

Narrativa gráfica y hermenéutica. Hacia una interpretación y comprensión de las imágenes que narran

Graphic narrative and hermeneutics. Towards an interpretation and understanding of the images that narrate

Ivonne Lonna Olvera
ivonne.lonna@ibero.mx
Universidad Iberoamericana
Ciudad de México, México
ORCID: 0000-0003-0066-5769

Recibido: 05 de octubre de 2021
Aprobado: 06 de diciembre de 2021
Publicado: 01 de abril de 2022

Resumen

Las narrativas gráficas son aquellos modelos literarios como los cómics, las novelas gráficas, los libros álbum, los fotolibros y las animaciones, cuyas imágenes son las que narran. La multiplicidad de significados que éstas suponen da paso a la presente investigación que tiene como objetivos comprender el proceso hermenéutico que detonan este tipo de obras, así como dar claves para llevar a cabo una lectura de imágenes para su interpretación y comprensión. Se devela así el concepto de narrativa gráfica y su lugar en la literatura; y las implicaciones de establecer relaciones de sentido en un proceso hermenéutico al leer imágenes, en el que se identifican tres fases: la del autor (prefiguración), la de la obra (configuración) y la del lector (refiguración). Por este último se hace un desplazamiento a través de cinco acciones hermenéuticas que se cruzan con los recursos del diseño y las artes visuales para dar claves que contribuyan a la comprensión de las narrativas gráficas. Para el desarrollo de esta investigación se empleó un método basado en análisis crítico y enfoque hermenéutico. Su importancia es aproximar, por medio de las claves que se otorgan, a los receptores de narrativa gráfica hacia una interpretación válida, por medio de una lectura analítica y crítica que permita emitir un juicio cercano a la objetividad, es decir a la obra misma, para su comprensión.

Palabras clave: Diseño, literatura, hermenéutica, narrativas gráficas.

Abstract

Graphic narratives are those literary models such as comics, graphic novels, picture books, photobooks and animations, whose images are the ones that narrate. The multiplicity of meanings that these suppose gives way to the present investigation that aims to understand the hermeneutical process that triggers this type of works, as well as to give keys to carry out a reading of images for their interpretation and understanding. Thus, the concept of graphic narrative and its place in literature is revealed; and the implications of establishing relationships of meaning in a hermeneutic process when reading images, in which three phases are identified: the author's (prefiguration), the work's (configuration) and the reader's (refiguration). For the latter, a displacement is made through five hermeneutic actions that intersect with the resources of design and the visual arts to give keys that contribute to the understanding of graphic narratives. For the development of this research, a method based on critical analysis and hermeneutic approach was used. Its importance is to approach, through the keys that are given, the receivers of graphic narrative towards a valid interpretation, through an analytical and critical reading that allows a judgment close to objectivity, that is, to the work itself, for your understanding.

Keywords: Design, literature, hermeneutics, graphic narratives.

◆ Desarrollo

Las narrativas gráficas son aquellos modelos literarios como los cómics, las novelas gráficas, los libros álbum, los fotolibros y las animaciones, cuyas imágenes establecen una historia. Dicho de otro modo, son las que exponen a través de imágenes el relato de un autor, quien decide incluso si prescinde de los textos o no.

Der Strewelpeter (1844), de Heinrich Hoffman, y *Peter Rabbit* (1902), de Beatrix Potter, fueron obras innovadoras en su época porque los autores exploraron formas de narrar que no se conocían hasta ese momento por el tratamiento visual y conceptual que usaron, y marcaron el comienzo de una nueva literatura, la gráfica, que tuvo un mayor desarrollo y expansión en el siglo xx y un *boom* acelerado durante el siglo xxi.

El progreso industrial, los avances tecnológicos, los contextos sociopolíticos y culturales propiciaron una literatura creada por ilustradores —con el tiempo se identificaron como diseñadores—, que tomaron las riendas de contar historias y ya no sólo de ilustrarlas, como se había hecho en siglos pasados, incluso también por grabadores. Desde el siglo xx, el diseño asumió la creación narrativa que dio paso a modelos literarios en los que la imagen ocuparía el rol principal al establecerse un relato; con esta acción, esta disciplina ganó un terreno en la literatura (Lonna, 2017).

