

Montaje y Refiguraciones imaginativas del tiempo en “Here” de Richard McGuire

Jorge Sánchez⁸⁷

Resumen

En el presente escrito proponemos describir las condiciones de representación del tiempo en “Here” (1989) de Richard McGuire, considerando que el particular uso de la estrategia del montaje produce una reconfiguración de la narración, lo que lleva a un efecto estético del tiempo que difiere de las producciones de cómics tradicionales.

Palabras claves: comic – tiempo – memoria - montaje.

Abstract

In this paper, we propose to describe the conditions of representation of the time in "Here" (Richard), by Richard McGuire, for the particular use of the montage strategy to produce a reconfiguration of the narrative, which has an aesthetic effect of time it differs from traditional comic book productions.

Keywords: comic – time – memory - montage.

1. Tiempo y narración de ficción

El tiempo es un fenómeno esquivo, difícilmente reductible o representable en una idea. Este, en la cultura occidental, ha sido monopolizado por una secuencia lineal y causal, que transita, en dicha concepción, ordenada y transparentemente desde un pasado hacia un futuro. Dicho tránsito ha

⁸⁷ Jorge Sánchez, académico de la Universidad de Santiago de Chile, Magíster en Literatura Latinoamericana y Chilena (USACH). Ha publicado artículos y capítulos de libro que abordan los problemas entre la visualidad y el cuerpo, sus últimas publicaciones son: “La memoria porfiada” en el libro *Poéticas del dolor* (2017), “Terror cuerpo y vacío: una lectura del Siniestro Doctor Mortis” en el libro *Dibujos que Hablan* (2017), y es editor, junto con Carla Motto y Sofia Arévalo, del libro: *Acontecimientos Corporales. Desplazamientos en las prácticas artísticas* (2018). Actualmente trabaja las condiciones de representación del tiempo en el cómic.

estructurado la forma de decir el tiempo bajo la narrativa histórica, la cual se ha asumido dentro del terreno de la referencia a la verdad sin, en general, problematizarse (White, 2003, 109).

Dentro de las formas posibles de representación del tiempo se pueden mencionar por lo menos tres. Primero, la representación del tiempo fenoménico, ligado a la duración y aspectos más físicos y con dependencia a la división —filósofos que se podrían adecuar a esta idea son Platón, Aristóteles y Cassiere—. Luego, otra forma de representación es la interna, en la que las cualidades temporales habitan dentro del alma constituyendo —como en el caso de San Agustín (Ricoeur 2004 b:57)— más que los clásicos momentos (pasado, presente y futuro), un triple presente: *presente* pasado, *presente* presente y *presente* futuro, que existen en un “dentro” del sujeto. Por último, está el tiempo histórico, que se pregunta cómo dar sentido a un conjunto de hechos discontinuos; acá es en ‘el cómo se cuenta’, en el estilo de narración, en donde se juega la representación posible del tiempo. Es en esta opción/posición en la que me ubicaré para analizar las condiciones de representación del tiempo en el cómic seleccionado.

Ricoeur distingue la narración de ficción de la narración histórica. Esta última oculta las aporías del tiempo mismo “en virtud de su inserción en la gran cronología del universo” (Galardi, 2011, 114), es decir, soslaya en su misma condición de representación los rasgos no lineales del tiempo. En cambio, en la narración de ficción no existe la intención de enlazarse a un tiempo sin aporías o dar una respuesta globalizadora: en estos relatos se exhiben dichas aporías por el mismo acto de mostrarlas. La narración de ficción no es que omita o se desvincule con el mundo práctico o tiempo vivido, sino que “reorienta la mirada hacia los rasgos de la experiencia que «inventa», es decir, descubre y crea a la vez” (Ricoeur, 2004b, 492), exige ir más allá de los rasgos de la experiencia cotidiana, generando una experiencia ficticia del tiempo. En este punto es clave recordar lo dicho respecto a la referencia metafórica, que es aquella a la que ciertos discursos descriptivos no son capaces —en este caso el histórico— de develar, o bien producir ciertas experiencias del tiempo que refiguran la temporalidad cotidiana.

