

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Máster en Producción Artística
Universitat Politècnica de València

Trabajo de fin de master: Tipología 1

LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO Y LA EMOCIÓN EN VIÑETAS

REFLEXIÓN A PROPÓSITO DE LA PRODUCCIÓN DEL CÓMIC "AQUELLOS CABALLOS BLANCOS"

Jaume Palop González-Anleo



Dirigido por María Zárrega Llorens

Valencia, julio de 2019



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



MÁSTER en
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
Universitat Politècnica de València



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

“Por lo tanto, existe para un dado individuo un tiempo del yo, o tiempo subjetivo, el cual no es medible en sí mismo”

Albert Einstein, El significado de la relatividad

Resumen:

El presente trabajo se propone realizar una investigación sobre la naturaleza de la interrelación entre la manera en que una persona percibe el tiempo y la magnitud de las emociones sentidas por esta en un intervalo determinado, utilizando como substrato de estudio el lenguaje del cómic.

Mediante el estudio de obras de teoría de cómic y el análisis de la estructura temporal de obras de cómic de diversos autores, se analizarán las herramientas utilizadas para sugerir en el lector la ilusión de una línea temporal, a través de una secuencia de imágenes bidimensional. Estas herramientas comprenden desde las propias del vocabulario gráfico del cómic, como las relativas al punto de vista del autor sobre la historia que está narrando y sus personajes. A través de este análisis temporal, se observan en paralelo los mecanismos por los cuales emerge la emoción que genera una obra artística.

El material sobre el que trabajaremos es una obra de cómic - dibujada por el propio autor de este trabajo – y se desarrollará un estudio cuantitativo en el que se realizarán encuestas a los lectores para conocer cómo han percibido ciertos aspectos narrativos de interés para nosotros. La información recopilada en este proceso será analizada y reflexionada desde el prisma de la mencionada relación entre tiempo y emoción, así como desde la propia técnica narrativa como autor de cómics.

Palabras clave: CÓMIC, TIEMPO, NARRACIÓN, RITMO, SECUENCIAL, VIÑETAS, EMOCIÓN

Abstract:

The present work intends to carry out an investigation on the nature of the interrelation between the way in which a person perceives the time and the magnitude of the emotions felt by him or her in a certain interval, using the language of the comic as a study substrate.

By means of the study of bibliography about comic theory and the analysis of the temporal structure of comic works by various authors, the tools used to suggest in the illusion of a time line through a sequence of two-dimensional images will be analyzed. These tools include those of the graphic vocabulary of the comic, as well as those related to the author's point of view about the story he is narrating and his characters. Through this temporal analysis, are also observed the mechanisms by which the emotion generated by an artistic work emerges.

The material on which we are working is a comic book - drawn by the author of this work - and a quantitative study will be developed conducting surveys to actual readers to know how they have perceived certain narrative aspects we are interested in. The information gathered in this process will be analyzed and reflected from the prism of the aforementioned relationship between time and emotion, as well as from the narrative technique itself as an author of comics.

Keywords: COMIC, TIME, NARRATION, PACE, SECUENTIAL, STRIP, PANEL, FRAME, EMOTION

Índice:

1. INTRODUCCIÓN.....	8
1.1. Hipótesis.....	9
1.2. Objetivos.....	9
2. METODOLOGÍA.....	10
2.1. Construcción del marco conceptual.....	11
2.2. Realización de la encuesta sobre <i>Aquellos caballos blancos</i>	12
3. LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO Y LA EMOCIÓN EN LOS CÓMICS..	13
3.1. El tiempo a través de las viñetas.....	16
3.1.1. Tiempo dentro de la viñeta.....	16
3.1.1.1. Impacto estético de la viñeta.....	20
3.1.2 Tiempo entre viñetas.....	26
3.1.2.1 Elipsis y ritmo narrativo.....	27
3.1.2.2 La composición y el tiempo.....	30
3.2. El tiempo a través de los personajes.....	32
3.2.1. Influencia de la estructura temporal en los personajes.....	33
3.2.2. El tiempo y la empatía a través de la obra de Hugo Pratt.....	37
3.2.3. Influencia en los personajes del contexto sociológico: <i>V de Vendetta</i>	41
4. INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA SOBRE <i>AQUELLOS CABALLOS BLANCOS</i>	44
4.1. El cómic: <i>Aquellos caballos blancos</i>	45
4.2. Diseño del cuestionario.....	45
4.3. Resultados de la encuesta.....	47

4.4	Discusión de los resultados.....	49
5.	CONCLUSIONES.....	59
6.	BIBLIOGRAFÍA.....	62
7.	ANEXO 1: ENCUESTA	64

Índice de ilustraciones:

Ilustración 1: <i>Fiesta en el Quirófanum-Coliseum</i> , p.91	18
Ilustración 2: <i>Fiesta en el Quirófanum-Coliseum</i> , p.140	18
Ilustración 3: <i>Fiesta en el Quirófanum-Coliseum</i> , p.61	19
Ilustración 4: <i>Akira</i> , tomo 3, p.262-263	21
Ilustración 5: <i>Akira</i> , tomo 3, p.246-247.....	21
Ilustración 6: <i>Sin city - Sexo&Violencia</i> , p.9.....	22
Ilustración 7: <i>Sin city- Sexo&Violencia</i> , p.14	22
Ilustración 8: <i>Aquí</i> , p.17-18	24
Ilustración 9: <i>Aquí</i> , p.13-14	25
Ilustración 10: <i>Aquí</i> , p.251	26
Ilustración 11: <i>V de Vendetta</i> , p.235	30
Ilustración 12: <i>Warramunga/M'felewzi</i> , p.50-51	31
Ilustración 13: <i>Trazo de tiza</i> , p.83	35
Ilustración 14: <i>Trazo de tiza</i> , p.17	36
Ilustración 15: <i>La balada de mar salado</i> , p.57.....	39
Ilustración 16: <i>La balada de mar salado</i> , p.135.....	40
Ilustración 17: <i>V de Vendetta</i> , p.105	42
Ilustración 18: <i>V de Vendetta</i> , p.166.....	43
Ilustración 19: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.3	49
Ilustración 20: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.4	50
Ilustración 21: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.21	51
Ilustración 22: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.22	52
Ilustración 23: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.1	53
Ilustración 24: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.2	54
Ilustración 25: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.8.....	56
Ilustración 26: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.9	56
Ilustración 27: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.7.....	57
Ilustración 28: <i>Aquellos caballos blancos</i> , p.19	57

1. INTRODUCCIÓN:

El hecho de que el tiempo se percibe de manera diferente según el momento en que se encuentre un ser humano, es fácil de comprender de manera intuitiva. Ya desde la época clásica se entendía en el tiempo una doble cualidad: el transcurrir del tiempo cuantificable y objetivo (*Cronos*) y la dimensión cualitativa de este: el tiempo vivencial (*Kairos*), que definiría aquel tiempo que no se limita a pasar de largo, que trasciende e influye en las personas, ya que ha sido vivido intensamente, y ha marcado, de alguna manera, la trayectoria vital de ese individuo. Es interesante esta dualidad, entre lo cualitativo y lo cuantitativo, ya que puede establecer una relación con las metodologías de estudio, como se verá posteriormente a lo largo del trabajo.

En el presente trabajo, nos proponemos realizar una aproximación a la manera en que se representa y percibe el tiempo, utilizando, principalmente, el lenguaje narrativo del cómic. Nos interesa también como esa recreación mental de tiempo influye en la experiencia emocional del lector. El tiempo es, al fin y al cabo, una idea, y puede ser plasmada. Andrei Tarkovski (1988) dice en su libro *Esculpir en el tiempo*: “Una idea no existe en arte fuera de su expresión en imágenes” (p.73). El elemento fundamental que utiliza el cómic es la imagen. La manera en que sean las imágenes concebidas por la mente, para generar la línea temporal de la historia que está siendo narrada, debería inducir un cierto estado emocional en ella.

Se ha considerado que el trabajo responde a la tipología 1, a pesar de contar con obra original de cómic del autor, ya que nuestra intención no ha sido exponer el método de trabajo, o explicar el proceso de creación de esta. La inclusión de la obra tiene como finalidad desempeñar el papel de substrato material para la obtención de conocimiento y la posterior reflexión sobre este, en función de los objetivos de la investigación.

1.1. Hipótesis:

Se puede establecer, en el lenguaje narrativo del cómic, una interrelación entre tiempo y emoción donde la magnitud de esta última influye en la manera en que percibimos el ritmo del primero, a partir del estudio de la secuencia de imágenes del cómic *Aquellos caballos blancos*.

Se puede establecer, en el lenguaje narrativo del cómic, una interrelación entre la idea de tiempo generada a través de la lectura de la secuencia de imágenes propia del relato y la respuesta emocional que esta lectura origina, que podrá ser observable a través del estudio de la obra *Aquellos caballos blancos*.

1.2. Objetivos:

Generales:

- Reflexionar sobre cómo se sugiere una ilusión de tiempo mediante la disposición de una secuencia de imágenes en un cómic.
- Investigar la correspondencia entre la magnitud de una emoción y el ritmo con que se experimenta el tiempo en el intervalo de lectura al que esta se circunscribe, y a la inversa.
- Analizar la influencia que tiene la composición de las páginas y la organización de las viñetas en una narración de cómic.
- Perfeccionar mi propia técnica y fluidez narrativa como autor de cómics.

Específicos:

- Estudiar ejemplos de uso del vocabulario narrativo del cómic en obras de diversos autores.
- Valorar la relación entre el tamaño y la distribución de viñetas, el ritmo

narrativo y la intensidad emocional de una secuencia.

- Evaluar a través de la realización de encuestas a algunos lectores si la lectura del cómic *Aquellos caballos blancos* ha logrado que estos experimenten el efecto deseado.

2. METODOLOGÍA

El objeto principal de este estudio, la interrelación entre tiempo y emoción, trata de fenómenos muy dependientes de las circunstancias personales subjetivas de los individuos.

En el trabajo que nos ocupa, el medio a través del cual se desarrolla esta interacción será el lenguaje de los cómics. Así pues, esto nos conduce a otra de nuestras materias de estudio, la manera en que se percibe una obra artística, en nuestro caso, un cómic. Estas características nos llevarían naturalmente a dar al estudio un enfoque cualitativo, donde entendemos al lector, al individuo que percibe la obra artística, como una subjetividad, que, en función de diversos factores tendrá una experiencia determinada, provocada por la lectura de una obra generada por otra subjetividad, la del autor o autores.

No obstante, se ha considerado provechoso para la investigación dotar al estudio de herramientas cuantitativas para la recopilación sistemática de información sobre la experiencia de los lectores (en la forma de una encuesta diseñada *ad hoc*) en la lectura de un cómic determinado, *Aquellos caballos blancos*, realizado por el autor de este estudio, en colaboración con el guionista Juan Sepúlveda. Del análisis de los datos extraídos gracias a la encuesta, surge una reflexión que complementa a las originadas por el componente cualitativo del estudio. Estaríamos hablando pues de una metodología híbrida, basada en lo cualitativo, pero dotada de ciertas características de una metodología cuantitativa, como pasaremos a explicar más al detalle en este apartado.

2.1. Construcción del marco conceptual:

En una primera fase del estudio, se ha recabado información sobre el propio vocabulario de los cómics, y las herramientas narrativas de este, extraída principalmente de dos obras de referencia en la teoría del cómic: *El comic y el arte secuencial*, de Will Eisner (1990), y *Entender el cómic, el arte invisible*, de Scott McCloud (1993), sin olvidar la interesante aportación de Román Gubern (1972) *El lenguaje de los cómics*.

Gracias a estas referencias se han podido acotar los límites del campo de estudio, aportando definiciones del medio, el cómic, y categorizaciones de sus características y herramientas, así como análisis de sus estrategias para generar en la mente del lector la noción del paso del tiempo.

Por otro lado, también se han consultado obras que tratan más específicamente la idea de tiempo, su concepción en la mente humana, y la capacidad del arte para representarlo. Así pues, ha sido una referencia fundamental en libro *Esculpir en el tiempo*, del cineasta ruso Andrei Tarkovski (1991). También en este sentido se ha consultado el libro de Gilles Deleuze (1983) *La imagen movimiento, Estudios sobre cine 1*. El cine y el cómic son artes que comparten algunas características formales, pero, ciertamente, difieren en su manera de representar el tiempo. Aun así, creemos que cierta reflexión general sobre la naturaleza de la percepción temporal, presente en estudios sobre cine, ha resultado ciertamente beneficiosa para dotar de un sustrato teórico más amplio a nuestro estudio.