De muchas maneras se puede hacer una aproximación a la creación, al estudio y a la comprensión de narrativas gráficas porque son modelos literarios que permiten diferentes perspectivas para abordarlas; los cruces del diseño, las artes visuales y la literatura se detectan en una sola obra por los lenguajes empleados en ésta; sin embargo, cabe reconocer que otras disciplinas se han sumado también a la creación de este tipo de narraciones, ya que, en algunos casos, se aprecian rasgos de la publicidad, el cine o la arquitectura, por citar algunos ejemplos. Lo anterior muestra que estos modelos literarios son eclécticos y, por tanto, pueden ser analizados a partir de los lenguajes de las disciplinas implicadas.

Una obra de narrativa gráfica no se agota al apreciarla, sino que ofrece un juego más allá del mero análisis de los lenguajes involucrados al

configurarla. En otras palabras, la identificación de los elementos compositivos con los que cuentan el diseño, las artes visuales y la literatura son el primer paso dentro del juego creado por un artista o diseñador a través de una obra de este tipo, ya que, al involucrarse en la narrativa, el lector se da cuenta de que la propuesta es más extensa, aunque flexible, en tanto le permite ubicarse en la posición o nivel que mejor le convenga —ese nivel lo obtiene él mismo con su propio bagaje cultural, educación, valores, prejuicios, percepciones, sentimientos, etcétera—. Posteriormente, desde donde realice el desciframiento del juego de los significados de las imágenes (Pozuelo, 1989), el lector concluirá la lectura y, con ello, reflexionará sobre lo expuesto, interpretará lo que vio a partir de las relaciones entre objetos, personas o escenas contenidos en las imágenes (lo que en conjunto atrapan un tema, una trama o argumentos) y, al final, con una visión integral, comprenderá la obra en su totalidad.

La creación de la obra literaria, la obra en sí y la comprensión de ésta, son parte de un proceso que puede desentramarse a partir de la hermenéutica, que a través de los siglos ha pretendido que el lector comprenda textos de doble o múltiple sentido, para que se los apropie y los convierta en parte suya, pues se trata de una “disciplina particular ligada a la interpretación de los textos literarios, jurídicos o teológicos” (Vattimo, 1991, p. 57) que pretende que los textos sean interpretados y se reflexione sobre sus posibilidades de sentido, con el fin de que el lector los comprenda más allá de lo inminente y, con ello, se enriquezca su espíritu o su conocimiento.

En la década de los años sesenta del siglo xx, los filósofos Hans-Georg Gadamer y Paul Ricoeur propusieron una neo-hermenéutica, (lo que significaba que la disciplina se ampliaba respecto a los estudios de otras épocas) al considerar otros y diferentes puntos de vista o referencias, con el fin de enriquecerse y de que sus resultados fuesen más precisos al contemplar varias perspectivas de interpretación de un texto, lo que hacía flexible a la hermenéutica. Por otra parte, estos filósofos consideraron que debía darse una reflexión a la interpretación hecha, pero en todas las disciplinas (Vattimo, 1991). Es aquí en donde entra la necesidad de tender puentes entre el diseño, la literatura y la hermenéutica para una mejor comprensión de los modelos literarios de nuestra época que cada vez son más del tipo de narrativa gráfica.

Al enfrentarse a la obra, el lector puede tener preguntas y encontrar respuestas a sus cuestionamientos surgidos en el mismo texto, pero requiere de su reflexión, la cual tiene la posibilidad de tomar en cuenta varias perspectivas de análisis. Con una visión amplia puede comprender la potencia o capacidad de la obra literaria, explicar lo que se preguntó y convertir en familiar aquello que le resultó extraño inicialmente al enfrentarse a ésta, para validarlo y tener su propia interpretación y comprensión de la misma.

