

El gesto mudo: readecuaciones de lo musical desde las *affordances* del cómic en *Glenn Gould: una vida a contratiempo* de Sandrine Revel

The Mute Gesture: Musical Reconfigurations through the Comic's Affordances in Glenn Gould: A Life Off Tempo by Sandrine Revel

O gesto mudo: reconfigurações do musical a partir das *affordances* dos quadrinhos em *Glenn Gould: uma vida a contratiempo* de Sandrine Revel

JULIO GUTIÉRREZ*

Universidad Adolfo Ibáñez, Chile

<http://dx.doi.org/10.25025/perifrasis202617.37.03>

Fecha de recepción: 14 de mayo de 2025

Fecha de aceptación: 4 de agosto de 2025

Fecha de modificación: 1 de septiembre de 2025

RESUMEN

El presente artículo se propone revisar los recursos y procedimientos que, desde la narratología del cómic, se emplean para readecuar aspectos del discurso sonoro-musical. A partir del concepto de remediación, se busca mostrar la versatilidad de las *media affordances* del cómic para adaptarse a distintos lenguajes, medios y sistemas semióticos. Considerando que el medio secuencial no puede reproducir sonido, se demostrará que, mediante la visualidad, el *cerrado* y otros recursos propios del cómic, es posible reconstruir el discurso musical en una clave inherente a la secuencialidad gráfica.

PALABRAS CLAVE: música, remediación, cómic, narratología, semiótica, semiósfera, Sandrine Revel, media affordances

ABSTRACT

The present article aims to review the resources and methods employed in comic narratology to readjust aspects of musical sound discourse. Through the examination of the concept of remediation, it seeks to demonstrate the versatility of the media affordances of comics to adapt to different languages, media, and semiotic systems. Considering that the sequential medium cannot reproduce sound, it will be shown that through visuality, closure, and other resources inherent to comics, musical discourse can be reconstructed in a manner intrinsic to graphic sequentiality.

KEYWORDS: music, remediation, comic, narratology, semiotics, semiosphere, Sandrine Revel, media affordances

* julio.gutierrez@uai.cl. Doctor en Humanidades, Universitat Pompeu Fabra.

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo revisar os recursos e modos empregados pela narratologia dos quadrinhos para readequar aspectos do discurso sonoro-musical. Por meio da análise do conceito de remediação, busca-se demonstrar a versatilidade das *affordances* midiáticas dos quadrinhos para adaptar-se a diferentes linguagens, meios e sistemas semióticos. Considerando que o meio sequencial não pode reproduzir som, demonstra-se que, por meio da visualidade, do fechamento e de outros recursos próprios dos quadrinhos, é possível reconstruir o discurso musical em uma chave inerente à sequencialidade gráfica.

PALAVRAS-CHAVE: música, remediação, quadrinhos, narratologia, semiótica, semiosfera, Sandrine Revel, *affordances* midiáticas

Como medio, el cómic tiene unas propiedades muy bien definidas que limitan algunos aspectos de la expresión y la comunicación, pero que, desde su propia retórica y materialidad, encuentran soluciones de interés. Esencialmente visual, el cómic parecería ser un medio en el cual resultaría difícil representar el sonido, y aún más la música. Es más, siguiendo la tesis de la especificidad de los medios (Carroll), parecería que el medio secuencial estuviera circunscrito a aquello que el trazo y la secuencia pudieran representar. En este sentido, y en consonancia con dicha perspectiva, el modo más apropiado y pertinente a la especificidad del cómic se limitaría al repertorio de formas de tratar el sonido recogido por Gasca y Gubern, esto es, su representación icónica u onomatopéyica. No obstante, tales propuestas resultan insuficientes ante obras que amplían ese repertorio de posibilidades y lo llevan más allá de sus propios límites. Estas prácticas exigen una lectura que desborde la noción de especificidad medial, pues implican tensiones y expansiones en el uso de la elipsis, la composición de página y otros elementos propios del medio secuencial.

Ahora bien, la aproximación de la especificidad medial ofrece cierta flexibilidad, ya que parte del uso del medio para definir sus rasgos esenciales. Sin embargo, la postura de Carroll parece sostenerse sobre la rigidez de una estructura o soporte incapaz de expresar significado de determinados modos: “it may be asserted that there are certain uses to which a medium cannot be put. And this, it might be said, is the basic truth of the medium-specificity claim” (Carroll 10). En efecto, se plantea implícitamente que existen restricciones en el uso de un medio, derivadas de limitaciones formales o materiales. A este respecto, basta considerar la amplia variedad de cómics que recurren a estrategias retóricas o estructuras innovadoras para quebrar tales límites —el ejemplo más recurrente podría ser el uso expresivo de la página en *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay—. Desde su propio funcionamiento, el cómic, como medio, refuta la hipótesis de la especificidad medial.

Por otra parte, dicha hipótesis se sostiene en la idea de que algunos medios son más adecuados que otros para ciertas formas de expresión artística. Así, la poesía tendría modos de expresión más apropiados que el cine para determinados contenidos, lo que excluiría la superposición o readecuación entre medios (Carroll 12). No obstante, como se mostrará en las páginas siguientes, esta concepción pasa por alto las posibilidades de desbordar los límites de un medio mediante sus *affordances*, que se examinarán con más detalle en el caso de la narración secuencial.

