



Facultad De Artes

Entre Globos Y Viñetas: Hacia Una Estética General Del Cómic

(Tesis para obtener el grado de licenciado en Artes Escénicas)

Por: Ignacio Xabier Echevarría Johnson

Profesor Guía: Simón Pérez, Sociólogo

Santiago, 2013

Gracias, Gracias No Se Molesten...

Gracias a todos aquellos que hicieron posible este proceso:

A Simón, por ser mi lazarillo y llevarme de la mano

En este terreno pedregoso.

A mi padre

Por tener la paciencia necesaria

Para aguantar a este extraño hijo y sus aún más extrañas ideas.

A Francisco y Guillermo

Por insertar la semilla del cómic en mi ADN

Y por hacerla germinar.

Y por último, pero en ningún caso menos importante, gracias (y aplausos)

Para Carol, que fue mi editora silenciosa,

El duende detrás de la almohada.

Gracias a todos.

INTRODUCCIÓN

Cuando inicié este proceso de tesis, me pregunté una cosa ¿Qué temática me interesa, y de la cual se haya escrito poco? Mi respuesta inmediata fue: el cómic. Siempre he sido un lector ávido de historietas y novelas gráficas, y me pudre cuando la gente habla de su estética y se llena la boca opinando de sus formas y lenguajes sin siquiera haber tomado una de estas maravillosas revistas. ¿Pero por qué ocurre esto? ¿De quién es la culpa? En primer lugar de las personas, porque hablan sin fundamentos, desde lugares comunes y basados en ideas generales que comparte la mayoría de la gente. Pero en segundo lugar, hay una culpa no menos de quienes realmente leemos cómics y quienes los hacen. Esto porque quienes están en el medio, solo se han dedicado a crear y a leer, pero no a formar una teoría o una línea meta-cómic en donde se cree un marco de análisis sobre el género. Finalmente, producto de esta negligencia investigativa y teórica, es que no existen categorías dentro del cómic y todo funciona dentro de una nebulosa ligada netamente a la intuición.

¿Qué hacer frente a este panorama? Justamente mi idea fue crear una suerte de marco divisorio en donde se pudieran encontrar y agrupar formas comunes dentro del cómic para su mejor análisis y división. Para estas divisiones he considerado los elementos estéticos que admiten menores interpretaciones por parte del lector, con el fin de reducir al mínimo las posibilidades de incomunicación de las partes enjauladas en una discusión de borrachera intelectual. Elementos como tipo de dibujo, cantidad de

globos y de carteles son algunos de los elementos que he tomado en consideración para hacer estas divisiones, y que a lo largo de este ensayo podrán hacer el juicio de si son o no acertadas, y desde ya hago la convocatoria a destruir mis divisiones y crear unas nuevas, con el fin de construir un marco teórico digno de este gran arte que es el cómic.

La metodología que he decidido usar en mi investigación es la más simple y básica de todas: la vivencia. Con esto quiero decir que para analizar cómics y sus fundamentos teóricos hay que leer cómics. Si bien hay libros teóricos que nos apoyaran en nuestra fundamentación, la mayor parte se hará en terreno, con revista en mano, analizando desde los elementos más básicos hasta los más complejos de este arte, para llegar así a concluir con un esbozo de estética general del cómic y encontrarnos también con una forma de catalogar los mismos.

Para lograr esta catalogación, he pensado el trabajo en cuatro partes: un primer capítulo en donde se hablara del cómic como un concepto. En este episodio se introducirá al lector en el mundo del comic de manera conceptual, para que así entienda el contexto socio-político del que es hijo el cómic. En el segundo capítulo nos enfocaremos principalmente a hablar sobre los códigos que debemos entender del cómic para lograr comprender su forma. En otras palabras, es una especie de introducción al formalismo de este arte. Luego un tercer capítulo, en donde se buscará una estética general del cómic. Es decir, analizaremos punto por punto los elementos estéticos que componen este arte, tratando de descubrir elementos transversales a todos los estilos de cómics que analizaremos. Podríamos decir que este es el cuerpo del trabajo, la parte más dura. Y una cuarta parte en donde veremos la relación del

cómic con otras artes escénicas o relacionadas con la actuación, particularmente con el teatro, la performance y el cine.

Esos son los capítulos que conformarán el trabajo y sus breves descripciones. Como pueden ver, los tres están enfocados a responder una sola gran pregunta ¿Qué es el cómic? Respuesta que trataremos sea satisfactoria para nuestros lectores.

Por otro lado esta investigación podría convertirse en un infierno intelectual si nos vamos por las ramas, o al menos esa fue mi percepción inicial. De esta forma, (y para evitar que abandonen mi ensayo tras la segunda página) es que he tratado de escribir de la forma más distendida y didáctica posible, ejemplificando paso a paso cada uno de los ejemplos que voy dando y recomendando tebeos para que así la educación del lector vaya acorde con la progresión del ensayo. Por otro lado también he tomado la figura narrativa de quien escribe las editoriales de los cómics; ese personaje que tiene un dominio aparentemente muy amplio de la historia del cómic, pero que se da la licencia de bromear y salirse de los marcos formales de una editorial clásica pero siempre apoyado de datos duros y contundentes que abalan su postura, algo así como un “experto buena onda”.

Sin duda esta imagen del editor fue fundamental en mi cruzada por construir una identidad teórica dentro de este estudio; este estudio no podía ser netamente intelectual y teórico, justamente porque el cómic no funciona así. Sería una suerte de colonización fascista desde el mundo de la teoría hacia las historietas. Es por esto que tomé a este personaje para que me personificara y me ayudara, ya que además de hacer todo más fácil, crea una suerte de estética compartida con el cómic, dualidad

que a mi juicio es interesante y que ayuda a su comprensión, ya que utiliza el mismo lenguaje.

Otro elemento que consideré de gran ayuda a la hora de poder ejemplificar los distintos elementos del cómic, es el uso reiterado del humor. Al igual que en el cómic, esta figura proporciona elementos narrativos que ayudan a su comprensión, y que muchas veces hacen más liviana la carga de elementos sumamente densos. El ejemplo más claro de esta figura está en el cómic de Marjane Satrapi: *Persépolis*; bueno, yo trato de hacer algo parecido, aunque con menos talento claro está.

Como pueden darse cuenta, este, a pesar de que es un trabajo académico y funciona bajo sus métodos, no lo será en materia narrativa, ya que pienso que esto acercará al lector con el arte en cuestión, y por otro lado le dará el alma que necesita para hablar de un arte tan poco estudiado. Ya luego, si a alguien le interesa el tema, puede comenzar a generar estudios más académicos, no es mi caso. Lo que yo propongo es una investigación empática con el arte y con el lector, planteando mis argumentos bajo una lógica académica, pero no abusando de ella, para no convertir el trabajo en un proceso de aula.

Espero que disfruten del trabajo vertido en las próxima páginas, ahí está por un lado el esfuerzo de una investigación de un semestre, pero también las sistemáticas lecturas de toda una vida, y ojalá con ellos algún nuevo lector se interese por este mundo, que es tan vasto como el de cualquier otro arte; ya con eso mi misión estará cumplida.

CAPITULO I: “EL CÓMIC COMO CONCEPTO”

¿Alguna vez se leyeron durante su paso por el colegio el extraordinario libro de Genaro Prieto titulado “El socio”? bueno, en cierto sentido el cómic es como el personaje de aquella historia: todos hablan de él; lo citan a diestra y siniestra; se llenan la boca hablando de su estética y formas particulares de abordar las temáticas; pero la verdad, es que son muy pocos los que entienden qué es el cómic, de donde viene, para dónde y cuáles son sus fundamentos. En este primer capítulo trataré, de la forma más didáctica posible, definir lo que es técnicamente el cómic. Esto porque durante las próximas paginas será el tema principal y es de suma importancia manejar un lenguaje común, para que no nos perdamos en el camino, y podamos seguir de la mano (sólo como amigos).

¿Qué se nos viene a la cabeza cuando pensamos en la palabra cómic? Nos imaginamos inmediatamente dibujos, generalmente chistosos, ligados a alguna broma; o algún cuadro en donde se hable con ironía sobre algún tema político, todo acompañado de una jocosa caricatura. ¡Claro! Eso es cómic...o al menos una parte de ello, sin embargo, ¿me creerían si les digo que hay mucho más, y no solo eso, sino que durante mucho tiempo el cómic fue utilizado con fines bastante más oscuros que sólo sacar risitas?

Partamos por lo más básico para definir el comic (y ya que vamos a hablar de temáticas “pop”, consultaremos medios “pop”): “Se llama historieta o cómic a una

«serie de dibujos que constituyen un relato», «con texto o sin él», así como al medio de comunicación en su conjunto”. (Wikipedia.com, 2013. *historieta*. <http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>)

Bajo esta primera definición, debo decir que sí, es cierto; y que no, es una vil mentira. ¿Por qué? En primer lugar, es verdad que es una sucesión de imágenes que construyen un relato (si tuviéramos muchas imágenes inconexas podríamos decir que estamos en presencia de un collage u otra cosa). Sin embargo existen algunos que están compuestos únicamente por una imagen que cuenta todo el relato, ayudándose únicamente con un pequeño texto contextualizador. Recordemos el humor minimalista de Copi o el de Quino.

Por otro lado, cuando dice “con texto o sin texto” entro en una crisis (al menos en una primera instancia). Si bien es cierto que hoy en día existen comics sin texto, en donde se muestra una sucesión de acciones o tomas (“de cámara”) que narran un suceso particular, no es menos cierto que eso es sumamente moderno. De lo contrario podríamos decir que el cómic es de los primeros medios de expresión del mundo, ya que las pinturas rupestres de los antiguos hombres muestran sucesiones conexas de imágenes. Otro ejemplo es el clásico *via crucis* de los cristianos, en donde se relata mediante imágenes el camino que siguió Jesucristo hasta su crucifixión y muerte (si pongo *muerte* entre comillas, le daría un aspecto más dramático al suceso, pero no lo haré, no caeré en la tentación). Sin embargo estas pinturas e imágenes no son consideradas cómic.

¿Entonces qué falta para que sea considerado comic? La respuesta está en el contexto histórico-social. El comic es parte de una revolución tecnocrática propia del

siglo XX, del alzamiento de una clase media y de la “desburguización” del arte.(Moix, 2007)

Estos dos puntos son de suma importancia. En primer lugar no se puede hablar de comic sin tener en cuenta los medios de comunicación masivos, ya que fueron pieza fundamental a la hora de crear un lenguaje común y una cosmología en torno al cómic. Y en segundo lugar, no se puede hablar de cómic hasta que la clase media comenzó a consumir y a crear arte, bajándola del pedestal burgués donde se encontraba.

Si bien esta clase media que surgía, tenía ansias de proliferar intelectualmente, no es menos cierto que todavía el arte, en general, no estaba abierto para todos. Esto fundamentalmente porque las óperas y el teatro eran muy caros, y si es que se quería instruir en pintura y en música había que ir directamente a la cuna de estas, vale decir: Europa. Y si es que ya vivías en Europa, debías tener el dinero para comprar las entradas y para comprarte el traje de gala necesario para entrar a estas actividades sociales. De esta forma, la clase media comenzó a desarrollar formas artísticas aptas para su comprensión, y que imitasen lo más posibles las formas burguesas. Así nació el musical, como sucedáneo de la ópera. Recordemos que uno de los grandes impulsores de este género fue Brecht, quien consideraba que el arte era un elemento fundamental para que el pueblo se diera cuenta de que estaba siendo oprimido por las altas clases sociales. Así nacieron grandes obras musicales como “*La ópera de los tres centavos*” o “*Acenso y caída de la ciudad de Mahagonny*”.

Ahora la pregunta es ¿de dónde nació el cómic? Bueno, en el año 1895 (mismo año del nacimiento del cine) se lanza *The Yellow Kid*, tira cómica creada por Richard F.

Outcault y que fue publicada fundamentalmente en *New York World* de Joseph Pulitzer y en el *Morning Journal* de William Randolph Hearst (personaje que después tomaría Orson Welles para inspirarse y crear “*El Ciudadano Kane*”).(Moix, 2007) Esta tira cómica es considerada el primer cómic, porque fue el primero en hacer uso de “bocadillo” o globo en donde se inserta el texto. Otro dato interesante es que este personaje no solo dio el primer paso en lo que al cómic se refiere, sino que también le dio el nombre a lo que luego se conocería como “prensa amarillista”, esto por su nombre, *yellow*, que significa amarillo en inglés, y por los temas que trataba en sus chistes.

Sin embargo esto fue solo un primer acercamiento al cómic. Aún falta mucho camino por recorrer. En esta época las artes todavía estaban monopolizadas por la burguesía y eran ellos quienes las validaban. De esta forma es que el cómic sólo tuvo relevancia en materia artística en dos sentidos: el primero lugar es como materia humorística, editados como tiras cómicas en las últimas páginas de los periódicos; y en segundo lugar, como material de entretenimiento y aprendizaje para niños. No fue hasta los años 30's que el cómic tomaría una función importante en lo que a *Mass Media* se refiere.

Cómo ya habíamos dicho anteriormente, el acceso al arte era caro, pero por sobre todo limitado, ya que no todos podía entrar en un teatro o en una galería de arte. Sin embargo la revolución tecnocrática impulsada originalmente por la burguesía (ya que eran ellos quienes estudiaban en esa época) sin darse cuenta “democratizó” el arte.