Las narrativas gráficas articulan varios lenguajes disciplinarios en su materialización, lo que las torna complejas y detona en el lector la necesidad de llevar a cabo un proceso hermenéutico. Este tipo de obras requieren de la acción interpretativa-reflexiva porque plantean relatos con imágenes, las cuales demandan ser observadas una y otra vez hasta caer en una inmersión para identificar qué hay más allá de la superficie de la imagen; dicho de otra forma, más allá de lo explícito. Se debe tener en cuenta que la lectura de imágenes implica la identificación de los enunciados contenidos en éstas, lo que conlleva a una reflexión a partir de la observación de cada uno de los elementos expuestos para establecer relaciones de sentido que conduzcan a la elaboración de un enunciado visual; de esta manera se puede explicar el contenido escondido o disfrazado en éstas. En contraste, las palabras, al combinarse de manera sintáctica, forman enunciados que no requieren de un proceso de reflexión previo para identificarlos o configurarlos.

En el proceso hermenéutico, según Paul Ricœur (2004) en *Tiempo y narración I*, existen tres fases que se interrelacionan (éstas son prefiguración, configuración y refiguración), a las que denomina mimesis (véase figura 1) —este término alude al concepto de arte de Aristóteles, en tanto re-presentación de la naturaleza—.

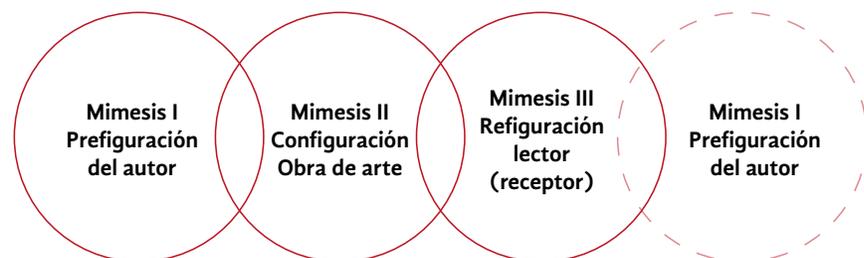


Figura 1. *Elaboración propia con base en Paul Ricœur, 2004.*

Para Ricœur (2004), cada fase produce un efecto en la otra, esto es, se vinculan activamente en el proceso de creación y recepción de la obra de arte, y para comprenderlo se requiere aislar cada fase para identificar qué sucede en cada una y de qué manera se interrelacionan. Para descifrar este desarrollo en las narrativas gráficas, a continuación se exhiben las articulaciones entre el diseño, la literatura y la hermenéutica.

❖ Mimesis I. Prefiguración

El autor de una obra de narrativa gráfica dice algo de manera particular; en su mente prefigura una idea, al hacerlo no puede dejar de lado sus sistemas de sentido, los relativos a su entorno, es decir, lo social, histórico, político, económico, religioso, cultural y artístico, pero tampoco deja fuera sus autorreferencias, que se relacionan con sus percepciones y conocimientos (en este último aspecto sobresale su experiencia con

el arte precedente), lo que en conjunto se refleja en la obra. Lo anterior explica por qué en las obras de arte, literarias o visuales, pueden encontrarse palimpsestos (Genette, 1989) o reminiscencias de movimientos artísticos, técnicas o autores anteriores, y a pesar de que el autor no tenga la intención premeditada de integrarlos, la carga de significaciones en su mente es liberada en sus obras en algún momento.

Cualquiera que pueda ser la fuerza de la innovación de la composición poética en el campo de nuestra experiencia temporal, la composición de la trama se enraíza en la pre-comprensión del mundo de la acción: de sus estructuras inteligibles, de sus recursos simbólicos y de su carácter temporal. Estos rasgos se describen más que se deducen. En este sentido, nada exige que su lista sea cerrada. Sin embargo, su enumeración sigue una progresión fácil de establecer. (Ricœur, 2004, p. 116)

Los artistas y/o diseñadores, los creadores, son agentes sensibles del medio en el que viven para capturar lo que experimentan en el día a día, y expresan con sus propias formas de representación lo que perciben del mundo. La sensibilidad e imaginación se articulan en la creación de una obra literaria en la que materializan su yo y su sociedad; su expresión tiene la condición de romper y continuar con lo anterior de alguna manera, de ir más allá de lo temporal, y con ello trascender (Rambla, 2007). En este sentido, Ricœur (2004) hace énfasis en el movimiento de innovación-sedimentación, lo que dicho de otra forma es una ruptura-continuidad que, si no se diera, no permitiría la existencia de la mimesis I o prefiguración de la que se parte.