Finalmente, aunque Carroll habla de eficiencia y exploración, su tesis omite el hecho de que existen fluctuaciones y transformaciones en el campo cultural: una interacción entre polisistemas que genera permeabilidades y evoluciones en los medios. La especificidad, en este sentido, se vería obligada a modificarse, transformarse y adaptarse constantemente, nutriéndose de manera recíproca de otros medios. Es lo que Bolter y Grusin denominan remediación, concepto al que se volverá más adelante. ¿Podría el cómic representar el sonido mejor que el cine? Para Carroll, no. Pero desde la exploración de los rasgos mediales del cómic es posible vislumbrar modos distintos de significar el sonido. A través de la elipsis —siguiendo a Carroll, quizá el rasgo más característico del cómic, como también sugiere McCloud—, el medio construye ese sonido como resultado de una readecuación en los límites de su propio lenguaje, pero más allá de su uso convencional. Teniendo esto en cuenta, las ideas de especificidad resultan insuficientes. El cómic, medio que ha demostrado una notable versatilidad al integrar en su discurso narrativo lo visual y lo textual desde la espacialidad, encuentra modos de reacomodar otros sistemas expresivos no necesariamente específicos a lo secuencial, en virtud de sus *media affordances* o cualidades mediales.

Ahora bien, ¿cómo se definen estas *affordances*? Cada medio posee cualidades que le permiten comunicar de manera particular un mensaje dado, y que le son exclusivas. Marie-Laure Ryan, en la introducción a *Narrative across Media* (2004), señala que los medios no son meros conductos a través de los cuales transita el mensaje, enfrentando críticamente la metáfora jakobsoniana de la comunicación. Los medios dan forma al mensaje según sus rasgos, de modo que no es lo mismo contar una historia en una película, en un poema épico o en un cómic.

Al apartarse de la rigidez y unilateralidad de la tesis de la especificidad de los medios, la propuesta de Ryan invita a repensar el medio como una instancia de reciprocidad en la construcción de la enunciación, no ya únicamente desde el contenido o el mensaje, sino desde las tensiones y relaciones entre soporte y discurso, entre otros factores. Existen estructuras de enunciación que ofrecen diversas vías para articular el discurso, y el modo en que estas se aprovechen definirá su naturaleza.

Estas cualidades, sin embargo, tienen su reverso: así como permiten presentar ciertos aspectos de una forma dada, otros quedan necesariamente ocultos. La capacidad de cada medio para expresar un mensaje conforme a sus propiedades es lo que Karin Kukkonen denomina *media affordances* (75). Gunther Kress también recurre a este concepto y lo define de manera sucinta: “the potentials for representational and communicational action by their users” (7). Puede advertirse cierta afinidad con las ideas de Carroll, aunque en este caso las *affordances* implican una reciprocidad más sistémica —incluso ecológica, si se quiere— que involucra directamente al receptor.

Una de las claves para comprender la mecánica y delimitación de las *media affordances* reside en la noción de potencialidad a la que alude Kress. Las cualidades que definen un medio pueden señalarse y enumerarse, como propone el enfoque de la especificidad medial; sin embargo, no es posible abarcar por completo la capacidad que tienen —de manera integrada o separada— de generar un discurso. Tal es el caso del cómic, un medio que funciona como un nudo en el que confluyen y se tensionan no solo la imagen y el texto, sino también otros lenguajes que tienden a superponerse y entremezclarse, y cuyo discurso se construye y reconstruye a partir de la potencialidad de dichas relaciones.

Karin Kukkonen define el medio secuencial como multimodal, pues abarca una diversidad de canales semióticos. De este modo, las *affordances* emergen de la combinación de esos canales y del uso que los y las artistas hacen de ellos para construir sus narraciones. La composición de página, la secuencia y su temporalidad, el formato de la viñeta, el color, los caracteres y el texto; la línea, el material y el estilo con que trabajan los y las artistas, entre otras cualidades, conforman los *media affordances* del cómic. En cierto modo, la narración le exige al medio determinados modos de expresión para manifestarse enunciativamente. A su vez, el medio —en este caso, el cómic— ofrece, por medio de sus cualidades, posibilidades y limitaciones expresivas. Esta reciprocidad ecológica permite explicar la versatilidad de la multimodalidad del medio secuencial, en términos muy similares a los empleados por Gibson (1986) para describir las *affordances*, y que, por cierto, se distancian de las reflexiones sobre la especificidad de los medios.

Gibson utilizó el concepto para describir las relaciones que se establecen entre los animales y su entorno. Las *affordances* se definen como aquello que el ambiente ofrece al animal —sea esto beneficioso o perjudicial—, implicando una complementariedad entre ambos (127). Dada esta reciprocidad, las *affordances* se determinan tanto por la naturaleza del contexto como por la de la especie que lo habita: el nicho es la instancia de su configuración. No se trata de dónde vive el animal, sino de cómo vive.

Al trasladar la terminología de Gibson a las teorías de los medios, puede entenderse el medio como el entorno y el relato (en sentido genettiano) como el animal que lo habita.

En la narración secuencial, por tanto, lo relevante es cómo relato y medio interactúan dentro de sus respectivos límites, que se despliegan en el espacio de la página. La *affordance* siempre se orientará en función de las necesidades del relato: el medio no ofrecerá más de lo que la narración le demande —ni más, ni menos—. Y es en esas dinámicas donde surgen manifestaciones y usos del medio que trascienden lo que Carroll denominaba *eficiencia*.

Considerar esta idea permite abrir una vía para analizar cómo el cómic incorpora la música en su discurso narrativo, más allá de lo que habitualmente se observa en manuales, estudios críticos sobre narración secuencial o en la mayoría de las obras gráficas: la representación icónica de melodías o sonidos de instrumentos mediante notas musicales flotando en el aire o pentagramas encerrados en globos de diálogo. Esta perspectiva, centrada en la iconicidad, limita el análisis a lo más evidente y deja de lado las posibilidades que ofrece la versatilidad de la narrativa del cómic.

