toda Europa durante la Edad Media, llegando a propiciar que la ciencia jurídica se independizara de la retórica.

Su máscara, tal y como la describe Sand, la constituye una pieza de color negro que tan solo le cubre la nariz y la frente, a la que acompañaban unas mejillas exageradamente rojas que emulaban una gran mancha que le cubría una parte de la cara (1860, vol. 2: 30). Richards Andrews puntualiza que tanto el contorno de los ojos como el de la nariz de esta máscara tenían una forma redondeada que le daba una apariencia infantil o, más probablemente, porcina (2008: XIII).

3. *Il Capitano*: Fava (2014: 111) explica que, tal y como se ha transmitido hasta la actualidad, esta *maschere* es, en realidad, el resultado de la fusión de lo que en origen eran dos personajes bien diferenciados, a saber, el Bravo o Bullo, que era un *fanfarone* desastroso y el Capitano, que era uno de los *innamorati*. Sea como fuere, este personaje siempre cumplía con el rol de extranjero, habitualmente de extracción española, hecho que resulta obvio por su acento, su forma de expresarse y comportarse, su vestimenta, etc. (Grantham, 2001: 174). A este militar al que numerosos investigadores vinculan de



Fig. 43 *Il Capitano* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

manera directa con el *Miles Gloriosus* de Plauto (Clayton, 1994: 22; Jones, 2009: 63) también se le conoce bajo nombres como Capitano Spavento o Spaventa –su creador fue Francesco Andreini, quien lo denominó como *Il Capitano Spavento della Valle Inferno*–, Capitano Matamoros –autoría del reconocido intérprete Silvio Fiorillo–, Coccodrillo –interpretado por Fabrizio de Fornaris–, Spezzafer, Giangurgolo, Il Vappo o Rogantino, entre muchos otros<sup>54</sup>. Gran bravucón,

<sup>54</sup>El especialista en teatro Antonio Moreno Hernández (2007: 39) describe el personaje de *miles gloriosus* como «un soldado extranjero, identificado la mayor parte de las veces como un mercenario, que exhibe un aire desmesuradamente narcisista y fanfarrón (por lo cual se le califica en la comedia de *gloriosus*), cuyos rasgos se materializarían en la visualización y puesta en escena del personaje (el aspecto, la indumentaria, el tono, los gestos y ademanes) potenciando la imagen grotesca del personaje. En el conjunto de rasgos que distinguen al personaje en relación con los demás, el *miles* se presenta en escena como un varón, *adulescens*



presume constantemente de sus conquistas tanto en el campo de batalla como en el terreno amoroso, aunque en realidad es un cobarde al que las mujeres rehúyen. Además, suele ser la opción preferida por *Pantalone* para casar a su joven hija, quien, por supuesto, no le corresponde. En otras ocasiones también puede ser un enamorado ridículo u objeto de las atenciones de la *signora*, papel que habitualmente representa a una mujer joven que ha contraído matrimonio con alguno de los *vecchi* persiguiendo fines económicos.

*The Captain is an eternal stranger. Usually of Spanish origin, he is a parody of the hated soldier of occupation who strutted the Italian cities. He is always new to the town in which he finds himself; and he likes it that way, for no one is likely to challenge his version of the past, which he paints in vivid colours of his imagination, incorporating tales of unsurpassed valor, daring and destruction (Rudlin, 1994: 171).*



Fig. 44 Máscara de *Il Capitano* elaborada con cuero, pigmentos y pelo de cabra.

En *Masques et bouffons*, Sand (1860: vol. 1, 21) describe la apariencia de este personaje de la siguiente manera: «*Ce Capitan, à la moustache de léopard, à la fraise empesée, au feutre emplumé, [...]*», a lo que Grantham (2001: 173) añade que «*his head, shoulders, chest, hips, legs, and feet should never be allowed to rest in their normal alignment. There should always be a counterbalance or contrary direction*».

Rudlin (1994: 121) hace referencia a que la máscara de *Il Capitano* habitualmente era de color carne o rojiza y que esta estaba dotada de «*a long nose, often unambiguously phallic*».

Como señala Hopkin (1974: 7), más adelante *Il Capitano* será reemplazado por una versión más actual de sí mismo, Scaramuccia, que, no obstante, conserva la mayor parte de las características del personaje original: «*He brags of acts of bravado and glory, but ends up exposed as a cheap coward. He struts about,*

---

por edad, libre en su condición jurídica, emancipado económicamente y mujeriego, propenso a trasladar el éxito de sus presuntas proezas militares al terreno de las conquistas amorosas». Rasgos que sin duda coinciden en numerosos aspectos con la figura de *Il Capitano* en la *commedia dell'arte*.

---

*vainly supposing that his good looks and gallant air will win any and all women, but in their eyes, he remains a grotesque and ridiculous figure».*

- *Gli innamorati*: Los actores que daban vida a estos personajes eran de los pocos integrantes del elenco de la *commedia dell'arte* que no llevaban el rostro cubierto por máscaras, ya que la presencia de mujeres reales interpretando los papeles femeninos era, como ya se ha comentado, uno de los principales atractivos de esta forma de representación teatral, hecho por el cual tapar la cara de la *innamorata* carecía de sentido y, en consecuencia, tampoco procedía que llevase máscara su acompañante masculino. Además, otro de los reclamos de estas compañías para atraer al público residía en la belleza física de los actores y actrices que interpretaban estos papeles.

No obstante, en su tesis doctoral *Il Pazzia D'innamorati: A Commedia Dell'arte* la investigadora Jennifer Hart (2004: 15) hace referencia a que, en algunas ocasiones, los *innamorati* podían llevar un cuarto de máscara que les tapaba parte del rostro por diversos motivos: cuando, debido a la trama, los personajes ocultaban el rostro para no ser “reconocidos” por el resto de los personajes y cuando los actores realizaban más de un papel en la misma obra, a fin de que los espectadores pudiesen diferenciar si estaban interpretando a un personaje u otro.

En cuanto al papel desempeñado por estos jóvenes amantes, Fava (2014: 111) señala que estos se clasificaban en dos categorías: los idealistas y los aventureros. Además, como apunta Hopkin (1974: 11), habitualmente solían ofrecer un contrapunto serio frente a las otras dos categorías de personajes, por lo que, según sus propias palabras eran «*indispensable parts of almost all the plots, providing a straight backdrop for the comic action*». Richard Andrews (2008: XXIX) se refiere a que, a diferencia de lo que ocurría en las comedias grecolatinas de autores como Plauto o Terencio, en las que los intérpretes masculinos solían ser retratados como cobardes y ridículos y los personajes femeninos eran cosificados y apenas disponían de tiempo en escena, en la *commedia dell'arte* estos personajes se convirtieron en objeto de lo que él denomina como “interés romántico”, y adquirieron una mayor profundidad y protagonismo. Igualmente, se refiere a que los enredos amorosos protagonizados por las parejas de enamorados en la comedia clásica a menudo implicaban relaciones extramatrimoniales de algún tipo, mientras que en el Renacimiento «*the great majority point toward marriage as their happy ending*».

Por otra parte, la investigadora Emily Wilbourne (2016: 33) indica que el dialecto utilizado por los *innamorati* era el florentino, el cual hablaban de manera culta y haciendo uso de abundantes metáforas poéticas.

Lloyd Jones (2009: 63) insiste en su importancia, puntualizando que, aunque en su opinión los *innamorati* no son personajes especialmente interesantes en sí mismos, sin embargo, eran las figuras centrales del grupo social tradicionalmente representado en la *commedia dell'arte*, girando en torno a ellos los aspectos más importantes de la trama:

*They [the lovers] are destined for marriage but are temporarily thwarted by blocking characters such as the senex iratus (who became in the commedia dell'arte, Pantallón, the buffoonish old man, and Il Dottore, the pedant or keeper of specialized knowledge), the miles gloriosus (who became Il Capitano), and the villain or vice (Harlequin). They may be assisted by wily slaves or servants, and sometimes by a mysterious necromancer.*

1. *Innamorate*: Estos personajes han recibido diferentes nombres dependiendo de la obra, de la compañía, de la época y de la moda. Algunos de los más populares son Isabella –en homenaje a Isabella Andreini–, Vincenza –por la famosa actriz de la compañía Ganassa Vincenza Armani–, Flaminia, Lucía, Diana, Valeria u Ortensia, entre muchos otros.



Fig. 45 *Isabella* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

Wilbourne (2016: 34) indica que estos personajes femeninos hablaban el dialecto toscano –considerado como la lengua literaria italiana por excelencia–, y acostumbraban a entonar largos y apasionados discursos que lograban conmovier a los espectadores. Así mismo, señala que la diferencia entre la *prima* y la *seconda donna innamorata* no solo dependía del número de líneas de texto con que contaba cada una de ellas, sino que «*the two female lovers were typically also differentiated quite sharply in terms of their style and affect. While one woman is desperate for love, the other renounced it*».

2. *Innamorati*: Al igual que en el caso de las *innamorate*, los jóvenes galanes de la *commedia* también han recibido diversos nombres a lo largo de los más de dos siglos de auge de este género teatral. Algunos de los más habitualmente citados por los investigadores son Flavio –a quien dio vida Flaminio Scala–, Lelio –especialmente popular por haber sido interpretado por actores tan destacados como Giovan Battista Andreini o Luigi Riccoboni–, Orazio, Cinthio, Adriano, Aurelio u Ottavio, entre otros.



Fig. 46 *Lelio* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

Nicoll (1963: 231) hace alusión a tres características que, en su opinión, suelen definir a este personaje: 1. Está sujeto al control parental; 2. Es rival de su padre; 3. Es el amante de una mujer casada. Sand (1860: vol. 1, 302) hace referencia a las características que debe cumplir este personaje a través de la descripción que hace de él un rival en *Le jeune Flavio Ruzzante dans la Vaccaria* (1533):

*Parce qu'il est beau, galant, fécond en sonnets, parce qu'il sait la musique et prendre les manières de cour, parce qu'il est tiré à quatre épingles comme un Espagnol, Flavio s' imagine conserver l'amour de Fiorinetta! Que fera-t-il quand il verra l'argent l'emporter sur toute chose? Il maudira le sort contraire et le ciel impitoyable.*

Wilbourne (2016: 33) apunta que un *scenar*o típico de la *commedia dell'arte* era aquel que incluía dos jóvenes amigos implicados en algún tipo de enredo amoroso: bien ambos están enamorados de la misma mujer, bien están implicados en una suerte de cadena amorosa, «*Lelio loves Florinda who loves Orazio who loves Flaminia, etc.*». Igualmente, se refiere a que la única diferencia entre estos dos personajes masculinos residía en cuál de ellos se desposaba con la *prima donna innamorata* al final de la obra.

*At the end of the play the innamorati were inevitably cemented into happy matrimonial unity with their female counterparts; they might be revealed as the long-lost son(s) of one or other of the old men, or the sibling of the woman they had previously wooed (thus enabling them*

---

*contentedly to marry someone else entirely); they might be reminded of a woman they had loved and betrayed in the past, repent, and be reunited.*

### II.1.3 *GLI ZANNI*

En lo que a la categoría de los criados se refiere, Andrews (2008: XXIII-XXIV) resalta el hecho de que, en muchas y muy diversas culturas, la comedia ha sido y continúa siendo representada por figuras patéticas, capaces de subvertir las normas socialmente aceptadas y cuyo comportamiento se vincula a menudo con el de las capas más bajas de la sociedad: «*Safely segregated in a world which is artificial and fictional, these clowns have license to do (and to say, and to feel) things which are normally disapproved of*». Así mismo, indica que, al igual que en la comedia nueva grecolatina, en la *commedia dell'arte* los personajes de los esclavos o criados, según el caso, eran frecuentemente los motores de la acción ya que, gracias a sus trucos y engaños, los protagonistas de la historia lograban, a pesar de las adversidades, triunfar sobre los villanos.

Por otra parte, Henke (2002: 118 y ss.) ahonda en los orígenes de este tipo de papeles y los relaciona de manera directa con la tradición de los bufones, los charlatanes y otros personajes cómicos del teatro europeo medieval y renacentista. El investigador se refiere también a la existencia de una gran cantidad de textos proto-dramáticos del siglo XVI –entre los que se incluyen poemas, lamentos, monólogos, etc.– con protagonistas que reciben el nombre de *Zan* o *Zuan*, forma dialectal lombarda de *Giovanni*, así como la existencia de documentos acerca de intérpretes populares de calle, comúnmente conocidos como *Zanni*. Emily Wilbourne (2016: 32-33) señala que durante el Renacimiento una gran cantidad de trabajadores de la zona de Lombardía y, más en concreto, de Bérgamo, emigraron a diferentes partes de Italia en busca de ocupación, muchos de los cuales acabaron empleados en el puerto veneciano, «*their distinctive accents and reputation for perpetual poverty (and thus hunger) made them ready figures of fun, as the zanni characters of the commedia dell'arte make immediately evident*». Igualmente, apunta a que habitualmente se incluían como mínimo dos criados en cada *scenario*. En cuanto a la función que desempeñaba cada uno de ellos, Nicoll (1963: 265) se hace eco de la explicación dada por Andrea Perrucci (1651-1704), quien fue un importante intérprete de múltiples *zanni*, sobre el *rôle* desempeñado por el primero y el segundo de tales personajes dentro de la trama de estas obras: «*a. The first zanni must be*



*clever, apt, witty, and keen: one who can perplex, cheat, trick and delude everyone; b. The second zanni must be foolish, clumsy and so dull that he cannot tell his right from his left».*

Por otra parte, Eli Rozik (2011: 150) califica a los *zanni* como personajes inmorales, ingeniosos y groseros que siempre cumplen la función de promover el humor, frecuentemente aportan ironía dramática y en ocasiones propician el avance de la acción: «*The zanni were the laughed-with characters (the buffoons and stupid rustics). The best known zanni were Arlecchino (Harlequin), Pedrolinno (Pierrot), Brighella and Pulcinella*». Si bien la categoría de los *zanni* dio cabida a la aparición de muchos más personajes a lo largo de los más de dos siglos de existencia de la *commedia dell'arte*, a continuación se llevará a cabo una breve descripción de los tres primeros, en la que se incluirá, además, una exégesis de la *servetta* comúnmente conocida como Franceschina o Colombina, reservando un apartado diferente para Pulcinella, personaje del que se hará un análisis en profundidad, ya que este es el germen del que surgirá el títere británico Mr. Punch, personaje en él que se centrará el tercer acto de este estudio.

1. *Arlecchino*: A diferencia de lo que ocurre con otras *maschere* del elenco habitual de la *commedia dell'arte*, la mayoría de los investigadores están de acuerdo en que el origen de este personaje es francés y no italiano. Igualmente, son muchos los que coinciden en afirmar que la palabra francesa Harlequin o Herlequin, de la que procedería Arlecchino, originariamente daba nombre a una figura demoníaca presente en las leyendas populares del norte de Europa —donde era conocida bajo el nombre de



Fig. 47 *Arlecchino* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

Erlkönig—, así como en la literatura francesa. Además, hacen referencia a que, entre otras cosas, dicho demonio era el encargado de conducir las almas de los

condenados hasta el infierno (Grantham, 2001: 183; Katrizky, 2006: 102; Andrews, 2008: XXVI; Federica Luison, 2015: 20). Grantham (2001: 183) menciona también otras posibles filiaciones de Arlecchino, si bien estas parecen menos plausibles que las anteriormente mencionadas: a. en principio pudo haber representado a un esclavo africano que fue vendido a los árabes en Venecia; b. estaría conectado con un caballero del siglo IX conocido como Hoillequin o Hellequin de Boulogne; c. nació dentro de las fronteras italianas como un personaje original de la *commedia dell'arte*.

Por otra parte, Maurice Sand (1860, vol.1: 69) vincula a Arlecchino con el Maccus de la comedia grecolatina, al que describe como «*un acteur vêtu, tantôt d'une peau de chèvre, tantôt d'une peau de tigre aux couleurs variées qui lui ceignait le corps étroitement, une baguette de bois pour toute arme, la tête rasée et couverte d'un chapeau blanc, le masque de couleur brune*».

Fernández Valbuena (2006: XXXIX) indica que este personaje, originalmente interpretado por el actor italiano Alberto Naselli (1540-84) —más conocido como Zan Ganassa—, y llevado a la fama por Tristano Martinelli (c. 1555-1630), fue transformado por el primero de ellos, quien modificó su carácter diabólico convirtiéndolo en un personaje mucho más cómico e inocente.

Wilbourne (2008: 88) utiliza a este personaje como el mejor ejemplo de *secondo zanni*: «*he moved through a scenario with a productively destructive force, an energetic, acrobatic character with a crude sense of humour and a ready tongue*».

Eli Rozik (2011: 150) hace referencia tanto a la personalidad como al atuendo que viste Arlecchino y le define como «*a rascal, a mixture of stupidity and cunning, dressed in shreds and patches (changed later to a checkered costume) wearing a black half mask, a hat surmounted by a hare tail, a belt purse, and often a slapstick*».

Kenneth y Laura Richards (1990:119) resaltan que, consultando las imágenes históricas de Arlecchino con su traje hecho de retales y lleno de parches y remiendos, se generarían dos resultados diferentes: en primer lugar, un Arlecchino ataviado con un traje históricamente fiel, que podría ser diseñado para recuperar la apariencia clásica de este personaje en los escenarios modernos; en segundo

lugar, una vestimenta con la que la audiencia contemporánea podría reconocer a Arlecchino instantáneamente basándose en la imaginería asociada con el traje de



Fig. 48 Máscara de *Arlecchino* elaborada con cuero y pigmentos.

esta figura histórica. Grantham (2001: 180), sin embargo, considera que las posibles opciones para el atuendo de Arlecchino son tres: la primera de ellas se correspondería con la tradición del siglo XVI y consistiría en un traje parchado con diferentes telas de vivos colores cosidas de manera irregular, que se completaría con una máscara oscura y una capa blanca; la segunda es, tal vez, la más popular y mejor conocida por el público actual, y estaría vinculada a la

tradición del siglo XVII, consistiendo en un traje hecho de fragmentos de tela triangulares o romboidales separados por bandas de tela blanca; por último, en el siglo XVIII, este atuendo se transforma en una malla ajustada a la que complementaban un bicornio rojo y una máscara y un cinturón de color negro.

Su máscara era similar a la de un animal –una especie de híbrido entre un gato y un mono–, o similar a la de un monstruo, de nariz chata y mofletes carnosos que delatarían su glotonería. Además, a menudo se le representaba con una protuberancia roja en la frente, vestigio de un cuerno que le vinculaba con su pasado diabólico (Zorzi, 1990:154-155; Taviani y Schino, 1991 [1982]: 219-225; Valeriano, 2014: 37-34).

Por último, otra de las características más destacadas de Arlecchino era que este solía portar un *batocio* para amenazar o agredir a sus rivales (Zorzi, 1990: 162).

2. *Scapino o Brighella*: Este tipo de personaje fue popularizado por el ya citado Ruzzante alrededor de la década de 1520, y adquirió su forma definitiva gracias al intérprete Carlo Cantù (1609-1676) a principios del siglo XVII, convirtiéndose en el ejemplo prototípico de *primo zanni* (Nicoll, 1963: 77). A menudo, Brighella desempeñaba el rol del criado de varios amos que, en realidad, solo se servía a sí mismo, y solía formar un dúo cómico con Arlecchino ya que, en contraposición a la simpleza de este, Brighella «*was astute and clever; smarter than his master, he was often*



Fig. 49 *Brighella* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

*the mastermind of the tangled love plots or business affairs undertaken by other characters*» (Wilbourne, 2016: 32-33). En consecuencia, dadas sus cualidades intelectuales, «*Brighella can instruct someone of higher status than himself*» (Rudlin, 1994: 84).

Oreglia (1968: 71) señala que, no en vano, su nombre procede del sustantivo *briga* (pelear), así como de los verbos *brigare* (intrigar u obtener) e *imbrogliare* (engañar o confundir). Teniendo en cuenta los orígenes del nombre de esta *maschera*, no parece sorprendente que muchos especialistas en la *commedia dell'arte* coincidan a la hora de describir a Brighella como un personaje sin principios, de carácter cínico y lujurioso, con una fuerte inclinación por el juego y el vino, capaz de engañar tanto a su amo o amos como a otros *zanni* para conseguir su propio beneficio. El intérprete Mel Gordon (1983: 60) añade, además, que se trata de un «*violent and cynical libertine who normally became involved in unlawful seduction and theft*».

En su artículo titulado «The Many Faces of Brighella», la investigadora Artemis Preeshl (2014: 114) ahonda en la idea de que, aunque este pillo aparece y

desaparece de las tramas de la *commedia* a lo largo de los siglos, se trata de una de las máscaras más antiguas del norte de Italia. Según sus propias palabras:

*Brighella is the quintessential knave, the villain we love to hate. The slick opportunist stops at virtually nothing to achieve his ends. [...] This clever servant gathered information through reconnoitering, gossiping, and eavesdropping to solve problems creates by his master and his children. Sometimes, Brighella slapped down Arlecchino, the second zanni, who is his usual partner in the plot.*



Fig. 50 Máscara de *Brighella* elaborada con cuero y pigmentos.

No obstante, con el paso del tiempo, el carácter de Brighella fue tornándose más elocuente y menos violento (Preeshl, 2014: 115). En múltiples tramas de finales del siglo XVII en adelante, su inteligencia y sus múltiples habilidades le brindaron una posición privilegiada frente al resto de *zanni*, ya que incluso podía darse el caso de que este astuto pícaro hubiese dejado atrás su condición de criado, logrando ascender en la escala social gracias a sus propios medios,

hecho que con frecuencia provocaba la admiración y el respeto del resto de los personajes, incluyendo a los de las capas sociales más elevadas. Rudlin (1994: 84) indica que Brighella era, por tanto, «*more than a servant, he is thus a jack-of-all-trades who can be a recruiting sergeant, a hangman, a fortune-teller or anything that's required of him. He is never a victim and always maintains his status*».

La máscara de este personaje era habitualmente de color verde oliva o marrón con una nariz ganchuda y los ojos sesgados, dándole el aspecto de un zorro. Además, los actores que interpretaban a Brighella solían lucir una barba o bigote como acompañamiento. Además, tal y como lo describe Rudlin (1994: 86), la forma de expresarse de este personaje es melodiosa y sus movimientos son «*lithe, cat-like, without apparent muscular effort*».



3. *Pedrolinno*: Contrariamente a lo que señalan algunas fuentes, este personaje, inteligente pero ingenuo, que encarnaba al típico campesino italiano, procedería de la segunda mitad del siglo XVI y no de la segunda mitad del siglo XVII, siendo una de las máscaras más antiguas de la *commedia dell'arte* (Ducharte, 1966 [1929]: 265; Miklasevskij, 1981: 49). Al igual que el resto de protagonistas de esta forma teatral recibió múltiples nombres, entre los que cabe destacar Bertoldo, Pagliaccio, Peppe-Nappa y, por supuesto, su heredero en el ámbito francófono, Pierrot (Sand, 1860: 238). Según Sand (1860: 257 y ss.),



Fig. 51 *Pedrolinno* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

Pedrolinno aparece por primera vez sobre los escenarios italianos en el año 1547 en una comedia de Cristoforo Castelletti bajo el nombre de Pierro, pero sería llevado a la fama por la troupe de *I Gelosi* entre los años 1578 y 1604, siendo sus características principales la honestidad y la calma.

Dick (1960: 29-31) indica que inicialmente el papel de Pedrolinno, que a menudo era desempeñado por el miembro más joven de la compañía, era el de guiar al público hacia el sitio en el que iba a tener lugar la representación, así como el de entretener a la audiencia mientras los actores principales se preparaban para salir a escena. No obstante, con el paso del tiempo la psicología de este personaje y su labor dentro de las tramas fue adquiriendo una mayor complejidad, convirtiéndose en un fiel sirviente de sus amos y, a menudo, en confidente de los *innamorati*. De hecho, numerosos autores resaltan que, a pesar de la apariencia de estupidez de este *zanni*, solía ser él quien resolvía la trama de manera que su amo saliese victorioso (Grignola, 2000: 32 y ss.; Valeriano, 2014: 146 y ss.)

Por otra parte, Ducharte (1966 [1929]: 265) añade que, a diferencia del resto de los criados, Pedrolinno era joven, amigable y de fiar, e incluso podía convertirse en un amante encantador si el argumento de la obra así lo requería.



Fig. 52 *Pierrot* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

El atuendo típico que se nos ha transmitido de esta *maschere* consistía en una camisa blanca adornada con un enorme cuello arrugado o gorguera y grandes botones negros, unos pantalones anchos también de color blanco o, en ocasiones, grises, zapatos y un sombrero capeado de fieltro, y solía llevar el rostro enharinado (Sand, 1860: 260 y ss.; Nicoll; 1963: 88; Miklasevskij, 1981: 49; Grignola, 2000: 32 y ss.; Valeriano, 2014: 146 y ss.). No obstante, Sand (1860: 266) se pregunta si originalmente su ropaje cumplía con todas estas características:

*Quant au costume, nous n'avons rien pu trouver qui nous renseigne au juste sur celui qui portait le Pedrolino de Fl. Scala. Il est bien dit, dans un scénario, que Pedrolino est vêtu d'une grande Chemise et coiffé d'un chapeau de paille. Était-il enfariné comme Pagliaccio, et déjà vêtu de blanc ? Cela est fort possible. Le caprice crée moins qu'on ne pense dans ces costumes de la fantaisie classique qui se transforment sans sortir absolument de la tradition.*

La llegada de este personaje a Francia y su conversión en Pierrot tuvieron importantes consecuencias para el personaje, que experimentó diversos cambios, de los que el más importante es que su carácter se tornó marcadamente melancólico, debido al rechazo sufrido por parte de Colombina, de quien está profundamente enamorado y que no le corresponde ya que, a su vez, está enamorada de Arlecchino (Miklasevskij, 1981: 49; Nicoll; 1963: 88; Grignola, 2000: 32 y ss.; Valeriano, 2014: 146 y ss.).

El investigador Robert Storey (1978: 3) resume las diversas adaptaciones sufridas por este personaje a lo largo de los siglos en su obra *Pierrot. A Critical History of a Mask* de la siguiente manera:

*Created and nourished by the popular imagination, he has survived four centuries of social and philosophical change, managing to adapt to the world in which he momentarily finds himself with remarkable pliability and success. For Pierrot was not always infected with the enervating weltschmerz and hypersensitivity of Pierrot lunaire, nor possessed of the troubled, dandiacal éclat of Jules Laforgue's little heroes, nor even succored by shuffling tenacity of Charly Chaplin; rather he had, in the very earliest days of his career, a comic, engaging poise and brilliance that bespoke nothing of the beautiful but vulnerable soul or the pirouettes of a pliant cane.*

4. *Franceschina o Colombina*: Esta *maschere* también recibía otros nombres como Oliva, Flametta, Pasquella, Spinetta, Licetta, Tiffia, Betta, Gitta Gneva o Nina (Sand, 1860: 209; Ducharte, 1966 [1929]: 291). John Rudlin (1994: 127-130) señala que este personaje que, al igual que las *innamorate*, aparece con el rostro descubierto, habitualmente desempeña el *rôle* de «*the personal maid to the prima donna innamorata*», de quien es, además, confidente y consejera, y la describe como «*still centre of the turning wheel, in on everything that is going on*». Andrews (2008: 28) hace referencia a



Fig. 53 *Colombina* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

que, al estar centradas las tramas argumentales de este género en conflictos de índole familiar y doméstica, las jóvenes heroínas solteras adquirieron una gran relevancia, hecho por el cual resulta lógico que, además de la *innamorata*, la figura de la *servetta* se convirtiese con el tiempo en parte esencial del mismo. Así mismo, menciona que, aunque probablemente en un primer momento el papel de *Franceschina* era interpretado por un hombre travestido a modo de caricatura de la feminidad, Flaminio Scala pudo haber pensado en la actriz Silvia Roncagli

cuando incluyó a este personaje en sus *scenari*<sup>55</sup>. Más adelante, el nombre de esta criada pasó a ser con frecuencia Colombina, que de manera irónica hacía referencia al supuesto carácter dócil y pasivo del personaje. Por otra parte, Nicoll (1963: 96) señala que, mientras que Francheschina, nombre habitual del *rôle* de la criada en 1600, representaba a una mujer tosca de mediana edad con una amplia experiencia en los asuntos mundanos, Colombina, su equivalente del 1700, era mucho más joven, refinada e ingenua: «[...] a comedy of 1600 which introduces Francheschina shows us a woman in early middle-age and that a comedy of 1700 which introduces a Colombina shows us a girl in her teens such as we could readily imagine growing into this Franceschina over the passage of years».

Independientemente del nombre que recibiese, esta *servetta* o *fantasca* era a menudo objeto de deseo sexual por parte de los *vecchi* o incluso de los *innamorati*, aunque finalmente solía contraer matrimonio con alguno de los *zanni*, habitualmente Arlecchino, con quien terminaría formando una pareja de amantes inmortal (Ducharte, 1966 [1929]: 292; Kerr, 2015: 45 y ss.).

El ropaje de Colombina fue sufriendo una serie de modificaciones a lo largo de los siglos dependiendo de la moda del momento. Según el *Recueil Fossard*, durante el siglo XVI esta criada aparecía en escena ataviada con un vestido azul de volantes, corsé y un amplio delantal de color blanco, que combinaba con un pañuelo que le cubría la cabeza denotando su procedencia popular, mientras que durante el siglo XVII, tras su entrada en contacto con los escenarios franceses, su ropaje se volvió mucho más elegante y refinado, siendo difícil distinguirlo del de la *innamorata* (Ducharte, 1966 [1929]: 297; Grignola, 2000: 38-40; Valeriano, 2014:75-86)<sup>56</sup>.

---

<sup>55</sup> Algunos famosos intérpretes masculinos que dieron vida al papel de Franceschina fueron Battista de Treviso en la compañía I Gelosi y Ottavio Bernardini en la compañía Uniti (Nicoll, 1963: 96).

<sup>56</sup> El *Recueil Fossard* es una colección de grabados de madera que data del siglo XVI vinculada a la *fraternal compagnia I Gelosi* y que, a diferencia de la anteriormente citada *Balli di Sfessania*, es obra de diversos autores. En la actualidad, se encuentra en el Museo Nacional de Estocolmo y en él «se pueden ver las diversas facetas de los comediantes: partes de tramas teatrales, *lazzi* y representaciones de los personajes con las ropas, posturas, formas y los instrumentos que les caracterizaban» (Vélez-Sainz, 2000: 34).

## II.1.4 CONCLUSIONES

En este primer apartado del segundo acto, por una parte, se han tratado de proporcionar unas nociones generales sobre cuáles son los orígenes de la *commedia dell'arte*. Si bien no se ha podido vincular de manera fehaciente esta forma teatral renacentista con géneros escénicos de la antigüedad como la farsa atelana, sí ha quedado suficientemente argumentado que se trata de una expresión dramática profundamente ecléctica, capaz de aunar influencias procedentes de diversas manifestaciones artísticas de época clásica y medieval, entre las que destacan numerosas actividades vinculadas a las celebraciones del carnaval, así como de otras formas teatrales con las que incluso llega a coexistir, como la *commedia erudite*. También se ha hecho mención a los rasgos característicos principales que definen a este género teatral y lo diferencian de otros, así como a sus diferentes etapas evolutivas y a los hitos más relevantes dentro de cada una de ellas, entre los que se han destacado por su importancia la inclusión de actrices dentro de las compañías y la exportación de esta forma teatral fuera de las fronteras italianas.

Por otra parte, en el subapartado dedicado a los personajes que forman parte del elenco habitual en este tipo de representaciones, se ha procedido a la descripción detallada del aspecto físico y del carácter de los personajes de dos de las tres categorías principales que lo integran, a saber, los *vecchi* y los *innamorati*. Por último, se ha dedicado una sección especial al estudio de algunas de las máscaras más importantes dentro de los *zanni*, ya que Pulcinella, personaje en el cual se centra este estudio, pertenece a esta última categoría de arquetipos teatrales.



## II.2 PULCINELLA: LO ZANNO DI NAPOLI



*Pulcinella è l'unica maschera che non ha conosciuto interruzioni storiche. Pulcinella è la garanzia storica della continuità dell'Improvvisa. Pulcinella ha portato avanti, in epoca romantica, quando tutta la Commedia era scomparsa dal continente, il genere e la sua evoluzione: è Pulcinella la porzione di Commedia che l'ha rigenerata e ricostruita per intero. Pulcinella, Grande Sopravvissuto, ha fatto sopravvivere un intero mondo. E Pulcinella è umano. Umanissimo. Circolano idee fasulle, oggi, su Pulcinella: sarebbe (udite udite!) un maligno, un malefico. Evidentemente, l'influenza delle teorie "diaboliche" è arrivata fin qui, fino a contaminare un personaggio che è la massima espressione dell'essere umano-sociale esposto a tutti, ma proprio tutti i possibili drammi, impicci, imbrogli quotidiani e tutti come vittima: poiché Pulcinella è un 'pollo', un coglione, un fesso; e lo è perché è profondamente buono. L'esatto e perfetto contrario delle serpeggianti teorie sul Pulcinella malvagio (ma chi le inventa queste supreme bestialità? Ha un nome? Chi divulga queste assolute schifezze senza alcun fondamento storico-artistico? Chi sa parli!*

(Antonio Fava, Prologo a «Vita, morte e resurrezione di Pulcinella», 2014)

A lo largo de este apartado, se profundizará en la procedencia del célebre *zanno* Pulcinella, quien dará lugar a múltiples personajes populares tanto en el teatro cómico tradicional como en el guiñol europeo, entre los que cabe destacar al títere británico Mr. Punch. También se tratará su evolución dentro de la *commedia dell'arte*, en primer lugar, en su ciudad de origen y, a continuación, en el conjunto de la Península Itálica. Además, se intentará dar respuesta al porqué de las diferencias que presenta este personaje con respecto al resto de criados típicos de este género teatral, al tiempo que se proporcionará una descripción detallada de sus rasgos físicos, así como de las características que presentan su máscara, su atuendo y los principales atributos que conforman su personalidad.

## II.2.1 NACIMIENTO DE PULCINELLA: CÓMO, CUÁNDO Y DÓNDE SURGE EL PERSONAJE

A diferencia del resto de los personajes de la *commedia dell'arte* a los que se ha hecho referencia hasta ahora, cuyo origen se encuentra en el norte de Italia, Pulcinella hunde sus raíces en el *Regno delle Due Sicilie*. Más concretamente son dos ciudades, Nápoles y Acerra, las que habitualmente se disputan ser la patria original del personaje, si bien, en ambos casos, su devenir histórico y político difiere en gran medida del de las ciudades septentrionales de la Península<sup>57</sup>. Este hecho explicaría, al menos parcialmente, determinadas particularidades que diferencian a esta máscara del resto de las que conforman el elenco habitual de la *commedia dell'arte*.

*Generalmente gli acerrani e i napoletani si contendono i natali di questa maschera e il Fiorillo sembra trovare una soluzione a questa problematica facendo avvenire il lieto evento presso Ponteselice che si trova più o meno alla stessa dalle due città nel territorio del casertano. Nonostante le tante discussioni in merito alle sue origini, quando si menziona Pulcinella si parla comunemente di una maschera acerrana, una maschera che sarebbe entrata a far parte dei protagonisti della commedia dell'arte napoletana nel XVI secolo grazie proprio a Silvio Fiorillo (Prossomariti, 2014: 141-142).*

Numerosos especialistas hacen referencia a que, aunque Pulcinella hizo su aparición en los escenarios a finales del siglo XVI, no se convirtió en un personaje estable de la *commedia* hasta el siglo XVII (Sand, 1860: 131; Nicoll, 1963: 84; Corey Trahan, 2012: 60). No obstante, Antonio Fava (2014: 112) señala la existencia previa de un personaje muy similar a Pulcinella llamado Pascariello, que habría sido creado por las

---

<sup>57</sup>Neapolis –la actual Nápoles–, fue fundada por los griegos en el siglo V a.e. Tras entrar en guerra con Roma en el año 328 a.e. los napolitanos firmaron un tratado en el que, a pesar de que aceptaban el control romano, se les permitió mantener tanto el idioma como las costumbres que habían heredado de los griegos, entre las que destacaba una importantísima tradición teatral. Tras la caída del Imperio Romano, Nápoles permaneció bajo dominio ostrogodo, siendo reconquistada por los bizantinos en el año 536. En el 763, se convirtió en un ducado que alcanzaría su independencia del papado y del Emperador bizantino hacia el año 840. En 1137 pasó a formar parte del Reino de Sicilia bajo dominio normando. La denominación Reino de las Dos Sicilias se utilizó por primera vez cuando se produjo la unificación de ambos territorios en el año 1259 bajo el dominio de Carlos I de Anjou. En 1282, el Reino volvió a quedar dividido en dos partes, permaneciendo la parte continental del mismo bajo gobierno de los Anjou y pasando Sicilia a estar bajo dominio aragonés. Finalmente, en el año 1442, Alfonso V de Aragón logró la reunificación del reino, si bien este volvió a quedar fragmentado tras su muerte. Desde mediados del siglo XV hasta el año 1734 –año en que obtuvo su independencia–, el gobierno de Nápoles cambió de manos en múltiples ocasiones, permaneciendo durante un breve periodo bajo la influencia de Francia, a continuación de España y, finalmente, de Austria. De ahí la fuerte influencia francesa y española que podía apreciarse en estos territorios. Para más información sobre la historia de Nápoles se recomienda consultar la obra de Jordan Lancaster, *In the Shadow of Vesuvius: A cultural History of Naples* (2005) así como la de Sara Prossomariti, *I signori di Napoli: storia e Gloria di chi ha governto sotto l'ombra del Vesuvio* (2014).

compañías napolitanas para sustituir a los criados bergamascos en sus tramas argumentales, ya que la idiosincrasia de estos personajes resultaba incomprendible para las audiencias del sur de Italia.

Igualmente, hay un consenso entre la mayoría de los investigadores a la hora de atribuir la invención de este personaje al ya mencionado actor y comediógrafo Silvio Fiorillo, siendo su sucesor inmediato Andrea Calcese –popularmente conocido como Ciuccio–, y pasando posteriormente a ser representado por intérpretes tan importantes como Vincenzo Cammarano, Francesco Varese, Vitto Bonani, Giuseppe de Martino, Pasquale Attavilla, Eduardo de Filippo o Antonio Petito, entre muchos otros (Sand, 1860: 131; Ducharte, 1966 [1929]: 208; Nicoll, 1963: 84; Valbuena, 2006: XLII Sobeck, 2007: 43; Trahan, 2012: 60; Luison, 2015: 23): «*Fiorello était chef d'une troupe de comédiens. Il jouait lui-même sous le nom du capitaine MATAMORE, et confia le rôle de PULLICINIELLO à Andre Calcese, d'abord tailleur, surnommé le Ciuccio, qui imitait dans la perfection l'accent et les manières des paysans d'Acerra, près de Naples*» (Sand, 1860:132).

Sin embargo, si bien no hay hechos constatables que lo confirmen, los antecedentes de esta máscara del sur de Italia parecen remontarse, una vez más, a la comedia de época clásica, siendo el resultado de la hibridación de dos personajes originarios de la farsa atelana: el Maccus y el Bucco (Sand, 1860: 126; Ducharte, 1966 [1929]: 208; Lancaster, 2005: 27; Sobeck, 2007: 43; Luison, 2015: 23). Ricard Salvat (1996 [1983]: 43) añade que, además, Pucinella reúne características de otros personajes procedentes de esta misma tradición, a saber, del Dossennus –reconocible por su gran joroba–, y del Pappus –a quien se identifica por su glotonería.



Fig. 54 Máscara atelana representando al *Maccus* según Antonio Fava.

Fig. 55 Máscara atelana representando al *Dossenus* según Antonio Fava.

Fig 56 Máscara atelana representando al *Pappus* según Antonio Fava.

*Les atellanes possédaient deux sortes de bouffons, deux sanniones. Le MACCUS: vif, spirituel, insolent, un peu féroce; et le BUCCO: suffisant, flatteur, fanfaron, voleur et lâche. Le PULCINELLA moderne a ces deux caractères tout à la fois: c'est un mélange de bravoure et de lâcheté, de vanité bête et d'insolence spirituelle. [...] le Maccus avait nez crochu, les jambes longues, les dos légèrement voûté, l'estomac proéminent, et à l'exemple de tous les anciens mimes, il égayait autant par ses gestes et ses cris que par ses bons mots. (Sand, 1860: 126).*

Rudlin (1994: 141) hace referencia a que, dado que Pulcinella siempre se movía entre dos pulsiones tan radicalmente diferentes, la inestabilidad de su personalidad era enorme, pudiendo ser «*either stupid pretending to be clever, or clever pretending to be stupid, either way, he is always pretending and self-centered*». De hecho, según Sand (1860: 11-112) el personaje tradicionalmente presentaba dos variantes perfectamente diferenciadas: una en la que recibía el nombre de Pulcinello y aparecía representado como torpe y estúpido, y otra en la que, bajo el nombre de Pulcinella, se mostraba como mucho más audaz, astuto y de carácter más violento. No obstante, el papel originalmente desempeñado por esta *maschere* era el de segundo *zanni*, es decir, el de criado tonto y, por ello, el actor que



Fig. 57 Pulcinello según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

lo interpretaba «*[...] should be presented as a clumsy and ignorant person*» (Richards, 1990: 128). Junto con el primer *zanni* –cuyo papel en la *commedia* sureña era siempre desempeñado por Coviello–, en principio Pulcinella no difería del resto de segundos *zanni* y su labor era tratar de hallar solución a los problemas provocados por los enredos amorosos de las parejas de jóvenes amantes (Fava, 2014: 111).

Por otra parte, al igual que en el caso de los intérpretes de Pulcinella, que como especifican Kenneth y Laura Richards (1990: 137), «*[...] should be ridiculous in the tone of his voice, which ought to be excessively shrill or out of tune*», a los actores que



interpretaban al Maccus se les asociaba con un pollo, ya que este personaje «*était d'imiter avec la bouche le cri des oiseaux et le piaulement des poulets, au moyen d'une sorte d'appeau qui devint la pratique, le sgherlo ou pivetta*» (Sand, 1860: 126). Debido a este hecho, esta antigua máscara teatral recibió el apodo de *pullus gallinaceus*, del que supuestamente derivaría primero el apelativo *pulcino* –*pullicino* o *pulliciniello* en el dialecto napolitano–, y, más adelante, el nombre del personaje de *commedia dell'arte* Pulcinella (Oreglia, 1968: 92; Fava, 2014: 112; Prossomariti, 2014: 342-343)<sup>58</sup>.



Fig. 58 *La fustigazione de Pulcinella* de Giandomenico Tiepolo, 1797-1804.

<sup>58</sup> El *sgherlo*, *pivetta* o *franceschina* era un artefacto semejante a los silbatos empleados por los cazadores como reclamo para atraer a las aves, que solía fabricarse con diversos materiales como la madera, el hueso o la lata, modificando la voz de los actores, de tal manera que esta resultaba mucho más aguda y chillona de lo habitual. Según la investigadora Sara Prossomariti (2014: 343): [...] *la voce di Pulcinella somiglia a quella di un pulcino e questo lo si deve all'uso di un particolare oggetto di scena chiamato pivetta o franceschina che veniva collocato in gola e spesso inghiottito per sbaglio dagli attori, fortunatamente senza troppi rischi per la salute. La pivetta dava alla maschera una voce squillante e ridicola che ricordava appunto il pigolio di un pulcino. La tesi della derivazione di Pulcinella da pullicino è al momento la più diffusa e affermata.*



No obstante, a pesar de que la teoría sobre la procedencia de la onomástica de Pulcinella preferida por la crítica es la anteriormente mencionada, cabe señalar que a lo largo del tiempo han surgido otras posibles explicaciones para la misma. De entre todas ellas, resultan especialmente interesantes las aportaciones hechas por investigadores como Salvat y Fernández Valbuena. Por una parte, Salvat (1996 [1983]: 43) reivindica que fue un campesino acerrano llamado Puccio d'Aniello quien le dio su nombre tras pelearse con una compañía de cómicos y terminar por enrolarse en la misma.

Por otra parte, Valbuena (2006: XLII) ahonda en los detalles sobre la creación del personaje y realiza una atribución muy diferente a la de Salvat, vinculando de forma directa el porqué del nombre de Pulcinella con una persona real coetánea de Silvio Fiorillo, su supuesto creador. Según las palabras de la propia autora: «Parece que una noche Fiorillo se quitó las ropas del Capitán Español que solía interpretar y se presentó en escena con un blusón blanco y una máscara que le cubría solo media cara, de nariz aguileña, para tomar el pelo a un vecino de la compañía, que no hacía más que molestarles y que se llamaba Mariotto Policenella. En lugar de la espada del capitán llevó un cuerno que aludía a la condición de marido del buen señor». Esta última propuesta entroncaría con la idea, formulada por diversos investigadores, de que la denominación Pulcinella no era exclusiva de este personaje, sino que ya existía como un apellido relativamente frecuente en la Italia meridional en siglos precedentes (Miklasevskij, 1981: 19; Grignola, 2000: 26-29; Valeriano, 2014: 152-163; Luison, 2015: 24).

## II.2.2 EVOLUCIÓN DE PULCINELLA DENTRO DE LA *COMMEDIA DELL'ARTE*: DESARROLLO DEL PERSONAJE DENTRO DEL GÉNERO

La vestimenta y la máscara de Pulcinella, al igual que en el caso del resto de los personajes de la *commedia*, fueron sufriendo diversas modificaciones en función del



Fig. 59 *Pulcinella* según Maurice Sand en *Masques et bouffons*, 1860.

momento histórico y del área geográfica a la que se haga referencia. Sobeck (2007: 43) señala que, originalmente, su traje representaba a los campesinos pobres acerranos «with his loose and flowing white blouse caught by a heavy leather belt and wide and flowing white pantaloons and a large conical hat». Miklasevskij (1981: 52) hace, además, hincapié en que la principal diferencia entre la versión italiana y la puramente napolitana del personaje radicaba en que, en la primera, este portaba un tricornio mientras que, en la segunda, llevaba un sombrero cónico de color blanco, a lo que Nicoll (1963: 87) añade que en los primeros registros visuales que se tienen de Pulcinella, este carece de la joroba que se convertiría en uno de sus atributos mejor conocidos con el paso del tiempo. Por otra parte, Sand (1860:

132) indica que el traje de Pulcinella varió poco dentro de la tradición italiana después de las modificaciones llevadas a cabo por Andrea Calcese:

*PULLICINIELLO [...] porte une sorte de blouse blanche ample, serrée à la taille par une ceinture de cuir dans laquelle sont passés un sabre de bois et une escarcelle; son pantalon est large et plissé; souliers de cuir. Il ne porte pas de collorlette, mais il a un chiffon d'étoffe blanche, bordé d'un galon vert, qui lui sert de tabaro; il porte le demi-masque noir à longues moustaches et à barbe; sa tête est couverte d'une calotte blanche et d'un immense chapeau gris, dont les ailes sont relevées de chaque côté et forment une casquette démesurée, [...].*

Como indica Lawner (1998: 184) la oscura máscara que portaba este personaje era fácilmente reconocible por su «*pronounced Roman nose*». En cuanto a su forma de moverse sobre el escenario, Pulcinella «*[...] should be ridiculous in his movements*» (Richards, 1990: 137), «*doing silly dances, often while chanting some ditty*» (Grantham, 2001, 214).



