

Artículo de Investigación

El impacto estético y la estructura temporal en los cómics como reflejo de la idea de duración de Henry Bergson

Aesthetic impact and temporal structure in comics as a reflection of Henry Bergson's idea of duration

Jaime Palop González-Anleo: Universitat Politècnica de València y Universitat Jaume I. España.

palop@uji.com

Fecha de Recepción: 05/06/2024

Fecha de Aceptación: 08/09/2024

Fecha de Publicación: 11/11/2024

Cómo citar el artículo:

Palop González-Anleo, J. (2024). El impacto estético y la estructura temporal en los cómics como reflejo de la idea de duración de Henry Bergson [Aesthetic impact and temporal structure in comics as a reflection of Henry Bergson's idea of duration]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-21. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1060>

Resumen:

Introducción: A lo largo de este artículo se aplicarán ciertas claves obtenidas gracias a la lectura de la obra del filósofo Henry Bergson al estudio del lenguaje narrativo del cómic. Partiendo de la idea de tiempo entendido como *duración* enunciada por Bergson, y las características esenciales que él le atribuye, se realizará un análisis del tiempo en este medio.

Metodología: Los análisis de cómics se llevarán a cabo en principio mediante una deconstrucción a nivel de signos gráficos, para continuar a través del nivel simbólico y metafórico, siempre desde el prisma del pensamiento Bergsoniano. **Resultados:** Así, se diferenciará entre un tiempo representado en función del espacio, cuantitativo, y un tiempo *duración*, mediado por la impresión estética de la obra, de naturaleza cualitativa. **Discusión:** Así pues, asimilaremos la dosificación de la información narrativa con la constante y continua creación de novedad, característica esencial del tiempo. Son generados así incesantemente nuevos estados cualitativos en la concepción del lector respecto de la obra. **Conclusiones:** Se considerará especialmente interesante el estudio de la elipsis narrativa ya que el tiempo implícito que evoca es concebido directamente por la mente del lector y contendrá por tanto características coherentes con la idea de *duración*.

Palabras clave: cómic; tiempo; duración; Bergson; elipsis; narración; lenguaje gráfico; arte secuencial.

Abstract:

Introduction: Throughout this article, certain keys obtained through reading the work of the philosopher Henry Bergson will be applied to the study of the narrative language of comics. Starting from the idea of time understood as duration stated by Bergson, and the essential characteristics that he attributes to it, an analysis of time in this medium will be carried out. **Methodology:** The analysis of comic will be carried out initially through a deconstruction at the level of graphic signs, to continue through the symbolic and metaphorical level, always from the prism of Bergsonian thought. **Results:** Thus, a difference will be made between a time represented in terms of space, quantitative, and a *duration* time, mediated by the aesthetic impression of the artistic work, of a qualitative nature. **Discussion:** Thus, we will assimilate the dosage of narrative information with the constant and continuous creation of novelty, an essential characteristic of time. New qualitative states are thus incessantly generated in the reader's conception of the work. **Conclusions:** The study of narrative ellipsis is considered especially interesting since the implicit time it evokes is conceived directly by the reader's mind and will contain so many characteristics consistent with the idea of *duration*.

Keywords: comic; time; duration; Bergson; ellipsis; narration; graphic language; sequential art

1. Introducción

A día de hoy, el cómic es un terreno de estudio incipiente a nivel académico, siendo habitual encontrar trabajos al respecto de la adecuación de este medio para tratar gran variedad temática. Su consideración a nivel cultural y artístico ha salido pues del ámbito restringido, donde se ha sido ubicado durante mucho tiempo, como forma de entretenimiento popular o orientada a la infancia y adolescencia, para alcanzar una consideración acorde con sus posibilidades expresivas. En nuestro caso, el objeto de investigación es el lenguaje en sí mismo del medio, y, en particular, la concepción del tiempo narrativo en él.

Las aproximaciones teóricas sobre la temporalidad en el lenguaje del cómic realizadas por teóricos del medio como pueden ser Scott McCloud y Will Eisner, por ejemplo, son sin duda interesantes y valiosas, pero asumen el tiempo como algo puramente intuitivo, que obviamente, todo el mundo experimenta y reconoce, así que prescinden de una categorización conceptual detallada del tiempo en sí mismo.

Es por eso que se ha considerado valiosa una aproximación a la dimensión temporal del cómic basada en las ideas del filósofo y premio Nobel francés Henry Bergson, que con su concepto de tiempo-duración, se erige en uno de los más originales e importantes pensadores al respecto de dicho aspecto de la realidad.

A continuación, se explicarán los objetivos de la investigación y se introducirán conceptualmente los fundamentos teóricos de esta.

1.1. Objetivos

Será pues el objetivo fundamental de este texto, conectar las reflexiones al respecto de la naturaleza del tiempo de Henry Bergson con la dinámica narrativa del medio del cómic.

Se utilizarán pues diversos conceptos extraídos del pensamiento de Bergson para conducir una reflexión sobre el tiempo narrativo del cómic, atendiendo a la dualidad en la naturaleza de este, cuantitativa y cualitativa.

Esto ocurrirá a través de dos aproximaciones diferentes, atendiendo respectivamente, como se ha dicho, al enfoque cuantitativo y cualitativo.

Así pues, primeramente, se hará un análisis a través de la integración de signos gráficos y verbales que integran las viñetas y páginas del medio, a través de las cuales el lector recibe la información narrativa respecto a espacio y tiempo.

Hecho esto, pasaremos a proceder a estudiar el modo en que se produce la impresión estética subjetiva que el lector percibe en estas composiciones, y como esta influye en la concepción del tiempo de la narración.

Para ello, se llevará a cabo un estudio de la propia estructura temporal de la narración en diversos casos particularmente significativos de textos de cómic.

1.2. *Marco conceptual: concepto de duración:*

Pasemos ahora a realizar una exposición de la idea de duración de Bergson en la medida que se relaciona con los objetivos de nuestro estudio.

Como primera noción básica, Bergson define la duración en su forma verdadera es la “sucesión de nuestros estados de conciencia” (Bergson, 2019, p.92).

Pero cuando hablamos de sucesión, entendemos que debe existir una multiplicidad de dichos estados de conciencia. Entendiendo la multiplicidad como “...la diferencia entre lo mismo y lo otro...” (Bergson, 1977/1987, p.17) habría una multiplicidad de estados mentales dinámicos, que es cualitativa, y diferente de la multiplicidad de número, cuantificable, que se da en el espacio (Bergson, 1977/1987, p.18). Esta diferencia entre la cantidad y la cualidad será una de las nociones principales en la interpretación que haremos de los textos de Bergson y la relación que se establecerá con el lenguaje del cómic. Intuitivamente, la cantidad corresponde al espacio, es decir, a la materia. La cualidad corresponde al espíritu, y se fundamenta en el tiempo, la duración. Bergson afirma entonces: “La pura duración podría no ser más que una sucesión de cambios cualitativos que se funden que se penetran sin contornos precisos... Esto sería la heterogeneidad pura” (Bergson, 1977/1987, p.16).

He aquí una noción fundamental en la idea de que la multiplicidad cualitativa contiene los estados de conciencia totalmente fundidos e interrelacionados unos con otros, lo cual no excluye la idea de que se dan en sucesión, si bien la sucesión no puede concebirse como “...un antes y un después yuxtapuestos” (Bergson, 1977/1987, p. 20). Pero, en cualquier caso, no es posible separarlos, clasificarlos o contarlos. Se dan todos como un continuo absoluto. Una unidad. La duración se refiere a la relación entre esta multiplicidad de estados de conciencia y la unidad que crean al presentarse interpenetrados y combinados (Bergson, 1977/1987, p.36). Así pues, el momento exacto del paso de una cualidad a otra es indetectable, y estas cualidades son indivisibles una de otra en el tiempo (aunque se pueden concebir estas cualidades como diferentes, los estados de conciencia que les corresponden serían algo más difuso e interpenetrado), mientras que el paso de una cantidad a otra, es detectable, y estos estados se pueden clasificar y dividir, yuxtaponer y relacionar en el espacio.