Del mismo modo, estas perspectivas se proyectan en las reflexiones de Frey (2016), Meyer (2016), Wolf (2017), Blin-Rolland (2019) y otros autores que extienden la discusión hacia el campo de la intermedialidad y las tensiones tanto con el cine como con la propia música. En este sentido, si bien la visión intermedial resulta productiva y relevante, no contempla la integración y convergencia de modos de expresión que las teorías sobre las *media affordances* podrían aportar. Por lo mismo, resulta pertinente explorar otras posibilidades críticas más allá de lo intermedial. De hecho, existen casos en los que la representación de la música se inscribe en lo más íntimo de los mecanismos discursivos del medio secuencial, como en *Glenn Gould: una vida a contratiempo* (2016) de Sandrine Revel. Este relato recoge episodios de la biografía del célebre intérprete canadiense, tomando como punto de partida sus momentos finales tras un infarto cerebrovascular. El cómic reviste interés de inmediato por las decisiones de Revel al construir un relato basado en composiciones retóricas y, en momentos puntuales, productivas de la página (Peeters). La metaforización de la naturaleza y del cuerpo, conjugadas en alegorías sobre la fragilidad, la disciplina y el perfeccionismo, se combina con puestas en escena más convencionales que retratan a Gould con toda su erudición, sensibilidad y excentricidad.

A través de sucesivos *racconti*, la narración se entreteje con escenas en las que Glenn Gould, el protagonista, aparece tocando el piano. Precisamente ahí radica uno de los puntos más interesantes: las secuencias musicales son mudas en el sentido más literal y, sin embargo, resultan sumamente elocuentes en su construcción de la experiencia musical. Si bien este aspecto constituye el principal foco de interés del presente artículo, no resta relevancia a otras prácticas de Revel que transgreden ese “uso eficiente” del medio al que alude Carroll al hablar de la especificidad medial. La intención de la artista parece ser hacer que el medio reflexione sobre sí mismo y que haga resonar, como si de una cuerda

de piano se tratara, su propia enunciación en un acorde con las referencias sobre las que se construye la narración de la novela gráfica.

En particular, *Las variaciones Goldberg*, de J. S. Bach, resultan un referente explícito: la pieza musical, construida sobre la simetría y la síncopa, encuentra su eco y reflejo en las páginas de la obra de Revel. A través de la recurrencia y la simetría compositiva, el cómic presenta secuencias que repiten la misma imagen con mínimas variaciones, evocando el método de trabajo de Gould en los estudios de grabación. Por otra parte, el uso del blanco enfatiza una suerte de silencio o vacío que recorre transversalmente la obra. De igual modo, las simbolizaciones ligadas a la atmósfera polar —para expresar la distancia emocional que Gould imponía ante los demás— contrastan con el modo en que el pianista se expresaba a través del instrumento, representado mediante secuencias reiterativas y simétricas, sobre un fondo de un naranja vibrante. Finalmente, la utilización de la técnica de la acuarela para el relato, en contraste con la yuxtaposición de formas geométricas o líneas rectas para representar las evocaciones de la memoria de Gould postrado en sus últimos días, evidencia otro rasgo del medio puesto al servicio de la narración.

Hasta aquí se han señalado algunos ejemplos de composición retórica, metadiscursiva e intertextual en la obra de Revel; sin embargo, aún resta profundizar en la decisión de la artista de representar de manera muda aquellas secuencias en las que Gould aparece tocando su instrumento. Una posible explicación —que se desarrollará en las páginas siguientes— apunta a las estrategias de la autora para aprovechar los *media affordances* del cómic y representar la música desde lo indirecto y metonímico de la función de clausura.

En *Understanding Comics*, Scott McCloud aborda el *cerrado* y la *función de clausura* como una suerte de secreto de la mecánica narrativa del medio secuencial. En el capítulo que dedica a este tema, explica que la narrativa del cómic se sustenta en la secuencialidad, que constituye, en sus palabras, su “gramática” (67). Al igual que Frezza, McCloud subraya el papel activo del lector en esta ilusión voluntaria del movimiento. Según el autor norteamericano, dicha ilusión se produce en el espacio del *cerrado*, que tiene lugar en el *gutter*, también denominado hiato intericónico.

Dicho espacio discreto entre viñetas implica una participación activa del lector en la construcción de inferencias no solo narrativas, sino también semióticas, para hilar el discurso. Este hecho, si bien es advertido por McCloud, no recibe tanta atención como debiera. Así, una de las grandes peculiaridades del cómic como discurso es que exige la presencia de un lector que reconstruya la totalidad de la trama a partir de los espacios intermedios entre viñeta y viñeta.

Retomando el contrapunto de la hipótesis de la especificidad medial, podría inferirse de lo planteado líneas atrás que el caso del cómic sitúa el uso como una de sus

cualidades distintivas, algo incompatible con la argumentación de Carroll. Al compararlo con el cine, el cómic comparte formalmente la distribución de los acontecimientos en una sucesión de imágenes fijas; sin embargo, a diferencia del medio audiovisual, el cómic recurre a una presencia más acentuada de la elipsis, encarnada en el *hiato intericónico*, que obliga al lector a completar aquello que las imágenes y el texto no explicitan. Existe, al igual que en el cine, una “ilusión de movimiento”. Pero, en el caso del cómic, se trata de una ilusión voluntaria, propiciada por la mente del lector, a diferencia de lo que ocurre en el cine, cuya mecánica se basa en el “engaño al ojo”, es decir, en la percepción del movimiento a partir de veinticuatro cuadros por segundo (Frezza 80).

Del mismo modo, en la obra de Sandrine Revel esta ilusión voluntaria se extrapola al sonido, y más particularmente, a la música. Este punto resulta esencial para marcar la distinción de la perspectiva de análisis que aquí se propone: al considerar esta ilusión voluntaria como una *affordance* medial, se alude a una relación recíproca y compleja entre receptor y medio, en la que la cualidad no solo delimita la enunciación, sino también su lectura, y viceversa.