Fig. 59 Máscara de *Pulcinella* según Antonio Fava.

Así mismo, es importante mencionar que, dado su carácter impulsivo y violento, Pulcinella solía enfrentarse verbalmente con el resto de los actores durante el transcurso de las obras. De esta forma, el tratadista A. Perruci (1694: 290) explica que el actor que daba vida a esta máscara siempre debía tener en mente alguna historia absurda que le diera pie a pelearse con el hostelero, el recaudador de impuestos, los muchachos, los doctores, etc. Y no solo eso sino que, además, este personaje frecuentemente se encaraba con el propio público que acudía a las representaciones. No obstante, cabe señalar que no por ello dejaba de ser querido y admirado por la audiencia, ya que representaba a un espíritu que gozaba de la libertad de hacer todo aquello que deseaba, sin temer en ningún momento las consecuencias de sus acciones (Grantham, 2001: 208).

El ampliamente citado actor, director e investigador Antonio Fava (2014: 110 y ss.) añade información interesante sobre la suerte que corrió Pulcinella tras el ocaso de la *commedia dell'arte* tanto en el norte de Italia como en el resto del continente, y señala que, gracias a su figura, esta tradición siguió viva, aunque de forma diferente, en el Reino de las Dos Sicilias. Igualmente, recalca que este personaje no ha cesado de existir desde que fue introducido en los escenarios teatrales, y que incluso vio reforzada su presencia en los mismos gracias al auge de un nuevo tipo de farsas representadas por marionetas en la *guarattella* –una suerte de barraca itinerante–, denominadas como *pulcinellate*.

Así mismo, narra cómo antes de la II Guerra Mundial su padre solía representar su *Purcinedda* en Calabria y como a día de hoy él mismo sigue interpretando a esta máscara por todo el mundo, hecho que convierte a Pulcinella en el único personaje que ha actuado de manera ininterrumpida en los escenarios; y cómo, debido a ello, este ha continuado evolucionando, mientras que el resto de los personajes de la *commedia* han desaparecido o sus figuras han permanecido inmutables en el tiempo.

### **II.2.3 CONCLUSIONES**

A través de estas breves líneas se ha procurado dar explicación a diversas cuestiones relacionadas con la figura del popular histrión napolitano conocido como Pulcinella. Por una parte, se ha hablado de cuáles son los orígenes en los que este personaje hunde sus raíces y que, de nuevo, parecen remontarse a la antigüedad clásica. Por otra parte, se ha atendido a las diversas posibles procedencias de su nombre, así como a los porqués de sus marcadas disparidades con respecto a otros *zanni*, esclareciendo el hecho de que probablemente estas últimas respondan a las particularidades socioculturales que reflejan su diferente extracción geográfica, así como su prolongada pervivencia en el tiempo. Igualmente, se ha hecho referencia a sus rasgos físicos, a las singularidades de su atuendo y a las modificaciones sufridas por ambos en función del contexto en que el personaje hiciese su aparición, siempre procurando que estos datos puedan servir como una primera toma de contacto con el personaje que será el germen del que nazca el protagonista de *The Tragical...*

### II.3 LOS MIL Y UN ROSTROS DE PULCINELLA: RECEPCIÓN DEL PERSONAJE FUERA DE LAS FRONTERAS ITALIANAS



*The Neapolitan Pulcinella quickly changed elsewhere in Europe according to culture. In France the potbellied, humpbacked Polichinelle who had appeared in the reign of Henry IV was preferred. In England Punchinello, called Punch, was more fiercely ironic and a more aggressive seducer [...]. In Central Europe there already existed a Hanswurst, a sort of plump Pulcinella, potbellied and piggish, in Holland a Tonellgey, and in Spain a Don Cristobal and a Pulichinela.*

(Pierre Théberge, *The Great Parade: Portrait of the Artist as a Clown*, 2004).

A pesar de mostrar peculiaridades locales, los rasgos universales que daban forma a Pulcinella le llevaron a convertirse en un personaje capaz de traspasar las fronteras, dotándole de la capacidad de convertirse en un símbolo representativo de las nacionalidades más diversas a lo largo y ancho de Europa. De esta forma, se le conoce bajo diferentes nombres y con múltiples características físicas y atributos regionales en función del lugar al que se haga referencia. A causa de ello, el aspecto de esta máscara fue variando enormemente, adoptando rasgos propios de aquellas culturas en las que era acogido. Así, por ejemplo, en el imaginario británico paso a ser representado como «*a humpbacked creature with a hanging belly, clad in trousers and jacket ornamented either by lacing or by strips of ribbon, and wearing a conical hat. His half-mask has a huge hooked nose, a low forehead and a large wart on the brow*», hecho que dificultaría que el personaje pudiese ser identificado a simple vista como Polichinelle por un francés o como Petrouchka por un ruso, ya que su visión del personaje apenas coincidiría con dicha descripción (Nicoll: 1963: 85). A este respecto, resultan muy ilustrativas las palabras del ilustre investigador del siglo XIX Benedetto Croce quien, en su obra *Pulcinella e Il personaggio del napoletano in commedia* (1899: 1-2), resume el estado de la cuestión de la siguiente manera:

*Pulcinella non si definisce. Si sono tentate molte definizioni di lui; ma nessuna è restata, e nessuna sembra soddisfacente. Ma perché non si definisce Pulcinella? Forse per la complicazione o la sottigliezza psicologica del personaggio? Eh via! Sarebbe certo un bel caso,*



---

*ch'egli facesse anche questo tiro alle persone serie, con lo sfuggire guizzando a tutti i loro sforzi d'intelligenza! Ma i critici d'arte analizzano e definiscono caratteri e situazioni artistiche così difficili, che non sembra veramente probabile che vogliano poi confondersi e ceder le armi innanzi a Pulcinella. La ragione dell'impossibilità di definirlo è molto semplice; e se non ci si è pensato di solito, e i tentativi si sono fatti e riprodotti con frequenza, gli è appunto perché spesso, com'è noto, alle cose semplici non si pensa. Pulcinella non designa un determinato personaggio artistico; ma una collezione di personaggi, legati tra loro soltanto da un nome, e, fino a un certo punto, da una mezza maschera nera, da un camiciotto bianco, da un berrettone a punta. Queste collezioni di personaggi si chiamano, con un modo di dire assai improprio, tipi comici. Ma come si può domandare e cercar di definire delle collezioni, messe insieme alla buona e per segni così esterni e superficiali? Volendo determinare ciò che quei personaggi hanno di comune, c'è rischio, procedendo per eliminazione, che resti in mano soltanto -un nome, e forse un vestito.*

Así, en Francia el heredero directo de Pulcinella será Polichinelle, Mr. Punch en el caso de Inglaterra, Don Cristóbal Polichinela o Cristobica en España y Portugal, Barriga Verde en Galicia, Putxinellis en Cataluña, Petroesjka o Petrouchka en Rusia, Hanswurst o Kasperle en Alemania y Austria, Jan Klaassen en los Países Bajos, Kasper en Suecia o Mester Jakel en Dinamarca, por citar tan solo algunos de los personajes más conocidos a los que dio pie en las diferentes culturas europeas. Para Nicoll (1963: 88) el éxito de Pulcinella radica en que se trataba de una figura dramática que carecía de personalidad individual, por lo que, a diferencia de otras máscaras de la *commedia*, que eran entendidas como características de una clase social o un ámbito regional concreto, esta era percibida como representativa de todo un pueblo o comunidad, independientemente de que este fuese el napolitano, el parisino o el londinense, por citar tan solo tres de las ciudades donde el personaje alcanzó un mayor éxito.

A continuación, se hará un breve resumen de los personajes más célebres a los que Pulcinella dio lugar en algunos territorios europeos, a excepción del caso del títere británico Mr. Punch, que será objeto de un estudio más detallado en el apartado siguiente.

### **II.3.1 POLICHINELLE**

Uno de los lugares donde este personaje, sin duda, gozó de un mayor éxito y una mejor acogida por parte del público fue en Francia. Antonio Fava (2014: 109) narra cómo Polichinelle fue introducido en el país de mano del gran actor napolitano Michelangelo Fracanzano, primero como un personaje humano para, rápidamente, pasar a convertirse en una popular marioneta. Igualmente, Nicoll (1963: 87) señala que, aunque Polichinelle nunca llegó a afianzarse en la *Comédie Italienne* debido a su naturaleza grosera y vulgar,

sin embargo, logró establecerse como el maestro de ceremonias por excelencia en los tenderetes instalados en las ferias parisinas<sup>59</sup>. Por otra parte, los documentos pictóricos reflejan una transformación en el aspecto y la indumentaria del personaje, que cambiaría su traje blanco típico del campesinado del sur de Italia por unos pantalones amarillos y rosas adornados con rayas verdes y un jubón del que emergían una joroba y una abultada barriga, acomodándose así a la moda francesa (Bragaglia, 1982:53; Grignola, 2000: 26-29; Valeriano, 2014: 152-163; Luison, 2015: 26).



Fig. 61 Grabado de *Polichinelle* de Nicolas Bonnart, ca. 1680.



Fig. 62 Marioneta de *Polichinelle* elaborada con madera, tela, pigmento y plumas.

### II.3.2 DON CRISTÓBAL POLICHINELA

Algo similar ocurrió en el caso de España, donde su influencia fue tal que las marionetas tradicionales de guante pasaron a denominarse comúnmente como «polichinelas» (Fernández Valbuena, 2006: XLII). No obstante, el hispanista John Earl Varey (en Adolfo Ayuso, 2014: s/p) señala que, aunque los “títeres italianos” –en contraposición a las marionetas de barra o títeres de peana– probablemente llegaron a

<sup>59</sup> Ferias de especial relevancia en la época eran las que tenían lugar en Saint Germain y Saint Lazare.

España a mediados del siglo XVII, en principio estos no debieron de gozar de gran popularidad, por lo que la primera alusión a los mismos de la que se tiene constancia no aparece hasta el año 1702 en una obra de Francisco de Castro titulada *Entremés de la burla de los títeres fingidos*, que se refiere a los mismos de la siguiente manera: «Cueste paquetin encierra/multi títere preciosi:/tuti de purichinela,/qui con un molle al instante, quita li gorra, y li besa, y toca lo vigolino, cosa preciosa...»<sup>60</sup>.

En su artículo «Informe para tallar un rostro a Don Cristobal Polichinela», el investigador Adolfo Ayuso (2014: s/p) comenta que, si bien se desconocen los motivos por los que al Polichinela español se le antepone el nombre de Cristóbal o Don Cristóbal,



Fig. 63 Imagen de Polichinela tomada del Semanario *El Polichinela*, Madrid, 1844.

una hipótesis probable para ello es que hubiese un representante con ese nombre «que jugara con los *purchinelas* o *títeres italianos*». Igualmente, indica que la primera referencia a Don Cristóbal de la que se tiene noticia aparece en la obra de Ramón de la Cruz *Las tertulias de Madrid o el porqué de las tertulias* (1770), donde, además, se especifica que, de manera similar a otros polichinelas europeos, este iba acompañado por un perro, el demonio, su mujer y otro hombre. Según Ayuso, este títere originalmente representaba a un hombre de edad avanzada, con la nariz ganchuda y una

o dos jorobas. Así mismo, este aparecía ataviado con un bicornio y una casaca que,

<sup>60</sup> La trama de esta pieza teatral se centra en el engaño perpetrado por Don Lucas para que las cuatro hijas de un anciano que no quiere que se casen puedan escapar de casa. Dicho engaño consiste en disfrazar a los amantes de las mismas como títeres que escenificarán el cerco a Zamora para así distraer a su celoso padre y que estas puedan finalmente reunirse con sus jóvenes amantes.

La evolución de Don Cristóbal sigue también caminos parecidos a los de sus congéneres europeos, salvo Punch, el inglés, que permanecerá casi invariable (en su indumentaria y en el texto de su esperpéntica tragicomedia) a lo largo de los siglos. Desde mediados del XVIII hasta mediados del XIX, sin llegar a desaparecer la vieja figura de Polichinela, van a ir surgiendo una serie de personajes (Guiñol en Lyon, Gerolamo en el Piemonte, Fagiolino en Bolonia, Kasper en Munich, etc.) que se pueden considerar herederos suyos. En general estas figuras conservan algunos rasgos del carácter de Polichinela pero pierden su vieja fisonomía y adoptan vestimenta y temperamento adecuado a su tiempo y el lugar donde nacen (2014: s/p).



Por último, cabría mencionar que a principios del siglo XX este títere fue recuperado del olvido por Federico García Lorca, quien lo convirtió en el protagonista de dos de sus piezas para guiñol más famosas y la *Tragicomedia de don Cristóbal y la señora Rosita*.

Federico García Lorca sujetando a Don Cristóbal, Buenos Aires, 1934.

*El retabullo de don Cristóbal*

### II.3.3 PETROUCHKA

Otro de los lugares donde esta máscara gozó de una gran popularidad es Rusia. El especialista Andrew Wachtel (1998: 14) señala que, si bien el espectáculo de guiñol protagonizado por Pulcinella no fue introducido en el país hasta principios del siglo XIX, la fama alcanzada por Petroesjka o Petrouchka fue tal que influyó de manera determinante en la obra de escritores y artistas tan importantes como Dostoievski, Gorki, Bely o Grigorovich, entre muchos otros. Así mismo, este personaje inspiró uno de los ballets más conocidos del célebre compositor Ígor Stravinski que lleva por título su mismo nombre, *Petrushka* (1911).

En su introducción al libro editado por Nikolai Nekrasov *Petersburg: The Physiology of a City* en su traducción al inglés, Thomas Gaiton Marullo (2009: LXXVIII) hace referencia a que la marioneta preferida por los rusos para protagonizar sus obras de títeres era Petrushka. Por otra parte, el investigador señala que, en enero de 1876 Dostoievski, en su *Dnevnik pisatelia –Diario de un escritor–*, realizó una distinción entre Pulcinella y Petrushka. Para este autor, el primero podía ser descrito como «[...] something akin to both Don Quixote and Don Juan. How trusting he is, how merry and



*straightforward, how he wishes not to believe in evil and deceit, how quickly he gets angry and throws himself against unfairness, and how he exults as soon as he whacks someone with his staff*», mientras que, según su opinión, el segundo era «*akin to Sancho Panza or Leoporello but was completely Russified and folk character*»<sup>61</sup>.



Fig. 65 Fotografía de Rudolf Nureyev interpretando a Petrushka con el Ballet Nancy en el Châtelet Theatre, 1982.



Fig 66 Marioneta de guante representando a Petrushka elaborada con papel maché, tela y pigmentos.

### II.3.4 HANSWURST

Por último, cabría hacer referencia a la acogida que Pulcinella tuvo en Alemania y Austria, así como en los Países Bajos. Por una parte, según Sand (1860: 151) el carácter del Hanswurst o Kasperle alemán y austriaco sería una especie de híbrido entre Pulcinella y Arlequín, siendo su aspecto físico similar al del primero de ellos, pero más grueso. El lingüista Juan Albaladejo (2011: 145-46) destaca el hecho de que durante la primera fase del teatro popular vienés se produjo el auge de la comedia de repentización o *Stegreifkomödie*, en la cual este personaje desempeñaba un *rôle* esencial<sup>62</sup>. También

<sup>61</sup> Información extraída por el autor de *Polnoe sobranie sochinenii v tridtsati tomakh*, 30 vols. (1972-90), vol. 22, 180.

<sup>62</sup> Algunos de los actores más importantes de esta corriente teatral fueron Gottfried Prehauser (1699-1769) y Johann Joseph Felix von Kurz (1715-1784).





Fig. 65 Ilustración del actor Franz Schuch como Hanswurst de Karl Friedrich Flögel, 1862.

señala que, al igual que ocurría en otros territorios, «mientras que este teatro gozaba del favor del público, la crítica lo consideraba peligroso debido a su carácter subversivo y poco edificante, pues, por encima de todo pretendía entretener», lo que provocó su desaparición tras la entrada en vigor de nuevas leyes censoras, en las que se prohibieron la improvisación y los personajes vulgares a partir del año 1751. Tras la desaparición de Hanswurst, Johann Joseph la Roche (1745-1806) y Johann Matthias Menninger (1733-1793) crearon la figura de Kasperl, que desempeñaba la misma función cómica de su predecesor pero carecía de su carácter obsceno. Este último alcanzaría una gran relevancia en el teatro de guiñol a partir de mediados del siglo XIX, convirtiéndose en la

figura central del denominado como *Kasperltheater* a mediados del siglo XX.

En el caso de los Países Bajos, la figura de Hanswurst fue sustituida en primer lugar por Hans Pickelharing y, más recientemente, por Jan-Klaassen (Sand, 1860: 152). En el especial titulado «Rutas del Polichinela» de su cuaderno de viaje on-line, el titiritero Toni Rumbau (2013: s/p) se refiere a dos posibles orígenes del nombre de este personaje. Citando a la especialista Hetty Paërl comenta que una de las opciones que se barajan es que esta denominación procedería de un trompetista llamado Jan Klaaszoon que tras perder su empleo hacia el año 1652 «realizó funciones de titiritero con obras críticas contra los gobernantes». Otra posible filiación del nombre se refiere a un matrimonio famoso por sus virulentas peleas que existió en la vida real y de cuyos nombres y acta de divorcio se

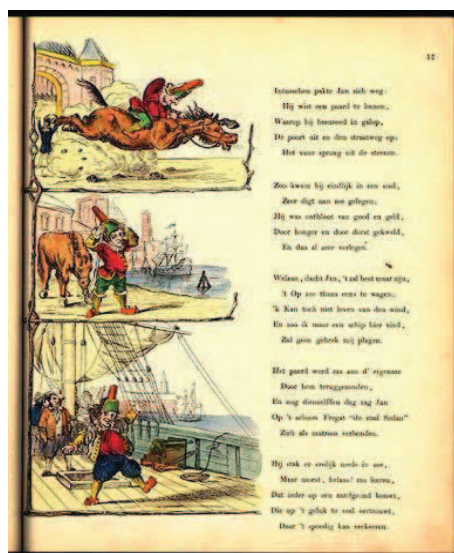


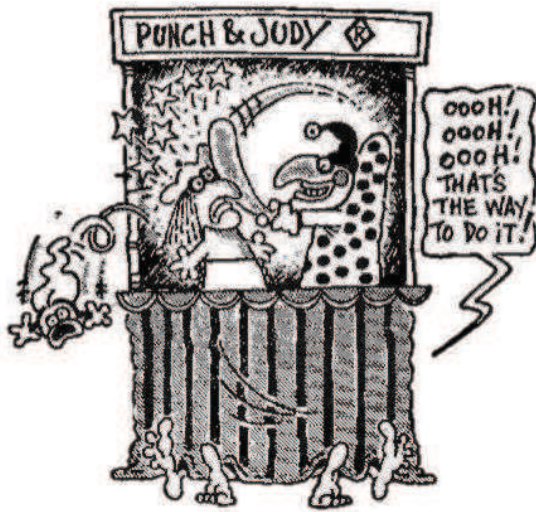
Fig. 66 Lámina ilustrada de *Het leven van Jan Klaassen* de Jan Schenkman, 1864.

tiene constancia. Según la opinión de Rumbau, «[...] Jan Klaassen, comparado con Punch, es menos cruel. También bate a todo el mundo, por supuesto, a la muerte, al diablo y al general, pero no mata ni a su mujer ni al baby. Una de sus características principales es que siempre está peleando con Katrina, su esposa, una mujer de carácter. Incluso acaban divorciándose».

### II.3.5 CONCLUSIONES

Como ha podido observarse en esta última sección dedicada a la metamorfosis experimentada por Pulcinella en otras culturas europeas diferentes de la italiana, el personaje presenta una capacidad de adaptación extraordinaria a la hora de encarnar las particularidades socioculturales de otros pueblos. Por ello, independientemente de que aquel fue objeto de diversas modificaciones en sus rasgos físicos, su vestimenta o su carácter en función del lugar en el que se encontrase, nunca perdió su esencia original, logrando ser el único personaje de la *commedia* capaz de pervivir a lo largo del tiempo. Esto lo llevó a convertirse en un personaje popular de gran éxito por el que la población de las diversas naciones que lo acogieron se sentían representadas, hasta tal punto que en muchos casos incluso llegó a convertirse en un icono nacional.

## II.4 MR. PUNCH: VIAJE DE UN HISTRIÓN DEL TEATRO AL GUIÑOL



*It is not to be denied that Punch is a wild fellow, –no very moral personage, and not made of wood for nothing. No man can be better fitted for a boxer, –other men's hits he feels not, and his own are irresistible. With that, he is a true Turk in his small respect for human life; endures no contradiction, and fears not the devil himself.*

(Prince Hermann von Puckler-Muskau, *A Regency Visitor: The English Tour of Prince Puckler-Muskau*, 1957).

Esta última sección del segundo acto de este trabajo de investigación está dedicada a la recepción que Pulcinella tuvo dentro de las fronteras inglesas, a su transformación en el famoso títere popularmente conocido como Mr. Punch y a la evolución experimentada por el show que protagoniza junto a su esposa Judy, desde sus orígenes alrededor del año 1662 hasta la actualidad.

Para lograr este objetivo, se procurará ofrecer una perspectiva general de los diversos factores de índole sociocultural y política que durante el transcurso de más de cuatro siglos han afectado a la sociedad inglesa y que, de una u otra manera, han encontrado su reflejo en la forma de representación adoptada por esta pieza teatral. Igualmente, se abordarán los cambios experimentados por Punch y otros personajes que intervienen en el show en función del momento histórico y de los gustos del público, para así facilitar una mejor comprensión acerca del interés que aún suscitaban las aventuras y desventuras de esta marioneta en la Posmodernidad, momento en que Gaiman y McKean llevan a cabo su trabajo colaborativo *The Tragical...*, y que continúan despertando a día de hoy.

#### **II.4.1 SITUACIÓN SOCIOPOLÍTICA DE INGLATERRA ANTES DE LA LLEGADA DE MR. PUNCH**

En primer lugar, para entender mejor el porqué del asombroso éxito y el profundo arraigo que Mr. Punch tuvo y continúa teniendo entre las diferentes capas sociales de la población inglesa, sin haber sufrido apenas cambios significativos en su representación popular desde sus orígenes, es necesario comprender la particular situación social, política y cultural en la que se hallaba sumida la nación en el momento de su llegada y cómo esta se desarrolló a continuación. La cuestión radica en que la historia de este pequeño personaje de guiñol de origen extranjero parece estar íntimamente vinculada a los profundos cambios estructurales que vivió la sociedad británica a partir de los siglos XVI y XVII hasta la Revolución Industrial, y de ahí en adelante.

En su libro *Revel, Riot and Rebellion: Popular Politics and Culture in England, 1603-1660* (1985), el especialista en política y cultura británica del siglo XVII David Underdown (18 y ss.) señala que, desde mediados del siglo XVI, las crecientes diferencias entre el modo de vida en las áreas rurales y urbanas del país, así como el aumento exponencial de la población –que prácticamente se duplicó entre los años 1545 y 1600–, provocaron un ciclo de desequilibrios económicos que desembocaron en una serie de procesos migratorios masivos de las clases sociales más desfavorecidas, las cuales comenzaron a abandonar sus hogares en busca de trabajo y en pos de una vida mejor. A medida que estas masas de población empobrecida aumentaban, las autoridades civiles y eclesiásticas ejercieron una mayor represión sobre las clases bajas, que se vio traducida en la promulgación de numerosas leyes destinadas a restringir o prohibir su acceso a determinadas actividades, entre las que, por citar tan solo algunos ejemplos, se encontraban la celebración de diferentes tipos de festivales populares, los juegos de dados o cartas y las representaciones teatrales, ya que todas ellas eran consideradas como nocivas e inmorales.





Fig. 67 Xilografía de un mendigo siendo flagelado por las calles, c. 1567.

Por otra parte, en el caso concreto de las representaciones teatrales, el hecho de que la pugna por el dominio de la nación protagonizada por el monarca Carlos I de Inglaterra –quien trataba de alcanzar el poder absoluto– y el Parlamento –que trataba de poner límites a dicho poder– se hubiese convertido en un tema sobre el que se hacía mofa en los escenarios de manera recurrente, llevó a que en el año 1642 se lanzase una disposición en la que se ordenaba el cierre de los teatros a lo largo y ancho de todo el país (Wiseman, 1998: 3)<sup>63</sup>:

*Whereas the distressed estate of Ireland, steeped in her own Blood, and the distracted estate of England, threatened with a cloud of blood by a Civil War, call for all possible means to appease and avert the wrath of God, appearing in these judgments; amongst which fasting and prayer hath been often tried to be very effectual, and have been lately and are still enjoyed; and whereas public sports do not well agree with public calamities; nor public plays with the seasons of humiliation; this being an exercise of sad and pious solemnity, and the other being spectacles of pleasure, too commonly expressing lascivious mirth, and lechery: it is, therefore, thought fit, and ordained, by the lords and commons,&c. That while those sad courses and set times of humiliation do continue, public Stage-Plays shall cease and be forborne; instead of which are recommended to the people of this land, the profitable and seasonable consideration of repentance, reconciliation and peace with God; which, probably, may produce outward peace and prosperity, and bring again times of joy and gladness to these nations (Curson, 1807: 1461-1462).*

<sup>63</sup> Algunas de las obras más conocidas que hacían referencia a estos conflictos son *The Cardinals Conspiracie* (1639), *Canterbury and his Change of Diot* (1641) y *The Bishops Potion* (1641).



Es importante señalar el hecho de que esta disposición no hacía referencia alguna al teatro de marionetas que, al ser considerado menos peligroso y controvertido que el teatro satírico, permaneció al margen de prohibiciones y sanciones, pasando de ser una forma de representación marginal y de escasa calidad a convertirse prácticamente en la única forma de entretenimiento a la que podía acceder la mayor parte de la población.

#### II.4.2 LLEGADA DE MR. PUNCH A INGLATERRA Y EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

En 1662, en plena Restauración de Carlos II de Inglaterra, el parlamentario Samuel Pepys sería el primero en dejar constancia por escrito en su diario de la



Fig. 68 Fotografía de George Speaight vestido como Samuel Pepys en el Covent Garden Mayfare Festival de 1987.

representación de una pieza de guiñol italiana ejecutada por el intérprete Pietro Giomonde, quien se hacía llamar Signor Bologna *alias* Pollicinella, a la que había asistido en Covent Garden y que describió como “*an Italian puppet play that is within the rails there, which is very pretty, the best I ever saw, and a great resort of gallants*”

(2004 [1660-1669]: 607). En *Punch and Judy: A History* el especialista en Mr. Punch

George Speaight (1970: 39) hace referencia

a que, en octubre de ese mismo año, este show fue representado para el monarca en Whitehall, donde parece que también gozó de gran éxito. Dada la celebridad de Pulcinella, pronto siguieron a este otros espectáculos llevados a cabo por titiriteros tanto italianos como ingleses, con el mismo personaje como protagonista.

Por otra parte, Speaight (1970: 46-49) señala que, según fuentes de la época, hacia el año 1688 el pequeño personaje de guiñol ya habría sido apodado como Mr. Punch. Este autor, además, nos da detalles sobre cómo se desarrollaban sus actuaciones y apunta a que, generalmente, iban acompañadas de música de violines u otros instrumentos similares y a que, en ellas, solían emplearse *marionettes* –una especie de derivado de las marionetas de guante–, así como elaborados decorados especiales que

permitían cambios rápidos de ambiente que lograban fascinar al público. En cuanto a Mr. Punch, este era de mayor tamaño que el resto de las marionetas del show y tenía los ojos móviles, hecho que lo dotaba de una gran expresividad. Así mismo, su estridente voz producida por el *swazzle* –instrumento para modificar la voz de características similares a la ya mencionada *pivetta*– ya era uno de sus rasgos distintivos más reconocibles y, al igual que en otras tradiciones europeas, su físico se caracterizaba por su gran barriga y una enorme protuberancia en la espalda.

Entretanto, las acusaciones a las compañías teatrales de promover la inmoralidad entre la población y su consecuente persecución por parte de los defensores del “decoro” y la “decencia” cristianas continuaron acentuándose a medida que avanzaban los años. Ya en el siglo XVIII, aparecen multitud de panfletos y tratados como *A Short View of the Immorality and Profaneness of the English Stage* (1698) de Jeremy Collier, *Evil and Danger of Stage Plays* (1706) de Arthur Bedford o *The Absolute Unlawfulness of the Stage-entertainment Fully Demonstrated* (1726) de William Law, en los que se satanizaba el oficio de actor, así como leyes que les incluían entre los delincuentes comunes y promovían su detención y su procesamiento judicial.

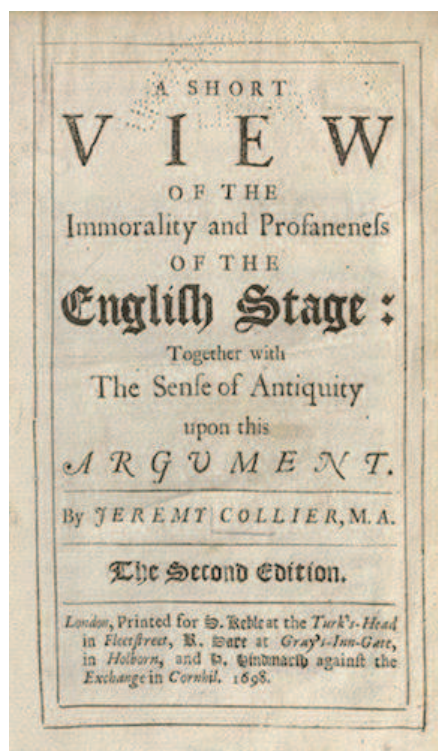


Fig. 69 Segunda edición de *A Short View of the Immorality and Profaneness of the English Stage* de Jeremy Collier, 1698.

Este ambiente de intolerancia hacia las actuaciones dramáticas llevó a la autocensura de muchos autores, productores e intérpretes que, para poder continuar ejerciendo su profesión, decidieron eliminar de sus obras todos aquellos elementos susceptibles de ser considerados como “indecentes”. No obstante, otros continuaron haciendo públicas sus críticas al clero y a la clase política. En consecuencia, en 1737 el Parlamento Británico decidió aprobar el *Licensing Act*, una ley según la cual cualquier

persona que actuase por dinero sin licencia sería objeto de castigo. Textualmente, esta ley establecía lo siguiente:

*Any person involved in performing plays for money, except by the authority of a Royal patent or a license from the Lord Chamberlain, shall be deemed to be a Rogue and a Vagabond and subject to applicable penalties and punishments». Y continua, «a “true copy” of all plays, entertainments, prologues, and epilogues must be submitted to the Lord Chamberlain two weeks before intended performance for his approval. Any company presenting material not so approved is subject to a fine of [fifty pounds] and the loss of authority to perform.*

Una vez más, el teatro de marionetas permaneció al margen de las prohibiciones, por lo que algunos destacados actores y dramaturgos como Martin Powell, Charlotte Charke, Henry Fielding y John Flockton decidieron adaptar sus obras al mundo de los títeres y abrir sus propios teatros de marionetas. Si bien parece que Punch no era el protagonista principal en estas actuaciones, sino que, siguiendo la tradición de los payasos ingleses, solía intervenir en los interludios cómicos de las representaciones. En su libro *The World of Punch and Judy* (1978:10), Adams y Leach citan una referencia hecha por Jonathan Swift en 1728 sobre la naturaleza de las intervenciones de Punch en los escenarios: «*Observe the audience is in pain,/while Punch is hid behind the scene;/but, when they hear his rusty voice,/with what impatience they rejoice!/In doleful scenes that break our heart,/Punch comes, like you, and lets a fart./There’s not a puppet made of wood,/but what would hang him if they could!*»

Numerosos autores señalan que el periodo de la Regencia (1795-1837) se caracterizó por una mayor laxitud y tolerancia en lo que al comportamiento social se refiere, lo que dio lugar a la proliferación de una gran cantidad de espectáculos asociados al ambiente festivo y carnavalesco que se vivía en las ferias, entre los que destacaban los *freak shows*, los zoológicos ambulantes o las figuras de cera (Hone, 1826: vol.I, 1246; Macolmson, 1973: 80-82).

### II.4.3 EL SHOW DE PUNCH Y JUDY EN LA ÉPOCA VICTORIANA

La investigadora Kathryn Meehan (2014: 41) hace referencia al declive experimentado por los shows de *marionette* entre finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX y señala un cambio de tendencia en los gustos del público, ya que mientras las elaboradas y costosas representaciones de títeres, antaño tan populares en las ferias, prácticamente habían desaparecido, los espectáculos de marionetas de guante instalados en pequeños tenderetes en las áreas urbanas, mucho más sencillos y humildes que los anteriores, no paraban de proliferar gracias a su éxito entre la población de clase obrera<sup>64</sup>. Para McCormick y Pratasik (1998: 114) la llegada a Inglaterra de esta nueva forma de representación se produjo nuevamente debido al influjo de los comediantes italianos; según estos autores «*the napoleonic period released onto roads of Europe a wave of showmen (especially Italians), with their simple booths and small troupes of glove puppets*».



Doings of Punch and Judy.

Fig. 70 Ilustración de «Doings of Punch and Judy» en *Doings in London* de George Smeeton en 1828.

<sup>64</sup> Sirva como ejemplo para ilustrar este cambio de tendencia el hecho de que, en una de las ferias más populares, como era la de Bartholomew, pasó de haber once espectáculos de guiñol funcionando simultáneamente en 1792 a no haber ninguno en el año 1805.

Sin embargo, el ya citado experto en Mr. Punch George Speaight (1970: 78-79) defiende la postura, un tanto idealizada, de que, el show de «Punch & Judy», tal y como ha llegado hasta la actualidad, es una creación puramente inglesa que debe su forma a las limitaciones propias del formato de las marionetas de guante. Así, por ejemplo, argumenta que el personaje hace uso de su famoso garrote solo porque este tipo de marionetas son capaces de empuñarlos, y atribuye su agresiva personalidad a la necesidad de los intérpretes de poner fin a las escenas con rapidez. No obstante, esta teoría parece poco convincente si se tienen en cuenta los orígenes del personaje, ya que el carácter violento y el uso de un bastón para vapulear a sus contrincantes son dos de sus características primigenias ya en su *rôle* de Pulcinella en la *commedia dell'arte*.

Rosalind Crone (2006: 1057 y ss.) también resalta el hecho de que la aparición de Mr. Punch como marioneta de guante a principios del siglo XIX marcó un momento crucial tanto en el tipo de entretenimiento que proporcionaba este espectáculo como en la caracterización del propio personaje, y señala el hecho de que el show pasó a presentarse como una tendencia radicalmente opuesta al melodrama, –género teatral que tradicionalmente muestra una lucha entre el bien y el mal, y trata de demostrar la existencia de un universo moral a través de un eventual triunfo final de la virtud–, debido a «*its banal violence, and the ultimate triumph of the immoral murderer, Punch, [...]*».

Por su parte, Meehan (2014: 43) considera que, en tanto que este personaje se erigió como el representante en los escenarios de los trabajadores urbanos de a pie, el desdén y las desmedidas sanciones de las que estos eran objeto y la forma injusta y casi podría decirse que inhumana en que eran tratados por las autoridades, así como la manera en la que se percibían a sí mismos, fueron determinantes en la forma en la que evolucionó este títere. La investigadora cita como ejemplos de la terrible situación en la que se hallaba sumida esta clase social durante la Revolución Industrial las desmesuradas condenas a las que la clase obrera debía hacer frente –que podían comportar incluso la pena de muerte– por llevar a cabo desde pequeños hurtos a reivindicaciones tan básicas como sus derechos sobre el pan, la comida o el acceso a agua potable<sup>65</sup>. En opinión del historiador James Walvin (1978: 3) «*[the] complex, interrelated forces of urbanisation and industrialisation*

---

<sup>65</sup> Para más información sobre esta cuestión, se recomienda consultar el código penal vigente en Inglaterra entre los años 1791 y 1892 popularmente conocido como “*Bloody Code*”.



*had produced a society which, by the 1840s, was qualitatively different from any previous human society».*

Y fue durante este periodo de profunda agitación social, en el que las representaciones que tenían a Mr. Punch como protagonista empezaron a enfocarse hacia un público obrero que comenzaba a reivindicar sus derechos y a pelear por un trato digno, cuando el carácter de este personaje volvió a radicalizarse y a tornarse más violento.

Así mismo, la crítica señala otra serie de cambios importantes en la historia de esta marioneta que terminaron de dar forma al espectáculo tal y como ha llegado hasta la actualidad. Tal vez, una de las transformaciones más importantes sea la experimentada por la esposa de Punch. Y es que la metamorfosis sufrida por este personaje en el siglo XIX es total, ya que no solo deja atrás su antiguo nombre, Joan, para pasar a llamarse Judy, sino que su personalidad, antaño agresiva y cruel, se vio notablemente dulcificada, pasando de abusar de manera verbal y física de Mr. Punch a convertirse



Fig. 71 Grabado de Punch y Joan como títeres de varilla, 1715.

junto con el bebé –a quien Punch lanza sin miramientos a través de una ventana– en una víctima más de los terribles arranques de ira de este pequeño títere<sup>66</sup>.

*The turbulent but not especially violent relationship shared by the hen-`pecked Punch and his eighteenth-century wife Joan emerged from a tradition in early modern pebleian culture that, in seeking to enforce marital ideals and expectations, regularly depicted marital conflict as arising from female challenges to the 'natural' patriarchal order. [...] While the portrayal of*

<sup>66</sup> George Speaight señala que durante el siglo XVIII la esposa de Mr. Punch era conocida como Joan y que esta cambió su nombre por el de Judy para el show llevado a cabo con las marionetas de guante alrededor del año 1820, después de que la representación se volviese más violenta. Asimismo, indica que dicho cambio de nombre tuvo un carácter simbólico ya que “Judy” arrastraba una serie de connotaciones negativas que lo relacionaban con mujeres de las clases sociales bajas vinculadas con el mundo de la prostitución (1970:85).

---

*Punch and Judy's conjugal life during the nineteenth century continued this tradition, the puppets' relationship also became infused with a new brutality as Punch now used his deadly stick to reassert his masculinity. This crucial development largely reflected the substantial impact of tremendous social upheaval on cultural perceptions of marriage and gender (Crone, 2006: 1059).*

Cabe señalar que, estructuralmente, el espectáculo protagonizado por Mr. Punch seguía un esquema muy básico, en el cual el personaje iba haciendo frente a una serie de antagonistas que reflejaban una amplia variedad de personalidades y asuntos contemporáneos y que, aunque podían cambiar en función de la representación, compartían el destino de ser despachados por Punch a base de garrotazos.

Por tanto, dado que Mr. Punch disfrutaba cometiendo una larga serie de delitos durante el transcurso de la obra, el personaje del sacristán –que había sido introducido en la pieza el siglo anterior– fue finalmente reemplazado por las figuras bien del alguacil, bien del policía, que se convirtieron en el paso previo inevitable antes de su encuentro con el verdugo. Este último a menudo recibía el nombre Jack Ketch, quien había sido un verdugo al servicio de Carlos II conocido por su falta de pericia a la hora de ejecutar a los reos y que, a diferencia de lo ocurrido en los siglos precedentes, en no pocas ocasiones terminaba por ahorcarse a sí mismo en lugar de a Mr. Punch.

Por último, durante los siglos XVII y XVIII la obra finalizaba con la aparición del demonio que irrumpía en escena para llevarse a Punch al infierno en castigo por sus múltiples crímenes, mientras que a partir del siglo XIX Punch también lograba salir victorioso de su enfrentamiento con el diablo.



---

Fig. 72 Marionetas del *show* de *Punch & Judy* talladas en madera. Incluye las figuras de Punch, Judy, el Fantasma, el Diablo, Jack Ketch, Jim Crow y una figura sin identificar, 1890.

---

A pesar de que Punch era considerado como un héroe por los obreros británicos, Robert Malcolmson (1982: 34) opina que si las aventuras y desventuras de este títere fueron capaces de pervivir en el tiempo no fue gracias a ellos, sino que su supervivencia se produjo gracias al interés que logró suscitar entre las clases medias del país, quienes le consideraban como uno de los últimos vestigios de un tiempo más sencillo y en el que gozaban de una mayor libertad. Crone (2006: 1071) describe el sentimiento de nostalgia que este personaje despertaba entre la burguesía incipiente de la siguiente manera:

*It was a sense of nostalgia that prompted early Victorian middle- and upper- class men to invite Punch to their homes. They had found immense joy in the show during the youth as young 'men about town', seeing in the puppet a reflection of the pleasurable elements of Regency culture, including hedonism and misogyny. The process of street clearing and the increasing regulation of public space in respectable neighborhoods helped to fan this sentimentality as respectable men feared that Punch shows were fast becoming a relic of the past.*

No obstante, aunque el espectáculo protagonizado por Punch y Judy continuó representándose de manera ininterrumpida, con el cambio en el tipo de público hacia el



Fig. 73 Punch in the Drawing Room, publicado en The Graphic en 1871.

que iba dirigido los titiriteros que lo interpretaban se vieron obligados en muchos casos a adaptar el contenido de la obra en función de su audiencia. Crone (2006: 1073) indica que *«the development of Punch and Judy show after 1850 was fueled by a new middle-class concern with children's entertainment»*. Mayhew (1949 [1851]: 437-438) explica cuáles eran

las principales diferencias entre las actuaciones llevadas a cabo ante lo que él denomina como *«street people»*, quienes buscaban *«all for the comic»*, y los *«sentimental folks»*, ante quienes debía *«to perform [sic] werry slow [...] spiling the performance entirely»*.

El éxito de esta pieza entre los más pudientes fue tal que en 1827 el periodista John Payne Collier y el ilustrador George Cruikshank solicitaron al titiritero Giovanni Piccini que realizase una representación privada de la pieza teatral, que fue transcrita por



el primero de ellos y plasmada en imágenes por el segundo. El resultado de este trabajo conjunto fue publicado al año siguiente y causó auténtico furor entre el público, lo que provocó que se realizasen numerosas reediciones de la obra, que ha logrado pervivir hasta la actualidad. No obstante, uno de los principales problemas que presenta este testimonio del show de Punch y Judy es que no refleja de manera fidedigna el espectáculo tal y como solía representarse ante las audiencias populares, ya que no debe olvidarse que se trata de una función privada representada ante dos burgueses.

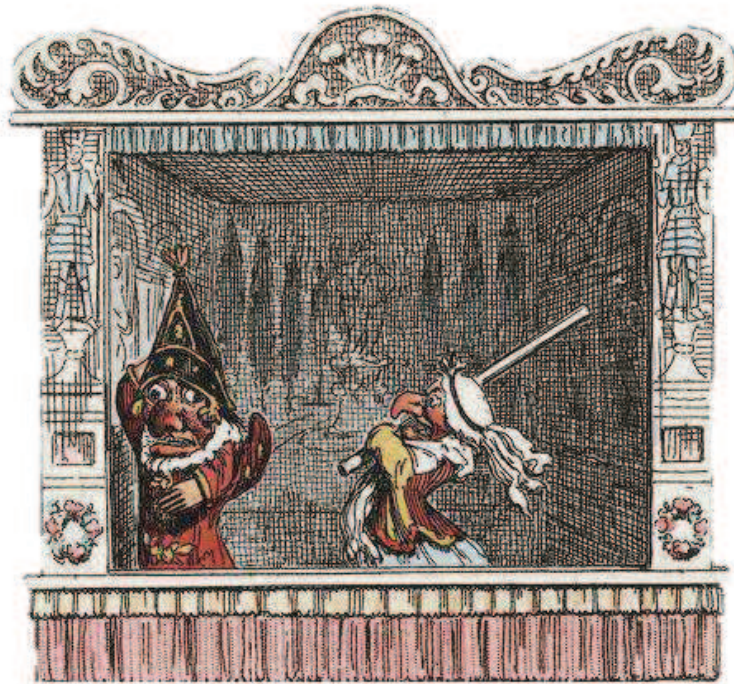


Fig. 74 Ilustración de George Cruikshank en la que Judy aparece atacando a Mr. Punch, 1828.

Por otra parte, durante la primera mitad del siglo XIX surgió una nueva facción de intérpretes del show de Punch y Judy popularmente conocidos como los *beach uncles* quienes, aprovechando el hecho de que la gente adinerada solía veranear junto al mar, comenzaron a representar el show en los destinos de playa, hecho que contribuyó a que esta pieza se consolidase como un entretenimiento infantil. Según Mayhew (1949 [1851]: 433), «*watering-places is werry good in July and August. Punch mostly goes down to the sea-side with the quality*». Sin embargo, como señala Leach (1985: 98-99) a partir de mediados de siglo «*the widespread regularization of the working week and [...] the development of excursión trains*» dieron lugar a que cada vez más y más trabajadores

comenzaran a tener al alcance de la mano el disfrutar de dichos destinos turísticos también.

#### II.4.4 SURGIMIENTO Y DESARROLLO DE LAS ASOCIACIONES DE *PUNCHMEN*: EL SHOW EN LA ACTUALIDAD

Parece ser que gracias a la mayor estabilidad alcanzada por los titiriteros en los mencionados destinos vacacionales estos empezaron a organizarse en grupos hacia finales del siglo XIX, si bien el mayor número de reuniones y festivales en honor de Punch se ha celebrado a partir de la segunda mitad del siglo XX y durante los primeros años del XXI.