Bergson reconoce también, no obstante, que, al hecho de contar, le sigue un proceso mental dinámico de organización de estas unidades, semejante a la representación cualitativa (Bergson, 1977/1987, p.18). Así que en realidad no es posible concebir la cantidad - el hecho de añadir elementos, ser consciente de que significa cada número - sin atribuirle a cada uno de estos estados cuantificables un cierto estado de conciencia, es decir, sin hacer a la vez una

representación cualitativa. Lo mismo pasa con el movimiento. Para ser consciente de él hace falta un cambio de una cualidad a otra. No estaríamos hablando de cambios de posición de la materia, sino de cambios de aspecto en el todo: “Es decir, toco la realidad del movimiento cuando mi interiormente se me aparece como un cambio de estado o de cualidad” (Bergson, 1977/1987, p.23).

Así pues, ese cambio cualitativo heterogéneo indivisible y constante es la realidad esencial del tiempo: “...el cambio les parecerá muy pronto lo más sólido y duradero que el mundo puede tener. Su solidez es infinitamente superior a la de una fijeza que no es más que un acuerdo efímero entre movibilidades” (Bergson, 1977/1987, p.21), ya que, como Bergson expresa, la duración es una memoria interna al cambio mismo, una memoria que extiende el antes al después e impide que sean puros instantes, apareciendo y desapareciendo en un presente que renacería constantemente. (Bergson 1968, p.41).

1.3 Aplicación de la duración al lenguaje del cómic: Estructura narrativa y percepción temporal:

El tiempo se entiende psicológicamente. En principio percibimos una serie de cambios en nosotros mismos (aquello sobre lo que tenemos un conocimiento más indiscutible), que dan fe de que el tiempo transcurre. Pero el cambio en nuestra mente (sentimientos, pensamientos, deseos...) es, en realidad constante, sólo que no prestamos atención a él en todo momento, sino solo cuando advertimos algún tipo de cambio de dirección o atención significativo. Bergson lo afirma así: “Pero resulta cómodo no prestar atención a este cambio ininterrumpido, y notarlo sólo cuando cuando crece lo suficiente para imprimir al cuerpo una nueva actitud, y a la atención una dirección nueva” (Bergson, 1977/1987: p.8) En estos pasos de un estado a otro de la mente percibimos el tiempo. Pero, aunque no estemos prestando atención al paso del tiempo en todo momento, según Bergson la naturaleza de este es, reflejando nuestro estado mental, en realidad continuamente cambiante y siempre diferente. Así, afirma claramente que “El estado mismo es ya cambio” (Bergson, 1977/1987, p.8). Los hechos que producen cambios perceptibles serían como llamadas de atención que nos hacen conscientes momentáneamente de ello.

A nivel narrativo se puede hacer una analogía de esto. Los cambios narrativos significativos que advertimos los llamamos detonantes, puntos de giro... Pero en la medida que la narración va suministrando información de manera constante, ya que su lectura es, al fin y al cabo, una vivencia en el tiempo, el cambio en nuestra percepción del texto también lo es, aunque como se ha dicho ya, sólo seamos conscientes en algunas ocasiones. Aplicando las anteriores reflexiones: aun cuando hablamos de saber más sobre un tema, o conocer mejor las circunstancias de cierta trama narrativa, ese supuesto aumento del conocimiento, aun viniendo a través de un lenguaje simbólico, no es un cambio cuantitativo, ya que no corresponde al espacio, sino al espíritu. Será inevitable pues considerarlo como un cambio cualitativo del estado de conciencia respecto al aspecto de la realidad al que referencia ese conocimiento. Cada novedad modifica el todo y crea un nuevo estado cualitativamente diferente (en el cómic, cada viñeta, cada pieza nueva de información, cambia como concebimos la trama de la narración en su conjunto. Esto es más difícil de ver en los cambios pequeños, sutiles, que se dan de manera constante e inconsciente y se hace evidente en los cambios significativos de los que hablábamos antes, puntos de giro, que nos hacen conscientes de esa naturaleza cualitativa).

Por consiguiente, cuando leemos un cómic en el orden que dispone el autor, cada viñeta inspira a nuestra conciencia un estado cualitativamente diferente. El paso de un estado a otro es continuo, fluido. La viñeta es una composición simbólica, espacial, pero en el proceso activo

de su comprensión, y al relacionar esta nueva información adquirida con nuestro estado anterior (a su vez creado en relación con todos los estados anteriores), se produce este cambio cualitativo constante, esta multiplicidad interpenetrada, que nos remite a la duración. Pero como se ha dicho, esta multiplicidad se entiende en relación con la unidad indivisible que forma. El tiempo de la narración se puede concebir pues como único e integrado, aun estando formado por esta multiplicidad de estados cualitativos.

2. Metodología

El principio generador fundamental de la dinámica narrativa que consideraremos para este texto, será la transmisión de información hacia el lector o receptor de la obra. Sólo así puede avanzar una narración, y ese suministro constante de información será, de la misma manera que lo es el tiempo en el mundo real, productor constante de novedad.

Henry Bergson, a quien en quien nos basaremos para este análisis, nos da una clave cuando afirma: "Cuanto más profundicemos en la naturaleza del tiempo, tanto más comprenderemos que duración significa invención, creación de formas, elaboración continua de lo absolutamente nuevo" (Bergson, 1977/1987, p.13).

En el caso de la narración, asimilaremos esta idea de la duración, tan fundamental para la concepción temporal de Bergson, a la adición constante de información, que fundamentará todas las concepciones posteriores sobre el tiempo y el espacio.

Como se ha dicho, se analizarán fragmentos de diversas obras de cómic, en función de los siguientes criterios:

2.1. Método A: Análisis de cómics a través de la codificación simbólica

El primero de los dos métodos de análisis de la narrativa del cómic propuestos buscará aproximarse esta multiplicidad integrada, en un principio, a través de la integración de otra multiplicidad, a su vez, de signos. Pero veamos primero que dice Bergson al respecto.

Así, este pensador entiende que hay un tiempo cualitativo, una duración percibida inmediatamente por la conciencia, hecha de una sucesión continua de estados heterogéneos e interpenetrados, fusionados entre ellos. Pero ciertamente resulta más fácil percibir un tiempo hecho cantidad por los hechos físicos y las percepciones espaciales. Un tiempo cuantitativo, materializado, espacial, homogéneo, que no es sino símbolo de la duración cualitativa y heterogénea mencionada anteriormente. (Bergson, 1977/1987, p.11).

Cualidad y cantidad pueden, en cualquier caso, relacionarse a través de la intensidad. La intensidad de un estado no es su número, su comprensión cuantitativa (espacial), sino, por así decirlo, el signo cualitativo de esa cantidad (Bergson, 1977/1987, p.28). Pero no entendemos el espacio según esta idea de intensidad, sino solo mediante la cantidad. Así que tampoco entendemos la intensidad de los estados mentales, el cambio de esta, según una idea de magnitud. En algunos contextos, puede ser útil reducir a una escala numérica procesos relacionados con el ámbito de la sensación, como por ejemplo cuando en una consulta médica se pide a un paciente que defina el dolor que siente con un número del uno al 10. Obviamente la respuesta podrá dar información útil sobre el estado de la persona, que el médico contrastará en el marco de su experiencia previa, pero no definirá la naturaleza de la sensación en sí misma. De hecho, la propia idea de aumento o disminución remite a la cantidad, al espacio. Se produce así una representación puramente simbólica, una traducción a un lenguaje de signos de esta sucesión de estados mentales. No accederíamos, por este camino, a la duración en sí misma, sino a una imagen codificada, espacializada, de la emoción.