Lo interesante del trabajo de Revel es que presenta planchas completas en las que la música se desarrolla visualmente sin recurrir a onomatopeyas ni a íconos que representen sonidos, aprovechando la ilusión voluntaria propia del movimiento como *affordance* del cómic para extrapolarla a la musicalidad. De este modo, ya no se trata de representar la melodía en términos de la especificidad del medio, sino de establecer una reciprocidad cómplice con el lector, en la que se redibujan los límites de sus *affordances*.

Así, de manera análoga a como la imagen-movimiento del cine cobra vida en la proyección de los fotogramas, en el cómic de Revel la música se construye a partir de la lectura, la secuencia y la composición de la página, no mediante la onomatopeya o la representación icónica, como anticiparía la hipótesis de la especificidad medial. En su lugar, la artista emplea una retícula regular que establece un *tempo* simétrico en la secuencia y aporta una cadencia rítmica que, en la lectura, remite a lo musical. En el plano del contenido, la reiteración de imágenes de las manos de Gould interpretando las *Variaciones Goldberg* evoca la naturaleza iterativa y matizada de la pieza de Bach.

Contrario a lo que podría pensarse, el desconocimiento de la música de Bach o incluso de la carrera de Glenn Gould como intérprete no constituye un obstáculo para asimilar el sentido y el significado de las secuencias mencionadas. Esto se debe a otro de los rasgos distintivos del cómic que define sus *media affordances*: su simultánea sofisticación discursiva y su masividad, que permite una lectura intuitiva y transversal para todo tipo de receptor: “Il fumetto per un verso si nutre dei caratteri individuali ed artigianali delle abilità di scrittura narrativa e di figurazione –molta capacità literaria e forre

tensione alla pittura e al graffito –ma possiede, peraltro, la resa diffusiva e la pregnanza sociale di un quasi-film bloccato in pose significative, divorato da una plétora di lettori –una massa stratificata di amatori e di appassionati cultori”¹ (Frezza 11).

Tal como establece Frezza, esta tensión entre literatura, pintura, cine e incluso radio permite gestar, desde la espacialidad de la página, un discurso multimodal que se nutre de diversos medios, tal como plantea Sergio Brancato. En efecto, Brancato propone que la evolución y la experimentación del cómic se desarrollaron en contacto y diálogo con otros *mass media*, los cuales, a su vez, evolucionaron junto con una audiencia que también fue transformándose en función del “giro pictórico” descrito por Mitchell: una época paradójica en la que el dominio de la imagen responde tanto a los avances tecnológicos de los medios como a los mecanismos de poder subyacentes a estas formas (15). En virtud de ello, no debe desconocerse el parentesco entre ambos medios, y, sobre todo, la superposición y puesta en tensión de los diversos lenguajes que conforman el cómic, el cual —como ya se ha señalado— permea las fronteras de sus cualidades distintivas y de su recepción.

Al considerar las reflexiones de Brancato sobre la evolución del cómic bajo el influjo de otros medios masivos, se confirma la idea de Barbieri acerca de la multiplicidad de lenguajes encarnados en el cómic y, en particular, de su permeabilidad. En este sentido, la plasticidad enunciativa del medio secuencial ofrece nuevas posibilidades a partir de sus propios rasgos, y no límites rígidos, como propone Carroll: “each art form should pursue only those effects which, in virtue of its medium, it excels in achieving” (7). En el caso del cómic de Revel, estos efectos se multiplican más allá del soporte, en una relación más cercana a lo que aquí se ha delimitado bajo el concepto de *affordance*.

El argumento de Barbieri resulta especialmente atractivo por su aproximación a la metáfora ecológica, pertinente para entender el cómic biográfico de Gould en su interacción —invisible, pero sensible— con la música. Barbieri sostiene que los lenguajes, más que instrumentos, son ambientes que habitamos para comunicar (Barbieri 11-13). Más aún: “podemos pensar en estos lenguajes-ambiente como ecosistemas, cada uno con sus reglas y características específicas; pero algunas reglas son comunes a ellos y otras a todos, y existen también zonas fronterizas ... entre dos ecosistemas diferentes, donde se pueda jugar con las reglas de ambos” (13).

A partir de esta idea, puede pensarse en interacciones orgánicas entre el cómic y sus lenguajes, en las que se generan los más diversos tipos de productivización. El teórico

1. “El cómic, por un lado se nutre de los rasgos individuales y artesanales de la habilidad de escritura narrativa y de la figuración —la enorme potencialidad literaria y la profunda tensión con la pintura y el dibujo—, pero tiene, por otro lado, la difusión y significación social de un pseudofilme detenido en una escena significativa, devorado por una plétora de lectores: una masa estratificada de amantes y apasionados cultores” (traducción propia).

italiano propuso cuatro distinciones para definir las relaciones que el cómic establece con otros lenguajes: inclusión, generación, convergencia y adecuación. Inclusión, porque el medio incorpora el lenguaje narrativo; generación, porque fue originado a partir de un lenguaje anterior (la ilustración, la literatura ilustrada); convergencia, porque mantiene parentescos “horizontales” con otros medios como la pintura o la fotografía; y, finalmente, adecuación, porque el cómic “reproduce en su interior otro lenguaje para utilizar sus posibilidades expresivas” (Barbieri 14), más que para construir equivalencias formales.

Como establece el propio Barbieri, cuando el cómic cita otro lenguaje —como en el caso del cine— lo reconstruye en función de su contexto: no lo copia, sino que lo adecua a las *affordances* del medio secuencial (14). Se trata, pues, de una remediación en los términos de Bolter y Grusin: una readecuación de un medio en otro, un reacomodo de sus *affordances* de manera orgánica, en el que se tensionan la multimodalidad del medio y la relevancia del receptor para dar vida a la enunciación del discurso narrativo del cómic.