◆ Mimesis II. Configuración

La naturaleza se mimetiza en la obra literaria, la cual habla del creador y su contexto, y encierra en sí misma una realidad o momento. De manera posterior a la prefiguración del autor, éste materializa una idea, ejecuta un concepto, una idea o un pensamiento, configurando a través de elementos de composición. Así, una narrativa gráfica es resultado del trabajo de configuración de un autor; sin embargo, es autónoma, en tanto trasciende a éste porque es su propia referencia al darse a los demás, se explica a sí misma, y así se le aprecia. Se interrelaciona la obra literaria con el lector porque la debe refigurar, y ésta guarda lo que un autor significa, y es a la vez una imagen (literaria o visual), la que exhibe un tema con el tratamiento que su creador decidió, basado en una sedimentación, mimesis I o prefiguración.

Con *mimesis* II se abre el reino del *como si*. Hubiera podido decir el reino de la ficción, según el uso corriente en crítica literaria. [...] La palabra ficción queda entonces disponible para designar la configuración del relato cuyo paradigma es la construcción de la trama [...] (Ricœur, 2004, p. 130)

❖ Mimesis III. Refiguración

Esta fase concierne al lector, el cual recibe la obra y de esa manera se interrelaciona con ella, como se muestra en el esquema previo (véase figura 1). La obra literaria es dada y la aprecia un lector, quien tratará de descifrarla. En esta fase inicia el proceso de interpretación para comprender lo que se ve o lee en la obra. Vale la pena señalar que la distancia en el tiempo es un factor determinante para realizar una interpretación, ya que la inexperiencia lectora suprime, mientras que la madurez de esta acción provee elementos para comprender con mayor profundidad una obra. En la fase de refiguración, el lector va actualizando la configuración de la obra por sus propias interpretaciones.

Generalizando más allá de Aristóteles, diré que *mimesis* III marca la intersección del mundo del texto y del mundo del oyente o del lector: intersección, pues, del mundo configurado por el poema y del mundo en el que la acción efectiva se despliega y despliega su temporalidad específica. (Ricoeur, 2004, p. 141)

Al refigurar la obra literaria, el lector parte de su propia prefiguración para comprenderla, de esta manera se relaciona con la primera fase que menciona Ricoeur (2004), sólo que de forma distinta porque en esta fase se trata de quien recibe la obra, lo que se identifica en el esquema (véase figura 1) con una línea punteada y gris. El lector con su propia prefiguración, es decir, con sus propios sistemas de sentido y sus autorreferencias, puede reconocer o ignorar la existencia de palimpsestos o reminiscencias de movimientos artísticos, técnicas o autores anteriores. Si reconoce algo de esto, su lectura, y por tanto su comprensión, es mayor en contraste con aquel que no tiene referentes suficientes para comprender significados que van más allá de lo explícito. Por lo anterior, los lectores se ubican en diferentes niveles de interpretación y comprensión de las obras de narrativa gráfica; sin embargo, vale la pena considerar que los sistemas de sentido y autorreferencias se modifican a través del tiempo, lo que habla de un proceso dinámico en los lectores.

Por otra parte, la refiguración, la que lleva a cabo el lector, es un proceso hermenéutico que consta de cinco acciones, las cuales Gloria Prado (1992), en su libro *Creación, recepción y efecto*, identifica como análisis, interpretación, reflexión hermenéutica, validación y apropiación, así como comprensión-autorreflexión.

Considerando lo anterior, a continuación, esta investigación trazará un puente entre la hermenéutica y los recursos del diseño y las artes visuales para dar claves que contribuyan a la obtención de un proceso hermenéutico válido, en tanto su objetividad se da por el apego a la obra misma, es decir, por medio de la materialidad de las imágenes. Su construcción se llevó a cabo por medio de un análisis crítico de este tipo de obras que van de 1950 a la actualidad y en las que se encontraron diversas técnicas de representación, efectos visuales, configuraciones artísticas, gestualidades, juegos narrativos, temas, conceptos, idiomas,

acabados, etcétera, contrastantes en cómics, libros álbum, novelas gráficas, fotolibros y animaciones.