Aquí es donde llegamos cuando intentamos concebir el el tiempo como una línea. Esto inevitablemente es entenderlo como espacio, en último término. Es tratar de explicarlo mediante representaciones simbólicas espaciales, que no explican la duración. Para entender una sucesión de hechos temporales como una línea, debemos verla desde fuera. Esto requiere entenderla espacialmente (Bergson, 1977/1987, p.16). Cuantitativamente. Hay una multiplicidad cuantitativa de puntos (en el comic serían viñetas, puntos en el tiempo, que se encuentran sobre el espacio homogéneo de la página), que en su integración transmiten una proyección en el espacio homogéneo, formada de símbolos, de la duración cualitativa, que nos resulta útil para “*las exigencias de la vida social en general y el lenguaje en particular*” (Bergson, 1977/1987, p.11).

En relación con esto, de nuevo Bergson, en *Historia de la idea de tiempo*, (transcripción posterior de cursos impartidos por él) parece establecer un paralelismo con la diferencia entre conocimiento absoluto y relativo. Lo absoluto solo se puede conocer situándose dentro, mediante una especie de simpatía intelectual (Bergson, 2018, p.29). El conocimiento absoluto simple e indiviso es potencialmente infinito, se puede extraer cosas de el de manera indefinida. El conocimiento relativo, compuesto, no tiene más, según Bergson, que la suma de sus partes: “Sólo de aquello que es simple podemos obtener una infinidad de cosas. Lo compuesto comprende únicamente tantas partes como ello contenga y, de existir, necesariamente está compuesto por un número finito de partes” (Bergson, 2018, P.35)

Para aproximarnos al conocimiento absoluto y simple, deberíamos ir añadiendo elementos indefinidamente, para que nuestra composición relativa fuera cada vez más aproximada (o perfecta). Pero nuestras aproximaciones son siempre una traducción simbólica, una colección de signos descifrables por nuestro intelecto (cuyo significado comparten autor y receptor, y por tanto sirven de punto de contacto entre ambos. “punto de contacto entre lo que estudio y lo que ya conozco” (Bergson, 2018, p.45). Así, para Bergson el absoluto sería lo que no es símbolo. Lo opuesto al símbolo. Y la duración sería una representación significativa de lo absoluto (Bergson, 2018, p.38-41).

2.1.1. *Tiempo espacializado: El tiempo explícito de la narración*

En el caso del cómic, vemos unas imágenes fijas, lo que según Bergson no se puede considerar tiempo. No vemos pues movimiento, sino una sucesión de posiciones inmóviles. En realidad, una composición integrada compuesta de símbolos diversos que interactúan para transmitir un significado que podemos descifrar. Cada uno de esos significados representa una suposición de cómo sería ese espacio si se detuviera en un determinado momento del tiempo “Porque una posición del móvil no constituye una parte del movimiento” (Bergson, 2018, p.38).

El signo es un elemento de análisis, por tanto, de descomposición de un concepto más amplio. Por tanto, aunque se pueda integrar de manera casi perfecta una cantidad creciente de estos, siempre se está ante algo discontinuo. Aquello que se encuentra explicitado a través de una representación simbólica constituye pues serie de representaciones del espacio de la narración, y no se podría entender a través de la idea de duración. Bergson es claro aquí: “(...) voy en busca de lo continuo, pero así jamás lo encontraré, ya que pertenece a la esencia misma del signo ser un instrumento de análisis, y por tanto de descomposición” (Bergson, 2018: p.49).

En cualquier caso, Bergson concede que para aproximar el movimiento absoluto de forma simbólica necesitamos una serie yuxtapuesta de signos sucesivos, correspondientes a diferentes posiciones de este movimiento: “El movimiento analizado y visto desde fuera consiste en posiciones sucesivas, o bien – si queremos ser más científicos – consiste en los

elementos infinitesimales de su trayectoria” (Bergson, 2018, p.51). Esto nos da un punto de partida para un análisis, al menos, de las viñetas de un cómic. ¿Qué signos se encuentran integrados en ellas? ¿Cuáles cambian de una a otra? Según esta idea en la que la complejidad creciente, la acumulación de signos nos acerca a una imitación cada vez más fiel del objeto de estudio, las viñetas más complejas, así como el aumento en el número de estas, deberían transmitir de manera más rigurosa la historia. Esto es dudoso, en la práctica. En la práctica, una sucesión perfectamente ordenada y sistemática de momentos en el tiempo - con sus causas y efectos - en el contexto del arte, puede producir artificialidad.

2.2. Método B: Análisis de la impresión estética y valor cualitativo asociado al cómic:

Desde luego que una representación simbólica es muy útil para entender el tiempo cuantitativamente. Pero para entender la cualidad, necesitamos experimentarlo de manera interiorizada. El arte en general (y el cómic en particular) no deja de ser una representación simbólica (aunque potencialmente muy compleja), así pues ¿Sería posible a través de ella acceder a la duración cualitativa?

Así, una vez recorrido un camino, el de la cantidad y el conocimiento relativo, donde la dimensión temporal no se entiende a través de la duración, buscaremos en Bergson (ocasionalmente puntualizado por otros autores), ciertas claves para poder aproximarnos finalmente al tiempo narrativo del cómic en función de este concepto.

Se trataría, pues, de crear a través del arte una ilusión de ese conocimiento absoluto, que, si puede experimentarse, ya que es interior a uno mismo, como receptor de una obra.

Bergson dice que el conocimiento absoluto es simple, integrado, indivisible. Poseedor de cierta unicidad. El conocimiento relativo está construido, compuesto de diversos aspectos, fragmentos, informaciones, a través de los que se llega a una conclusión, que es lo que se conoce. (Bergson, 2018, p.34). Como se decía anteriormente, un autor puede utilizar los códigos de un medio narrativo para transmitir información que evoque el tiempo de la obra, pero ¿Cómo puede realmente ese tiempo, que, viniendo de un medio espacial, será inevitablemente cuantitativo, relacionarse con la duración, por definición cualitativa? Esa cualidad deberá pues proporcionarla el lector, extraerla de su propia fuente, extrapolándola desde los datos relativos proporcionados para integrar en si mismo una idea unificada y absoluta. Es sin duda una cuestión clave de para nuestra investigación. Y quizás podamos arrojar cierta luz sobre este proceso recurriendo a Kant quien también considera a nivel temporal el esquema de la cualidad: “A partir de lo dicho, vemos lo que el esquema de cada categoría contiene y hace representable (...) el de la cualidad, el hecho de llenar el tiempo o la síntesis de la sensación (percepción) con la representación del tiempo” (Kant, 2017: 115). Como reflexionan otros autores al respecto, en un intento de encontrar un punto en común entre las concepciones temporales de Kant y Bergson:

La homogeneidad construida por el esquema de la cantidad es una abstracción, un momento del método de aislamiento. Basta avanzar en el capítulo del esquematismo, basta atravesar un esquema más, en de la cualidad, para ver que en realidad, en concreto, fácticamente, ese tiempo que se cuenta es un tiempo lleno de un material sensorial que distingue cada momento, y que devuelve al tiempo experimentado toda su heterogeneidad (Cherniavsky, 2006. P.10)

Consecuentemente, el tiempo, sin ese valor cualitativo que adquiere en relación con la sensación, estaría vacío de contenido. Hay algo en esta idea que va, pues, más allá del propio número, homogéneo y divisible. Esta dimensión temporal, surgida de la sensibilidad pura, integrada con la sensación a través del esquema de la cualidad, tendría finalmente las características de una red de estados interpenetrados, idea que como hemos visto, Bergson asocia a la duración.