Terensi Moix hace una acotación en palabras muy simples para lograr entender de donde vienen el cómic (aunque no haga directa referencia a él, por alcance sí lo hace):

En el transcurso de un siglo, la revolución burguesa ha permitido el desarrollo de unos sistemas técnicos que han condicionado no sólo un sistema de distribución (cuyo fin es el "alcance"), sino toda una red de especialización que en manos de la clase media ha dado origen a lo pop, moderno, genuino y completamente inviable en otra época de la historia.(Moix, 2007. P.41)

Si analizamos el párrafo de Moix nos daremos cuenta que lo que él dice es que gracias a que la mano de obra comenzó a hacerse más especializada, llegó en consecuencia más educación a las clases antes relegadas, lo que ocasionó productividad artística. Esto sumado a una revolución en términos de la producción en serie, le daba a las clases medias y baja mayores oportunidades de educarse y crear cultura. Era un círculo virtuoso, que para ojos de la burguesía sólo atentaba en contra de la calidad del arte, pero que a la larga demostró su "utilidad", sobre todo en la proliferación de un sistema de consumo de arte dentro de una lógica de mercado.

Hasta ahora llevamos tres partes que son claves a la hora de entender cómic como un concepto: imágenes en secuencia, texto (aunque sabemos que hoy en día se puede prescindir de él) y contexto social (siendo este último, a mi gusto, el más importante). Pero nos falta uno muy importante y que solo lo esbozamos arriba: el contexto técnico.

Ya aclaramos que la clase media estaba recibiendo más educación, y que económicamente estaba empoderada, lo que le daba acceso no solo a adquirir cultura, sino que también a generarla. Sin embargo nos topamos con un contexto histórico sin precedentes: la crisis económica de los 30's. Este suceso histórico dio un giro de 180° a lo que al cómic se refiere.

El mundo estadounidense (y a ojos norteamericanos tendría que decir “valga la redundancia”) estaba en crisis, y sus ciudadanos no sabían qué hacer. Curiosamente es acá donde el cómic deja de ser un elemento netamente humorístico e infantil, y comienza a funcionar como elemento alienador de las masas, haciéndolos olvidar sus problemas económicos, y desplazándolos a mundos fantásticos de súper héroes y aventuras.

Las cifras son concluyentes, en los años 30's se hicieron muchos de los cómic más importantes que conocemos actualmente: 1931: *Dick Tracy*; 1933: *Flash Gordon*; 1934: *El Llanero Solitario*; 1936: *The Phantom* (o *el fantasma* como lo conocemos en Latinoamérica); 1937: *Príncipe Valiente* (que si bien no es tan conocido por el público en general, es una joya del cómic); 1938 *Superman*; 1939: *Batman y Tarzan*; 1940: *Capitan America*. (Moix, 2007. P.285) Estos nombres son relevantes si es que sabemos que antes de los años 30's este arte estaba relegado a chistes de periódico o a historietas de niños. Quizás uno de las grandes obras (si no la única) que se adelantó a su época fue *Little Nemo in Slumberland* en 1905 de la mano del visionario Winsor McCay.

Lo más curioso es el tipo de cómics que salieron durante esta época: superhéroes. El público norteamericano necesitaba levantar la moral después de esta

crisis, y qué mejor forma que mediante historietas. Su precio era accesible para toda la clase media y baja norteamericana, estaban en todos los kioscos del país y además les proporcionaban momentos mágicos (de evasión, es cierto, pero mágicos al fin y al cabo). De esta forma, las editoriales norteamericanas comenzaron a introducir en el inconsciente colectivo de su público, elementos que hoy en día son propios del yanqui promedio. ¿Cabe alguna duda de que *capitán América* proporcionó una cuota importante al chauvinismo norteamericano? ¿O qué *Superman*, que durante los años 60s tuvo un gran número de enemigos soviéticos, no sirvió de propaganda para la clase media se uniera a la lucha contra el comunismo? Si piensan que no es así, por favor háganmelo saber, aunque dudo que alguien esté en desacuerdo, la cosa está en colores.

La verdad es que no quiero ahondar mucho más en este tema, en primer lugar porque no es lo que nos compete, y en segundo porque no soy experto. Si quieren profundizar más, en la bibliografía encontrarán a Terencia Moix. Esta aproximación es más que nada para que se armen un concepto general de lo que es, y lo que no es el cómic.

A modo de conclusión diremos que el cómic no es otra cosa que una sucesión de imágenes y textos (aunque ya no es fundamental), que tiene una ubicación histórica determinada, (por lo que antes de *Yellow Kid* ni pensar en el concepto) y que está apoyada por una revolución técnico-social. Eso en términos muy simples.

CAPÍTULO II “EL CÓMIC Y SUS CÓDIGOS”

Ahora que ya tenemos más o menos clara la película sobre qué es un cómic y de donde viene, creo que es hora de comenzar a explorar los distintos elementos de este, y así ir comprendiendo estéticamente este arte, para formarnos una opinión más detallada de cada elemento que lo compone.

A lo largo de este capítulo revisaremos los elementos que componen el cómic, pero desde un punto de vista práctico, es decir, tratando de hacer entender por qué las cosas son de una forma y no de otra. Por ejemplo hablaremos de las viñetas y de cómo debe componerse, pero lo que es más importante, por qué debe ser así. Esa será la tónica de este capítulo. Podríamos decir no se relaciona de manera directa con el capítulo anterior, ya que este fue meramente contextualizador, mientras que este ya tiene una finalidad práctica. Sin embargo ambos están relacionados en la medida que los dos nos ayudan a crear una concepción de lo que es el cómic como una idea artística.

De más está decir que al igual que el resto de los modos de expresión, el cómic también tiene sus códigos y sus convenciones, que son de conocimiento público, y que facilitan su lectura e interpretación. Estos códigos se basan en una característica esencial, su carácter estático.

El cómic es un híbrido entre la pintura, la literatura y cine. Contiene elementos de los tres. Lo que corresponde a la pintura es más que evidente: la línea, el dibujo. El cómic está formado de una sucesión de dibujos (no de fotografías. Si así fuese, se llamaría foto novela, que es otro subgénero del cómic), que si bien, estáticos, el lector logra otorgarles movimiento en la medida que pasa de un cuadro a otro. De cierta forma el cómic gana una cualidad que es contraria a él, todo gracias a la magia de la imaginación.

La parte que corresponde a la literatura es muy clara: los textos de cada personaje. Si bien corresponde a la literatura, hay que ser más específico y decir que corresponde a la literatura dramática, ya que el texto junto al “bocadillo” es muy similar a la forma en que se estructura un texto teatral, en donde se pone el nombre del personaje, luego dos puntos (:) y lo que dice. Ese “nombre con los dos puntos” son equivalentes al delta del globo (la parte puntiaguda que indica a que personaje corresponde el parlamento). Sin embargo en muchos cómics se usan elementos que podrían ser categorizados dentro de la literatura narrativa. Este elemento es el “cartucho” o “cartel” como prefiero llamarlo yo. Se le llama así al cuadro puesto en la viñeta, que narra alguna acción que no es fácil de explicar en dibujos. Por ejemplo “un mes después”. Si bien en un comienzo solo tenía fines aclaratorios, a medida que el cómic fue progresando estilísticamente, este tomó mayor importancia. Hoy en día se utiliza a modo de narrador, o también como los pensamientos de algunos personajes (desplazando al globo en forma de nube), o simplemente para introducir elementos poéticos en la narración. (Jacobsen, 2001)

Por último están los elementos que corresponden al cine: los planos, puntos de vista e iluminación. Cualquier viñeta está comprendida narrativamente en alguno de los cuadros cinematográficos: plano general, plano americano, primer plano, etc. Esto dependiendo del giro narrativo que quiera darle el dibujante a su obra. A sí mismo, el punto de vista que se toma, también es propio del cine: picado, contrapicado, ojo de pez, etc. Y por último, la iluminación que se le otorga a las viñetas, que cumple también una función narrativa y dramática, puesto que con un estilo puntual de iluminación, se pueden generar estados de ánimo en los personajes o atmosfera en los escenarios.

Cómo dije al inicio del capítulo, todos los recursos del cómic parten de la base de que es un arte estático, es decir, no existe movimiento alguno en él más que el que el lector le puede otorgar en su mente. Es por esto que todos sus recursos funcionan en torno a esta característica, componiendo de manera pausada (que a la larga se vuelve fluida. Te darás cuenta cuando leas un cómic) una narrativa con tantas variantes como el cine o la música por poner algunos ejemplos.

Vamos a analizar uno a uno algunos de los elementos del cómic, para que de esta forma puedan comprender su importancia dentro de este, y cuál es su rol estético.

A) LA VIÑETA COMO SÍNTESIS NARRATIVA

La viñeta es la unidad más pequeña del cómic. Esta resumida en un cuadro. Es equivalente a un fotograma en el cine, o a una acción en el teatro (Jacobsen, 2001). Esta unidad debe ser precisa a la hora de elegirse, debe ser útil, narrar, de lo contrario, si no aporta a la historia, se convertirá en una viñeta muerta y estéril.

Volvámonos *snoobs* por un momento y citemos a nuestro querido amigo, el viejo Aristóteles, que dice en su poética:

Un todo es aquello que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que no se encuentra después de ninguna otra cosa, pero después de lo cual es natural que algo se encuentre o esté a punto de encontrarse. Fin, al contrario, es aquello que por su propia naturaleza se encuentra después de alguna otra cosa o es su consecuencia necesaria, o simplemente, le sucede en el orden natural de los hechos. Después del fin no hay nada más. Medio es lo que se encuentra después de otra cosa, habiendo otra después de él.
(Aristóteles, Siglo IV a.c. Cap. VII)

Bajo este punto de vista, cada viñeta debe ser precedida de una, y subseguida de otra, pero siempre manteniendo una lógica narrativa (por favor salgámonos de la lógica aristocrática lineal y clásica. Si, sé que es una cita de Aristóteles, pero vamos, sé que se puede extrapolar la lectura), en donde cada pieza forma parte de un gran todo y nada se escapa.

De esta forma, lo que trato de decir es que en la viñeta, debe estar sintetizado tanto el movimiento o la acción del personaje; el texto, si es necesario; y la narración por “toma de cámara”. Esto, para luego ser sucedida, de otra viñeta que también debe ser sintética y así sucesivamente. En resumen cada viñeta es un pequeño cuadro a analizar. Incluso, en algunos cómics más actuales, como por ejemplo *The Sandman* de Neil Gaiman, cada cuadro podría ser considerado una obra de arte particular, lo que da mucho material para analizar.

Esto de que la viñeta es una síntesis de sucesos, no es una ocurrencia mía sin fundamentos. Solo pensemos en el mundo editorial del cómic. Este trabaja bajo una lógica pura de mercado, en donde la eficiencia debe ser máxima. Los cómics deben tener cierta cantidad de páginas (existen muchos formatos dependiendo de la editorial), y por ende deben economizar en espacio, y mostrar solamente lo importante y trascendental para que la historia se entienda. Por esto, tanto los movimientos como los textos deben ser precisos y no derrochar espacio. Podríamos decir por ende que la gran limitante del cómic es su formato de revista (así como el del cine fue en su momento los royos, que obligaban a las películas a durar más o menos 90 minutos, etc.), ergo, hay que hacerlo rendir al máximo.



Hagamos un ejercicio de prueba para reconocer todos los elementos hablados:

Esta es una tira cómica del dibujante argentino Liniers (2005. P. 42) Como ven, tiene que sintetizar toda la idea en ese espacio. Perfectamente podría haber cortado la última viñeta en dos y así tener más espacio para explicar el chiste, sin embargo él toma la determinación de entregarle más espacio y así darle más importancia al hecho de que los dos duendes se van caminando juntos y distendidamente. De hecho, ese cuadro es tan importante, que tiene un diseño distinto en el enmarque.

Ocurre un hecho muy extraño. Uno pensaría que el cómic al ser estático no trabaja con el tiempo. Sin embargo observemos el fenómeno que ocurre con este ejemplo. Las dos primeras viñetas tienen un tamaño idéntico, y están pegadas. Esto nos da la impresión de que cada una dura lo mismo y están inmediatamente seguidas: que cuando termina una, comienza inmediatamente la otra. Sin embargo en el paso a la siguiente viñeta, hay un espacio de separación, lo que inmediatamente nos da la sensación de que hay un espacio de tiempo, que no se muestra, pero que el lector lo completa en su mente, antes de que ocurra la viñeta que sigue. Por otro lado también, esa última viñeta tiene una temporalidad diferente a la de las otras dos, esto porque al ser más grande, toma más tiempo en ser observada, lo que crea inmediatamente una sensación de desfase temporal con respecto a las otras dos viñetas.

Este extraño fenómeno lo explica de forma muy didáctica, aunque un poco simplonamente Udo Jacobsen diciendo que:

... El formato de viñeta a partir de figuras regulares (rectángulos tradicionalmente) contribuye a variar el ritmo de lectura. Una viñeta horizontal alentaré la lectura, mientras que una vertical la acelerará. De esta manera, un manejo adecuado de los formatos logrará crear una dinámica de lectura mucho más variada. (Jacobsen, 2001. P.50)

Este fenómeno es generalizado, no sólo se da en el cómic. En el teatro por ejemplo, cuando se cierra un plano y se crea una escena enmarcada en un espacio muy acotado, esto da la sensación de intimidad, y pasa que el tiempo pareciera pasar más rápido. Es solo una sensación, sin embargo en el espectador ocurre. Por otro

lado, pasa todo lo contrario cuando las escenas se abren al escenario completo, este tiempo se dilata (imaginariamente) y da la sensación de que transcurre todo más lento.

Ahora que ya entendemos cómo funciona la viñeta y cómo trabajan en conjunto, apelando siempre a la síntesis y a la practicidad, debemos dar el siguiente paso: ese espacio imaginario que existe entre viñetas, ese movimiento que no está impreso en el papel, pero que es tan real y necesario como cada uno de los elementos de los que hemos hablado.