La siguiente etapa del trabajo ha consistido en el análisis directo de textos de cómic de diversos autores, que nos ayudaran a ejemplificar medios a través de los cuales esta interrelación entre tiempo y emoción se manifiesta. El interés que presentan las obras elegidas se debe a motivos de bastante diversa índole: puede ser su estructura temporal completa, o en ocasiones los intervalos entre viñetas, la composición de las páginas, el tratamiento de los personajes, la experiencia estética que ocasiona al leerlo... Se entienden estas obras como sujetos de estudio, en

la medida que son proyecciones de las subjetividades de sus autores, permitiendo por tanto un análisis a nivel cualitativo de los significados y valores presentes en ellas que nos ayude a llegar a conclusiones en relación con los objetivos de la investigación.

Ciertamente, este análisis no puede calificarse de objetivo, ya que se origina en la propia experiencia de la lectura de los textos que ha vivido el autor de este trabajo, es decir, una interpretación, como decíamos anteriormente, necesariamente subjetiva de estas obras de arte.

2.2. Realización de la encuesta sobre *Aquellos caballos blancos*:

Para esta fase del trabajo se entregó a varias personas voluntarias el primer número del cómic *Aquellos caballos blancos*, para que, tras su lectura, contestasen algunas preguntas en relación con la manera en que habían percibido y experimentado el tiempo y la emoción, en relación con la hipótesis de nuestro trabajo.

Para ello se confeccionó una encuesta, que constaba de 4 preguntas sencillas, que buscaban respuestas concretas sobre estos aspectos.

Una primera pregunta buscaba establecer la influencia que cierta composición de viñetas dentro de la página, pudiera tener en la percepción del ritmo de la secuencia. La segunda recopilaba información sobre la intensidad con que los lectores habían experimentado ciertas emociones en momentos puntuales de la narración. La tercera pregunta consultaba sobre cómo eran percibidos los globos de pensamiento a lo largo del relato; el sentido de esta información es conocer hasta qué punto la información que se obtiene de ellos compensa la pérdida de fluidez narrativa que pueden conllevar. Por último, la cuarta pregunta interrogaba sobre la percepción del tiempo transcurrido en el relato, a un nivel más amplio.

Se recopilaron también ciertos datos personales sobre las personas que contestaron a la encuesta: la edad, el sexo, y si eran o no lectores de cómics habituales. Estos datos, principalmente el tercero, ayudan a contextualizar los resultados de la

encuesta, ya que el cómic, como objeto de estudio, también depende de la percepción de él que se tiene en un contexto social más amplio.

Por último, se planteó una reflexión sobre toda la información recopilada como resultado de este trabajo práctico, para finalmente valorarla en relación con el análisis cualitativo de textos del que hemos hablado anteriormente. De este proceso han surgido las conclusiones definitivas del trabajo.

3. LA PERCEPCIÓN DEL TIEMPO Y LA EMOCIÓN EN LOS CÓMICS

Es evidente pues que la percepción del tiempo tiene una estructura, donde si bien este es algo continuo y fluido, las personas no somos continuamente conscientes de su paso. En palabras de nuevo de Andrei Tarkovski (1988): “Lo presente se nos escapa y desaparece, como el agua entre las manos. Su peso material no lo adquiere sino en el recuerdo” (p.77)

Parece, pues, lógico, así como los recuerdos responden a momentos que han quedado fijados en la memoria con mayor o menor intensidad, que a la hora de intentar narrar una historia elijamos momentos que juzguemos como relevantes, y les otorguemos mayor o menos intensidad, a través de las herramientas con que cuenta nuestro lenguaje narrativo.

Nos interesa también este medio en particular, debido a una característica muy específica, que lo diferencia de otros medios narrativos: el medio sobre el que se desarrolla es únicamente espacial y visual. Obliga esto a valerse de gran variedad de técnicas para generar una ilusión mental de tiempo en donde no hay más que elementos gráficos percibidos visualmente sobre el espacio de una página.

El cómic es, pues, un medio que se vale para narrar historias de una secuencia de imágenes yuxtapuestas. Scott McCloud (1993), en su obra *Entender el cómic: el arte invisible* lo define como: “Imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada” (p.9).

Es interesante introducir también aquí la definición del cómic, anterior, de Román Gubern (1972), en la obra *El lenguaje de los cómics*: “Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (p.35). Esta definición ya contiene el concepto de “secuencia”, que casi veinte años más tarde popularizaría Will Eisner.

Así pues, en el lenguaje del cómic, la ilusión del tiempo se consigue mediante la organización de imágenes en un espacio de dos dimensiones. De nuevo en palabras de Scott Mc Loud: “Al aprender a leer tebeos, aprendemos a captar el tiempo espacialmente, puesto que, en el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa” (p.100)

Se situaría el cómic respecto de otras artes narrativas, como el cine, que cuentan con el tiempo en su misma naturaleza, en el lugar del dibujo respecto a la escultura a la hora de representar la tercera dimensión: es necesario aplicar ciertas técnicas, ciertos artificios, que generen sobre el plano la ilusión de que lo que percibimos va más allá.

Indudablemente, la maestría en el uso de estas técnicas de sugestión, es uno de los aspectos que otorgan valor a la obra de arte, y, en la medida en que requiere un proceso de comprensión por parte del receptor, puede influir intelectualmente en él, creando una dimensión emocional nueva, y a su vez, una experiencia estética. Al fin y al cabo, tanto la página como la viñeta son parte de una secuencia narrativa, pero también son una obra en si misma, susceptible de ser analizada en términos de técnica, composición, etc. De todas estas características dependerá también que la narración alcance el punto emocional que la historia requiera.

Con esto en mente, existen pues, características narrativas del lenguaje del cómic que se pueden estudiar, como por ejemplo el ritmo, la composición de páginas, estilo de dibujo, estructura del relato, tratamiento de los personajes... La argumentación que se presenta en este apartado está basada en ejemplos extraídos de obras de diversos autores, cuyo uso de estos recursos y herramientas nos ha

sugerido ciertas reflexiones a través de las cuales trataremos justificar nuestras conclusiones acerca de esta relación entre tiempo y emoción en los cómics.

Asimismo, en un texto narrativo, cuando el autor ha conseguido crear eficazmente un clima de empatía entre el lector y sus personajes, la magnitud de las emociones que sienten estos se trasladará naturalmente al lector, influyendo el tempo de la obra. Debido a ello, creemos de gran interés académico un análisis de las muy diversas opciones que se le presentan al autor dentro de la realización de un cómic original en este aspecto particular de la creación, y las connotaciones y consecuencias artísticas y narrativas que de ellas se derivan.

El presente trabajo pretende realizar una investigación sobre las interrelaciones entre todos estos aspectos de la narración, apoyándose en el lenguaje del cómic, si bien no es la intención de este trabajo reivindicar el cómic como medio válido para expresar conceptos y emociones (una premisa de la que partimos) ni explicar al detalle como de manifiestan estas herramientas en esta forma de arte (tan ejemplarmente enumeradas, descritas y clasificadas por otros autores). Ciertamente, también excede la intención de este trabajo adentrarnos profundamente en conceptos complejos de psicología, salvo en la medida que aproximarnos a ellos nos ayude a reflexionar sobre los procesos mediante los cuales la mente concibe la idea de tiempo, y la interrelación que se establece entre esta y la emoción que generada por el texto.

Pero de cara al análisis, y en el caso concreto de esta investigación, trataremos en principio la estructura del tiempo como elemento cuantificable, y las implicaciones emocionales directamente achacables al ritmo narrativo y a la estructura de la sucesión de acontecimientos del relato. Seguidamente, buscaremos un enfoque sobre el concepto de tiempo en el cómic desde el prisma de la identificación emocional con los personajes, el tratamiento que estos reciben dentro de la obra, y su lugar específico dentro de la estructura temporal de la narración.

3.1. El tiempo a través de las viñetas

Pero entendamos, en este apartado, el tiempo como una sucesión lineal de acontecimientos: cuando pensamos en ello, utilizamos para concebir y cuantificarlo ciertos mecanismos que se basan en nuestra percepción de la realidad a través de los sentidos, que actúa sobre nuestra experiencia. Todo ello combinado, nos da una idea de cuánto tiempo ha pasado en un intervalo. Como dice Will Eisner (1990) en su trascendental obra *El cómic y el arte secuencial*:

“El espacio por lo general lo percibimos y lo medimos visualmente. El tiempo resulta más engañoso; lo percibimos y medimos por medio de la memoria de la experiencia”. (p.27)

Para empezar, centraremos pues nuestra atención en la estructura y disposición, organización, forma y tamaño de las viñetas dentro de una página, decisiones muy relevantes que un autor ha de tomar a la hora de realizar un cómic, que en gran medida viene a definir el "estilo" de este autor. A través de esos aspectos se otorga o se quita importancia a elementos, se acelera o ralentiza el tiempo narrativo, se evidencian o se ocultan cosas dentro de la narración... Y todas estas decisiones, tienen, obviamente, influencia en la impresión emocional de la historia que captará el lector.

De manera muy básica, el tiempo en el cómic se puede dividir en el que percibimos que transcurre dentro de la viñeta - mientras la estamos observando, captando sus elementos, leyendo su texto, y comprendiendo su sentido – y el que transcurre en los saltos entre viñetas, donde corresponde a la mente del lector inferir la idea de lo que ha ocurrido entre ellas.

3.1.1. Tiempo dentro de la viñeta

En una narración de cómic, cada viñeta fija un intervalo de tiempo, más o menos duradero. McCloud de nuevo afirma: “La viñeta actúa como una suerte de

indicador que nos informa que el tiempo y el espacio están siendo divididos” (p.99)

No hay límite pues en la cantidad de tiempo que se puede delimitar, ni en el que puede transcurrir entre una y otra viñeta. A través estas divisiones y del orden que se desprenda de su organización compositiva en el papel, se generará la estructura temporal que una obra de cómic necesita.

A lo largo de la lectura de un cómic, encontramos viñetas que delimitan intervalos de tiempo de diversas duraciones. De manera muy intuitiva, si en una viñeta hay, por ejemplo, un globo de texto que corresponde a un personaje que habla, esta deberá durar, por lo menos, lo que tarda ese personaje en decir esas palabras. También la forma y tamaño de la viñeta, y la composición de la página, influyen en la percepción que el lector tiene de este tiempo. Pero no existe, realmente, ninguna relación directa entre las características de la viñeta y su significado temporal. El tiempo contenido en esta se nos revela en la interacción entre muy diversos aspectos: tendríamos por un lado las características morfológicas de la viñeta, su contenido, las viñetas anteriores y posteriores, su lugar dentro de la narración... Aspectos todos ellos que son captados y procesados intelectualmente por el lector - como decía Eisner, a través de la experiencia y la memoria – y que, como resultado final de ese proceso, le sugieren una idea de tiempo, que puede ser cuantificable.

Un ejemplo bastante sencillo, lo encontramos en estas dos viñetas del cómic *Fiesta en el Quirófanum-Coliseum*, de Rocco Rodriguez y el autor del presente estudio, Jaume Palop, donde el tiempo se deduce de el tipo de movimiento que representan: Ambas viñetas tienen la misma forma y tamaño, y se encuentran posicionadas en el mismo lugar de sus respectivas páginas, pero el contenido de la primera sugiere un instante, y un movimiento rápido:



Ilustración 1: *Fiesta en el Quirófanum-Coliseum*, p.91

Por su parte, el de la segunda, que es con la que concluye la obra, da a entender un intervalo temporal extenso. Podemos imaginar el vehículo avanzando, lentamente hacia el horizonte durante un cierto periodo de tiempo. Obviamente, esta sugestión proviene de nuestra experiencia previa con escenas de encuadres similares, principalmente en el cine.