Así pues, en la obra artística, la concepción del tiempo absoluto, integrado, heterogéneo e indivisible (duración) es, en este contexto narrativo, una ilusión de integración de todo ese conocimiento relativo. Es como un camino de ida y vuelta, que desde el conocimiento absoluto del autor se traduce en una obra artística, que después el receptor de esta podrá integrar a nivel espiritual generando a su vez conocimiento absoluto propio. 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 en vano, dice el cineasta ruso Andrej Tarkovski en su libro *Esculpir en el tiempo*: “En el arte, el hombre se apropia de la realidad por su vivencia subjetiva” (Tarkovski, 2019, p.59). Es, pues, nuestra propia percepción absoluta de la vida la que, de alguna manera, préstamos a la obra de arte para poder experimentarla de forma plena. Recurriendo a Tarkovski de nuevo: “La idea de lo infinito no se puede expresar con palabras, ni siquiera se puede describir. Pero el arte abre esa posibilidad. Hace que lo infinito sea perceptible. A lo absoluto solo se accede por la fe y por la actividad creadora” (Tarkovski, 2019, p.60). Pero necesariamente, necesitamos que algo en la obra artística nos haga experimentarla de manera vívida, es decir, afecte o conmueva nuestra sensibilidad. Y esto solo es posible mediante una fuerte sensación estética, que vaya más allá de la información estrictamente objetiva que obtenemos sobre los hechos y circunstancias del argumento de una obra. Así, para dotar de ese valor cualitativo al tiempo de una obra artística, aquello que estamos leyendo o percibiendo habrá de generar una impresión que afecte a nuestra sensibilidad y que captamos ininterrumpidamente, aún de manera inconsciente.

En el caso del cómic, un arte basado en gran medida en el lenguaje gráfico, esta será una impresión visual. También, respecto a esto, el autor y teórico del cómic Will Eisner afirma: “El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen” (Eisner, 2007, p.15).

Así, el tiempo narrativo evocado en el pensamiento del lector bajo el influjo de estas imágenes adquirirá una cualidad especial, mediada por la sensación.

2.2.1. La cualidad en el tiempo elidido

Como ya se ha dicho, la duración, y la creación de novedad, se sugiere en el arte narrativo a través de la transmisión constante de nueva información. Pero si esta información se transmite simbólicamente, solo es cuando la mente del receptor la procesa y entiende, cuando este es capaz de comprender lo narrado de manera interiorizada, cuando se puede evocar la duración. Pero atendamos, en esta ocasión, a esta reflexión de Bergson, que podemos entender como una suerte de definición por exclusión: “Lo que se resiste a cualquier representación simbólica (discontinua, fija) es precisamente el tiempo, la duración” (Bergson, 2018, p.89).

Como se ha explicado anteriormente, si tratamos de explicar el tiempo a través de su descomposición, por ejemplo, el movimiento de un cuerpo en el espacio, solo conseguimos una serie de posiciones fijas en dicho espacio. Las viñetas de un cómic son, pues, representaciones fijas conceptuales del espacio explícito de la narración. El tiempo es, pues, todo lo que no está en ellas (lo elidido, como se explicará a continuación). Es decir, se podría encontrar en las transiciones entre viñetas. Esto nos remite a la reflexión de Scott McCloud sobre estas mismas calles entre viñetas, donde, según él, ocurre, con la indispensable participación del lector, toda la acción de un cómic: “Aquí, en el limbo de la calle, la imaginación coge 2 imágenes separadas y las convierte en una sola idea” (McCloud, 2019, p.66). Pero a medida que el receptor va procesando toda la información recibida y contrasta esta con su experiencia vital real, es capaz, gracias a esa serie fragmentaria de intervalos cargados de información, de extrapolar el tiempo y el espacio de la narración como una continuidad. Scott McCloud, en su libro *Entender el cómic, el arte invisible* habla de nuestra capacidad para extrapolar un todo viendo solo una parte (que él denomina “clausura”) y como, de cierta información fragmentaria podemos extraer información sensorial completa, vívida, y hacernos una idea de una acción o acciones que, como tal, implican cambios, y deben ocurrir en el tiempo. Da este autor gran importancia a esta capacidad para extrapolar y apunta que, si bien la información que obtenemos de una obra de cómic es únicamente visual, la que extrapolamos contiene todos los demás sentidos, al menos conceptualmente. Es decir, que en la medida que esta información la hemos deducido nosotros, se puede enriquecer inmensamente con nuestra propia experiencia, haciéndonos concebir la acción correspondiente de manera absolutamente personal. Como concluye McCloud al respecto: “Eso, querido lector, ha sido obra tuya. Todos habéis cometido ese crimen, cada cual con su peculiar estilo” (McCloud, 2019, p.68).

De esta manera, diferenciaremos aquí entre aquella información narrativa que el autor transmite directamente mediante el lenguaje simbólico, que llamaremos ámbito explícito, y aquella que es extrapolada por la imaginación del lector, es decir, el ámbito implícito de la narración.

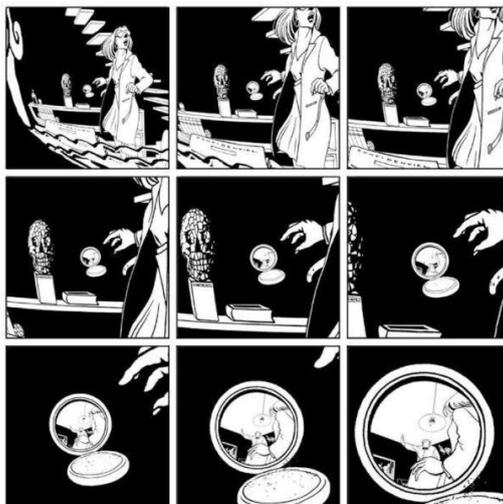
3. Resultados

3.1. Resultados del análisis según el Método A

Encontramos una propuesta interesante en el cómic *3 segundos*, de Marc Antoine Mathieu - el cual, desde su propio título, sugiere una aproximación cuantitativa. Este cómic plantea una trama que ocurre a lo largo de tres segundos. Es decir, una simple acción, cuyas causas e implicaciones son explicadas a lo largo de todo el libro. Así pues, el punto de vista que se ofrece al lector no se desplaza apenas en el tiempo, si no que se desplaza en el espacio. A lo largo del comic vemos, pues, lo que está ocurriendo en diferentes lugares del espacio, en el momento en que ocurre esa escena de tres segundos. Cada viñeta se sitúa prácticamente en el mismo momento que la anterior o posterior, pero entre ellas se da una continuidad espacial, en la que la “cámara” va avanzando por el espacio, creando una suerte de efecto de cámara superlenta extrema. Para poder llegar, sin romper esta continuidad, a cada uno de los lugares y detenerse en cada uno de los detalles a través de los cuales se transmite la información mediante la cual el lector construirá el puzzle de la trama. La obra, que exige aceptar una pequeña licencia respecto de la capacidad infinita de reflejo de cualquier superficie brillante, nos da una idea muy detallada de un cierto movimiento a través del espacio de la narración, pero la cantidad de información nueva que transmite cada viñeta es pequeña. Necesita muchas viñetas, muchas imágenes, para transmitir la información de la trama.

Figura 1.

3 segundos



Fuente: Mathieu, M.A. 3 segundos (2012)

Así, podemos observar todos los elementos prácticamente en el mismo lugar en todas las viñetas, ya que el tiempo transcurrido es infinitesimal, sin más movimiento que el del lugar en el espacio desde el que se toma la viñeta, como vemos en la figura 1. El punto de vista va pues avanzando por el escenario y captando ciertos detalles de él, hasta que tras muchas pasadas lo ha recorrido por completo y nos ha dado toda la información visual que se podía extraer de éste. A través de esa información, nos hacemos a la idea de una trama, que desemboca en el hecho puntual que tiene lugar en esos tres segundos en los que se centra la narración.