B) EL MOVIMIENTO ENTRE VIÑETAS

Como dije anteriormente, el movimiento entre viñetas es un espacio que no existe realmente, es un espacio imaginario entre una viñeta y otra, pero que el lector debe llenar, de lo contrario no será capaz de justificar la viñeta que sigue, ni la que subsigue.

A mi juicio este es el requerimiento básico que el cómic le exige al lector; como el cine exige que puedas ver y escuchar. Si no se es capaz de unir mediante la imaginación una viñeta y otra, todo queda inconexo. El cómic, al ser un arte simbólico, en donde cada viñeta es un eslabón de una gran cadena semiótica, necesita del link entre cada uno de los eslabones, de lo contrario todo se desarma.

Por otro lado, si bien es cierto que el cómic le exige al lector que haga la transición entre una viñeta a otra por medio de su propia imaginación, no es menos cierto que ese paso tiene todas las flexibilidades del mundo para ser como el lector quiera. Usemos como ejemplo el mismo dibujo de Liniers que tenemos más arriba.

Entre la viñeta dos y la tres sin duda que hay un espacio de tiempo (Ya dijimos anteriormente que incluso hay un espacio físico y real entre viñetas, lo que hace más evidente aun ese espacio de tiempo no contado). Un lector puede imaginarse que luego de decir los textos de la viñeta dos, los duendes puntiagudos se quedaron mirando largo rato, luego simplemente se dieron la vuelta y ocurrió la viñeta tres. Otro lector podría imaginarse que luego de decir los textos de la viñeta dos se dieron la vuelta inmediatamente y comenzaron a caminar hacia el horizonte y luego de que llevaban un rato caminando, ocurrió la viñeta tres. Y así podría haber tantas interpretaciones como personas lean el cómic y cada una de ellas es tan real y valida como la otra.

Si bien es cierto en ninguno de los dos ejemplos se cambia el trasfondo de la tira cómica, no deja de ser verdad que toma matices distintos en uno y en otro. Mientras el primero le entrega más importancia a una pausa “psicológica” (si es que se puede hablar en esos términos tratándose de caricaturas) en donde los duendecillos reflexionan sobre lo ya dicho, el segundo le entrega mayor importancia a la relación de amistad entre ambos personajes, creando un ambiente más romántico y amoroso (incluso dependiendo de la velocidad que le otorgues a la caminata de los duendes, también variaría el contenido de esa relación).

Como podemos ver, estos elementos son intangibles y no están en las manos del dibujante controlarlos. A no ser que ponga una acotación diciendo por ejemplo “se fueron caminando lentamente” o algo así, pero esto sería ser como esos viejos dramaturgos que tratan de controlar todo lo que se hace en la puesta en escena. Algo así como García Lorca (quien merece mis más contorsionadas reverencias), que en

cada texto que escribía, ponía una acotación, para que quien osase dirigir una obra suya, lo hiciera a su manera. Algo así como un director silencioso tras las sombras de la dramaturgia.

Ahora que este espacio ha quedado zanjado, seguiré avanzando en nuestro periplo aclaratorio sobre los elementos de la viñeta.

C) ECONOMÍA DEL TEXTO

Como ya dijimos anteriormente, el capital del cómic es el espacio. Esto porque las editoriales les exigen a los dibujantes trabajar bajo un formato, y estos deben respetarlo. El ejemplo más claro es el de las caricaturas de periódicos: los dibujantes saben que constan con un recuadro de 4x5 cm por ejemplo, y ahí deben realizar su caricatura y ahí verán ellos si hacen una sola viñeta o 20, pero el espacio seguirá siendo el mismo.

Ya sabemos que el cómic es un híbrido de varias artes. Sin embargo espacialmente la viñeta se divide en dos: el dibujo y el texto. Eso es en términos sumamente básicos. Debe haber un equilibrio entre ambas partes: no puede ser solo texto, porque se convierte en literatura, ni puede ser solo imagen porque muchas veces no se logra expresar completamente lo que se quiere.

Veamos un ejemplo en donde el texto sea más importante que la imagen, para poder ver el real valor de la economía en la palabra:



Este es una tira cómica de Quino (1993.P.45), famoso dibujante argentino, conocido por su humor eminentemente político, pero camuflado bajo metáforas cotidianas e infantiles. En la tira cómica ocurren cosas que no son realmente trascendentales, como el hecho de que el papá está leyendo el diario. Eso es solamente para contextualizarlo en algún lugar común y que el lector se identifique con la cotidianeidad del pensamiento de Mafalda (la niña). De cierta forma esta contextualización forma parte de un texto invisible, pero que no es necesario escribirlo, porque las imágenes lo dicen por sí mismas, escribir un cuadro que explique la situación, sería caer en redundancia.

Si analizamos el texto, nos daremos cuenta que *Mafalda* llega directamente a plantear su reclamo. Nunca saluda a su padre o da recibo de que viene entrando a la habitación. Esto fundamentalmente porque no sería un aporte al argumento de la tira cómica. El hecho de que se hayan saludado o no, no forma parte importante de la historia. Pero sí lo es el primer bocadillo que dice el padre: "sonamos". Esto da recibo de que *Mafalda* es una niña muy preguntona y siempre quiere entender cómo funciona el mundo, lo que al padre en ese minuto le causa molestia, ya que está leyendo el diario. Es un detalle que sin duda, da una mayor profundidad a los personajes.

Ahora vamos cuadro por cuadro. En el primero se plantea una pregunta de *Mafalda*, que es contestada por el padre en el segundo cuadro. Todo esto se

argumenta de la forma más sintética posible, haciendo referencia única y exclusivamente a lo que se quiere referir, dejando afuera cualquier otra idea que puedan tener los personajes. Sin embargo en el cuadro tres solamente existe un bocadillo que dice “pero decime...”. Luego en el cuadro que sigue continúa la argumentación y el remate del chiste. ¿De qué sirve ese tercer cuadro? ese cuadro cumple una función estilística imprescindible a la hora de contar bien un chiste. Es algo así como la pausa previa que hace el humorista antes de rematar con un gran final. El dibujante usa el recurso del tiempo que explicamos anteriormente para hacer que la lectura se retrase unos instantes, y luego pase al siguiente cuadro, ocasionando el remate del chiste.

“¡HEY! ¡Pero estamos hablando de economía del texto!” podría pensar alguien. Sin embargo cuando me refiero a economía en el texto, no me refiero a ser austero con él, sino más bien todo lo contrario, me refiero al correcto aprovechamiento de los recursos. No se saca nada tratando de armar esta tira en una sola viñeta, si es que no va a quedar bien explicada; tampoco se saca nada haciéndola en una hoja de 20 viñetas, si va a quedar muy “estirada” la argumentación (como cuando los niños cuentan historias, y no saben cuándo parar, y finalmente todo termina siendo muy aburrido).

Ahora que ya tenemos claro el hecho de que el texto en el cómic debe ser bien dosificado y utilizado en pro del argumento central del mismo, podemos seguir avanzando en nuestra primera fase introductoria. Ahora avanzaremos a la última explicación conceptual de esta primera parte.

D) NARRACIÓN CON IMÁGENES

Como dijimos anteriormente, el cómic es un arte en el cual el dibujo es el que lleva la línea dramática. De esta forma la utilización de planos se vuelve trascendental a la hora de narrar y matizar una obra. Anteriormente dijimos que el uso de las distintas formas y tamaños de las viñetas, harían variar al lector su tiempo de lectura, tardando menos en viñetas pequeñas, y más en las más extensas. Pero esta no es la única forma de influir en la narración. Otros factores son la iluminación, el plano de la toma y el punto de vista de la toma. Usaremos un extracto de un cómic (Gaiman, 1999. T. IX P. 7) (en la siguiente página está el ejemplo) para ejemplificar todos los factores de los que estamos hablando, y así darlos a entender mayormente.

No analizaremos el contenido de los globos de texto, pero sí la forma del globo, puesto que en algunos casos (como en el ejemplo) el globo forma parte del arte de la ilustración; también veremos la distribución de las viñetas, y los factores anteriormente nombrados que aportan a la narración del cómic.

Existe un contraste muy grande entre las viñetas del ejemplo: las seis primeras viñetas son primeros planos de las caras de los dos personajes (en la 3ra viñeta hay un poco más de zoom), y luego la viñeta abierta del personaje de *Morpheus*, en donde se muestra algo así como un plano americano, pero ligeramente abierto por debajo de las rodillas. Esta contraposición funciona en primer lugar para cambiar el ritmo de la lectura y darle dinamismo, sin embargo tiene un fin subliminal, y es que después de la conversación entre los personajes, se remarque la jerarquía que tiene uno sobre otro, dándoles un aspecto épico a la imagen del señor de los sueños al terminar la página.



Los puntos de vista en las tomas, influyen directamente en la percepción que tiene el lector sobre un momento específico de la historieta. Un contrapicado, como en el caso de la viñeta abierta del ejemplo, hace ver al personaje más grande e imponente de lo normal, mientras que un picado hace el efecto contrario.

Otro factor que juega una función narrativa es el cambio de color en el fondo de la viñeta. Si nos damos cuenta, en las primeras cinco viñetas el fondo es naranja, mientras que en la sexta es blanca, y en la séptima viñeta es verde. El cambio del naranja al blanco nos da la sensación de destempe que siente el personaje al darse cuenta de su error. Luego el viene la viñeta final, que tiene fondo verde. Este cambio de color nos da la pista (y a esto se le suma el contrapicado de la toma) de que el personaje tiene todo bajo control, y que tendrá que tomar una dura decisión que sabe podrá cumplir.

Otro elemento narrativo importante es la iluminación. Hay mucha sombra en la cara de ambos personajes, lo que nos habla de una conversación de carácter íntima y probablemente secreta. Luego nos damos cuenta de que la luz proviene de velas puestas en el suelo, sin embargo la cara del personaje de la última viñeta sigue incólume a la iluminación, como si no fuera afectada, esto (junto a la forma que tienen los globos de diálogo del personaje) nos da a entender que es una característica importantísima del personaje, su carácter sombrío.

Por último están los globos de textos (o bocadillos). Acá entramos en un terreno netamente formal. Antiguamente, cuando las historietas comenzaron su evolución, los globos de texto se limitaban únicamente a contener los textos de los personajes. Luego se les comenzó a dar características relacionadas con estados de ánimo, o incluso características sonoras. Por ejemplo, cuando el personaje gritaba, se veía un globo estridente y lleno de puntas, para simular un grito. O en otros casos cuando había explosiones, las onomatopeyas se mostraban como grandes letras que trataban de expresar el sonido del acontecimiento. Otro gran ejemplo son los clásicos “pow!” de la

serie de comics "Batman" (que también se llevaron a la televisión en esa horrenda, pero entretenida serie protagonizada por Adam West); o también nuestro conocido "PLOP!" de Condorito.

Sin embargo esta práctica se popularizó y podríamos decir que se pulió, llegando a niveles sublimes, otorgándole a un personaje un tipo de globo y de tipografía permanentemente, como es el caso del ejemplo que dimos anteriormente. En *The Sandman* el personaje central, *Morpheo*, cada vez que habla, sus globos de textos son de color negro, sombríos y con letras blancas, lo que le da al lector una pista sobre su forma de hablar. También hay otros ejemplos netamente tipográficos, en donde algún personaje, si bien habla con bocadillos normales, la tipografía con la que se escriben las letras, da a entender alguna característica del habla de este. Por ejemplo, si vemos un personaje que está vestido de árabe, y dentro de su globo, aparecen letras con una tipografía que pudiéramos asociarse con caracteres árabes, eso nos daría una pista inmediata de que el personaje tiene un acento diferente que el de otro, otorgando características sonoras a un arte que está incapacitado de generar sonidos.

Algunos autores como Udo Jacobsen, a esta sobre importancia que se le da al globo de texto y a su tipografía (siendo parte importante de la ilustración) le llaman "Metaforización" del Globo (Jacobsen, 2001. P. 90). Que no es otra cosa que sintetizar características psicológicas y sonoras de un personaje y estamparlas visualmente en un lugar que luego será recodificado sonoramente (dentro de nuestra cabeza cuando leamos).

Como podemos darnos cuenta, se le otorgan características poéticas a algo que pertenece netamente al campo del dibujo. Este quizás sea uno de los lugares más

complejos de analizar dentro de un cómic, ya que entramos en un plano semiótico, en donde la letra ya no es solo una letra, sino que es parte de un cuadro plástico. Algo así como el conocido “esto no es una pipa” de Rene Magritte. Con la diferencia que la tipografía de la letra es la que entra en conflicto directo con el género en donde se plasma, puesto que pretende tener una textura sonora, cuando solo es una línea sobre el papel.

En este sub capítulo nos extendimos un poco más por motivos lógicos, me parece que en materia de narración de imágenes es donde el cómic es más complejo y por ende es donde más debía profundizar. Me parece también que ahora que se entiende relativamente bien las herramientas que el cómic maneja, podemos entrar en materia estética, que es sin duda el tema central de nuestro ensayo.

CAPÍTULO III “HACIA UNA ESTÉTICA GENERAL DEL CÓMIC”

Como bien dice el título del capítulo, durante el transcurso del mismo, trataremos de buscar elementos generales de la estética del cómic. ¿Por qué digo generales? La respuesta es obvia, podríamos pasar toda la vida (en realidad mucho menos, pero es para darle dramatismo a esta fiesta) buscando en cada género y subgénero del cómic cuáles son los elementos estéticos que lo definen, pero ese no es el sentido de este capítulo.

Ya analizamos en términos conceptuales los elementos del cómic: la viñeta, el texto y su economía, iluminación, etc. Sin embargo, aún no entendemos estéticamente estos elementos, y es eso lo que buscaré abarcar brevemente en este capítulo.