De hecho, aunque la primera reunión de *Punchmen* de la que se tiene constancia tuvo lugar en Hyde Park el 22 de junio de 1887, estas carecían de la regularidad de los homenajes que se le dedican en la actualidad. El primer gran festival del siglo pasado, antes de que estos se convirtiesen en una conmemoración de carácter anual, tuvo lugar en el año 1962 con



Fig. 75 Fotografía de los miembros de The Punch & Judy College of Professors en una playa de Paington.

motivo del *Punch Tercentenary* y fue organizado en Covent Garden por el ampliamente citado especialista en Mr. Punch George Speaight, entre otros. Sin embargo, no sería hasta el *Bankside Punch and Judy Festival* llevado a cabo por Glyn Edwards en 1974 cuando surgiría la idea de establecer una sociedad conformada específicamente por *Punchmen* así como la creación de un boletín de carácter informativo y una reunión anual, conocida a día de hoy como el *Covent Garden Mayfare Festival*, que se celebra el domingo más próximo al 9 de mayo, considerado como el cumpleaños oficial de Mr. Punch ya que, como se recordará, la obra fue registrada por primera vez por Samuel Pepys ese día de 1662.



Por último, es interesante hacer referencia a que, si bien no fueron las primeras, en la actualidad aún existen dos asociaciones dedicadas al estudio, promoción y conservación del personaje: *The Punch and Judy Fellowship*, que fue fundada en 1980, también conocida como la *PJF* y el *Punch and Judy College of Professors*, surgido en 1985. Cabe señalar que, aunque en el pasado parecía existir cierta rivalidad entre ambas formaciones, actualmente esta parece haber quedado atrás, ya que cada vez son más los intérpretes que forman parte tanto de una como de otra.

## II.4.5 CONCLUSIONES

En esta última sección, centrada en la reinterpretación en clave nacional que los británicos han llevado a cabo del personaje de origen napolitano conocido como Pulcinella en la *commedia dell'arte*, y como Mr. Punch dentro del universo de las representaciones protagonizadas por títeres en Inglaterra, se ha tratado de proporcionar una idea de porqué, a diferencia de lo ocurrido con otros personajes que gozaron de gran popularidad y del favor del público en el pasado, pero que actualmente han caído en el olvido, esta figura ha sido capaz de adaptarse y sobrevivir a los profundos cambios sociopolíticos que durante siglos han agitado a la sociedad inglesa. Con ello se ha pretendido facilitar la comprensión de las causas que llevaron a Neil Gaiman y Dave McKean a elegir como protagonista de su novela gráfica *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, trabajo cargado de fuertes tintes autobiográficos, a este pequeño personaje, ya que como se espera haber demostrado, Punch ha formado y forma parte integral del imaginario infantil de incontables generaciones de niños ingleses, que han crecido disfrutando de las macabras historias de una pequeña marioneta tan arraigadas culturalmente en sus mentes que los citados autores incluso llegan a entremezclarlas con sus propias vidas y sus recuerdos personales de la infancia.

## ACTO III: *THE TRAGICAL COMEDY OR COMICAL TRAGEDY OF MR. PUNCH: TÍTERES, VIOLENCIA Y REMINISCENCIAS DEL PASADO*



*Horror and fantasy (whether in comics form or otherwise) are often simply as escapist literature. Sometimes they can be –a simple, paradoxically unimaginative literature offering quick catharsis, a plastic dream, an easy out. But they don't have to be. When we are lucky the fantastique offers a roadmap –a guide to the territory of the imagination, for it is the function of imaginative literature to show us the world we know, but from a different direction.*

Neil Gaiman, «Some Reflections on Myth (with Several Digressions onto Gardening, Comics and Fairy Tales)» en *Columbia: A Journal of Literature and Art* #31, Invierno 1999.

El último acto de este trabajo de investigación se centra en el análisis de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* y sirve a modo de colofón final de todas las líneas de estudio presentadas durante el primer y el segundo actos, que, como se ha venido anunciando, pretendían, por una parte proporcionar las herramientas necesarias para comprender el funcionamiento interno de los cómics, así como la evolución del medio elegido por Neil Gaiman y Dave McKean para llevar a cabo su trabajo y, por otro, explicar cuáles fueron los orígenes y el desarrollo de Mr. Punch, así como de las circunstancias socio-culturales que condujeron a ambos artistas a convertir en protagonista de esta pieza a un personaje cuya procedencia podría, a primera vista, resultarles tan lejana geográfica y temporalmente.

Para organizar este capítulo de una forma lógica, que facilite una mejor comprensión de *The Tragical...*, se ha procedido a dividirlo en tres partes diferenciadas:

En primer lugar, se ha incluido una bio-bibliografía de ambos autores, cuya finalidad es poder ubicar este cómic dentro del contexto semiótico del peculiar universo iconográfico y mitológico de su producción artística. Así, por una parte, se hará referencia a la habilidad única de Neil Gaiman para adoptar elementos culturales de diferentes civilizaciones, coetáneas y antiguas, a lo largo y ancho del orbe, hibridándolos y adaptándolos a su propia idiosincrasia personal; y, por otra, se resaltarán la naturaleza heterogénea y transgresiva de los trabajos artísticos de Dave McKean.

En segundo lugar, se situará *The Tragical...* dentro del contexto de lo que los especialistas han designado como “trilogía de la memoria” y que, además del cómic objeto de estudio, incluye la *opera prima* de estos dos artistas, a saber, *Violent Cases* (1987) y *Signal to Noise* (1992), que, si bien, al igual que otras de sus obras, incluyen elementos fantásticos, aluden además a otras cuestiones relacionadas con un ámbito mucho más personal y cotidiano que otros trabajos.

Para terminar, una vez esclarecidos los presupuestos y las bases semióticas de estos autores y situada la obra dentro del contexto de su producción artística, se procederá al estudio exhaustivo de *The Tragical...*, atendiendo de manera especial tanto al funcionamiento de la colaboración entre ambos y su resultado como al proceso de adaptación de la obra de un medio oral, representativo y efímero, a otro visual y duradero que, además, se enmarca dentro de una metahistoria cargada de tintes autobiográficos.

### III.1 BREVE BIO-BIBLIOGRAFÍA DE NEIL GAIMAN Y DAVE MCKEAN: IMAGINERÍA Y CARACTERÍSTICAS DE SU PRODUCCIÓN ARTÍSTICA



*Listen, now. Read this carefully, because I'm going to tell you something important. More than that: I am about to tell you one of the secrets of the trade. I mean it. This is the magic trick upon which all good fiction depends: it's the angled mirror in the box behind which the doves are hidden, the hidden compartment beneath the table. It's this: There is a room for things to mean more than they literally mean. That was it.*

Neil Gaiman, *Adventures in the Dream Trade*, 2002.

En este primer apartado del último acto de este trabajo de investigación se abordarán brevemente algunas cuestiones relacionadas con la vida de Neil Gaiman y de Dave McKean, ya que se trata del guionista y el dibujante de *The Tragical...*, respectivamente. Algunas de sus experiencias personales aparecen reflejadas en su obra, por lo que su puesta en consideración puede ayudar a una mejor comprensión de la misma. Por tanto, se procurará aportar tan solo aquellos datos que sean relevantes para facilitar un posterior análisis pormenorizado de esta novela gráfica, mencionando cuestiones particulares que estén directamente relacionadas con la producción artística de ambos autores y, más concretamente, con sus trabajos conjuntos dentro del mundo del cómic, haciendo, asimismo, especial hincapié en las principales influencias y vivencias en las que se inspiran para llevar a cabo su trabajo.

Debe tenerse en cuenta que la trayectoria en común de Gaiman y McKean ha sido larga e intensa ya que se remonta a los años ochenta y continúa hasta la actualidad, si bien en los últimos años el número de trabajos que han emprendido en común ha descendido y, aunque ambos autores trabajan con otros profesionales y en solitario de manera

habitual, lo cierto es que no han dejado de sacar adelante proyectos en diferentes ámbitos, especialmente en el mundo del cómic y la literatura infantil y juvenil, dando lugar a una de las parejas de colaboradores más productivas del mundo del arte.

### III.1.1 NEIL GAIMAN: MISTICISMO, AUTORREFLEXIÓN Y JUEGOS LITERARIOS

Neil Richard MacKinnon Gaiman nació en Portchester, Inglaterra, en el año 1960 y ya desde su más tierna infancia mostró una gran pasión por la literatura y en especial, aunque no exclusivamente, por la de ciencia ficción y fantástica. No obstante, su profundo interés por la letra impresa le ha llevado a convertirse no solamente en un ávido lector y un prolífico literato, sino, además, en un firme defensor de la necesidad de fomentar el amor por los libros tanto en niños como en adultos a través de su apoyo a organizaciones encargadas de la promoción de la lectura como *The Reading Agency*<sup>67</sup>.

*You are also finding out something as you read that will be vitally important for making your way in the world. And it's this: THE WORLD DOESN'T HAVE TO BE LIKE THIS. THINGS CAN BE DIFFERENT. Fiction can show you a different world. It can take you somewhere you've never been. Once you've visited other worlds, like those who ate fairy fruit, you can never be entirely content with the world that you grew up in. And discontent is a good thing: people can modify and improve their worlds, leave them better, leave them different, if they're discontented* (Gaiman, 2016a [2013]: 12).

Entre sus autores favoritos hay literatos de la talla de C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Edgar Allan Poe, Ursula K. LeGuin, G. K. Chesterton, James Branch Cabell, Douglas Adams, Ray Bradbury, Rudyard Kipling, Roger Zelazny, Michael Moorcock y Gene Wolfe, por citar tan solo algunos de los que han influido de manera más notable tanto en su vida como en su obra a lo largo del tiempo. De hecho, en su discurso como invitado de honor a la MythCon número 35 celebrada en la Universidad de Michigan en el año 2004, el escritor detallaba el destacado papel que tres de ellos habían jugado a la hora de que decidiese dedicarse al mundo de la literatura de manera profesional:

---

<sup>67</sup> *The Reading Agency* es una organización británica independiente de carácter benéfico que trata de fomentar la lectura mediante múltiples iniciativas como la celebración anual del *Summer Reading Challenge* o de programas de lectura como *Chatterbooks*, *Reading Hack*, *Reading Ahead* o *World Book Night*, entre otros.



*Chesterton and Tolkien and Lewis were, as I've said, not the only writers I read between the ages of six to thirteen, but they were the authors I read over and over again: each of them played a part in building me. Without them, I cannot imagine that I would have become a writer, and certainly not a writer of fantastic fiction. I would not have understood that the best way to show people true things is from a direction that they had not imagined the truth coming, nor that the majesty and the magic of belief and dreams could be a vital part of life and of writing (2016b [2004]: 43).*

No obstante, a pesar de que la influencia de dichos autores fue, sin duda, un factor determinante para que Neil Gaiman tomara la decisión de abandonar sus estudios y

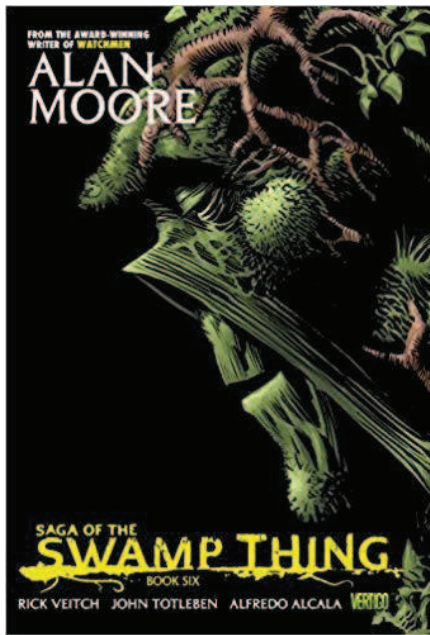


Fig. 76 Portada del sexto libro de *Saga of the Swamp Thing* (#57-64) de Alan Moore, Noviembre de 2011.

decidiese dedicarse al periodismo y a la escritura en general desde principios de la década de los 80, su inspiración para adentrarse en el universo de los cómics le vino de la mano del también historietista británico Alan Moore y de su versión del popular cómic de los 70 *The Swamp Thing*<sup>68</sup>. Moore, tras ser entrevistado por el joven periodista, entabló una duradera amistad con él y le abrió las puertas de este medio, hasta el momento inexplorado para él (Barker, 2005: 71 y ss.). Esto le llevó a publicar sus primeras tiras cómicas entre 1986 y 1987, que fueron cuatro breves *Tharg's Future Shocks*<sup>69</sup>, en el popular magazine británico *2000 AD*<sup>70</sup> (Olsen, 2005: 16 y ss.). Tras la citada primera incursión en el mundo del cómic, en 1986 Gaiman conoció a

Dave McKean, quien aún se hallaba finalizando sus estudios y, tan solo un año después, vio la luz la que sería la primera de sus numerosas colaboraciones, *Violent Cases* (1987),

<sup>68</sup> Este cómic originalmente fue creado por el guionista Len Wein y el dibujante Bernie Wrightson.

<sup>69</sup> Los títulos de dichas tiras cómicas son los siguientes: «You're Never Alone With a Phone» en *2000 AD* #488 (1986), «Conversation Piece!» en *2000 AD* #489 (1986), «I'm a Believer» *2000 AD* #536 (1987) y «What's in a Name» *2000 AD* #538 (1987).

<sup>70</sup> *2000 AD* es una publicación británica de carácter semanal cuyo contenido son principalmente cómics de ciencia ficción o fantásticos. Su gran popularidad entre el público ha logrado que se haya publicado de manera ininterrumpida desde febrero de 1977 hasta la actualidad, y ha servido de plataforma de lanzamiento de guionistas y dibujantes tan relevantes como Grant Morrison, Alan Moore, Dave Gibbons o Ian Gibson, por citar tan solo algunos de los ejemplos más conocidos. Para más información consultar el libro de Michael Molcher *2000 AD: The Creator Interviews* así como la tesis doctoral de Ben Little titulada *Comic books, politics and readers: the influence of the 2000AD group of comics creators on the formation of Anglo-American comics culture* (2011).

primer volumen de una trilogía que los investigadores han dado en denominar como “trilogía de la memoria” y en la que también se incluyen *Signal to Noise* (1989) y *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch: A Romance* (1994), de las que se hablará en detalle en el siguiente apartado de este capítulo<sup>71</sup>. El interés de Gaiman por ficcionalizar su propia autobiografía o incluir elementos en su obra que forman parte de su propio imaginario personal queda patente en toda su producción literaria, pero es, quizá, especialmente reseñable en el caso de *Violent Cases* y de *The Tragical...*, ya que utiliza como hilo conductor para ambas historias episodios y vivencias relacionados con su entorno familiar durante su niñez, eso sí, modificados en pro de la narración y entremezclados con otros detalles puramente imaginarios. Cabe señalar aquí que la inclinación de Gaiman por la autoficción no es ni mucho menos exclusiva del autor, sino que responde a una tendencia generalizada en el ámbito literario que tuvo sus orígenes en el último cuarto del siglo XX y que continúa en la actualidad, propiciada por el particular ambiente artístico-cultural del momento<sup>72</sup>. Como apunta el especialista en teoría literaria Manuel Alberca en *El pacto ambiguo* (2007 [1996]: 64) así como en numerosos estudios posteriores, donde continúa profundizando en la misma línea de investigación, estos trabajos deberían ser considerados por la crítica como «excepciones o desvíos de la regla» que se encuentran en «“tierra de nadie” entre el pacto autobiográfico y el novelesco». Asimismo, recalca que «las novelas del yo constituyen un tipo peculiar de autobiografías y/o de ficciones» ya que, «en realidad, como su nombre indica, se trata de novelas que parecen autobiografías, pero también podrían ser verdaderas autobiografías que se presentan como novelas», lo que, sin duda, las convierte en una *rara avis* de difícil clasificación dentro del mundo de la literatura. No obstante, este autor también se ha mostrado crítico con lo que considera que, en ocasiones, es «[...] una receta adocenada» utilizada por los escritores para «dar un tratamiento frívolo y fantasioso a la experiencia personal» (2017: 317) que ha terminado por convertir al género en una «moda aburrida» (2017: 313). A pesar de esta última consideración, en su artículo «Umbral o la

---

<sup>71</sup> Gaiman habla de cómo fue este primer encuentro y de cómo surgió el germen para llevar a cabo esta trilogía en su introducción a la reedición de *Violent Cases* del año 2003.

<sup>72</sup> El término “autoficción” fue acuñado por el escritor y crítico literario Serge Doubrovsky en el año 1977 para definir su novela *Fils* (1977) y en respuesta a la problemática planteada en torno al “pacto autobiográfico” propuesto por el teórico Philippe Lejeune en 1975. En palabras de Doubrovsky la “autoficción” se definiría así: «*Autobiographie? Non. Fiction d'événements et des faits strictement réels; si l'on veut autofiction, d'avoir confié le langage d'une aventure à l'aventure du langage, hors sagesse et hors syntaxe du roman traditionnel ou nouveau*» (2001 [1977]: 3).

ambigüedad autobiográfica» (2012) Alberca explica lo que denomina como “pacto ambiguo” y expone los que considera que son los rasgos más destacables de la autoficción novelesca, que como se verá a continuación, son extrapolables al ámbito del cómic, así como perfectamente válidos para encuadrar un análisis de las dos citadas novelas gráficas. Según sus propias palabras:

Frente a la autobiografía y su pacto de lectura, la autoficción propone una particular pragmática lectora, que se caracteriza por moverse entre el pacto novelesco y el autobiográfico. La autoficción es una cuña entre ambos. Incorpora elementos de los dos en proporción y forma variable, para inclinarse bien hacia la ficción o bien hacia la autobiografía. Por la mezcla de elementos antitéticos, propios de géneros distintos, la autoficción podría ser considerada un género literario. Se encuentra en medio de un movimiento de doble dirección: la deriva de la autobiografía hacia la ficción, al adoptar el lenguaje y los recursos propios de la novela, y la invasión colonialista, del territorio autobiográfico, por la novela (11).

El trabajo llevado a cabo por ambos artistas en *Violent Cases* llamó la atención de la editorial DC, que decidió contar con sus servicios. Esto dio lugar a la creación de otra de las miniserias más populares de estos dos autores, *Black Orchid* (1988-1989), donde, al igual que en *The Sandman*, recuperan a una superheroína que ya había sido creada en los años 70 para la serie *Adventure Comics* #428, a la que le añaden un nuevo trasfondo dotándola de unos orígenes y una historia pasada de la que carecía hasta ese momento (Irvine, 2008: 32-34)<sup>73</sup>.



Fig. 77 Portada de *Adventure Comics* #428 de Bob Oksner, Julio-Agosto 1973.

Además de su necesidad de ahondar en sus propias experiencias vitales, cabe resaltar el profundo interés de este autor por lo mágico, lo místico y lo oculto, lo que le ha llevado a recurrir como argumento una y otra vez a temas relacionados con la mitología y la religión. Aunque nació en el seno de una familia que, a pesar de ser de origen judío-

<sup>73</sup> Esta miniserie incluye tres números, a saber, «One Thing Is Certain...» en *Black Orchid* #1 (1988), «Going Down» en *Black Orchid* #2 (1988) y «Yes...» en *Black Orchid* #3 (1989).

polaco, estaba fuertemente vinculada con la ciencia ficción, en su obra Gaiman utiliza y entremezcla referentes mitológicos procedentes de las religiones más diversas, desde la judeo-cristiana a la africana pasando por otras como la grecolatina o la nórdica, e incluso llega a desarrollar una cosmogonía propia, si bien se considera a sí mismo como agnóstico en el plano de las creencias personales. Según sus propias palabras, «*I would not stand up and beat the drum for the existence of God in this universe. I don't know, I think there's probably a 50/50 chance. It doesn't really matter to me*» (Whitaker, 1989: 26).

*Myths are compost. They begin as religions, the most deeply held of beliefs, or as the stories that accrete to religions as they grow. [...] And then, as the religions fall into disuse, or the stories cease to be seen as the literal truth, they become myths. And the myths compost down to dirt, and become a fertile ground for other stories and tales which blossom like wildflowers. Cupid and Psyche is retold and half-forgotten and remembered again and becomes Beauty and the Beast. Anansi the African Spider God becomes Br'er Rabbit, whaling away at the tar baby* (Gaiman, 2016c [2001]: 60-61).

Entre sus trabajos más conocidos centrados en torno a este tema cabe destacar su saga de cómics titulada *The Sandman* (1989-2015), obra a la que Gaiman debe en gran medida su popularidad y que goza del privilegio de haber sido el primer cómic de la historia en recibir un premio literario, el *World Fantasy Award* a la mejor historia corta en el año 1991<sup>74</sup>. Dicha colección, que pasó a convertirse en el buque insignia del sello Vertigo<sup>75</sup>, tuvo la capacidad de atraer a un público adulto y, aún más importante, a un público femenino que hasta el momento había mostrado un escaso interés por este tipo de producciones artísticas (McCabe, 2004: 49). En una entrevista concedida al periodista de *The Guardian* Phil Hoad, Gaiman comenta al respecto: «*By the very end, in 1996, we were beating Batman and Superman. Investors buy comics for their future worth, but the market had collapsed and sales had gone into freefall –except for Sandman, because*

<sup>74</sup> La serie original de *The Sandman* consta de 75 números. Comenzó a publicarse en 1989 como un relanzamiento de la serie del mismo título llevada a cabo por Joe Simon y Jack Kirby a mediados de la década de los 70, y continuó siendo publicada en DC Comics/Vertigo entre los años 1993 y 1996. Más tarde los cómics que componen esta saga fueron agrupados en diez tomos: «Preludes and Nocturnes» en *The Sandman* #1-8 (1988-89), «The Doll's House» en *The Sandman* #9-16 (1989-90), «Dream Country» en *The Sandman* #17-20 (1990), «Season of Mists» en *The Sandman* #21-28 (1990-91), «A Game of You» en *The Sandman* #32-37 (1991-92), «Fables and Reflections» en *The Sandman* #29-31, «Brief Lives» en *The Sandman* #41-49 (1992-93), «World's End» en *The Sandman* #51-56 (1993), «The Kindly Ones» en *The Sandman* #57-69 (1993-95) y «The Wake» en *The Sandman* #70-75 (1995-96).

<sup>75</sup> El sello Vertigo fue creado por la editorial DC en el año 1993 a fin de dar cabida a una serie de cómics independientes que, debido a su contenido, violaban sistemáticamente la estricta censura de la que esta era objeto. En ella vieron la luz cómics tan conocidos por su originalidad y su carácter subversivo como *Hellblazer* (1988-2013), *Preacher* (1995-2000) o *Transmetropolitan* (1997-2002), entre muchos otros.



*nobody who bought it was an investor. Readers just wanted to find out what happened each month»* (2013: s/p).

A lo largo de los más de cien números de este cómic aparecen un sinfín de dioses, semidioses, ángeles, demonios, seres sobrenaturales y criaturas pertenecientes al folclore popular de diferentes civilizaciones<sup>76</sup>. A estas deidades que forman parte del imaginario popular, habría que sumar las siete entidades preternaturales creadas por el propio autor, cuyas aventuras y desventuras forman el hilo conductor que da vida a esta serie de cómics y a las que Neil Gaiman denomina como “*The Endless*”, a saber, *Destruction, Destiny, Death, Dream, Desire, Despair* y *Delirium*.



Fig. 78 Viñeta de *The Sandman* #21, Prólogo de «Season of Mists» de Neil Gaiman, noviembre 1990.

<sup>76</sup> A la colección principal de *The Sandman* habría que añadirle algunos números especiales y miniseries centradas en sus personajes protagonistas, además de los seis números publicados entre los años 2013 y 2015, a saber, «A Flower Burns» #1 (2013), «A Meeting's Taken» #2 (2014), «A Child Learns» #3 (2014), «A Star's Forsaken» #4 (2015), «As Night Returns» #5 (2015) y «Old Worlds Awaken» #6 (2015), que integran *The Sandman: Overture* –cuya trama se centra en acontecimientos ocurridos antes de los hechos narrados en la serie original. En palabras de Gaiman: «*Today I write this introduction for The Sandman: Overture, which is the way of these things, is also its tombstone: the last thing I will type, the first thing you will read. It seems peculiarly final -the story, after all, has been living in my head for over 25 years: a strange and colorful journey to a distant galaxy that would have explained a host of things that were implied or hinted at in the body of The Sandman itself*» (2015).



---

*Myths are obliging. When I was writing Sandman, the story that, in many ways, made my name, I experimented with myth continually. It was the ink that the series was written in. Sandman was in many ways, an attempt to create a new mythology -or rather, to find what it was that I responded to in ancient pantheons and then to try and create a fictive structure in which I could believe as I wrote it. Something that felt right, in the way that myths feel right (Gaiman, 2016c [2001]: 61).*

Siguiendo una línea similar a la iniciada en *The Sandman*, aunque enfocado a un público más infantil, Gaiman acepto a principios de los 90 hacerse cargo de la miniserie de DC *The Books of Magic* (1990-91). Este cómic, compuesto por cuatro números, se centra en las peripecias del joven Timothy Hunter, un adolescente, en apariencia como cualquier otro, que, sin embargo, alberga en su interior la capacidad de convertirse en el mayor mago de todos los tiempos, y en cuya iniciación recorrerá diferentes planos de la realidad acompañado por algunos de los personajes mágicos más relevantes dentro del universo DC<sup>77</sup>.

Además de los cómics citados y aunque en los últimos tiempos se ha dedicado más a otros ámbitos artísticos como el cine o la novela, Gaiman ha continuado publicando trabajos para editoriales de la talla de Marvel y DC, colaborando en algunos números como *Marvel 1602* (2003-04), una serie limitada dividida en ocho números y ambientada en la época isabelina, donde se narran las peripecias de personajes tan conocidos como Spider-Man, The Fantastic Four o los X-Men, entre otros, o «Whatever Happened to the Caped Crusader?» publicada en *Batman* #686 y *Detective Comics* #853 en los meses de febrero y abril de 2009, respectivamente, y que es un tributo al cómic guionizado por Alan Moore «Whatever Happened to the Man of Tomorrow?» (1986).

Con la misma temática que en *The Sandman*, pero ya dentro del ámbito de las novelas, *Good Omens* (1990), cuyo coautor es el también reconocido y, por desgracia, recientemente fallecido autor británico de ciencia ficción y literatura fantástica Terry Pratchett, es una historia protagonizada por un ángel y un demonio cuyos roles no están tan definidos como cabría imaginar en un principio y donde, con grandes dosis de humor, cuentan al lector su particular e irónica versión del Apocalipsis<sup>78</sup>.

---

<sup>77</sup> Los títulos de los cuatro número que componen esta miniserie son: «The Invisible Labyrinth» en *The Books of Magic* #1 (1990), «The Shadow World» en *The Books of Magic* #2 (1990), «The Land of Summer's Twilight» en *The Books of Magic* #3 (1991) y «The Road to Nowhere» en *The Books of Magic* #4 (1991).

<sup>78</sup> Terry Pratchett (1948-2015) escribió la famosa serie de novelas *Discworld* que cuenta con más de sesenta títulos, además de ser autor de numerosos relatos cortos y algunas novelas juveniles.

---

*A few years after we met, in 1988, Terry and I wrote a book together. It began as a parody of Richmal Crompton's William books, which we called William the Antichrist but rapidly outgrew that conceit and became about a number of other things instead, and we called it Good Omens. It was a funny novel about the end of the world and how we're all going to die. [...] The main objective was to make the other one laugh (Gaiman, 2016d [2004]: 108-109).*

En la novela brillantemente ilustrada por el artista japonés Yoshitaka Amano titulada *The Sandman: The Dream Hunters* (1999), Gaiman utiliza elementos y personajes propios de las leyendas tradicionales niponas, como diferentes tipos de *Oni* y *Tengu*, un *onmyōji*, etc. para narrar lo que aparentemente es un cuento tradicional, si bien en realidad se trata de una creación original del autor, que gira en torno a la figura del personaje de mayor relevancia de la célebre saga de cómics citada anteriormente, *Dream* o Morfeo<sup>79</sup>.



---

Fig. 79 Ilustración de *The Sandman: The Dream Hunters* de Yoshitaka Amano, 1999.

---

<sup>79</sup> Los *Oni* y los *Tengu* son demonios o espíritus del folclore japonés, según Robin Gill: «*The Tengu is a mountain goblin or an ascetic warrior-priest-doctor-wizard (also called a yamabushi) of esoteric arts*» (2007: 60). Por otra parte, Hearn describe a los *Oni* de la siguiente manera: «pertenecen propiamente a los infiernos budistas, donde ejercen labores de torturadores o celadores. [...] En el arte budista ellos son representados como seres de enorme vigor, con cabezas de toros y caballos» (2006: 73).

En cuanto a los *onmyōji*, desde el siglo V a.n.e. eran sacerdotes que practicaban el arte esotérico del *Onmyōdō*, que se hallaba fuertemente vinculado al ocultismo y a las dotes adivinatorias. El especialista en arte y cultura japonesa Gerald Groemer define a esta suerte de magos de la siguiente manera: «*Ying-yang diviners, who propagated Japonized forms of Taoist thought and practice, [...]. During the Edo period onmyōj of low rank printed and sold calendars, performed exorcisms and purification rituals, and engaged in faith healing*» (2016: 57).

En *American Gods* (2001), que ha sido recientemente adaptada como serie para la televisión con un éxito notable, el autor se basa en el hecho de que los dioses existen solo porque los seres humanos creen en ellos y, al igual que en *The Sandman*, combina deidades de diferentes panteones clásicos con otros dioses modernos inventados por él mismo. En este caso, el fin de estos últimos es satisfacer necesidades terrenales más actuales y tratar de eliminar a los dioses tradicionales, sustituyéndolos como objeto de la adoración humana. Jenn Any Prosser (2015:18) hace referencia a los paralelismos entre esta obra y *La odisea* señalando que, mientras que el Odiseo homérico es el gran héroe griego, en esta obra Gaiman crea al gran héroe americano, que en su periplo «*incorporates the great many pantheons that migrated to America, and he requires the help of a variety of mythological figures in order to succeed*». De esta forma, en representación de la mitología nórdica incluye a Odín (Mr. Wednesday) y Loki (Low-Key Lyesmith); procedentes de la eslava introduce a las hermanas Zorya y a Czernobog; de la egipcia cuenta con Thoth (Mr. Ibis) y Anubis (Mr. Jacquel); Anansy (Mr. Nancy) del folclore africano; Wisakedjak (Whiskey Jack) de las historias algonquinas; la diosa hindú Kali de la tradición india (Mama-Ji), etc. Por otra parte, como nuevas deidades incorpora al dios de los ordenadores (Technical Boy), a la diosa de los medios de comunicación (Media), al dios de la globalización (Mr. World), etc.

*The story of American Gods is familiar, not only because of our long association with the Hero's Journey and the parallels between Gaiman's epic and Homer's Odyssey, but also because of its relevancy to us: this new mythology brilliantly captures the assorted facets of American life and culture. Gaiman's tribute to the ancient epic also serves as a subtle critique of its place within the literary canon. We need myths and stories that more accurately represent our culture -compelling tales based upon our own pantheon. And Gaiman charmingly crafts it for us in America Gods (Prosser, 2015: 18).*

En *Anansi Boys* (2005) recupera como protagonista de esta novela la figura del *trickster* Anansi, –quien ya aparece en *American Gods*–, y a sus descendientes, además de incluir a otras divinidades de origen africano<sup>80</sup>: «*Anansi Boys is a trickster tale, since Anansi is a trickster god. Native Americans in the Southwest told the same types of stories*

---

<sup>80</sup>En términos generales, podría decirse que un *trickster* es una especie de espíritu burlón que está presente en numerosas leyendas de diferentes culturas en todo el mundo. El antropólogo Paul Radin lo define así: «*Trickster is at one and the same time creator and destroyer, giver and negator, he who dupes others and who always duped himself... He knows neither good nor evil yet he is responsible for both. He possesses no values, moral... yet through his actions all values come into being*» (1956: XXIII).

*about Coyote. But it's also a detective story, a farce and horror tale that reveals important details about the after-life» (Maiello, 2005).*

Su interés por este tipo de personajes anárquicos y burlones, que parecen vivir al margen de las normas establecidas por la sociedad biempensante, es una constante a lo largo de la carrera de este autor y, de entre ellos, cabe destacar de manera especial al personaje central de la obra objeto de análisis de este estudio, Mr. Punch, quien como ya se ha demostrado en el segundo acto del presente trabajo, es, sin duda alguna, uno de los ejemplos más universalmente destacados dentro de esta categoría de figuras literarias.

Más recientemente Gaiman ha dedicado un volumen titulado *Norse Mythology* (2017) a la recopilación y la reescritura de un gran número de leyendas procedentes de la mitología vikinga novelándolas para así dotarlas de un carácter más ágil y fresco y acercarlas al público contemporáneo, respetando, no obstante, los mitos originales y sin aportar, en esta ocasión, elementos de su propia invención o ajenos a la tradición.

A lo largo de su carrera, Neil Gaiman ha escrito once novelas, entre las que, aparte de las ya citadas, cabría destacar *Stardust* (1999), un bello cuento de hadas



Fig. 80 Cartel de la película *Coraline* dirigida por Henry Selick en 2009.

ambientado en la segunda mitad del siglo XIX, cuya adaptación cinematográfica fue protagonizada en el año 2007 por Claire Danes, Robert de Niro y Michelle Pfeiffer entre otros famosos actores y *The Ocean at the End of the Lane* (2013), en la que narra la historia de un hombre que, tras volver al hogar paterno, evoca los inquietantes acontecimientos de carácter sobrenatural que allí le acontecieron en su niñez. De igual modo, es autor de catorce libros infantiles y de un amplio número de relatos cortos y poemas, así como de algunos guiones para cine y televisión, de entre los cuales los más conocidos tal vez sean la adaptación al inglés de la película de Hayao Miyazaki

*Mononoke Hime* (1997), *Beowulf* (2007), cuyo co-autor es Roger Avary, y los guiones de *Stardust* (2007) y *Coraline* (2009), basados en sus dos novelas homónimas.

Sus trabajos no solo han gozado de un gran éxito entre el público, siendo uno de los autores de ciencia ficción y fantasía más leídos de la actualidad, sino que también han sido ampliamente laureados por la crítica que, a lo largo de su carrera, le ha recompensado con cuatro premios Hugo, dos Nebulas, un World Fantasy Award, dos Locus Award, dos British SF Award, un British Fantasy Award, tres Geffens, un International Horror Guild Award y dos Mythopoeic Award, además de haber sido nominado a estos y otros premios en numerosas ocasiones.

Sandor Klapcsik (2012: 54 y ss.) utiliza el concepto de taxonomía de Farah Mendlesohn adaptando su concepto de “fantasía liminal” para describir el estilo literario de Neil Gaiman, y hace referencia a que, a diferencia de otros escritores de literatura fantástica entre los que cita a J. R. Tolkien o C. S. Lewis, que plantean al lector un mundo fantástico donde se representa una tierra gobernada por reglas sobrenaturales que se mantiene al margen de la realidad, presentando una confrontación directa entre uno y otro universo, Gaiman muestra en sus obras que los límites entre realidad y fantasía son imprecisos o insignificantes, solapando en un mismo espacio elementos característicos de ambas. Este hecho dota a las obras literarias de este autor de un halo de autenticidad que ha logrado conectar de manera extraordinaria no solo con el público habitual de este tipo de literatura sino también con lectores que normalmente no consumen textos fantásticos.

### **III.1.2 DAVE MCKEAN: PROVOCACIÓN Y ORIGINALIDAD EN UN ARTISTA INTEGRAL**

Dave McKean nació en Taplow en el condado de Berkshire, Inglaterra, en el año 1963, y completó su formación como ilustrador en el Berkshire College of Art entre los años 1982 y 1986, si bien se trata de un artista de carácter polifacético que también ha mostrado indudables aptitudes en el ámbito de la fotografía, la escultura y el diseño gráfico, además de haber realizado algunos trabajos como director cinematográfico y como compositor musical (McKean: s/p).

En una entrevista concedida a Wagner, Golden y Bissette recogida en el libro titulado *Prince of Stories...* (2009: 161), a una pregunta realizada por los entrevistadores acerca de cuáles son sus principales influencias artísticas, el dibujante sorprende en su respuesta por la variada naturaleza de estas que, como él mismo señala, no solo se hallan



en el mundo de la pintura, sino que abarcan campos tan dispares como la comida, la arquitectura, el cine o la música, entre otros. Según el propio autor:

*When I started my influences were obvious and superficial: American illustration from the sixties and seventies, and the conceptual illustrators from the eighties, surrealism, the secessionists, the English postwar artists, Polish posters and Russian animation, Ralph Steadman, Jim Dine, Woody Allen, Miles Davis and Franz Kafka. In comics, I loved Bill Sienkiewicz's collision of art styles, and Moebius' drawing, and Alan Moore's writing, and the freedom of expression in mainland Europe. And then I got a point where I stopped looking at everyone else's work and started looking at my own. Since then I think the people who've had the biggest impact on me are Lorenzo Marotti, Egon Schiele, the Quay Brothers, Joel Peter Witkin, and Anthony Minghella. And these days everything is so diffused. Anouar Brahem, Alexandr Sokutov, Patrick Bokanowski, Franciszek Starowieyski, Wojciech Has, Buster Keaton, Lousie Bourgoise, Venice, Heston Blumenthal have all had deep impacts on me, but they softly diffuse into everything, rather than sit on the surface looking out of place.*

Como ya se ha mencionado, McKean comenzó su carrera en el mundo de los cómics junto con Neil Gaiman con la publicación de *Violent Cases* tan solo un año después de haber finalizado sus estudios y, desde ese momento, su trayectoria en este ámbito no ha parado de ir *in crescendo*. A esta primera publicación han seguido otras en colaboración con diversos artistas y escritores, así como algunos proyectos en solitario entre los que cabría destacar por su calidad y su carácter innovador un gran número de ellos.

Quizá, el primero al que habría que referirse es a la ya citada miniserie protagonizada por la heroína conocida como *Black Orchid* (1988), donde, empleando una paleta de colores donde predominan los tonos verdes y morados que se aleja bastante de su estilo habitual, más oscuro y tenebroso, parece inspirarse en algunos trabajos del famoso dibujante Bill Sienkiewicz para dar vida a este personaje<sup>81</sup> (Andreasen, 1996: s/p).



Fig. 81 Viñeta de *Black Orchid* de Gaiman y McKean, 1988.

<sup>81</sup> Bill Sienkiewicz (1958) es un historietista norteamericano que ha destacado especialmente como ilustrador de un gran número de cómics tanto para DC como para Marvel, además de haber trabajado en otros proyectos otros alejados del universo de los superhéroes, entre los que destaca especialmente su obra *Voodoo Child. The Illustrated Legend of Jimi Hendrix* (1995). Este autor se caracteriza por su estilo innovador en el que entremezcla técnicas clásicas del cómic con otras tan ajenas al medio y tan diversas

Así mismo, además de haber ilustrado algunos números de la saga original *The Sandman* como *Death: «Death Talks About Life»* (1993), McKean se encargó de llevar a cabo todas las portadas de la afamada serie, que fueron recopiladas en el año 2003 en un tomo especial titulado *Dust Covers*.

Uno de sus trabajos más aplaudidos es *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* (1989), novela gráfica del universo Batman en la que, para ilustrar el brillante y sorprendente guion escrito por Grant Morrison, Dave McKean deslumbra con un estilo en el que se fusionan la fotografía, el dibujo y la pintura dando lugar a un «*mixed-media collage to come up with striking page designs, and dense symbols*» (Singer, 2011: 64). El investigador Paolo Javier (2014: 181-182) describe las imágenes de este clásico de los comics de superheroes de la siguiente manera: «*McKean's illustrations collapse drawing, collage, photography, and painting, and thus fill the pages with symbols that point to ancient and modern occult, pagan and religious sources*». No obstante, cabe señalar que la falta de interés de McKean por formar parte de los comics *mainstream* le ha llevado a menospreciar este trabajo, al que ha llegado a calificar como «*still a bloody Batman comic*» (Andreasen, 1996: s/p).



Fig. 82 Páginas de *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* de Grant Morrison y Dave McKean, 1989.

como la mimeografía, la pintura al óleo o el collage. Para más información sobre este autor consultar la página web [BillSienkiewiczArt.com](http://BillSienkiewiczArt.com).

*Cages*, una serie limitada de diez números que fue publicada entre los años 1990 y 1996 y que sería recopilada en un tomo único en 1998 es, quizá, su trabajo en solitario más destacado y, sin duda, el más extenso de la carrera de este artista. En él, McKean

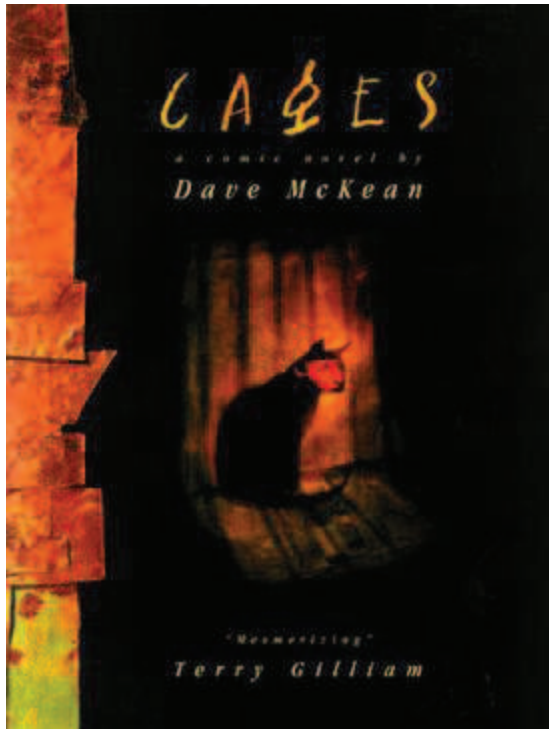


Fig. 83 Portada de *Cages* de Dave McKean, 1998.

muestra una serie de profundas reflexiones sobre el proceso de creación de la obra de arte, así como sobre la vida en un sentido mucho más amplio, a través de las experiencias de un músico, un literato y un pintor. El ilustrador dedica especialmente este tomo de más de 500 páginas, cuya elaboración le llevó alrededor de seis años, a ahondar en temas como las habilidades compositivas únicas del artista, el miedo a la pérdida, la soledad o las “jaulas” que construimos y en las que nos encerramos a nosotros mismos y que nos impiden realizarnos, y lo hace a través de imágenes dotadas de una intensa carga onírica en las que

experimenta con un amplio abanico de técnicas pictóricas en las que, no obstante, predomina el uso expresionista del lápiz. A pesar de ser una novela gráfica controvertida debido a su carácter complejo, personal y abstracto que ha provocado que, en ocasiones, haya sido tildada de pretenciosa, confusa, inconexa e incluso aburrida, este trabajo ha sido a su vez calificado como una obra maestra del medio, siendo galardonado por la crítica con los premios La Pantera, Alph -Art, Ignatz y Harvey y, dado su éxito, ha sido reeditada hasta en cuatro ocasiones, de las que la última de ellas data del año 2016 e incluye una introducción inédita del director de cine y ex-Monty Python Terry Gilliam.

*The images are largely based on pen-and-ink drawings, but some of the pages feature ink-wash brushwork, airbrushed photography, and white-on-black woodcut-like illustrations. Much of the book is black-and-white, with splashes of bluish-grey, but a few pages are saturated in reds, greens, and blues, to intriguing effect. While the bulk of the text consists of conversations between two or more people that take place within a tightly organized three-by-three grid pattern, the narrative occasionally dissolves into wordless imagery that often has a vaguely disorienting quality. At a few points the story gives way to menacing cityscapes or puzzling abstractions. Rather than insisting on the primacy of plot, McKean launches a full arsenal of visual firepower to force the reader to consider an emotional landscape that exists beyond the*

---

*range of ordinary language This is a book that is meant to evoke raw feelings as much as to tell any particular kind of story* (ed. Booker, 2010: 80).

Otro de sus trabajos en solitario más interesantes es *Pictures that Tick* (2000), obra por la que fue premiado con el premio *Victoria and Albert Museum Illustrated Book of the Year*. En este volumen McKean recopila una serie de historias cortas de diversa índole para las que utiliza diferentes estilos tanto narrativos como pictóricos. Empleando el formato cómic y manteniéndose fiel a su carácter innovador, emplea técnicas artísticas como el collage digital, la escultura o la pintura para crear una obra provocadora y original en la que las líneas narrativas tradicionales se entremezclan con lo onírico y donde también cobran una gran importancia los silencios. En una reseña publicada en la revista online *BookRiot*, Monica Friedman describe esta pieza así:

*Pictures that Tick feels like a deeply personal work, a medium for the artist to explore relationships with parents, children, lovers. Certain themes appear over and over, notably the desire to fly, like a bird, or possibly like an aeroplane. [...] There is a dreamlike quality to all the prose, which sometimes seems to dance around its own meaning, and other times floats along formlessly like foam on the ocean before suddenly declaring its intent with unmistakable finality. But McKean is known primarily as a visual artist, and while words provide the book's structure, text may only be a scaffolding on which the artist hangs many canvases* (2015).

La citada obra tuvo su continuación entre los años 2013 y 2014 en un segundo volumen titulado *Pictures that Tick 2*, donde el autor recopiló una nueva colección de cómics breves en la que también se incluyeron trabajos narrativos interactivos.

Por otra parte, también resulta interesante mencionar su novela gráfica *Celluloid* (2011), trabajo de elevado contenido erótico, que incluso ha llegado a ser calificado por algunos como pornográfico, dado su carácter explícito en las escenas de contenido sexual. En él, a través de la superposición de diversos estilos artísticos en los que resulta esencial el tratamiento del color y sin



---

Fig. 84 Viñeta de *Celluloid* de Dave McKean, 2011.

---

utilizar diálogo ni anotaciones en ningún momento, el autor logra que, a través del



visionado de una película, la protagonista de esta pieza traspasa la cuarta pared y se adentre en un mundo onírico de deseo y fantasía que le abrirá las puertas a experiencias sexuales desconocidas hasta el momento. McKean logra sumergir de lleno al lector en la historia a través del uso de «imágenes realmente fascinantes que nos recuerdan a las ilustraciones eróticas de Picasso y a los dibujos del genial historietista José Muñoz [...]». Con estos referentes y muchas ganas de experimentar, McKean nos introduce en un mundo de pesadilla dominado por las bajas pasiones» (Jiménez, 2011).