Ilustración 2: *Fiesta en el Quirófanum-Coliseum*, p.140

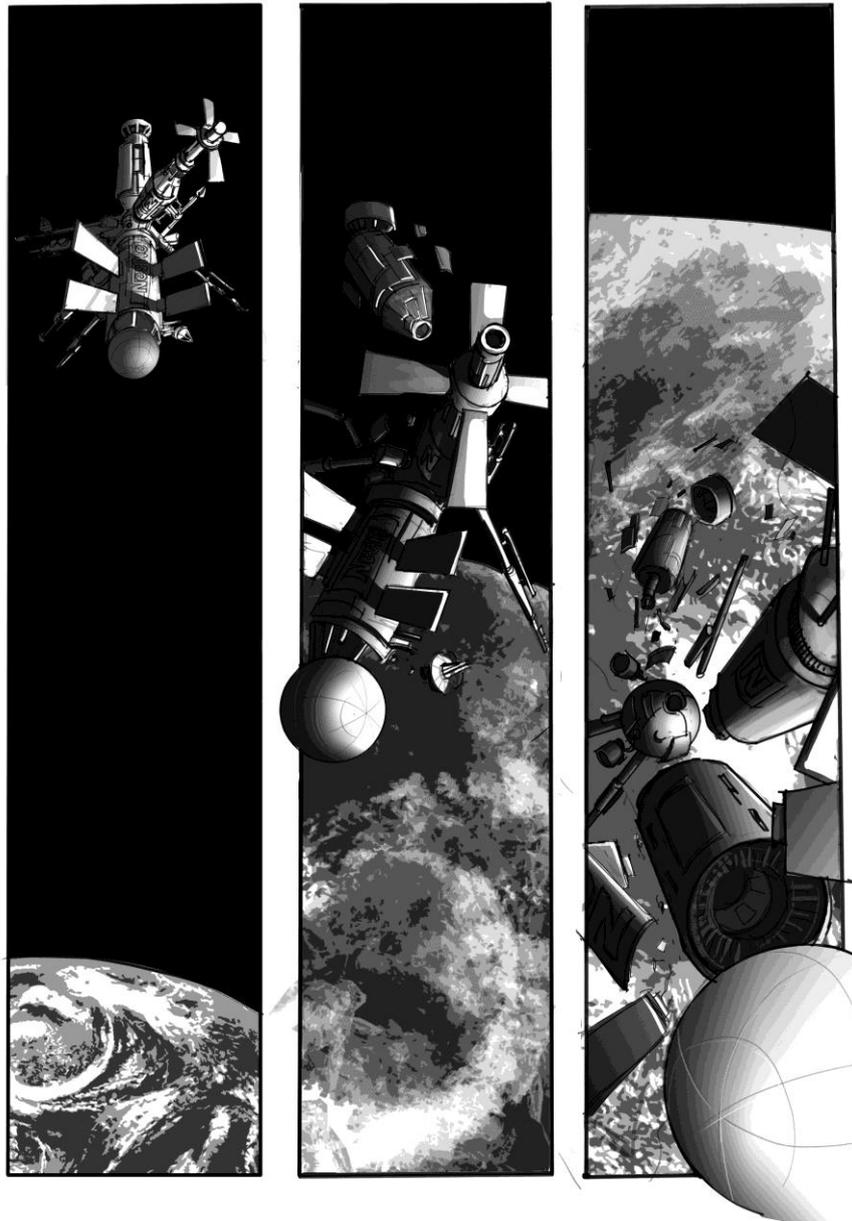


Ilustración 3: *Fiesta en el Quirófanum-Coliseum*, p.61

En la ilustración 3, una página completa también de *Fiesta en el Quirófanum-Coliseum*, vemos un movimiento de expansión y descomposición de las piezas del satélite. La composición vertical, por su parte, y la posición del planeta sugieren un movimiento de caída. El hecho de que algunas piezas del satélite se salgan de los límites de la viñeta, otorga continuidad a la secuencia, y, de alguna manera prolonga en la mente del lector la caída de las piezas hacia el planeta.

3.1.1.1. Impacto estético de la viñeta:

Es interesante tener en cuenta que la lectura de un cómic es una experiencia personal del lector. Y el tiempo que tarda un lector en leer una viñeta (tiempo que, obviamente, será diferente de un lector a otro), no coincide con el tiempo que, supuestamente, transcurre en esta. Por ejemplo, una viñeta en la que se ve un dibujo muy complejo, con mucho detalle, puede hacer que ciertos lectores se detengan más tiempo en ella, pero ello no debería influir en la percepción temporal de la narración. Aunque sí que podría influir en el tono emocional de la experiencia del lector.

Encontramos un buen ejemplo de esto en *Akira*, de Katsuhiro Otomo. Entre la página 244 y la 270 del tercer tomo, ocurre una inmensa explosión que destruye Neo Tokio. El tiempo total que narra esta secuencia no es excesivamente largo, quizás unos pocos minutos, pero la influencia de lo que ocurre es inmensa. A través de grandes planos generales de la onda expansiva avanzando sobre la ciudad, o de enormes cúmulos de edificios descomponiéndose, todo ello dibujado, con una exuberante cantidad de detalle, entendemos la velocidad, la violencia, y la magnitud de la explosión.

Estos planos, a veces a toda página, se combinan con otros donde se nos muestra lo que le va ocurriendo a los personajes que se encuentran entre la confusión y el alboroto. Hay una gran densidad de acontecimientos en un corto espacio de tiempo. Las viñetas, pues delimitan intervalos de tiempo muy cortos, pero que describen situaciones muy extremas para quienes allí se encuentran. Y la alternancia entre la medida humana y la de lo que le ocurre a la ciudad completa, conduce al lector en una inmersión muy auténtica en los hechos que se narran, llevando a experiencia de lectura muy intensa. En el caso de *Akira*, dada la extensión de la obra, podría incluso calificarse de extenuante.



Ilustración 4: *Akira*, tomo 3, p.262-263

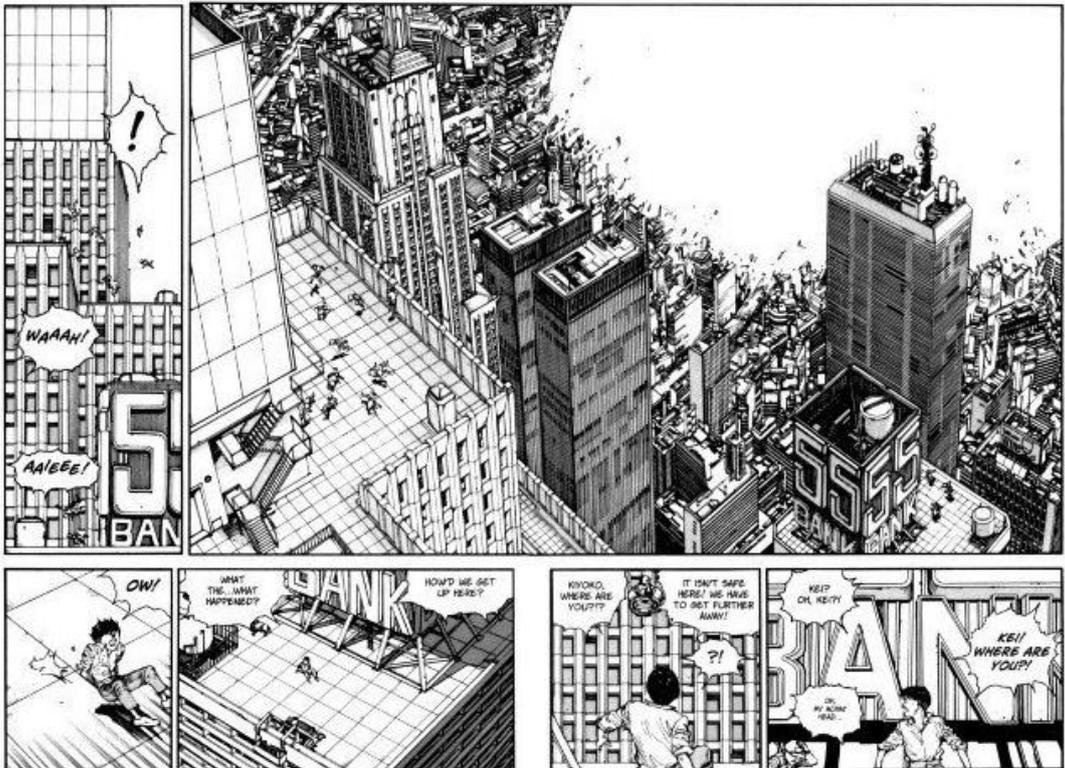


Ilustración 5: *Akira*, tomo 3, p.246-247

Otro autor que utiliza profusamente viñetas grandes y detalladas con la intención de implicar al lector en la narración es Frank Miller. En su obra *Sin City*, que es lo que más nos interesa narrativamente de este autor, encontramos a menudo viñetas a toda página con las composiciones en blancos y negros muy puros que caracterizan a esta serie, al estilo del cine expresionista, a las que en ocasiones se añade algún color saturado puntual, que el autor suele utilizar para caracterizar a determinados personajes. Hay en ellas figuras integradas en decorados amenazadores, expuestas a las inclemencias de una naturaleza tempestuosa. La figura humana está tomada a veces desde ángulos oblicuos, a veces con planos detalle sugerentes, o en contraluces, mostrada en toda su fisicidad, inserta en composiciones desequilibradas en las que aparecen habitualmente elementos del decorado en turbadores primeros planos.



Ilustración 6: Sin city - Sexo&Violencia, p.9



Ilustración 7: Sin city- Sexo&Violencia, p.14

El resultado de todo ello es una especie de pausa, de momento contemplativo, como si el tiempo se detuviera en el instante que precede al arrebatado, a la pasión, a la violencia, para luego lanzarse desbocado. La emoción que sugiere la narración en su conjunto es de manifiesta fatalidad.

Pero, como comentábamos, antes, la estructura temporal de un cómic no tiene por qué estar limitada a una sucesión lineal de hechos. Un caso particular de obra que utiliza el salto temporal entre viñetas como recurso expresivo, con una muy evidente intención poética, sería en cómic *Aquí*, de Richard McGuire.

Esta obra se basa en una premisa narrativa que limita enormemente el espacio que se nos muestra, pero se permite una absoluta libertad ahora de disponer del tiempo: Todo aquello que vemos en las viñetas se encuentra siempre en el mismo lugar, entendido como unas mismas coordenadas físicas, pero cada viñeta lo muestra en un momento diferente del tiempo. El lugar se ve siempre desde el mismo punto de vista, como si fuera una especie de escenario que se nos va mostrando a lo largo del tiempo de existencia del universo.

Las viñetas a su vez, tienen todas ellas referencias temporales que indican a que fecha pertenecen, según el calendario cristiano. La estructura de las páginas cuenta siempre con una viñeta página completa, a sangre, ocupando la doble página, que muestra el lugar en algún momento del tiempo, sobre la que puede haber otras viñetas que muestren fragmentos del escenario que correspondan a otro tiempo, siempre con su correspondiente referencia temporal. Es posible, así pues, a lo largo de la obra, que, con un mismo golpe de vista, estemos abarcando escenas que se separan en el tiempo cientos de miles de años.



Ilustración 8: *Aquí*, p.17-18

El escenario es, en algunas épocas una casa, en otras un bosque, un pantano... Depende de las circunstancias históricas, y de las condiciones geológicas del planeta. La estructura de las dobles páginas a sangre con la que se nos presenta sugiere la sensación de un tiempo desborda la viñeta, para expandirse a través de todo el periodo que nos está mostrando.

Pero el verdadero interés de este cómic se encuentra en su estructura temporal: el orden de las viñetas no es lineal, combinando pasado y futuro y saltando entre las épocas ininterrumpidamente de una viñeta a otra, si bien el autor se guía en ocasiones por ciertas pautas, que siguen líneas temporales a las que momentáneamente dedica su atención, y que permiten seguir historias humanas fragmentarias que ocurren en ese lugar. Pero estas historias no son, en la obra, más que eventos particulares, narrados objetivamente, dentro de un flujo de acontecimientos mucho más amplio y espectacular, del que forman parte. Resulta

difícil otorgarles demasiada importancia ante la magnificencia de algunas viñetas que nos muestran procesos naturales: geológicos, astronómicos... Viñetas que parecen contener dentro de si un intervalo temporal vastísimo.