Este rasgo de la multimodalidad entra en conflicto con la hipótesis de la especificidad medial. En el cómic existe una continuidad de lenguajes que, si bien parte de lo espacial para expresar el tiempo (Groensteen), no se limita únicamente a ello. Las *affordances*, más que cerrar posibilidades, abren el diálogo con otros medios y otras formas que expanden los límites del cómic y permiten, por ejemplo, representar la música a través de vías o canales semióticos —o de usos— no necesariamente esperados.

Tomando esto en consideración, es posible establecer que *Glenn Gould: una vida a contratiempo* se sirve de los *media affordances* del cómic —en particular de ciertos aspectos y usos de la *función de clausura*— para construir una suerte de “ilusión voluntaria” de música en algunas de sus secuencias, cuestión que se examinará a continuación.

1. Cerrado y mudez acústica

Como se mencionó, el cómic es un lenguaje que se alimenta de otros lenguajes. Para representar la música, en particular, el recurso habitual consiste en recurrir a la notación escrita de la melodía. En su libro *El discurso del cómic*, Gasca y Gubern enfatizan la presencia de algún código que explicita la existencia de la música:

No es raro que, para expresar la música, la euforia o la admiración, los dibujantes hayan recurrido, por lo tanto, a su propio sistema de notación musical, mediante la inscripción de notas, con o sin pentagrama. Este recurso se ha utilizado con especial frecuencia para expresar el sonido emitido por los personajes dibujados a través del silbido, utilizando globos similares a los empleados para encapsular los diálogos de los personajes. (Gasca y Gubern 251)

A este respecto, resulta particularmente interesante contrastar estas reflexiones con lo observado en *Glenn Gould: una vida a contratiempo*. En la obra de Revel, la música no aparece representada de forma explícita: no hay signo ni símbolo que dé cuenta de su presencia mediante notación alguna. En cambio, es la función de clausura la que, a través del devenir de la secuencia, sugiere —mediante los movimientos trazados, incompletos y detenidos en las viñetas— que la música está sonando.



Fig. 1. Revel, Sandrine. *Glenn Gould: una vida a contratiempo*. Astiberri, 2016. p. 77.

Como se observa en la plancha de la figura 1, la disposición repetitiva de la retícula, lejos de generar redundancia, ofrece a la vista los matices del movimiento de las manos sobre el teclado y, a través de la interpretación de dichas acciones —por intermedio del fenómeno del *cerrado*—, el lector se abre voluntariamente a “facilitar” la representación de la música en su lectura. La mudez del medio es evidente, pero aquí se enfatiza para otorgarle otro relieve al sonido, de modo que alcance el lugar protagónico que le corresponde, considerando al personaje central de la novela gráfica.

Douglas Wolk aporta algunas reflexiones que complementan el punto que aquí se intenta establecer. En su libro *Reading Comics*, examina la naturaleza del lenguaje del cómic y ofrece herramientas útiles para comprender cómo el sonido puede reconstruirse mediante la representación visual a través de la *función de clausura* descrita por McCloud: “Comics are a series of deliberately chosen visual fragments that don’t represent the time between or the space around panels. ... They present the rudiments of physical forms—a few details that stand in metonymically for something in reality” (Wolk 133).

La definición de Wolk resulta esclarecedora para entender los mecanismos discretos de la representación musical en el cómic, al menos en el caso de Revel. Como se ha señalado, habitualmente los y las artistas recurren a recursos como onomatopeyas o iconizaciones metafóricas del sonido. Lo interesante del trabajo de Revel es que esta representación emerge desde el vacío semiótico, desde lo metonímico, conduciendo al lector a “llenar” el vacío representacional del sonido mediante el estímulo del dibujo del piano y de la acción del personaje —Gould— interpretando una pieza musical.

El resultado es una composición de página elegante y de gran pulcritud, que prioriza lo rotundamente visual por sobre lo simbólico, relegado a un segundo plano o a una suerte de trastienda; en otras palabras, a los dominios de la *función de clausura* tal como la define McCloud en *Understanding Comics*, pero asumida aquí como un poderoso mecanismo para forzar los límites de las *affordances* del cómic, difuminando la especificidad de las funciones de los canales semióticos, a veces a través de la elipsis.

En efecto, al considerar el ejemplo de la figura 1, puede añadirse algo más en relación con el *cerrado* y las transiciones secuenciales. De acuerdo con McCloud, las transiciones predominantes tanto en el cómic norteamericano como en el europeo son de acción a acción, seguidas por algunas de tema a tema y de escena a escena, distribuidas en menor proporción que la primera, pero de forma equilibrada entre sí (McCloud 70-76). Las que se observan en la imagen corresponden a la tipología momento a momento, que denota una relación temporal entre acontecimientos muy próximos entre sí, dentro del mismo espacio.

El recurso de multiplicar las viñetas para representar la ejecución de una pieza de piano busca producir un efecto de énfasis, una especie de ralentización en la enunciación narrativa que suspende el desarrollo de la trama en función de la representación perceptiva de la melodía, pero de forma sutil y elegante, sin recurrir a onomatopeyas aparatosas ni a representaciones icónicas que interrumpen la atmósfera contemplativa y ensimismada que caracterizaba, por cierto, la interpretación de Gould.

En suma, la decisión estética de mantener una “mudez” semiótica u onomatopéyica resulta especialmente significativa si se consideran las propias opciones interpretativas de Gould frente al instrumento: su preferencia por tocar en estudio, el minucioso trabajo de posproducción y los característicos tarareos y gruñidos que emitía —la pesadilla de los ingenieros de sonido—, pero también una marca de su sensibilidad y de su búsqueda de perfección.