Además de por sus trabajos en el universo del cómic, como ya se ha indicado, McKean también ha destacado en otros ámbitos artísticos. Así, son muy notables sus ilustraciones tanto en novelas como en libros infantiles. De entre las primeras, resultan

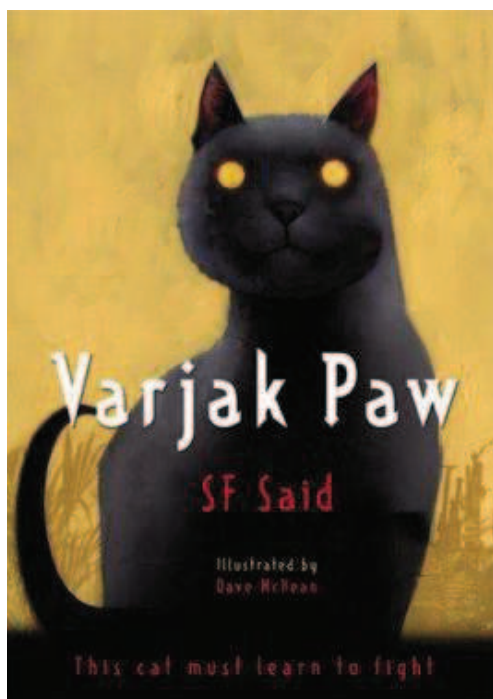


Fig. 85 Portada de *Varjak Paw* de S. F. Said ilustrada por Dave McKean, 2003.

especialmente interesantes las ilustraciones llevadas a cabo para algunas obras de Gaiman como las ya citadas *Coraline*, *The Graveyard Book*, *American Gods* o *The Ocean at the End of the Lane*. Entre sus trabajos para otros autores destacan sus dibujos para *Wizard & Glass* and *Night Shift* (1997) –cuarta entrega de la saga *The Dark Tower*–, obra del conocidísimo autor de literatura de terror Stephen King, así como las imágenes que se incluyeron en los relatos del inmortal escritor de ciencia ficción Ray Bradbury titulados *The Homecoming* and *Skeletons*. En cuanto a sus trabajos para niños, además de sus colaboraciones con Gaiman en *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish*, *The*

*Wolves in the Walls*, *MirrorMask* y *Crazy Hair*, también deben señalarse sus trabajos en *Varjak Paw* (2003), ganadora del Smarties Gold Award ese mismo año, y su secuela *The Outlaw Varjak Paw* (2006), ambos escritos por SF Said, así como en las novelas gráficas infantiles *The Savage* (2008), *Slog's Dad* (2010) y *Mouse, Bird, Snake, Wolf* (2013), todas ellas con texto de David Almond.



De sus trabajos en el mundo del cine cabe destacar sus colaboraciones en películas como *Alien Resurrection* (1997), *Blade* (1998), *Sleepy Hollow* (1999), *The Chamber of the Secrets* (1998) y *The Prisoner of Azkaban* (1999), estas últimas pertenecientes a la popular saga *Harry Potter*. Por otra parte, él mismo ha escrito y dirigido algunos trabajos cinematográficos, de los que el proyecto más importante es la película *MirrorMask* (2005) que, si bien tan solo gozó de una tibia acogida entre el público, fue galardonada con nueve premios por parte de la crítica, entre los que los más importantes fueron los obtenidos en el festival de Sundance y el Black Tulip del festival de Amsterdam.

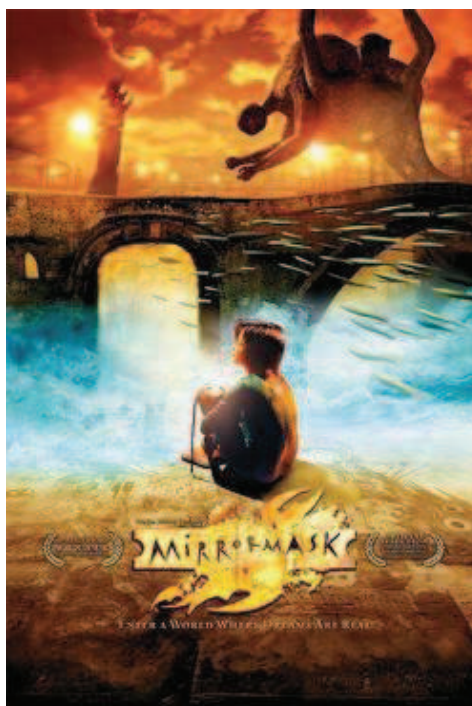


Fig. 86 Cartel de la película *MirrorMask*, 2005.

Así mismo, ha participado en numerosas campañas publicitarias para marcas como The Sony Playstation, Smirnoff, British Telecom, BMW/Mini, Nike, etc., ha diseñado más de 150 portadas de discos para artistas de la talla de Tori Amos, Michael Nyman, Alice Cooper y Dream Theater, entre muchos otros, ha compuesto e interpretado la banda sonora de la adaptación de la BBCRadio 4 de *Signal to Noise* y de *The Tragical...*, se ha interesado por el mundo del tarot y ha ilustrado The Vertigo Tarot y The Particle Tarot, –este último incluye una introducción del director de cine y psicomago Alejandro Jodorowsky–, y ha publicado algunos libros de fotografía (Mckean: s/p).

En resumen, podría decirse que se trata de un artista integral que, gracias a sus múltiples aptitudes para la creación, ha logrado no solo destacar sino crear un estilo propio que ha servido de inspiración a otros, sobresaliendo especialmente en los ámbitos del dibujo, la fotografía y el collage digital, y dejando como legado algunas piezas para la posteridad que se consideran como referentes dentro de sus propios campos.

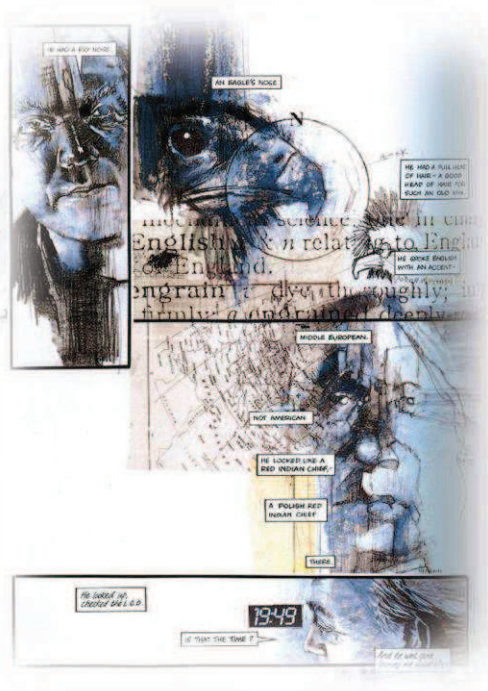
### III.1.3 CONCLUSIONES

En este apartado se ha hecho referencia a aquellos hitos vitales y profesionales más relevantes dentro de la trayectoria de Neil Gaiman y Dave McKean. En especial, se ha ahondado en la pasión de Gaiman por los cómics y la literatura fantástica desde su más tierna infancia, y en cómo esta inclinación le llevó a abandonar sus estudios y a querer dedicarse a la escritura. Asimismo, se ha abordado su firme voluntad de crear trabajos de calidad dentro del mundo de la novela gráfica, así como su pretensión de demostrar la fascinante versatilidad de este medio, siendo capaz de captar con sus publicaciones a un público adulto que hasta ese momento había mostrado poco o nulo interés en ese tipo de producciones, y alcanzando un reconocimiento institucional que hasta el momento le había sido negado a esta forma de expresión artística.

Por otra parte, se ha hablado tanto de las influencias como de la versatilidad y del carácter profundamente polifacético de las obras de Dave McKean, así como de su sorprendente interés por aunar técnicas procedentes de diferentes ámbitos artísticos como la pintura, la escultura y la fotografía, destacando de manera especial su particular inclinación a la experimentación con medios digitales y a la búsqueda permanente de nuevos retos profesionales.

Igualmente, se ha profundizado en la peculiar relación tanto laboral como personal que ambos autores han mantenido desde que dieron sus primeros pasos dentro del medio del cómic hacia mediados de los ochenta hasta la actualidad, y que los ha convertido en una de las parejas más prolíficas y duraderas dentro del mundo del arte, consiguiendo que los lectores entiendan de manera automática que sus nombres en la portada de un libro son un claro sinónimo de calidad.

### III.2 TRILOGÍA SOBRE LA MEMORIA: SEÑALES E INTERFERENCIAS EN EL PROCESO CREATIVO DE LA OBRA DE ARTE



*When you start out on a career in the arts you have no idea what you are doing. This is great. People who know what they are doing know the rules, and know what is possible and impossible. You do not. And you should not. The rules on what is possible and impossible in the arts were made by people who had not tested the bounds of the possible by going beyond them. And you can. If you don't know it's impossible it's easier to do. And because nobody's done it before, they haven't made up the rules to stop anyone doing that again, yet.*

Neil Gaiman, «Commencement Speech at the University of the Arts in Philadelphia», 17 de Mayo de 2012.

A lo largo de este apartado, y antes de proceder al análisis de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, se hablará en mayor profundidad de dos de los primeros proyectos en los que Gaiman y McKean decidieron colaborar artísticamente. Esta decisión responde a que ambos forman parte de una tríada de novelas gráficas en la que *The Tragical...* funciona a modo de colofón final de una serie de reflexiones relacionadas, al menos en parte, con las propias experiencias vitales de su autor, por lo que se considera que su revisión servirá tanto para contextualizar esta pieza como para propiciar una mejor comprensión de la misma.

En primer lugar, antes de entrar de lleno en el estudio de estos cómics y ya que se trata de algunos de sus trabajos iniciales, resulta interesante detenerse un momento para conocer cómo funcionaba el desarrollo colaborativo entre estos dos artistas al comienzo de sus carreras profesionales en este medio. Gracias a una entrevista realizada a Dave McKean, en la que se le planteaba una pregunta acerca de esta cuestión, se conoce de primera mano cual era la mecánica empleada por los autores a la hora de abordar el proceso creativo de sus obras; y es que según el ilustrador, al margen de una regla básica

según la cual Gaiman tenía la última palabra con respecto a qué se incluía en el guion, y él con respecto a qué imágenes iban a aparecer en el resultado final, en ningún momento siguieron un patrón establecido para la elaboración de los mismos, sino que todos ellos se desarrollaron de manera diferente:

*Neil wrote a short story for Violent Cases and I turned it into a narrated comic. Black Orchid was more like a film script. I don't think it was broken down into pages or panels; I remember doing that in doodle form in my sketchbooks first. Signal to Noise was very different, as it started with a bunch of writing, several false starts, and a few fractured paragraphs that I shaped into a first chapter. After that Neil picked up the tone of voice and ran with it. The chapters had to be delivered to The Face magazine on the first week of the month to be printed and in the shops by the fourth. Also, the story has to had a beginning (the director finds out that he is going to die) and an end (he dies), but an infinitely expandable or contractible middle (depending on whether the drugs work, remission, sudden downturn, whatever). The editors just didn't know in how many issues the story would run. I showed the final thing to Barron Storey, a trusted friend in America, who wrote me a very clear-sighted critique, and some of those notes went into the expanded book version, and all of his notes and many others have gone into the screenplay for the as yet unmade film (Wagner, Golden y Bisette, 2009: 158-159).*

Por tanto, antes de abordar un estudio detallado sobre *The Tragical...*, es importante recordar el hecho de que es uno de los primeros trabajos conjuntos llevados a cabo por Gaiman y McKean y que, en consecuencia, su proceso de creación fue pionero y altamente experimental. Así mismo, se debe recalcar que, aunque se trata de un cómic con independencia argumental con respecto a otros trabajos de estos autores, es, a su vez, la tercera y última pieza de una trilogía que, como ya se ha dicho, ha sido calificada por numerosos investigadores como “trilogía de la memoria” y de la que también forman parte las ampliamente citadas *Violent Cases* (1987), que es el primer trabajo en común de estos artistas, y *Signal to Noise* (1992), que había sido previamente publicada dividida en diversos números entre junio y diciembre de 1989 en la revista *The Face*<sup>82</sup>.

En una entrevista concedida por McKean a Joe McCabe en el año 2004, este le planteó si, como aún señalaban tanto críticos como fans, y a pesar de haber emprendido tantos proyectos en común con posterioridad, consideraba que esta trilogía era el mejor trabajo que Neil y él habían llevado a cabo, a lo que el entrevistado no dudaba en responder de manera afirmativa: «*Yeah, I think so. I like the kids' books as well. I'm very happy with the kids' books. But I think we started on the right side. We did Violent Cases first, and that kind of planted our flag*» (23).

---

<sup>82</sup> *The Face* era una popular revista británica de carácter mensual que se editó entre los años 1980 y 2004 y que se centraba sobre todo en la publicación de contenidos de tipo musical y cultural.

Aunque estos tres volúmenes pueden leerse de manera individual, todos ellos comparten el hecho de que se trata de autobiografías ficticias que están narradas desde el punto de vista de los protagonistas de las mismas. Y no solo eso, sino que estos personajes manifiestan ciertos rasgos biográficos y físicos que invitan al lector a que los identifique con el propio autor de la historia, si bien la correspondencia entre autor y narrador no es exacta, sino que, más bien, se trata de un juego en el que se entremezclan rasgos de varias personas reales para dar vida a los personajes ficticios, y en el que se confunden realidad y ficción.

Por otra parte, en su tesis doctoral «Identity and Form in Alternative Comics, 1967-2007» (2008) la investigadora Emma Tinker apunta a que el abundante uso de collage en estos y otros cómics de McKean genera una atmósfera de gran densidad en la que cada uno de los elementos que los conforman parece esconder su propia historia: «*In all three comics, and the creators' commentaries upon them, Gaiman and McKean propose that collage, and particularly McKean's digital collage comprising photographs, drawings and other found materials, is an ideal médium to represent unreliable perceptions and memories*» (2008: 206).

No obstante, debe señalarse que *Violent Cases* y *The Tragical...* presentan más rasgos en común que *Signal to Noise*, ya que mientras que las dos primeras están centradas en historias de la niñez –sus protagonistas tienen cuatro y ocho años respectivamente y, de hecho, no se descarta que pudiesen ser una misma persona con diferentes edades<sup>83</sup>, esta última narra los últimos meses de vida de un cineasta al que diagnostican un cáncer terminal y que, en lugar de rendirse, decide continuar trabajando en el proyecto que tiene entre manos hasta su último aliento.

A continuación, se hará un breve resumen de las principales características literarias y artísticas que dan forma a estas dos primeras piezas de la “trilogía de la memoria”, a fin de que sirvan como introducción al estudio de *The Tragical...* que se llevará a cabo en el último apartado de este tercer acto. Cabe señalar que, a pesar de que *Violent Cases* antecede en el tiempo a *Signal to Noise*, se ha tomado la decisión de hablar en primer lugar de esta última para que la revisión de *Violent...* preceda de manera

---

<sup>83</sup> En una entrevista concedida por McKean a Gert Meesters para *Stripkap* en noviembre de 1997, este cuenta que, en origen, *Violent Cases* y *The Tragical...* iban a formar parte de una tetralogía de novelas gráficas centradas en la niñez que, finalmente, nunca llegó a completarse.



inmediata a la de *Tragical*... debido al ya citado paralelismo existente entre ambas novelas gráficas.

### III.2.1 *SIGNAL TO NOISE*

Como ya se ha adelantado, aunque *Signal to Noise* se considera como el segundo cómic de la llamada “trilogía de la memoria” debido a la temática que aborda, es, sin duda, la obra que presenta una mayor independencia argumental dentro de este grupo, ya que, aunque también pone el foco en las experiencias personales, así como en los sentimientos de melancolía, miedo y arrepentimiento que embargan al personaje central de la historia, lo hace desde el punto de vista de una persona adulta que está asistiendo al final de su vida, y no desde el de un niño que está dando sus primeros pasos dentro de su etapa de madurez<sup>84</sup>. Sin embargo, Tinker

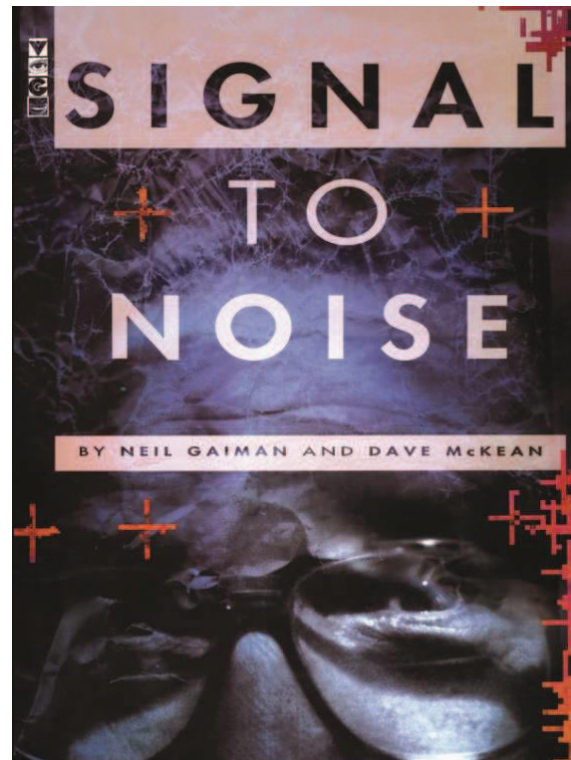


Fig. 87 Portada de la primera edición de *Signal to Noise*, 1992.

recalca que, a pesar de tratarse de un adulto, el protagonista se encuentra, al igual que en los otros casos, solo e impotente frente a una serie de acontecimientos vitales que escapan totalmente a su control, lo cual vincula claramente a las tres figuras independientemente de su edad.

*Facing the last days of his life, the narrator of Signal to Noise struggles with his own search of meaning through the narration of his planned film, but if he comes to any life-changing conclusions, he gives little away. Unlike the protagonists of Violent Cases and Mr Punch he has no one to speak for him, no older, more confident self to comment on his actions or survey his responses with the benefit of a quarter of a century on hindsight. Still, like the children in those*

<sup>84</sup> Cabe señalar que *Signal to Noise* fue además adaptada para su representación teatral así como para una producción radiofónica de la BBC que gozó de notable éxito entre el público (McKean, 2007: s/p).

*earlier comics, he is powerless and isolated [...]. Its conclusions, such as they are, are dark and pessimistic: the message of Signal to Noise is that interpretation is a labyrinth of false turns, and meaning, even when found, does not help much (2008: 234).*

Antes de ahondar en la temática de *Signal to Noise*, y a modo de resumen de esta novela gráfica, resultan muy esclarecedoras las reflexiones acerca de la misma realizadas por el escritor de literatura fantástica y de terror Jonathan Carroll en su introducción a su edición conjunta, donde plasma sus impresiones sobre ella de la siguiente manera:

*Collaborations are difficult and treacherous. More so when you have a number of genuinely original sensibilities working on a single project. The only problem I have with the work of these men is both are so good at what they do that I often find myself reading and not looking or vice versa. That is unfair because a tale like Signal to Noise demands the reader take everything in at once before moving on. All the words that cut to the quick and the ominous, all the unprecedented images that are a kind of hieroglyphics of the now. Compare it to the old stereopticon. Alone you have a card with 'only' two pictures. Slipped into the gizmo and viewed correctly, you have magic, vision beyond the ordinary. [...] Much has been written recently about how comics have grown up, but that is a serious misnomer. From the beginning the intention of comics was to entertain. Signal to Noise does not entertain. It scratches, it provokes, it frightens. It tells you things you don't want to know but then twists you inside out by saying, look harder and see the poignance, the beauty of light dancing on life's edge, truth that is as simple and direct as death. It's not a 'comic'. It's not a 'graphic novel', the going term these days which unfortunately always smacks to me of those sexy magazines you see vacant eyed people reading on public buses in Italy or Spain. I wish someone would dig a little deeper and come up with a right name for them (2007 [1992]: s/p).*

Como adelanta Carroll mediante estas breves palabras, en esta novela gráfica, los autores tratan de trasladar al lector la sensación de pérdida y de turbación ante lo desconocido, a través del drama personal de un hombre al que tan solo le quedan unos meses de vida y que decide dejar como legado una película que sabe de antemano que nunca podrá ver terminada. Dicha película será un reflejo, no solo de la propia obsesión de su autor por el fin de todo, sino que, también, se nutrirá del sentimiento general de aprensión por el cambio de milenio que se vivió a nivel global durante los últimos años del siglo XX.

Para ello, el director se retrotraerá hasta otro momento histórico de profunda crisis existencial, el año 999 EC, y adoptará como argumento principal de su filme, titulado *Apocatastasis*, la odisea protagonizada por un grupo de gente que emprenderá un arduo viaje a la cumbre de una montaña, donde esperan evitar un supuesto apocalipsis y encontrarse cara a cara con Dios para así alcanzar la salvación. Este viaje en medio de una terrible ventisca, que al igual que el del protagonista, será un viaje plagado de dificultades, se fundirá con los acontecimientos de su vida cotidiana, dando lugar a una

narración densa y trágica donde, además de tratar el afrontamiento de la muerte, el argumento es utilizado también como un pretexto de Gaiman y McKean para hablar de sus propias dificultades a la hora de abordar el proceso creativo de la obra de arte: «*The*

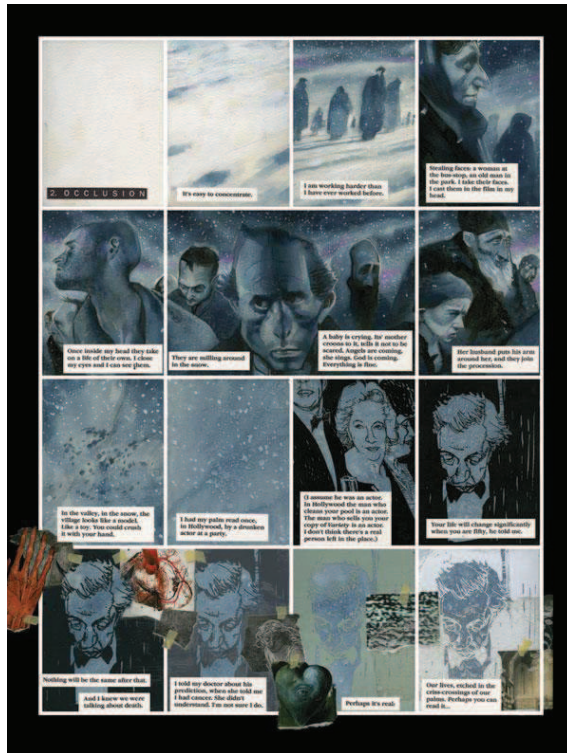


Fig. 88 Página de «Oclusion», segundo capítulo de *Signal to Noise*, 1992.

*signal of the title refers to the story that its protagonist wishes to tell; the noise refers to his creativity being challenge by the fact of his imminent demise»* (Wagner, Golden y Bissette, 2009: 162).

Hecho que queda patente desde su título, que debe entenderse como una referencia a los obstáculos a los que tiene que hacer frente el artista para transmitir de manera adecuada a la audiencia el proyecto que alberga en su mente sin que este se desvirtúe en el proceso. En su artículo «Time, Trauma, and the Machinery of Memory» Andrés Romero-Jódar hace hincapié en la conmoción experimentada por el protagonista de esta historia al

percatarese de que no solo su vida cotidiana sufre interferencias de un “ruido” que le impide escuchar “señales” e información relevante, sino que «*even his own creative worlds, his films productions, have been corrupted by noisy intermediaries, thus resulting in tainted messages, carrying different meanings from the ones he originally had in mind*»; y, debido a ello, decide afrontar este último proyecto como algo que tiene lugar allí donde resultará incorruptible, a saber, dentro de su propia imaginación (2012: 1004).

Asimismo, tanto Romero-Jódar como otros autores hacen referencia a la cita de la «Introduction to the Structural Analysis of Narratives» incluida en *Image, Music, Text* de Roland Barthes con la que Gaiman y McKean comienzan su novela gráfica: «*Everything has a meaning or nothing has. To put it in another way, one could say that art is without noise*», y coinciden en que esta indicaría que aquello que aparentemente parece “ruido” en este comic podría en realidad ser una “señal”, aunque esta no se exprese

de manera nítida o evidente sino como un flujo oblicuo de consciencia, mediante una alegoría o a través del arte abstracto (Round, 2007: 15; Bruin-Molé, 2011: 1).

Por otra parte, en su artículo «‘Apocatatasis’: redefining tropes of the apocalypse in Neil Gaiman and Dave McKean’s *Signal to Noise*» la investigadora Julia Round resalta el hecho de que aunque el pueblo de la película –al cual se ubica en Europa pero que en ningún momento es nombrado de manera específica–, en su nivel más básico, funciona como una metáfora de la propia vida del director, y que su apocalipsis significa de manera implícita su propia muerte, *Signal to Noise* niega la noción de un único Armagedón final sino y en su lugar, ofrece una definición de apocalipsis basada en una serie de “pequeñas muertes” que ni siquiera tienen por qué ser muertes físicas. Según la autora, se trataría, por tanto, de una visión posmoderna del apocalipsis no solo debido a la multiplicidad que presenta sino también a su invocación



Fig. 89 Página de «Millenium», undécimo capítulo de *Signal to Noise*, 1992.

de una muerte en curso siempre presente, que implicaría una negación de la finalidad, lo que, en su opinión, evocaría de manera clara la definición lyotardiana de Posmodernismo<sup>85</sup>. No obstante, también señala que, por otra parte, este cómic utiliza la película que está siendo escrita por el director como una alegoría que define de manera simultánea su muerte individual como el fin del mundo. Un tropo común según el cual el escritor es como un dios cuya muerte es representada a un mismo tiempo como un microcosmos y como un macrocosmos (2007: 8 y 9). Siguiendo esta última línea de pensamiento, la especialista Megen J. Bruin-Molé (2011: 4) hace hincapié en que a través de esta original reescritura del Apocalipsis, Gaiman y McKean consiguen convertirlo en

<sup>85</sup> Jean-François Lyotard (1924-1998) define el Posmodernismo como «l'état de la culture après les transformations qui ont affecté les règles des jeux de la science, de la littérature et des arts à partir de la fin du XIXe siècle. [...] Le savoir postmoderne n'est pas seulement l'instrument des pouvoirs. Il raffine notre sensibilité aux différences et renforce notre capacité de supporter l'incommensurable» (2018 [1979]: 3 y ss.).



un acontecimiento profundamente personal, en el que su protagonista finalmente llega a la conclusión de que su significado universal carece de relevancia ya que, en definitiva, «*Apocalypses are always around the corner*» (Gaiman, 2007 [1992]: s/p)<sup>86</sup>.

A una narración que ahonda en la introspección y en la apenas aparecen diálogos, sino que prácticamente todo el texto son monólogos internos de su protagonista, hay que sumarle las geniales a la par que perturbadoras ilustraciones que la acompañan, algunas de las cuales fueron especialmente diseñadas para su edición conjunta y tratan de señalar los lapsos de tiempo transcurridos entre las publicaciones del cómic cuando este se publicó de manera serializada (Brayshaw, 1997: 62)<sup>87</sup>. Tinker señala que, además, estas páginas abstractas cumplen con una función narrativa concreta dentro del cómic: «*Signal to Noise is constructed out of a variety of marks, be they figurative or abstract drawings, areas of paint or iconic signifiers, and the story itself describes the process of trying to pull meaning out of perceptual information in the course everyday life*» (2008: 233).

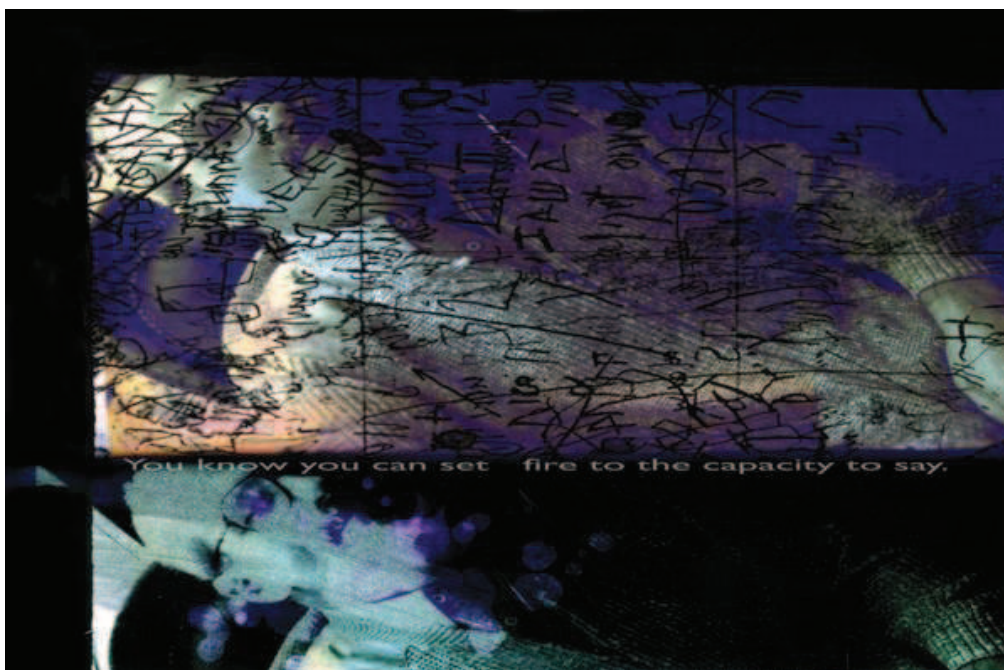


Fig. 90 Página en la que se introduce «Interlude», séptimo capítulo de *Signal to Noise*, 1992.

<sup>86</sup> Es necesario indicar que ninguna de las tres novelas gráficas que integran esta trilogía tiene numeración en sus páginas.

<sup>87</sup> Dichas imágenes, a menudo de colores extremadamente brillantes, incluyen largos e incomprensibles fragmentos de texto tan borrosos y pixelados que resultan ilegibles.



Así, para ilustrar este cómic, Dave McKean utiliza toda clase de técnicas artísticas, entre las que destacan especialmente el uso de la fotografía, el dibujo, la pintura y las imágenes digitales, dando lugar a un híbrido artístico capaz de trascender las propias páginas en las que se halla impreso, y de dotar de un significado mucho más profundo y sustancial al guion elaborado por Neil Gaiman del que este alcanzaría en solitario: «[...] *the book makes substantial uses of abstract or non literal images, in line with its thematic concerns with the legible and the illegible [...]. McKean's images here are either representationally consistent with the text or abstractly removed from it. Though photographic images are manipulated and distorted in Signal to Noise, their lines are almost alienatingly crisp, and none of them is blurred by soft focus*» (Cates, 2013: 180).

### III.2.2 VIOLENT CASES

En este último subapartado relacionado con la “trilogía de la memoria” se hablará de los puntos más relevantes de *Violent Cases*, *opera prima* de Gaiman y McKean, prestando una especial atención a aquellas cuestiones que la vinculan de manera más directa con *The Tragical...*, ya que ambos trabajos «*present a compelling argument about the uneasy interpretive position of children, the ambiguity of memory, and the fundamental fictiveness of memoir itself*» (Cates, 2013: 166).

Retomando los numerosos aspectos en común que comparten estas dos piezas, cabe destacar el estudio realizado por la investigadora Hannah Means-Shannon en su artículo titulado «*Violent*

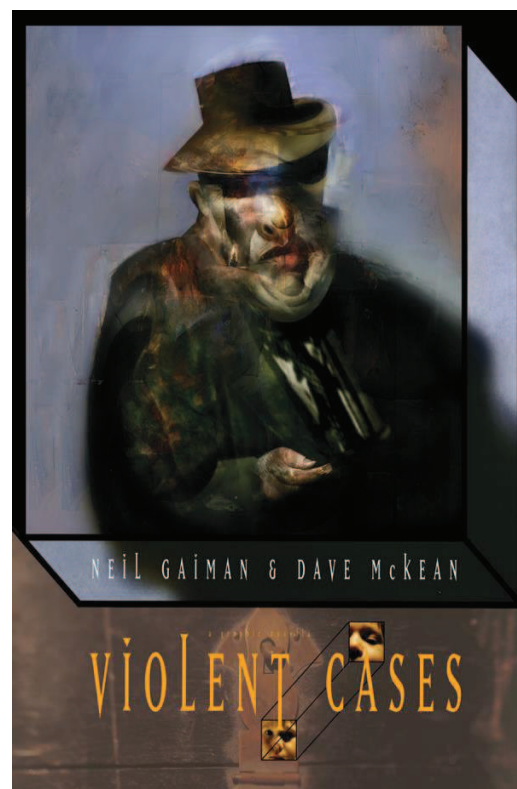


Fig. 91 Portada de la tercera edición *Violent Cases*, 2002.

*Cases and Mr. Punch*: Neil Gaiman and Dave McKean reflect darkly on the imagery of

individuation». En él, esta especialista en el mundo del cómic hace referencia a que, en ambos trabajos, se presentan al lector historias que, aunque contienen elementos de carácter autobiográfico, están tamizadas por la imaginación de los autores. Así mismo, la autora alude a que, debido a la presencia de determinadas características que tienen su base en el análisis psicológico jungiano, estos comics podrían clasificarse dentro de las “autobiografías psicológicas”: *«In the first instance, this can be demonstrated through the presence of tropes associated with autobiography and in the second, through the presence of features given precedent by Jungian psychological analysis, such as archetypal images»* (2012: 358).

De hecho, en la introducción de la reedición de *Violent Cases* realizada por Dark Horse en el año 2003, Gaiman apunta al hecho de que estos cómics tratan de ilustrar las fases del desarrollo personal en la primera infancia y los significados de dichas fases en el desarrollo de la mente adulta a través de la referencia a diversas figuras arquetípicas y el enfoque sobre temas visuales como la luz, la sombra y el reflejo<sup>88</sup>.

Por otra parte, Tinker observa que, al igual que ocurre en numerosos cuentos de hadas, en ambos cómics sus protagonistas sufren experiencias violentas en momentos en los que se encuentran separados de sus progenitores por razones que escapan a su control. No obstante, la diferencia con respecto a otros casos radica en el hecho de que estas dos historias son narradas varias décadas después de que los hechos tuviesen lugar por el “yo adulto” de los protagonistas, que mira a estos acontecimientos con el beneficio de la retrospectiva pero afrontando los obstáculos de una memoria poco fiable (2008: 212).

Así, la historia narrada en esta primera novela gráfica gira en torno a los perturbadores pero inexactos recuerdos que el narrador evoca sobre un oscuro episodio de su niñez en el que, tras haber sido herido de forma “involuntaria” por su padre en el brazo, este decide llevarle a un osteópata para que le trate la dolencia: *«I would not want you to think that I was a battered child. However... I wouldn't want to gloss over the true facts. Without true facts where are we? The truth is this: when I was four years old, my*

---

<sup>88</sup> Cabe señalar que *Violent Cases* ha sido reeditada en varias ocasiones. Como ya se ha mencionado, la primera de ellas data del año 1987 y fue publicada en blanco y negro en el Reino Unido por la editorial Titan Books, por lo que no fue hasta el año 1991, tras su publicación por Tundra Publishing en los Estados Unidos, cuando su primera versión en color vio la luz.

*father did something to my arm. I no longer remember, if I never knew, exactly what it was. He dislocated it, or sprained it»* (Gaiman, 2002 [1987]: s/p).

Lo curioso de este relato comienza cuando el joven protagonista descubre que quien le está tratando en su juventud había estado involucrado en asuntos relacionados con la mafia, ya que podría haber trabajado o no –siempre se mantiene la duda acerca de



Fig. 92 Página de *Violent Cases*, 2002.

la veracidad de la historia–, para el conocido gánster norteamericano Al Capone. Wagner, Golden y Bissette (2009: 155) señalan que el narrador tiene problemas para recordar detalles de manera fidedigna incluso en un aspecto tan sustancial para la historia como es la descripción del osteópata. De hecho, más allá de su nariz aquilina o de su figura rechoncha similar a la de un búho, el niño no es capaz de aludir a ninguna otra característica del anciano, e incluso, más adelante, comenzará a visualizarle en sus recuerdos como una persona mucho más joven y que guarda una enorme similitud con la imagen del actor

Jerome Cowan, el compañero de Humphrey Bogart en *The Maltese Falcon* (1941): «[...] although there is much that I remember of this time, there is as much that I do not. I remember our conversations, for example, –and I remembered how it ended. I am not sure that I remembered what he looked like» (Gaiman, 2002 [1987]: s/p). En «Memory, Signal, and Noise in the Collaborations of Neil Gaiman and Dave McKean», Isaac Cates apunta que esta redefinición de la apariencia del personaje ignora parcialmente las convenciones de continuidad entre las viñetas del medio y parece más propia de la lógica de los sueños que de un recuerdo de una experiencia pasada, y lo conecta de manera directa con el género literario que Todorov denomina como “fantástico”: «Although Gaiman’s narrator makes this surprising alteration in the name of the “strict accuracy”,



*its overall effect is so blur even further the notion of accurate memory, to the point that even the things and people actually perceived by the child protagonist begin to behave like the figments of a dream»* (2013: 169-170).

Con el mencionado incidente como punto de partida, los autores narran una historia que, al igual que en el caso de *The Tragical...*, comenzará como una evocación del yo adulto del protagonista, que, como ya se ha dicho, en ambos casos guarda un parecido indiscutible con Neil Gaiman, hecho que contribuye a que el lector asocie este cómic con una narración de carácter autobiográfico. Según Tinker, esto responde al hecho de que los dibujos de McKean a menudo están basados en personas reales: «*in order to make his unusually realist images appear consistently convincing, he poses actor friends as characters and works from their photographs*» (2008: 212). En el caso concreto de *Violent Cases*, tras leer la historia, McKean decidió inspirarse en el propio Neil Gaiman para ilustrar al protagonista en su etapa adulta y al hijo de este para dibujar al personaje en su niñez,



Fig. 93 Página de *Violent Cases*, 2002.

ya que, según sus propias palabras: «*It sounded like it was Neil's tone of voice, the narrative was written in the way that Neil speaks, which is quite precise -he goes, "Ummm", for a long time and then you get a precise text. I don't know many people who speak in perfect prose, but Neil's one of them. [Laughs.] And that seemed to be the tone of voice of the book. He was the ideal model for it, and his son was the little boy*» (McCabe, 2004: 22).

En este cómic se sucederán una serie de acontecimientos en los que se conjugan realidad y ficción, ya que el autor aporta algunos datos familiares verídicos; eso sí, siempre tamizados por la apreciación del protagonista, que, por otro lado, también varía en función de si estos son percibidos por su yo niño o por su yo adulto. Además, al igual





A lo largo del cómic, McKean emplea múltiples técnicas y estilos que van desde el expresionismo abstracto hasta un realismo de una exactitud casi fotográfica y donde, en sus versiones en color, utiliza una paleta de tonos oscuros en la cual predominan claramente el negro y los tonos azules –Means-Shannon señala que basta fijarse en que de las treinta y cinco viñetas que componen la primera página de este trabajo, dieciocho de ellas aparecen sobre un fondo negro o son negras en su totalidad, lo que, tal vez, podría simbolizar los espacios en blanco en la memoria del narrador (2011: 360). Estas ilustraciones poseen, además, una gran fuerza narrativa que, en ocasiones, revela al lector aspectos relacionados con la trama que el texto, por sí mismo, sería incapaz de transmitir con semejante grado de intensidad.

### III.2.3 CONCLUSIONES

A través de estas líneas se ha procurado ofrecer una aproximación a las dos primeras novelas gráficas que forman parte de la “trilogía de la memoria” a fin de que esto pudiera servir para contextualizar el análisis de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr Punch* en un marco más general que, además, facilitase una mejor comprensión de la motivación de Gaiman y McKean para abordar una obra relacionada no solo con la popular pieza de guiñol protagonizada por este pequeño títere, sino también con la introspección y con los caminos que recorre la memoria. Así, se ha intentado demostrar que tanto *Violent Cases* como *Signal to Noise*, en tanto que son obras centradas en narraciones de carácter marcadamente personal entremezcladas con elementos puramente imaginarios y fantásticos, sirvieron como ensayo previo para estos autores a la elaboración de *The Tragical...* dentro del género de las autobiografías ficticias.

Igualmente, se ha apuntado al hecho de que, aunque se trata de tres obras que pueden leerse de manera independiente, ya que están dotadas de plena autonomía argumental, existe entre ellas un fuerte vínculo, que está especialmente presente en el caso de *Violent...* y de *The Tragical...*, ya que en ambos casos su protagonista es un niño cuyo “yo” adulto refiere a los lectores oscuros sucesos que le acontecieron durante su infancia, e incluso no se descarta que su protagonista sea el mismo personaje con diferentes edades, a saber cuatro y ocho años respectivamente.

### III.3 CASO DE ESTUDIO: *THE TRAGICAL COMEDY OR COMICAL TRAGEDY OF MR. PUNCH*



*I took refuge in a junk shop, to get out of the rain and in the junk shop they had Sidney de Hempel's book How to do Punch and Judy, sitting on a pile of junk. I picked it up, said, 'How much is this?' and the little old lady in this junk shop -she looked at it and said, 'Fifteen quid'. And I thought about it for a second, and I paid my money. Took the book home, my fifteen-quid-circa-1917-book on how to do Punch and Judy. And when I finished it... it ends with this little wonderful description of the plot: The baby starts crying, Punch throws the baby out of the window and kills it; Judy comes up and complains; he kills her; a policeman comes to arrest him; he kills the policeman; he has a fight with a crocodile; the doctor comes to heal him; he kills the doctor; they come to hang him; he kills the hangman; the devil comes to take him off to hell; he kills the devil. And the last line was: 'And Mister Punch then goes off to spread joy and happiness to children all over the land'.*

Neil Gaiman en «Feature Focus on Mr. Punch» en *Previews* de Peter Hogan, 1994.

En este último apartado se procederá al análisis exhaustivo de la novela gráfica del guionista Neil Gaiman y del dibujante Dave McKean, *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*. En primer lugar, cabe señalar que aunque este tipo de trabajos, en ocasiones, son fruto de la labor de todo un equipo de escritores y artistas que se encargan de guionizar, bocetar, entintar, rotular o dar color a los diferentes elementos que los componen, en esta ocasión todo el trabajo relacionado con el guion de esta pieza corre a cargo del escritor Neil Gaiman, y todas aquellas cuestiones vinculadas a su ilustración y diseño son obra del dibujante Dave McKean, a excepción de la tipografía para la que este último contó con la colaboración de la revista de diseño gráfico y tipografía Emigre<sup>89</sup>.

<sup>89</sup> Emigre (1984-2015) fue una revista creada por el diseñador holandés Rudy VanderLans con el fin de mostrar tanto su trabajo creativo como el de otros artistas, y que más adelante sirvió como laboratorio de experimentación para un gran número de diseñadores y artistas de marcado carácter revolucionario. Para

A modo de introducción a este análisis, y para poder comprender mejor el contexto en el que se forjó este trabajo colaborativo entre estos dos destacados artistas británicos, resulta interesante hacer referencia a la ampliamente citada entrevista realizada a Dave McKean por los investigadores Wagner, Golden y Bissette que aparece recogida en su libro *Prince of Stories*. En ella, a una pregunta acerca de cómo fue el proceso creativo de esta novela gráfica, el ilustrador responde como sigue:

*Mr. Punch was written at a difficult time in Neil's private life, and so was brilliant but unfocused in first draft. I had a long talk with him in a hotel lobby in New York till four a.m., and the second draft was great. Neil originally told me he wanted the series of murders to be the spine of the story, but for some reason, that Greenaway-like system was lost, and the relentless tick-tick of the murders was diffused. But out of those meanderings came all the family memories. Mr. Punch was good fun to do, and is my favorite of our comics together. I think we can do better; I'd still like to try (2009: 162).*

Para llevar a cabo este estudio de manera rigurosa y ordenada, se utilizarán como herramientas descriptivas de esta novela gráfica algunos de los conceptos presentados en el primer acto de este trabajo de investigación y, más en concreto, aquellos incluidos en el punto I.4, titulado «Términos imprescindibles para el estudio del cómic». Así mismo, se hará referencia a características propias de la obra de guiñol protagonizada por Mr. Punch y de sus personajes, que han sido objeto de un análisis detallado en el segundo acto de esta tesis, especialmente, a partir del subapartado II.4.2, «Llegada de Mr. Punch a Inglaterra y evolución del personaje», en los que se precisa cómo fue la aparición del títere en Inglaterra y su adaptación e inclusión dentro del imaginario colectivo británico desde el año 1662 hasta la actualidad. Además, el análisis se realizará partiendo de aquellos criterios más generales para poco a poco poner el foco en los aspectos más concretos del trabajo.

Ya en el prefacio del libro, los autores sientan las bases de lo que será el resto de la narración, anticipando que se tratará de una historia oscura y violenta, relacionada con acontecimientos vinculados a experiencias de la infancia de su protagonista que tendrán ecos en su vida adulta. En esta primera metaviñeta se muestra al lector una de las escenas más populares de la pieza de guiñol protagonizada por Mr. Punch. En ella, el malvado títere está a punto de ser ajusticiado por el verdugo quien, como se recordará,

---

más información consultar la web <http://historiadissenyidep.blogspot.com/2015/04/revista-emigre-1984-2005.html>.

originalmente, respondía al nombre de Jack Ketch, como castigo por todos los crímenes que ha ido cometiendo durante el transcurso de la obra.

*The final installment of Gaiman and McKean's loose-knit "memory trilogy" evolved from something as simple and sinister as a Punch and Judy show: a puppet show consisting of a sequence of short scenes, each depicting an interaction between two characters, most typically the anarchic Punch and one other character, usually his wife, Judy. The show is traditionally performed by a single puppeteer, known as a professor, who conducts Punch through a series of confrontations with a number of foils besides his spouse, including his baby, Joey the Clown, a policeman, a doctor, a beadle, a crocodile, a skeleton, a hangman, and the Devil himself. [...] Punch is a classic example of the trickster figure of mythology, like Loki, coyote, Robin Goodfellow or Anansi -all of which Gaiman have used at some point in his career. In other words, while Punch is a character who usually causes chaos, he's a character that we secretly and perversely can't help liking (Wagner, Golden y Bissette, 2009: 164-165).*

Esta metaviñeta, a su vez, aparece subdividida en dos viñetas de gran tamaño y márgenes irregulares donde predominan los tonos oscuros –especialmente grises y negros–, que aparecen enmarcadas sobre un fondo blanco con el que contrastan fuertemente. La primera de ellas es un plano medio en el que se puede ver al verdugo amenazando a Mr. Punch con colgarle del cuello hasta que muera: «*Now, Mister Punch, you are going to be hung by the neck until you are dead, dead, dead!*» (2014 [1994]: s/p), ambos personajes aparecen dibujados sobre un fondo de pintura negra y gris salpicada con tonos rojizos y verdes. Cada uno de ellos ocupa uno de los lados de la viñeta –situándose Mr. Punch en el lado izquierdo y el verdugo en el derecho–, siendo separados por el único otro elemento que figura en la escena, una soga que divide el espacio en el que se ubican en dos partes iguales. Tanto Mr.