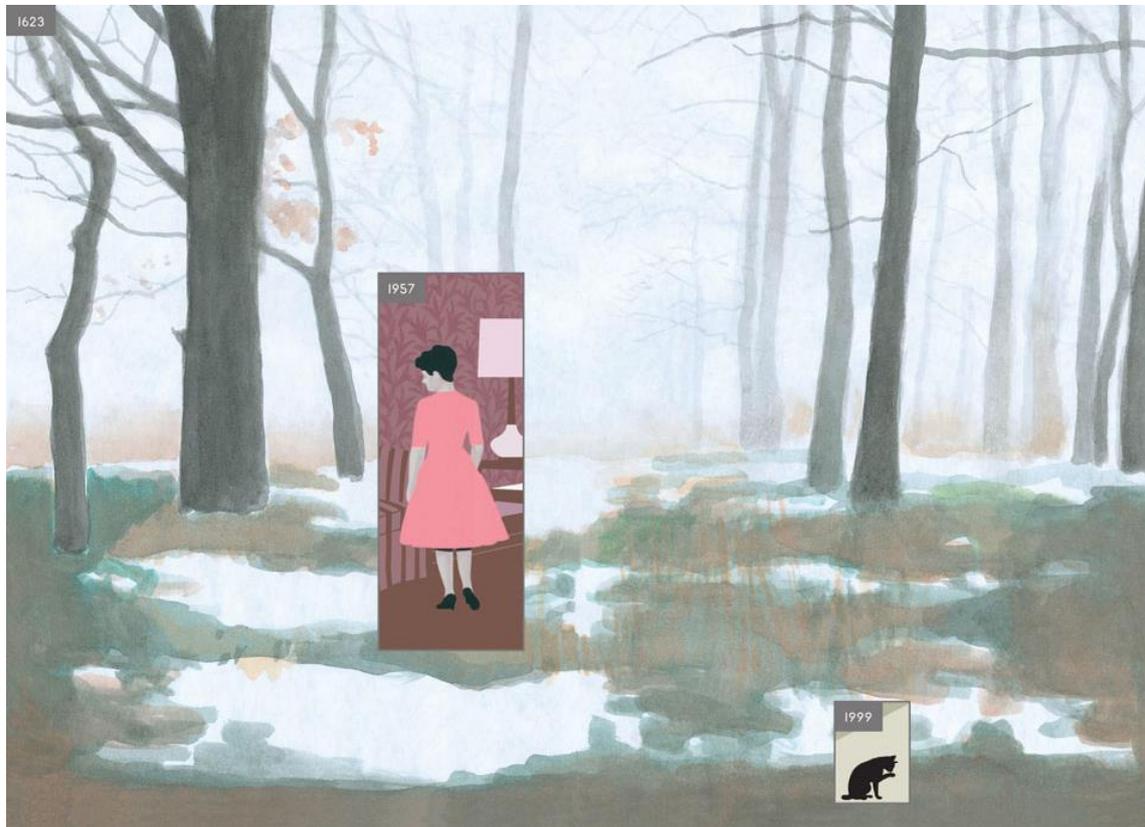


Ilustración 9: *Aquí*, p.13-14

Pero donde el cómic adquiere mayor fuerza poética es en esa combinación entre la narración de estos momentos cotidianos, intimistas, que vemos fugazmente, desprovistos de contexto y la de estos eventos lejanos donde intervienen fuerzas de magnitud inmensamente superior a la humana. Al equiparar el tratamiento narrativo de unos y otros, entendemos cada cosa como parte de un gran proceso común, integrado en el fluir del tiempo.

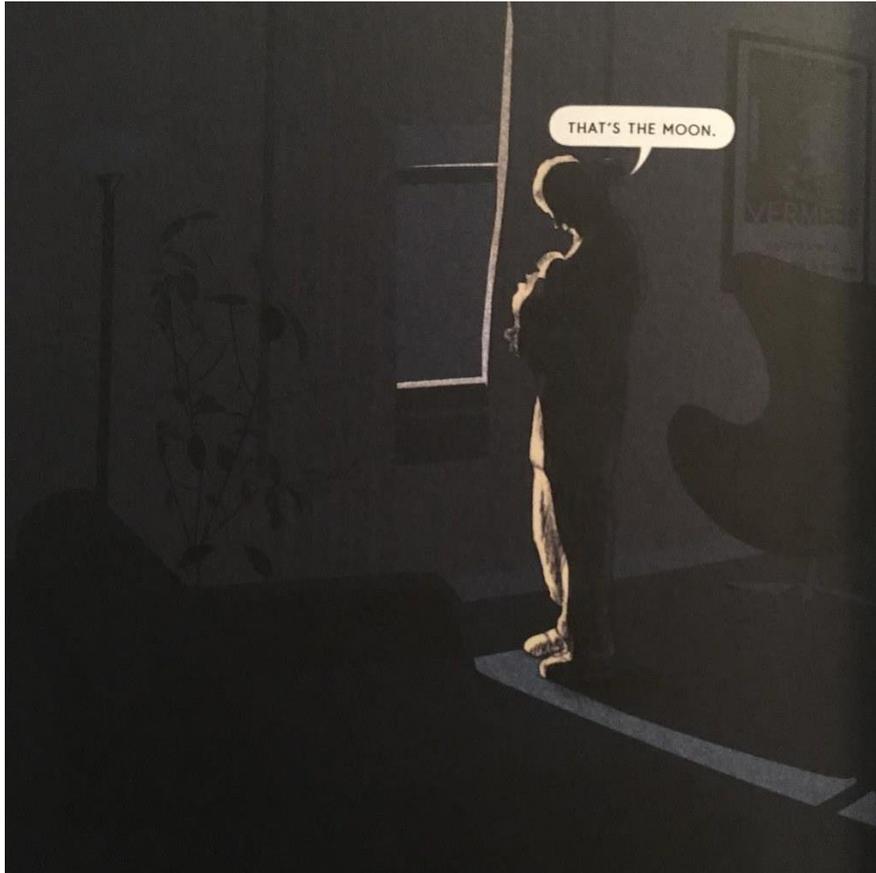


Ilustración 10: *Aquí*, p.251

Hemos tratado hasta ahora los recursos que sugieren una impresión mayor o menor de tiempo delimitado dentro de la viñeta. En el siguiente apartado analizaremos la transición de unas viñetas a otras, y como en ella se origina la ilusión de continuidad que la narración necesita.

3.1.2. Tiempo y espacio comprendido entre viñetas

Un concepto íntimamente relacionado con el tiempo, y que nos ayuda a percibirlo, es el de cambio. Nos resulta natural percibir el tiempo en un contexto determinado en la medida que notamos ciertos aspectos de este que han variado. En el caso de las viñetas de cómic, la sola división de una a otra ya hace suponer que algo ha variado en el tiempo y el espacio de la narración.

De nuevo Scott Mc Loud realiza en el capítulo 3 de su libro *Entender el cómic, el arte invisible*, una clasificación muy completa y práctica de la naturalización de las transiciones entre viñetas que puede presentar un cómic (p.70-74), en función de lo que vemos que ha cambiado de una viñeta a otra: existen, según Mc Loud transiciones que llama “momento a momento”, que sugieren un tiempo muy breve entre momentos de una misma acción. En segundo lugar transiciones entre acciones diferentes, dentro de una misma escena. También encontramos transiciones “escena a escena”, en las que el salto temporal y espacial es considerablemente mayor. Pero en ocasiones también hay transiciones entre viñetas, que el llama de “aspecto-a-aspecto”, en la que se nos muestran diferentes “aspectos”, o puntos de vista de una misma escena en un mismo momento. Por último, están las llamadas “Non sequitur”, que separan viñetas entre las cuales no existe solución de continuidad.

3.1.2.1. Elipsis y ritmo narrativo

Nos interesa en particular, dentro de este análisis de la percepción temporal en el cómic, cierta característica de la representación del tiempo en este medio: las viñetas siempre delimitan un momento, así pues, al modo de las variables matemáticas discretas, lo que un cómic muestra al espectador es una sucesión de momentos deliberadamente puestos allí por el autor, de manera que de uno a otro siempre habrá una elipsis. La elipsis supone la omisión de un fragmento de la línea temporal del relato.

Gilles Deleuze (1983) enuncia en sus comentarios sobre Henry Bergson presentes en su obra *La imagen movimiento: Estudios sobre cine I*:

...Por más que acerquéis al infinito dos instantes, o dos posiciones, el movimiento se efectuará siempre en el intervalo entre los dos, y por tanto, a vuestras espaldas...(p.14)

Efectivamente, de una viñeta a otra, existe siempre un intervalo que no se muestra. Normalmente, al cambiar de viñeta habrán cambiado algunos, o todos, los elementos representados en esta, y, en función de su percepción de estos cambios, el lector podrá deducir lo que ha ocurrido en el intervalo temporal que se nos ha omitido entre las viñetas, y se mantendrá la continuidad de la narración. De nuevo en palabras de Eisner:

"Así pues, la cuestión vital es disponer la secuencia de acontecimientos (o dibujos) de forma que se llenen los vacíos de la acción. De tal forma que el lector pueda completar los acontecimientos interpuestos por medio de la experiencia."
(p.40)

Eisner habla de posturas clave, que, una vez congeladas en viñetas, nos ayudan tanto a entender un movimiento determinado (y el tiempo en que este se produce), como a captar cierta emoción asociada, gracias a la expresión corporal.

Esta idea de las posturas clave, la recoge (aunque para rebatirla) también, de nuevo Deleuze:

Lo erróneo está siempre en reconstruir el movimiento con instantes o posiciones(...) El movimiento así concebido será pues el paso regulado de una forma a otra, es decir, un orden de las poses y de los instantes privilegiados, como en una danza. (p.17)

En la lectura de un cómic, la recreación de ese movimiento que no puede ser representado realmente mediante imágenes fijas, adquiere una importancia especial, ya que queda totalmente a merced de la imaginación del lector, sin la

colaboración de la cual, nos encontraríamos con una mera sucesión de capturas instantáneas.

Dependiendo de la cantidad de tiempo que comprendan estas elipsis sucesivas que se asocian a las transiciones entre viñetas de las que venimos hablando, ralentizaremos o aceleraremos el tiempo narrativo, y también podremos, como hemos dicho, dotar de cierta tensión o emoción a nuestra historia. También será un reto conseguir, con estos elementos, la fluidez que es necesaria para mantener al lector inmerso en la dinámica de la narración; para ello debemos aprovechar aquello que decíamos anteriormente respecto de la imposibilidad del ser humano de ser consciente del tiempo en todo momento, y su facultad de unir los instantes en una ilusión de continuidad.

Así pues, de una manera muy evidente, podemos, sencillamente, aumentar o reducir el intervalo de tiempo que tiene lugar entre una viñeta y otra, para crear un cierto efecto de aceleración o ralentización del ritmo. En la ilustración 11 vemos una secuencia de *V de Vendetta* de Alan Moore y David Lloyd, que nos servirá como ejemplo. En esta escena cierto personaje recibe un disparo: entre el momento en que la pistola encañona al personaje, al principio de la página, y el momento en que el disparo tiene lugar, al final, hay otras seis viñetas, donde vemos diversos puntos de vista de la escena, e incluso una estructura de planos y contraplanos paralelos, con otra escena que ocurre simultáneamente en otro lugar. Cabe notar también que la primera y la última viñeta tienen el mismo punto de vista, dando a la página cierta estructura circular.

Ciertamente hay una especie de “pausa dramática”. La escena no puede, por lógica, estar durando más de una fracción de segundo, pero esa ralentización del tiempo, le otorga un impacto emocional mayor.



Ilustración 11: *V de Venetta*, p.235

3.1.2.2. La composición y el tiempo:

Pero no sólo se trata de controlar la duración de estos intervalos. Como se verá en el siguiente ejemplo, la disposición de las viñetas y su tamaño o el punto de vista también pueden generar una enorme tensión narrativa. La siguiente doble página, perteneciente al cómic *M'Felewzi*, de Sergio Toppi, se ha de entender como una composición única. Vemos en ella una suerte de montaje de plano y

contraplano. Vemos por un lado un primerísimo plano del cazador y su escopeta, y en paralelo unos planos en los que un rinoceronte cada vez se acerca más. Las viñetas del cazador y las del rinoceronte se encuentran más o menos a la misma altura dentro de la composición general, formando a su vez dos líneas paralelas dentro de las propias páginas. A medida que se suceden las viñetas, el rinoceronte va aumentando de tamaño (en un excelente ejemplo de transición “momento a momento”) coincidiendo con la visión subjetiva del otro personaje. Esta variación, con el consiguiente aumento de detalle del dibujo, hasta ocupar casi todo el ancho de la página, nos explica perfectamente el movimiento que está teniendo lugar en la escena, a la vez que transmite la violencia y el terror de esta.

En la línea final de viñetas, las dos líneas confluyen, o mejor se podría decir, colisionan, llegando al fatal desenlace. Al dar la vuelta a la página, vemos la acción que se sucede, en todo detalle y dramatismo. Parecería como si el propio acto de dar la vuelta a la hoja de papel fuera un reflejo del volteo que recibe el propio personaje.