Al respecto, el filósofo francés enuncia que en la narración de ficción se presentan variaciones imaginativas, “concepto que designa estas figuras de concordancia discordante que van más allá de los aspectos temporales de la experiencia cotidiana” (535). Estas re-figuraciones, según Ricoeur, son variedades de la experiencia temporal propias de las narraciones de ficción, que producen efectos de lectura en que la experiencia del tiempo no oculta sus aporías y se desliga de la función representativa de un exterior —como en el caso de la narración histórica plegada a su función representativa de un pasado histórico—. De tal suerte, Ricoeur explica que existen ciertas narraciones que generan condiciones de representación particulares —en este caso las narraciones de ficción— en virtud de

sus variaciones imaginativas, explorando aspectos de la concordancia discordante que la narración histórica no puede, produciendo efectos de lectura que llevan a la “exploración de la concordancia discordante constituida por la cohesión de una vida” (834). Ricoeur, en *Tiempo y Narración* (1983), ejemplifica lo anterior con un conjunto de novelas, principalmente *La montaña mágica* (Thomas Mann), *La señora Dalloway* (Virginia Woolf) y *En busca del tiempo perdido* (Proust). En los tres textos se destaca el uso de variaciones imaginativas y efectos de lectura referidos al tiempo que refiguran el uso/significación cotidiana. A continuación, se justificará cómo el montaje produce variaciones imaginativas en una forma de narración generalmente soslayada por los estudios estéticos: el cómic.

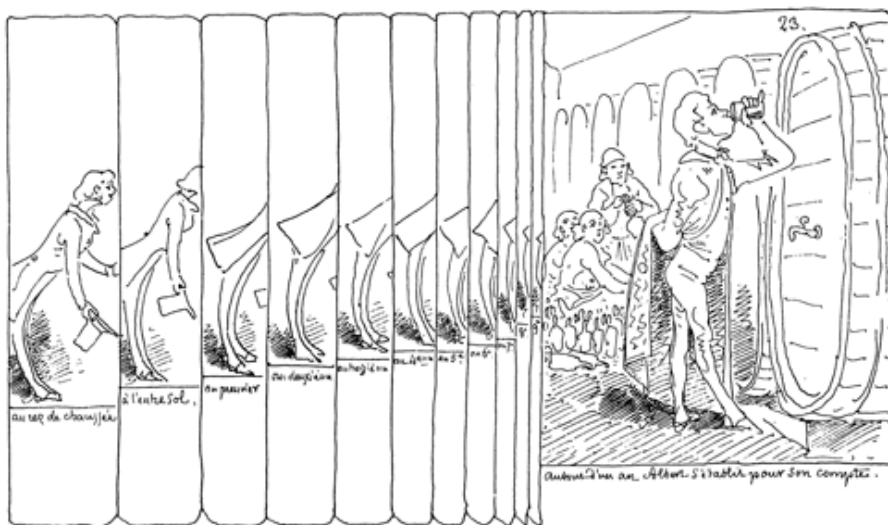
2. La narración de la historieta: juego de montajes