De esta manera, la obra es, desde el punto de vista de la dosificación de la información, perfectamente comprensible y lineal. A medida que se va observando lo que ocurre simultáneamente en diversos lugares, se va añadiendo más información, tapando huecos del puzzle, y entendiendo quien es cada personaje y cuál es su circunstancia, dando lugar a una trama criminal relativamente sencilla. La información se nos transmite, pues, en el orden que decide el autor, si bien la pauta temporal no es el instrumento principal a través del que se vehicula la dosificación de esta información. Se encuentra limitada a un solo momento (los tres segundos del título) y por tanto reducida a la menor complejidad. Es, obviamente, continua y carece de cualquier tipo de elipsis. Esta limitación se suple mediante la exploración del espacio de la narración. Es interesante pues ver como la pauta temporal es sustituible por una, digamos, pauta espacial, manteniéndose intacta la integridad de la construcción narrativa, basada en la capacidad de ir añadiendo información nueva a medida que va transcurriendo la lectura del cómic. Espacio y tiempo serían aquí narrativamente intercambiables, confirmando la idea de Bergson de tiempo especializado.

Utiliza aquí como base narrativa Mathieu un procedimiento del que también Román Gubern sugiere abstenerse: “Para obtener este efecto en los cómics está obviamente descartada la posibilidad del travelling de acercamiento (o alejamiento) lo que se demostraría *ad absurdum* con la sucesión de infinitas viñetas que modificasen leve y progresivamente la amplitud del encuadre” (Gubern, 1972:168)

3.2. Resultados de los análisis a partir del método B

3.2.1. El impacto emocional a través de las viñetas

Para ejemplificar esta idea, usaremos algunas imágenes del autor italiano Sergio Toppi, quien por su estilo gráfico-narrativo nos parece particularmente idóneo en este caso.

En la siguiente página (fig. 2) perteneciente al relato M'Felewzi, situado en un contexto de dominación colonial, en África, se narra una escena de cacería, que se prolongará durante un tiempo de la narración. La escena se introduce con esta página, donde entre viñetas que representan en secuencia el trayecto de los personajes - un cazador y su guía nativo - aparece el cráneo de una gacela en la posición central de la composición, y por tanto asumiendo el pero principal de esta y atrayendo hacia él todas las líneas compositivas. Es obviamente una decisión intencional de Toppi, quien quiere, mediante el uso de la metáfora visual, y su simbolismo asociado, generar una sensación, un cierto estado de espíritu en el lector que se extenderá a través del tiempo y los sucesos narrativos posteriores, imponiendo en ellos una suerte de huella calamitosa.

Figura 2.

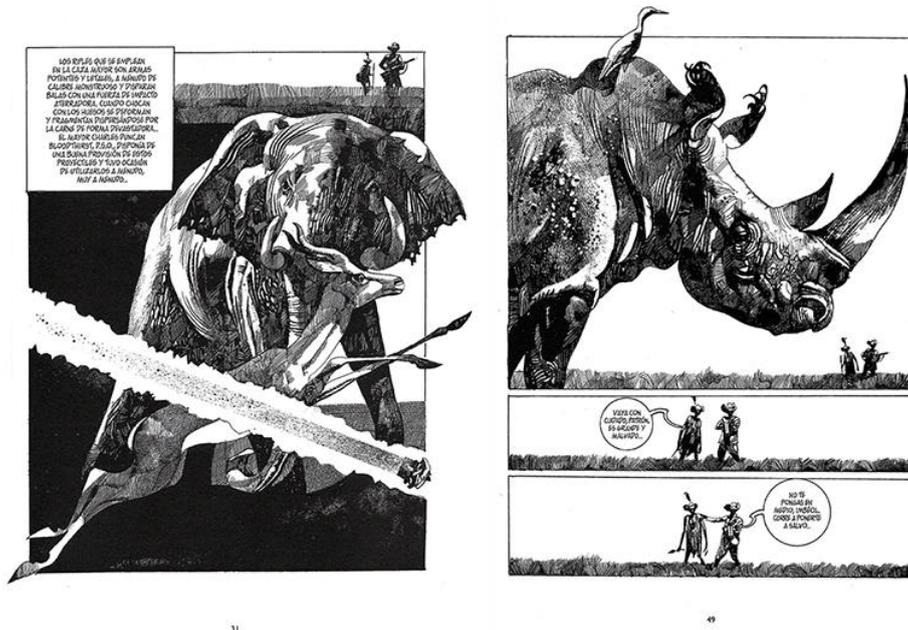
M'Felewzi, pág 28

Fuente: Toppi, S.



Figura 3.

M'Felewzi, pág 31-49



Fuente: Toppi, S. Warramunga/M'Felewzi (2014). p.31 y 49

Siguiendo con este relato, encontramos otra página que contiene una de las características composiciones a toda página de este autor, cuya intención no es tanto representar una secuencia temporal, si no más bien definir un tiempo, cuantitativamente indeterminado, que se encuentra de nuevo bajo un cierto influjo cualitativo (fig. 3).

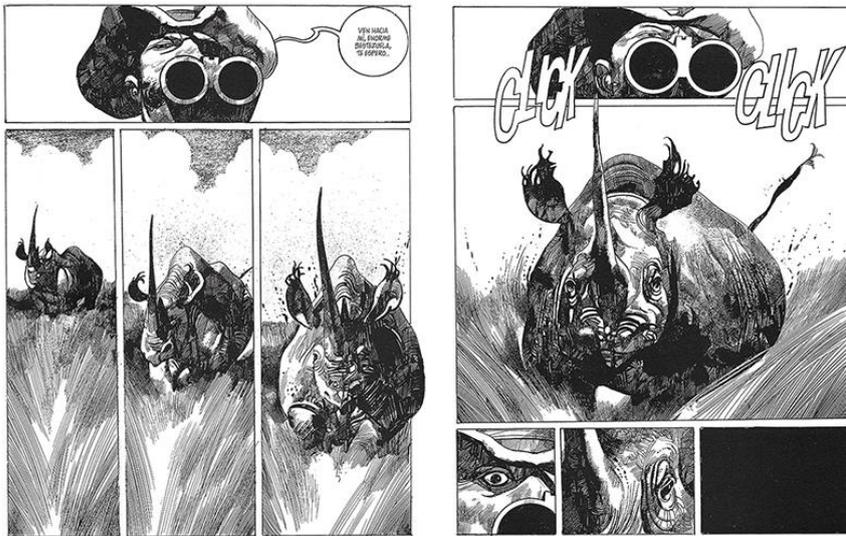
La composición la constituyen espectaculares imágenes de animales africanos, superpuestos entre ellos mediante un criterio compositivo que no pretende reflejar una escena o una relación espacial objetiva en el espacio diegético. Es decir, estos animales, elefante y gacela, no representan a unos individuos concretos de sus especies, sino que simbolizan a todos aquellos que sufren peligro por la llegada del cazador. Este a su vez aparece entre la hierba por encima de ellos, en mucho menor tamaño, junto al guía, generando una imagen continua, sin calles entre viñetas que compartimenten el tiempo. La posición superior, a pesar del pequeño tamaño, connota poder sobre los animales. Y este poder se manifiesta a través de la trayectoria de la bala que, con gran contraste, atraviesa la composición oblicuamente, por la mitad inferior de esta. Esta representación parece rasgar la página, la imagen de los animales en su conjunto, y con ella las vidas de aquellos que se hallan a su alcance. Así, en esta imagen no se expresa un tiempo cuantitativamente determinado, la caza se prolongará más o menos, pero la idea cualitativa que subyace, la cruel esencia del proceso que tiene lugar en él es clara, ya que el impacto estético de la imagen nos la transmite sin ambigüedad.