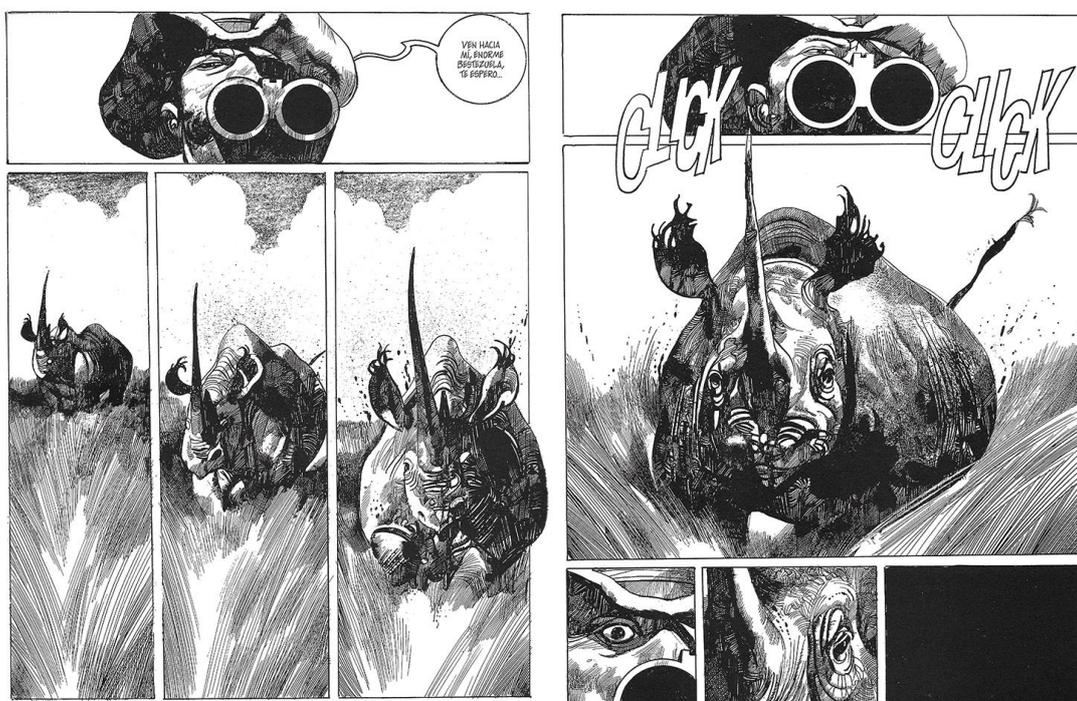


Ilustración 12: *Warramunga/M'felewzi*, p.50-51

A lo largo de este apartado se han aportado ejemplos de cómo a través de la composición, la distribución de las viñetas, el impacto estético, o la dosificación de información, es posible sugerir la idea de una línea temporal, a través de la cual los conceptos narrativos expresados en el cómic sean percibidos de manera particularmente intensa.

3.2. El tiempo a través de los personajes

A continuación, buscaremos un enfoque cualitativo en el concepto de tiempo: qué implica el tiempo dentro de la propia narración, qué relevancia tiene para los personajes y cómo nos ayuda a empatizar con ellos.

También nos interesa estudiar el rol narrativo de los personajes dentro del texto, y como a su vez pueden tener una influencia específica en su estructura temporal y en como la percibimos.

A un nivel muy básico, para un narrador, basamos nuestro estudio en que el estado mental en el que se encuentra el lector durante el intervalo que dura un fragmento de una narración, puede dilatar o acortar su percepción temporal. En teoría, si se consigue eficazmente crear empatía en el lector hacia los personajes de esta, la identificación emocional conducirá al lector a percibir el tiempo de esa narración de manera determinada, en función de la situación personal en que vayan encontrando a estos personajes.

Así pues, además de las herramientas gráficas para representar tiempo y evocar emoción de las que hemos venido hablando (forma y disposición de las viñetas, intervalos entre ellas, globos de texto, impacto estético del dibujo...), encontramos otras que se desarrollan a través de los personajes de la historia: estos se ven envueltos dentro de un contexto con una estructura de causas y efectos en la que se ven implicados, y que influye en ellos. Esta influencia en los personajes nos hace también conscientes del tiempo, de lo que significa para ellos. Hace que

este *Cronos* tenga la cualidad de *Kairos*. De todo ello se deriva, a su vez una respuesta emocional en la interpretación del texto.

3.2.1. Influencia de la estructura temporal en los personajes:

Es posible sugerir una idea de tiempo de manera inmediata, mostrando explícitamente en el cómic, dibujada en la página, alguna acción de la que se asume que cualquier lector tiene una experiencia suficiente para saber cuánto tiempo debería durar. Eisner, en *El comic y el arte secuencial* nos pone un ejemplo, el de un grifo que gotea, paralelo a la narración de otros hechos, para marcar el ritmo de estos (p.33-39).

Pero en ocasiones no somos del todo precisos con el tipo de apreciaciones temporales estrictamente basadas, como dice Eisner, en la experiencia y la memoria, ya que ni la memoria ni la experiencia son algo sólido e inmutable. Cabría entender el tiempo más bien como dice el cineasta ruso Andrei Tarkovsky (1988): “Una situación, el elemento que da vida al alma humana, en el que el alma está en el hogar como la salamandra en el fuego” (p.75)

La idea de la sucesión lineal se queda pronto, para el ruso, bastante corta para concebir como percibimos el tiempo. Las causas y efectos no van en un sólo sentido.

Las causas y efectos se condicionan mutuamente en relaciones siempre cambiantes (...) La concatenación entre causa y efecto, es decir, el paso de un estado a otro, es también una forma de existencia en el tiempo (...) Cuando nos enfrentamos a una consecuencia, retornamos también a sus causas, es decir, desde un punto de vista formal damos la vuelta al tiempo con ayuda de la conciencia (p.77)

Esto da cierta idea del posicionamiento de Tarkovski respecto de los medios del arte para captar la realidad de la vida y de las emociones. Para el ruso, pretender plasmar algo tan complejo mediante una estructura temporal ordenada en donde se aprecien con claridad las causas y los efectos de los hechos de la vida, o pretender evocar emociones verosímiles mediante una puesta en escena que recurra a simbolismos comúnmente aceptados, tan solo lleva a una imitación banal y artificiosa, como el mismo expresa:

Sorprendentemente, en el arte es convencional, artificioso, precisamente aquello que indudablemente forma parte de nuestra percepción normal, cotidiana. Esto es explicable porque la vida está organizada de una forma mucho más poética de lo que suelen imaginarse los adeptos a un naturalismo absoluto (p.39)

Ciertamente, no todo esto es aplicable al cómic, tal como lo explica Tarkovski, quien entiende bien que, en el cine, la materia con que se trabaja y moldea es el propio tiempo. En el cómic, como ya hemos comentado, tenemos como materia prima el espacio de una página, y actuando sobre él debemos crear una ilusión de tiempo. Así pues, en el caso del cómic no sólo se está simulando sobre el plano una tercera dimensión del espacio, sino también una cuarta, que es el tiempo.

El tiempo en el cómic, pues, lo está imaginando en todo momento el lector. Esta característica permite una enorme versatilidad, ya que la imaginación, acertadamente estimulada, es una herramienta poderosa, que el autor de cómic tiene a su favor.

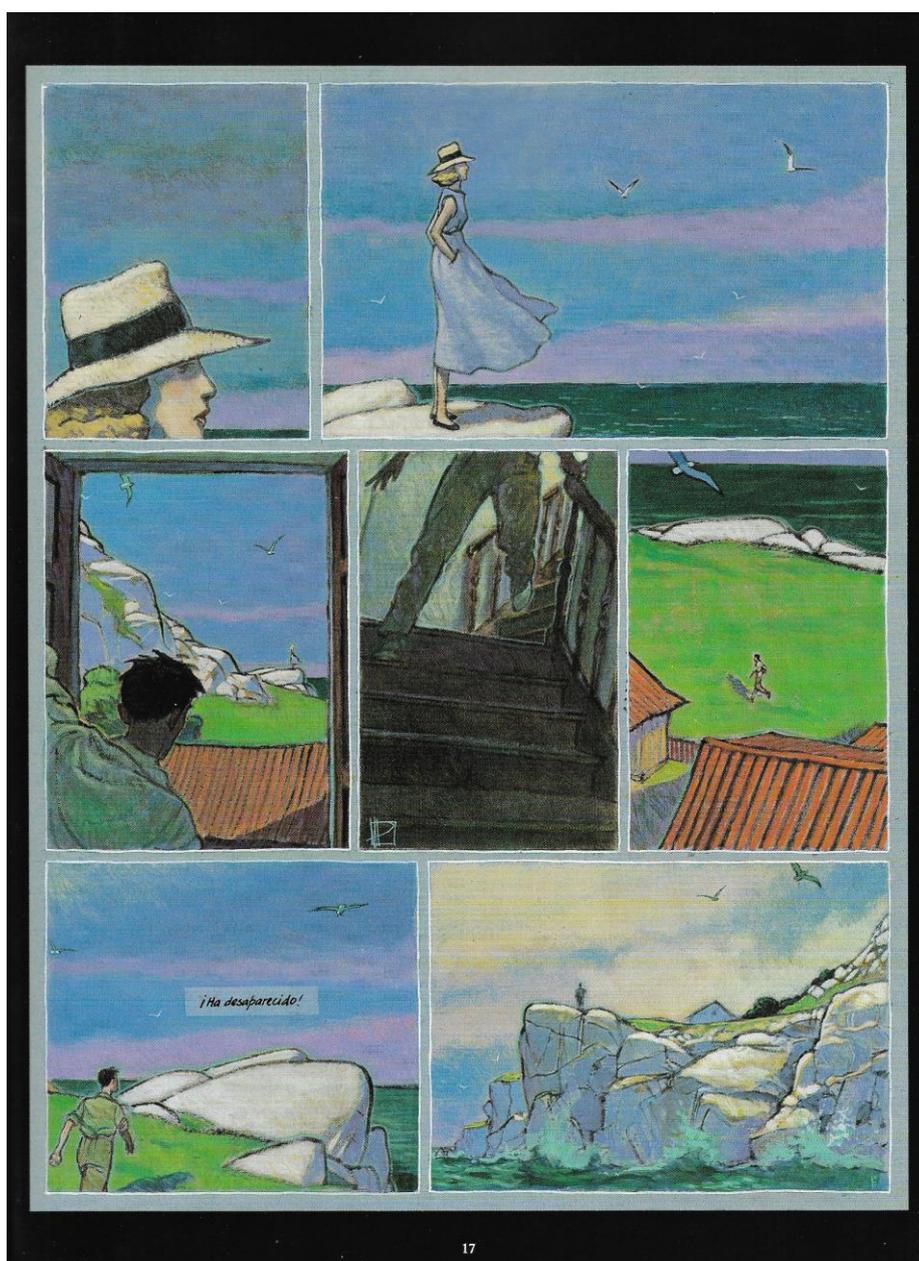
Tendremos pues, en este medio grandes posibilidades para crear el tipo de estructura narrativa poética que tan necesaria es, según Tarkovski, para despertar emociones verdaderas, cercanas a la vida, en el lector.

Encontramos un ejemplo de estructura temporal no naturalista en la obra *Trazo de tiza* de Miguelanxo Prado. La obra trata de un hombre y una mujer que coinciden casualmente en una extraña y pequeña isla, donde solo vive una posadera y su hijo. Aquí vemos claramente cómo se puede dar la vuelta a la relación entre causas y efectos de la que hablaba Tarkovski. La obra tiene una estructura temporal misteriosamente circular, pues en el acto que supone su conclusión (la escritura de un mensaje en el muro) se encuentra el propio desencadenante de la obra. Temporalmente no es verosímil, puesto que todo lo que ocurre viene provocado, en parte, por este mensaje en el muro, mensaje que, según una lógica temporal lineal, no habría sido escrito aún (ya que vemos como el protagonista lo escribe al final). Encontramos pues una serie de efectos que preceden a su causa, la cual acaba siendo, finalmente, el propio efecto de estos hechos.



Ilustración 13: *Trazo de tiza*, p.83

Llegado este punto, el itinerario temporal que la imaginación del lector ha concebido, dista mucho de ser algo único o evidente. No obstante, si bien el lector puede verse desconcertado a este nivel, este efecto no se produce completamente hasta el final. Durante la mayor parte de relato se siente cierta inquietud, cierta tensa espera, cierta incoherencia... como dice el propio texto en un momento dado: "...un puzzle en el que las piezas encajan por su forma, pero no componen la imagen lógica deseada".



17

Ilustración 14: *Trazo de tiza*, p.17

Parece como si la línea temporal de los protagonistas, el hombre y la mujer, tuvieran un extraño desfase. Aunque coinciden en el mismo espacio físico, e interactúan, no pueden llegar a conectar de verdad puesto que, aunque él es, de hecho, el individuo que ella espera, él no lo sabe aún, puesto que sencillamente, aún no es esa persona. Irónicamente, es el hecho de que ella le esté esperando, es lo que boicotea su posible relación amorosa. De alguna manera, el tiempo engaña a los personajes principales, quienes vagan desorientados como el barco del protagonista en medio de la tormenta que con que da comienzo la obra.

El concepto de la incomunicación, de la inoportunidad de los sentimientos, se expresa eficazmente a través de la descoordinación temporal de estos personajes.