Fig. 95 Prefacio de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

Punch como el verdugo y la soga son una suerte de collage en el que las ilustraciones aparecen fusionadas con fotografías borrosas y desdibujadas de las marionetas y la cuerda, lo que podría significar que estas imágenes vienen tamizadas por la memoria del

narrador, quien debido al transcurso de los años no es capaz de recordar con claridad esta escena de un teatrillo al que asistió en su niñez.

La segunda viñeta es un plano detalle del rostro de Mr. Punch respondiendo de forma irónica a la sentencia dictada por el verdugo: «*What, am I to die three times?*» (2014 [1994]: s/p). En esta, si bien Mr. Punch aún aparece desdibujado en la zona de la barbilla y de la mejilla, es representado con mucha más nitidez en el resto de su rostro que en la imagen anterior, lo que permite al lector apreciar claramente algunos de sus rasgos faciales más distintivos, como sus ojos saltones o su enorme nariz de forma aquilina. Resulta, por tanto, muy interesante cómo ya en el prefacio de la novela gráfica, y en tan solo dos viñetas, los autores son capaces de plasmar a la perfección tanto las características psicológicas del personaje, a saber, su agudeza verbal y su excelente capacidad para gestionar las situaciones de peligro –cabe aquí recordar que, al final de esta escena, el verdugo terminará por ahorcarse a sí mismo en lugar de a Mr. Punch gracias a las triquiñuelas empleadas por este para confundirle–, como sus principales rasgos físicos.

*In the British Punch and Judy show, Punch wears a jester's costume and is a hunchback with a hooked nose and a curved, jutting chin. He carries a huge stick, which he uses enthusiastically to club to other characters in the show. Punch speaks in a distinctive, squeaking voice that is produced by a contrivance known as swazzle or swatchel, which the professor holds in his mouth to transmit Punch's maniacal clackle (Wagner, Golden y Bissette, 2009: 165).*

Los globos o bocadillos en los que aparece inscrito el diálogo de los personajes en ambas viñetas son unas poco convencionales líneas de pintura blanca y grisácea, cuyo perigrama varía en forma y tamaño, aunque la mayoría de ellos adoptan una forma más o menos rectangular.

Haciendo referencia a la multiviñeta, es decir, al cómic en su conjunto, es importante señalar la prevalencia del monólogo frente al diálogo. Llama la atención que la mayor parte del texto del trabajo aparece inscrito en cartelas, ya que se trata de la evocación que hace el narrador/protagonista de una serie de experiencias vitales que le acontecieron durante su niñez; más en concreto, de un periodo de tiempo que pasó en Portsmouth en casa de sus abuelos paternos, cuando tan solo contaba con ocho años de edad: «*My mother was very pregnant and I had been sent away for three weeks to stay with my father's parents. I didn't know why. Much later it was explained to me that I had just had one of the routine childhood diseases... –chicken pox or mumps or possibly*



---

*German Measles— and it was thought that I might infect my mother or my soon-to-be-born sister»* (2014 [1994]: 14)<sup>90</sup>.

De hecho, durante las primeras veinte páginas, salvo en las ocasiones en las cuales aparece representado el teatro de guiñol de Mr. Punch, en el que las marionetas interactúan entre sí o con el público, la aparición de los globos de diálogo es absolutamente excepcional.

Cabe señalar, además, que esta novela gráfica presenta un diseño irregular y ostentatorio, ya que responde a un criterio estético propio, en el que las metaviñetas están compuestas por un número altamente variable de viñetas, cuyos márgenes en ocasiones pueden ser inexistentes, aparecer casi totalmente desdibujados o constituir el propio fondo de la página en blanco.

El grafismo es, asimismo, un híbrido de diferentes técnicas pictóricas, fotográficas y artísticas en general, que coexisten y se conjugan de manera magistral a lo largo de todo el trabajo, incluyendo bocetos realizados a lápiz o carboncillo, pintura al óleo, montajes fotográficos o collage digital, entre otros. De hecho, en referencia a esta cuestión, el propio McKean manifestó que «*One of the things I wanted to try with Punch was exploiting the difference between drawn images and photographic images*» (Brayshaw, 1997: 80).

*Mr. Punch makes extensive use of photo-collage, using photographs of actual Punch-and-Judy puppets, or of sculptures and assemblages McKean built for the book (often in turn incorporating fragments of photographs), double exposures, inverted or distorted photographs collaged together, and so forth. The primary “reality” of the memoir is depicted in painted cartoon images (ink drawings photostated onto acetate film, viewed over a layer of opaque paint—the color for the ink cartoons and the white of the word balloons— applied to a blurred photo serves as the background); the other photographic manipulations listed above represent dreams, flashbacks, imagination, and a variety of other parallel framed representations, as well as the Punch-and-Judy puppet show itself. Learning to navigate these layers of representation is one of the challenges the book presents, and the unstable terms of its visual representation contribute to the creepy aura of hidden significance that permeates the book* (Cates: 2013: 172).

Resulta, asimismo, llamativa la ausencia casi total a lo largo de esta novela gráfica de algunos de los elementos más característicos del medio, como pueden ser las onomatopeyas u otros efectos de sonido, cuya inclusión es tan escasa que incluso podría

---

<sup>90</sup> A pesar de que, como se ha indicado anteriormente, ninguna de las tres novelas gráficas pertenecientes a la “trilogía de la memoria” tiene originalmente numeración en sus páginas, en el caso de *The Tragical...* se ha optado por asignarles un orden a fin de facilitar la búsqueda de las referencias que se llevarán a cabo a lo largo de este análisis.

decirse que representa una anomalía, así como de determinadas muestras de signos visuales como las líneas de movimiento o las *emanata*, que, si bien suelen abundar en los cómics, en este caso no son utilizadas como un indicador de la dirección en la que se desplazan los personajes o para reforzar sus emociones o expresiones faciales, respectivamente, probablemente debido a la consideración de Dave McKean de que este tipo de recursos, si bien son útiles dada la imposibilidad del medio de reproducir de forma natural el universo audible, resultan manidos y contribuyen a dotar de un aura de infantilidad al trabajo, algo que, sin duda, el artista pretende evitar a toda costa.

Durante las primeras páginas de la novela gráfica, y antes de entrar de lleno en el argumento principal de la historia, el narrador rememora algunos episodios de su infancia, previos a su llegada a Portsmouth, que le marcaron debido a que supusieron, por una parte, su primera toma de contacto con el violento espectáculo infantil de Mr. Punch y, por otro, experiencias relacionadas con sus abuelos, así como con la pérdida de sus seres queridos.

*I find myself grasping for my roots, awkwardly. And I wonder what my grandparents would think of me, were they to meet me today. Ask their shades about me and I imagine they would pull fumbling ghost photographs from their wallets and handbags, show a small solemn child with huge hazel eyes: "I'm afraid he's a bit of handful," they'd say. For them (no matter how dead they are; and death is relative, not absolute. You can be slightly dead, just as you can be slightly pregnant), for my grandparents, I will always be a small boy. I also have my mental snapshots of them: frozen moments of the past, in which the dead are captured in tiny loops of motion (2014 [1994]: 9).*

En las primeras ocho páginas, el narrador se retrotrae hasta una excursión en una fría mañana a finales de verano en la que acompañó a su abuelo materno a pescar. Estos acontecimientos funcionan a modo de introducción y ocurren un año antes de que tenga lugar la acción principal del cómic, es decir cuando el protagonista tenía siete años y, en ellos, se produce su primer contacto con la obra protagonizada por Mr. Punch.

La metaviñeta de la primera página es la fotografía de un escenario teatral en cuyo centro se sitúa la máscara de la comedia y en cuya parte inferior se inscriben dos



Fig. 96 Primera página de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

viñetas con imágenes del paisaje de un amanecer en el que se vislumbran las sombras del protagonista y de su abuelo recortándose frente al mar. Esta primera imagen ya da una pista de la transmedialidad del relato e indica al lector que está a punto de asistir a una narración teatralizada, a pesar de la aparente veracidad de la que se trata de revestir a la historia desde un principio, ya que no debe olvidarse que en palabras del propio Gaiman, Mr. Punch es «essentially an autobiography full of lies» (Thompson, 1993: 71). La tira que conforman ambas viñetas presenta una solidaridad icónica que tiene su continuidad en las siguientes páginas, en las que se muestra al lector la totalidad de la escena representada.

Los tonos empleados en el conjunto de la metaviñeta son oscuros, si bien hay una contraposición entre los colores más cálidos del guñol (principalmente marrones y rojizos) y el negro y el azul que predominan en las dos viñetas inferiores. Las cartelas en las que se presenta el texto invaden tanto los espacios vacíos o *gutters*, que separan unas viñetas de otras, como el propio espacio de la siguiente viñeta, y en ellas se describe lo que hasta el momento podría definirse como una situación de la vida cotidiana familiar.

No obstante, tras pasar un corto periodo de tiempo junto a su abuelo, el protagonista pierde el interés por la pesca y decide lanzarse a explorar la playa desierta, cuando descubre en la distancia un tenderete débilmente iluminado por el alba; y es en este punto donde realidad y fantasía se entremezclan de tal forma que es imposible distinguir en qué momento exacto los acontecimientos reales a los que asiste el joven dan paso a la suerte de pesadilla en la que se ve involucrado. Así, cuando el protagonista llega

hasta el teatrillo, a pesar de que este está aparentemente vacío, de pronto escucha una voz chillona y casi ininteligible que indica que una representación de Punch y Judy está a punto de comenzar<sup>91</sup>.

Hasta este momento, las imágenes que acompañan a la narración mantienen una estética uniforme en la que el artista hace gala de un estilo más sencillo y homogéneo, con dibujos en los que se muestran diferentes planos de los personajes y el paisaje en los que continúan predominando los tonos oscuros tenuemente iluminados en algunas viñetas por las suaves luces del amanecer.

Mr. Punch anuncia su inminente llegada y aparece en escena ante los atónitos ojos del pequeño, que asiste entre incrédulo y horrorizado al momento en que tras ser puesto el títere al cuidado del bebé que Judy le entrega, cuando este último comienza a llorar en sus brazos, decide, sin más, deshacerse de él lanzándolo por la ventana; o, lo que es lo mismo, lanzándolo violentamente fuera del escenario. Frente a la terrible imagen del bebé ensangrentado yaciendo sin vida en la arena, la reacción instintiva del niño no es otra que huir de la carpa donde la macabra escena está teniendo lugar, y refugiarse junto a su abuelo que, tras comenzar a llover, decide llevarlo de nuevo a casa.

Esta última secuencia de imágenes es un collage digital en el que se entremezclan las ilustraciones del niño y la carpa donde acontecen los hechos, con fotografías retocadas de los personajes de guiñol y del telón, creando un efecto sorprendente que contribuye a dificultar la percepción del lector sobre si se trata de una escena real o si esta es fruto de la imaginación del protagonista, exacerbada por el miedo de hallarse solo y prácticamente a oscuras en un entorno desconocido y poblado de extraños personajes.

A primera vista, además, llama poderosamente la atención la elección de McKean de representar el mundo “real” en el que vive el personaje con dibujos, mientras que el mundo “ficticio” en el que las marionetas interpretan la obra está ilustrado con fotografías, cuando, en principio, cabría esperar lo contrario. Tal vez la intención del artista a través de este juego sea la de mostrar al lector que en la nueva era digital en la que vivimos ya nada es fiel a la realidad, ni siquiera las fotografías, que pueden ser

---

<sup>91</sup> A pesar de las dificultades intrínsecas que conlleva emular un sonido tan particular como el producido por la voz de Mr. Punch en un medio escrito como es una novela gráfica, McKean trata de reproducir este efecto gracias al uso de una tipografía diferente de la empleada para representar la voz del resto de los personajes del guiñol.

retocadas o modificadas a placer, contribuyendo así a crear recuerdos adulterados o inexactos de nuestras experiencias pasadas.

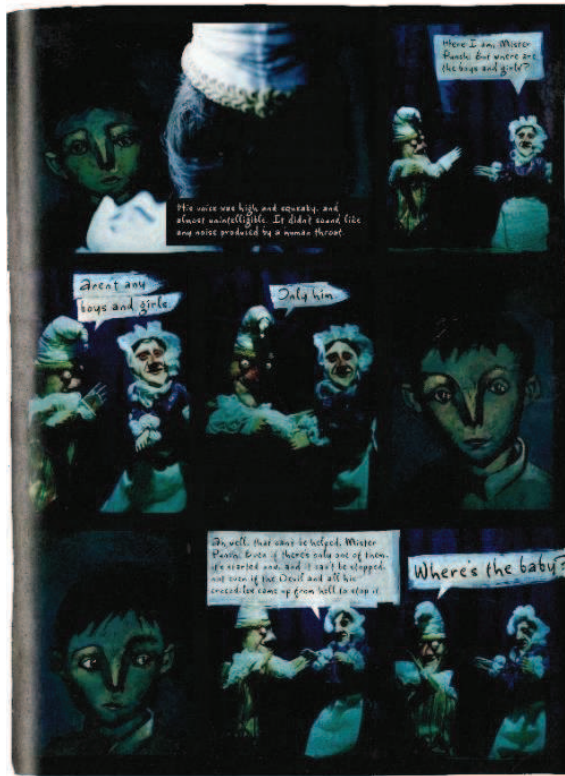


Fig. 97 Página 5 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

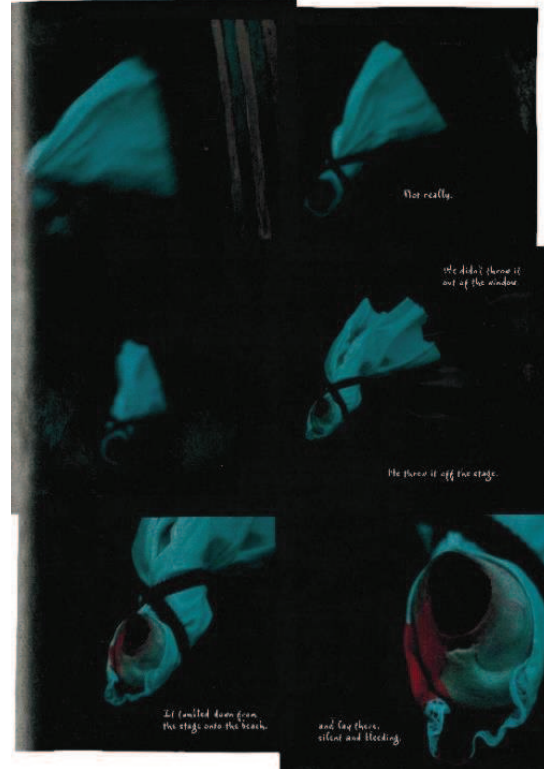


Fig. 98 Página 7 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.



Entre las páginas nueve y trece del cómic el narrador trata de dar forma en su mente a algunos de los últimos recuerdos que tiene de sus mayores, y los conjuga con reflexiones sobre los complejos procesos que utiliza la memoria y sobre cómo esta puede confundirnos debido a que solo recordamos pequeñas fracciones de los acontecimientos que realmente tuvieron lugar en nuestra niñez: «*The path of memory is neither straight nor safe, and we travel down it at our own risk. It is easier to take short journeys into the past, remembering in miniature, constructing tiny puppet plays in our heads*» (2014 [1994]: 10). Estos momentos del pasado del protagonista aparecen ilustrados por dibujos en los que se le ve en diferentes planos revisando una serie de fotografías familiares que se encuentran sobre la repisa de una chimenea. McKean hace un collage de los dibujos del niño, mezclados con fotografías antiguas reales de Neil Gaiman y su familia,



Fig. 99 Página 9 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

imágenes que se presupone que son las mismas que descansan sobre la chimenea, lo que contribuye a dotar de un inusitado halo de veracidad a la historia. Isaac Cates señala que, aunque *The Tragical...* no es una autobiografía al uso, utiliza procedimientos propios de la memoria, por lo que resulta razonable considerar los medios que enlaza con este género literario ostensiblemente no ficticio ya que, si bien la memoria a menudo promete arrojar luz sobre antiguos misterios o acontecimientos que se comprenden de manera incompleta, esta novela gráfica «*relish its obscurity in places even deliberately feigning ignorance where the narrator later reveals knowledge*», invitando a los lectores a resolver estas ambigüedades, creando una atmósfera de un denso potencial interpretativo e indicando que estos pequeños detalles podrían significar mucho más de lo que aparentan (2013: 166).

Una de las alusiones más relevantes sobre estas reminiscencias del pasado es aquella en la que el protagonista describe los que él cree que eran los rasgos más

destacados de su tío abuelo Morton, debido a las múltiples similitudes, tanto físicas como psicológicas, que este mostraba con Mr. Punch. Además, este personaje resulta especialmente interesante si se tiene en cuenta que está inspirado en un personaje real, un tío abuelo de Neil Gaiman llamado Monty, al que, como se observará a continuación, el autor describe de forma muy similar a como su alter ego describe a Morton en *The Tragical...: «My great-uncle Monty was a hunchback, which I thought was really cool, because when you're six years old and can actually look an adult in the eye, that was great. And Monty -whose name I changed very slightly- is in Mr. Punch too»* (Bissette, 2008: 449).

Igualmente llamativo es que, como señala el narrador de la historia, a falta de una fotografía de este familiar, la imagen que en principio lo ilustra no es más que el perfil de una sombra enmarcada en un fondo gris, lo que le permite dar rienda suelta a su imaginación infantil, ya que, en realidad, esta figura podría corresponder tanto a Morton como al propio Mr. Punch: *«My great-uncle Morton was always my favourite adult relative. [...] Lacking a photograph. I try to form his face in my mind. Hair dark as mine, a jagged brow and a crooked grin and between them a proud jewish nose, hooked and jutting. Above the nose two bright grey eyes. Morton was hunchback; small and smart. By the time I was eight I was as tall as he, and that was so good»* (2014 [1994]: 10).

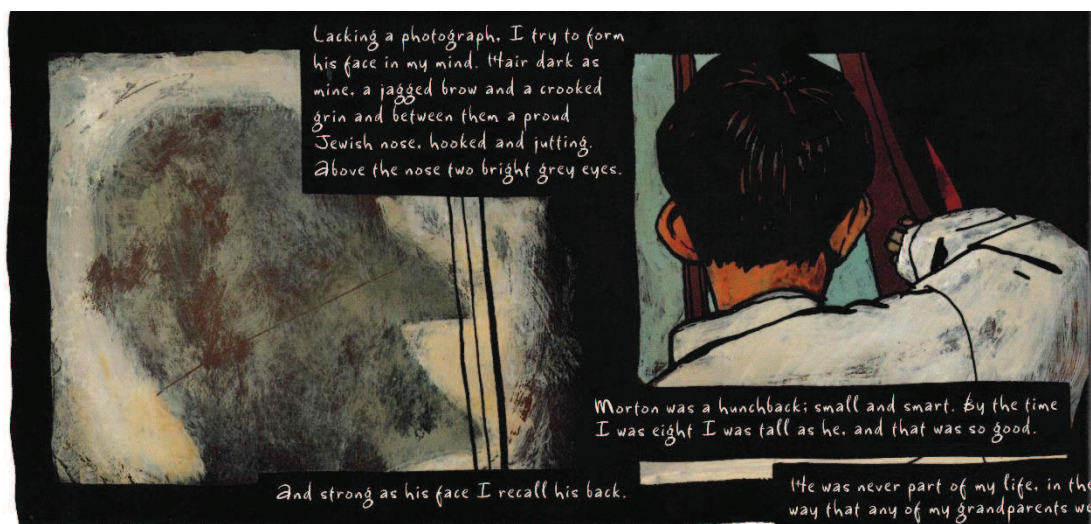


Fig. 100 Viñeta de la página 10 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

Así mismo, si bien no queda del todo claro, ya que las versiones sobre lo ocurrido van variando a lo largo de la narración, Gaiman insinúa en varias ocasiones que la causa de la discapacidad de Morton podría deberse a que, siendo un bebé, habría sido arrojado por unas escaleras: «[...] *That wasn't what happened to Morton. It wasn't an illness. He was thrown downstairs. When he was a baby*» (2014 [1994]: 60). No obstante, otra de las historias que se barajan en torno a esta cuestión atañe a la posible muerte de un misterioso hermano gemelo, bien de Morton, bien del abuelo del niño, que cayó por una ventana: «*Morton wasn't thrown downstairs. That was his twin. And he wasn't thrown downstairs. He felt out of a window. And he died*» (2014 [1994]: 60). Fuera como fuese, este hecho le conectaría de nuevo no solo con la escena del guiñol en la que el bebé es arrojado por la ventana, sino que también deja la puerta abierta a pensar si las malformaciones del propio Punch podrían haber sido causadas por haber sido objeto de malos tratos durante su niñez. Por último, otra experiencia vital que vincula a Morton y a Punch, y a la que se volverá a hacer referencia más adelante, es el hecho de que ambos personajes son agredidos por un perro llamado Toby<sup>92</sup>.

Es importante señalar que el paralelismo establecido por el protagonista entre algunas de las características más destacadas de su tío-abuelo y las del títere no es ni mucho menos único, ya que a lo largo de la historia hará múltiples referencias al parecido existente entre la grotesca marioneta y los adultos que le rodean, bien por su similitud física con la misma, bien por su forma de comportarse y de relacionarse con los demás. De hecho, no hay que esperar mucho para encontrar la siguiente referencia a que la violencia representada en el pequeño teatrillo no es simplemente ficción, sino que se halla, igualmente, muy presente en el mundo real.

El siguiente personaje que, en este caso debido a su personalidad, es visto como una extensión de Mr. Punch fuera de los escenarios, es su abuelo paterno. Al igual que ocurre con Morton este también se inspira en el entorno familiar de Gaiman, aunque en este caso, en lugar de hacer referencia a una sola persona, se basa en la conjunción de rasgos de dos antepasados del escritor, a saber, su bisabuelo y su abuelo paternos. Por una parte, parece que su bisabuelo vivió una vida un tanto desordenada y que mantuvo

---

<sup>92</sup> Al comienzo de la pieza de guiñol, Mr. Punch trata de ser cariñoso con un perro perteneciente a Scaramouch llamado Toby, pero este comienza a gruñir. Punch, lejos de tratar de calmarle, le dice que es un perro malo y comienza a gritarle, por lo que Toby termina mordiéndole en la nariz para después salir huyendo del escenario.

numerosas aventuras extramatrimoniales, llegando incluso a abandonar a su familia durante un largo periodo de tiempo. En palabras del autor:

*My great-grandfather was the black sheep of the family. I don't know an awful lot about him. I know that he was married to an older woman in the hope that it would cause him to settle down. [...] As far as I understand it, he more or less abandoned his family for a while. [...] My father tells the story of being in, I think, the Dorchester Hotel with my grandfather, in what I assume have been the late 1940s -and seeing my great-grandfather dining across the road with an attractive young blond woman who was definitely not my great-grandmother. He may have been a con man- he was definitely a black sheep (Bissette, 2008: 447).*

Por otro lado, también parece ser cierto que sus abuelos paternos residían en Portsmouth, lugar donde su abuelo Morris llegó a poseer una exitosa cadena de tiendas de alimentación y un parque de atracciones con una “sirena” tal y como figura en el cómic. Así mismo, también le describe como una persona con un carácter altamente inestable con tendencias maniacodepresivas que le llevaban a tener terribles arranques de ira. Gaiman le describe de la siguiente manera:

*Pretty much everything –all the weird little anecdotal stuff in Mr. Punch– is true, except the things I made up. Mostly it's true, [including] the fact that he [his grandfather] owned the amusement park with the mermaid in it- it was sold long before I was born. [...] My grandfather became, by a series of long and amusing anecdotes, a grocery magnate, though he never moved beyond Portsmouth. Gaiman's was the grocer's in Portsmouth. [...] I think it impacted only insofar as my grandfather was an unstable sort of person. It did not give him any stability or security. My dad has talked about how my grandfather tended to go mad when confronted with the tax people and stuff -he would actually go into these depressions, and go barking mad and stuff (Bissette, 2008: 448-49).*

Volviendo a la novela gráfica, ya antes de empezar a narrar la historia coprotagonizada por ambos, abuelo y nieto, el primero es presentado como una persona agresiva que, al menos durante sus últimos años, maltrataba a su esposa verbal y físicamente de tal forma que hubo de ser internado en un centro para que el final de su mujer en la vida real no fuese el mismo que el de Judy en la obra teatral: «*All his affairs, business and otherwise, were over, and he stayed at home all day, shouting at my grandmother, spitting saliva in his fury of words. When she could take no more, he was taken away, before worse could happen*» (2014 [1994]: 15).

Además de ejercer la violencia sobre su esposa, este oscuro individuo que esconde numerosos secretos y parece tener una doble vida, será también el impulsor de los terribles acontecimientos que constituyen el corazón de esta narración y en los que se profundizará más adelante, por lo que su figura y la de Punch están íntimamente ligadas.



Las imágenes que ilustran su presentación son muy expresivas, ya que se trata de una serie de seis viñetas constituidas por fotomontajes en tono sepia de diferentes planos que van desde un primer plano general donde aparecen representadas las figuras de los abuelos, ella totalmente borrosa y de espaldas sentada en una mecedora y él de pie y amenazador con un rostro gigantesco y desproporcionado en medio de lo que parece un campo pobremente amueblado con una mesilla y una lámpara, hasta un último plano detalle de los desorbitados y terroríficos ojos del hombre que parecen salirse del propio marco de la viñeta y mirar directamente al lector.

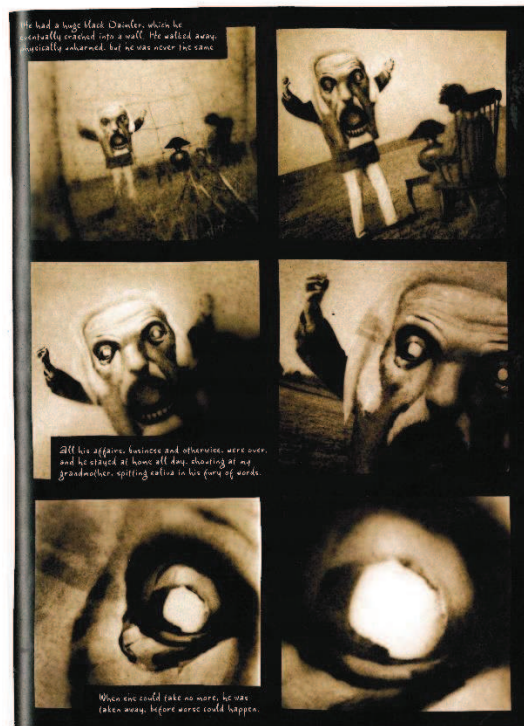


Fig. 101 Página 15 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

A continuación, el narrador vincula esta escena de violencia dentro del seno familiar con la experimentada por Judy a manos de Mr. Punch en los escenarios, y hace referencia a un episodio reciente de su vida cuando, siendo ya un adulto, decidió asistir a una representación de este guiñol que estaba teniendo lugar con motivo de la celebración del *Covent Garden Mayfare Festival* y donde, tras haber olvidado, al menos en parte, la extrema dureza de los actos allí representados, al volver a presenciarlos estos dan pie a que reviva, por su similitud con la trama de la pieza, toda una serie de extraños y oscuros sucesos que presencié siendo un niño durante su estancia en casa de sus abuelos y que permanecían, hasta el momento, ocultos en algún rincón de su memoria: «*They began to hit each other then, in an intricate bobbing dance, until the Judy puppet flew into the air, ad fell, lifeless, at the front of the stage. Punch wailed for her, when he realised she was dead, and the he did a little dance*» (2014 [1994]: 18-19).

No obstante, resulta especialmente interesante la reflexión realizada por el protagonista acerca de la necesidad de que los personajes vayan muriendo a lo largo de



la obra para que, así, el titiritero pueda tener libre una de sus manos e introducir a las nuevas marionetas, ya que, como se recordará, a pesar de que, en origen, el show contaba con varias personas encargadas de dar vida a los diversos personajes, al convertirse en títeres de cachiporra el elenco se redujo a tan solo un intérprete que se encargaba de llevar a cabo todo el espectáculo, por lo que toda esa sucesión de muertes violentas resulta necesaria para que la trama pueda continuar: *«It occurred to me then that death only occurs so frequently in puppet shows to permit the showman to withdraw his left hand and introduce a new character. Indeed, a policeman bobbed up from below, almost immediately, in a futile attempt to take Mr Punch away»* (2014 [1994]: 19).

En cuanto a las imágenes que ilustran el nuevo acto de la obra, guardan una coherencia estética con las previamente aparecidas en la novela gráfica. McKean introduce esta nueva escena con una fotografía del teatrillo presidido por una máscara, pero filtra ligeras, aunque significativas modificaciones en el simbolismo que representa ya que, en esta ocasión y, a diferencia de la primera página, no solo el escenario es visto desde atrás, sino que la máscara que aparece en su centro es la de la tragedia y no la de la comedia. Por lo demás, continúa entremezclando imágenes de fotografías de las marionetas retocadas digitalmente con ilustraciones de las mismas, así como del teatrillo y del público infantil que asiste a la función. Igualmente, son especialmente interesantes aquellas viñetas en las que, para captar el ajetreo de la pelea entre Punch y Judy, McKean desenfoca sus imágenes, que se presentan borrosas y en movimiento, así como el texto en el que se relata la muerte de Judy que, en lugar de aparecer inscrito en una cartela, cae en cascada emulando cómo esta desfallece sobre el escenario. Finalmente, habría que referirse a la última viñeta que, de nuevo, trata de conectar al lector con el mundo real, ya que se trata de una fotografía de la sombra de Neil Gaiman recortándose contra las telas de la tienda donde está teniendo lugar la obra.

Motivado por la escabrosa escena que acaba de presenciar, el narrador vuelve a retrotraerse al pasado. En esta ocasión, para contar al lector la historia de su estancia en Portsmouth cuando tenía ocho años que, como ya se ha dicho, constituye la espina dorsal del cómic.

Así, el protagonista comienza refiriéndose a cuál era la situación en la que se encontraban sus abuelos a su llegada. Su abuelo, prácticamente retirado, de entre sus antiguos negocios tan solo regentaba una sala de juegos al borde de la quiebra, donde él



solía pasar la mayor parte del tiempo cuando iba a visitarlos: «*He had sold his grocery chain, and now only had a small amusement arcade on the sea-front. No, I'm being imprecise. It wasn't on the sea-front. It was just far enough away from the sea-front to be a complete commercial failure. At some time in the past it might have been a warehouse, I suppose, or an aircraft hangar. My grandfather had bought it cheaply and turned it into an inferior copy of the local pier*» (2014 [1994]: 20). Tanto la descripción del local como

Página 21 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

la conversación mantenida entre Morton y el abuelo dan al lector una idea bastante detallada del estado de decadencia en el que se encontraba el

establecimiento, cuyas atracciones estaban compuestas por una maraña semivacía de tiendas y puestos, máquinas tragaperras, un laberinto de espejos, una pequeña colección de loros de aspecto malvado, un tren fantasma y, por último, en la parte más alta del edificio, una “sirena” que pasaba las horas cantando una y otra vez la misma canción y peinando su larga peluca rubia junto a un enorme estanque de cristal: «*You're not an impresario. You're not Lou bloody Grade. You're a grocer. They come to the seaside for the sand, and the donkeys, and the Punch and Judy. They don't want to come inside and watch your bloody mermaid*» (2014 [1994]: 23).

McKean ilustra esta introducción a la historia principal con una serie de viñetas en las que combina bocetos a plumilla de la zona portuaria, fotografías difuminadas de diferentes elementos del interior de la sala en las que puede apreciarse una máquina tragaperras, una postal picante, etc., y dibujos y pinturas al óleo de la “sirena”, Morton,

el protagonista y su abuelo en diversos planos, en los que predominan los fondos de tonos verdes y azulados emulando los reflejos del agua del estanque.

Tras esta breve presentación de la situación familiar, Gaiman introduce una serie de reflexiones acerca del modo en que es percibido por los niños el mundo de los adultos y sobre cómo su trato hacia ellos y sus supuestas bromas, en ocasiones, pueden llegar a ser profundamente desconcertantes e incluso aterradoras para los pequeños. De hecho, en boca del yo infantil del protagonista los adultos son definidos sin paliativos como «*threatening creatures*» (2014 [1994]: 24). Para ejemplificar de manera clara a qué se refiere, enumera una serie de cosas que típicamente se dicen a los niños: «*Shall I throw you into the water*», «*I'll put into the rubbish-bin*», «*I'll take you back and get another little boy*», etc. (2014 [1994]: 24-25). Como se puede observar, estas resultan, cuanto menos, inquietantes si se analizan seriamente, y aún más si se tiene en cuenta que van dirigidas a seres que dependen absolutamente de sus mayores y cuyas mentes infantiles no son capaces de discernir si la “amenaza” formulada es real o no ya que, como él mismo dice «*[...] No matter how much you tell yourself that they're lying or teasing, there's always a chance. Maybe they are telling the truth. [...] Adults lie, but not always*» (2014 [1994]: 25). Esta última reflexión resulta especialmente interesante ya que, dado que “los adultos mienten”, esto puede significar que, si uno pretende dejar de ser un niño y alcanzar la madurez debe, en consecuencia, mentir. Lo que en este caso podría dar a los lectores una pista sobre el hecho de que toda la historia a la que están asistiendo, en el fondo, no es más que una quimera, ya que los adultos y, por supuesto, Gaiman no es una excepción, ficcionalizan constantemente la realidad.

Las viñetas de las páginas veinticuatro y veinticinco resultan especialmente interesantes desde el punto de vista artístico, ya que los métodos empleados por McKean para su diseño son altamente experimentales. El ilustrador emplea la técnica del collage digital combinando imágenes del niño y de su abuela con diferentes elementos reales y desconcertantes fondos, como lo que parece ser un oscuro bosque, una mano amenazadora o las páginas impresas de un libro, del que más adelante se descubrirá que se trata de la transcripción de la obra de Mr. Punch llevada a cabo por John Payne Collier y George Cruikshank en 1870. Predominan los recortes de fotografías del rostro del protagonista coronando un cuerpo de alambre sujeto por unos hilos como si se tratase de un títere y las imágenes mutiladas de su abuela, que aparece sentada sobre la misma

mecedora que en la página quince, y cuyo vestido parece estar relleno de paja como si fuese una muñeca antigua. Asimismo, llama la atención el juego que lleva a cabo con las sombras de los personajes y con el grado de nitidez de los diversos planos de las viñetas.

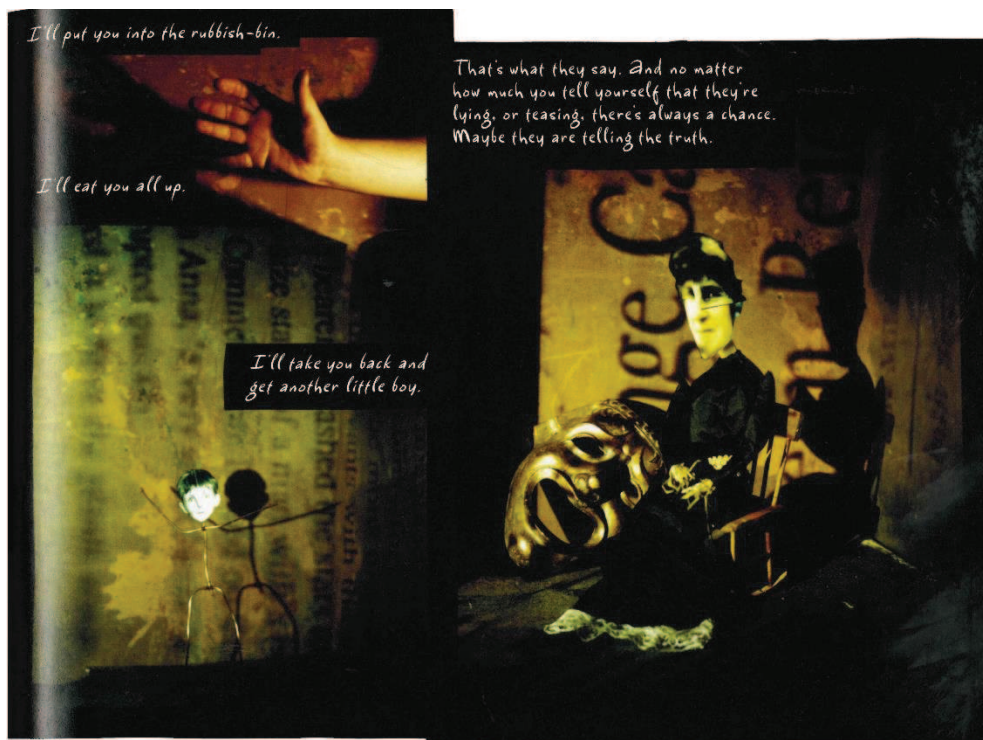


Fig. 103 Viñetas de la página 25 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

Tras esta reflexión, el protagonista retoma la narración de los acontecimientos en el mismo punto donde la había dejado, y deja entrever al lector que la relación entre su abuelo y la ya citada “sirena” podría ir más allá de lo meramente profesional, hecho que de nuevo le conecta con Mr. Punch, quien también tuvo durante un tiempo una aventura extramatrimonial con Pretty Polly, un personaje que sería eliminado del show durante la Era Victoriana por considerarse la relación entre ambos poco adecuada e inmoral. Cates señala que, además, la “sirena” y Polly guardan un parecido físico indiscutible en la novela gráfica, por lo que parece claro que la intención de los autores es que el lector vincule a ambos personajes (2013: 167-168).

A continuación procede a presentar al último de los personajes principales de la historia, un antiguo conocido de su abuelo con el que este guarda un extraño parecido,



que trae consigo historias de un pasado turbulento y que, curiosamente, responde al nombre de Swatchell<sup>93</sup>.

En este caso, el vínculo entre la marioneta y este personaje es más que evidente no solo por su apodo y por el hecho de que va acompañado de un perro llamado Toby – como ya se ha indicado, en

el show de Mr. Punch, este es mordido por el perro de Scaramouch, mientras que en el cómic será el tío Morton quien reciba una dentellada del animal–, sino porque, además, es quien reintroduce el espectáculo de Punch y Judy en el relato, ya que se

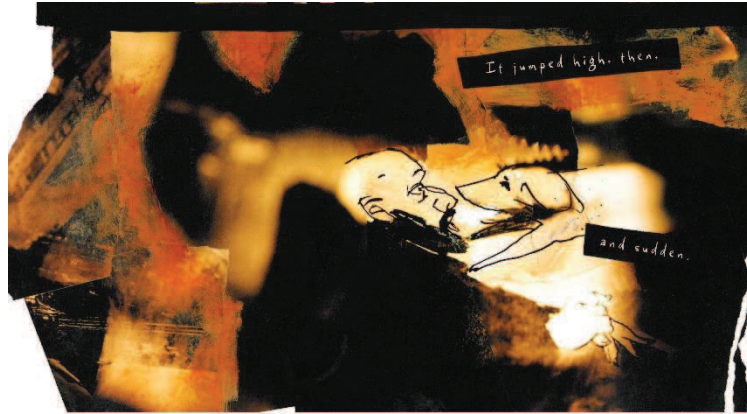


Fig. 104 Viñeta de la página 30 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

trata de un *professor* que pretende montar dicho *show* en la sala de juegos. A pesar de las reticencias iniciales del abuelo, quien, ante la idea de que esto ocurra se expresa como sigue: «*You must be out of your mind. If you think I'm letting you put up your show in my arcade...*» (2014 [1994]: 29), y tras mantener ambos una misteriosa conversación, Swatchell instala su caseta junto a la puerta del negocio y se dispone a preparar su próxima representación, al tiempo que busca un nuevo *bottler* o asistente para que le ayude a recaudar el dinero del público. En palabras del propio Swatchell, el trabajo de un buen botellero consiste en lo siguiente:

*Every Punch and Judy professor has his bottler –the person whose task is to take round the collecting tin for the Punch and Judy show. A good bottler, said Mr. Swatchell, did more than that, though. A bottler stars the backchat with the puppets from the audience. A bottler makes sure that no children are sneaking round the back of the booth, that no dogs raise their legs against the side of it. If a policeman comes to move you on, the bottler'll make sure you finish the show first. Some bottlers even blow trumpets...* (2014 [1994]: 33).

Las ilustraciones entre las páginas veintiséis y treinta y tres, de nuevo, presentan un diseño más convencional que en otras partes del cómic. Las metaviñetas están

<sup>93</sup> Como se recordará, el swatchel, swazzle, schwazzle o swozzle, es el instrumento metálico que los titiriteros emplean para producir la estridente voz de Mr. Punch.



compuestas por entre seis y nueve viñetas, de las cuales la primera o la última de ellas suele ser de mayor tamaño que el resto y sirve a modo de introducción o conclusión de la escena. Por lo demás, estas tienen un tamaño regular y, en general, están limitadas por marcos que, casi siempre, respetan los márgenes de la página, si bien no dejan de tener la impronta de la originalidad de McKean. Así, cabe destacar de manera especial el desasosiego que provoca el hecho de que, en numerosas ocasiones, las sombras de los personajes representados no se correspondan con la figura de estos, sino que parecen mostrar una realidad que permanece oculta a primera vista. Ejemplos de ello son Swatchell, cuya sombra parece tener una enorme joroba mientras que el personaje “real” carece de ella, y su perro Toby que, aunque es dibujado como un pequeño e inocente perro blanco, posee una sombra aterradora y feroz con una boca llena de dientes afilados. Igualmente, resultan muy interesantes las dos últimas viñetas de la página treinta y tres: la primera de ellas por la magnífica combinación entre las imágenes a todo color, y un tanto surrealistas, que acompañan a la descripción sobre cómo ha de ser un botellero, y un boceto a plumilla del rostro del niño sobre un fondo gris; y, la segunda por ser una composición fotográfica que carece de marco y que se inscribe en el propio fondo de la página en blanco.



Fig. 105 Viñeta de la página 33 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

A lo largo de las siguientes ocho páginas, Swatchell introducirá al protagonista dentro del misterioso mundo de Punch, presentándole a los diversos personajes que componen el elenco de la obra e incluso a algunos de ellos que, aunque en su día cumplieron con un rol importante dentro de la representación, terminaron por ser excluidos de la misma por uno u otro motivo con el devenir de los tiempos. Así, pertenecientes al reparto actual de la obra, el pequeño conocerá de primera mano al esqueleto –que podría o no ser el fantasma de Judy atormentando a Mr. Punch<sup>94</sup>–, al bebé –quien muere a manos de su cuidador<sup>95</sup>–, al payaso Joey –que gasta bromas a Punch<sup>96</sup>–, a Judy –su maltratada esposa<sup>97</sup>–, al doctor –que trata de devolverle a la vida a base de palos<sup>98</sup>–, al sacristán –que trata de detener a Punch por sus crímenes<sup>99</sup>–, e incluso al propio diablo –que pretende llevárselo al infierno como castigo<sup>100</sup>.

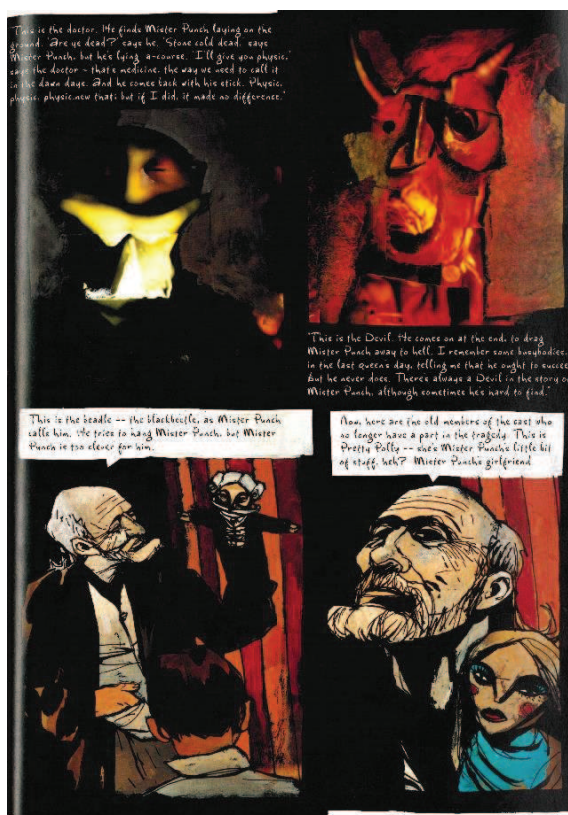


Fig. 106 Página 37 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

<sup>94</sup> Aunque el Esqueleto o Fantasma es incluido por Swatchell como una de las marionetas habituales de la pieza de guiñol, lo cierto es que si bien era un personaje extremadamente popular en las funciones de la obra durante el siglo XIX, durante los siglos XX y XXI sus intervenciones han sido cada vez menos frecuentes.

<sup>95</sup> Con el fin de que tanto Punch como Judy puedan sujetarlo, el bebé es la única marioneta de palo y no de guante que interviene en la pieza.

<sup>96</sup> Cabe destacar que este personaje, que también responde al nombre de Merryman, es el único que no muere a manos de Punch.

<sup>97</sup> Como ya se indicó en el segundo acto, durante los siglos XVI y XVII esta marioneta recibía el nombre de Joan.

<sup>98</sup> Este es, sin duda, uno de los personajes cuya intervención ha sido más constante en los *shows* de Punch y Judy a lo largo de los siglos.

<sup>99</sup> Esta marioneta ha intercambiado su rol en numerosas ocasiones tanto con el Policía como con el Alguacil que aparecen de manera indistinta, pero cumpliendo siempre con el mismo papel.