Para acabar con este relato, no sin cierta justicia poética, Toppi nos narra, si bien el tono de la narración, como hemos visto, ya lo presagiaba, el terrible fin del cazador. La secuencia viene introducida por una imagen en calma, pero sin duda imponente (fig. 3). El tamaño del animal, así como la textura con la que está le otorgan gran preponderancia en la composición. Su hieratismo refleja el tiempo de la sabana, sosegado, en ausencia de los hombres, salvo por ocasionales relámpagos de violencia. El pájaro que se posa sobre él nos transmite una idea de imperturbabilidad, del tipo de permanencia en el tiempo que podría tener una roca, o una

montaña. Ante ello, los hombres aparecen pequeños, frágiles, se diría que impotentes. No parece casual que aquí aparezcan situados debajo del animal, y no encima, como en la anterior composición. En este caso la posición relativa de los elementos sí que responde a una imagen naturalista en el espacio diegético, si bien la distancia que hay entre el rinoceronte en primer plano y los personajes en segundo crea este efecto intimidatorio. El enorme cuerno, justo encima de ellos refuerza aún más la amenaza. A esta imagen sigue una secuencia de acción repentina, que lleva asociado un tiempo breve, pero sin duda intenso. La vemos en la figura 4:

Figura 4.

MFelewzi. pág 50-51



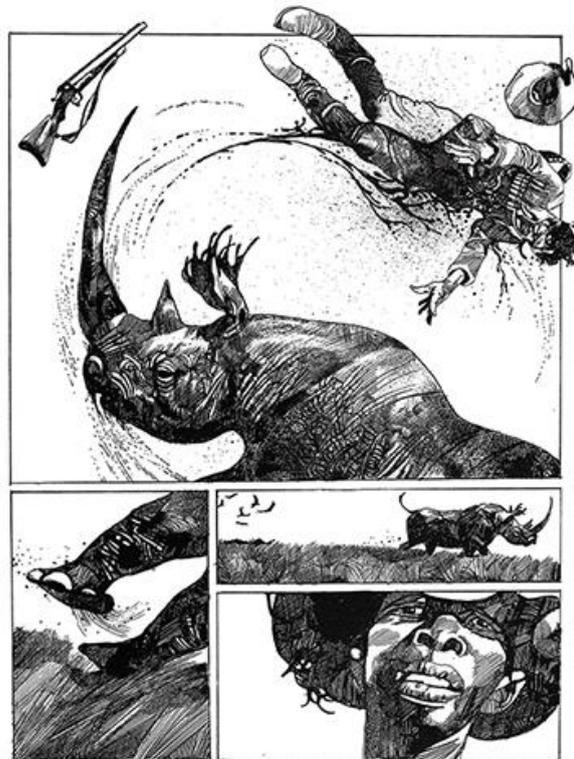
Fuente: Toppi, S. Warramunga/M'Felewzi (2014). p.50-51

Veremos aquí como no sólo se trata de generar valor cualitativo a través de elementos de valor metafórico. 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, climax narrativo del relato *M'Felewzi*, 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”, en palabras de Scott McCloud) 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, simbolizado en el negro de la última viñeta. Al dar la vuelta a la página, vemos la acción que se sucede en todo detalle y dramatismo, captada en una posición significativa de esta. 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, otorgando cierta performatividad a la experiencia (fig.5).

Figura 5.

M'Felewzi, pág 52



52

Fuente: Toppi, S. Warramunga/M'Felewzi (2014). p.52

Tras el fatal encontronazo, el rinoceronte vuelve a su estado de reposo anterior, y las aves carroñeras aparecen. Se restable la parsimonia natural de ese lugar. La secuencia acaba con un primer plano del guía, en una mueca contenida y enigmática.

3.2.2. *La duración en el tiempo elidido*

Recurriremos de nuevo a Toppi para ejemplificar esta idea, esta vez a través de unas páginas de su obra Sahrazad. Aquí vemos una secuencia con varias elipsis. Primero un hombre poderoso sugiere a sus sicarios que ejerzan la violencia sobre otro personaje. Esta idea se transmite, de forma ciertamente no muy sutil, a través de una enorme arma blanca que domina la composición y separa al señor de sus esbirros (fig.6). La impresión estética, potenciada en este caso por las texturas y el color, es ciertamente impactante, y claramente impregna el tiempo que transcurre entre esta escena y la siguiente, donde vemos a los asesinos correr (fig.7).

Figura 6.

Sarahzad, pág. 35



Fuente: Toppi, S. Sarahzad (2006). p.35

Al verlos de espaldas se da a entender que ya han cometido el terrible acto, y huyen del lugar. Por si había alguna duda, una gran mancha roja salpica y gotea verticalmente ocupando casi toda la viñeta.

Figura 7.

Sahrazad, pág 36-37



Fuente: Toppi, S. Sahrazad (2006). p.36-37

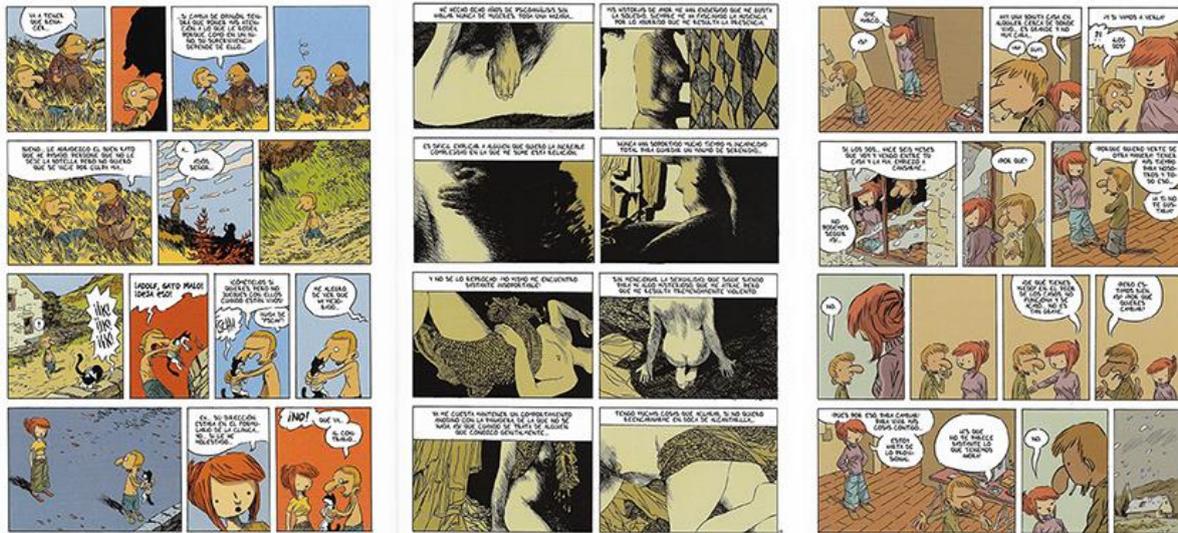
Se produce una nueva elipsis hasta el momento en que el señor les muestra su insatisfacción con el resultado de su acción, y en la siguiente viñeta, vemos a los 2 hombres acompañados de dos mujeres semidesnudas, de donde se deduce que ya han cobrado el dinero estipulado por el crimen cometido. Hay un presagio funesto en la manera en que se compone esta página, en el color, la mancha y la textura. Los dos personajes se encuentran como oprimidos, oscuros, a pesar de la satisfacción y el placer aparentes de la escena. Un hombre observa desde la esquina superior izquierda, presencia inquietante que anticipa la desgracia de estos hombres, que por su indiscreción serán apresados (fig. 7). Así, Toppi nos narra a través de 4 imágenes una serie de sucesos en continuidad temporal. El ámbito explícito se limita aquí a representaciones descriptivas de los personajes y de su carácter, sin demasiada atención a los escenarios o contextos en que se encuentran. Estos surgen de la mancha el color y el grafismo, que en su continuidad nos sugiere la continuidad temporal del relato. Así, casi todo el tiempo de esta secuencia se da en el tiempo implícito, es decir, en las elipsis, y la concepción de los hechos que transmite al lector se entiende como un conjunto integrado en si mismo. Gracias al impacto del gran cuchillo de la primera página, y al valor simbólico de la mancha de sangre, podemos pensar el asesinato narrado de manera vívida, siendo afectados por él en nuestro sentido interno, es decir, concebirlo en el tiempo.