Primero habrá que aunar posiciones en lo que entendemos por estética. En mi mente surge un conflicto muy grande: pienso en desempolvar los antiguos textos de Kant (que en realidad no los desempolvaría, ya que los tengo en el pc. Y sí, no pague por ellos, los descargué de forma gratuita), pero mi sentido común me lo impide. Creo que lo que debemos entender por estética en este caso debe ser lo más simple posible, desprovisto (si es posible) de las terminologías complejas que nos han entregado los padres de la filosofía moderna y comprender el concepto desde un punto de vista “popular”, tal cual es el mismo fenómeno del cómic... “POPular”.

En este caso, la estética la consideraremos como el conjunto de elementos estilísticos y temáticos que crean la armonía del mundo del cómic, teniendo en cuenta la relación indivisible de cada uno de los elementos que dan origen al cómic como un gran todo.

En otras palabras, analizaremos estilísticamente cada parte del cómic, pero pensando que son solo pequeños engranajes de una gran maquinaria, lo que si bien les entrega un grado de autonomía artística, no están completamente exentas de relación con los otros elementos, ya que todos trabajan para el mismo jefe: el cómic.

Me he extendido más de la cuenta en esta idea, pero con el único fin de que quede bien claro. Traspasando el ejemplo al teatro, lo que haremos será algo así como entender indistintamente la actuación, la escenografía, el texto, la iluminación, etc. Comprendiendo que todo por separado no es nada, pero todo junto se llama teatro y tiene elementos estéticos generales que pueden ser analizados (Respiración agitada).

Espero que hayamos quedado claros con lo que entenderemos por estética, porque ahora entraremos de lleno en los diferentes elementos a analizar. Pienso que en términos simples debemos dividir estéticamente el cómic en tres elementos: Dibujo, Texto y Temática.

Debemos entender que el dibujo en sí es lo primordial en el cómic, no existe tal sin el dibujo. Por otro lado el texto es un refuerzo a las ideas del primer elemento y por último la temática es el conjunto de "dibujos con textos", unidos por una línea dramática. En otras palabras podríamos decir que cada uno de los tres elementos es más específico que el anterior.

A) EL DIBUJO

Como ya dijimos anteriormente, el dibujo es el elemento primordial del cómic. Existen estilísticamente tantas formas de dibujar como dibujantes hay. ¿Y para qué vamos a hablar luego de quienes son los encargados de pintar y ponerle la tinta a los dibujos?...y si ya, más encima, empezamos a hacer las infinitas combinaciones entre ambas, no terminaríamos nunca de encasillar los infinitos estilos de dibujo. Bajo ese punto de vista podríamos decir que no existe una forma de agruparlos (humana, porque celestial seguro que la hay. ¡Esos tipos organizan todo!). Sin embargo yo pienso distinto. Dentro de mi historia como lector de cómic, he logrado distinguir (muy a grandes rasgos) cinco tipos distintos de ilustración. Y debo advertir que ninguno es privativo del otro ni mucho menos dogmático, lo que significa que puede haber elementos que se entremezclan en muchos casos. Esta esquematización es únicamente para entender los tipos y sus propósitos de cada cual.

Los cinco estilos que he logrado distinguir son: la caricatura, el heroico, el realista, el moderno y el *manga*. Debe decir que cada uno de los grupos los he bautizado yo, por lo que debo explicarlos uno a uno.

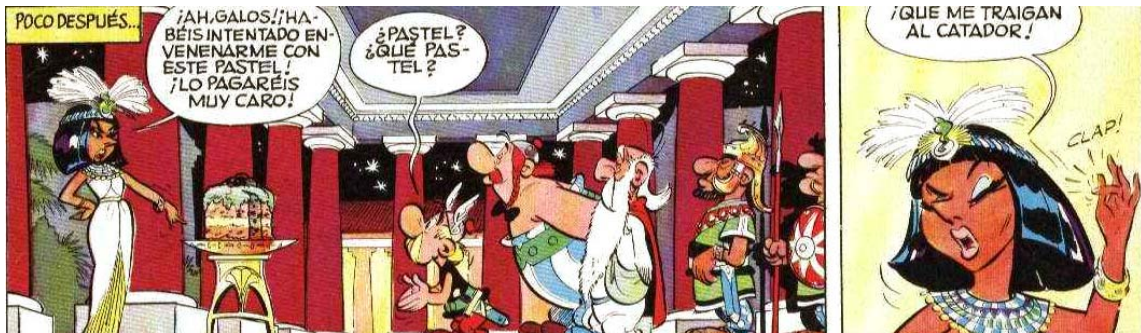
a) La Caricatura: Es aquel estilo de dibujo que está, por cosas de formas, más ligadas al dibujo para niños, lo que no significa necesariamente que sea infantil. En general las formas de los personajes tienden a ser más curvas, lo que crea sensaciones de empatía con los personajes. También suelen exagerar partes del cuerpo, para darles características jocosas a los personajes. En términos más técnicos, podríamos decir que para la ilustración de estos personajes no se toma tan estrictamente las proporciones “davincianas” del ser humanas. Un claro ejemplo es

Asterix el galo (o *Asterix y Obelix* como también se le conoce) de Goscinny o los dibujos de Hanna y Barbera. En este tipo de dibujos en general los personajes no mueren, son casi inmortales. Si les dispara, solo se ennegrecen, pero no salen los litros de sangre que debieran salir. Podríamos decir de paso, que no hacen referencia a las leyes de este mundo, en donde la gente muere y etc.

Sin embargo este estilo, cómo hemos dicho anteriormente, no es privativo de los demás. Existen obras en donde se utiliza este estilo de dibujo, pero que detrás hay un trasfondo mucho más realista; en donde sí muere gente y en donde sí sufren los personajes. Un ejemplo claro es *Persépolis* de Marjane Satrapi. En este cómic (que podríamos llamarlo novela gráfica, pero sería entrar en explicaciones que no vienen al caso) se utiliza un estilo de dibujo sumamente infantil, justamente para disfrazar lo terrible que fue la vida de Marjane durante la dictadura religiosa en Irán. Esta obra es francamente un lujo y la recomiendo. También fue llevada al cine hace unos años con mucho éxito. Pero parece que me estoy saliendo del libreto y mi jefe me está retando.

Curiosamente (y para terminar con este estilo de dibujo) debo decir que en nuestro país, la gran mayoría de dibujantes, se especializó en este estilo: Pepo (*Condorito*), Eduardo Armstrong (*Ogú y Mampato*) y Guido Vallejos (*Barrabaces*) entre muchos otros. Podríamos tener mil hipótesis de porqué en nuestro país la gran mayoría de los cómics fueron para niños, o dirigidos al humor, pero eso es harina de otro costal.

Aquí abajo les dejaré un ejemplo del estilo caricaturesco (Gosciny, 1965. P.29). Después de cada explicación estilística les regalaré un ejemplo para que puedan compararlos, y también para que piensen que las hojas avanzan más rápido.



b) Heroico: Sigamos avanzando en tratar de definir los distintos estilos de dibujo dentro del cómic. Luego, viene un estilo que es intermedio entre el caricaturesco y el realista. A este lo he denominado “heroico”. He elegido ese nombre, justamente porque se utiliza en general (no siendo privativo de otras temáticas) para las historietas de héroes y de superhéroes (por favor entender la diferencia entre ambos).

Anteriormente dije que este estilo es intermedio entre la caricatura y el realista. Esto lo digo, porque aún características de ambos. Por un lado las proporciones de los personajes suelen ser muy ligadas a las de la vida real, pero por otro lado, estas no alcanzan a ser tal cuales serían en un retrato fotográfico (ni tampoco lo buscan).

Como bien dijimos con respecto al estilo caricaturesco, ahí se exageran características evidentes de los personajes, como grandes narices, grandes pies y manos, ojos muy grandes y expresivos, etc. todo esto para darle mayor capacidad expresiva y jocosa al dibujo. Sin embargo en el estilo heroico los lugares físicos que se

exageran son otros, y funcionan de una forma mucha más subliminal y propagandística.

Bajo mi mirada, el personaje que encarna este estilo (aunque haya sido retratado de mil formas distintas) es *Superman*. Con esto hago referencia principalmente a sus comic entre los años 30s (en donde nació) hasta los 80s, luego en los 90s las técnicas cambiaron y el personaje se renovó mucho. Este *Superman* al que me refiero, si se mira a primera vista tiene características muy reconocibles: su fisionomía es acorde a las proporciones del ser humano real, sin embargo no busca dejar de ser un dibujo y parecer una fotografía.

Todo eso es a primera vista. Pero no es un personaje real, fue ideado y pensado. Su mentón es cuadrado y rígido, su pecho es fibroso y muy inflado, al igual que sus bíceps. Y por último usa calzoncillos fuera de los pantalones, cosa que puede parecer chistoso, pero que hace referencia directa a los deportes olímpicos de lucha libre y atletismo, lo que a su vez es una propaganda racista al culto al cuerpo que había durante los años 30s (Moix.2007).

Cómo podemos ver, en este estilo se hace todo lo contrario a lo que se hace en el caricaturesco, los cuerpos se exageran para que se vean bellos y no para que se vean chistosos o feos. En otras palabras, a través del dibujo se tratan de representar personajes mejores que nosotros, y no peores. ¿Dónde he escuchado estas palabras antes? Ah sí, un tal Aristóteles lo había dicho en su poética. Bueno, en este caso es lo mismo, en el estilo caricaturesco se muestran personajes peores que nosotros, mientras que en el heroico se muestran personajes mejores que nosotros (todo esto en términos generales. Recordemos que estas categorías no son dogmáticas). Una

asociación no menos, si es que se habla de cosas tan triviales y aparentemente tan superficiales como historietas.

Por otro lado también es muy curioso que el auge de este estilo haya sido en la década del 30, en donde EE.UU. necesitaba plasmar en la gente ese chauvinismo que los caracteriza, ya que tenían encima la gran crisis, y de esta forma evitar que se desmoronara todo el sistema capitalista. Y por otro lado debían luchar contra una oleada de ideas Leninistas que, en esos años, estaban probando que el comunismo era viable. En otras palabras, este estilo de dibujo no era otra cosa que propaganda, que debía ayudar a sostener al gigante norteamericano, y que mejor forma, que la raza y la superioridad física.

Ahora, volviendo a lo que al dibujo mismo se refiere, este estilo no está exento de elementos fantásticos, sin embargo pareciera ser que las leyes de la física actúan de otra manera para los superhéroes, lo que inserto en la temática, se vuelve completamente creíble y verosímil. Algunos ejemplos de este estilo son: *Superman* de Jerry Siegel, *Sincity* de Frank Miller, *HellBlazer* de Alan Moore (aunque el que realmente desarrolló al personaje de *John Constantine* fue Jamie Delano y luego Garth Ennis), *El Predicador* de Garth Ennis, etc. La gran mayoría de los cómics se hacen bajo este estilo, esto principalmente porque es muy amigable a la vista, además de que no es especialmente adverso para los dibujantes, y también porque el mercado se ha ido autorregulando en materia de gustos, y finalmente este ha sido uno de los estilos que más le acomoda leer a la gente, ergo, hay más referentes, ergo hay más donde inspirarse.

Les dejaré un ejemplo para que puedan darse cuenta empíricamente del estilo, con una de los mejores dibujantes de todos los tiempos: Burne Hogarth (1982. P.15) Era llamado por sus pares “el Miguel Ángel del noveno arte”, esto por su talento para representar el cuerpo humano. Resalto principalmente por su serie *Tarzan* entre los años 1937 a 1945.



c) Realista: En tercer lugar está el estilo al que denominamos “Realista”. Cuando usamos esa palabra, inmediatamente pensamos en el género pictórico “realismo” o “súper realismo”, o incluso en el teatro realista de finales del siglo XIX. La verdad es que tiene más que ver con el género pictórico, pero sin formar parte de él.

Traté de pensar en varios términos simples para categorizar a este grupo, sin embargo me pareció que la palabra calzaba bastante bien comparativamente hablando con los otros estilos de dibujo. Decidí ponerle ese nombre, justamente porque se

acerca mucho más al mundo cómo lo conocemos. Las proporciones anatómicas de los personajes suelen ser bastante más cercanas a las de nosotros mismos. A veces en este estilo pareciera que las imágenes son fotos que se les han administrado algún filtro o efecto para que parezcan dibujadas. Este estilo se usa mucho para novelas gráficas de corta duración y de géneros muy marcados, probablemente porque requiere de mucho detalle y pulcritud en los dibujo, lo que exige más tiempo por cada viñeta. Y si a esto le sumamos el juego contra el tiempo, ya que hay que sacar un número de la revista cada cierto tiempo...se hace poco práctico.

Algunos cómics que usan esta técnica de dibujo son por ejemplo *Corazón De Arlequín* de Neil Gaiman, *La Fuente De La Vida* de Darren Aronofsky (si, el mismo que después dirigió la película) y *Los Tecnopadres* de Alejandro Jodorowsky. Siendo este último de ciencia ficción y movido extrañamente por un motor surrealista, pero sin embargo el trazo de la línea y el estilo de dibujo son netamente realistas.

Es interesante lo que provoca en el lector este estilo de dibujo, crea un acercamiento bastante más próximo con los personajes y con el mundo que se plantea. Esto, porque como ya dijimos anteriormente, entre viñeta y viñeta existe un espacio en movimiento que lo rellena el lector (si leen algún cómic se darán cuenta de que es bastante más dinámico de lo que se podría pensar a primera vista), y al ser los dibujo muy realistas, ese movimiento mental genera la ilusión de estar viendo una película.