2. Disonancias y armonías

Tras haber revisado ampliamente las versatilidades del *cerrado* en función de la ausencia de signos que representen melodías, conviene ahora profundizar en las estrategias discursivas de lo secuencial en la representación de la música. En este sentido, el gran vínculo que Barbieri encuentra entre música y narración secuencial radica en los conceptos de armonía y ritmo. Por un lado, la armonía alude a la intención de una composición equilibrada, evitando las “disonancias” o haciéndose consciente de ellas; por otro, el ritmo se relaciona principalmente con la recurrencia (Barbieri 195-196).

Tomando esto en cuenta, la construcción de Revel se sirve de la recurrencia y de una composición de página cimentada en la armonía, en tanto que implica una forma de simetría, estabilidad y estructura que remite, de un modo u otro, a Bach, el compositor más admirado por Gould (fig. 1). Este hecho marca ya, desde la estructura narrativa, una conciencia de las tensiones e interacciones entre lo secuencial y el lenguaje de la música. Ahora bien, la aproximación de Revel no se limita al contacto compartimentado y directo de la intermedialidad; más bien, se construye desde el ingenio de forzar las *affordances* de la secuencia, no ya en función de lo visual o de la temporalidad —al menos no de manera predominante—, sino en función del sonido como fenómeno estético.

Por otra parte, en relación con el ritmo, se producen evidentes recurrencias que Groensteen (2007) vinculará posteriormente con el *braiding* o trenzado recursivo en el hilado narrativo. Este recurso aparece, en términos compositivos, en las planchas donde Gould interpreta alguna pieza musical al piano, siempre con las mismas secuencias *momento a momento* (McCloud, *Cómo se hace*).

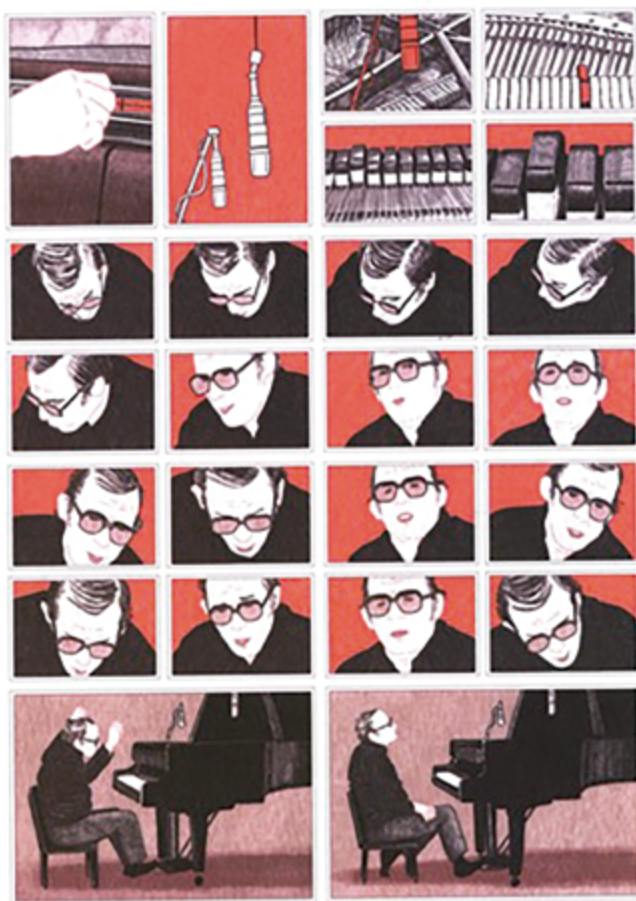


Fig. 2. Revel, Sandrine. *Glenn Gould: una vida a contratiempo*. Astiberri, 2016. p. 16.

En la figura 2 puede observarse con mayor claridad la expresión de la armonía, propia de lo musical, en la composición visual de la plancha. Hay una ambivalencia entre variedad y simetría que, desde la lógica del *decoupage* y la secuencialidad, construye una armonía que podría asemejarse a la musical, en la medida en que aparecen —visualmente— “frases” que se presentan de forma recurrente. Esta recursividad puede entenderse, como ya se mencionó, desde los parámetros de Groensteen en relación con el *braiding*.

Al establecer una simple comparación entre las figuras 1 y 2, es posible advertir esa tensión armónica en la que, como se ha dicho, aparece la simetría de la retícula regular, pero también una variedad en la distribución de la acción y en la sugerencia de movimiento a través de diversos tipos de transiciones: en un caso, *momento a momento*; en el otro, *acción a acción* y *momento a momento*. Este hecho acentúa la intención de generar

un flujo enunciativo que, gracias a la disposición de las secuencias, propone una unidad rica en variedad. Hay ritmo —del que se hablará más adelante—, pero también una disonancia ordenada, manifiesta en la diferencia de tamaños entre las viñetas y, sobre todo, en la disposición del flujo de acciones que en ellas se representan (fig. 2).

La construcción de esta armonía, como se ha visto, es solo indirectamente melódica, y se articula “musicalmente” desde lo estrictamente visual. De acuerdo con Groensteen, puede establecerse que esta estrategia elegida por Revel se concreta gracias a las *affordances* de la multimodalidad del cómic: “If it does not mobilize senses other than sight, comics, which marries the visual and the verbal, demonstrates a discontinuity, a staggering, and the effects of networks, and finally constitutes a sort of image bank, appear to be situated not far from the turning point of the book and that of multimedia” (Groensteen 160).