Otro interesante ejemplo de elipsis narrativa de carácter significativo para el devenir de la narración nos lo ofrece Manu Larcenet en su premiada obra *Los combates cotidianos*, que narra diversos avatares de la vida de Marco, el protagonista, de forma cronológicamente lineal a lo largo de unos años, en forma de tramas paralelas. Una de las tramas, de gran relevancia, es su relación amorosa con Emilie. El proceso de seducción y establecimiento de la relación se narra mediante una extensa elipsis, que salta desde el momento en que ella, veterinaria de profesión, aparece en casa de Marco para preocuparse por su gato a una escena de conversación cotidiana

donde están discutiendo si deberían ya vivir juntos. Entre las 2 escenas, Larcenet integra una página con reflexiones en off del personaje al respecto de las relaciones sentimentales y la sexualidad, que acompañan a imágenes donde se ven parcialmente cuerpos femeninos desnudos. Así, entendemos que en el tiempo implícito de la narración se han producido una serie de actos mediados por las reflexiones que el texto nos muestra, en relación con las imágenes que hablan de intimidad y deseo. Las imágenes, que en ningún momento incluyen rostros parecen connotar fascinación, así como, en combinación con el texto, cierta dificultad por parte del personaje a la hora de relacionarse (fig.8).

Figura 8.

Los combatos cotidianos, pág 38 a 40



Fuente: Larcenet,M. Los combatos cotidianos (2010). p.38-40

Así, todo este proceso temporal, del cual no conoceremos detalles específicos, llega hasta nosotros en forma de sensaciones, de estados anímicos y espirituales, de cualidades internas que nos muestran la trascendencia a nivel personal y la complejidad emocional de los hechos que ocurren en él.

4. Discusión

Dados estos resultados, se llevará a cabo la interpretación de estos analizando estos de nuevo según las claves que nos aporta el estudio de Henry Bergson.

4.1. Discusión del análisis por deconstrucción en signos

Dado el marco conceptual, que propone Bergson parece tarea ardua tratar de apoyarnos en el para analizar la narrativa del cómic, que está manifiestamente basada, podría decirse que, por definición, en imágenes fijas organizadas en secuencia. Es decir, compilaciones de símbolos y significados combinados e interpenetrados, donde no podemos encontrar la duración. Pensemos que, al fin y al cabo, el espacio de la página es el medio físico a través del que se produce la expresión en el cómic, por tanto, explicar el tiempo en términos de espacio se convierte casi en una necesidad.

Se deduce de aquí que lo que llamamos tiempo explícito de la narración en realidad solo representaría el espacio de esta en diversos momentos. El tiempo entendido como reflejo de la duración sólo lo podremos encontrar, según este razonamiento, en el ámbito implícito de la narración. Así el análisis parece confirmar este razonamiento de Bergson: “Queda claro que con la inmovilidad jamás obtendremos movimiento, pero añadiendo unas inmovilidades a otras logramos una especie de falsificación del movimiento. Pero siendo la imitación siempre imperfecta, estamos forzados a aproximarla cada vez más al modelo; estamos obligados a intercalar puntos y más puntos, a unir unas posiciones con otras. Así nos dirigimos hacia el infinito” (Bergson, 2018: p.38). Ciertamente, Mathieu en *3 segundos* trata de reducir el tiempo elidido hasta su mínima expresión infinitesimal. Cada mínimo elemento de la narración, tanto a nivel espacial como temporal, debe aparecer explicitado en esta, ya que a todo se asocia algún significado. En este cómic obtenemos una descripción rigurosa y objetiva de ciertos hechos, pero huelga decir que los propios parámetros con los que se ha concebido el trabajo impiden dar una imagen psicológica demasiado completa de los personajes.

A través de la mera acumulación de signos gráficos en una descomposición extremadamente detallada de un proceso temporal, no obtenemos una idea fluida y heterogénea del tiempo. Más bien al contrario, la sensación reinante al leer el cómic es de intermitencia, como si ver tantas imágenes tan cercanas en el tiempo acentuara la división espacial entre ellas. Ciertamente la deconstrucción simbólica de esos 3 segundos nos da mucha información sobre el pasado que ha quedado fijada en unos u otros elementos de la escena, pero acierta Bergson al afirmar que así difícilmente obtenemos un conocimiento absoluto del movimiento y el tiempo asociados a ella. Así, esta multiplicidad de imágenes no refleja una multiplicidad de estados cualitativamente diferentes.

Bergson, no obstante, reconoce que este análisis que obtiene conocimiento relativo, basado en el espacio, es habitual en las concepciones del tiempo de carácter práctico, ya que otorga información, por ejemplo, respecto de la trayectoria de un movimiento, y esa información es útil, mientras que por el contrario, una aproximación más metafísica a la naturaleza del tiempo y el movimiento como la que él propone obtiene un conocimiento absoluto e interiorizado, que no tiene la misma utilidad práctica: “Porque lo que nos interesa no es saber cómo se mueve un cuerpo móvil: esta es una cuestión de la filosofía pura. Lo que nos interesa es saber dónde está el móvil y dónde estará en un momento dado” (Bergson, 2018, p.52).

Vendrá entonces a la mente esta reflexión de Paul Wombell sobre la pérdida: “Hemos de olvidarnos de vivir, y por eso comprimimos el tiempo y el espacio, en volúmenes menores de espacio, proceso en el que se pierde información y una imagen borra a otra dejando una huella y un un esbozo del pasado” (Wombell, 2009, p.150).

4.2. Discusión del análisis por impacto estético

Ciertamente aquí estaríamos más cerca de la idea de tiempo que propone Bergson. En los cómics de Toppi no obtenemos información rigurosa respecto de posiciones en el espacio diegético, ni de tiempos exactos que se dan en el transcurso de las acciones. Todo ello queda a la discreción del lector, en la medida que su espíritu es afectado por sensaciones transmitidas por la obra.

Así, en el ejemplo de M'Felewzi, la experiencia de lectura de esta secuencia impregna de nuevo al tiempo narrativo de una innegable sensación de fatalidad que se siente a nivel espiritual, es decir, en relación con la categoría de la cualidad. Pero aún esta afectación del espíritu, siendo indudable, no nos bastaría para nuestros objetivos, ya que, a pesar de ella, no hemos salido de la representación a través de una construcción simbólica.

Bergson reflexiona en un momento dado, en “Memoria y vida” sobre el acto de escuchar las campanadas de un reloj. Su conclusión es que, no siendo consciente de las campanadas hasta que ya habían sonado varias, el pensamiento y la imaginación son capaces de reconstruir el hecho retrospectivamente, y concebir el número total de manera que “(...) las sensaciones producidas por cada una de ellos, en vez de yuxtaponerse, se habían fundido unos en otros, de tal modo que dotaban al conjunto de un aspecto propio, de tal modo que hacían de él una frase musical - así concluye Bergson que, entendida la vivencia a posteriori - En pocas palabras, el número de campanadas ha sido percibido como cualidad, y no como cantidad” (Bergson, 1977/1987, p.10).