Todavía recuerdo cuando leí *The Fountain* ("la fuente de la vida" en español), las imágenes pasaban frenéticas frente a mis ojos sin querer detenerse, algo así como la ansiedad que siente un obeso mórbido que tiene en frente una larga mesa de "té

Club” llena con los más exquisitos y grasosos manjares. La magia de las imágenes daba crédito del gran artista visual que es Kent Williams (Ilustrador del gran cómic *Hellblazer*). Quedé tan “cachudo” con el cómic que decidí ver la película, para ver si sacaba nuevos datos que había dejado pasar por alto. Cuando la vi, era exactamente igual a los recuerdos que tenía en mi mente sobre el cómic. Seguramente Oronofsky lo usó de Story Board para las tomas de cámara y los diseños visuales. Ahí fue cuando me di cuenta a ciencia cierta de la tarea mental (inconsciente) que hace el cerebro al rellenar los espacios “en blanco” cuando lees un cómic. Esa fue mi gran conclusión. Con respecto a la película, fue una pérdida de tiempo, fue como haberla visto dos veces, y en la segunda, haberme dado cuenta de todos los errores de continuidad.

Antes de terminar con este estilo hay que hacer una aclaración muy importante: este estilo no busca en ningún caso que la gente crea que los dibujos son fotografías. Siempre, por muy realista que sea el dibujo, se dan pistas para que se note que es cómic y no fotonovela. Abajo les dejo un ejemplo de dibujo “realista” para que se den cuenta vivencialmente a lo que me refiero (Gaiman, 2003. P.8)



Si bien cuando nombramos los diferentes estilos a explicar pusimos como cuarto al “moderno”, destruiré ese orden y pasaré directamente con el *manga*. Esto porque me parece que es mucho más cercano a los otros tres estilos que hemos explicado. Sin embargo trataré de ser breve y lo más claro posible, ya que este estilo sólo da para hacer una tesis.

d) El Manga: Hay que partir haciendo la aclaración que *Manga* es la palabra japonesa para hacer referencia a las historietas en general, sin embargo, fuera de Japón, esa palabra se utiliza para hacer referencia a las historietas que vienen del país del sol naciente. Por otro lado, y de la mano del *Manga* está el *Animé*. Esta palabra hace referencia a toda animación hecha en Japón. Un gran ejemplo que ya es casi pecado no conocer es *Dragon Ball*; las historietas de *Gokú* y sus amigos serían

consideradas *Manga*, mientras que los monos animados serían considerados *Animé*. Así de simple.

Podría parecer grueso denotar a toda la historieta que se hace en un país dentro de un mismo saco estilístico, y sí, lo es. Sin embargo el estilo general del manga es trascendental a todas sus sub estilos. De hecho hoy en día un sinnúmero de autores estadounidenses utilizan este particular estilo para darle características orientales a sus creaciones, y la influencia es tan evidente, que incluso llega a dar vergüenza ajena.

¿Cuál es la característica particular de este género? No es solo el lugar de procedencia. Hay una característica que define a este género en sí mismo, y es la unión casi inseparable de elementos expresivos “serios” y otros excesivamente expresionistas y exagerados. Con esto quiero decir que un personaje que está dibujado al más puro estilo heroico, puede pasar súbitamente al estilo caricaturesco de un segundo a otro y luego volver al heroico. Esto se explica fundamentalmente con la línea de pensamiento de los personajes, en donde sus “cambios de estilo” se deben a variaciones psíquicas o emocionales súbitas, como por ejemplo enojo, incomprensión, vergüenza, etc.

Lo más interesante de estos cambios, es que cada una de las formas que adoptan los personajes al percibir una emoción particular, es parte de un gran lenguaje de signos que todo aquel que conoce de *Manga* entiende. Por ejemplo cuando un personaje se siente incómodo, inmediatamente aparece una gran gota sobre uno de los lados de su cabeza.

Esta suerte de cadena semiótica de emociones que funciona en el *Manga* no es accidental, tiene sus raíces en lo más profundo de la cultura japonesa. Recordemos que los japoneses son un pueblo muy ligado a sus tradiciones ancestrales, y unas de ellas son: el teatro *Noh* y el teatro *Kabuki*. Si bien en su forma y estructura son diametralmente opuestas (partiendo de la base que uno es con máscaras físicas y la otra máscaras de maquillaje), en ambos casos lo que se prioriza es la expresividad de los rostros en una primera instancia (y luego la del cuerpo con el movimiento). En estos teatros los personajes suelen ser alegóricos, por lo que deben tener expresiones que denoten emociones muy marcadas, además de universales. Lo que significa que cualquiera que representara la obra para su señor, debía tener una máscara o un maquillaje similar. De esta forma las emociones comienzan a iconizarse y a tomar formas reconocibles. De ahí el paso al *manga* es sumamente lógico.

Otra característica primordial del *manga* es la presencia de grandes ojos en sus personajes, ojos que están fuera de toda proporción humana. De hecho si existieran personas con esos ojos en la vida real, serían más parecidos a lémures que a personas. Estos ojos son fundamentales en el *manga*, porque forman gran parte de la expresividad exagerada que tienen los personajes. Sin embargo hay algunos dibujantes que no recurren a este recurso, son pocos y podríamos decir que son excepciones a la regla...algunas magistrales excepciones, como Katsushiro Otomo, creador de *Akira* o en el caso del animé, Hayao Miyasaki creador de *Mi vecino Totoro* y *El viaje de Shihiro* entre muchas otras.



Como podemos darnos cuenta en el ejemplo de arriba (Toriyama, 1980. P.8), hay personajes que se dibujan “en serio”, pero que luego cambian su forma y se vuelven caricaturescos. Esto genera una suerte de dualidad con los personajes, en donde uno se pregunta ¿Cuál es la forma real? Y la respuesta es “las dos”. Todo depende del espacio en que se presente el personaje y de la emoción que predomine en él. Suena difícil, pero una vez que se adquiere el código, todo se vuelve considerablemente más sencillo. Y lo mejor es que es un lenguaje universal dentro del cómic, lo que significa que todas las sublimaciones de estados de ánimo son equivalente en todos los *mangas*.

Otra característica muy importante del *manga* es su color. La gran mayoría de los *mangas* se hace en blanco y negro. Hay algunas excepciones como *Akira* (y que

excepción), pero generalmente son en blanco y negro. Y otra particularidad que tienen, es su forma de lectura, que es de al revés de los comics occidentales, es decir, de atrás para adelante. Este detalle se debe principalmente a que los japoneses leen de derecha a izquierda, al contrario de los occidentales que lo hacemos de izquierda a derecha.

Algunos ejemplos de manga son *Akira* de Katsushiro Otomo, *Ranma ½* de Rumiko Takahashi, incluso *Batman* tuvo su aparición en el *Manga*, en su serie *Batman: Mascara De Muerte* de Yoshinori Natsume. Ahora les dejaré un ejemplo de dos versiones de *Bruce Wayne (Batman)*, la japonesa y la americana, para que vean la diferencia estilística (Natsume, 2008. P13).



e) El Moderno: Por último entramos en el estilo al cual denominamos moderno. Esto, fundamentalmente porque es una forma bastante reciente de ilustrar cómics. Sus orígenes están más ligados a la pintura que a la ilustración de caricatura, sin embargo parece fundir ambas disciplinas. Su mayor diferencia con las otras cuatro formas, que podríamos llamar “tradicionales”, es principalmente la materialidad con la que se crea

el dibujo (no en donde se imprime, ya que sigue siendo hoja de papel). Obviamente que cambiando la materialidad a óleo, tinta china, acrílico, aerosol, etc. La forma de ilustrar cambia, y entra en un plano más ligado a otras áreas del arte, como el grabado, el estencil, la pintura, el collage, la fotografía etc.

En consecuencia, podríamos decir que la forma de recrear la corporalidad en este estilo, es directamente relacional al material que se ocupe para ello. Vale decir, dentro de esta categoría existen tantos subgrupos como materiales se le ocurran al dibujante usar. Obviamente no los nombraremos uno por uno, ya que no tendría sentido.

En sus inicios esta(s) técnica(s) se utilizó fundamentalmente para ilustrar las portadas (página frontal de la historieta) de muchos cómics, ya que siempre esta página ha sido considerada como más importante en materia artística, ya que debe ser una especie de síntesis del contenido de la revista, y por ende se invierte más tiempo y recursos en su creación, de hecho hay muchos artistas que se han especializado en hacer únicamente portadas. Sin embargo, hubo autores como Grant Morrison, que se aventuraron a crear cómics en donde toda la historia se ilustraba de una forma más abstracta y multidisciplinaria.

Un gran ejemplo de este estilo fue *Arkham Asylum: A Serious House On Serious Earth* de Grant Morrison. Esta historieta formaba parte de “la gran familia” de Batman, pero era una historieta independiente, no de la serie regular. Fue muy comentada en su época (1989) ya que se salía de todos los parámetros clásicos del cómic. Sin embargo la estética de sus páginas iba en una concordancia impresionante con la narrativa de la historia. Cada diseño de cada página era una obra de arte en sí

misma, y cada cuadro de viñeta aportaba a la lectura general. En consecuencia estábamos frente a una obra maestra.

Otro gran autor que comenzó con este estilo, en un inicio en las ilustraciones de portada, y luego en dentro de sus historietas, fue el gran Neil Gaiman en su serie *The Sandman*. En un principio las portadas parecían sacadas de películas de terror, se mostraban imágenes humanas desfiguradas, piezas dentales dentro de las cuencas oculares de seres humanos, etc. parecían forzosas al principio, sin embargo pasaron a formar parte de una estética general a medida que avanzó la serie. Sin embargo ya cargado a los últimos volúmenes de la serie, comenzó a utilizar la tinta china y otros materiales en muchas de sus historietas, otorgándole a los dibujos características que no se habían visto hasta ese minuto en los comics tradicionales.

Acá abajo les dejo uno ejemplo para que se den cuenta del estilo (Gaiman, 1999. Especiales #4 P.3). Y aunque no lo parezca, es parte de un cómic, no de una sala de exposiciones. De hecho los globos de texto son inexistentes, pero lo que dice el personaje es el texto que está por debajo del dibujo.



Con esto damos por finalizado todo lo relativo a las diferentes estéticas de dibujo que hay en los cómics. Debe decir que esta división es personal, otra persona

podrá encontrar más o menos grupos, todo depende del punto de vista con el que se analice. Mi punto de vista al menos, busca crear grupos dependiendo del tipo de trazado del dibujo, y del fin que cumple este trazado en el global de la historieta. Otros podrán hacer grupos por continentes, por pantón de colores, etc. sin embargo mi elección apuntaba fundamentalmente a lo ya nombrado, porque creo que será más útil a la hora de relacionarlo con los distintos géneros temáticos que se tratan en el cómic.

B) TEXTO

Quando hablamos de texto en el cómic, lo hacemos desde un sentido muy parecido al que lo haríamos en el teatro. No es otra cosa que la narración y la articulación de las ideas, no de la historia, porque esta es labor del dibujo, así como en el teatro esa función la cumple el cuerpo.

Trataré de ser lo más sintético posible dentro de la categorización de las formas de articular los textos. Con esto quiero decir que no me enfocaré particularmente en el estilo de redacción de los textos, ya que quizás hay tantos como autores. Algo parecido nos pasó en cuando al dibujo, ya que cada dibujante tenía su forma particular de ilustrar, pero de todas logramos crear categorías basadas en características muy básicas y de fácil identificación. Bueno, en este punto planeo hacer algo muy similar: basarme en elementos simples, para lograr crear categorías de fácil identificación.

Dentro de la categorización a lo que a texto se refiere, yo identifico tres grandes grupos y otro bastante pequeño: al primero lo llamaremos “simple”; al segundo “poético”; al tercero “compuesto” y al cuarto y último lo llamaremos “silencioso”. Esta división está basada fundamentalmente en los globos de texto y en lo que Udo

Jacobsen llama “cartuchos” (Jacobsen, 2001. P.94), pero a lo que yo prefiero denominar “carteles” por su similitud con el teatro épico de Brecht. Las diferentes categorías están determinadas fundamentalmente con la combinación y distribución de ambos elementos dentro del cómic y la utilidad que tenga cada uno para el mismo.

a) Simple: Vamos a partir por el más simple, al cual inexplicablemente denominamos “simple” (¿cómo se me pudo haber ocurrido tal genialidad?). Esta categoría tiene este nombre, porque como él mismo explica, maneja básicamente (y tomen en cuenta el básicamente) uno de los dos elementos, y curiosamente el más fácil de comprender y el más primitivo, que es, nuestro inseparable amigo: el globo de texto.

Toda la acción textual está narrada a partir de los textos emitidos por los personajes, y ocasionalmente también por sus pensamientos, los cuales se encasillan en un globo, pero con forma de nube. Esto es de suma importancia, porque la nube, significa algún pensamiento que el personaje está teniendo en el minuto y no conlleva una reflexión compleja sobre la emocionalidad del personaje, sino un simple pensamiento como por ejemplo sería “uy que mal olor hay aquí”; “¿por qué me está mirando de esa forma?” etc.

Esta forma de concebir el texto es la más primitiva de las tres. Es con la que se ilustraron los primeros cómics. Podríamos decir que posee un nivel de redacción más simple y menos rico en figuras poéticas (no por eso menos valioso). Con el avance del noveno arte, esta forma de narrar, fue quedando relegada básicamente a las historietas de corte humorístico, tiras cómicas e historietas infantiles. Es

fundamentalmente porque trabaja sobre un lenguaje de corte directo, del estilo del dialogo, que a su vez es la forma comunicativa más simple y primitiva de todas.

Podríamos decir que este estilo narrativo, recoge los principios del diálogo platónico, en donde una pregunta conlleva una respuesta. Una lógica sumamente básica de acto y efecto, pero fundamental para entender el cómic como una sucesión de respuestas (sucesión de viñetas) promovido por una sucesión de preguntas.