1. Acción de análisis: se separan los componentes que integran una totalidad, se observa su estructura, y se lleva a cabo un análisis del texto explícito porque a partir de éste se da cuenta de qué hay y cómo es. El análisis puede ser fónico, sintáctico, semántico, semiótico o todos, en caso de ser necesario (Prado, 1992). En las obras de narrativa gráfica esta acción se lleva a cabo por medio del análisis diferenciado de los elementos de composición que se utilizan tanto en el diseño como en las artes visuales y la literatura (véase figura 2).

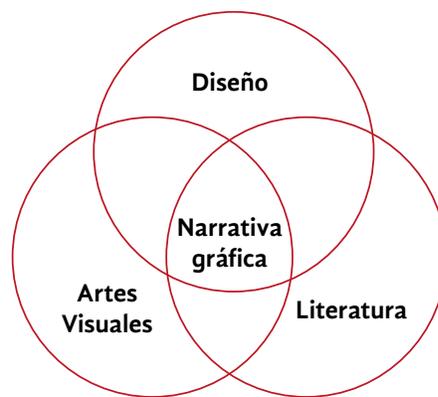


Figura 2. Disciplinas involucradas en narrativas gráficas.
Fuente: Elaboración propia.

En el diseño se pueden considerar las imágenes, el color, la tipografía, la retícula, el espacio físico o digital, los efectos visuales, señalados por D. A. Dondis (2017) en su libro *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*; la estética y las figuras retóricas, como explica Alejandro Tapia (1991) en su libro *De la retórica a la imagen*; además de los conceptos, los juegos narrativos gráficos (signos, símbolos, logos), la ergonomía, los sistemas y los costos de producción.

En las artes visuales se consideran los tipos de imágenes naturalistas, expresionistas, abstractas o figurativas, que identifica Rudolf Arnheim (1985) en *Arte y percepción visual*; o puntos, líneas, fondo/figura, textura, proporción, equilibrio, ritmo, por mencionar algunos elementos que expone Wucius Wong (2011) en su libro *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*; los estudios de iconografía de Erwin Panofsky (2004) descritos en su libro *El significado en las artes visuales*; así como las técnicas de representación, los palimpsestos (Genette, 1989), la estética (Gadamer, 1996) y las figuras retóricas.

En la literatura pueden considerarse las imágenes, las palabras, el tema, el argumento, el tiempo, el narrador, el espacio, el diseño, el fluir psíquico y

la concepción artística, como se abordan en el libro *Teoría Literaria*, que coordinaron Angenot, Bessiere, Fokkema y Kushner (2002); las figuras retóricas (de dicción y pensamiento, como de tropos) que expone Helena Beristáin (2008) en su *Diccionario de retórica y poética*; o los juegos narrativos literarios, así como los palimpsestos.

La segmentación por disciplinas permite identificar lo que cada área aporta a la configuración de una obra de narrativa gráfica, pues, con sus propios lenguajes (que se identifican por medio del análisis de sus elementos o recursos), cada una establece un código particular.

2. Acción de interpretación: en esta etapa, el lector, a partir del texto manifiesto de la obra, se interna en otra dimensión, que es la de los significados y sentidos implícitos a los que se llega a partir del texto manifiesto (Prado, 1992). La *conceptualización* al hacer una propuesta gráfica o visual es aquel eslabón dentro de una cadena de propiedades, que conforman un todo, que se extrae y puede detectarse a través de elementos ocultos, fuera de lugar o equívocos en una imagen. Así, se juega con la percepción del lector al engañar o disfrazar con un cambio sutil y se convierte en el detonador para descifrar los mensajes que un autor deja en sus imágenes o, dicho de otro modo, para iniciar un proceso hermenéutico. En la literatura, la conceptualización es la abstracción máxima de un relato que genera vacíos o *zonas de indeterminación*, como las reconoce Roman Ingarden (1998), las cuales provocan que el lector se asombre o extrañe porque no todos los referentes le son otorgados, lo que le implica interpretar lo que lee para comprender un concepto que va más allá de lo explícito o lo visible.