La pregunta sobre cómo representar y significar el tiempo es una de las constantes de las producciones de historieta. Aquello se observa ya desde las primeras producciones de autores que inauguran dicho género —como Rodolphe Töpffer (1799 – 1846) y Winsor Mc Cay (1867 – 1934) —, quienes emplean un conjunto de estrategias narrativas visuales para representar el tiempo —como la viñeta, la clausura y el montaje— para tratar temáticas sobre la temporalidad en la modernidad: velocidad del tiempo industrial, fragmentación de la experiencia del tiempo y la relación con la memoria, entre otros problemas. En particular, el montaje es una forma común que ha sido empleada para producir efectos de sentido referidos al tiempo. Dicho dispositivo produce un efecto de significación ‘interruptiva’ (Claro, 2016, 118) montando dos o más elementos/textos/imágenes por medio de la fragmentación ‘perspectivista’ y yuxtaposición reveladora (118). Según Andrés Claro (2016), dicho tipo de figuración es una respuesta al tipo de representación metafórico-analógico, la que subordinaba “una imagen sensible a una ideal” (120) sosteniendo, así, una “metafísica dualista que se diacroniza en una teleología histórica” (120). El montaje, en cambio, “tiende a hacer experimentar lo real como una inmanencia abierta al acontecimiento” (130), superando la noción de un referente ideal y del sentido de las partes que vincula. Siguiendo con Claro, el montaje tiene dos operaciones: fragmentación ‘perspectivista’ y yuxtaposición reveladora. La primera responde a la selección de aspectos de lo real desde un criterio preestablecido por el artista. La segunda operación refiere a la yuxtaposición de dicha selección (120).

Un aspecto clave y relacionado con el objeto de estudio de este trabajo, es que Claro afirma que el montaje es una figuración propia de nuestra época, operando como una “posibilidad de la representación y la experiencia compartida” (119). Así en un conjunto de artes como el cine, la

arquitectura y la poesía, se evidencia la doble operación del montaje y sus efectos ‘interruptivos’. Sería interesante, al respecto, vincular el cómic con dichas propuestas, ya que éste depende del montaje desde su misma constitución y de forma doble: por un lado, el montaje entre viñetas y, por otro, el montaje entre imágenes y palabras. En ambos hay un asumir lo incompleto de las unidades del cómic, en pos de generar efectos de significación por medio de la yuxtaposición. A esto se suman historietas experimentales, como *Here*, que apuestan por nuevas formas de montaje, en específico en el montaje de una viñeta dentro de otra viñeta, forma que describiré más adelante.

2.1 Montajes en la historieta



/ Rodolphe Töpffer, M. Pencil.

La tira de Rodolphe Töpffer refleja claramente el uso de la transición entre viñetas, es decir, la encapsulación de una imagen en una viñeta que se articula con la viñeta siguiente, invitando al lector a inferir una secuencia temporal con un ritmo determinado, ligando, así, el tiempo con la lectura. El cuerpo de la primera viñeta se va descomponiendo, desapareciendo, para volver en la última a completarse. Siempre el mismo cuerpo, pero en distintos tiempos.

El rasgo de “lo penúltimo” es un aspecto clave en la viñeta. Peeters (1991), Groensteen (1999) y Bordes (2017), refieren que en la viñeta siempre el significado surge a partir de no solo las demás viñetas, sino que del diseño de la página, la estructura de los marcos y el formato del cómic mismo. Si bien existen lecturas que simplifican la estructura del cómic como un transitar ordenado y

transparente de las viñetas —como lo planteado por McCloud (2017) — también contamos con aquellas lecturas de las transiciones que superan tal visión, como la de Groensteen, quien apuesta por la interrelación entre todas las viñetas al modo de un gran trenzado, complejo y abierto.

Otro aspecto estructural de la historieta es la convivencia problemática entre las palabras y las imágenes. Aspecto, claro está, que no es un rasgo que inicia el cómic; dicha imbricación ya se puede observar, por ejemplo, en los manuscritos medievales, actuando principalmente como una relación en que la palabra escrita describe lo mostrado (Bordes, 2017, 91), a diferencia del cómic en donde las relaciones serán múltiples (McCloud, 2014, 154 – 155). Las relaciones propuestas por McCloud van desde aquella en que el dibujo ilustra sin añadir nada nuevo al texto escrito —lo que denomina combinación interdependiente (155) — hasta la relación en paralelo, en donde palabras y dibujos apuntan a aspectos distintos de la narración (154). No obstante, aun así, según el teórico colaboran para contar la misma historia en una secuencia lineal, en la que palabra e imagen estarían en una especie de armonía preestablecida. Esto es similar a lo que enuncia Groensteen (2007), quien propone que en las viñetas existe dos espacios compartidos: el de la ‘image zone’ (el dibujo) y ‘textual zone’ (el bocadillo) (72), los que actúan complementariamente aclarándose el uno al otro en función de, nuevamente, una especie de armonía narrativa. Complejizando lo anterior, Lambeens y Pint (2015) recogen y superan la división de Groensteen —‘image zone’ y ‘text zone’— para proponer que existen historietas en los que el montaje entre palabra e imagen no refiere a un externo determinado, sino que apuntan a generar efectos de experiencia más ambiguos y disonantes con las experiencias cotidianas. Se puede decir, en definitiva, que tanto en el montaje entre viñetas, como en el que ocurre dentro de éstas con las palabras y las imágenes, existe una recepción teórica que transita entre una unificación de una significación del tiempo armónico y otra que evidencia como dichos usos, en ciertos casos, reconfiguran lo que se comprende por tiempo.