<sup>100</sup> Como se recordará, en las primeras representaciones de la obra, el Diablo prevalecía sobre el malvado Punch y lograba llevárselo con él al infierno. No obstante, tras los cambios experimentados por la sociedad

Igualmente, tomará contacto con Pretty Polly –antigua novia de Mr. Punch<sup>101</sup>–, Jim Crow –el sirviente de un hombre rico<sup>102</sup>–, y especialmente con el cocodrilo –que logra arrebatarse su bastón a Mr. Punch<sup>103</sup>–, y que, para su sorpresa, cobrará vida en sus propias manos: «*I slid the puppet onto my left hand; and it came to life. I'm not talking about anything fantastical here. You can try it yourself –find a hand-puppet, slide on to your arm, flex your hand, move your fingers. And somehow, in the cold space between one moment and the next, the puppet becomes alive. And the crocodile was alive*» (2014 [1994]: 40). No obstante, a pesar de que Swatchell permite que el niño interactúe con todos los personajes del guiñol, haciendo gala de sus características místico-mágicas que le permiten servir como intermediario entre el mundo real y el fantástico, cuando este pregunta si puede también conocer a Mr. Punch e incluso probárselo, al igual que ha hecho con el cocodrilo, recibe una rotunda negativa por parte del *professor*, ya que según sus propias palabras «*Once you bring Mr Punch to life, there's no getting rid of him*» (2014 [1994]: 41).

En cuanto a las imágenes, habría que decir que el tratamiento que McKean hace de las mismas a lo largo de estas ocho páginas es, como poco, singular, ya que combina con una soltura increíble diferentes estilos que van desde algunos dibujos que siguen el formato tradicional del cómic a pinturas al óleo, fotografías retocadas de algunos de los títeres de papel maché que habían sido previamente elaborados por él mismo para dar vida a los personajes de la obra, o incluso collage en los que combina dibujos y negativos de fotografías. Llama, además, especialmente la atención el hecho de que, a pesar de tratarse de técnicas artísticas tan dispares, estas aparecen entremezcladas de manera aleatoria; y no solo eso, sino que tampoco sigue un criterio definido en cuanto a qué elementos son representados de una u otra manera. Así, por ejemplo, no todas las marionetas están representadas por las fotografías retocadas de sus correspondientes

---

británica a lo largo del siglo XVIII, el público comenzó a demandar un final diferente, de tal manera que este fue modificado para que Punch pudiese salir también vencedor en esta última liza.

<sup>101</sup> Como ya se ha mencionado, esta marioneta solía representar a la amante de Mr. Punch, pero debido a su consideración de personaje inmoral fue eliminada del argumento de la obra durante la época victoriana y rara vez ha vuelto a ser incluida en la misma.

<sup>102</sup> Su inclusión en el show fue tardía, ya que data de finales de los años veinte del siglo XIX, y recibió este nombre debido a la influencia de las versiones de la obra representadas en los EEUU que, a su vez, estaban basadas en una canción y un baile supuestamente interpretados por un esclavo negro (Hutton, 1889: 137 y ss.). Actualmente, este títere nunca participa en la pieza debido a sus marcadas connotaciones xenóforas.

<sup>103</sup> Antiguamente, este personaje solía hacer su intervención después del Diablo, pero, más recientemente, dado que la pieza suele ser representada ante un público infantil, ha terminado por sustituirle por completo en no pocas ocasiones.



modelos “reales”, sino que algunas aparecen ilustradas, como el Sacristán o Pretty Polly, o en pinturas al óleo, como ocurre en el caso del Diablo o de una de las múltiples imágenes del cocodrilo.

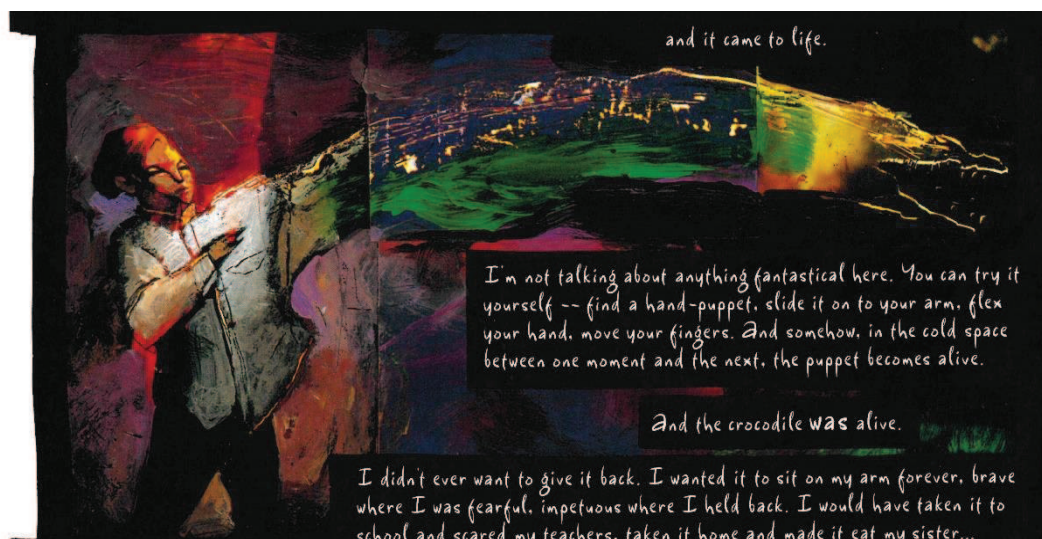


Fig. 107 Viñeta de la página 40 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

Entre las páginas cuarenta y dos y cuarenta y cinco de la novela gráfica el protagonista asiste a la primera representación de Punch y Judy llevada a cabo por Swatchell en el arcade. El espectáculo tiene lugar ante un escaso y poco participativo público, compuesto esencialmente por niños que no parecen empatizar demasiado con el pequeño personaje. De hecho, en lugar de entretenerles, este parece provocarles miedo y rechazo, hasta tal punto que algunos deben de ser retirados del auditorio por sus padres: «*The little girl sitting next to me burst into tears. Her mother, who was standing near, came over and took her away. The show continued. All I remember was hoping that someone would finally kill the nasty little red man, with his squeaking voice and his banging stick. Many tried –the doctor, and the crocodile, the hangman and the devil— but each one failed*» (2014 [1994]: 44).

Las imágenes que ilustran tanto a la audiencia como al botellero –que procura, sin demasiado éxito, espolear a los asistentes–, reflejan muy claramente el estado de ánimo general, ya que se trata de dibujos en blanco y negro hechos a plumilla que, en





cocodrilos que rugen ferozmente a su paso hasta que, de pronto, se topa con el teatrillo de Punch y Judy. Allí puede observar cómo el doctor disecciona a Pretty Polly sobre el escenario, mientras Punch contempla la escena con aspecto afligido hasta que una mano gigantesca emerge del interior de Polly y el doctor comienza a cortarla salvajemente y Punch comienza a reír. El protagonista huye aterrado del lugar, perdido en la noche, corriendo sin rumbo y con los cocodrilos acechándole a cada paso, hasta que el rugido de estos se mezcla con el bramido de los truenos y despierta en su cama con los ojos llenos de lágrimas: «*I turned to run: but there was nothing anywhere but the darkness. No shelter. No safety. I had lost my way, and I was alone in the night. And already the crocodiles were beginning to roar*» (2014 [1994]: 49).

En referencia a las ilustraciones, en primer lugar llama la atención la elección del artista acerca del número de viñetas que va a incluir en cada página, de tres a cinco dependiendo de la metaviñeta. Así mismo, la disposición de las mismas es muy original,



Fig. 110 Página 46 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

ya que mientras algunas de ellas aparecen aglutinadas, otras quedan completamente aisladas del resto –en estas últimas aparece representado el niño, por lo que, tal vez, es un intento de recalcar la terrible soledad en la que se encuentra inmerso. Además, estas tienen diferentes tamaños y las hay con y sin marco. En las primeras, el grosor del mismo es variable, y las que carecen de él tienen márgenes irregulares emulando páginas que hubiesen sido rasgadas y que, a veces, dejan a la vista el fondo de la página en blanco. Por otra parte, las cartelas no solo se inscriben dentro de las viñetas, sino que también invaden los *gutters*, los marcos e incluso el espacio de las siguientes viñetas. En cuanto al estilo

artístico elegido por McKean, de nuevo combina diferentes técnicas pictóricas y

fotográficas, que van desde unas tenebrosas pinturas al óleo de estilo expresionista hasta unos inquietantes montajes fotográficos en los que reconfigura el rostro del protagonista a partir de diferentes pedazos de fotografías. Las imágenes que ilustran el sueño experimentado por el niño resultan sobrecogedoras: lóbregos pasillos apenas alumbrados por velas que se desvanecen, una carpa que se alza amenazadora frente a la pequeña figura del niño, espeluznantes marionetas, feroces reptiles, ... Todo ello destinado a que el lector experimente en su propia piel la misma sensación de incertidumbre y temor de la que es presa el protagonista.

Después de la pesadilla, y al igual que ocurrió tras encontrarse con el show de Punch cuando tenía siete años, el protagonista busca refugio dentro del ámbito familiar, en este caso junto a su abuela. Gaiman introduce aquí de nuevo una escena cotidiana en la que se revelan al lector cuestiones de la vida personal del matrimonio, como el hecho de que ambos duermen en habitaciones separadas o que su abuelo se ausenta durante las noches. Por otra parte, el narrador pregunta abiertamente por primera vez a qué se deben las deformidades de su tío abuelo Morton, dando así pie a que su abuela narre al lector una de las muchas versiones acerca de esta historia, en la que hace alusión a una causa menos violenta para su deformidad, como es el haber padecido poliomielitis cuando aquel era un bebé.

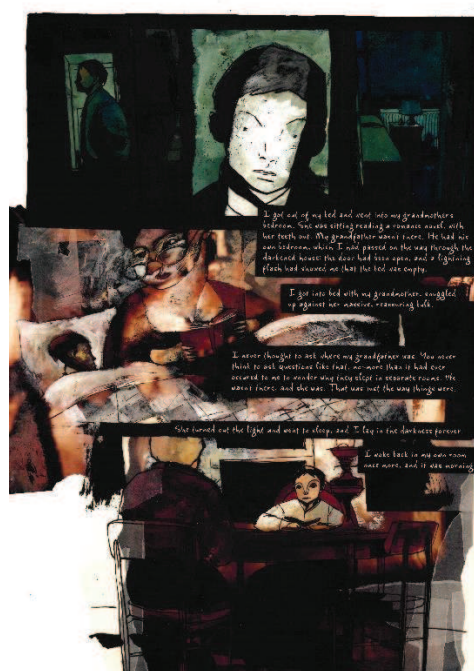


Fig. 111 Página 50 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

Las imágenes que ilustran este breve remanso de paz dentro del hogar son más sencillas en lo que a su composición se refiere, ya que el artista se limita al dibujo para su elaboración. No obstante, las metaviñetas están formadas por viñetas de tamaño muy irregular que, en unas ocasiones, aparecen con márgenes desiguales, separadas del resto e inscritas sobre la página en blanco y, en otras, se funden unas con otras o utilizan como marco una pequeña prolongación de la cartela que es empleada a modo de elemento divisorio entre los diferentes ambientes espaciotemporales. Asimismo, las técnicas de

dibujo empleadas son muy dispares y abarcan diversos grados de complejidad, resaltando, por su originalidad, la imagen en la que ambos, abuela y nieto, aparecen descansando la una junto al otro en la cama.

Con la sensación de inquietud provocada por el mal sueño de la noche anterior aún presente, el protagonista decide salir a dar un paseo por la orilla del mar, donde, en medio de sus cavilaciones, vuelve a encontrarse con una representación de Mr. Punch en



Página 54 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

la que el payaso Joey acaba de entregar a Punch una enorme ristra de jugosas salchichas para que las cuide. Mientras este se relame por el banquete que está a punto de darse, el cocodrilo irrumpe en escena y se hace con el succulento manjar. Punch, quien confunde al cocodrilo con un adorable gatito, al principio trata de ser amable y acariciar al animal pero finalmente termina peleando con este cuando intenta recuperar las salchichas, quedando, al menos aparentemente, malherido en el suelo del escenario. El cocodrilo se retira y el doctor hace su aparición preguntando muy preocupado a Mr. Punch si está muerto, a lo que el títere responde de manera afirmativa, dando lugar a una de las partes más divertidas de

la trama. El doctor sorprendido exclama: «*I never knew a dead man speak before. When did you die?*» (2014 [1994]: 54), a lo que Punch responde irónicamente que ha muerto «*a thousand years ago*» (2014 [1994]: 54), dando lugar a que la escena termine con el consabido cruce de palos entre ambos personajes, que desembocará, una vez más, en la muerte del doctor a manos de Punch.

Aquí, McKean vuelve a utilizar una técnica mixta en la que las fotografías en sepia del público que asiste a la obra y las fotografías en color del espectáculo de marionetas se mezclan con los dibujos del niño y de la playa lluviosa.



Tras asistir a esta escena, el niño sale corriendo aterrado a resguardarse en el viejo arcade de su abuelo. Allí se encontrará con el botellero de Swatchell, quien le desvelará algunos secretos relacionados tanto con el posible parentesco entre el *professor* y su abuelo como con el incipiente embarazo de la “sirena” que el niño, dada su inocencia, no terminará de comprender en su totalidad: «*You seen the mermaid recently? You ask me, she'll not be holding that job down much longer. Costume won't fit, for a start*» (2014 [1994]: 57). Además, interrumpirá una extraña conversación entre su tío Morton y la “sirena”, en la que se anticipa al lector que el desenlace de esta historia no será precisamente agradable. En ella, este parece estar amenazándola, recordándole que, sea lo que sea –aunque a estas alturas de la narración resulta evidente para todo el mundo excepto para el protagonista–, lo mismo que le está ocurriendo a ella ya ha ocurrido con anterioridad en otras ocasiones, y no ha terminado bien: «*... after what bloody happened with the last one? Keeping that quiet was no picnic, believe you me*» (2014 [1994]: 58).

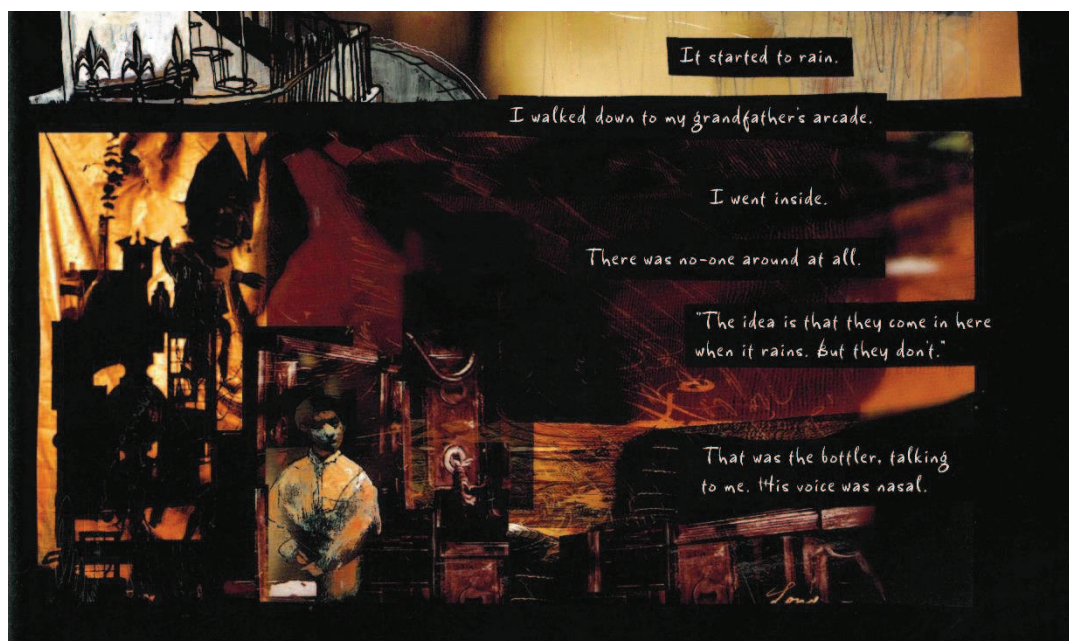


Fig. 113 Viñeta de la página 55 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

Las imágenes que acompañan este episodio combinan algunos collages con dibujos tradicionales. De entre los primeros, destacan especialmente dos: el que cierra la metaviñeta de la página cincuenta y cinco, compuesto por fotografías de diferentes

elementos de la zona portuaria donde se ubica el arcade, la marioneta de Punch y un dibujo del protagonista, y la viñeta central de la página cincuenta y siete, integrada por lo que parece una fotografía en sepia como las que venden en la tienda de postales picantes y en la que se ve a una mujer joven semidesnuda acariciando el rostro de un extraño personaje enmascarado, un dibujo del protagonista asomado a una ventana que parece observar la escena erótica con curiosidad, y el dibujo de un esqueleto desde el que salen los raíles del tren de la bruja que se pierden en un túnel situado a los pies de la primera fotografía.

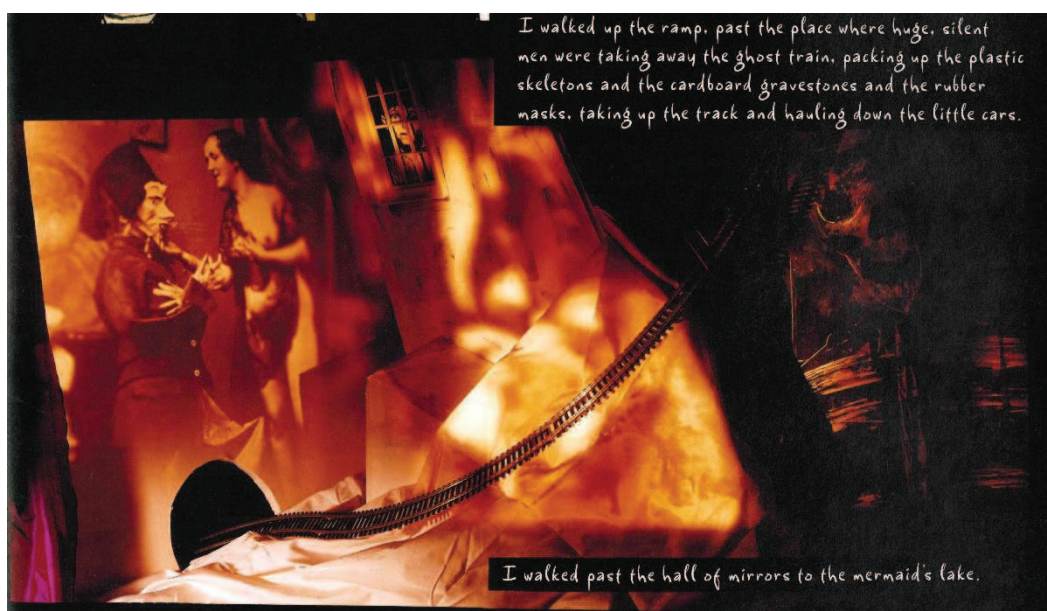


Fig. 114 Viñeta de la página 57 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

A continuación el narrador hará un breve inciso para referirse a otro acontecimiento de su pasado reciente en el que, aprovechando su asistencia a un evento familiar, de nuevo tratará de ahondar en los motivos de la discapacidad de su ya difunto tío-abuelo Morton. Lejos de aclarar sus dudas al respecto, de las conversaciones sobre el tema que mantiene con algunos de los miembros de mayor edad de su familia surgen nuevas dudas que, como ya se ha mencionado, conectan las experiencias vividas por Morton en su niñez con algunos de los elementos más controvertidos del argumento de la



pieza de guiñol de Mr. Punch, ya que todo parece indicar que la causa de sus deformidades responde a alguna forma de maltrato experimentada por este en su más tierna infancia.

Las imágenes asociadas a esta parte de la narración tratan de nuevo de dotarla de realismo y de conectarla con la propia autobiografía del autor, ya que se trata de fotografías reales del que parece ser Neil Gaiman rodeado de otras personas, teóricamente miembros de su núcleo familiar. Eso sí, más que fotografías de dichas personas en sí, son imágenes en sepia de sus sombras vistas a través de una fina cortina blanca, lo que, a diferencia de en el caso de *Violent Cases*, en el que se distingue claramente a Gaiman cumpliendo con el papel del “yo” adulto del protagonista de la historia, en esta ocasión, si bien se intuye que se trata de él, nunca termina de quedar del todo claro.

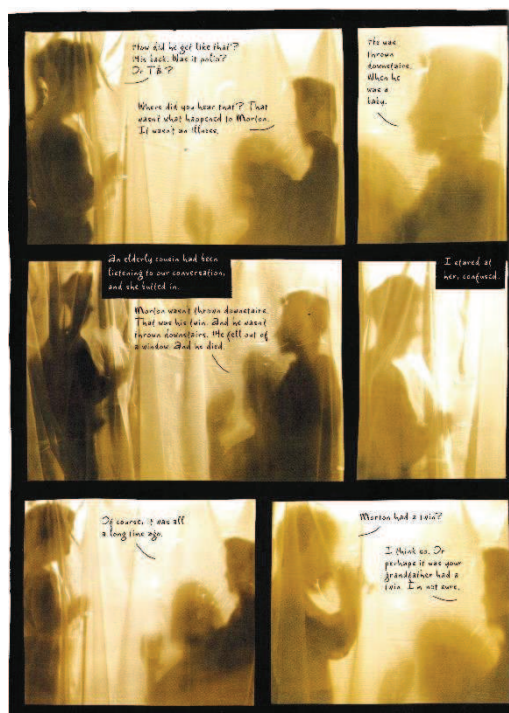


Fig. 115 Página 60 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

De vuelta a la narración principal el protagonista se adentrará en otra de las atracciones del arcade de su abuelo, un intrincado laberinto de espejos que distorsionan la realidad de todas las formas posibles. Allí se encontrará de nuevo con Swatchell, a quien, en principio, al observar su imagen en el reflejo del espejo, confundirá con el propio Mr. Punch: «*There was someone standing next to me, a huge head: beady wooden eyes*» (2014 [1994]: 62). Isaac Cates comenta al respecto que esta oscuridad descifrable indica que, al menos a cierto nivel, Punch y Swatchell son un mismo ser, lo que reforzaría, además, la afirmación hecha anteriormente por este personaje acerca de que si traes una vez a Punch a la vida, este permanece contigo para siempre: «*Whatever conclusions may be drawn from the vision of Mr. Punch in Swatchell's reflection, the legitimacy of this blurred and obscured background photo both suggests a rationale behind the book's*

*graphically mad surface and suspends multiple interpretations of the image»* (2013: 173-74).

En este contexto, Swatchell le desvelará cómo conoció a su abuelo y, lo que es más importante, que este ejerció como su botellero en el show de Mr. Punch durante un breve periodo de tiempo en su juventud y que, solo debido a su falta de honestidad y a su



Fig. 116 Página 62 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

desmedida ambición, no pudo convertirse él mismo en *professor*: «*I had hopes of your grandfather. He was a smart lad. Maybe he could have carved his own puppets. Made something of himself. A bit of a lad for the ladies, though. That doesn't lead to a quiet life. And he never understood that it was a sin to sell fakes as a real thing»* (2014 [1994]: 65). La

conversación entre ambos continúa mientras Swatchell le relata las terribles dificultades por las que pasó el show de Punch y Judy durante la II Guerra Mundial y como, durante ese tiempo, su abuelo había logrado convertirse en un empresario de cierto éxito en Portsmouth. La charla entre ambos

llegará a su fin cuando, tras preguntarle el niño a Swatchell si no debería de estar interpretando su espectáculo, este le responda de la siguiente manera: «*I'm finished here. There's only one more show to do in this place. And it won't be this afternoon neither. Your grandfather's going to have to close the place down. Fire everyone. Won't be anybody at all here, tomorrow»* (2014 [1994]: 66). Esta enigmática respuesta por parte del titiritero genera en el lector la duda de si se está refiriendo a la representación del show de Punch o si está aludiendo a otras cuestiones más complejas y oscuras que el protagonista no es capaz de comprender.

Para reflejar el efecto de los diferentes tipos de espejos sobre la imagen del protagonista, McKean recurre de nuevo a la técnica del collage. Así, resulta llamativo que el artista vuelva a representar la irrealidad reflejada en el laberinto con múltiples fotografías de un niño real, eso sí todas ellas manipuladas o realizadas con diferentes objetivos como el ojo de pez o el control de desenfoque, mientras que su imagen “real”, que es vista de espaldas en el centro de todos los espejos, continúa siendo un dibujo: «[...] *There were mirrors that made look small, others that made tall, or bent or thin, or fat. One of them gave you a giant head; another split you into two people. I raised my hand and two of me waved our hand in return. For the first time I understood that mirrors could lie*» (2014 [1994]: 62). En cuanto a las ilustraciones que acompañan la narración sobre cómo Swatchell conoció al abuelo del niño, recuerdan a las imágenes de las páginas quince y dieciséis, en las que los autores presentaban en detalle al abuelo, ya que vuelven a introducir una serie de personajes grotescos con un rostro desmesurado en medio de las fotografías en sepia de un campo de pajas secas. Cabe señalar que, asimismo, las escenas están relacionadas por la extrema violencia representada en ambas.

Ya cerca del desenlace de la historia, los sucesos comienzan a producirse con mayor rapidez. El halo de misterio que envuelve a las actividades que realizan los adultos que rodean al protagonista, y de las que tratan de dejarle al margen, se hace cada vez más intenso. De esta forma, en tan solo unas pocas páginas, el narrador asistirá, sin saberlo, al intento de soborno a la “sirena” por parte de su tío-abuelo, le será notificado el nacimiento de su nueva hermana y, finalmente, presenciara el acontecimiento que desatará todo este hilo de inquietantes recuerdos en su “yo” adulto veinte años más tarde.

Será una noche lluviosa cuando, tras pedirle su abuelo que espere en el coche mientras hace unas últimas gestiones en su negocio, no pudiendo contener sus ganas de orinar, se adentre por última vez en el ruinoso y ya clausurado arcade en busca de un baño. Allí, en medio de una oscuridad casi total, vislumbrará a través de una pequeña rendija una fuerte discusión entre cuatro personas que se hallan en la habitación contigua: «*Standing in the light were three men I recognised and a woman that I didn't. They were shouting back and forth. [...] The woman pointed at one of the three men, then, and began to laugh. It was a nasty, contemptuous noise, in some ways more disturbing than the shouting had been*» (2014 [1994]: 71 y ss.). A pesar de que el protagonista afirma reconocer a los tres hombres que discuten de manera violenta con una mujer a la que, en

principio, no es capaz de identificar, resulta llamativo el hecho de que en ningún momento desvela a los lectores los nombres de los implicados en la pelea. Si bien resulta del todo evidente que se trata de la “sirena”, a la cual el niño tal vez no es capaz de reconocer por no llevar esta su peluca y su disfraz, que discute de manera acalorada con Morton, Swatchell y su propio abuelo. Aunque en ningún momento se hace explícito, es fácil presuponer que, ante la negativa de la mujer de aceptar el dinero que se le ha ofrecido para silenciar el asunto de su embarazo y temiendo que se haga público, los tres hombres deciden atajar el problema de una forma mucho más radical y feroz, a saber golpeando a la mujer salvajemente hasta que esta sufre un aborto: *«The man pick up a slat of wood and began to hit the woman with it. Once in the stomach. Once across the face. Another man pulled him off her. She pulled herself to her feet, and let out one low scared whimper. She ran, then, and none of the men tried to stop her. As she ran past me, blood dripping from the side of her face like red paint, panting and sobbing and clutching her swollen stomach. I recognized her.»* (2014 [1994]: 73 y ss.). La negativa del narrador a mencionar de forma explícita los nombres tanto de los agresores como de la víctima tal vez pueda deberse al hecho de que, de esta forma, evita admitir sin tapujos que algunos de sus familiares más cercanos estuvieron implicados de manera directa en un infanticidio e incluso, más grave aún, en un filicidio. Las similitudes entre Mr. Punch y el abuelo del niño son aquí más evidentes que en ningún otro punto de la narración, ya que ambos son responsables del asesinato de su propia descendencia.

Y, de hecho, así se ve reflejado en las ilustraciones que acompañan al texto. En ellas se mostrará a los lectores la sucesión de los eventos narrados en una serie de imágenes en las que se entremezclarán los dibujos del pequeño observando la escena a través de una tela de arpillera agujereada, en la que se proyectan las sombras de los personajes en el fragor de la discusión, y que será la forma en la que los espectadores presenciaren la brutal paliza. Dicha secuencia de imágenes terminará con dos viñetas en las que se puede apreciar claramente la figura de la marioneta de palo que representa al bebé en el show de Mr. Punch mientras se precipita al vacío, lo que es, sin duda, una metáfora de que la “sirena” ha perdido al bebé que esperaba.

*The purposes of deliberate vagueness or obscurity here may go beyond conjuring that aura of the fantastic, suggesting perhaps the suppression of traumatic memories or a momentary slide into the interpretative paradigm of metaphor, but its main function seems still to be an invitation to interpretation, analysis, and careful scrutiny. [...] Thus, like McKean's challenging images, the deliberate omissions in Gaiman's narration suggest there is more beyond the explicit*



—that the narrator’s words, like McKean’s images, must be interpreted. Along these same lines, Gaman’s scripts also favor double meaning, double entendre, and suggestions of symbolism (Cates, 2013: 175-76).



Fig. 117 Página 71 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

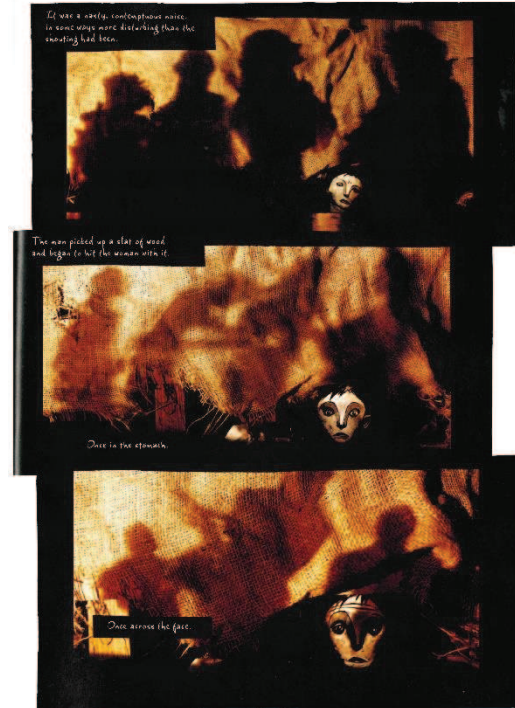


Fig. 118 Página 73 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

No obstante, cabe señalar que sí habría un matiz diferencial entre la pequeña marioneta y el abuelo del protagonista, ya que mientras Punch no parece mostrar ningún tipo de arrepentimiento por haber matado a su hijo, en el caso del segundo este acontecimiento llenará de remordimientos al abuelo, convirtiéndose en un punto de inflexión en su vida que le sumirá de manera cada vez más profunda en una espiral de locura y soledad que le llevará a ser internado en un sanatorio mental: «*I walked down the stairs to where the place where the men had been. If there had been three men, two of them were gone. Only my grandfather was there now. He was sitting on the floor, and he was crying, in deep, gasping sobs. His nose was running, and huge wet hot tears ran down his unshaven cheeks*» (2014 [1994]: 76).

De nuevo en la actualidad, el yo adulto del narrador asiste a la celebración anual del cumpleaños de Punch en Covent Garden y, tras asistir a algunas de las cientos de



representaciones de este guiñol que tienen lugar ese día en los alrededores de la iglesia de St. Paul, cree vislumbrar entre los puestos al viejo Swatchell: «*Later it occurred to me that the man I saw could not have been Swatchell. Nobody lives forever, after all; not even the Devil*» (2014 [1994]: 85). Otra opción, no obstante, es que, si se da crédito a la teoría según la cual Punch y Swatchell son dos representaciones de una misma entidad, este podría poseer una naturaleza inmortal, ya que como señala el narrador «*Everybody dies but Mister Punch, and he has only the life he steals from others*» (2014 [1994]: 85); y, por, tanto, podría tratarse realmente de la misma persona que el protagonista conoció en su infancia.

A pesar de que la lógica apunta a la imposibilidad de que se trate de él, debido a la cantidad de años que han transcurrido desde su último encuentro, el protagonista no puede evitar acercarse a uno de los puestos y preguntar al tendero si conoce a un viejo *professor* que responde al nombre Swatchell: «*[...] He smiled and showed me a small contraption, made of cotton and tin and tape: a swatchell. When he placed it in his mouth he spoke with Punch's voice*» (2014 [1994]: 86). Cates señala que es la primera vez que se hace mención en el cómic a qué es un *swatchell* o *swazzle*, sugiriendo que el nombre del personaje podría ser un alias, o, en el caso de que efectivamente este fuese inmortal, incluso podría tratarse del inventor epónimo del artefacto en los albores de su profesión (2013: 179).

Tras ofrecerle el vendedor la oportunidad de probarse la marioneta de Punch, y a pesar de alumbrar la sospecha de que esta podría ser la clave que le revelase algunos de los secretos que más anhela conocer, rehúsa para adentrarse de nuevo entre el gentío, rechazando así la última oportunidad de descubrir la realidad sobre su pasado familiar.

Como no podría ser de otra manera, la historia tocará a su fin cuando, en otro tenderete, el protagonista presencie la escena final de la Trágica comedia o cómica tragedia de Mr. Punch, donde tras matar al propio diablo, Punch lanzará al público su proclama final que, como buen *trickster*, tiene que ver con la obtención última de la ansiada libertad para actuar: «*Hooray! Hooray! The Devil is dead. Now everybody is free to do whatever they wish!*» (2014 [1994]: 88). Tras lo cual, el narrador abandonará el lugar para continuar con su vida en el punto en que la dejó antes de que empezase a rememorar toda esta serie de oscuros acontecimientos relacionados con su niñez, según

sus propias palabras: «*I left the churchyard then, shivering in spite of the May sunshine, and went about my life*» (2014 [1994]: 89).



Fig. 119 Viñetas finales de la página 88 de la edición especial del 20 aniversario de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*, 2014.

No obstante, aunque la última imagen que ilustra el relato es la de un Mr. Punch parcialmente cubierto por monedas que permanece inerte sobre el escenario frente a un telón cerrado, Cates indica que, a pesar de que la marioneta está inanimada, «*his bulging small-pupiled eyes and his leering grin suggest a kind of perpetual, sinister life*», lo que podría significar contradecir la aseveración hecha por el narrador acerca de olvidar todo lo acontecido y retomar su actividad cotidiana normal (2013: 179). Con este final abierto, en el que los autores permiten que sean los propios lectores quienes decidan si creer o no que todos los acontecimientos relacionados con las idas y venidas de Mr. Punch han sido fruto de la imaginación del narrador, quien para evitar afrontar de manera directa el crimen cometido por su abuelo, y del que fue testigo en el pasado, las utiliza a modo de metáfora para alcanzar una catarsis personal o si, por el contrario, Mr. Punch está realmente dotado de una vida propia e inmortal y, por tanto, es imposible abandonar su “show” una vez que has entrado a formar parte del mismo; planteando que, tal vez, la

verdad última sea tan solo una cuestión de perspectiva, y no algo tangible a lo que nos podamos agarrar.

### III.3.1 CONCLUSIONES

Para concluir, podría decirse que esta última sección del trabajo ha servido como catalizador de toda la información que se ha ido recogiendo a lo largo tanto de los dos primeros actos como de los apartados previos de este último capítulo, sin cuyo aporte el análisis en profundidad de *The Tragical...* no hubiese sido posible. Esto responde a que, para poder llegar a cabo este estudio, por una parte ha sido necesario ahondar en todas aquellas particularidades que diferencian al cómic de otros medios de comunicación y de expresión artística, así como conocer cuáles son los elementos que lo componen y cómo estos se articulan entre sí; y, por otra parte, resultaba igualmente, imprescindible descubrir cuál había sido la trayectoria seguida por Pulcinella tras abandonar la *commedia dell'arte* y cómo su transformación en Mr. Punch y su importancia dentro de la tradición cultural inglesa y, sorprendentemente, aún más dentro del imaginario infantil colectivo, habían inspirado a Gaiman y McKean para llevar a cabo este trabajo utilizando a esta figura como el elemento central del mismo.

A lo largo de esta investigación se ha procurado, por tanto, resaltar la relevancia de esta novela gráfica como culminación del itinerario de un personaje que ha demostrado ser un arquetipo universal a la par que profundamente versátil, ya que ha sido capaz de pervivir a lo largo del tiempo y de reinventarse adaptándose a muchos y muy diversos entornos socioculturales, siendo, además, capaz de conservar en el proceso sus rasgos físicos y psicológicos principales sin sufrir modificaciones realmente significativas.

Igualmente, se ha hecho especial hincapié en la habilidad demostrada por Gaiman y McKean a la hora de introducirlo dentro del contexto semiótico de su propio universo iconográfico, así como de haber logrado enmarcar este clásico dentro del marco de una obra actual e impregnada de un intenso carácter personal.

## CONCLUSIÓN FINAL

Como conclusión final a este estudio centrado en torno a la revisión de la adaptación de *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* llevada a cabo por el escritor Neil Gaiman y el polifacético artista gráfico Dave McKean a mediados de los años noventa, cabría, en primer lugar, resaltar la magnífica capacidad de ambos para plasmar la esencia de las andanzas de este popular personaje dentro del contexto de una autobiografía ficticia impregnada de tintes marcadamente experimentales, tanto en el fondo como en la forma.

Resulta llamativo como, a pesar de que este trabajo se forjó en un contexto socio-cultural e histórico como es la Posmodernidad, que se encuentra tremendamente alejado tanto del Renacimiento, momento en el que el personaje fue concebido en Italia bajo el nombre de Pulcinella, como de la época de la Restauración, periodo en el que se introdujo por primera vez en Inglaterra y se adaptó para el teatro de marionetas, renombrándose como Mr. Punch, los autores son capaces de preservar su naturaleza irreverente y contestataria sin introducir modificaciones significativas en su idiosincrasia personal.

Además, aunque el medio elegido para dar vida a esta pieza, a saber, la novela gráfica, dista considerablemente en su ejecución de las formas teatrales para las que el este espectáculo fue diseñado, los autores logran, sin embargo, vincularse a la tradición inaugurada por Collier y Cruikshank quienes, ya a principios del siglo XIX, para llevar a cabo la primera versión impresa de esta historia, se percataron de la valiosa capacidad expresiva de la conjunción de texto e imagen.

Por tanto, a lo largo de este trabajo de investigación por un lado se ha puesto el acento en resaltar la versatilidad del cómic como medio artístico y, por otro, en hacer hincapié en la transmedialidad del arquetipo cultural representado por Pulcinella/Mr. Punch en los diversos entornos socio-históricos y geo-estéticos en los que ha sido adoptado desde su nacimiento, con la intención de construir una base sólida para el posterior análisis en profundidad de *The Tragical...*

A fin de procurar dotar a este estudio de un orden lógico que propiciase una mejor comprensión tanto del medio artístico en el Gaiman y McKean modelaron su obra, como del proceso evolutivo sufrido a lo largo de la historia del personaje que la protagoniza, el

trabajo ha sido dividido en tres actos dedicados a los diferentes aspectos que engloba *The Tragical...*

Así, en el primer acto, que lleva por título «“El Noveno Arte”: Evolución de un medio desde sus orígenes hasta nuestros días» se han abordado todas aquellas cuestiones relacionadas con el germen que dio lugar al cómic y a su posterior evolución, su definición y los diferentes enfoques propuestos por los investigadores en torno a su estudio, así como un resumen de los términos indispensables para comprender su organización interna. Para ello, se optó por dividir el capítulo en cuatro subapartados diferentes: «I.1 Breve historia del cómic», «I.2 Definición de cómic: Diferentes enfoques en torno a su estudio», «I.3 La Novela Gráfica: ¿Invención editorial o reconversión del medio?» y, por último, «I.4 Guía práctica de términos imprescindibles para el estudio del cómic».

En «I.1 Breve historia del cómic» se ha hecho referencia al ambiente social y las diversas circunstancias que se sucedieron para dar lugar al nacimiento del medio y a su posterior evolución, incidiendo en los hitos que han dejado su huella en la trayectoria de esta forma artística. De esta manera, se ha hablado de la polémica que gira en torno a si su paternidad corresponde al escritor y dibujante suizo Rodolphe Töpffer y, por tanto, se trata de una producción vinculada al mundo del arte desde el principio, o si, por el contrario se trata de un subproducto destinado al consumo de masas, que hunde sus raíces en la pugna que mantuvieron los magnates periodísticos Hearst y Pulitzer a finales del siglo XIX para atraer una mayor cantidad de lectores a sus respectivos diarios.

Asimismo, se ha tratado la diferencia entre *comic strip* y *comic book* y se ha hablado de la Edad de Oro de los cómics, que supuso el auge de los cómics de aventuras y de superhéroes con personajes tan conocidos como Superman (1938), Batman (1939) o Wonder Woman (1941), entre muchos otros.

Por otra parte, se ha aludido a la terrible persecución por parte de las autoridades tanto civiles como religiosas de la que los cómics fueron objeto durante los años 40 y 50, por ser considerados estos como una influencia nociva para los más jóvenes, así como de las leyes para regular su contenido que se impusieron como consecuencia y a cuyos preceptos se han ceñido editoriales tan conocidas como DC y Marvel hasta los años 2011 y 2001, respectivamente.



A continuación se ha resaltado la labor de editores como William Gaines, que se negaron a someterse a dichas restricciones y continuaron publicando trabajos que violaban flagrantemente los códigos que se habían implantado, y de quienes siguieron su estela durante las décadas de los 60 y 70, oponiéndose a las normas impuestas por las “autoridades morales”, y que siguieron editando *comix underground* en los que defendían la libertad de expresión y retaban a los estereotipos ultraconservadores que imperaban en la cultura popular norteamericana de la época.

Igualmente, se ha hablado de otras manifestaciones nacionales del medio, dedicando una especial atención a las *bandes dessinées*, los tebeos y los *fumetti*, que proliferaron en Francia, España e Italia, respectivamente, haciendo referencia a aquellas publicaciones que tuvieron una mayor trascendencia e incluso llegaron a alcanzar un éxito internacional, como es el caso de series tan aclamadas como *Astérix le Gaulois*, *Mortadelo y Filemón* y *Corto Maltese*.

Asimismo, se ha tratado el cambio de paradigma sociocultural que se vivió a nivel global durante las décadas de los 70 y los 80, y cómo esto propició lo que se conoce como la Edad de Plata del cómic, momento en que guionistas y dibujantes pondrían a prueba los límites del medio y lo abrirían a la experimentación, dando paso en primera instancia a publicaciones como *Métal Hurlant*, *2000 AD* o *El Jueves*, así como a las primeras editoriales independientes en los EEUU y propiciando, ya a finales de los 80 y principios de los 90, la aparición de trabajos de gran calidad como *Watchmen* (1986-87), *Maus* (1980-91) o *Batman: Year One* (1987).

Por último, se han abordado las consecuencias que supusieron para el medio la introducción de las nuevas tecnologías y, más en concreto, de internet, que permitió que irrumpiesen en escena nuevas y más modernas ramificaciones del mismo como los *e-comics*, los *webcómics*, las *bandes dessinées numériques* o los *sprite comics* entre muchos otros, y que dieron lugar a una auténtica revolución debido a las numerosas posibilidades artísticas que ofrecían.

En «I.2 Definición de cómic: Diferentes enfoques en torno a su estudio» se ha comentado la dificultad que implica para los especialistas formular una definición apropiada de las características formales sobre las que se sustenta el cómic. Así en primer lugar se ha defendido que, lejos de considerar esta forma de expresión artística como un subgénero de la literatura o de cualquier otro medio de expresión, debe de ser considerada

como un medio en sí mismo. En segundo lugar, se ha aludido a todas aquellas perspectivas bajo cuyo prisma se abordó su estudio cuando este carecía de una infraestructura terminológica y gramatical propia, y que han abarcado ópticas tan diversas como la literaria, la cinematográfica, la psicoanalítica o la marxista, entre otras, antes de que especialistas como Scott McCloud, Neil Cohn o Thierry Groensteen dotasen al medio de un armazón crítico mucho más desarrollado y consolidado para su análisis.

Por otra parte, se ha ahondado en las teorías y en la terminología propuestas por Thierry Groensteen, ya que algunos de los términos sugeridos por este investigador han sido claves para poder llevar a cabo el análisis de *The Tragical...* en el tercer acto de este trabajo de investigación. Groensteen se centra en desarrollar una teoría macrosemiótica para el estudio del cómic, directamente vinculada con la descripción de sus fundamentos y la articulación de las imágenes, así como con su arquitectura y dinámica tanto dentro del marco de la página como del cómic en su totalidad. Así, se ha procedido a presentar conceptos básicos como los de “solidaridad icónica”, “espacio-topía”, “metaviñeta” o “multiviñeta” entre otros.

A través del punto «I.3 La Novela Gráfica: ¿Invención editorial o reconversión del medio?» se ha tratado de dirimir la polémica en torno a la aparición en los años 70 del término “novela gráfica” para referirse a aquellos trabajos que mostraban un mayor calado intelectual y a fin de diferenciarlos de los cómics *mainstream* o de trabajos de peor calidad dentro del medio, incidiendo en la problemática que para un gran número de autores plantea esta denominación, de la cual, al menos en principio, muchos se sintieron alejados, por considerarla una estrategia editorial para elevar el precio de los cómics que generaba, además, la creación de dos categorías, en su opinión, irreales.

Igualmente, se ha comentado la necesidad de determinados artistas de encontrar otra terminología diferente de esta última para referirse a sus trabajos y que, al mismo tiempo, se alejase de las connotaciones peyorativas que, en determinados contextos, continúa arrastrando el vocablo “cómic”. De esta forma, se han tenido en cuenta las opiniones de numerosos autores, así como de la crítica y de los propios fans con respecto a esta cuestión, considerándose particularmente interesantes las observaciones hechas por el investigador Rob Vollmar en su ensayo titulado *Discovering the Elephant*. Asimismo, se ha estimado como especialmente adecuada la aseveración de la estudiosa en la materia Jacqueline McTaggart quien declara que, en definitiva, si bien puede considerarse que

todas las novelas gráficas son, sin lugar a duda, cómics, no puede decirse, sin embargo, que todos los cómics sean novelas gráficas.

Por último, para cerrar este primer acto, en «I.4 Guía práctica de términos imprescindibles para el estudio del cómic» se ha ofrecido una aproximación a las expresiones ligadas a este particular universo. Por un lado, se ha atendido al hecho de que este tipo de trabajos suelen ser fruto del esfuerzo colaborativo de numerosos especialistas y, en consecuencia, se han enumerado los diferentes tipos de artistas que participan en su elaboración, y se han especificado los roles concretos que desempeñan dentro de la creación de estas obras.