El planteamiento de Groensteen resulta interesante, ya que sugiere que la multimodalidad del cómic se origina en esa red de canales semióticos que confluyen, tensionan y sintetizan nuevos modos expresivos. Curiosamente, como se ha visto en la obra de Revel, el cómic puede partir de lo visual, pero siempre tensionará sus propios límites semióticos para compenetrarse —en un proceso de remediación— con otros lenguajes y medios, llevando sus *affordances* más allá de sus límites. Tal es el caso del sonido, particularmente en *Glenn Gould: una vida a contratiempo*, irreproducible en los formatos tradicionales del medio, que privilegian la imagen y el texto. Esa discontinuidad de la que habla Groensteen es esencial al medio y activa uno de sus mecanismos fundamentales: la participación imaginativa del lector, tanto en virtud de la elipsis propia de la *función de clausura* como mediante transformaciones sinestésicas y otras transposiciones semióticas, como la representación visual de la música y, en particular, de su armonía.

La multimodalidad, por tanto, ofrece posibilidades estratégicas para representar la armonía musical en el trabajo de Revel. Como reafirma Barbieri: “La distancia entre lo que el texto dice y lo que la imagen muestra es muy pequeña. Las dos ‘líneas musicales’ son muy cercanas; los problemas de armonía son escasos, porque los diversos ‘instrumentos’ tocan casi al unísono” (198). La convergencia discursiva de los canales semióticos, en virtud de la multimodalidad, demuestra cómo, a través de los *media affordances* del cómic, puede representarse la armonía musical. El discurso secuencial, a fin de cuentas, es un acorde que dirige una línea narrativa. No obstante, si se considera la recursividad —también presente en la música, y particularmente en Bach— y la *función de trenzado* o *braiding* a la que alude Groensteen, la armonía no necesariamente exige una proximidad de líneas discursivas: en términos de vectores, tal vez no compartan el mismo sentido, pero sí la misma dirección. Simultaneidad y polifonía son, entonces, los elementos fundamentales para poner en paralelo los lenguajes de la música y el

cómico: “Escuchar una polifonía comporta, pues, tanto la atención a las distintas líneas musicales, una a una, como la atención al efecto general que deriva de su interposición” (Barbieri 197).

El punto interesante es la analogía que Barbieri propone entre lo auditivo y lo visual, al considerar la polifonía como un efecto del discurso del cómic en su simultaneidad multimodal: texto, imagen, *cerrado* y secuencia generan una superposición de “voces” que, tal como ocurre en el cómic de Revel, remite a las *Variaciones Goldberg* que Gould grabó en dos ocasiones. La repetición y atomización de la secuencia para llenar la plancha de simetría dan cuenta de esta metaforización del acto interpretativo, pero también remiten a la polifonía, en la medida en que secuencia, página y composición aluden a distintos modos de representar la ejecución de la pieza musical, sin necesidad de recurrir a onomatopeyas ni a signos que remitan directamente a los sonidos del instrumento.

Otro elemento que distingue Barbieri, y que resulta especialmente útil para estos razonamientos, es el de la repetición modulada, que reconoce tanto en la música como en la poesía: “una cierta secuencia de sonidos (o de palabras) se repite, dos o más veces, seguida o a distancia, sin cambios o con ligeras variaciones” (Barbieri 199-200). Esta definición refuerza la idea de estructuras articuladas en los elementos del cómic, tal como lo establece Groensteen (2007). Esta artrología permite comprender por qué parece tan natural homologar el cómic con la música: hay ritmo y repetición, hay cadencia y armonía. El tiempo se construye en el discurso a través del espacio, en lugar del sonido, pero opera bajo reglas más o menos similares. El resultado es la posibilidad de construir una ilusión voluntaria de música —ya no solo de sonido— en obras como la de Revel.

La propuesta de un compás articulado desde la espacialidad simétrica de la retícula regular refleja la estructura de la música de Bach, de la cual Gould fue un eximio intérprete. La composición de página, en los momentos en que el personaje toca su instrumento, se apoya esencialmente en la imagen como una confirmación de las cualidades mediales del cómic: su capacidad no solo para representar el sonido, como se señaló antes, sino también la música misma.

¿De qué modo lo hace Revel? A través de planchas completas en las que se muestra el piano y las manos moviéndose afanosamente, en una composición simétrica y de ritmo estable, plasmada en viñetas de un mismo tamaño y *gutters* trazados a distancias idénticas. El resultado: ritmo, cadencia, reiteración, armonía.

Esta idea de la repetición modulada se compagina con figuras retóricas como la metonimia o la metáfora, siempre a través de los *media affordances* de la secuencia misma. En la figura 3, la plancha propone una secuencia que revela fragmentos de un órgano en una iglesia y representa, en solo dos viñetas, a un joven Gould tocando. De

algún modo, la escena completa está imbricada de una música que no aparece notada explícitamente en las imágenes, pues la página entera es, a su modo, una secuencia: “To cut up a text is to scan it. The ‘text’ of comics obeys a rhythm that is imposed on it by the succession of frames —a basic heartbeat that, as is seen in music, can be developed, nuanced, and recovered by more elaborate rhythmic effects stressed by other ‘instruments’ (parameters), like those of the distribution of word balloons, the opposition of colors, or even the play of the graphic forms” (Groensteen 45).



Fig. 3. Revel, Sandrine. *Glenn Gould: una vida a contratiempo*. Astiberri, 2016. p. 36.

Como puede observarse en la figura 3, se produce una ritmicidad regida por las simetrías de las imágenes y el orden compositivo de la plancha, con una viñeta predominante que abre la secuencia completa. Las imágenes, metonímicamente, establecen una continuidad guiada por el sonido que sugieren: un intérprete tocando el órgano al interior de una iglesia. De modo análogo, en la figura 2, la aparición de las estructuras del instrumento funciona como metonimia que da cuerpo a la representación del sonido. Aquí puede establecerse una analogía con el modo en que Frezza explica la mecánica de la secuencia: la ilusión voluntaria de movimiento. En este caso, se trata de una ilusión voluntaria de sonido, construida a partir de inferencias y relaciones metonímicas que emergen de la misma secuencia. El resultado es inducir al lector a evocar esos sonidos al establecer los vínculos de transiciones *acción a acción* (McCloud), de manera que se relacione el piano con el sonido que emite.