Prado habla al final de dos explicaciones posibles de los hechos narrados: la primera, banal y con una línea temporal lineal, resulta excesivamente rebuscada, y psicológicamente poco verosímil, de lo que se extrae que Prado aboga, quizás demasiado claramente por la explicación temporalmente más intrincada de la que hemos hablado, donde no encontramos incoherencias en la actuación de los personajes.

3.2.2. El tiempo y la empatía a través de la obra de Hugo Pratt

El mecanismo más habitual para implicar emocionalmente a un lector, es a través de la empatía con los personajes de la historia. La información que se nos facilita sobre estos, la manera en que se dosifica, su evolución dentro de la narración, la manera en que el tiempo les afecta... Todo ello puede generar una identificación emocional entre el lector y los personajes.

Pondremos aquí como ejemplo, *La balada del mar salado*, una de los

cómics más famosos de un gran narrador como fue Hugo Pratt.

En esta obra, el primer álbum del icónico personaje Corto Maltés, encontramos una historia narrada de manera lineal, sin saltos en el tiempo. La disposición de las viñetas en las páginas es bastante constante - contando casi todas ellas con cuatro filas de viñetas – donde sólo muy ocasionalmente surge alguna viñeta grande que ocupa dos filas (media página), siendo su función mucho más informativa que estética. Así pues, es obvio que Pratt no pretende buscar una respuesta emocional de esta manera. Pero si analizamos la peripecia personal de cada uno de los personajes de esta historia, se hace evidente que el intervalo de tiempo que transcurre desde el momento en que empieza esta al momento en que acaba (de noviembre de 1913 a enero de 1915, Pratt es muy riguroso contextualizando históricamente sus narraciones, y suele ofrecer siempre indicaciones temporales de la fecha en la que transcurren los eventos narrados) no tiene la misma trascendencia para todos ellos. El personaje de Corto no cambia en absoluto durante este relato (ni en ningún otro, por eso funciona como icono), y tampoco lo hace su representación gráfica. Se puede decir lo mismo de Rasputín, y los personajes de Pandora y Caín, si bien experimentan obviamente un crecimiento personal en este tiempo, son aún jóvenes para que estas experiencias les condicionen capitalmente la vida. En el otro extremo tenemos el caso del teniente de navío Slütter, auténtico héroe trágico de esta historia, para el cual esa etapa de la vida se convierte en, como dice Tarkovsky hablando de su película *La infancia de Ivan*, la definitiva. A Slütter se nos lo presenta como un soldado alemán arquetípico – serio, metódico, muy disciplinado – y como tal arquetipo, es un modelo ideal que está fuera del tiempo. Pero es precisamente esa disciplina a la hora de acatar órdenes que le resultan moralmente incómodas, la que le obliga a evolucionar, a plantearse su situación, y a si mismo.

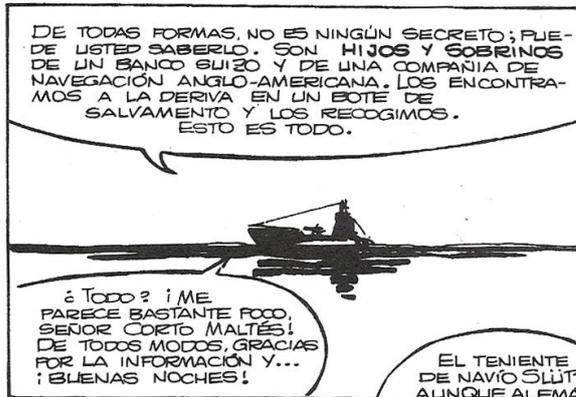


Ilustración 15: La balada de mar salado, p.57

El tratamiento gráfico que Pratt da a este personaje va cambiando a lo largo de la obra, a medida que el personaje evoluciona. Le encontramos cada vez más desengañado y cansado, lo que Pratt muestra gráficamente en un creciente desaliño, y finalmente atrapado en un engranaje que le destruye (una vez lanzado bajo las ruedas del tiempo, esa es la conclusión narrativa lógica). Se nos revela el mundo interior de Slütter, y es en la comprensión de la psicología de este personaje donde surge la mayor carga emocional de la obra, que se desboca de repente en el sencillo momento en que pide la guerrera al otro soldado alemán, antes de ser fusilado. La pérdida de su uniforme ha simbolizado eficazmente la ya total desconexión de Slütter con el arquetipo, y no deja de ser irónico – y tremendamente humano – que en el último instante de su vida busque de alguna manera la dignidad y la protección que este le ofreció una vez.



Ilustración 16: *La balada de mar salado*, p.135

Es significativo notar aquí que justo en la viñeta siguiente nos encontramos con un dibujo de Corto Maltés en el que le vemos extrañamente demacrado, como reflejando, fugazmente, en su rostro, el drama que hemos presenciado.

3.2.3. Influencia en los personajes del contexto sociológico: *V de Vendetta*

Otro buen ejemplo de como la dimensión psicológica de los personajes, y en este caso, más significativamente, el desarrollo sociológico, influye en la estructura temporal y emocional lo encontramos de nuevo en *V de Vendetta*:

En este famoso cómic, el desarrollo narrativo psicológico de los personajes, se encuentra relacionado, y aún diría que supeditado, a el desarrollo sociológico, que nos muestra cómo se precipitan los cambios en la sociedad. Desde nuestro punto de vista del análisis temporal otorgaremos mayor importancia al segundo.

Encontramos en este cómic la descripción de un estado totalitario, autoproclamado orgullosamente como fascista, que aspira a la uniformidad total de forma y pensamiento. En esas circunstancias el tiempo sigue pasando para los personajes, que viven sufren y mueren en él, y se puede cuantificar.

Pero en la ausencia total de movimiento social, de cambio, imposibilitado por el pensamiento único e uniformizado propio del totalitarismo, mantiene a la sociedad aislada, detenida temporalmente. Cuando el personaje principal empieza a actuar, se rompen las barreras que contenían al tiempo, y este vuelve a ponerse en marcha, propiciando los cambios.

La duración temporal de los hechos narrados es de poco más de un año. Durante ese año vemos como, paulatinamente se producen cambios sociológicos, y a la vez encontramos un grupo de personajes secundarios para los que algo, en sus vidas estables y ordenadas, se ha roto, ya que han sido obligados a plantearse sobre qué estaban construidas. Se propicia entonces una especie de cuenta atrás.

Un recurso utilizado con frecuencia por los autores de *V de Vendetta* es el de narrar con la imagen unos hechos, combinándolos con globos de texto que representan el monólogo interior de un personaje que puede o no formar parte de los hechos narrados.



Ilustración 17: *V de Vendetta*, p.105

De esta manera se entiende bien esa relación que existe entre la evolución psicológica de los personajes, y la dinámica de los acontecimientos que se van

sucediendo inexorablemente, hasta que tienen lugar la catarsis, tanto a nivel individual de cada personaje, como a nivel colectivo, en la sociedad.

El protagonista, por su parte, se encuentra aislado. Vive oculto, tras una máscara, en un lugar que parece estar como aparte de la realidad, donde el tiempo pasado, el recuerdo, sigue manteniéndose vivo. Pero más que un personaje con el que empatizar, la narración nos lo presenta como un agente del cambio, un medio del que se valen el tiempo y el pensamiento para volver a fluir libremente, devolviendo a la sociedad su pasado, y su futuro.



Ilustración 18: *V de Vendetta*, p.166

4. INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA SOBRE *AQUELLOS CABALLOS BLANCOS*

En base a los conocimientos adquiridos en todo el proceso anterior, se planteará el estudio más pormenorizado de experiencias concretas de lectura de un cómic determinado, como veremos en este apartado.

Para investigar cuantitativamente sobre los aspectos temporales y emocionales de la narración de cómic, objeto principal de nuestro estudio, usaremos como campo de pruebas el primer número de *Aquellos caballos blancos* un cómic dibujado por el propio autor de este texto, en colaboración con el guionista Juan Sepúlveda¹.

Cómo método de obtención de la información, se ha realizado una sencilla encuesta (Anexo 1) cuyas preguntas inciden en la percepción del lector del ritmo y de la emoción en momentos puntuales de la narración, de donde se ha juzgado que se podría obtener información significativa. También hay preguntas sobre la percepción temporal a más largo plazo, así como sobre ciertos aspectos más transversales de la narración.

¹ (Valencia, 1982): Ingeniero electrónico (Universidad de Valencia), Máster de Literatura española (Universidad Complutense de Madrid) y executive MBA (Universidad Cardenal Herrera). Durante su vida laboral ha trabajado en el ámbito de la informática. No obstante, ha compaginado su trabajo con la escritura de cuentos, guiones de cine y cómics. Su primera publicación llegó en 2010 con el cómic *Six faces of dice* Publicado por la editorial Canadiense Studiocomix Press y últimamente, en 2018 ha publicado *El Violeta* junto al guionista Antonio Santos Mercero y la ilustradora Marina Cochet, con la editorial Drakul.

4.1. El cómic: *Aquellos caballos blancos*:

Aquellos caballos blancos es una obra del género de intriga, con componentes dramáticos y de acción. Sigue en todo momento a su personaje protagonista, Nison, y no da al lector más información sobre los hechos de la trama de la que tiene en propio personaje. Pasamos a describir ahora, brevemente, su argumento: Nison (50 años) es un ejecutivo al borde del suicidio. Lo ha perdido todo tras la desaparición de su hijo John (18 años). Cuando está a punto de quitarse la vida descubre en su casa de campo unos extraños papeles. Se trata de las instrucciones de un macabro juego que tiene lugar en espacios públicos, donde los jugadores deben llevar a cabo ciertas acciones que les son encomendadas. No entiende nada, pero está seguro de una cosa, esos papeles son de John. Con la ayuda de Larva, un hacker amigo de la infancia, desentrañará las claves y descubrirá que las ramificaciones del juego llegan hasta las más altas esferas políticas. Nison se lanzará a la calle, integrándose en la estructura del juego, dispuesto a todo para recuperar a su hijo.

4.2. Diseño del cuestionario

Analizaremos ahora cada pregunta por separado y el interés que tenía para nosotros preguntar sobre esto en particular, para luego analizar las respuestas, y extraer algunas conclusiones provisionales:

- 1- La primera pregunta (p.3-4) pretende obtener información sobre la manera que el lector percibe el tiempo de una secuencia determinada. Es decir, queremos saber si las herramientas del vocabulario narrativo del cómic que han sido utilizadas (el autor confía que eficazmente), provocan un cierto efecto psicológico en el lector. Por ello se ha elegido una secuencia de acción, que responde a un momento en que el personaje que aparece se encuentra furioso. Las mencionadas herramientas serían por ejemplo la desaparición de los bordes de las viñetas en algunos casos, la direccionalidad de la composición de la página, así como algunas viñetas

que contienen planos detalle, marcando instantes puntuales.

- 2- La segunda pregunta incide sobre cómo percibe el lector el estado emocional del personaje principal. Aquí se han elegido tres secuencias: una donde el personaje está al borde del suicidio, otra en que está afectado por una droga alucinógena, y una tercera, donde sencillamente habla con otro personaje, explicándole ciertos hechos importantes de la trama.

Para responder a la pregunta, el lector debía utilizar una suerte de escala numérica emocional cuantitativa, definida *ad hoc*, en la que se había de dar un valor numérico del cero al diez, a la intensidad de estas impresiones. Ciertamente, la posibilidad de cuantificar de esta manera algo tan difícil de computar como un sentimiento, generaba ciertas dudas, pero se tomó esta decisión, ya que no es raro que este tipo de escalas numéricas sean usadas en otros campos para calificar variables intangibles. Por ejemplo, en ciencias de la salud se usan para valorar cuestiones como el dolor, o la calidad de vida. Se realizó, no obstante, una detallada descripción de los parámetros de valoración, para que no hubiera dudas.

Dos de las escenas sobre las que aquí se preguntaba, eran efectivamente, momentos emocionalmente significativos de la narración (p.1-2 y p.21-22) si bien se incluyó una tercera escena (p.8-9), menos trascendente, a modo de pregunta de control.

- 3- En tercer lugar, hay una pregunta sobre los globos de pensamiento. Esta pregunta tiene un doble objetivo. A nivel temporal, estos globos obligan al lector a hacer una pausa para leerlos, lo cual debe ser tenido en cuenta, ya que si lo que dicen puede ser deducido gracias a otros elementos, el autor debe plantearse si esas pausas benefician a dotar a la narración del ritmo que él desea. Por otra parte, también se pretende obtener datos sobre la manera en que perciben la información los diferentes lectores (si lo hacen preferentemente del texto o de la imagen).