Así mismo, se han detallado las funciones de los diversos elementos que componen, por una parte, tanto el propio diseño de la página, a saber, viñetas, metaviñetas, multiviñetas y *gutters*, como de los elementos básicos que dan forma a las propias viñetas, como las cartelas, los bocadillos o los efectos de sonido y las onomatopeyas. Para finalizar, se ha realizado un pequeño listado con los diferentes tipos de signos visuales que pueden aparecer en este contexto. Todo ello para posibilitar un correcto análisis de *The Tragical...*

El segundo acto, «De Pulcinella a Mr. Punch: Travesía de una máscara de la Italia renacentista a la Inglaterra del siglo XXI», se ha dedicado a ahondar en los orígenes del histrión de la *Commedia dell'arte* Pulcinella, y en el proceso evolutivo que lo llevó a convertirse en Mr. Punch, quien, como se sabe, es el protagonista de la novela gráfica que ha sido objeto de estudio en el tercer acto. A fin de organizar la información de una manera apropiada, el capítulo ha sido dividido en cuatro apartados: «II.1 *Commedia dell'arte*: Un juego de Máscaras», «II.2 Pulcinella: *Lo zanno di Napoli*», «II.3 Los mil y un rostros de Pulcinella: Recepción del personaje fuera de las fronteras italianas» y «II.4 Mr. Punch: Viaje de un histrión del teatro al guiñol».

En «II.1 *Commedia dell'arte*: Un juego de Máscaras» se ha hablado de la procedencia de las raíces históricas de la *commedia dell'arte*, género teatral en el que surgió el personaje durante el Renacimiento, y de cómo estas parecen ser la conjunción de una serie de influencias entre las que se incluyen el teatro aristofánico, la farsa atelana, las comedias de autores como Plauto y Terencio, la *commedia erudite* y determinadas tradiciones vinculadas a las celebraciones del carnaval. Así mismo, se ha hecho hincapié en que algunos de los factores más relevantes para su desarrollo fueron, por un lado, la

pérdida de control por parte de la iglesia del “calendario” religioso que regía la vida de la gente y, por otro, la profesionalización del oficio de actor y la inclusión de mujeres en los elencos teatrales.

Igualmente, se ha hecho referencia a los diversos periodos que atravesó el género y a cómo en menos de dos siglos este se propagó con gran fuerza, llegando alcanzar prácticamente todos los rincones de Europa, convirtiéndose en un catalizador de muchas y muy variadas tendencias teatrales, así como a las terribles persecuciones de las que fue objeto por parte de la jerarquía eclesiástica, que lo consideraba como algo vulgar, impúdico y potencialmente peligroso ya que, en su opinión, incitaba a la corrupción moral y a la lujuria.

Por otro lado, se ha reflejado la pugna que durante siglos ha existido entre defensores y detractores de esta forma teatral y la notable influencia que ha ejercido y ejerce en numerosos autores e intérpretes desde el Renacimiento hasta la actualidad, entre los que se encuentran personalidades tan importantes como Cervantes, Brecht, Stravinsky, Renoir, Picasso o Chaplin, por citar tan solo algunos de los ejemplos más conocidos.

A continuación se han aportado las visiones de diferentes especialistas en torno a cuáles son las características definitorias de la *commedia dell'arte* y que incluyen cuestiones como el énfasis de estas obras teatrales en los elementos visuales, la capacidad de los intérpretes para desarrollar actividades como las acrobacias, el baile, la mímica y la habilidad improvisatoria, así como el uso de máscaras por parte de muchos de los miembros del elenco. Sin olvidar hacer referencia a los principales actores y compañías que contribuyeron a convertir este género en una fórmula de éxito capaz de traspasar fronteras temporales y geográficas, dedicando un apartado especial a aquellas actrices que, poniendo en peligro su propia integridad, abrieron a otras mujeres las puertas a la vida profesional y pública.

Para finalizar esta sección se ha incluido un listado en el que figuran los principales arquetipos teatrales o máscaras que solían intervenir en las obras de esta forma representativa. De esta manera, se ha hablado en primer lugar de las tres categorías principales que la integraban, a saber, *vecchi*, *innamorati* y *zanni*, así como de una cuarta categoría que estaría constituida únicamente por personajes individuales; y, a continuación, se ha hecho una descripción de cada uno de los personajes que las

componen, a excepción, por supuesto del caso de Pulcinella, que, a pesar de pertenecer al grupo de los *zanni* o criados, ha sido objeto de un análisis individual en la siguiente sección del trabajo.

En el apartado «II.2 Pulcinella: *Lo zanno di Napoli*» se ha ahondado en la figura del célebre *zanno* Pulcinella, señalando las curiosidades en torno a su nacimiento y orígenes, así como el desarrollo que experimentó dentro del género de la *commedia dell'arte*.

En primera instancia, se ha apuntado que, a diferencia del resto de *zanni*, cuyas raíces se ubican en el norte de la Península Itálica, Pulcinella procede del *Regno delle Due Sicilie*, siendo más en concreto dos ciudades, Nápoles y Acerra, las que tradicionalmente se han disputado ser su patria original. También se ha hecho referencia a que su inclusión como un personaje estable dentro del reparto de la *commedia* fue relativamente tardío, ya que se remonta a principios del siglo XVII, si bien parece ser fruto de la síntesis de los rasgos del Maccus y el Bucco, dos personajes pertenecientes a la farsa atelana.

En otro orden de cosas, se ha señalado el consenso entre los especialistas a la hora de atribuir la invención de este personaje al actor y comediógrafo Silvio Fiorillo, mencionando así mismo a algunos de los intérpretes más destacados que, a lo largo de su historia, le han dado vida sobre los escenarios. Y se ha hecho, por último, referencia, a la inestabilidad de la personalidad de este histrión y a sus principales rasgos físicos y psicológicos, así como a la evolución de los mismos a lo largo de su historia. Así, se ha destacado por una parte su carácter violento e impulsivo y su glotonería y, por otra, su candidez y su capacidad para actuar libremente sin temer en ningún momento las consecuencias de sus actos.

En «II.3 Los mil y un rostros de Pulcinella: Recepción del personaje fuera de las fronteras italianas» se ha subrayado cómo la universalidad de la esencia de este arquetipo le condujo a convertirse en un símbolo capaz de representar a multitud de pueblos europeos, que propiciaron su transformación dotándole de diferentes rasgos y atributos regionales en función de dónde fuese acogido. A continuación, se han detallado las nuevas características del personaje en algunas de las naciones donde llegó a adquirir una mayor relevancia: así se ha descrito a la figura de Polichinelle en Francia, de Don Cristóbal



Polichinela en España, de Petrouchka en Rusia y de Hanswurst o Kasperle en Alemania y Austria.

Como broche final de este acto, «II.4 Mr. Punch: Viaje de un histrión del teatro al guiñol» está dedicado a la recepción de Pulcinella dentro de las fronteras inglesas y a su progresiva transformación en la popular marioneta conocida como Mr. Punch, así como a las diversas modificaciones que, con el devenir de los tiempos, fueron introduciéndose en sus representaciones hasta dar lugar al show que se conoce hoy en día. De este modo, se ha comenzado abordando la situación social y política en la que se hallaba sumida Inglaterra cuando esta figura teatral llegó a sus costas, así como la aguda metamorfosis experimentada por la sociedad británica a partir de los siglos XVI y XVII hasta la Revolución Industrial y de ahí en adelante, y cómo esta influyó tanto en el desarrollo del espectáculo como en la percepción que el público tenía del mismo. Igualmente, se ha señalado el año 1662 como una fecha clave dentro de la historia de Mr. Punch, ya que fue el año en el que el parlamentario Samuel Pepys dejó constancia por primera vez de su existencia.

Por otra parte, se ha señalado que la proliferación de este y otro tipo de espectáculos de marionetas, irónicamente, se vio favorecida por las leyes promulgadas en contra del teatro a finales del siglo XVII y principios del siglo XVIII, ya que aquellos lograron permanecer al margen de las prohibiciones debido a su supuesta naturaleza inofensiva y menos crítica con la clase política y eclesiástica.

Otro hito importante en la evolución de Punch al que se ha hecho referencia es su paso de los shows de *marionette* a su conversión en una marioneta de guante a finales del siglo XVIII y principios del XIX la cual, dada su sencillez y escasez de medios, permitió que los tenderetes donde se representaba la pieza proliferasen de manera exponencial en las áreas urbanas. Así mismo, se ha indicado que este cambio no solo supuso modificaciones a la hora de representar la obra, sino que también afectó al argumento y a la caracterización del propio personaje, que se erigió como el representante en los escenarios de los trabajadores de las clases sociales más desfavorecidas. Dicha transformación no solo afectó a Punch, sino que también alcanzó a otros miembros del reparto, como es el caso de su esposa, antaño agresiva y cruel, que vio su carácter notablemente dulcificado e incluso cambió su antiguo nombre, Joan, por el de Judy.

Por otro lado, se ha apuntado que uno de los elementos clave para su pervivencia fue el sentimiento de nostalgia que logró suscitar entre las clases medias británicas, que terminaron por convertirlo en un espectáculo familiar que no podía faltar en ninguna celebración infantil. Esto provocó la aparición a mediados del siglo XIX de los titiriteros conocidos como los *beach uncles*, que desarrollaron su labor profesional en los destinos vacacionales de la burguesía y contribuyeron a la proliferación de las diferentes organizaciones y grupos dedicados al estudio y a la promoción de Mr. Punch.

Para finalizar este capítulo, se ha hecho mención a las asociaciones que se han dedicado a la conservación de esta figura teatral desde el siglo XIX hasta la actualidad, entre las que destacan especialmente *The Punch and Judy Fellowship* y el *Punch and Judy College of Professors*, así como a todas aquellas festividades de carácter anual que se siguen celebrando en su honor, con una especial mención al *Covent Garden Mayfare Festival*, considerado como el cumpleaños oficial de Mr. Punch y en el que cada segundo domingo de mayo se dan cita cientos de titiriteros para representar su show y evitar que este caiga en el olvido.

El tercer y último acto, «*The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch: Títeres, violencia y reminiscencias del pasado*», ha servido a modo de confluencia de las líneas de investigación en las que se centraron el primer y el segundo acto, ya que, como se ha dicho en numerosas ocasiones, su intención era ofrecer los instrumentos necesarios para propiciar un correcto análisis de la novela gráfica de Neil Gaiman y Dave McKean *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*.

Al igual que en los dos capítulos anteriores y a fin de distribuir de manera adecuada el contenido presentado, se ha procedido a dividir la información en tres secciones: «III.1 Breve bio-bibliografía de Neil Gaiman y Dave McKean: Imaginería y características de su producción artística», «III.2 Trilogía sobre la memoria: Señales e interferencias en el proceso creativo de la obra de arte» y «III.3 Caso de estudio: *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*».

En «III.1 Breve bio-bibliografía de Neil Gaiman y Dave McKean: Imaginería y características de su producción artística» se ha explicado cómo la trayectoria vital de estos dos autores ha repercutido de manera directa en la elaboración de sus proyectos artísticos tanto por separado como en común, ya que las principales influencias de las que

han sido objeto, así como sus propias experiencias personales, les han servido como numen para desarrollar sus carreras profesionales.

Por ello se han aportado una serie de datos relacionados con los intereses personales de cada uno de ellos. En el caso de Gaiman, se ha resaltado su profundo interés por el folklore y la mitología de diferentes culturas, así como su asombrosa capacidad para adaptar estas historias a su propia idiosincrasia personal, logrando difuminar en sus textos de manera magistral los límites establecidos entre realidad y ficción. En cuanto a McKean, se ha hablado de sus numerosas influencias artísticas, así como de su carácter polifacético y de su interés por experimentar con nuevas técnicas y estilos artísticos.

Así mismo, se ha hablado de la materialización de sus inquietudes literarias y artísticas a través de los que se considera que son sus trabajos más destacados y que han sido merecedores de las alabanzas y el reconocimiento tanto de la crítica como de sus fans, haciendo especial hincapié en los trabajos que han desarrollado de manera conjunta y, más especialmente, en aquellos que pertenecen al ámbito de la novela gráfica.

El punto «III.2 Trilogía sobre la memoria: Señales e interferencias en el proceso creativo de la obra de arte» ha sido, sin lugar a dudas, el paso previo más necesario para el estudio de *The Tragical...*, ya que en él se han analizado dos de los primeros proyectos en los que Gaiman y McKean aunaron sus respectivos talentos y que son, además, las dos primeras partes de lo que los investigadores han dado en denominar como “trilogía de la memoria”, de la que la citada obra es la tercera y última pieza.

Por ello, a modo de introducción se han tratado los aspectos en común que comparten estos tres cómics para, a continuación, dedicar un breve análisis a *Signal to Noise* (1992) que, si bien es la segunda parte de esta tríada, es la obra que presenta una mayor independencia argumental y artística; y, para finalizar a *Violent Cases* (1987), debido a los fuertes vínculos que la ligan a *The Tragical...*

De este modo, se ha defendido la pertenencia de *Signal to Noise* a este grupo, ya que, aunque es una autobiografía ficticia que, a diferencia de *Violent...* y *The Tragical...*, se narra desde el punto de vista de un hombre maduro al borde de la muerte, y no desde la perspectiva de un niño que se adentra por primera vez en el mundo adulto, su protagonista se halla igualmente indefenso y solo frente a una serie de sucesos que no es capaz de controlar.

Por otro lado, se ha resaltado la consonancia entre *Violent Cases*, *opera prima* de estos autores, y *Tragical...*, dado que, en ambos casos, escritor y guionista sumergen a los lectores en narraciones centradas en las inquietantes experiencias vividas por los protagonistas durante su infancia y en las que su “yo” adulto, al tratar de recordarlas, se enfrenta a estos acontecimientos con el beneficio de la retrospectiva pero teniendo que superar los obstáculos de una memoria borrosa e incierta.

A modo de colofón, en «III.3 Caso de estudio: *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*», se ha procedido a realizar un estudio integral de esta novela gráfica considerando todos los aspectos relacionados tanto con las experiencias personales de Gaiman como con acontecimientos de índole fantástica que nunca tuvieron lugar, con situaciones verídicas vividas por el autor en su más tierna infancia o con los eventos puramente imaginarios con los que los conjuga para crear su guion. Igualmente, se ha hablado de las múltiples técnicas artísticas y vinculadas con el diseño gráfico empleadas por Dave McKean para poner imágenes a esta obra, y de cómo la conjunción del trabajo de ambos, escritor y dibujante, da lugar a una inquietante historia en la que realidad y ficción llegan a confundirse de tal forma que, en ocasiones, para el lector resulta francamente complicado discernir entre una y otra.

Así, por una parte se ha comentado el profundo interés de Neil Gaiman por ahondar en asuntos vinculados con su propio pasado y con la historia personal de algunos de los miembros de su entorno familiar más cercano. Temática que, además, es utilizada por el escritor como un excusa para abordar cuestiones relacionadas con los complejos procesos que utiliza la memoria, y con cómo esta puede resultar engañosa dado su carácter fragmentario, así como con el sentimiento de desasosiego que genera la pérdida de los seres queridos que un día constituyeron nuestro mundo y a los cuales recordamos de manera incompleta o inexacta, rellenando los huecos vacíos de su recuerdo con información que es fruto de nuestra propia percepción de los mismos, tamizada, además, por el tiempo y la distancia.

Por otro lado, el autor trata de reflejar la influencia de las aventuras y desventuras protagonizadas por el popular títere Mr. Punch en incontables generaciones de niños en Inglaterra, que han crecido asistiendo a sus macabras funciones, así como la gran importancia que ha tenido este *trickster* dentro del imaginario colectivo británico desde sus primeras representaciones a mediados del siglo XVII hasta la actualidad, y que le ha

llevado a convertirse, a pesar de su origen foráneo, en uno de los personajes más relevantes y queridos dentro de la tradición teatral anglosajona.

Con los citados elementos como base, Gaiman desarrolla una ficción revestida de autobiografía cuyo narrador relata en primera persona los borrosos sucesos que le acontecieron veinte años atrás, durante una estancia en casa de sus abuelos paternos. Con este fin, el autor se sirve de diferentes características físicas y psicológicas de sus ancestros para dar vida a los personajes ficticios de esta novela gráfica, a los que, además, vincula con las marionetas que forman parte del elenco del show protagonizado por Mr. Punch. De esta manera, el autor liga de forma directa a la abuela paterna del protagonista con Judy, a la “sirena” que mantiene un *affaire* con su abuelo con Pretty Polly y a Punch con los tres personajes masculinos adultos que figuran en la historia, a saber, Morton, Swatchell y el abuelo del niño, con quienes comparte bien rasgos fisonómicos, bien formas de comportamiento o de relacionarse con los demás, llegando a formar entre los cuatro un todo, como si de las diferentes caras de un tetraedro se tratase.

Asimismo, se ha hecho hincapié en la deslumbrante habilidad de McKean para plasmar a través de sus ilustraciones la complejidad de este guion, haciendo gala de un criterio estético propio que le aleja de las formas empleadas por otros artistas del medio. En este trabajo no solo cada metaviñeta posee su propio estilismo, ya que el artista emplea una gran multiplicidad de técnicas artísticas que incluyen la pintura al óleo, la escultura, el dibujo a carboncillo o a plumilla y el collage digital, entre otros, sino que, además, todos los elementos típicos del cómic poseen un carácter propio revestido de gran originalidad.

En conclusión, podría decirse que *The Tragical...* no solo es un híbrido por la forma elegida por sus autores para transmitirla al público, a saber, la novela gráfica, sino que su carácter mestizo alcanza absolutamente a todos los aspectos relacionados con la misma. En primer lugar, si bien en principio es presentada por Gaiman como una autobiografía, lo que, a priori, invita a creer de forma fehaciente en la veracidad de los hechos presentados, la obra es, en realidad, una autobiografía ficticia plagada de elementos fantásticos y sobrenaturales que pone a prueba los límites entre lo real y lo mágico y que incita a los lectores a dudar de su propia percepción de la realidad. Así mismo, la multiplicidad es, sin duda, lo que mejor define a las ilustraciones de este trabajo, siendo la variedad de estilos artísticos elegidos por McKean a la hora de



configurar las imágenes que acompañan al texto y que terminan de dar forma a este cómic lo que contribuye de una manera decisiva a dotarlo de su carácter transgresivo y profundamente experimental. En definitiva, esta novela gráfica funciona como un catalizador de muchas y muy variadas influencias no solo literarias y artísticas sino también profundamente personales, que son utilizadas por los autores para hacer hincapié en el polimorfismo y la versatilidad de la obra de arte, que ya no se presenta como un todo unificado sino como un ente heterogéneo en el que tienen cabida todo tipo impulsos, tanto materiales como artísticos. Con esta pieza, Gaiman y McKean no dejan lugar a dudas sobre el hecho de que la novela gráfica, como manifestación estética singular, resulta, en última instancia, un medio que precisa de una aproximación, revisión y crítica desde una perspectiva plural e inclusiva, que viene exigida por sus propias características intrínsecas.



## BIBLIOGRAFÍA

### **SOBRE EL PRIMER ACTO: “EL NOVENO ARTE”: EVOLUCIÓN DE UN MEDIO DESDE SUS ORÍGENES HASTA NUESTROS DÍAS**

ABEL, J. y MADDEN, M. (2008): *Drawing Words and Writing Pictures. Making Comics: Manga, Graphic Novels and Beyond*. Nueva York: First Second.

ÁLAMO FELICES, F. (2011): *Los subgéneros novelescos (Teoría y modalidades narrativas)*. Almería: Editorial Universidad de Almería.

ALBALADEJO MAYORDOMO, T. (2009): «Literatura y tecnología digital: producción, mediación e interpretación». [Consultado el 4 de abril de 2019]. Recuperado de [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/literatura-y-tecnologia-digital-produccion-mediacion-interpretacion-0/html/02485b9e-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/literatura-y-tecnologia-digital-produccion-mediacion-interpretacion-0/html/02485b9e-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html)

ANGOLOTTI, C. (1990): *Comics, títeres y teatro de sombras: tres formas plásticas de contar historias*. Madrid: Ediciones de la Torre.

BAETENS, J. (ed.) (2001): *The Graphic Novel*. Leuven: Leuven University Press.

BAETENS, J. y FREY, H. (2015): *The Graphic Novel: An Introduction*. Nueva York: Cambridge University Press.

BLASCO, J. y PARRAMÓN, J. (1980): *Como dibujar historietas* [1966]. Barcelona: Parramón Ediciones.

BONGCO, M. (2000): *Reading comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books*. Nueva York: Garland Publishing.

CAMPBELL, E. (2001): *Alec: How to be an Artist*. Georgia: Top Shelf Productions.

\_\_\_\_\_ (2004): «Graphic Novel Manifesto». [Consultado el día 3 de octubre de 2016]. Recuperado de [www.donmacdonald.com/2010/11/eddie-campbells-graphic-novel-manifesto/](http://www.donmacdonald.com/2010/11/eddie-campbells-graphic-novel-manifesto/) Publicado originalmente en *The Comics Journal*.

CARRIER, D. (2000): *The aesthetics of comics*. PA: Pennsylvania State University Press.

CATALÁ, J. (2008): *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: Editorial UOC.

CLOWES, D. (1997): *Modern cartoonist*. Seattle: Fantagraphics Books.

COHN, N. (2003): *Early Writings on Visual Language*. Carlsbad, CA: Emaki Productions.

\_\_\_\_\_ (2012, 19 de noviembre): «Visual narrative structure» en *Cognitive Science* 37, pp. 413-452. [Consultado el 20 de agosto de 2016] Recuperado de <https://doi.org/10.1111/cogs.12016>

\_\_\_\_\_ (2014a, 1 de julio): «The architecture of visual narrative comprehension: the interaction of narrative structure and page layout in understanding comics» en *Frontiers in Psychology*. 5:680. [Consultado el 25 de agosto de 2016]. Recuperado de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00680>

\_\_\_\_\_ (2014b, 1 de abril): «Building a better ‘comic theory’: Shortcomings of theoretical research on comics and how to overcome them» en *Studies in Comics* 5: 1, pp. 57-75. [Consultado el 3 de septiembre de 2016]. Recuperado de [https://doi.org/10.1386/stic.5.1.57\\_1](https://doi.org/10.1386/stic.5.1.57_1)

DANZIGER, J. (2013): *Girls and their comics: Finding a female voice in comic book narrative*. Plymouth: The Scarecrow Press.

DORFMAN, A. y MATTELART, A. (2005): *Para leer al Pato Donald [1972]*. Méjico DF: Siglo XXI.

DOWNEY, E. (2009): «Graphic Novels in Curriculum and Instruction Collections» en *Reference & User Services Quarterly*. Vol. 49, nº 2 (Invierno), pp. 181-188.

DUNCAN, R. y SMITH, M. (2009): *The Power of Comics*. Nueva York: The Continuum International Publishing Group.

ECO, U. (1988): «A Reading of Steve Canyon», en *Comic Iconoclasm*. Ed. por Sheena Wagstaff. Londres: Institute of Contemporary Arts, pp. 20-25.

\_\_\_\_\_ (2011): *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa [1965]*. Milán: Bompiani.

EISNER, W. (2000): *Theory of Comic and Sequential Art [1985]*. Tamarac (FL): Poorhouse Press.

\_\_\_\_\_ (1996): *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Tamarac (FL): Poorhouse Press.

\_\_\_\_\_ (2008): *Expressive Anatomy for Comics and Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Tamarac (FL): Poorhouse Press.

ESTREN, M. J. (2012): *A History of Underground Comics. 20<sup>th</sup> Anniversary Edition* [1974]. Oakland: Ronin Publishing.

FRESNAULT-DESRUELLE, P. (2009): *La bande dessinée*. París: Armand Colin.

GALAND, M. (2012): «Chris Ware, architecte de la mémoire: la projection spatiale de la mémoire en bande dessinée». Montreal: Université du Québec à Montréal. [Consultado el 15 de enero de 2015]. Recuperado de <https://archipel.uqam.ca/4996/1/M12522.pdf>

GASCA, L., y GUBERN, R. (2011): *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

GERBIER, L. (2010): «Les attractions de la bande dessinée et du cinéma. Entretien avec Thierry Smolderen» en *Les cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*. Ed. por Alain Boillat. Ginebra: L'Équinoxe, pp. 329-351.

GOMBRICH, E. (1987): *Reflections on the History of Art*. Los Angeles: University of California Press.

GRAVETT, P. (2004): *Manga: 60 Years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publishing.

GROENSTEEN, T. (1999): *Système de la bande dessinée [Système 1]*. París: PUF.

\_\_\_\_\_ (2000): «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization», en *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Ed. por Anne Magnussen y Hans-Christian Christiansen. Copenhague: Museum Tusculanum Press, pp. 29-41.

\_\_\_\_\_ (2008) *La Bande dessinée mode d'emploi*. Bruselas: Les Impressions nouvelles.

\_\_\_\_\_ (2011): *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*. París: PUF, col. «Formes sémiotiques».

GUBERN, R. (1997): *Medios icónicos de masas*. Madrid: Historia 16.



HARVEY, R.C. (1994): *The Art of the Funnies: An Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississippi.

\_\_\_\_\_ (2001): «Comedy at the Juncture of Word and Image» en *The Language of Comics. Word and Image*. Ed. por Robin Varnum y Christina T. Gibbons. Jackson: University Press of Mississippi, pp. 75-96.

\_\_\_\_\_ (2005): «Describing Discarding “Comics” as an Imponent Act of Philosophical Rigour» en *Comics as Philosophy*. Ed. por Jeff MacLaughlin. Jackson: University Press of Mississippi, pp. 14-26.

HATFIELD, C. (2005): *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi.

HUMPHRIES, S. (1995): *Hooligans or Rebels? An Oral History of Working-Class Childhood and Youth, 1889-1939*. Oxford: Blackwell.

JENKINS, H. (2007): *Confessions of an Aca-fan*. [Consultado el 5 de abril de 2019]. Recuperado de [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html#sthash.gSETwxQX.dpuf](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html#sthash.gSETwxQX.dpuf)

KHORDOC, C. (2001): «Visual Sound Effects in Asterix» en *The Language of Comics: Word and Image*. Ed. por Robin Varnum y Christina T. Gibbons. Jackson: University Press of Mississippi, pp. 156-172.

KUNZLE, D. (1973): *The History of the Comic Strip: The Early Comic Strip: Picture Stories and Narrative Strips in the European Broadsheet, c. 1450-1826*. Vol. 1. Berkeley: University of California.

\_\_\_\_\_ (1990): *The History of Comic Strip: The Nineteenth Century*. Vol. 2. Berkeley: University of California.

\_\_\_\_\_ (2007): *Father of the Comic Strip. Rodolphe Töpffer*. Jackson: University of Mississippi.

LEGG, C. (2008): «The Problem of the Essential Icon» en *American Philosophical Quarterly*. Vol. 45, n° 3 (Julio), pp. 207-232.

MASOTTA, O. (1982): *La historieta en el mundo moderno [1970]*. Barcelona: Ediciones Paidós.

MCCLOUD, S. (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York: Kitchen Sink Press.

\_\_\_\_\_ (2000): *Reinventing Comics*. Nueva York: Paradox Press.

\_\_\_\_\_ (2006): *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: HaperCollins Publishers.

MCLUHAN, E. y ZINGRONE, F. (ed.) (1997): *Essential McLuhan [1969]*. Nueva York: Routledge.

MCTAGGART, J. (2008): «Graphic Novels: The Good, the Bad, and the Ugly» en *Teaching Visual Literacy: Using Comic Books, Graphic Novels, Anime, Cartoons, and More to Develop Comprehension and Thinking Skills*. Ed. por Nancy Frey y Douglas Fisher. California: Corwin Press, pp. 27-46.

MOLINA, F. (2007): «Historia y evolución de la presencia del cómic en Internet» en *El Discurso de los Medios de Comunicación*. Recuperado de <https://webcomiqueros.files.wordpress.com/2009/02/historiaevolucionweb.pdf>

MOLINÉ, A. (2002): *El gran libro de los manga*. Barcelona: Ediciones Glénat.

MOLOTIU, A. (2013, 8 de julio): «List of Terms for Comic Studies». [Consultado el 12 de diciembre de 2016]. Recuperado de <http://comicsforum.org/2013/07/26/list-of-terms-for-comics-studies-by-andrei-molotiu/>

MONNIN, K. (2010): *Teaching Graphic Novels: Practical Strategies for the Secondary ELA Classroom*. Gainesville (FL): Maupin House Publishing.

NOFUENTES, A. (2010): «Structures narratives limites en bande dessinée». Poitiers : École Européenne Supérieure de l'Image, Université de Poitiers. [Consultado el 6 de junio de 2016]. Recuperado de [http://neuviemart.citebd.org/spip.php?page=memoire&id\\_memoire=2](http://neuviemart.citebd.org/spip.php?page=memoire&id_memoire=2)

NORDLING, L. (1995): *Your Career in the Comics*. Kansas City: Newspaper Features Council Staff.

NYBERG, A. (1998): *Seal of Approval: History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi.

PEETERS, B. (1991): *Planche, case, récit: lire la bande dessinée*. París: Casterman.

- PETERSEN, R. (2011): *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Bárbara: ABC-CLIO.
- PEIRCE, C. (1982): *The Writings of Charles S. Peirce: A Chronological Edition*. Vol. 2. Bloomington: Indiana University Press.
- \_\_\_\_\_ (1998): *Essential Peirce*. Ed. por Nathan Houser y Christian Kloesel. Vol. 2. Bloomington: Indiana University Press.
- POWER, N. (2009): *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World II Manga*. Jackson: University Press of Mississippi.
- SABIN, R. (1993): *Adult Comics: An Introduction*. Oxford: Routledge.
- SALINAS, P. (1992): «Aprecio y defensa del lenguaje: discurso pronunciado con ocasión de la cuadragésima colación de grabados de la Universidad de Puerto Rico» [1944]. Madrid: Alianza Editorial.
- SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, D. (2019): Prólogo. *Narrativas transmediales: Las metamorfosis del relato en los nuevos medios*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- SARACENI, M. (2003): *The language of comics*. Londres: Routledge.
- SCHELLY, B. (1999): *The Golden Age of Comic Fandom* [1995]. Ellettsville: Hamster Press.
- SILVA, L. (1977): «Los “comics” y su ideología vistos del revés» en *Teoría y Práctica de la Ideología de Ludovico Silva* [1971]. México DF: Editorial Nuestro Tiempo, pp. 123-148.
- SMOLDEREN, T. (2009): *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*. Bruselas: Les Impressions Nouvelles.
- TALLMAN, R. (2010): «The Ontology of Art and What Libraries Should Buy», en *Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives: Essays on Readers, Research, History and Cataloging*. Ed. por Robert G. Weiner. Jefferson: McFarland Publishing, pp. 192-201.
- TISSERON, S. (1985): *Tintin chez le psychanalyste*. París : Aubier.
- \_\_\_\_\_ (1987): *Psychanalyse de la bande dessinée*. París : PUF.
- TÖPFFER, R. (2003): *Essai de physiognomonie* [1845]. París: Presses Universitaires de France.

VOLLMAR, R. (2003-2004, 6 de octubre): «Discovering the Elephant: An Integralist Approach to understanding graphic novels», *Ninth Art*. [Consultado el 20 de diciembre de 2016]. Recuperado de <http://www.ninthart.com/authorindex.php?author=Rob+Vollmar>

WERTHAM, F. (1948): «The Psychopathology of Comic Books –An Introduction», en *American Journal of Psychotherapy*. Vol. 2, nº3, pp. 472-473.

\_\_\_\_\_ (1954): *Seduction of the Innocent*. Nueva York: Reinhart & Company.

WILLIAMS, P. y LYONS, J. (2010): *The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts*. Jackson: University Press of Mississippi.

WITEK, J. (1989): *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar*. Jackson: University Press of Mississippi.

WIKET, J. (ed.) (2007): *Art Spiegelman: Conversations*. Jackson: University Press of Mississippi.

WOLK, D. (2007): *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*. Filadelfia: Da Capo Press.

## **SOBRE EL SEGUNDO ACTO: DE PULCINELLA A MR. PUNCH: TRAVESÍA DE UNA MÁSCARA DE LA ITALIA RENACENTISTA HASTA LA INGLATERRA DEL SIGLO XXI**

ALBALADEJO MARTÍNEZ, J. A. (2011): «El dialecto: estigma y obstáculo en la recepción del *Wiener Volkstheater*» en *Revista de Filología Alemana* 20. Vol. 19, pp. 137-156.

ÁLVAREZ SELLERS, A. (2008): *Del Texto a la Iconografía: Aproximación al documento teatral del siglo XVII*. Valencia: Publicacions de la Universitat de València.

ANDREWS, R. (ed.) (2008): *The Commedia Dell'arte of Flaminio Scala: A Translation and Analysis of 30 Scenarios*. Plymouth: Scarecrow Press.

AYUSO, A. (2014, 11 de febrero): «Informe para tallar un rostro a don Cristóbal Polichinela». [Consultado el 15 de octubre de 2018]. Recuperado de

[www.titeresante.es/2014/informe-para-tallar-un-rostro-a-don-cristobal-polichinela-por-adolfo-ayuso](http://www.titeresante.es/2014/informe-para-tallar-un-rostro-a-don-cristobal-polichinela-por-adolfo-ayuso)

BAJTIN, M. (1999): *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento* [1941]. *El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.

BARETTI, J. (1768): *An Account of the Manners and Customs of Italy, with Observations on the Mistakes of Some Travellers, with Regard to that Country*, 2 vols. Londres: Davies, Davis & Rymers.

BRAGAGLIA, A. G. (1982): *Pulcinella*. Florencia: Sansoni Editore.

CAMERON, K. & HOFFMAN, T. (1969): *The Theatrical Response*. Ontario: The Macmillan Company.

CARO BAROJA, J. (2006): *El Carnaval. Análisis histórico-cultural*. Madrid: Taurus [1965].

CROCE, B. (1899): *Pulcinella e Il personaggio del napoletano in commedia*. Roma: Ermanno Loescher & C.

CRONE, R. (2006): «Mr. and Mrs. Punch in Nineteenth-Century England» en *The Historical Journal*, 49, pp. 1055-1082.

\_\_\_\_\_ (2012): *Violent Victorians: Popular Entertainment in Nineteenth-century London*. Manchester y Nueva York: Manchester University Press.

CURSON, T. (1807): *Cobbett's Parliamentary History of England from the Norman Conquest, in 1066 to the Year 1803*, vol. II. Londres: Bagshaw.

DÍAZ PADILLA, F. (2010): «Las cortesanas, rebeldes por la libertad» en *Rebeldes literarias*. Ed. por Estela González de Sande y Ángeles Cruzado Rodríguez. Sevilla: ArCíbel Editores, pp. 369-390.

DUCHARTE, P. L. (1966): *The Italian Comedy: The Improvisation Scenarios Lives Attributes Portraits and Masks of the Illustrious Characters of the Commedia dell'Arte* [1929]. Trad. por Randolph T. Weaver. Nueva York: Dover Publications.

FAVA, A. (2014): «Official Recognition of Pulcinella: The one who saved the Commedia from extinction by securing its continuity to the present day» en *The Routledge Companion to Commedia Dell'Arte*. Trad. por Mace Perlman y ed. por Judith Chaffee y Oliver Crick. Oxon: Routledge, pp. 108-113.



\_\_\_\_\_ (2013): «The Commedia Must Go On» en *Commediabyfava.it*. [Consultado el 10 de octubre de 2017]. Recuperado de <http://www.antoniofava.com/it/?lang=it>

FERNÁNDEZ VALBUENA, A. (2006): *La Comedia del Arte: materiales escénicos. Antología de guiones, repertorios, cartas y prólogos*. Madrid: Espiral/teatro.

FISHER, J. (1992): *The Theatre of Yesterday and Tomorrow: Commedia dell'Arte on the Modern Stage*. New York: The Edwin Mellen Press.

FO, D. (1987): *Manuale minimo dell'attore. Con un intervento di Franca Rame*. Turín: Einaudi.

GARZONI, T (1589): *La piazza universale di tutte le professioni del mondo*. Venecia. [Consultado el 1 de octubre de 2017]. Recuperado de [https://play.google.com/books/reader?id=vpY\\_AAAAcAAJ&hl=es&pg=GBS.PP5](https://play.google.com/books/reader?id=vpY_AAAAcAAJ&hl=es&pg=GBS.PP5)

GORDON, M. (1983): *Lazzi*. Nueva York: PAJ Publications.

GRANTHAM, B. (2001) *Playing Commedia: A Training Guide to Commedia Techniques*. Portsmouth, NH: Heinemann.

GRIGNOLA, A. (2000). *Maschere italiane nella Commedia dell'Arte*. Colognola ai Colli: Demetra.

HART, J. (2004): «Il Pazzia D'innamorati: A Commedia Dell'arte». Florida: University of Central Florida.

HENKE, R. (2002): *Performance and Literature in the Commedia dell'Arte*. Cambridge: Cambridge University Press.

HOPKIN, J.A. (1974): «The Influence of the Commedia dell'Arte on Opera Buffa». M. M. thesis, North Texas State University.

JONES, L. (2009): *Thomas Hardy and the Comic Muse*. New Castle: Cambridge Scholars Publishing.

KATRITZKY, M. A. (2006): *The Art of Commedia: A Study in the Commedia dell'Arte 1560-1620 with Special Reference to the Visual Records*. Amsterdam: Rodopi.

KERR, R. (2015): *The Rise of the Diva on the Sixteen-Century Commedia dell'Arte Stage*. Toronto: University of Toronto Press.

- KENNARD, J. S. (1935): *Masks and Marionettes*. Nueva York: The Macmillan Company.
- LANCASTER, J. (2005): *In the Shadow of Vesuvius: A Cultural History of Naples*. Londres: I. B. Tauris & Co.
- LAWNER, L. (1998): *Harlequin on the Moon: Commedia dell'Arte and the Visual Arts*. New York: Harry N. Abrahms.
- LEA, K. (1934): *Italian Popular Comedy: A Study in the Commedia dell'Arte, 1560-1620, with Special Reference to the English Stage*. Oxford: Clarendon Press.
- LÓPEZ GREGORIS, R. (ed.) (2004): *Plauto: Comedias. Gorgojo. El ladino cartaginés. Tres monedas. Truculento*. Madrid: Akal.
- LUCCHINI, A. (2006): *Cronache del teatro dialettale bolognese dalle origini ai nostri giorni*. Bologna: Edizioni Pendragon.
- MAESTRO, J. G. (2003): «Sobre el diálogo y la *commedia dell'arte* en los entremeses de Cervantes. *La Cueva de Salamanca*». Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. [Consultado el 7 de agosto de 2017]. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmctm749>
- MARITI, L. (1979): *Commedia ridiculosa. Comici di professione, dilettanti, editoria teatrale nel Seicento*. Roma: Bulzoni.
- MAROTTI, F. (ed.) (1976): *Il teatro delle favole rappresentative*. Vol. 2. Milán: Il Polifilo.
- MEEHAN, K. (2014): «Performing the Laboring Class: The Evolution of Punch and Judy Performance». Texas: Texas State University.
- MIKLASEVSKIJ, K. (1981): *La commedia dell'arte*. Venecia: Marsilio Editori.
- MOLINARI, C. (1985): *La commedia dell'arte*. Milán: Mondadori.
- MORENO HERNÁNDEZ, A. (2007): «Tras la estirpe de los figurones: en torno al *miles gloriosus* de Plauto». Ed. por Luciano García Lorenzo. Caracas: Editorial Fundamentos, pp. 23-70.
- NICOLL, A (1963): *The World of Harlequin: a critical study of the commedia dell'arte*. Cambridge: Cambridge University Press.
- NEKRASOV, N. (ed.) (2009): *Petersburg: The Physiology of a City*. Trad. Por

- Thomas Gaiton Marullo. Evanston: Northwestern University Press.
- OLIVA, C. y TORRES, F. (2002): *Historia básica del arte escénico* [1990]. Madrid: Cátedra.
- OREGLIA, G. (1968): *The Commedia dell'Arte*. New York: Hill and Wang Dramabook.
- PAËRL, H. (2002): *Pulcinella, la misteriosa maschera della cultura europea*. Trad. por Francesca Terrano. Roma: Apeiron Editori.
- PERLMAN, M. (2014): «Reading and Interpreting the Capitano's Multiple Mask-Shapes» en *The Routledge Companion to Commedia dell'Arte*. Ed. por Judith Chaffee y Oliver Crick. Oxon: Routledge, pp. 82-90.
- PREESHL, A. (2014): «The Many Faces of Brighella» en *The Routledge Companion to Commedia Dell'Arte*. Ed. por Judith Chaffee y Oliver Crick. Oxon: Routledge, 114-121.
- PEPYS, S. (2004): *Diary of Samuel Pepys* [1660-1669]. [Consultado el 20 de agosto de 2017]. Project Gutenberg. Recuperado de [www.archive.org/stream/diaryofsamuelpep04200gut/4200.txt](http://www.archive.org/stream/diaryofsamuelpep04200gut/4200.txt)
- PROSSOMARITI, S. (2014): *I signori di Napoli: storia e Gloria di chi ha governato sotto l'ombra del Vesuvio*. Roma: Newton Compton Editori.
- RICCOBONI, L. (1728): *Histoire du théâtre italien*. París. [Consultado el 20 de agosto de 2017]. Recuperado de [https://pdfentity.co/downloads/histoire\\_du\\_theatre\\_italien\\_by\\_luigi\\_riccoboni.pdf](https://pdfentity.co/downloads/histoire_du_theatre_italien_by_luigi_riccoboni.pdf)
- RICHARDS, K. y RICHARDS, L. (1990): *The Commedia dell'Arte: A Documentary History*. Oxford: Basil Blackwell.
- RODRÍGUEZ, J. I. (2011): «Actrices de la *commedia dell'arte*» en *La mujer: de los bastidores al proscenio en el teatro del siglo XVI*. Ed. por Irene Romera Pintor y Josep Lluís Sirera. Valencia: Publicacions de la Universitat de València, pp. 265-274.
- ROZIK, E. (2011): *Comedy: A Critical Introduction*. Brighton: Sussex Academic Press.
- RUDLIN, J. (1994): *Commedia del'arte: A Handbook for Troupes*. Londres: Routledge.

RUDLIN, J. & CRICK, O. (2001): *Commedia dell'arte: A Handbook for Troupes*. Londres: Routledge.

RUMBAU, T. (2013, 3 de marzo): «Rutas de Polichinela» en *Títeres y ciudades del mundo. Cuaderno de viaje de Toni Rumbau*. [Consultado el 18 de octubre de 2018]. [www.rutasdepolichinela.blogspot.com.es/2013/03/jan-klaassen-wim-kerkhove-y-hetty-paerl.html](http://www.rutasdepolichinela.blogspot.com.es/2013/03/jan-klaassen-wim-kerkhove-y-hetty-paerl.html)

SALVAT, R. (1996): *El teatro como texto, como espectáculo* [1983]. Barcelona: Montesinos.

SAND, M. (1860): *Masques et Bouffons (comédie italienne): texte et dessins*. Vols. 1 y 2. París: Michel Lèvy et frères.

SCALA, F. (1967): *Scenarios of the Commedia dell'arte: Flaminio Scala's I Teatro delle Favole Rappresentative*. Trad. por Henry F. Salerno. Con prólogo de Kenneth McKee. Nueva York: New York University Press.

SMITH, W. (1964): *The Commedia dell'Arte: A Study in Italian Popular Comedy* [1912]. New York: Benjamin Bloom.

SOBECK, J. M. (2007): «Arlecchino's Journey: Crossing Boundaries Through la Commedia dell'Arte». Brigham Young University.

SPEAIGHT, G. (1970): *Punch and Judy: A History*. Londres: Studio Vista LTD.

TAVIANI, F. y SCHINO, M. (1991): *Il segreto della Commedia dell'arte. La memoria delle compagnie italiane de XVI, XVII e XVIII secolo* [1982]. Florencia: La casa Usher.

UNDERDOWN, D. (1985): *Revel, Riot and Rebellion: Popular Politics and Culture in England, 1603-1660*. Oxford: Clarendon Press.

VALERIANO, L. (2014): *La tradizione delle maschere*. Roma: Carlo Marconi Editore.

VÉLEZ-SAINZ, J. (2000): «El *Recueil Fossard*, la compañía de los Gelosi y la génesis de *Don Quijote*» en *Bulletin of the Cervantes Society of America*. Vol. 20, nº 2, pp. 31-52.

WILBOURNE, E. (2016): *Seventeenth-Century Opera and the Sound of the Commedia dell'Arte*. Chicago: The University of Chicago Press.

WOLF, L. J. (2012): *Introduction to Theater: A Direct Approach*. Estados Unidos: Exlibris Corporation.

ZORZI, L. (1980): «Intorno alla commedia dell'arte», en *Scene e figure del teatro italiano*. Ed. por Elvira Garbero Zorzi y Sergio Romagnoli, 123-37. Reggio Emilia: Società editrice il Mulino, 1985. Reimpreso en *Forum Italicum* 14 (1980): 426-53.

\_\_\_\_\_ (1990): *L'attore, la commedia, il drammaturgo*. Torino: Einaudi.

### **SOBRE EL TERCER ACTO: THE TRAGICAL COMEDY OR COMICAL TRAGEDY OF MR. PUNCH: TÍTERES, VIOLENCIA Y REMINISCENCIAS DEL PASADO**

ALBERCA, M. (2007): *El pacto ambiguo: de la novela autobiográfica a la autoficción* [1996]. Madrid: Biblioteca Nueva.

\_\_\_\_\_ (2012): «Umbral o la ambigüedad autobiográfica» en *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, pp. 3-24.

\_\_\_\_\_ (2017): *La máscara o la vida*. Málaga: Pálido Fuego.

ANDREASEN, H. (1996, 1 de mayo): «An Interview with Dave McKean» en *Serie Journalen*. [Consultado el 13 de abril de 2018]. Recuperado de <http://www.naylor.net/andrew/mckean/interview.html>

BOOKER, K. (ed.) (2010): *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*. Vol. 1. Oxford: Greenwood.