Si vinculamos estas dos lecturas sobre los montajes en el cómic con lo que plantea Ricoeur en torno a las narraciones y la configuración/desconfiguración de la representación del tiempo, se pueden generar ciertos paralelos, haciendo las consideraciones obvias. Una similitud es que las ideas que limitan los montajes en la historieta como una herramienta para configurar el tiempo, se relaciona con la idea de tradición que tensiona las operaciones de mimesis en la elaboración de la historia, que se apoya en una noción lineal y sin aporías temporales. Al contrario de las lecturas sobre el montaje asociadas a la linealidad temporal, e igual que la idea de narración de ficción, existen aproximaciones a la historieta que rescatan las contradicciones temporales, develando la tradición ahora en tensión con la imaginación creadora.

En esta segunda postura, en las historietas —o por lo menos en un corpus determinado— se produce una transgresión del lenguaje, develando cómo en la experiencia del tiempo la discordancia habita, y en la narración de la historieta se puede leer una dimensión configuradora que no soslaya dicha experiencia, es más, se potencia, empleando el montaje para suscitar efectos de significación ‘interruptiva’. Es esta mirada o postura la que emplearé para justificar que en *Here* se devela cómo la experiencia del tiempo es una agrupación de momentos aparentemente inconexos, a partir del uso de un tipo de montaje particular —viñetas dentro/fuera de las viñetas—, en que la idea de una suma de sucesos lógicos se ve desplazada, en cambio, por la suma de sucesos que en la dimensión configuradora logran una concordancia narrativa incorporando las aporías.

3. *Here* y la representación del tiempo: el tercer montaje, las viñetas dentro/fuera de viñetas

Here es una historieta realizada por Richard McGuire, publicada por primera vez en la revista *RAW* número 1 del volumen 2 en 1989. Difícil sería señalar un tema o idea principal del cómic en cuestión, pues resulta semejante al problema del tiempo. Esta historieta se puede leer, seguir sus secuencias, pero es complejo aunar en una isotopía semántica con un anclaje narrativo lógico secuencial, aun cuando, solo en apariencia, con sus planchas divididas en seis viñetas totalmente “ordenadas”, se piense que hay una dimensión temporal cronológica tradicional.

Aquello podría ser estimado de acuerdo a lo hasta aquí sustentado: *Here* trabaja el tiempo a partir de variadas secuencias heterogéneas que ocurren en un mismo espacio, transgrediendo el lenguaje cotidiano y la representación histórica. Dicha representación tradicional, la Histórica, exige una dimensión temporal cronológica, en que el movimiento en un espacio es lógico, causal, e implica una duración. A diferencia de aquello, en *Here*, en la gran mayoría de sus secuencias, no hay una lógica causal entre las viñetas; hay pura discordancia, aunque se manifiesta un efecto de sentido o una configuración del tiempo, una concordancia por medio de diversos montajes, una narración que muestra un montaje azaroso de acciones como base de un efecto de sentido temporal. Son las transgresiones de la historieta las que producen ese efecto de disonancia, y que aun así permite la concordancia narrativa y la vivencia o representación del tiempo. Ya no hay historia... hay historieta.