Este recurso se repite a lo largo de la obra con pequeñas variaciones: una escena con un joven Gould tocando el órgano en una iglesia se gesta a través de una secuencia que sitúa al lector en el espacio donde se desarrolla la acción. El entorno sonoro sugerido y su contextualización facilitan esa evocación (Revel 34). El resultado es estéticamente próximo a la experiencia de la ejecución musical: no ocurre en el instrumento, sino a través de él. Del mismo modo, la música no ocurre en la página, sino a través de ella, en virtud de las *affordances* de la secuencia.

Para concluir, conviene recalcar que, si bien aquí se ha trazado una lectura desde perspectivas intermediales, considerando el enfoque comparatista de Barbieri, en ningún caso se pretende sostener que exista una relación gregaria o subordinada del cómic respecto de otros lenguajes o medios que, erróneamente, podrían llamarse “madres”. En este sentido, Wolk ofrece una perspectiva útil para establecer distinciones entre medio y género, relevantes para la lectura propuesta.

En efecto, el cómic suele ser “emparejado” con lenguajes como el cinematográfico o el literario, de modo que parecería ser un receptáculo de otros lenguajes que simplemente se replican (Wolk 13). No obstante, siguiendo a Daniele Barbieri, el cómic se alimenta de diversos lenguajes —provenientes del cine, la música o la literatura—, pero los reinterpreta y los refunda en función de sus *media affordances* o cualidades mediales: rasgos propios del medio que definen y determinan su mecánica. En el caso del cómic, la secuencia, la espacialidad de la página (Groensteen), su composición (Peeters), el trazo, el color, los caracteres (Gasca y Gubern) y la visión autoral de quien construye la narrativa son algunos de estos rasgos.

Para efectos de este análisis, resultan elocuentes las palabras de Wolk sobre la particular relación entre quien dibuja y quien lee cómics, una tensión que se desarrolla en el espacio mismo de la página: “Leaps of imagination are an enormous pleasure, and

comics are particularly good at sparking them. Their narrative is one kind of guide; their style is another. They're full of enticing blank spaces, in both space and time, for readers to decorate in our minds" (Wolk 133).

El cómic es, en suma, un lenguaje que se construye desde lo invisible, desde lo subjetivo, y se alimenta de la imaginación lectora, que se conecta con su contraparte creadora. Esta cualidad del medio secuencial abre una amplísima variedad de posibles adaptaciones y apropiaciones de modos, medios y lenguajes, tal como lo describe Daniele Barbieri en *Los lenguajes del cómic*. En el caso de la música, y particularmente en el cómic de Sandrine Revel, esta apropiación opera en un sentido mucho más sutil y medial: es lo visual y lo secuencial lo que asume, semióticamente, la expresión de la música, construyendo significado desde lo invisible.

Bibliografía

- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Traducido por Juan Carlos Gentile Vitale, Paidós, 1998.
- Bolter, Jay y Richard Grusin. *Remediation*. MIT Press, 2000.
- Brancato, Sergio. *Fumetti: guida ai comics nel sistema dei media*. Datanews, 2000.
- Carroll, Noël. "The Specificity of Media in the Arts". *Journal of Aesthetic Education*, vol. 19, núm. 4, 1985, pp. 5-20, <https://doi.org/10.2307/3332295>.
- Frey, Hugo y Laurike Intveld, editores. "Introduction: Comics and Fine Art". *European Comic Art*, vol. 9, núm. 2, 2016, pp. 1-5.
- Frezza, Gino. *Fumetti, anime del visibile*. Meltemi, 1999.
- Gasca, Luis y Román Gubern. *El discurso del cómic*. Cátedra, 2011.
- Gibson, James J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Lawrence Erlbaum, 1986.
- Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Traducido por Bart Beaty y Nick Nguyen, University Press of Mississippi, 2007.
- Gutiérrez, Julio. "Nocilla Experience, la novela gráfica: adaptación y reescritura". *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, núm. 32, 2014, pp. 189-204.
- Kress, Gunther. *Literacy in the New Media Age*. Routledge, 2003.
- Kukkonen, Karin. *Studying Comics and Graphic Novels*. Wiley-Blackwell, 2013.
- McCloud, Scott. *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*. Traducido por Enrique Abulí, Ediciones B, 1995.
- Meyer, Christina. "Medial Transgressions: Comics – Sheet Music – Theatre – Toys". *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 7, núm. 3, 2016, pp. 293-305, <https://doi.org/10.1080/21504857.2016.1199463>.

- Mitchell, William John Thomas. *Picture Theory: Essays on Visual and Verbal Representation*. University of Chicago Press, 1995.
- Peeters, Benoît. *Lire la bande dessinée*. Flammarion, 2003.
- Revel, Sandrine. *Glenn Gould: una vida a contratiempo*. Astiberri, 2016.
- Ryan, Marie-Laure. "Introduction." *Narrative across Media*, editado por Marie-Laure Ryan, University of Nebraska Press, 2004, pp. 1-40.
- Shaw-Miller, Simon. *Eye hEar: The Visual in Music*. Routledge, 2013.
- Varillas, Rubén. *La arquitectura de las viñetas: texto y discurso en el cómic*. Viaje a Bizancio, 2009.
- Wolf, Werner. "Musicalized Fiction and Intermediality: Theoretical Aspects of Word and Music Studies [1999]". *Selected Essays on Intermediality by Werner Wolf (1992-2014): Theory and Typology, Literature-Music Relations, Transmedial Narratology, Miscellaneous Transmedial Phenomena*, editado por Walter Bernhart, Brill, 2018, pp. 259-277.
- Wolk, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What do They Mean*. Da Capo Press, 2007.