Al establecer el concepto a comunicar en la narración, el autor combina de la manera que considera pertinente los elementos compositivos, de tal modo que materialicen la idea. De esta forma, la imagen subvierte al texto, ya que a través de ésta se juega con la percepción del lector, activando un proceso mental que requiere esclarecer lo que se ve en ella para comprender su articulación entre una y otra dentro de las páginas de una obra de narrativa gráfica. La imagen puede encerrar varios significados, ya que se establecen varias enunciaciones a partir de su configuración, por ello el texto, si llega a incluirse, puede oponerla o complementarla.

3. Acción de reflexión hermenéutica: con esta acción se pone en tela de juicio la interpretación y lo interpretado (Prado, 1992), lo que permite descifrar las imágenes y, con ello, comprender lo que guardan dependiendo de quién las observa y su propia prefiguración. Así, el lector puede establecer relaciones con sus experiencias por medio de las siguientes claves:

- a. Enunciados a partir de los objetos contenidos en la imagen y dados por el establecimiento de relaciones de sentido entre éstos.
- b. Palimpsestos.
- c. Rasgos de gestualidad, ya sea comunicación no verbal efectuada por un lenguaje corporal, de expresiones o de relación entre sujetos u objetos.
- d. Signos que contienen sus propios significantes y significados.
- e. Textos u otras imágenes que, por oposición con una imagen, establezcan una relación de significado.
- f. Figuras retóricas que cambian el sentido de lo que se dice y cuya presencia en la imagen es sutil pero desestabilizadora.
- g. Relación fondo y figura, si es contrastante, esto es: simple y complejo, o positivo y negativo.
- h. Escala, es decir, proporción de los objetos o sujetos dentro del plano.
- i. Disposición espacial, es decir, lugares donde se ubican los objetos o personajes. Es por ésta que se puede dividir un plano en varios para establecer el orden de la idea dentro de la imagen: un antes y un después, un mayor o menor acercamiento y, por lo tanto, cierta importancia. La disposición espacial puede también usar o no perspectiva.

Estas claves son una guía para comprender lo que se dice en las imágenes y son herramientas para valorar de manera crítica la interpretación de cualquier lector.

4. Acción de validación y apropiación: el lector confronta su reflexión hermenéutica con su interpretación y con el texto manifiesto o literal, con ello asume una postura frente a la obra (Prado, 1992). Se da una apreciación de la articulación entre pensamiento y materialidad, es decir, al confrontarse el texto explícito con el implícito se trasciende la superficie de lo que hay en la imagen. Al tener las claves para la lectura de imágenes y el concepto de la obra se consolida la interpretación y tiene lugar la apreciación de la articulación entre la idea (pensamiento) y la materialidad (el objeto). De esta manera, se valida lo que se observa, porque las imágenes, para comprenderlas, requieren de una interpretación, si esa *idea* que se tiene de la obra se cuestiona y se obtienen respuestas que explican lo que entraña, se descifra entonces lo que oculta o disfraza, se dilucidan las

imágenes para que salgan a la luz los significados que dan sentido al relato del autor. Con esto, cualquier lector alcanza una apreciación estética que provoca la apropiación de la obra, porque se encuentra el sentido, se validan las relaciones por las que se *entiende* o comprende la obra.

- 5. Acción de autorreflexión:** en esta última fase, después de pasar por un proceso de análisis, interpretación, reflexión hermenéutica, validación y apropiación, el lector ha realizado juicios al respecto de la obra y ha encontrado respuestas a las preguntas surgidas durante su lectura, ahora comprende lo que le resultaba ajeno, es decir, se ha apropiado de la obra. De esta manera, lo desconocido se convierte en algo conocido (Prado, 1992). Las acciones anteriormente expuestas coadyuvan hacia una autorreflexión después de llevar a cabo un proceso hermenéutico de narrativa gráfica, ya sea de cómics, libros álbum, novelas gráficas, fotolibros o animaciones.