Por otro lado, debemos aclarar, que los cartuchos en este estilo no son inexistentes, pero sí, que cumplen una función sumamente pasiva e informativa, como por ejemplo vendría a ser una referencia temporal o geográfica útil para el entendimiento de la historia del cómic, valga decir: “Al otro día”; “En la península del Peloponeso”, etc. y de vez en cuando alguna referencia un poco más detallada, pero en general su uso es netamente informativo.

Que este estilo cuente principalmente con globos de textos, y muy pocos carteles, le da un dinamismo y una fluidez que no tienen los otros estilos. Por esto, se recurre mucho a esta composición textual: para hacer comics en donde la acción y la adrenalina son fundamentales, o en donde se busca una reacción humorística rápida por parte del lector, como es el caso de nuestro familiar *Condorito*.

Algunos ejemplos de este estilo de textos son *Asterix y Obelix* de Goscinny, *Iron Man* de Stan Lee y *Mafalda* de Quino. Sí, es verdad, son los ejemplos más dispares que podía dar, sin embargo es para que entiendan el rango de abarque que tiene esta categoría, ya que a pesar de que sea básico, es el más popular y fácil de leer, por lo que en general se tiende a recurrir a él muy seguidamente.

b) Poético: Sigamos avanzando en lo que a textos se refiere. Ahora veremos justamente el otro extremo del “pantón de textos”, y al que denominamos “poético”. La verdad es que el nombre de la categoría no representa a cabalidad lo que contiene, ya que no necesariamente los cómics que se escriben de esta forma son poéticos, sin embargo es muy usual que así sea.

Esta categoría tiene la particularidad de que se estructura mayormente por carteles, y no por globos de texto. En este caso, a diferencia del texto simple, los carteles ya no cumplen una función netamente informativa, sino que son parte fundamental del desarrollo de la historieta. En este caso, el cartel cumple una función narrativa en el sentido literario de la palabra: relatando sensaciones, describiendo pensamientos del narrador o del personaje o describiendo la viñeta más allá de lo que está dibujado. Esto último punto es sumamente interesante, ya que se crea un juego interpretativo muy rico entre texto y dibujo, o yendo más lejos aún, entre dibujante y guionista. En este juego el dibujante interpreta una viñeta sugerida por el guionista, pero luego el guionista la reinterpreta sobre su guion y sobre el dibujo del dibujante, creando capas interpretativas que van entrelazándose como las hebras de uno de los chalecos que hace mi abuelita (aunque mi abuela es una abuela moderna y no teje, pero era solo para distender el momento).

Este estilo, por sus características, es mucho más propicio a la reflexión y a la densidad. Su lectura suele ser pausada y reflexiva, como cuando se lee poesía. Esto porque las palabras y las imágenes deben fundirse en un todo, y para ello se requiere que el lector piensa sobre lo que lee y lo que ve, que muchas veces está en disonancia, pero que contempla un sentido aún más profundo. Es por esto que

finalmente he llamado “poético” a esta configuración, no porque la forma tenga que ser necesariamente poética, sin embargo tiende inevitablemente a ello.

En este estilo, muy por el contrario del “simple”, el globo de texto se remite casi a una función quinética. Muchas veces a los personajes se les otorgan pequeños globos de texto, que suelen ser onomatopeyas, para que no parezca que son solo dibujos con textos referenciales. Esto, de cierta forma, le otorga vida y movilidad a las ilustraciones, otorgándoles a veces matices que solo podría dar una palabra. Por ejemplo: si la imagen fuera la de una mujer siendo salpicada de agua por un taxi bajo la lluvia, no es lo mismo que salga ella solo con el puño en alto, a que salga gritando airosamente “MIERDA!!!!”. Con esto solo quiero decir, que los globos de texto que se utilizan en este estilo están claramente pensados para que cumplan una función emotiva más que narrativa.

Algunos ejemplos de este estilo son *Garras de Ángel* de Jodorowsky y Moebius (quiero nombrar en este caso al dibujante, ya que a veces pienso que sin él, Jodorowsky sería mucho menos de lo que es); algunos fragmentos de “Orquídea Negra” de Neil Gaiman también están escritos bajo este formato. Otro notable ejemplo, y que a mi juicio representa a cabalidad el estilo del que hemos estado hablando, son las miniserias de Brian Bolland, llamadas *La actriz y el obispo*.

De más está decir que no es necesario observar toda la obra para dar un veredicto. Dentro de muchas obras hay escenas, las cuales se escriben y dibujan bajo distintos formatos para dar distintas emotividades a cada cual. Algo así como en *Bodas de Sangre*, García Lorca escribe la escena del bosque en un lenguaje en versos y bajo

un escenario muy surrealista y alegórico, en contraposición al lenguaje realista psicológico (poético) que usa en el resto de la obra.

c) Compuesto: Su nombre, me imagino, que les debe dar una pista de lo que comprende. Este estilo de texto, es justamente una combinación de los otros dos estilos que hemos explicado anteriormente. Acá se aúna la función de diálogo del globo de texto, con la función explicativa y reflexiva del cartel. A mi juicio es una composición mucho más completa y didáctica que las otras dos divisiones que hemos explicado.

Este estilo es muy utilizado en las historietas policiales o detectivescas. Esto porque el tópico del detective, es de un tipo que piensa más de lo que habla, y para no estar usando “nubecitas” de pensamiento a cada rato (lo que ablandaría la estética dura y sombría del cómic de este género), se decidió pasar las reflexiones a los carteles y de esta forma crear una especie de narrador protagonista dentro de la historia.

Los inicios de este estilo son posteriores al simple. Como dijimos anteriormente, en un comienzo los carteles eran netamente para dar información que el dibujo no era capaz de entregar. Pero a medida que los estilos narrativos fueron desarrollándose más, el cartel comenzó a tomar más participación y a entregar matices estilísticos que el simple globo de texto no era capaz de entregar por algo lógico: cualquier texto narrativo que diga un personaje, y que no está en directa concordancia con el texto o la acción que lo precede, influye directamente con la lógica platónica del diálogo, lo que confundiría al lector.

Otra característica de este estilo es su velocidad de lectura, la cual es dinámica y cambiante. Por sus características compositivas, tiene la libertad de pasar del globo de texto al cartel con la rapidez que Batman acierta con uno de sus batiboomerangs (por cierto, ¡qué malos eran los nombres de los elementos de Batman! Si yo fuera un tipo tan rudo como Batman, y tuviera todo su dinero, me dejaría asesorar mejor). Esto significa que puede pasar de la velocidad máxima que le entrega una serie de viñetas de acción en donde los globos de textos son meras onomatopeyas, a un ritmo lento y pausado en donde el personaje reflexione abiertamente sobre la inmortalidad del cangrejo. Es más, algunos autores como Frank Miller hacen un juego de contraposición sumamente interesante. En *El regreso del señor de la noche*, se mezclan viñetas de acción pura, es decir combos y patadas, pero acompañadas de carteles con contenido no solo reflexivo, sino que derechamente poético. Lo que por un lado hace que tu adicción a la adrenalina quiera pasar rápidamente de una viñeta a otra para ver quién gana la “mocha”, pero por otro lado, tu espíritu nerudiano te hace contemplar las palabras que se plasman en el papel, desconectándote de la viñeta. Para quienes no han leído esta obra maestra del cómic de súper héroes (pero que espero que vean tv basura), sería algo así como ver *Rambo II* escuchando de fondo *Madame Butterfly* de Puccini, absurdo, pero sublime.

Bueno, me parece que queda bastante claro cuál y cómo es este estilo de composición de textos. Por lo que procederé a dejarles algunos ejemplos de cómic para que puedan leerlos si es que quieren. *Sincity* de Frank Miller (una verdadera joya del cómic policial moderno. Cuenta con una gran adaptación al cine también), *Transmetropolitán* de Warren Ellis, y *Torpedo 1936* de Enrique Sánchez Abulí (este tiene la particularidad de ser uno de los más importantes cómic policiales españoles).

Lo que siempre es bueno resaltar cuando se habla de este género fuera de EE.UU., que son, sin duda, quienes más lo han explotado).

d) Silenciosos: Me imagino que su sentido arácnido ya les habrá dicho de qué se trata este grupo. Bueno, sí, es la sucesión de imágenes que prescinde completamente tanto de globos de texto, como de carteles.

Digo que es una zona de conflicto porque, como afirmamos en el inicio de nuestro gran ensayo, que exista una sucesión de imágenes, no significa necesariamente que estemos en presencia de un cómic, así como estar frente a una película casera, no es estar en presencia de cine.

Como dijimos en un inicio, el cómic nace cuando lo hace el globo de texto con *The YellowKid*. Por lo que podríamos decir que todas las sucesiones de imágenes anteriores a él, tendrían que tener otro nombre (y que los historiadores usen su creatividad para nombrarlos, ya que a mí no me pagan suficiente para ello). (No olvidemos que la palabra cómic conlleva implícitamente un desarrollo tecnocrático propio de la revolución industrial y la producción en serie). Luego de su aparición, el lenguaje del noveno arte se ha ido desarrollando, usando distintas configuraciones de globos de texto y carteles: más de unos, y menos de otros, dependiendo del autor, género, etc. sin embargo llegó un minuto en que simplemente se alcanzó a un punto de minimalismo tal, que se prescindió de todo elemento textual.

Sin embargo este grupo, está sumamente condicionado a la simpatía o antipatía de la gente, dependiendo del grado de progresismo que tenga cada cual que lo analice. Por ejemplo, en mi caso trato de avanzar en mi argumentación, pero es

carrasposo, cada palabra entra en conflicto con la anterior, y no puedo evitar convertirme en un purista mojigato del cómic clásico. Esto porque el texto siempre ha sido parte fundamental del cómic, sin embargo con este estilo nos damos cuenta de que no es “la palabra” el concepto mínimo de este arte (como la línea lo es del dibujo, el color de la pintura, etc). Lo hayo más parecido al *story board* del cine, o a la simple caricatura (sin desmerecer a ninguno de los dos, claro está). El cómic, es la perfecta intersección entre la ilustración y la literatura. Es por ello que un cómic sin literatura, no puede ser cómic, así como una obra de teatro sin actores, no puede ser teatro y tendría que tener otro nombre, lo cual no le resta categoría ni calidad, simplemente pertenece a otro género.

Acá es donde está el conflicto. ¿La literatura se hace carne únicamente a través de letras? Porque parece ser que existe una suerte de texto invisible en la alineación de imágenes confabuladas en una historia.

Cabe señalar que este grupo, no corresponde ni siquiera al 1% del total de cómics, por lo que es una minoría. Sin embargo es una minoría que vale la pena tener en cuenta, ya que analizando los pocos referentes que se tienen de este estilo, estos tienen todos los elementos necesarios para ser considerados cómic: viñetas, movimiento, historia, etc. Solo le falta el texto, y la verdad es que no lo necesita, ya que las ilustraciones suelen ser tan auto explicativas, que el lector es capaz de comprender a cabalidad la historia. ¿Un hombre es menos hombre por el hecho de haber nacido sin brazos? Bueno, el cómic en este caso no es menos cómic por carecer de palabras. Además tenemos que resaltar su calidad artística, que es innegable.

Si bien este género no es muy prolijo, hay algunos ejemplos notables de recalcar como *Cinema 1 y 2* de Barbe, que tomando como referencia las cintas que se usan en el cine, nos muestra una sucesión de “fotogramas dibujados” que narran historias de amor y pasión, todo bajo un lente que simula pornografía, pero que cabe de perilla dentro del arte. Otro gran ejemplo de este estilo es *Weaathercraft* (o *Filigranas del Clima* en español) de Jim Woodring, en donde a través de formas surrealistas nos muestra la aventura de *Manhog*, un hombre-cerdo que solo quiere sobrevivir a esta vida, pero que dos brujas, mediante un extraño ritual, le complican de forma sistemática. Este ejemplo en particular lo recomiendo mucho, ya que aún en su creación elementos que cualquiera pudiera pensar incompatibles: dibujas caricaturescas y cómicas, una estética en blanca y negro muy similar a las ilustraciones que hizo Gustave Doré de *La Divina Comedia*, pero entremezclado con un universo similar *al Infierno* de El Bosco. Una mezcla al menos interesante y digna de revisar.

Con esto damos por terminado todo lo que al texto (o a la falta de él) se refiere. Solo cabe destacar que el cómic no es otra cosa que la unión entre la ilustración y la literatura en donde ambos componentes aportan su parte para que la cosa salga del estatus quo.

Ahora lo que veremos posteriormente no es un elemento estético en sí mismo, pero ha demostrado que algunos estilos de texto y de dibujo, van mejor con determinadas temáticas. Es por esto que quiero darle un espacio (ojalá breve) al GÉNERO temático dentro del cómic.

C) GÉNERO

Con esto nos referimos a lo mismo que cuando hablamos de cine o de literatura y catalogamos a las obras dentro de ciencia ficción, *triller*, etc. en definitiva es una categorización por temáticas. ¿Pero cuál es la finalidad de hacer una explicación del género en el cómic? La respuesta es muy simple: a lo largo del tiempo, se ha decantado que ciertos géneros temáticos, son más proclives a usar un tipo de ilustración y de texto determinado (los que explicamos más arriba), generando verdaderas hermandades. Sin embargo, como en todo arte, estas barreras no son dogmas, y pueden ser traspasados todas las veces que el autor considere necesario.

Estas hermandades han construido estéticas propias, las cuales se pueden identificar fácilmente. Son estas, las que identificaremos en este subcapítulo. Obviamente solo nombrare algunas, ya que podría pasar eternamente armando géneros y sub géneros y sub sub géneros y así sucesivamente.