De manera un tanto más poética, expresa Tarkovski la capacidad de concebir una imagen vívida de lo ya experimentado: “Lo presente se nos escapa de las manos como el agua entre los dedos. Su peso material no lo adquiere sino en el recuerdo” (Tarkovski, 2019: p.76).

Es precisamente esta forma integrada de concebir los hechos ocurridos en un tiempo determinado lo que propicia y fundamenta el recurso de la elipsis narrativa, del que ya hemos hablado. Se puede entender esto intuitivamente mediante el siguiente razonamiento: cuando se produce una elipsis, no sólo es deducida por parte del lector la cantidad de tiempo que ha pasado entre los hechos explicitados por la narración. También deducimos como se ha llenado ese tiempo, es decir, la experiencia sensorial que se ha producido en él, que es la que le otorga el valor cualitativo. El tiempo implícito es, pues, necesariamente, tiempo con valor cualitativo, ya que no es posible concebirlo en ausencia de este.

Así pues, tras continuar el análisis a través de las elipsis presentes en Toppi, al igual que en la obra de Manu Larcenet finalmente se deduce que, a medida que toda esta información se transmite, encontramos que el tiempo continuo transcurrido en la narración puede ser interpretado a posteriori por el lector como una serie de vivencias o experiencias de los personajes de la narración, cargadas de significado. La impresión generada iría pues mucho más allá de la propia información que transmiten los signos gráfico-verbales representados, percibiéndose a través de la secuencia la heterogeneidad propia de ese tiempo, por tanto, indivisible en si mismo.

Por tanto, se hace evidente que estas transiciones nos permiten a entender este intervalo de tiempo como algo intuitivo, vivido, como algo, como dice Bergson, interiorizado. El tipo de representación no conceptual dada por simpatía, por identificación. Sólo es posible entender el tiempo como duración de esta manera en los intervalos elididos, que se encuentran libres de la representación simbólica (Historia de la idea de tiempo p.91). Concluimos así que el tiempo implícito de la narración podrá, efectivamente, entenderse a través del concepto de duración.

Bastará pues añadir la reflexión de Bergson, en *Duración y simultaneidad*, cuando afirma que es imposible distinguir entre la duración, por breve que sea, que separa dos momentos y un recuerdo que los uniría entre sí (Bergson, 1968, p.46).

5. Conclusiones

El tiempo es, al fin y al cabo, una idea, y puede ser plasmada. Andrei Tarkovski nos deja esta aseveración: “Una idea no existe en arte fuera de su expresión en imágenes” (Tarkovski, 2019, p.73). El elemento fundamental que utiliza el cómic es la imagen. Así se deduce que 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. Así, el partir de una concepción del tiempo tan específica como la de Bergson para definir la representación del tiempo en cómic, nos hemos encontrado una serie de problemas, ya extensamente

explicados a lo largo del texto, relacionados con la representación y la deconstrucción a través de signos de la información temporal transmitida por una obra de arte narrativo. Ocurre aquí, no obstante, que en arte el conjunto no suele ser tan solo estrictamente la suma de sus partes, por usar una expresión del propio Bergson. Esto será, también aplicable en el contexto de creación de una imagen o de una construcción narrativa compleja a través de signos gráficos. Aquí se abre toda una dimensión subjetiva, primero la del autor, que se materializa en una serie de simbolismos y representaciones con fuerza expresiva, y luego la del lector que lo interpreta, que no es explicable solo a través de un análisis exhaustivo de sus partes. Tendría poco sentido tratar de explicar, por poner un ejemplo evidente, un cuadro impresionista solo enumerando y describiendo sus pinceladas o interacciones cromáticas, y prescindiendo de la visión subjetiva sobre la realidad que lo ha generado. Así, un cómic también nos ofrece una serie de características gráficas que son capaces de evocar sensaciones que van más allá de lo que un análisis formal puede descubrir.

Así, Bergson parece en su argumentación desestimar, en cierta manera, la capacidad evocadora e hipnótica del arte. Ciertamente es que se afana en dejar muy claro donde según él no se puede encontrar la esencia de su tiempo-duración, pero a través de las características que le otorga, es posible encontrar un medio útil de definir el estado mental al que se expone el receptor de una obra de arte narrativo. No olvidemos que la lectura de un cómic, por seguir con lo que viene siendo nuestro campo de estudio, es una experiencia que para el lector acontece en el tiempo, así que, si esta estimula su sensibilidad en la forma adecuada, sumiéndole en un estado emocional genuino, resulta natural que su pensamiento e imaginación trasladen directamente las características de esta experiencia - heterogeneidad, indivisibilidad - a la ilusión temporal asociada a la narración. Sólo así es posible entender toda esa información recibida como un continuo temporal complejo y coherente, y sumergirse, simbólicamente en él. Así es posible concebir el tiempo elidido, que no existe en otro ámbito que en la mente del lector, con todas las características sensoriales con las que se percibe la propia realidad.

Ciertamente el tiempo narrativo es eso, una ilusión, una evocación en la mente del lector. Pero no es menos cierto que la sucesión de estados indisolublemente interpenetrados con la que Bergson define el tiempo se engendra en función de la experiencia sensorial del presente, y si este presente está dedicado por entero a la lectura de una obra narrativa, esta evocación se producirá con total naturalidad y fluidez, y la experiencia del relato podrá llegar a ser un reflejo vivaz de la aprehensión temporal de la propia realidad.

6. Referencias

Bergson, H. (1968). *Durée et simultanéité*. Presses Universitaires de France.

Bergson, H. (1987). *Memoria y vida*. Alianza Editorial.

Bergson, H. (2018). *Historia de la idea de tiempo*. Paidós.

Cherniavsky, A. (2006). La concepción del tiempo de Henri Bergson: El alcance de sus críticas a la tradición y los límites de su originalidad. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, 37, 45-68

Eisner, W. (2007). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.

Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Edicions62.

Kant, I. (2017). *Crítica de la razón pura*. Gredos.

- Larcenet, M. (2010). *Los combates cotidianos*. Norma Editorial.
- Mathieu, M. A. (2012). *3 segundos*. Sinsentido.
- McCloud, S. (2019). *Entender el cómic: El arte invisible*. Astiberri.
- Tarkovsky, A. (2018). *Esculpir el tiempo*. RIALP.
- Toppi, S. (2006). *Sahrazad Vol. 2*. Planeta DeAgostini.
- Toppi, S. (2014). *Warramunga-M'Felewzi*. Ninth Ediciones.
- Wombell, P. (2009). Compresión. *Exit*, 35, 144-150.

AUTOR:**Jaime Palop González-Anleo:**

Universitat Politècnica de València.

Universitat Jaume I.

Jaime Palop González-Anleo es profesor asociado al área de Didáctica de la Expresión Plástica del Departamento de Educación y Didácticas Específicas de la Universitat Jaume I. Es licenciado en Bellas Artes por la Universitat de València, habiendo realizado en la misma universidad el Máster en Producción Artística. Ha ejercido docencia universitaria desde 2019, en los grados en maestro/a de Educación Infantil y Primaria. Entre sus líneas de investigación destaca la narrativa gráfica, tema en el cual realizó su TFM al que fue otorgado el premio de la Cátedra de Estudios del Cómic de la UV en el año 2020. Se encuentra realizando el doctorado actualmente en la UPV. Compagina todo esto con su dedicación como autor de cómics e ilustrador.

palop@uji.es**Orcid ID:** 0009-0002-2305-5242