- 4- La cuarta pregunta se refiere al tiempo global que transcurre del principio al final del capítulo. La intención de esta pregunta es no perder la perspectiva. Preocupándonos demasiado de la percepción temporal de ciertas secuencias podríamos correr el riesgo de que los árboles no nos permitieran ver el bosque, como se suele decir. A lo largo del cómic hay diversos cambios de secuencia en donde no se brinda una indicación clara del tiempo que ha pasado realmente entre una y otra (porque, de hecho, no se considera imprescindible para la correcta comprensión de los hechos narrados), así pues, la estimación del tiempo que pasa depende íntegramente de la experiencia del lector.
- 5- Datos sociodemográficos: también se han recopilado datos personales de los lectores: el sexo, la edad, y si son lectores habituales de cómic o no, con la idea de dar cierta perspectiva social a la reflexión sobre las respuestas recopiladas.

4.3. Resultados de la encuesta

Se incluyeron 9 sujetos participantes en la encuesta (Tabla 1) de los cuales el 77,7% eran hombres y 66,6% eran lectores habituales de cómic, considerando lector habitual el que reporta leer 5 o más cómics por año. La mayoría se encontraban entre los 31 y los 50 años, si bien había 2 que superaban esta edad. Los resultados de la encuesta se muestran en la Tabla 2.

Tabla 1. Datos crudos de la encuesta cuantitativa

Participante	Sexo	Franja edad (años)	Lector habitual cómics	Percepción paso del tiempo (pág. 3-4)	Estado emocional (pag.1-2)	Estado emocional: (pág. 8-9)	Estado emocional: (pág. 21-22)	Opinión sobre los globos de pensamiento	Tiempo total narración (literal)	Tiempo total narración (días)
1	mujer	31-50	no	ralentizado	10	7	8	c	2 semanas	15
2	hombre	31-50	si	ralentizado	0	3	8	b	2-3 días	2,5
3	hombre	31-50	si	acelerado	8	2	10	a	Unos 4 días	4
4	hombre	31-50	si	normal	8	7	6	a	4 días	4
5	hombre	31-50	si	acelerado	5	3	6	c	24 horas	1
6	hombre	31-50	si	normal	6	7	9	c	Unos 3 días	3
7	hombre	51-70	no	acelerado	10	7	10	c	10 días	10
8	mujer	51-70	no	normal	5	7	10	c	una semana	7
9	hombre	31-50	si	ralentizado	1	4	8	a	una semana	7

Tabla 2. Resultados de la encuesta cuantitativa

Resultados	Sexo	Franja edad (años)	Lector habitual cómics	Percepción paso del tiempo (pág. 3-4)	Estado emocional (pag.1-2)	Estado emocional: (pág. 8-9)	Estado emocional: (pág. 21-22)	Opinión sobre los globos de pensamiento	Tiempo total narración (literal)	Tiempo total narración (días)
media	-	-	-	-	5,89	5,22	8,33	-	-	5,94
porcentaje	22,2 % mujeres	77,7 % (31-50 años)	33,3% no habitual	33,3 % ralentizado	-	-	-	33,3 % molestan	-	-
	77,7 % hombres	22,2 % (51-70 años)	66,6% habitual	33,3 % normal	-	-	-	11,1 % indiferente	-	-
	-	-	-	33,3% acelerado	-	-	-	55,5 % ayudan	-	-

4.4. Discusión de los resultados:

Respecto de la pregunta sobre la percepción del ritmo, no parece haber demasiado consenso entre las respuestas, dando unos resultados bastante igualados para todas las opciones presentadas.

Posiblemente diluir los bordes de las viñetas, vinculando las acciones, así como utilizar las direcciones de la composición ayuda a acelerar el ritmo, pero los insertos enmarcados en viñetas con bordes fuertes marcan una pausa, generando un efecto contradictorio. La botella que cae, por ejemplo, marca una pauta temporal, da información temporal bastante objetiva, ya que todos sabemos lo que tarda una botella en caer

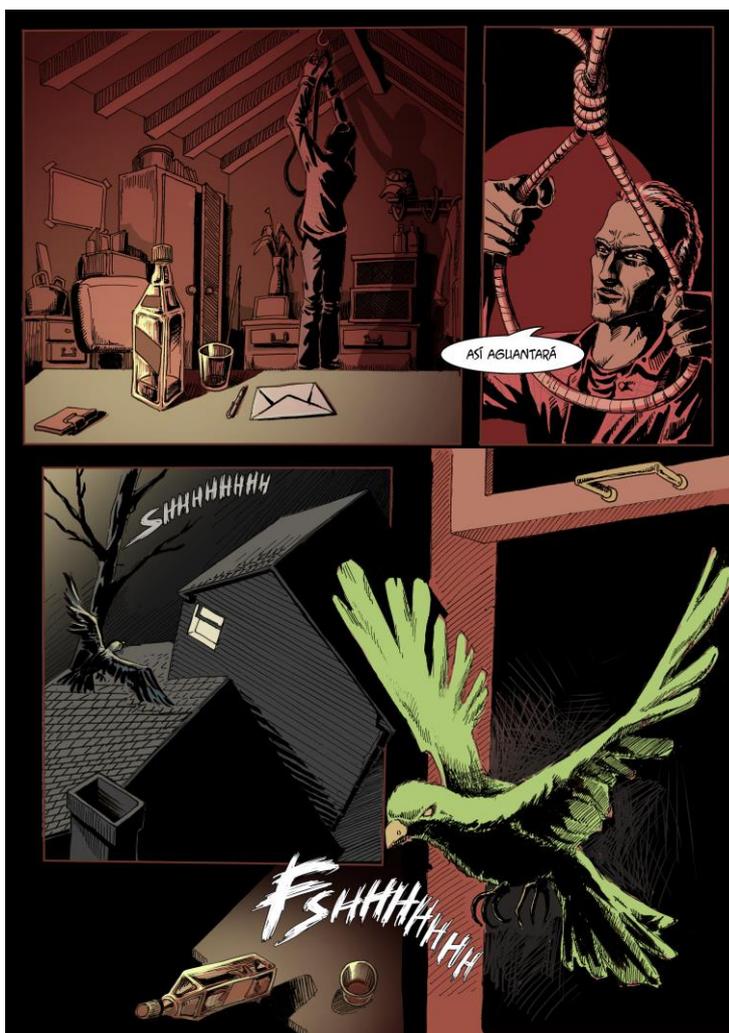


Ilustración 19: *Aquellos caballos blancos*, p.3



Ilustración 20: *Aquellos caballos blancos*, p.4

Resulta elocuente la diversidad de respuestas que se ha generado. Las respuestas quedaron perfectamente repartidas entre las tres opciones (aceleración, ralentización, ritmo normal), sin que tampoco fuera posible establecer ninguna pauta respecto de los datos sociodemográficos. La misma disposición de viñetas hace percibir en unos u otros lectores una cosa, la contraria, o nada en absoluto. Esta pregunta venía generada por una analogía con el cine, donde se puede acelerar o ralentizar el tiempo a través del montaje. Pero no parece actuar así en el cómic. Las viñetas no duran un tiempo determinado, como los planos de cine. Por más que se hagan grandes, o complejas, las viñetas, que pongamos más o menos para

narrar los mismos hechos, se está inevitablemente actuando sobre el espacio.

Parece, según los resultados, que la manera en que se percibe el ritmo es algo muy personal de cada uno. Tiene sentido que así sea, ya que, como ya se ha comentado en varias ocasiones, la ilusión temporal es creada específicamente por cada lector.

Respecto de la intensidad emocional, en la escena de la alucinación se han utilizado recursos compositivos más explícitos: la distribución y estructura de viñetas es más diagonal y dinámica, se incluyen planos detalle que generan un efecto zoom, se diluyen los bordes de las viñetas, se apoya en líneas cinéticas... A su vez, la composición de la página está más abigarrada, dejando poco espacio para respirar, lo que busca generar cierta opresión.



Ilustración 21: *Aquellos caballos blancos*, p.21

Esta escena recibe una mayor puntuación, en general, que la de la carta, en la que el protagonista tiene intención de suicidarse (pero las viñetas son más estáticas). Esto daría a entender que estos recursos cumplen correctamente su función ya que los resultados nos indican que la estaticidad y ortogonalidad de la composición transmiten menor intensidad emocional que las direcciones oblicuas y demás recursos anteriormente explicados.



Ilustración 22: *Aquellos caballos blancos*, p.22

En cualquier caso, tampoco se puede negar que la escena de la carta da una puntuación muy baja de intensidad respecto de lo que yo esperaba (el resultado medio es muy próximo a la escena de la conversación con la anciana, donde, si bien el protagonista habla de cosas importantes emotivamente para él, lo hace serenamente y en un contexto de gran tranquilidad).



Ilustración 23: *Aquellos caballos blancos*, p.1

Si bien la escena tiene una variabilidad muy alta en las puntuaciones, es inesperado que haya varias personas que la puntúen con 0, o con 1, dando a entender que, a pesar de su intención de suicidarse, el personaje se encuentra perfectamente centrado en un estado de total dominio y equilibrio emocional. Mi primer impulso fue concluir que la escena es, desde el punto de vista narrativo, fallida, si bien había un factor que no tuve en cuenta: esta escena es el arranque de la obra, por tanto, aún no ha habido tiempo de que se produzca ningún tipo de empatía con el personaje. El lector simplemente ve a un sujeto en un penoso trance, pero esta persona es alguien indiferente. En el mejor de los casos, se puede sentir cierta curiosidad sobre lo que le habrá llevado hasta allí, pero incluso esa demanda es satisfecha en la misma página, donde se ve la carta que está escribiendo. Así pues, la intensidad emocional que perciben los lectores es baja.

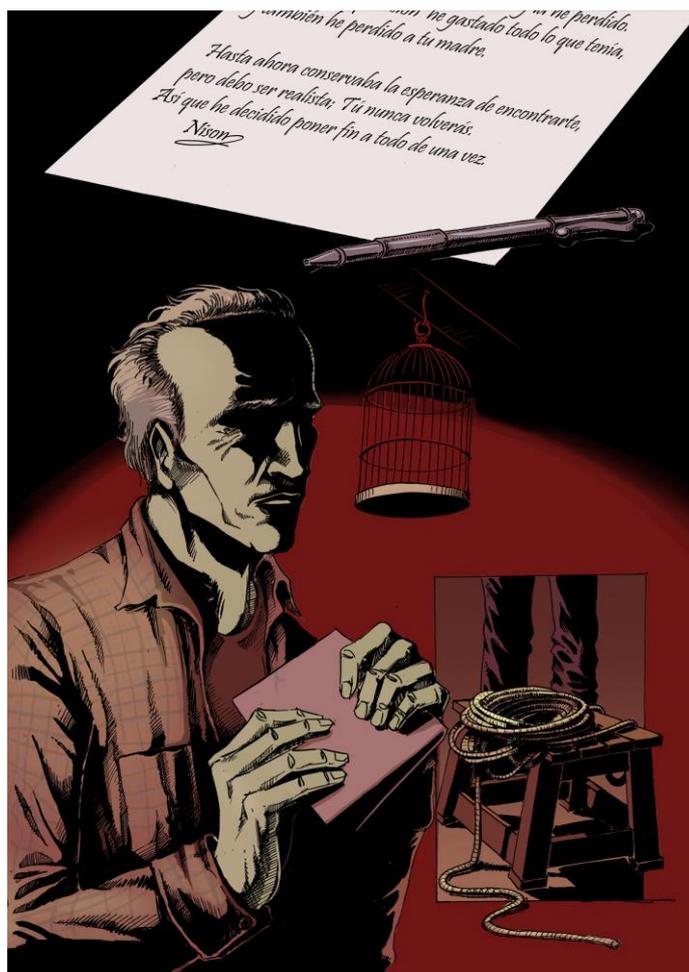


Ilustración 24: *Aquellos caballos blancos*, p.2

No obstante, es significativo que entre los lectores no habituales de cómics se han puesto puntuaciones emocionales más altas a esta primera escena. De esto podría deducirse que han tenido en cuenta en mayor medida el texto de la página, que explica la intención del protagonista de cometer suicidio (lo que a priori se consideraría una situación emocional extrema). Así pues, aquellos lectores acostumbrados a leer cómic parecen dejarse llevar en mayor medida por el vocabulario gráfico del cómic, mientras que los que no lo están se basarían más en el texto para entender la historia. Esto tiene sentido, ya que, como bien dice de nuevo Eisner: “A los cómics se les puede llamar “lectura”, en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra” (p.9)

Es decir: el cómic tiene un vocabulario propio que también se aprende a leer con la experiencia. Es lógico que alguien familiarizado con él capte rápidamente muchos detalles que provienen de diferentes aspectos narrativos, mientras que para el lector más acostumbrado al texto escrito, sea natural, inicialmente, obtener la información, principalmente en el texto, relegando, en principio, aspectos como el dibujo o la composición a un segundo plano.