Haremos un juego. En menos de 1 segundo deben decir la primera palabra que se les venga a la cabeza cuando lean lo siguiente...CÓMIC!!!!!! Quizás el 99.9% de los encuestados dirá "súper héroe!!!!", el otro 0,1% dirá "revista" (este grupo no juega más conmigo. También hay un tercer grupo que se pondrá nervioso y no responderá nada, pero a ellos no los conté). El súper héroe y el cómic son uno solo, es por esto que partiré primero con este género.

Sin duda es el género por excelencia de los cómics. Existen súper héroes para todos los gustos: diferentes tamaños, poderes, razas, de distintos planetas y galaxias; también los hay que piensan mucho y otros que simplemente no piensan y solo

destruyen. La verdad es que el universo de los súper héroes en el cómic es tan amplio que da para regodearse. Es más, cuando se habla de manera coloquial del universo de los súper héroes, suele usarse la palabra “multiverso”, que hace referencia a universos y a múltiple. Esto porque el mundo de los superhéroes es tan grande y variado, que incluso convive con versiones paralelas de sus mismas personalidades, pero que viven en otras dimensiones...si, algo complejo, pero que suele darse mucho en este género. Sin embargo en todos existe un personaje que lucha por la justicia (o por lo que él considera que es la justicia). También existen cómics de súper villanos, pero no vamos a hacer una categoría de cada cosa que se nos ocurra.

Generalmente este género ha utilizado el estilo de dibujo que denominamos “heroico” (que original el nombre del estilo), esto porque con él es más fácil destacar las características físicas súper humanas que tienen los personajes. Sin duda es porque en este género suele pasar en su gran mayoría que los personajes son muy fuertes, musculosos y bellos (ya hablamos más arriba sobre su condición racista). Sin embargo, también ha habido muchos autores que han elegido otros estilos de dibujo para retratar a sus súper héroes, tal es el ejemplo de *Súper Ratón* de Paul Terry (Caricaturesco) y *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* de Grant Morrison (Moderno).

Por otro lado, este género en sus inicios estaría más cargado en materia de texto a lo que sería el tipo “simple”. Pero esta tendencia fue cambiando paulatinamente hacia el tipo “compuesto” a medida que el tiempo pasaba. Esto, por la idea de muchos guionistas de darles mayor profundidad a sus personajes. Sin embargo el tipo “simple” le entrega a los comics de súper héroes la velocidad que muchas veces los otros tipos

de textos no pueden entregarle. Pero insisto, no es privativo de este género el inmiscuirse en terrenos del “poético” o del “silencioso”.

Otro género que es muy común en el cómic es el detectivesco o policial. Como su nombre lo indica, trata de temáticas criminalísticas y muy asociado a robos y asesinatos. Es por esto que muchos cómics de este género en sus inicios fueron en blanco y negro, para no tener que pintar la sangre de rojo, y fueran censurados por ello. Ya posteriormente, y cuando la censura de estas cosas se relajó un poco, la estética en blanco y negro pasó a ser más por una cosa de tradición y costumbre, además de que le daba ese toque misterioso y oscuro. Algunos ejemplos claros de lo que les estoy hablando son *Sin City*, *Torpedo* y *Dick Tracy*.

Este género se vincula mucho al estilo heroico, sin embargo desde un punto de vista mucho menos extrapolado. El personaje en general es fuerte y todo, pero no es un adonis intergaláctico con capacidad para destruir ejércitos, sino más bien un Humphrey Bogart, guapo, pensativo y misterioso, el cual puede tumbar un par de matones, antes de recibir un botellazo en la cabeza que lo dejará inconsciente.

Con respecto al texto, en este género suele usarse mucho el estilo compuesto. Esto porque en general los cómics detectivescos están protagonizados por seres muy introvertidos, pocas palabras y mucha acción. Prefieren pensar en la mandíbula recia de su oponente y lanzarle un puñetazo, que hacerle ver que están equivocados en su forma de enfrentar la vida con dulces sermones luminosos. De esta forma, veremos en este género muchos más carteles de lo normal, e incluso a veces más que globos de texto (lo que es poco usual de todas maneras).

Sigamos avanzando en nuestra recopilación de géneros. Ahora nos encontramos con el género infantil. Partamos de la base que un cómic nunca es tan pero tan infantil, porque se necesita saber leer para poder apreciarlo. Sin embargo existen muchos cómics que se enfocan a un público de menos edad. Como es lógico estos cómics no funcionan tanto con la violencia, al menos con esa violencia cruda y sangrienta que podemos ver en el género detectivesco y en muchos comics de súper héroes. En el género infantil, la violencia en general está relacionada con actos cómicos, como por ejemplo que con un puñete, el personaje quede enterrado en la tierra, o que con la explosión de una bomba, quede ennegrecido en vez de que sus tripas vuelen por los aires.

Obviamente el estilo de dibujo estará más relacionado con la forma caricaturesca, vale decir, personajes con características divertidas y jocosas como grandes ojos y narices, muchas veces panzones etc.

Por otro lado el texto tiende a ser liviano y falto de garabatos. En general se limita a globos de texto o a carteles simples y de poca profundidad, esto porque los niños tienen menor capacidad de comprensión con lenguajes más poéticos.

Que sean infantiles, es una categoría, que debido a la gran gama de cómics que han salido de este tipo, lo hemos considerado género, algo así como haberlo ganado por *honoris causa*. Pero dentro de este género (que no es género), podemos encontrar todas las otras temáticas de las que hemos hablado, como súper héroes, detectives o cualquier otro. Por ejemplo un cómic que es netamente policial, pero que está enfocado a un público infantil (y que por su calidad también llegó al público adulto) es *Tin tin* del belga George Remi.

Otro género digno de ser nombrado en esta escueta lista es el de ciencia ficción. Bueno, es verdad que todos los de súper héroes caben dentro de la ciencia ficción, pero son tantos los cómics de ese tipo, que vale la pena crear una división únicamente para ellos. ¿Entonces cuales metemos en esta categoría? Todos aquellos cómics futuristas, de universos alternos o de pasados tecnológicamente avanzados (esta última categoría es muy poco común, pero existe. Algo así como la película *Wild Wild West*, en donde todo transcurría en el lejano oeste, pero la tecnología era de una época muy avanzada en los años. Sí, pésimo ejemplo, pero no se me ocurrió otro).

Este género suele ser muy amplio en cuanto a su forma de dibujo e ilustración, al igual que con su configuración de globos y carteles. Los hay para todos los gustos, Futuristas-heroicos-poéticos como *El Incal* o *La casta de Los Metavarones* de Jodorowsky; también los hay mangas-futuristas-post guerra nuclear como *Akira* de Otomo; también los hay Históricos-futuristas como *1602* de Neil Gaiman (y que luego fue continuado por otros autores, pero sin la profundidad alcanzada por Gaiman), y así infinitamente con todas las configuraciones posibles. Es un género sumamente recurrente en el universo cómic.

La verdad es que hay un sinfín de géneros dentro del cómic, tanto como los hay en cine: Westerns, Drama, Romance, Terror, etc. Por eso solo hemos nombrado algunos de ellos, para que se entienda que hay algunos géneros que en sí contemplan una estética generalizada, pero que al mismo tiempo no son absolutistas e impermeables a otros modos de abordarlas, sino que más bien estas estéticas se van creando a medida que las formas se van repitiendo y aceptando como comunes más que como dogmas.

Con esto doy por terminado este capítulo que buscaba encontrar una estética general del cómic. Espero que haya sido lo suficientemente claro con los elementos que a mi juicio son fundamentales para comprender estéticamente el cómic, y para comprender que funciones pueden cumplir cada uno de estos elementos en materia narrativa. Sin duda que hay muchos otros factores estéticos que podríamos haber analizado, y que también forman partes de esta comprensión, sin embargo, estas que tomé son las que considero indispensables, y al mismo tiempo las más básicas. He tratado también de no caer demasiado en juicios artísticos, ya que me parecen peligrosos a la hora de analizar y categorizar, pero a veces la sangre manda y se le pone más “Wendy” a algunas cosas que a otras. Si se ha notado, no ha sido mi intención, aun no logro la frialdad y capacidad analítica del *Incal*.

No daré una gran conclusión sobre este capítulo, por dos motivos: el primero porque he estado dando pequeñas conclusiones al finalizar cada explicación de género, estilo, etc.; y en segundo lugar, porque hace un tiempo leí las editoriales de Mark Millar (*Kick-Ass*, *Nemesis*, *The Ultimates*, etc) y me parecieron por lejos lo más cercano al *rock* en esta materia (al igual que sus cómics) y quiero ser como él. Así es que imitando el estilo irreverente de Mark les diré “no pienso escribir ninguna conclusión más pronunciada. Me iré a tomar una cerveza” (la verdad es que son las 11 de la mañana de un día domingo y no podría hacerlo, pero es para que los lectores crean en mi rudeza.)

CAPÍTULO IV “OTRAS ARTES DENTRO DEL CÓMIC

Bueno, como ya hemos mencionado anteriormente el cómic se compone de diferentes variantes provenientes de otras artes, creando este bello híbrido. Todas esas variantes son las que componen la formalidad y esencia del género. Pero también ha habido otras artes que han formado parte del cómic, pero en materia temática. Hablo principalmente del teatro, el cine y la performance.

Cuando digo que han formado parte del cómic lo hago desde un lugar muy cómodo. Con esto me refiero a que elementos que inicialmente fueron piezas de las artes anteriormente nombradas, luego fueron pasadas al cómic. Esto es interesante, porque generalmente ocurre al revés: son los cómics los que se han exportado a las otras artes. Son cientos las películas que se han hecho en base a cómics, es cosa de recordar la fantástica *300*, inspirada en el cómic homónimo de Frank Miller, o *Sincity*, curiosamente del mismo autor.

Durante el breve transcurso de este capítulo vamos a analizar justamente el proceso contrario: elementos que se han generado en estas tres artes, pero que finalmente han terminado plasmadas en las hojas de historietas. Este análisis lo haremos hablando en términos generales, pero siempre tomando como eje central un ejemplo concreto en el cual afirmarnos.

A) Cine en el Cómic: Pienso que lo mejor será partir por el arte que más tenemos en la retina, porque me parece que será mucho más sencillo que entren en este juego de traducir artes en otras artes.

Es sumamente interesante el juego que se crea cuando se trasladan obras que inicialmente fueron pensadas para un arte, y luego son trasplantadas a otra. Algo así como re-representar. Desde el punto de vista platónico, esto vendría a ser la abominación máxima de la existencia humana, sobre todo si pensamos que el simple hecho de imitar la realidad para Platón ya era visto con malos ojos.

Hay que partir diciendo que no es común que las obras pasen de la pantalla grande, a las revistas de tebeo; más común es que ocurra todo lo contrario y las historietas partan corriendo al cine para suplir la carencia de argumentos argumentativos. Es algo así como cuando se hacen películas basadas en libros, casi siempre ese es el orden lógico de las cosas: primero libro y luego película, no al revés. En el cómic pasa lo mismo. Sin embargo existe un pequeño grupo de cómics que están basados en películas y que las analizaremos como fenómeno.

Dentro del reducido pantón de posibilidades que tenía para escoger para basarme en él para su análisis, me fui por antiguo amigo: *John Constantine*. John es el personaje de la aclamada serie *Hellblazer*. Si bien el personaje fue creado por Alan Moore durante una aparición de la serie *La Cosa Del Pantano*, no es menos cierto que quien le dio el trasfondo y la humanidad al personaje fue Jamie Delano en uno comienzo, y luego Garth Ennis, quien lo hizo aún más decadente e interesante (aunque le haya cambiado los wiskis por cervezas, uno de los mayores errores según Delano).

Luego, este personaje saltó a la pantalla grande con una pésima película, pero llena de acción: *Constantin*. Debo admitir que aunque es una basura, la he visto al menos cinco veces, sólo por amor al personaje, aunque en esta versión, más que *John Constantin*, parece *Neo* de *Matrix* (y no lo digo solo por la pésima interpretación de Keanu Reeves). Luego, de este adefesio nació el cómic, que además de provenir de una deformada visión de la serie original, tuvo la pésima ocurrencia de hacer evidente su ascendencia, poniéndole el nombre de *Constantine: Adaptación oficial de la película*. Todo parecía poco afortunado. La verdad es que hacer tan evidente la relación entre ambas partes solo atenta contra el producto, ya que existe una autonomía nula por parte del artista a crear. Básicamente se remitió a copiar planos del cine al papel.

Ustedes se preguntaran ahora ¿por qué elegir este ejemplo para guiar nuestros pasos en el análisis de este punto? La respuesta es muy simple, y tiene dos aristas. La primera ya se las hice saber: mi amor incondicional frente a un personaje que es francamente atractivo. Y en segundo lugar, que fue de lo mejor que encontré. Mis otras alternativas eran *Alien*, *Matrix*, *Star Wars*, *Blade Runner*, pero bueno, había que decidirse.

La verdad es que el material es sumamente reducido, y esto tiene una explicación lógica. ¿Cuáles son las películas que tienen posibilidades de pasar de la pantalla grande al cómic? Básicamente las que cuentan con grandes producciones. ¿Cuáles son esas películas? Básicamente las de corte netamente comercial, ergo la calidad de la materia prima es deficiente, y por ende el producto lo es aún más.

Bajo esta lógica, el cómic no forma parte de un producto artístico invaluable, sino que más bien tienen como fin formar parte de una larga lista de *merchandising* sobre una gran y costosa producción.