En “*Here*” la representación del tiempo se basa en las transgresiones. La primera transgresión a la representación cotidiana del tiempo es la multitemporalidad, la que se logra por medio del montaje viñeta dentro/fuera de la viñeta y con las secuencias ‘non sequitur’. A nivel formal usa las herramientas clásicas de la historieta, por lo menos los dos montajes que ya hemos explicado

(transición de viñetas y escritura/imagen), no obstante, suma a aquello el montaje de viñetas dentro de las mismas viñetas. Dicho gesto formal comienza poco a poco a ir aumentando a medida que se avanza en la lectura del cómic. A continuación la primera plancha, en la que se evidencia lo dicho:



Ilustración 2 Primera página de Here (1989)

En las viñetas que van desde de la segunda a la cuarta, las transiciones responden a un montaje del tiempo secuencial y causal. De hecho, no se requeriría el indicador del año ubicado en la parte superior derecha. La narración establece marcas del paso de un tiempo en el que la mujer tiene síntomas de parto hasta que el hijo ya está en el hogar. Luego, en las viñetas quinta y sexta, se montan en ellas otras viñetas de menor tamaño, con otras fechas, no involucradas dentro de la narrativa de la secuencia del nacimiento del bebé. Es dicha viñeta la que se reduce, amplificándose en la viñeta 5 un pasado y en la 6 un futuro, sumado a otra pequeña viñeta en la que aparece un gato negro en 1999, en un gesto semejante a como si estuviese “empujando” la viñeta, empujando el tiempo.

La viñeta dentro de otra viñeta produce un efecto de multiplicidad de tiempos, un montaje de instantes, concibiendo la percepción del tiempo, en su dimensión configuradora, como un montaje. Las viñetas dentro de otras viñetas en la historieta no están al servicio de una historia causal, la

referencia es a un instante con otros instantes que conviven en un mismo espacio, pero en distintos años. Fragmentación, entonces, de una secuencia narrativa posible que ocurre en un espacio, extrayendo un instante para luego yuxtaponerlo y dejar abierto el sentido.

La puesta visual de la yuxtaposición lleva a este efecto de simultaneidad, se une a esta puesta visual la disposición de las viñetas tapando a otras viñetas, como un corte del espacio por el instante mostrado en éstas. Los fragmentos que operan en los montajes, que tapan y que son tapados, se configuran como un instante global, en el que si bien está la opción lectora de completar el ‘fuera de campo’ de cada viñeta tapada, principalmente ocurre la acción configuradora de concebir toda la viñeta como solo un instante, el tiempo como un simultáneo no causal. Aquello se puede observar en la siguiente viñeta:



Ilustración 3 Here, Richard McGuire, p.2

En la parte superior de la viñeta aparece la primera ‘sub-viñeta’, en la que se canta el feliz cumpleaños; bajo ésta hay además tres ‘sub-viñetas’ de tres años distintos. La más grande es de un cuerpo que está acomodando un fonógrafo, en las otras dos hay un bebé y un gato respectivamente. Las cuatro viñetas no responden a una secuencia temporal lógica, sino que hay una referencia al tiempo como simultaneidad, es todo un instante hecho por —valga la redundancia— instantes, unos tapando a otros.

Una modalidad del recurso de ‘viñetas dentro/fuera de otras viñetas’ propio de la historieta, es lo que Groensteen denomina “incrustación”, es decir, cuando una imagen —viñeta— es el fondo de otra viñeta, generando una temporalidad paralela (Bordes 2017: 46). A diferencia de las transiciones comunes entre viñetas acá, siguiendo la lectura de Groensteen, sucedería un “en mientras” más que un “y entonces”. Ahora bien, el teórico franco-belga está pensando más en un espacio de fondo que

actúa de soporte, el que generalmente coincide en una lógica de una macro-historia, como en la siguiente viñeta:

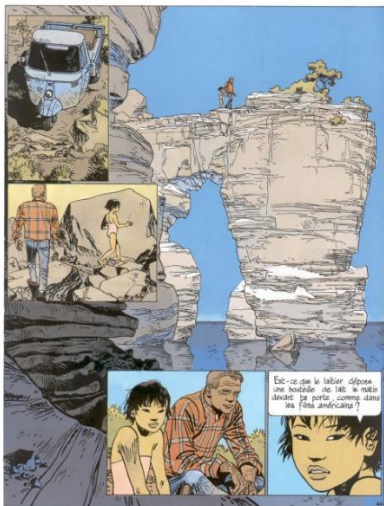


Ilustración 4 Cossey, Voyage en Italie, 1998

En el caso de “Here”, el espacio si bien es el mismo, los años en cambio no coinciden, por lo que no se podría hablar de un “en mientras” ni un “y entonces” necesariamente; podemos incluso extremar el argumento enunciando que ni siquiera hay una temporalidad distinta en la capa de la experiencia lectora: hay tiempo en su experiencia disruptiva y contradictoria, en su ‘innombrabilidad’. Hay, por sobre todo, una idea de enunciación de la narración por medio de un montaje de fragmentos de tiempos detenidos, que incitan a una respuesta lectora que soslaye la temporalidad tradicional; ya que, como insistentemente he argumentado, rompe o exige a conceptos que refieren a la constitución de una historia en las historietas, en el que cada viñeta se articula con las otras con fines narrativos causales. Así los conceptos de ‘pericampo’ y ‘solidaridad icónica’, a los que nos referimos anteriormente, no nos llevan a esa construcción unificada como refiere Bordes, sino que a una ruptura evidente que, en su artificio explícito, refiere a la temporalidad del tiempo de la historia. Articulándolo con lo propuesto por Ricoeur, se recoge y montan fragmentos del mundo práctico, pero exigiendo ir más allá de éste, generando una experiencia ficticia del tiempo que evidencia las aporías en una concordancia.

Respecto al efecto de multitemporalidad en las lecturas sobre la historieta, en general, han destacado la característica del presentar diversos tiempos en un mismo espacio. McGuire ha dicho al respecto

que: “La manera en que la simultaneidad se representa es una sensación única en el medio (...) en los cómics, esa imagen congelada es más fácil de digerir. El lector se puede mover dentro de ella” (McGuire. En Bordes, 2017, 201). Sin embargo, acá el autor asume que dicha simultaneidad se da dentro de una narración lineal. Así, aunque otra teórica como Chute enuncie: “Comics suggest the proliferation of perspectives and temporalities – simultaneity escape from ‘exclusive linearity’” (2016, 86), se sigue pensando, por parte de la mayoría de los autores y teóricos, que aquello está dentro de una lectura tradicional. Así Chute, por ejemplo, ejemplifica con la muestra paradigmática de la plancha de “Mouse” en que cohabitan dos tiempos, dos formas de ser testigo, dirá la teórica (2006, 210), en la cual efectivamente existe dicha convivencia, pero en función de una historia tradicional, una macro-historia dentro de dichas acciones de diversos tiempos. En la viñeta en cuestión se observa, en la parte de abajo del panel, cómo el protagonista tendido en el suelo habita en dos tiempos distintos —en el de la época de la Guerra Mundial y en el presente—, escribiendo sobre ella a partir de los recuerdos de su padre, quien es el que está sentado en el sofá. Tal como ya se mencionó, se presenta la multitemporalidad pero, a diferencia de *Here*, dentro de una linealidad narrativa:



Ilustración 5 Maus, de Art Spiegelman

Junto y en relación con el procedimiento de la viñeta dentro de otra viñeta —y como otro argumento a la idea que en esta historieta el tiempo es reconfigurado, produciendo un efecto de sentido de simultaneidad de instantes inconexos— se da la operación de secuencialidades *non sequitur*, es decir, no existe una relación ni temporal, ni causal entre las viñetas (McCloud, 2010, 70), lo que exige un efecto de clausura más complejo. Esta estrategia textual de las historietas es muy poco común y se da de forma más habitual en el ‘manga’⁸⁸, con un fin generalmente rítmico, para mostrar un silencio o pausa, una discordancia. En *Here*, a diferencia del uso que se da en el ‘manga’ y la historieta en general, este tipo de secuencia no cabe dentro de la excepción disruptiva, sino que se plasma lo disruptivo como forma de narración. Así no solo hay multiplicidad de instantes, sino que habitan secuencialidades que expresan una transición entre viñetas explícitamente discordantes. La clausura, de esta manera, produce efectos polivalentes de sentido, menos intencionados y que rompen con la narrativa tradicional.

Se puede contrastar lo anterior con el álbum familiar. El álbum familiar, en general, sigue una lógica de yuxtaposición —no como el árbol genealógico que es un eje cronológico— en el que se enfrentan imágenes fotográficas con el fin de expresar diversos estados, formando así un recorrido (Massmann, 2005). La fotografía funciona con un sentido de testimonio de algo que pasó, apelando a un estado que se pliega a una construcción tipo de familia. Bourdieu al respecto enuncia que:

La práctica fotográfica existe —y subsiste— la mayor parte del tiempo, por su *función familiar* o, mejor dicho, por la función que le atribuye el grupo familiar, por ejemplo: solemnizar y eternizar los grandes momentos de la vida de la familia, reforzar, en suma, la integración del grupo familiar reafirmando el sentimiento que tiene de sí mismo y de su unidad. (Bourdieu. En: Mraz, 1999, s/p)

Así hay narración de momentos privados, más unidos a un discurso de familia hegemónico y a una idea de tiempo: hay un pasado que se ve/lee en un presente. Al igual que el discurso histórico que enunciaba Ricoeur, acá existe el solapamiento de lasaporías en pos de una narrativa anclada a un discurso sobre la familia moderna feliz.

En *Here* existe una articulación crítica con dicho discurso narrativo visual del álbum fotográfico, que tiene como fin exhibir las contradicciones y vínculos no mostrados del álbum. En la historieta, en

⁸⁸ Término japonés para denominar a las historietas. Se utiliza tanto para nombrar comic oriundos de Japón, como para nominar a cualquier historieta semejante en su estilo, independientemente de su país de origen (N. del E.).

cada plancha, hay viñetas que capturan instantes de una familia, refiriéndose a los diversos hitos temporales de ella: nacimiento de bebe, navidad, cumpleaños, graduación del colegio, año nuevo, etc. Aquello se puede observar en la siguiente plancha:

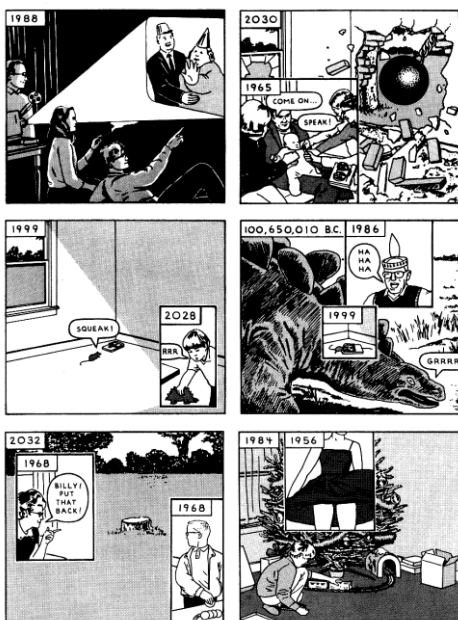


Ilustración 6 Plancha número 4 de "Here", Richard McGuire

En la imagen se muestran hitos temporales de la historia de una familia: juntarse a ver recuerdos (viñeta 1), el conocer a un recién nacido e incitar al habla (viñeta 2) y la navidad (viñeta 6). Son, en dicho aspecto, especies de fotografías que marcan una narrativa mayor —la historia de una familia—, pero son violentadas en su gramática temporal con las otras viñetas que muestran el quiebre de una pared (viñeta 2), la animalidad sin un lenguaje (viñetas 3 y 4) y el cuerpo de una mujer que actúa como reemplazo del deseo navideño (viñeta 6).