BRAYSHAW, C. (1997, junio): «Interview with Dave McKean» en *The Comics Journal* n°196, pp. 58-89. [Consultado el 3 de marzo de 2018]. Recuperado de <http://www.tcj.com/the-comics-journal-no-196-june-1997/>

BRUIN-MOLÉ, M. J. (2011, 18 de mayo): «Apocalypse to Apocatastasis: Comics, Memory and Meaning in *Signal to Noise*» en *Contemporary Literature: Theorizing the Graphic Novel*. [Consultado el 10 de noviembre de 2018]. Recuperado de [http://www.academia.edu/662186/Apocalypse to Apocatastasis Comics Memory and Meaning in Signal to Noise](http://www.academia.edu/662186/Apocalypse_to_Apocatastasis_Comics_Memory_and_Meaning_in_Signal_to_Noise)



CATES, I. (2013): «Memory, Signal, and Noise in the Collaborations of Neil Gaiman and Dave McKean» en *Drawing from Life: Memory and Subjectivity in Comic Art*. Ed. por Jane Tolmie. Jackson: University Press of Mississippi, pp. 166-183.

DOUBROVSKY, S. (2001): *Fils* [1977]. París: Gallimard.

FRIEDMAN, M. (2015, 18 de agosto): «Pictures that Tick: Short Narrative by Dave McKean» [Consultado el 22 de septiembre de 2018]. Recuperado de <https://bookriot.com/2015/08/18/pictures-tick-short-narrative-book-one-dave-mckean/>

GAIMAN, N. (2016a): «Why our Future Depends on Libraries, Reading and Daydreaming: The Reading Agency Lecture» [2013] en *The View from the Cheap Seats*. Londres: Headline Publishing Group, pp. 9-20.

\_\_\_\_\_ (2016b): «Three Authors. On Lewis, Tolkien and Chesterton: The MythCon 35 Guest of Honor Speech» [2004] en *The View from the Cheap Seats*. Londres: Headline Publishing Group, pp. 38-43.

\_\_\_\_\_ (2016c): «Some Reflections on Myth (with Several Digressions onto Gardening, Comics and Fairy Tales)» [2001] en *The View from the Cheap Seats*. Londres: Headline Publishing Group, pp. 59-68.

\_\_\_\_\_ (2016d): «Terry Pratchett: An Appreciation» [2004] en *The View from the Cheap Seats*. Londres: Headline Publishing Group, pp. 106-111.

GAIMAN, N. Y MCKEAN, D. (2002): *Violent Cases* [1987]. Milwaukie: Dark Horse Comics.

\_\_\_\_\_ (2007): *Signal to Noise* [1992]. Milwaukie: Dark Horse Comics.

\_\_\_\_\_ (2007): Introducción. *Signal to Noise* [1992]. Por Jonathan Carroll. Milwaukie: Dark Horse Comics.

\_\_\_\_\_ (2014): *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* [1994]. Nueva York: DC Comics.

GILL, R. (2007): *Cherry Blossom Epiphany: The Poetry and Philosophy of a Flowering Tree*. Florida: Paraverse Press.

GROEMER, G. (2016): *Street Performers and Society in Urban Japan, 1600-1900: The Beggar's Gift*. Oxford: Routledge.

HEARN, L. (2006): *Proverbios budistas japoneses*. Trad. por Manuel Recillas. Méjico: Editorial Verdehalago.

HOAD, P. (2013, 22 de octubre): «Neil Gaiman and Dave McKean: how we made The Sandman» en *The Guardian*. [Consultado el 26 de julio de 2018]. Recuperado de <https://www.theguardian.com/culture/2013/oct/22/how-we-made-sandman-gaiman>

HUTTON, M. (1889, junio): «The Negro on the Stage» en *Harpers Magazine*, nº 79. Harper's Magazine Co., pp.131-145. [Consultado el 15 de octubre de 2018]. Recuperado de <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=uva.x000756766;view=1up;seq=4>

IRVINE, A. (2008): «Black Orchid» en *The Vertigo Encyclopedia*. Londres: Dorling Kindersley.

JAVIER, P. (2014): «Some Notes on bpNichol, (Captain) Poetry, and Comics» en *Reading the Difficulties: Dialogues with Contemporary American Innovative Poetry*. Ed. por Thomas Fink y Judith Halden-Sullivan. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, pp. 178-187.

JIMÉNEZ, J. (2011, 16 de marzo): «'Celluloid', de Dave McKean, cuando el erotismo es arte» en *El cómic en RTVE.es*. [Consultado el 21 de marzo de 2018]. Recuperado de [www.rtve.es/rtve/20110316/celluloid-dave-mckean-erotismo-hecho-arte/416019.shtml](http://www.rtve.es/rtve/20110316/celluloid-dave-mckean-erotismo-hecho-arte/416019.shtml).

KLAPCSIK, S. (2012): *Liminality in Fantastic Fiction: A Poststructuralist Approach*. Jefferson, NC: McFarland & Company.

LYOTARD, J.F. (2018): *La Condition posmoderne : rapport sur le savoir* [1979]. París: Éditions de Minuit.

MAIELLO, M. (2005, 21 de septiembre): «You Son of a... God» en *Forbes Magazine*. [Consultado el 2 de junio de 2018]. Recuperado de [www.forbes.com/2005/09/21/gaimananansiboyscx\\_mm\\_0921bookreview.html#18c3ad413962](http://www.forbes.com/2005/09/21/gaimananansiboyscx_mm_0921bookreview.html#18c3ad413962)

MCCABE, J. (2004): *Hanging Out with the Dream King: Conversations with Neil Gaiman and His Collaborators*. Seattle: Fantagraphics Books.

MCKEAN, D.: «Biography» en *Dave McKean Official Site*. [Consultado el 26 de marzo de 2018]. Recuperado de <http://www.davemckean.com/personal/biography/>

MEANS-SHANNON, H. (2012): «Violent Cases and Mr Punch: Neil Gaiman and Dave McKean reflect darkly on the imagery of individuation» en *Intellect: Studies in Comics*.

Vol. 2, nº2. Ed. por Julia Round y Chris Murray. Dundee: University of Dundee Press, pp. 357-373.

MEESTERS, G. (1997, noviembre): «Interview with Dave McKean» en *Stripkap*. [Consultado el 26 de julio de 2018]. Recuperado de <http://www.stripkap.net/McKean.html>

OLSEN, S. (2005): *Library of Graphic Novelists: Neil Gaiman*. Nueva York: Rosen Publishing.

PROSSER, J.A. (2015): «The American Odyssey» en *Neil Gaiman in the 21<sup>st</sup> Century: Essays on the Novels, Children's Stories, Online Writings, Comics and Other Works*. Ed. por Tara Prescott. Jefferson: McFarland & Company, pp. 9-18.

RADIN, P. (1956): *The Trickster: A Study in American Indian Mythology*. Nueva York: Schocken Books.

ROMERO-JÓDAR, A. (2012): «When the Life Giver Dies, All Around Is Laid Waste: Structural Trauma and the Splitting of Time in *Signal to Noise*, a Graphic Novel» en *The Journal of Popular Culture*. Vol. 45, nº5. Wiley Periodicals, Inc., pp. 1000-1019.

ROUND, J. (2007, 6 de julio): «Apocatastasis: redefining tropes of the apocalypse in Neil Gaiman and Dave McKean's *Signal to Noise*» en *International Journal of Comic Art*. Nº 15, pp. 453-464. [Consultado el 10 de mayo de 2018]. Recuperado de <http://eprints.bournemouth.ac.uk/26013/>

SINGER, M. (2011): *Grant Morrison: Combining the Worlds of Contemporary Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.

TINKER, E. (2008): «Childhood and memory in the comics of Neil Gaiman and Dave McKean » en *Identity and Form in Alternative Comics, 1967-2007*. Londres: University College London, pp. 206-236.

THOMPSON, K. (1993, enero): «Neil Gaiman Interview» en *Comics Journal* 155, pp. 64-76. [Consultado el 8 de febrero de 2018]. Recuperado de <http://www.tcj.com/the-comics-journal-no-155-january-1993/>

WAGNER, H., GOLDEN, C. y BISSETTE, S. (2009): *Prince of Stories: The Many Worlds of Neil Gaiman*. Nueva York: St. Martin's Griffith.

WHITAKER, S. (1989, enero): «Neil Gaiman interview» en *FA*. Nº 109, pp. 24-29.

## GALERÍA DE IMÁGENES

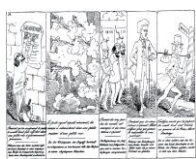





FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plancha de la <i>Histoire d'Albert</i>, publicado en Génova en 1846, página 11.</li> <li>- Digitalizado por <i>Project Gutenberg Distributed Proofreaders</i>.</li> <li>- Autor Rodolphe Töpffer.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-histoiredalbert-00-h.html">www.gutenberg.ca/ebooks/toepfferr-histoiredalbert-00-h.html</a></li> <li>- Imagen de dominio público.</li> </ul>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acuarela 6 de <i>Los Borbones en Pelota</i>, siglo XIX.</li> <li>- Atribuida a Valeriano Domínguez Bécquer y Gustavo Adolfo Bécquer.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.commons.wikimedia.org/wiki/File:Acuarela_6.JPG">www.commons.wikimedia.org/wiki/File:Acuarela_6.JPG</a></li> <li>- Imagen de dominio público.</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>Ally Sloper's Half Holiday</i>, publicado en Londres el 27 de diciembre de 1884.</li> <li>- Guión de Charles Henry Ross e ilustración de Marie DuVal.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.bl.uk/images/content/ally1884.jpg">www.bl.uk/images/content/ally1884.jpg</a></li> <li>- Imagen de dominio público.</li> </ul>
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen de The Yellow Kid, protagonista de la historieta titulada <i>Hogan's Alley</i>.</li> <li>- Autor Richard Felton Outcault.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.toonopedia.com/yellow.htm">www.toonopedia.com/yellow.htm</a></li> <li>- Imagen de dominio público.</li> </ul>
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quema de cómics [<i>Comic Book Burning</i>], h. 1950.</li> <li>- Autor sin especificar.</li> <li>- Tomado de American Civil Liberties Union of Connecticut. <a href="http://www.acluct.org/events/oct1bannedbookssinmadison.htm">www.acluct.org/events/oct1bannedbookssinmadison.htm</a></li> <li>- Imagen de dominio público.</li> </ul>
6a		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quema de cómics en Vancouver en 1954.</li> <li>- Publicado en <i>The Globe &amp; Mail</i>, 11 de noviembre de 1954.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.cbldf.org/2012/06/1948-the-year-comics-met-their-match/">www.cbldf.org/2012/06/1948-the-year-comics-met-their-match/</a></li> <li>- Imagen de dominio público.</li> </ul>

FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
6b		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quema de cómics en Vancouver en 1954.</li> <li>- Publicado en The Globe &amp; Mail, 11 de noviembre de 1954.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.cbldf.org/2012/06/1948-the-year-comics-met-their-match/">www.cbldf.org/2012/06/1948-the-year-comics-met-their-match/</a></li> <li>- Imagen de dominio público.</li> </ul>
7		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>Vampirella 1</i>, publicada en septiembre de 1969.</li> <li>- Publicado por Warren Publishing.</li> <li>- Autor Frank Frazetta.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.comics.org/issue/22981/4/">www.comics.org/issue/22981/4/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Warren Publishing.</li> </ul>
8		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada del primer número de la revista infantil <i>En Pantufet</i>, publicada en 1904.</li> <li>- Autor Antoni Muntañola i Carner.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.fundaciofolchitorres.org/patufet/1/pages/pat00">www.fundaciofolchitorres.org/patufet/1/pages/pat00</a></li> <li>- Imagen de dominio público.</li> </ul>
9		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Albert Uderzo, co-creador de Astérix el galo, dibujando al personaje en Ámsterdam el 27 de mayo de 1971.</li> <li>- Digitalizado por National Archief Fotocollectie Anefo.</li> <li>- Autor H. A. Peters.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.wikipedia.org/wiki/File:Uderzo_dibujando_a_Aterix.jpg">www.wikipedia.org/wiki/File:Uderzo_dibujando_a_Aterix.jpg</a></li> <li>- Imagen del Nationaal Archief.</li> </ul>
10		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de la versión japonesa del volumen 1 de Akira.</li> <li>- Publicado por Kodansha el 6 de diciembre de 1982.</li> <li>- Autor Katsumihiro Otomo.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.wikipedia.org/wiki/File:Akira_Volume_1_Cover_Japanese_Version_(Manga).jpg">www.wikipedia.org/wiki/File:Akira_Volume_1_Cover_Japanese_Version_(Manga).jpg</a></li> </ul>
11		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 41 de «A Survivor's Tale», volumen 2 de <i>Maus</i>.</li> <li>- Publicado por Pantheon Books, Nueva York, 1992.</li> <li>- Autor Art Spiegelman.</li> <li>- Tomado de <a href="https://richardmcbec.com/writings/contemporary-jewish-art/item/maus-part-ii">https://richardmcbec.com/writings/contemporary-jewish-art/item/maus-part-ii</a></li> <li>- Imagen propiedad de Pantheon Books.</li> </ul>
12		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 31 de Theory of Comics &amp; Sequential Art.</li> <li>- Publicado por Poorhouse Press en 1985.</li> <li>- Autor Will Eisner.</li> <li>- Tomado de <a href="http://piratesandrevolutionaries.blogspot.com/2016/01eisner-ch3-comics-and-sequential-art.html">http://piratesandrevolutionaries.blogspot.com/2016/01eisner-ch3-comics-and-sequential-art.html</a></li> <li>- Imagen propiedad de Poorhouse Press.</li> </ul>



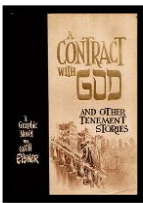
FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
13		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de <i>Understanding Comics: The Invisible Art</i>.</li> <li>- Publicado por William Morrow Paperbacks en 1993.</li> <li>- Autor Scott McCloud.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.cios.org/encyclopedia/mcluhan/explore/cmc/explore_cmc_03_text.html">http://www.cios.org/encyclopedia/mcluhan/explore/cmc/explore_cmc_03_text.html</a></li> <li>- Imagen propiedad de William Morrow Paperbacks.</li> </ul>
14		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de «What is “Visual Language”» de <i>Visual Language Lab</i>.</li> <li>- Autor Neil Cohn.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.visuallanguagelab.com/vislang.html">www.visuallanguagelab.com/vislang.html</a></li> <li>- Imagen propiedad de Neil Cohn.</li> </ul>
15		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de <i>What is a “graphic novel”?</i></li> <li>- Publicado en artbomb.net en 2002.</li> <li>- Autor Jessica Abel.</li> <li>- Tomado de <a href="http://dw-wp.com/resources/what-is-a-graphic-novel/">http://dw-wp.com/resources/what-is-a-graphic-novel/</a></li> <li>- Imagen con licencia de Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Uported License.</li> </ul>
16		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>A Contract with God</i>.</li> <li>- Publicado por Baronet Books en 1978.</li> <li>- Autor Will Eisner.</li> <li>- Tomado de <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/File:A_Contract_with_God_-_Baronet_trade_paper.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/File:A_Contract_with_God_-_Baronet_trade_paper.jpg</a>.</li> <li>- Imagen propiedad de Baronet Books.</li> </ul>
17		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>Louis Riel</i>.</li> <li>- Publicado por Drawn and Quarterly en 2003.</li> <li>- Autor Chester Brown.</li> <li>- Tomado de <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/File:Rielcomicstripcover.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/File:Rielcomicstripcover.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Drawn and Quarterly.</li> </ul>
18		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>Blankets</i>.</li> <li>- Publicado por Top Shelf Productions en 2003.</li> <li>- Autor Craig Thompson.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.craigthompsonbooks.com/category/blankets/">http://www.craigthompsonbooks.com/category/blankets/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Top Shelf Productions.</li> </ul>
19		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>It's a Good Life, If You Don't Weaken</i>.</li> <li>- Publicado por Drawn and Quarterly en 1996.</li> <li>- Autor Seth.</li> <li>- Tomado de <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/It%27s_a_Good_Life,_If_You_Don%27t_Weaken#/media/File:Seth_-_Its_a_good_life.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/It%27s_a_Good_Life,_If_You_Don%27t_Weaken#/media/File:Seth_-_Its_a_good_life.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Drawn and Quarterly.</li> </ul>


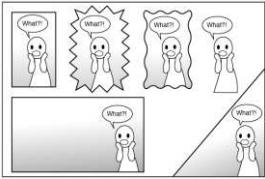





FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
20		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 120 de <i>Alec: How to Be an Artist</i>.</li> <li>- Publicado por Eddie Campbell Comics en 2001.</li> <li>- Autor Eddie Campbell.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.pseudopodium.org/repress/How_to_be_an_Artist/index.html">https://www.pseudopodium.org/repress/How to be an Artist/index.html</a></li> <li>- Imagen propiedad de Eddie Campbell.</li> </ul>
21		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de <i>Create a Comic: How to Plan and Lay Out Your Comic</i>.</li> <li>- Publicado en Design &amp; Illustration el 17 de Julio de 2015.</li> <li>- Autor Sara Berntsson.</li> <li>- Tomado de <a href="https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179">https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179</a></li> <li>- Imagen propiedad de Sara Berntsson.</li> </ul>
22		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 66 de <i>Understanding Comics: The Invisible Art</i>.</li> <li>- Publicado por William Morrow Paperbacks en 1993.</li> <li>- Autor Scott McCloud.</li> <li>- Tomado de <a href="https://canvas.umw.edu/courses/930511/files/37667946">https://canvas.umw.edu/courses/930511/files/37667946</a></li> <li>- Imagen propiedad de William Morrow Paperbacks.</li> </ul>
23		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 104 de <i>Understanding Comics: The Invisible Art</i>.</li> <li>- Publicado por William Morrow Paperbacks en 1993.</li> <li>- Autor Scott McCloud.</li> <li>- Tomado de <a href="https://canvas.umw.edu/courses/930511/files/37667946">https://canvas.umw.edu/courses/930511/files/37667946</a></li> <li>- Imagen propiedad de William Morrow Paperbacks.</li> </ul>
24		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplos de cartuchos, cartelas y apoyaturas de <i>Comic Book Grammar and Tradition</i>.</li> <li>- Publicado en Blambot.</li> <li>- Autores Todd Klein, Clem Robins, Scott Allie y Jason Arthur.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml">http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml</a></li> <li>- Imagen propiedad de Blambot.</li> </ul>
25		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplos de “globo rasgado” de <i>Comic Book Grammar and Tradition</i>.</li> <li>- Publicado en Blambot.</li> <li>- Autores Todd Klein, Clem Robins, Scott Allie y Jason Arthur.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml">http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml</a></li> <li>- Imagen propiedad de Blambot.</li> </ul>
26		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplos de “globo de cuchicheo” de <i>Comic Book Grammar and Tradition</i>.</li> <li>- Publicado en Blambot.</li> <li>- Autores Todd Klein, Clem Robins, Scott Allie y Jason Arthur.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml">http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml</a></li> <li>- Imagen propiedad de Blambot.</li> </ul>


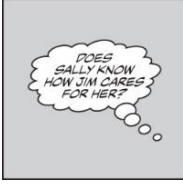





FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
27		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplos de “globo tembloroso” de <i>Comic Book Grammar and Tradition</i>.</li> <li>- Publicado en Blambot.</li> <li>- Autores Todd Klein, Clem Robins, Scott Allie y Jason Arthur.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml">http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml</a></li> <li>- Imagen propiedad de Blambot.</li> </ul>
28		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejemplo de “globo de pensamiento” de <i>Comic Book Grammar and Tradition</i>.</li> <li>- Publicado en Blambot.</li> <li>- Autores Todd Klein, Clem Robins, Scott Allie y Jason Arthur.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml">http://www.blambot.com/articles_grammar.shtml</a></li> <li>- Imagen propiedad de Blambot.</li> </ul>
29		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de <i>Understanding Comics: The Invisible Art</i>.</li> <li>- Publicado por William Morrow Paperbacks en 1993.</li> <li>- Autor Scott McCloud.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.alluvium-journal.org/2014/10/17/framing-comics-words/">https://www.alluvium-journal.org/2014/10/17/framing-comics-words/</a></li> <li>- Imagen propiedad de William Morrow Paperbacks.</li> </ul>
30		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lámina del <i>Balli di Sfessania/ Cucurucu-Razullo</i>, c.1621/22.</li> <li>- Autor Jacques Callot.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=118436001&amp;objectId=1562733&amp;partId=1">https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=118436001&amp;objectId=1562733&amp;partId=1</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
31		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen de un hombre y una mujer vestidos para el carnaval del manuscrito <i>Album Amicorum</i>.</li> <li>- Publicado en el año 1591.</li> <li>- Autor Jan van der Deck.</li> <li>- Tomado de <a href="https://luna.folger.edu/luna/servlet/detail/FOLGERCM1~6~6~1218610~214880:Album-amicorum--manuscript--1564,-">https://luna.folger.edu/luna/servlet/detail/FOLGERCM1~6~6~1218610~214880:Album-amicorum--manuscript--1564,-</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
32		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación pictórica de un espectáculo de la compañía <i>I Gelosi</i>, ca. 1590.</li> <li>- Óleo sobre lienzo.</li> <li>- Autor Hieronymus Francken I.</li> <li>- Museo Carnavalet.</li> <li>- Tomado de <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/I_Gelosi#/media/File:Gem%C3%A4lde_des_Hieronymus_Francken_-_Die_Compagnia_dei_Comici_Gelosi_bei_einer_Auff%C3%BChrung_in_Paris.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/I_Gelosi#/media/File:Gem%C3%A4lde_des_Hieronymus_Francken_-_Die_Compagnia_dei_Comici_Gelosi_bei_einer_Auff%C3%BChrung_in_Paris.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
33		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Arlequin Músico</i>, 1924.</li> <li>- Óleo sobre lienzo, 130x97,2 cm.</li> <li>- Autor Pablo Picasso.</li> <li>- Galería Nacional de Arte de Washington.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.slobidka.com/pablo-picasso/147-picasso-arlequin-musico.html">https://www.slobidka.com/pablo-picasso/147-picasso-arlequin-musico.html</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>







FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
34		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Mardi Gras</i>, 1888.</li> <li>- Óleo sobre lienzo, 102x81 cm.</li> <li>- Autor Paul Cézanne.</li> <li>- Museo Pushkin.</li> <li>- Tomado de <a href="https://fr.wikipedia.org/wiki/Mardi_Gras_(C%C3%A9zanne)#/media/File:Paul_C%C3%A9zanne_060.jpg">https://fr.wikipedia.org/wiki/Mardi_Gras_(C%C3%A9zanne)#/media/File:Paul_C%C3%A9zanne_060.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
35		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Les acteurs de la Comédie italienne</i>, h. 1725-28.</li> <li>- Óleo sobre lienzo, 26x22.</li> <li>- Autor Nicolas Lancret.</li> <li>- Museo Louvre.</li> <li>- Tomado de <a href="http://cartelfr.louvre.fr/cartelfr/visite?srv=car_not_frame&amp;idNotice=10677">http://cartelfr.louvre.fr/cartelfr/visite?srv=car_not_frame&amp;idNotice=10677</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
36		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>Il Teatro delle favole rappresentative</i>.</li> <li>- Publicado en el año 1611.</li> <li>- Copia escaneada de la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos.</li> <li>- Autor Flaminio Scala.</li> <li>- Tomado de <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Flaminio_Scala#/media/File:Scala_Cover_Plate_Il_Teatro_delle_Favole_Rappresentative_1611.jpg">https://es.wikipedia.org/wiki/Flaminio_Scala#/media/File:Scala_Cover_Plate_Il_Teatro_delle_Favole_Rappresentative_1611.jpg</a></li> </ul>
37		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retrato de dama con perro (según Aliverti Isabella Andreini), c. 1585-1588.</li> <li>- Óleo atribuido a Paolo Veronese.</li> <li>- Museo Thyssen-Bornemisza.</li> <li>- Tomado de <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Isabella_Andreini#/media/File:Portrait_of_a_Woman_with_a_Dog_-_Veronese_-_Museo_Thyssen.jpg">https://en.wikipedia.org/wiki/Isabella_Andreini#/media/File:Portrait_of_a_Woman_with_a_Dog_-_Veronese_-_Museo_Thyssen.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
38		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dama descubriendo el seno (según investigadores del Prado, posiblemente Verónica Franco), 1580-90.</li> <li>- Óleo sobre lienzo, 62x55,6 cm.</li> <li>- Autor Jacopo Tintoretto.</li> <li>- Museo del Prado.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/dama-descubriendo-el-seno/d35be5fe-c294-43c8-ab61-db79d4fd39c5">https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/dama-descubriendo-el-seno/d35be5fe-c294-43c8-ab61-db79d4fd39c5</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
39		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Il Magnifico</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Pantaleón_(comedia_del_arte)#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_06.jpg">https://es.wikipedia.org/wiki/Pantaleón_(comedia_del_arte)#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_06.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>








FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
40		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de <i>Il Magnifico</i>.</li> <li>- Elaborada con cuero, pigmentos y pelo de cabra.</li> <li>- Autor Alan G. Newman.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.maskmuseum.org/mask/commedia-pantalone/">https://www.maskmuseum.org/mask/commedia-pantalone/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Second Face: Museum of Cultural Masks.</li> </ul>
41		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Il Dottore</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b1/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_04.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b1/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_04.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
42		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de <i>Il Dottore</i>.</li> <li>- Autor Antonio Fava.</li> <li>- Tomado de <a href="http://repository.library.northwestern.edu/fedora/get/inu:inu-fava-0005144930-3d/inu:sdef-3d-object-001/getAsHTML?LANG=en">http://repository.library.northwestern.edu/fedora/get/inu:inu-fava-0005144930-3d/inu:sdef-3d-object-001/getAsHTML?LANG=en</a></li> <li>- Imagen propiedad de la biblioteca Northwestern University.</li> </ul>
43		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Il Capitano</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/44/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_09.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/44/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_09.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
44		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de <i>Il Capitano</i>.</li> <li>- Elaborada con cuero, pigmento y pelo de cabra.</li> <li>- Autor Alan G. Newman.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.maskmuseum.org/mask/commedia-capitano-1/">https://www.maskmuseum.org/mask/commedia-capitano-1/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Second Face: Museum of Cultural Masks.</li> </ul>
45		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Isabella</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Innamorati#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_10.jpg">https://es.wikipedia.org/wiki/Innamorati#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_10.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
46		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Lelio</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Innamorati#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_13.jpg">https://es.wikipedia.org/wiki/Innamorati#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_13.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>









FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
47		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Arlecchino</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e4/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_01.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e4/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_01.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
48		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de <i>Arlecchino</i>.</li> <li>- Elaborada con cuero y pintura.</li> <li>- Autor Graziano "Safir" Viale.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.maskmuseum.org/mask/commedia-arlecchino/">https://www.maskmuseum.org/mask/commedia-arlecchino/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Second Face: Museum of Cultural Masks.</li> </ul>
49		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Brighella</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Brighella#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_02.jpg">https://es.wikipedia.org/wiki/Brighella#/media/File:SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_02.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
50		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de <i>Brighella</i>.</li> <li>- Elaborada con cuero y pigmento.</li> <li>- Autor desconocido.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.maskmuseum.org/mask/commedia-brighella-1/">https://www.maskmuseum.org/mask/commedia-brighella-1/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Second Face: Museum of Cultural Masks.</li> </ul>
51		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pedrolinno</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="http://1.bp.blogspot.com/_pDF7mqtAzNY/SggUCxHwYI/AAAAAAAAAOE/SgPs4w1dxBg/s1600-h/Maurice+Sand+-+Pierrot.jpg">http://1.bp.blogspot.com/_pDF7mqtAzNY/SggUCxHwYI/AAAAAAAAAOE/SgPs4w1dxBg/s1600-h/Maurice+Sand+-+Pierrot.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
52		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pierrot</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5b/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_05.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5b/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_05.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>







FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
53		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Colombina</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_03.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_03.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
54		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara atelana representando al <i>Maccus</i>.</li> <li>- Publicado en <i>Ars Comica</i>.</li> <li>- Autor Antonio Fava.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.antoniofava.com/it/emporio/">http://www.antoniofava.com/it/emporio/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Antonio Fava.</li> </ul>
55		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara atelana representando al <i>Dossenus</i>.</li> <li>- Publicado en <i>Ars Comica</i>.</li> <li>- Autor Antonio Fava.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.antoniofava.com/it/emporio/">http://www.antoniofava.com/it/emporio/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Antonio Fava.</li> </ul>
56		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara atelana representando al <i>Pappus</i>.</li> <li>- Publicado en <i>Ars Comica</i>.</li> <li>- Autor Antonio Fava.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.antoniofava.com/it/emporio/">http://www.antoniofava.com/it/emporio/</a></li> <li>- Imagen propiedad de Antonio Fava.</li> </ul>
57		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pulcinello</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://c8.alamy.com/comp/KD6H7A/pulcinello-pulcinella-costume-dated-1700-drawn-by-maurice-sand-published-KD6H7A.jpg">https://c8.alamy.com/comp/KD6H7A/pulcinello-pulcinella-costume-dated-1700-drawn-by-maurice-sand-published-KD6H7A.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
58		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La fustigazione de Pulcinella</i>, 1797-1804.</li> <li>- Tinta y lápiz marrón, 35,3x47,3 cm.</li> <li>- Autor Giandomenico Tiepolo.</li> <li>- Museo de Arte Metropolitano de Nueva York.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.bta.it/txt/a0/08/bta00839.html">https://www.bta.it/txt/a0/08/bta00839.html</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>







FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
59		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pulcinella</i>.</li> <li>- <i>Masques et bouffons</i>, 1860.</li> <li>- Publicado por Michel Levy Freres.</li> <li>- Autor Maurice Sand.</li> <li>- Tomado de <a href="https://c8.alamy.com/comp/KD6H7A/pulcinelo-pulcinella-costume-dated-1700-drawn-by-maurice-sand-published-KD6H7A.jpg">https://c8.alamy.com/comp/KD6H7A/pulcinelo-pulcinella-costume-dated-1700-drawn-by-maurice-sand-published-KD6H7A.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
60		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Máscara de <i>Pulcinella</i>.</li> <li>- Publicado en <i>Ars Comica</i>.</li> <li>- Autor Antonio Fava.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.antoniofava.com/wp-content/uploads/2017/05/pulcinella_tiepolano-2.jpg">http://www.antoniofava.com/wp-content/uploads/2017/05/pulcinella_tiepolano-2.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Antonio Fava.</li> </ul>
61		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Polichinelle</i>.</li> <li>- <i>Five Characters from the Commedia dell'Arte</i>, ca. 1680.</li> <li>- Grabado coloreado a mano en papel verjurado.</li> <li>- Autor Nicolas Bonnart.</li> <li>- Davison Art Center, Wesleyan University.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/19/Polichinelle%2C_ca._1680_-_Nicolas_Bonnart.jpg/645px-Polichinelle%2C_ca._1680_-_Nicolas_Bonnart.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/19/Polichinelle%2C_ca._1680_-_Nicolas_Bonnart.jpg/645px-Polichinelle%2C_ca._1680_-_Nicolas_Bonnart.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
62		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marioneta de <i>Polichinelle</i>.</li> <li>- Elaborada con madera, tela, pigmento y plumas.</li> <li>- Autor desconocido.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.marionettesinvenice.com/images/G_Polichinelle_Med.jpg">http://www.marionettesinvenice.com/images/G_Polichinelle_Med.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
63		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen de Polichinela tomada del Semanario <i>El Polichinela</i>.</li> <li>- <i>El Polichinela. Semanario Jocosos de Literatura (frase desgastada), satírico, burlesco y cien mil y una cosa más</i>, Madrid, 1844.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.titeresante.es/wp-content/uploads/2014/02/6_Semanario-El-POLICHINELA-1844-Portada-low.jpg">http://www.titeresante.es/wp-content/uploads/2014/02/6_Semanario-El-POLICHINELA-1844-Portada-low.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
64		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Federico García Lorca sujetando a Don Cristóbal.</li> <li>- Imagen tomada en Buenos Aires en 1934.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.titeresante.es/2014/02/informe-para-tallar-un-rostro-a-don-cristobal-polichinela-por-adolfo-ayuso/">http://www.titeresante.es/2014/02/informe-para-tallar-un-rostro-a-don-cristobal-polichinela-por-adolfo-ayuso/</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>

FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
65		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografía Rudolf Nureyev interpretando a Petrushka,</li> <li>- Representación de la obra llevada a cabo por el Ballet de Nancy en el Châtelet Theatre en 1982.</li> <li>- Música de Igor Stravinsky.</li> <li>- Libreto de Stravinsky y Alexandre Benois.</li> <li>- Coreografía de Mikhail Fokine.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.nureyev.org/rudolf-nureyev-main-roles-ballets/petrushka-fokine-stravinski-rudolf-nureyev">http://www.nureyev.org/rudolf-nureyev-main-roles-ballets/petrushka-fokine-stravinski-rudolf-nureyev</a></li> </ul>
66		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Marioneta de guante representando a Petrushka.</li> <li>- Elaborada con papel maché, tela y pigmentos.</li> <li>- Tomado de <a href="https://wepa.unima.org/en/petrushka/#prettyPhoto">https://wepa.unima.org/en/petrushka/#prettyPhoto</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
65		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ilustración del actor Franz Schuch como Hanswurst, 1862.</li> <li>- Autor Karl Friedrich Flögel.</li> <li>- Tomado de <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Hanswurst#/media/File:F1%C3%B6gel1862_09_Franz_Schuch_als_Hanswurst.jpg">https://de.wikipedia.org/wiki/Hanswurst#/media/File:F1%C3%B6gel1862_09_Franz_Schuch_als_Hanswurst.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
66		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lámina ilustrada de <i>Het leven van Jan Klaassen</i>, 1864.</li> <li>- Autor Jan Schenkman.</li> <li>- Publicado por G. Theod.</li> <li>- Tomado de <a href="https://nl.wikipedia.org/wiki/Jan_Klaassen_(pop)#/media/File:Jan_Klaassen1.jpg">https://nl.wikipedia.org/wiki/Jan_Klaassen_(pop)#/media/File:Jan_Klaassen1.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
67		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xilografía de un mendigo siendo flagelado por las calles, c. 1567.</li> <li>- Autor desconocido.</li> <li>- Tomado de <a href="https://spartacus-educational.com/TUDpoverty.JPG">https://spartacus-educational.com/TUDpoverty.JPG</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
68		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografía de George Speaight vestido como Samuel Pepys en 1987.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.thepjf.com/george_speaight.html">http://www.thepjf.com/george_speaight.html</a></li> <li>- Imagen propiedad de The Punch &amp; Judy Fellowship.</li> </ul>


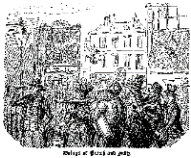





FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
69		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Segunda edición de <i>A Short View of the Immorality and Profaneness of the English Stage</i>, 1698.</li> <li>- Autor Jeremy Collier.</li> <li>- Editado por S. Keble.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.lib.utah.edu/img/rare-books/PN2047-C6-Title-DPTThumb.jpg">https://www.lib.utah.edu/img/rare-books/PN2047-C6-Title-DPTThumb.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
70		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ilustración de «Doings of Puch and Judy».</li> <li>- Publicado en <i>Doings in London</i> de George Smeeton en 1828.</li> <li>- Biblioteca de la Universidad de Cambridge.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.semanticscholar.org/paper/The-Open-University-%E2%80%99-s-repository-of-research-and-CRONE/5f6cacc45b03d624c201f073d2f5a79cdcdb7f0e/figure/0">https://www.semanticscholar.org/paper/The-Open-University-%E2%80%99-s-repository-of-research-and-CRONE/5f6cacc45b03d624c201f073d2f5a79cdcdb7f0e/figure/0</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
71		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Grabado de Punch y Joan como títeres de varillas, 1715.</li> <li>- The National Puppetry Archive.</li> <li>- Tomado de <a href="https://wepa.unima.org/en/great-britain/#prettyPhoto[pp_gal]/0/">https://wepa.unima.org/en/great-britain/#prettyPhoto[pp_gal]/0/</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
72		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Set de marionetas del show del show de <i>Punch &amp; Judy</i> talladas en madera, incluye a Punch, Judy, el Fantasma, el Diablo, Jack Ketch, Jim Crow, el Policía y otra figura sin identificar.</li> <li>- Alemania, 1890.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.oldwoodtoys.com/punch_&amp;_judy.htm">http://www.oldwoodtoys.com/punch_&amp;_judy.htm</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
73		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Punch in the Drawing Room</i>, 1871.</li> <li>- Publicado en <i>The Graphic</i>.</li> <li>- Museo Victoria and Albert.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/thats-the-way-to-do-it!-a-history-of-punch-and-judy/">http://www.vam.ac.uk/content/articles/t/thats-the-way-to-do-it!-a-history-of-punch-and-judy/</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
74		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Judy atacando a Punch, 1828: 108.</li> <li>- <i>Punch and Judy</i>.</li> <li>- Transcripción de John Payne Collier de la obra representada por Piccini.</li> <li>- Ilustraciones George Cruikshank.</li> <li>- Tomado de <a href="https://susanaellisauthor.files.wordpress.com/2016/04/punchjudy-by-cruikshank.jpg">https://susanaellisauthor.files.wordpress.com/2016/04/punchjudy-by-cruikshank.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de dominio público.</li> </ul>
75		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotografía de los miembros de The Punch &amp; Judy College of Professors en una playa de Paington.</li> <li>- Tomada por Mary Edwards.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.punchandjudy.org/about/">http://www.punchandjudy.org/about/</a></li> <li>- Imagen propiedad de The Punch Judy College of Professors.</li> </ul>



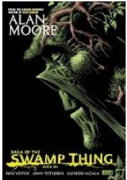





FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
76		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada del sexto libro de <i>Saga of the Swamp Thing</i> #57-64, Noviembre de 2011.</li> <li>- Guionistas Alan Moore, Stephen Bissette, Rick Veitch.</li> <li>- Bocetistas Stephen Bissette, Tom Yeates, Rick Veitch y John Totleben.</li> <li>- Encargados del color Stephen Bissette, Tatjana Wood, Adrienne Roy, Bill Sienkiewicz y John Totleben.</li> <li>- Entintadores Alfredo Alcalá, Tom Yeates y John Totleben.</li> <li>- Rotulistas Todd Klein, John Costanza y Richard Bruning.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.amazon.com/Saga-Swamp.Thing-Book-6/dp/1401246923">https://www.amazon.com/Saga-Swamp.Thing-Book-6/dp/1401246923</a></li> </ul>
77		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>Adventure Comics</i> #428, Julio-Agosto 1973.</li> <li>- Ilustrador Bob Oksner.</li> <li>- Entintador Bob Oksner.</li> <li>- Tomado de <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/File:BlackOJPG">https://en.wikipedia.org/wiki/File:BlackOJPG</a></li> <li>- Imagen propiedad de DC Comics.</li> </ul>
78		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de <i>The Sandman</i> #21, Prólogo de «Season of Mists», noviembre 1990.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Bocetista Mike Dringenberg.</li> <li>- Encargado del color Steve Oliff.</li> <li>- Entintador Malcolm Jones III.</li> <li>- Rotulistas Todd Klein.</li> <li>- Tomado de <a href="https://kitwritesthings.files.wordpress.com/2013/08/sandman1.jpg">https://kitwritesthings.files.wordpress.com/2013/08/sandman1.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo Comics.</li> </ul>
79		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ilustración de <i>The Sandman: The Dream Hunters</i>, 1999.</li> <li>- Autor Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Yoshitaka Amano.</li> <li>- Tomado de <a href="https://cannonballread5.wordpress.com/2013/07/12/travis_j_smiths-cbr5-review-86-the-sandman-the-dream-hunters-by-neil-gaiman-and-yoshitaka-amano/">https://cannonballread5.wordpress.com/2013/07/12/travis_j_smiths-cbr5-review-86-the-sandman-the-dream-hunters-by-neil-gaiman-and-yoshitaka-amano/</a></li> <li>- Imagen propiedad de DC.</li> </ul>
80		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel de la película <i>Coraline</i>, 2009.</li> <li>- Director Henry Selick.</li> <li>- Productores Bill Mechanic, Claire Jennings, Henry Selick, Mary Sandell.</li> <li>- Guionistas Neil Gaiman y Henry Selick.</li> <li>- Protagonizada por Dakota Fanning, Teri Hatcher, Jennifer Saunders Dawn French e Ian McShane.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/36/Coraline_poster.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/36/Coraline_poster.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Laika Pandemonium Films.</li> </ul>
81		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de <i>Black Orchid</i>, 1988.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.goodreads.com/book/show/47700.Black_Orchid">https://www.goodreads.com/book/show/47700.Black_Orchid</a></li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo Comics.</li> </ul>

FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
82		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Páginas de <i>Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth</i>, 1989.</li> <li>- Guionista Grant Morrison.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Rotulista Gaspar Saladino.</li> <li>- Tomado de <a href="https://deathdetective.files.wordpress.com/2016/10/coringa-asilo-arkham-de-grant-morrison1.jpg?w=1024&amp;h=784">https://deathdetective.files.wordpress.com/2016/10/coringa-asilo-arkham-de-grant-morrison1.jpg?w=1024&amp;h=784</a></li> <li>- Imagen propiedad de DC Comics.</li> </ul>
83		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>Cages</i>, 1998.</li> <li>- Guionista Dave McKean.</li> <li>- Bocetistas Dave McKean y Clare Haythornthwaite.</li> <li>- Rotulista Dave McKean.</li> <li>- Encargado del color Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/af/Cages_%28comic_book_cover%29.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/af/Cages_%28comic_book_cover%29.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Tundra Publishing.</li> </ul>
84		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de <i>Celluloid</i>, 2011.</li> <li>- Guionista Dave McKean.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.normaeditorial.com/blog/wp-content/uploads/2016/02/cellu-wolf07-702x1024.jpg">https://www.normaeditorial.com/blog/wp-content/uploads/2016/02/cellu-wolf07-702x1024.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Fantagraphics.</li> </ul>
85		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de <i>Varjak Paw</i>,</li> <li>- Autor S. F. Said.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.normaeditorial.com/blog/wp-content/uploads/2016/02/cellu-wolf07-702x1024.jpg">https://www.normaeditorial.com/blog/wp-content/uploads/2016/02/cellu-wolf07-702x1024.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de David Fickling Books.</li> </ul>
86		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartel de la película <i>Mirrormask</i>, 2005.</li> <li>- Director Dave McKean.</li> <li>- Productor Simon Moorhead.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Protagonizada por Stephanie Leonidas, Jason Barry, Rob Brydon y Gina McKee.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/77/Mirrormask.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/77/Mirrormask.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de The Jim Henson Company Destination Films.</li> </ul>
87		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de la primera edición <i>Signal to Noise</i>, 1992.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/Signal_to_Noise-cover.JPG">https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/Signal_to_Noise-cover.JPG</a></li> <li>- Imagen propiedad de Dark Horse Comics.</li> </ul>
88		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página de «Occlusion» segundo capítulo de <i>Signal to Noise</i>, 1992.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/Signal_to_Noise_palm.JPG">https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/Signal_to_Noise_palm.JPG</a></li> <li>- Imagen propiedad de Dark Horse Comics.</li> </ul>


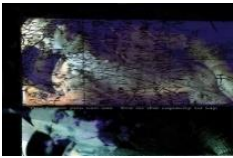
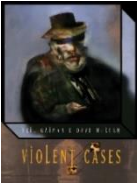
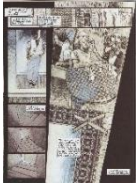



FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
89		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página de «Millennium», undécimo capítulo de <i>Signal to Noise</i>, 1992.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.davemckean.com/wpcontent/gallery/comix/Signal_to_Noise_Millennium.JPG">https://www.davemckean.com/wpcontent/gallery/comix/Signal_to_Noise_Millennium.JPG</a></li> <li>- Imagen propiedad de Dark Horse Comics.</li> </ul>
90		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página en la que se introduce «Interlude», séptimo capítulo de <i>Signal to Noise</i>, 1992.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/Signal_to_Noise_interlude.JPG">https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/Signal_to_Noise_interlude.JPG</a></li> <li>- Imagen propiedad de Dark Horse Comics.</li> </ul>
91		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portada de la tercera edición <i>Violent Cases</i>, 2002.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e5/Violentcases.jpg">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/e5/Violentcases.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Dark Horse.</li> </ul>
92		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página de <i>Violent Cases</i>, 2002.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/Violent_Cases_stairs.JPG">https://www.davemckean.com/wp-content/gallery/comix/Violent_Cases_stairs.JPG</a></li> <li>- Imagen propiedad de Dark Horse Comics.</li> </ul>
93		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página de <i>Violent Cases</i>, 2002.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="http://geekcave.cz/images/articles/vrazdy-a-housle-2.jpg">http://geekcave.cz/images/articles/vrazdy-a-housle-2.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Dark Horse Comics.</li> </ul>
94		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página de <i>Violent Cases</i>, 1987.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Tomado de <a href="http://www.paulgravett.com/articles2/article_images/ViolentCasesPgSmall.jpg">http://www.paulgravett.com/articles2/article_images/ViolentCasesPgSmall.jpg</a></li> <li>- Imagen propiedad de Escape Books.</li> </ul>
95		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prefacio de la edición especial del 20 aniversario de <i>The tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>

FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
96		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primera página de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
97		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 5 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
98		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 7 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
99		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 9 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
100		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de la página 10 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
101		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 15 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
102		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 21 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>



FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
103		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de la página 25 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
104		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de la página 30 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
105		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de la página 33 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
106		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 37 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
107		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de la página 40 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
108		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 43 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
109		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 44 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>






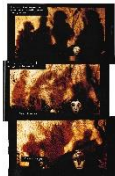

FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
110		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 46 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
111		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 50 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
112		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 54 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
113		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de la página 55 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
114		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Viñeta de la página 57 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
115		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 60 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>
116		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Página 62 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li> <li>- Guionista Neil Gaiman.</li> <li>- Ilustrador Dave McKean.</li> <li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li> <li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li> </ul>

FIG.	Imagen	DESCRIPCIÓN
117		<ul style="list-style-type: none"><li>- Página 71 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li><li>- Guionista Neil Gaiman.</li><li>- Ilustrador Dave McKean.</li><li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li><li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li></ul>
118		<ul style="list-style-type: none"><li>- Página 73 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li><li>- Guionista Neil Gaiman.</li><li>- Ilustrador Dave McKean.</li><li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li><li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li></ul>
119		<ul style="list-style-type: none"><li>- Viñetas finales de la página 88 de la edición especial del 20 aniversario de <i>The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch</i>, 2014.</li><li>- Guionista Neil Gaiman.</li><li>- Ilustrador Dave McKean.</li><li>- Imagen escaneada de la novela gráfica original.</li><li>- Imagen propiedad de Vertigo, DC Comics.</li></ul>