Esta investigación consideró un análisis crítico de varias obras de narrativa gráfica, en el que se detectaron algunas variables, como aquellas en las que se recurre a imágenes de alta abstracción (las que eliminan todo tipo de referente para reconocer los objetos o circunstancias contenidas). En este tipo de obras se requiere indagar acerca de su contexto para reforzar apreciaciones preliminares, al hacerlo se pueden detectar afirmaciones a esos supuestos, o bien, contradicciones, por lo que deben leerse una a una las páginas y establecer distintas perspectivas de lectura.

Por otra parte, las narrativas gráficas difieren de los cuentos o libros ilustrados porque sus imágenes no adornan los textos, incluso hay trabajos en los que se prescinde de las palabras, o bien, lo que se dice en la imagen se opone o complementa al texto. También son distintas a los libros objeto (en el caso de libros álbum, novelas gráficas o fotolibros) porque las imágenes, en su articulación entre unas y otras, transmiten un mensaje, sin que ello signifique una secuencialidad (Shulevitz, 1985); son flexibles respecto al uso del espacio, pero también lo son en cuanto a las técnicas de representación utilizadas y diversas, y a que pueden usar cualquier tipo de imágenes, ya sean naturalistas, figurativas, expresionistas o abstractas.

Al atrapar al lector y dejarlo inmerso en las imágenes de una obra de narrativa gráfica se ofrecen varios niveles de refiguración de la misma, es decir, varios niveles de comprensión, al igual que lo hacen otro tipo de obras literarias. Esa es la razón por la que estos modelos literarios no son experimentos ni objetos de diseño, sino obras literarias, pues además cuentan con las características que les confiere la literaridad (Culler, 2002).

◆ Conclusiones

Ver una imagen es una cuestión de percepción; sin embargo, averiguar qué hay en ella, descubrir el sentido y la intención de cada objeto, personaje o escena que se encuentra representado, supone un proceso de lectura de imagen para descifrar su código visual, compuesto por iconos, símbolos o signos, lo que dirige a una interpretación de todo lo que está en el conjunto. Esto requiere una acción del raciocinio para establecer relaciones sintácticas y semánticas que permitan la comprensión de una sola imagen, una a lado de otra, y todas las que conforman una obra de narrativa gráfica. Por lo anterior, el análisis crítico de los recursos de cada una de las disciplinas que se involucran en una obra literaria de este tipo, como el sugerido en esta investigación, ayuda a la comprensión de los lenguajes empleados en la configuración de una narración gráfica.

La inmersión que se requiere en la lectura de cómics, novelas gráficas, libros álbum, fotolibros y animaciones (narrativas gráficas) contribuye a que el lector observe a detalle, porque las imágenes contenidas en este tipo de literatura sugieren varios significados, lo que las torna infinitas en tanto no se agotan sus contenidos. Lo anterior da lugar a diferentes tipos de lectura e interpretación: a pesar de que se inicia con una refiguración del autor, al llegar a los lectores, la obra se refigura, por lo que cada uno realiza su propia interpretación. Vale decir que ésta puede resultar errónea, por ello, la presente investigación contribuye, con las claves expuestas entre la hermenéutica y los recursos del diseño y las artes visuales, a aproximar a los lectores a una interpretación válida, por medio de una lectura analítica y crítica que permita emitir un juicio cercano a la objetividad, es decir, a la obra misma.

El enfoque hermenéutico desentramado en esta investigación manifiesta su conveniencia en el estudio de narrativa gráfica porque está orientado a textos de múltiple sentido, además de que su flexibilidad, al considerar otros y diferentes puntos de vista o referencias, enriquece los resultados de interpretación y comprensión de texto, de ahí la pertinencia de recurrir a los recursos del diseño y de las artes visuales.

Maurizio Ferraris (2000), en su libro *La Hermenéutica*, menciona que “todo intérprete mira el mundo desde una propia, irreductible perspectiva; cada rostro es una máscara, detrás de la cual se esconde otra” (p. 33), por lo que se arguye que no hay una sola interpretación válida, y se infiere que la interpretación del mismo lector cambia por la distancia en el tiempo, como se mencionó en la mimesis II, la de refiguración, ya que al enfrentarse otra vez con la obra, puede encontrar nuevos significados derivados de la madurez de sus sistemas de sentido y de sus autorreferencias adquiridas. Por ello, mientras más se involucre el lector, generando preguntas y estableciendo relaciones de sentido, alcanzará una mayor apreciación estética.