Contraste, entonces, no solo de una temporalidad lineal versus una no lineal, sino que además de aspectos asociados a ésta, como la racionalidad y el lenguaje hablado. El montaje de viñetas dentro de otras viñetas mezcla, de forma tensa, el gesto de rotura con el de la enseñanza del habla, el del gruñido animal con los sonidos humanos, el árbol navideño con el cuerpo de una mujer. Múltiples temporalidades que no desarrollan una historia necesariamente con un foco cronológico —como en el álbum familiar—, sino que denotan un aspecto, un problema, un estado, una tensión dentro de una narración. De tal suerte, en la historieta *Here* se produce una configuración del tiempo y efectos de

sentido no tradicionales, por medio del montaje y en contraste con el álbum familiar. La historieta propone una significación del tiempo como un conjunto de instantes no asociados por un eje causal, reconfigurando las discordancias en una concordancia que apela a una idea de tiempo que se basa en las contradicciones, pero que se lee/ve/vive en la narración.

Bibliografía

Bordes, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid, Cátedra, 2017.

Chute, Hillary. The shadow of a past time: history and graphic representation in Maus. En *Twentieth Century Literature*. Verano 2006, 52, 2. 2006.

Chute, Hillary. *Disaster Drawn. Visual witness, historieta, and documentary form*. London, The belknap press, 2016.

Covarrubias, Andrés. “Retórica y poética; ¿Autonomía o dependencia respecto a la ética? Diálogo con Paul Ricoeur” en *Rétor*, 1 (2). 2011.

Galardi, Pablo. “La reconfiguración del tiempo en la narración historiográfica según Paul Ricoeur”. En *Estudios de Historia moderna y contemporánea de México*. N. 41, enero – junio. 2011.

García, Karol. “Tiempo y narración. Una forma de permanencia en el mundo”. *Casa del tiempo*. Vol. IV. N° 42. 2016.

Groensteen, Terry. *The system of historietas*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2007.

Hatfield, Charles. *Alternative Historieta an emerging literatura*. Mississippi, University Press of Mississippi, 2005.

Lambeens, Tom. "The interaction of image and text in modern". En: *Texts, transmissions, receptions*. Editado por Lardinois, A., 2015.

Massman, Stefanie. "Árbol genealógico y álbum de familia: dos figuras de la memoria en relatos de inmigrantes judíos". En: *Estudios Filológicos*. N° 40 Valdivia, 2005. <<https://dx.doi.org/10.4067/S0071-17132005000100009>>

McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri, 2014.

McGuire, Richard. *Aquí (1989)*. Barcelona, Salamandra, 2015.

Mraz, John. "Fotografía y familia". *Desacatos*, (2). Recuperado en 26 de enero de 2018, de <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-050X1999000200010&lng=es&tlng=es> 1999.

Olsza, Małgorzata. "The poetics of modernism in the graphic novel. Chris Ware`s Jimmy Corrigan as a neomodernist text". En *Art Inquiry Recherches sur les art*. Vol. XVIII, 2016.

Ricoeur, Paul. *Tiempo y Narración* [1, 2 y 3]. México, Fondo de Cultura Económica, 2003

Ricoeur, Paul. *Autobiografía intelectual*. Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1995.

Tornero, Angélica. "El tiempo, la trama y la identidad del personaje a partir de la teoría de Paul Ricoeur". En: *Revista de Humanidades*, Tecnológico de Monterrey. N° 24, 2008.

White, Hayden. "El texto histórico como artefacto literario". En: *El texto histórico como artefacto literario y otros escritos*. Barcelona, Ediciones Paidós, 2003.