Respecto de la escena de la conversación con la anciana, si bien es una escena de transición, incluye un flashback que genera un cierto impacto estético debido a su temática macabra, razón por la cual sus puntuaciones pueden haber sido algo más altas de lo esperado.

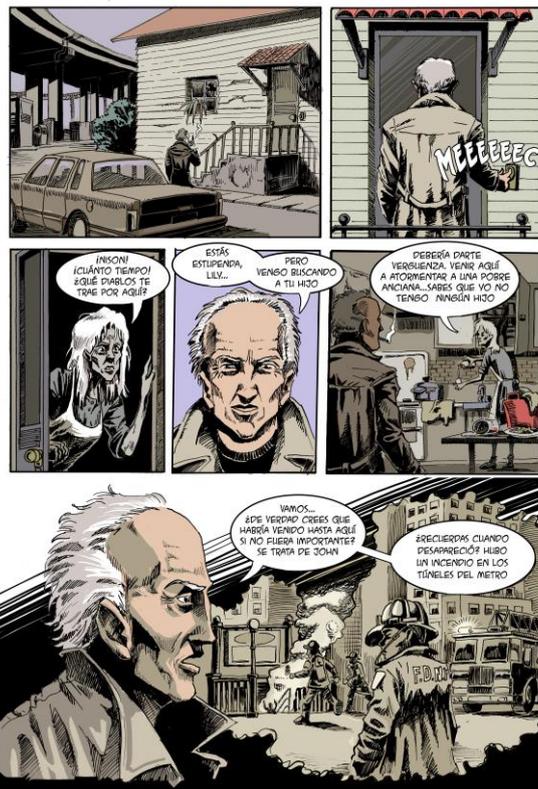


Ilustración 25: *Aquello los caballos blancos*, p.8

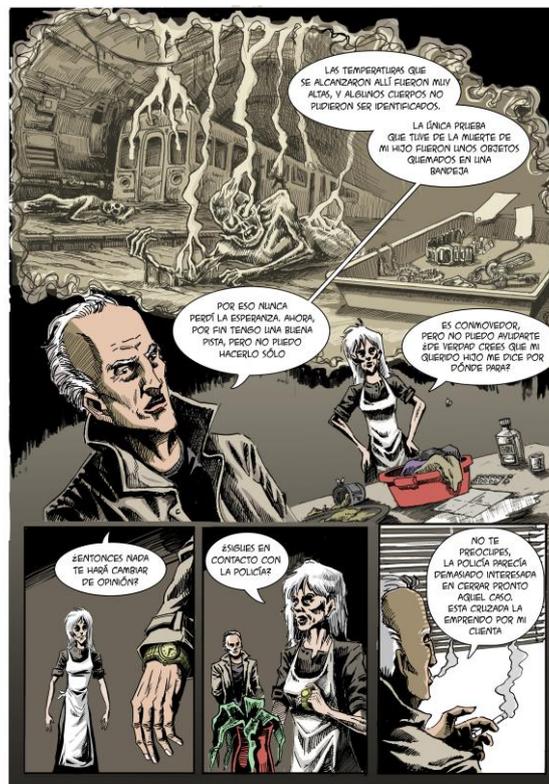


Ilustración 26: *Aquello los caballos blancos*, p.9

En la cuestión de los globos de pensamiento, estos tienen una aceptación mucho mayor de lo que yo pensaba, si bien se ve claramente que a los lectores no habituales, unánimemente, les agradan, mientras que las únicas personas que han puesto que molestan son lectores habituales. Probablemente la familiaridad con el lenguaje del cómic hace que algunas personas extraigan mayor información de la imagen y la composición, haciéndoles redundantes esos elementos.



Ilustración 27: Aquellos caballos blancos, p.7 *Ilustración 28: Aquellos caballos blancos, p.19*

Respecto al tiempo total de la narración, la media de las estimaciones temporales de los participantes coincide con lo que yo esperaba en principio, si bien las cifras de cada uno tienen una variabilidad sorprendentemente amplia.

Como comentaba anteriormente, existen intervalos entre secuencias (principalmente aquel entre la secuencia de la caravana del hacker y el momento en que el protagonista empieza el “juego” propiamente dicho en la estación de metro) sobre los cuales el cómic facilita información temporal. El tiempo que pasa depende de dinámicas internas de la narración. Se supone que para que ocurran los eventos de la siguiente escena deberá haber tenido lugar cierto proceso de acontecimientos que es opaco al lector, y cuyo conocimiento preciso sencillamente no es imprescindible para entender la peripecia del protagonista. Así pues, realmente no importa mucho si ha pasado un día o una semana.

En cualquier caso, cabe plantearse si vale la pena dar indicaciones temporales más precisas en estos casos, en forma de globos de texto, o utilizando signos gráficos inequívocos (un calendario, un periódico con la fecha...), o si esta ambigüedad temporal, que permite a cada lector ajustar la trama según su propia experiencia, genera en el espectador un cierto efecto psicológico de inquietud que nos pueda convenir desde el punto de vista emotivo. En este caso, en particular, puesto que gran parte del interés que la obra puede tener, está basado en la dosificación de información al personaje, y con él al lector, nos inclinaríamos por la opción ambigua, que, consideramos, debiera estimular más la imaginación del lector, algo que siempre ha de jugar a favor del disfrute de la obra.

En este caso, los lectores no habituales perciben un tiempo más largo (superior a una semana) mientras que los habituales perciben tiempos más cortos, llegando a un mínimo de 24h en un participante.

De todos los datos personales recopilados, parece que solo éste, el hecho de ser o no un lector habitual, acusa algún tipo de relevancia respecto del objeto de nuestro estudio, es decir, la experiencia del tiempo y la emoción en la lectura de un cómic.

5. CONCLUSIONES:

La hipótesis a partir de la cual se genera toda la investigación desarrollada en este trabajo, planteaba la interrelación entre dos conceptos, la manera en que la mente percibe el tiempo en un relato de cómic y las emociones que siente el lector a lo largo de la lectura de este.

Consideramos que, a lo largo de la investigación, se han aportado evidencias diversas de que existe una influencia mutua entre ambas cosas, si bien, los mecanismos de este proceso no han dejado de resultar significativos, y, en algún caso, sorprendentes.

Intuitivamente, se había asumido una relación, si bien bidireccional, análoga a lo que, intuitivamente se observa en la realidad cotidiana: Una emoción fuerte modifica la percepción del tiempo. Coloquialmente, “el tiempo se nos hace corto” o “se nos hace largo” en función de diversos trances emocionales vividos. La reflexión en torno a las obras estudiadas, las propias experiencias concretas de lectura de cómics, y el conocimiento obtenido a través del estudio cuantitativo de los resultados de la encuesta, no han confirmado exactamente esa analogía. La conclusión principal del trabajo es que desde el mismo momento que comienza el proceso mental que supone la lectura del relato, tiempo y emoción actúan interdependientemente, formando una especie de continuo.

De las preguntas primera y segunda de la encuesta, inferimos que el propio proceso mediante el que la mente del lector concibe el tiempo de la narración conlleva siempre una emoción asociada. La propia percepción del impacto estético de una viñeta, el trabajo imaginativo por el que se unen en un flujo continuo las imágenes de una secuencia, el dejarse llevar por la imaginación, para que de las dos dimensiones de la página surja la ilusión del tiempo... Todo es también un proceso emocional.

Otro componente importante del trabajo realizado se ha basado en la propia experiencia del autor como lector de cómics, a la que se ha añadido un grado de análisis sistemático. A través de este proceso se han estudiado diversas estrategias a través de las cuales tiempo y emoción se desenvuelven. Sin duda, composición, forma, impacto estético o elección de posiciones clave son herramientas imprescindibles para concebir el fluir del tiempo, y su respuesta emotiva. Pero la conclusión final extraída de este proceso ha sido que esta experiencia emocional, a su vez, depende en gran medida de que el lector sienta cierta empatía hacia los personajes, pero esto sólo ocurre cuando concebimos a estos personajes en su condición temporal. De nuevo, llegamos a la misma idea de interdependencia.

Aquí adquieren relevancia factores como el punto de vista del autor sobre los personajes, su posicionamiento ético, su evolución o la descripción de un contexto complejo e interesante donde interactúan estos.

Ciertamente, los resultados de la encuesta, si bien han sido un elemento a través del cual se ha obtenido conocimiento que ha aportado claves sobre la investigación, también conducen a una reflexión sobre la propia metodología. La encuesta recopila información válida respecto de los mecanismos narrativos mediante los que la interdependencia entre el tiempo y la emoción se revela al lector, pero quizás incide demasiado en datos puntuales, en definitiva, cuantificables. Al final, una obra narrativa empieza y acaba por sus personajes. Tras realizar este trabajo, emana cierta sensación de haber descuidado el punto de vista sobre los personajes, su contexto y su historia, habiéndose limitado a la recopilación de datos cuantitativos, como se ha descrito anteriormente. La forma en que se narra una historia no depende solo de los elementos técnicos y formales, sino también de un posicionamiento estético y una interpretación personal de esta. Es decir, lo que se viene en llamar el estilo del autor. Esta conclusión se establece como un punto de partida para futuras investigaciones.

Por último, desde el punto de vista de la técnica narrativa como autor de cómics, se deduce otra conclusión interesante. Se observa que la respuesta emocional de los lectores ha sido, según la encuesta, algo menos de lo esperado en la secuencia del arranque, y algo mayor en la de la conversación con el flashback. La explicación más plausible es que, de nuevo la empatía con el personaje principal es un factor más determinante que de las estrategias compositivas anteriormente descritas.

6. BIBLIOGRAFÍA

- DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: PAIDÓS. 1983
- EISNER, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial. 2007
- GUBERN, Román. *El lenguaje del cómic*. Barcelona: Edicions62. 1972
- GUBERN, Román y GASCA, Luis. *El discurso del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra. 1988
- LUMET, Sidney. *Así se hacen las películas*. Madrid: Rialp. 1999
- MCLOUD, Scott. *Entender los cómics, el arte invisible*. Bilbao: Astiberri ediciones. 2009
- MCGUIRE, Ricard «Here». New York: PANTHEON Books. 2014
- MOORE, Alan y LLOYD, David. «*V de Vendetta*». Barcelona: NORMA Editorial. 2002
- MILLER, Frank. *Sin city: Sexo & Violencia*. Barcelona: NORMA Editorial. 1998
- OTOMO, Katsuhiro. *Akira*. Barcelona: Ediciones B. 2001
- PRADO, Miguelanxo. «*Trazo de tiza*». Barcelona: NORMA Editorial. 2003
- PRATT, Hugo. *La balada del mar salado*. Madrid: New Comic. 1990

RODRIGUEZ, Rocco y PALOP, Jaume. *Fiesta en el Quirófanum-Coliseum*. Berlín: Libros.com. 2014

•TARKOVSKY, Andrei. «*Esculpir el tiempo*». Madrid: Libros de Cine- RIALP. 2018

•TOPPI, Sergio. *Warramunga-M'Felewzi*. Palma de Mallorca: NinthEdiciones. 2014

7. ANEXO 1: ENCUESTA A PROPÓSITO DE *AQUELLOS CABALLOS BLANCOS*:

1 -: ¿Cómo percibes el paso del tiempo en la secuencia que transcurre entre el momento en que aparece el pájaro y el momento en qué se descubre la carpeta (pág. 3-4)?

- a) Acelerado
- b) Normal
- c) Ralentizado

Respuesta: _____

2 - ¿Cómo calificarías el estado emocional del protagonista en una escala del 0 al 10 en los momentos de la narración que se proponen a continuación? (Dónde 0 equivale a un estado de absoluta relajación y equilibrio espiritual con el universo, y 10 equivale a un colosal e insondable abismo de arrolladora pasión).

Escena	Estado emocional (0 a 10)
Escribiendo la carta (pág. 1-2)	
Conversación con Lily (pág. 8-9)	
Alucinación (pág. 21-22)	

3 - ¿Qué opinas de los globos de pensamiento/monólogo interior que aparecen en algunos momentos de la narración?

- a) En general molestan, son redundantes
- b) Son indiferentes
- c) En general ayudan a comprender la acción

Respuesta: _____

4 - ¿En tu opinión, cuánto tiempo transcurre en total desde el comienzo hasta el final de la narración?

Respuesta: _____