La imaginación de los autores no conoce límites, por lo que no hay recetas únicas para crear, pero tampoco para comprender una obra. La creatividad en el establecimiento de un relato sigue siendo, desde que

se originaron las primeras narrativas gráficas, la que propicia y mantiene en constante movimiento y evolución a la literatura de nuestros días, que es mayormente gráfica. 

Referencias

- Angenot, M., Bessiere, J., Fokkema, D. y Kushner, E. (2002). *Teoría Literaria*. (2a. ed.) México: Siglo XXI.
- Arnheim, R. (1985). *Arte y percepción visual*. Madrid: Editorial Alianza.
- Beristáin, H. (2008). *Diccionario de retórica y poética*. (9a. ed., 1a. reimp.) México: Porrúa.
- Culler, J. (2002). La literaturidad. En M. Angenot, J. Bessiere, D. Fokkema y E. Kushner (Dir.), *Teoría Literaria* (pp. 36-50). (2a. ed.). México: Siglo XXI.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. (2a. ed.) Barcelona: Gustavo Gili.
- Ferraris, M. (2000). *La hermenéutica*. (1a. ed. en español.) México: Taurus.
- Gadamer, H. (1996). *Estética y hermenéutica*. (Trad. Antonio Gómez Ramos.) Madrid: Tecnos.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. (Trad. Celia Fernández Prieto.) Madrid: Taurus.
- Ingarden, R. (1998). *La obra de arte literaria*. (Trad. Gerald Nyenhuis H.) México: Universidad Iberoamericana/Taurus.
- Lonna, I. (2017). *El libro álbum. Lecturas desde el diseño*. México: Universidad Iberoamericana.
- Moreiro, J. (1996). *Cómo leer textos literarios. El equipaje del lector*. Madrid: Editorial EDAF.
- Panofsky, E. (2004). *El significado en las artes visuales*. Madrid: Alianza Editorial.
- Pozuelo, J. (1989). *Teoría del lenguaje literario*. Madrid: Cátedra.
- Prado, G. (1992). *Creación, recepción y efecto. Una aproximación hermenéutica a la obra literaria*. México: Diana.
- Rambla, W. (2007). *Estética y diseño*. (1a. ed.) Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca.
- Ricœur, P. (2004). *Tiempo y Narración I: Configuración del tiempo en el relato histórico*. (5a. ed.) México, D. F.: Siglo XXI.

Shulevitz, U. (1985). *Writing with Pictures. How to Write and Illustrate Children's Books*. Nueva York: Watson-Guption Publications.

Tapia, A. (1991). *De la retórica a la imagen*. México, D.F.: UAM-Xochimilco.

Vattimo, G. (1991). *Ética de la interpretación*. (1a. ed. en español. Trad. Teresa Oñate.) España: Paidós.

Wong, W. (2011). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. (17a. Tirada). Barcelona: Gustavo Gili.

Sobre la autora *Ivonne Lonna Olvera*

Doctora en Letras Modernas, maestra en Museos y licenciada en Diseño Gráfico, con especialidad en Diseño de Futuros, es investigadora de cultura digital, museos y narrativas gráficas. Experta en diseño gráfico y editorial, ha sido curadora de exposiciones como “Metanarrativas. Arte, diseño y tecnología”, en el Museo Franz Mayer, la Galería Andrea Pozzo, S. J. y Radio Educación, así como “Layout México. Narrativas de la inconformidad”, en el Centro de Exploración y Pensamiento Crítico de la Universidad Iberoamericana. Además, es conferencista nacional e internacional, autora del libro *El libro álbum. Lecturas desde el diseño* (2017) y miembro del Consejo Consultivo de la Revista *Economía Creativa*, del Centro de Diseño, Cine y Televisión, en donde también es profesora de la licenciatura en Mercadotecnia y Publicidad. Actualmente es miembro activo de la Red de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina, así como académica asociada en el Master Museum Education de la Universidad de Glasgow, Escocia, y en el Erasmus Mundus Joint Masters Degree Children's Literature, Media and Culture, de la misma universidad escocesa.