Ahora bien, retomemos una idea de la que hablamos mucho más atrás. ¿Recuerdan cuando hablamos de que el cómic trabaja con planos y tomas de cámara? Bueno, esta similitud con el cine, en este caso es fatal. Cuando se pasa una película al cómic, los planos de secuencia están determinados por los que el director haya tomado durante la filmación. Si bien el dibujante tiene una pequeña libertad para introducir algunos planos que le parezcan importantes, pero que no se les dio trascendencia en el filme, no es menos cierto que debe ceñirse al original, así cuando el lector lea el cómic, inmediatamente recordará la escena de la película. Me atrevería a ir más lejos aún y acusar de manera categórica una negligencia que he observado en todas las versiones de películas trasplantadas al cómic: el dibujante y el guionista, dan por hecho de que el lector ya vio la película y sabe de qué se trata el argumento, por ende no se dan el tiempo de explicar bien el desarrollo de la historia, algo así como dejar que nuestro recuerdo de la película cubra los todos los hoyos argumentativos dejados en el cómic.

Sin duda hay algo en esta categoría que viene podrido de fábrica; algo que caducó antes de ser elaborado. Me parece que la gran falencia de esta “traducción” de un arte a otro es justamente la cantidad de material que falta para complementar la elaboración del cómic. Me explico. Cuando se hace la transferencia de una novela al cine, siempre se va a perder información, esa información narrativa y descriptiva que tiene la literatura. Mucha de esa información se pierde, o más bien, se simplifica. Bajo

esta arista, podríamos decir que la literatura es un lenguaje descriptivamente más completo que el cine. ¿Qué tiene que ver esto con el cómic? Bueno, hacia allá voy. El cómic, al igual que la literatura, es un lenguaje más descriptivo que el cine. Si no me creen, recuerden todos los elementos narrativos que enumeramos más arriba. Es por esto que se da tan bien el paso del cómic al cine, porque la simplificación es más efectiva. Pero cuando hay que hacer el paso inverso, no se puede complejizar lo que se tiene; no se puedes tratar de darle mejor resolución a una imagen que ya está pixelada, mientras que si puedes pixeliar una imagen con buena resolución. ¿Se entiende la analogía?

En conclusión podríamos decir que este género de cómics, basado en obras de cine, tiene todo el potencial del mundo, siempre y cuando se le dé un prisma distinto al que tiene la película, enriqueciendo el producto artístico y la justificación que hay detrás del mismo. Sin embargo esto no es para nada común, y se utiliza este recurso simplemente para redundar sobre una película, y para generar *merchandising* estéril justificado únicamente con la necesidad imperante de recaudar más recursos. Fin que siempre ha estado muy presente en el mundo del cómic, pero que nunca ha sido el espíritu del mismo, como en estos casos.

B) La Performance en el Cómic: Es evidente que decir “performance en el cómic” es una contradicción en sí misma, esto porque el género performático tiene como uno de sus grandes requisitos el hecho de ser irrepetible, ergo es en vivo y en tiempo real. Por otro lado, esto entra en directa contradicción con el hecho de poder ser parte de un

cómic, ya que el cómic no es ni en vivo, ni en tiempo real, y puedes releerlo todas las veces que se te antoje, haciéndolo infinitamente repetible.

Todo eso es cierto por esto, sin embargo han existido algunos intentos, que nacen como performances, pero que luego de haber sido generados, comienzan una inmediata sublimación hacia el mundo del cómic, donde termina su residencia definitiva. Algo así como le ocurrió a cualquiera de las presentaciones que hizo Marina Abramovic y que están registradas en nuestro amado Youtube. Todas ellas fueron en el minuto de su ejecución, performances, pero luego, su registro quedó plasmado en otra materialidad, por lo que son ahora audiovisual. La performance, al igual que el teatro, tiene una característica etérea, que los hace desaparecer con el aplauso del público, quedando solamente en nuestros recuerdos. Cualquier registro de la presentación, pertenecen a otro género. Son dos géneros sujetos al tiempo y al espacio.

Con respecto a la performance en el cómic, el panorama no cambia, lo único que cambia es la materialidad en la que queda plasmado el registro. Ya no es un video, sino un papel.

Una vez más haremos la misma acotación que hicimos en el punto inmediatamente anterior: este subgénero es extremadamente escaso, es más, quizás es el más escaso de todos los géneros y subgéneros que hayamos analizado a lo largo de todo nuestro ensayo. Es tan escaso, que a lo largo de toda mi investigación en torno al cómic, solo he encontrado dos casos, y ambos del mismo autor: nuestro gurú, Alan Moore y su inseparable Dibujante Eddie Campbell (el mismo equipo de *From Hell*). Los títulos de estas dos performances son *Amnios Natal* y *Serpientes y Escaleras*. Todo el

análisis se basará en la primera obra nombrada, ya que la segunda fue imposible de conseguir, ya que nunca llegó a nuestro país, y dejó de editarse hace mucho tiempo, algo así como una obra de culto perdida en los oscuros universos de las editoriales.

Pero a pesar de su rareza, conseguí una edición del *Amnios Natal* en internet, poniendo en riesgo la virginidad de mi computador, vulnerándolo a un posible contagio de VIH computarizado. La obra, si bien compuesta por una sucesión de cuadros, en donde se muestran variados estilos y técnicas (caricaturesco, moderno, fotografía, etc.) es también una suerte de poema-ensayo acompañado de dibujos. A lo largo de su extensión, se narra la particular visión que tiene Moore sobre la muerte y de su cercanía con la vida, encasillándolo en un ciclo circular, segmentado por una barrera tan delgada como lo es el amnios, aquella capa de placenta que nos cubre al nacer.

Los textos que están plasmados en el cómic, son los mismos que Moore recitó en su performance, y las imágenes que se muestran en su mayoría, fueron proyectadas en la misma. Sin embargo existen algunos cuadros, que son referencias directas a Alan Moore en el minuto en que realizaba su performance, ya que es él quien está retratado y vinculado a globos de texto. El único factor que no se logró imprimir en el papel, fue el musical, ya que había una banda sonora de fondo de los autores David J. y Tim Perkins, creada especialmente para el evento.

Parece ser que una de las particularidades que posee este género de cómics es la imposibilidad de sintetizar todos los factores y variantes que compusieron la versión original, sin embargo hay una suerte de voluntarismo excesivo por lograrlo, lo que por un lado es interesante por los resultados que se logran, pero por otro es ligeramente patético. Patético al nivel de las antiguas divas del arte, que ya son viejas, pero que

siguen viviendo de las glorias de su juventud. ¿Por qué hago esta referencia? Muy simple. Luego de la performance realizada por Alan Moore el 18 de noviembre de 1995, la producción hizo los esfuerzos necesarios por sacar el cómic. Este producto era esperable, ya que Moore es principalmente un referente del mundo del cómic. Pero no obstante también se comenzaron la venta de su banda sonora, convirtiendo toda la performance en un elemento de comercio.

La performance como género artístico tiene muchas características que no son para nada de mi agrado, sin embargo hay algo que no le puedo negar, que es su purismo artístico. El simple hecho de que sea irrepetible, ya lo condiciona para que no sea un bien de consumo (aunque La Ribot probara lo contrario con sus bromas en *Cuerpo sobre blanco*), sin embargo es justamente en lo que se convierte esta performance de Moore, y es justamente esto lo más interesante.

Existen varias capas como podemos darnos cuenta. La primera es la performance, que está situada en una temporalidad y espacialidad clara (Old County Court de Newcastle-upon-tyne el 18 de noviembre de 1995). Pero la performance no termina ahí, sino que continúa con la venta del cómic, la banda sonora y los textos narrados por Alan Moore, cosa que pueda ser reproducida una y mil veces. He ahí la segunda capa. Y la tercera capa, y menos evidente es justamente la forma en que Moore funde dos artes aparentemente imposibles, en una quimera maravillosa. El Cómic, que es eminentemente un bien de consumo (recordemos sus orígenes mercantiles) se funde con la performance, que es un género que se esfuma con la aguja del reloj y que por ende no puede ser comercializado como algo tangible.

Si bien no es un género muy apetecido por los artistas (lo digo por su poca frecuencia), a lo largo de mi corto análisis, me he dado cuenta de que tiene un potencial infinito, y que es más, podríamos estar hablando de una nueva forma de ver el cómic; una forma mucho más participativa y vivencial que el cine por ejemplo, que es la forma más común que tenemos de acercarnos a este mundo de revistas.

C) Teatro en el Cómic: Acá entramos de lleno con el último eslabón de nuestra sucesión de análisis por los distintos tipos y formas de hacer cómic. Dentro de esta última gama de cómics, el teatro dentro del cómic es el único que tiene dos partes. La primera se refiere netamente a las dramaturgias que están pensadas originalmente para ser representadas en los escenarios, que se han adaptado al cómic; la segunda parte hace referencia a obras de teatro ya representadas, pero que son pasadas desde las tablas al tebeo. En este segundo punto se ve su clara relación con el género recientemente analizado de performance y cómic. Partamos por lo más simple para que no nos perdamos.

Las adaptaciones y acercamientos del teatro con el cómic son bastante regulares. No necesariamente con adaptaciones directas, pero sí con insinuaciones bastante sugerentes de denotan una reflexión profunda sobre el arte dramático. Sin ir más lejos Neil Gaiman titula el segundo volumen de su prestigiosa serie *The Sandman* con el nombre de *Casa de Muñecas*. En ella, si bien no se relata la historia de *Nora y Torbaldo*, ni se recita la frase mil veces citada “siéntate Torbaldo que tenemos que conversar”, pero sí se reflexiona sobre el tema de fondo de la obra: la autonomía sensitiva del ser humano y el derecho a la vida desde un punto de vida conceptual.

Luego, y sin despegarnos de Gaiman, durante su tercer volumen de *The Sandman* titulado *El País de los Sueños*, le otorga el tercer número a una reflexión poética sobre la creación de *Sueño de una noche de verano* de William Shakespeare. En este número, además de narrar los acontecimientos de la obra, y presentar sus personajes, hace una interpretación sobre su creación, y de cómo deben haber influenciado fuerzas divinas para que esto ocurriera. Lo que visto desde el punto de vista de la serie en la que se muestra, nos da a entender que obra de tal nivel creativo no forma parte de genio humano, lo que demuestra claramente el amor de Gaiman por Shakespeare.

Otro autor que se ha dedicado a interpretar obras de teatro en el cómic, particularmente las de Shakespeare, es John Mcdonald. Ha representado desde *Macbeth* hasta *La Tempestad*, y con eso incluyo a *Romeo y Julieta*, *Hamlet*, *Henrique V* y varios otros. Si bien sus cómics no demuestran un fundamento artístico importante, sin son bastante didácticos y muestran muy bien la fábula de las obras de Shakespeare. En otras palabras, están dirigidas básicamente a un público adolescente, que está aburrido de las lecturas tradicionales y quieren probar con algo más dinámico. Algo como para que digan “que buena onda es leer a Shakespeare”.

Continuando con mi búsqueda de adaptaciones dramatúrgicas al cómic, me encontré con una versión futurista de *La Tempestad*, esta vez adaptada por Santiago García y dibujada por Javier Peinado. En esta versión, la acción no transcurre en una isla, sino en un planeta solitario, sin embargo la idea de colonización y la crítica a ello se mantienen; los personajes son adaptaciones de los originales de Shakespeare, pero con toques modernos y “alolados”. Sin dunda una gran versión de la obra original,

acompañada de una buena interpretación de la misma, sin embargo un tanto breve, lo que deja muchos cabos sueltos.

Con esta último y mezquino ejemplo, solo quiero dar a entender de que los ejemplos de dramaturgia traspasados al cómic son muchos, y en todas las formas y tamaños. Algunas de estas versiones son directas como las de Mcdonald; otras se sirven de las versiones originales para potenciar una historia, como las de Gaiman; y otras las reinterpretan y adaptan a su gusto como García y Peinado. Pero en todas hay un elemento que las atraviesa, y es que quienes representan los roles, no son actores, sino dibujos.

Este punto es interesante, porque quiebra con todo lo que el dramaturgo pensó que sería su obra. En las adaptaciones al cine, quienes representan a los personajes siguen siendo humanos, únicamente se ha cambiado el formato de presentaciones: de las tablas a la pantalla, pero el medio sigue siendo la actuación. Pero en estas versiones, los personajes ya no humanos, sino dibujos, lo que crea una suerte de *vía crucis* de una obra de teatro, y con esto, se les da una iconografía a cada personaje y a los escenarios en donde se muestran estos, creando una imagen fija en el lector y forjando formas rígidas en el inconsciente colectivo. Algo parecido a lo que ocurrió con el *Macbeth* de Polanski: luego de su versión, nadie pudo ver a Macbeth con otra cara que no fuera la de Jon Finch.

Ahora pasemos al segundo punto. ¿Qué ocurre con las obras que pasan desde las tablas al cómic? Con esto quiero decir que el cómic forma parte de una cadena interpretativa en donde la dramaturgia es el primer eslabón (o segundo, en caso de que sea basado en otra obra), luego se pasa al teatro y al cuerpo de los actores, y en

último lugar llega al cómic. Es una mezcla entre lo que ocurre con el cine y con la performance en el cómic. Por un lado, al igual que el cine en el cómic, este es una versión de una versión de una versión (respiro); pero al igual que en la performance en el cómic, esta versión es la interpretación de una obra escénica irrepetible y efímera.

La única versión que he escuchado que se haya hecho de este género, es la adaptación de *El Húsar de la muerte*, de la compañía chilena *La Patogallina*. Esta versión es directa de la obra dirigida por Martín Erazo, que a su vez es una versión teatral de la película homónima del año 25. Como pueden ver, es una cadena de interpretaciones, en donde cada una de ellas va añadiendo más elementos y complejiza el mito de Manuel Rodríguez.

Esta versión, por su lugar que ocupa en esta cadena de interpretación, no forma parte del cine en el cómic, sino que del teatro en el cómic, ya que su referente más directo es la versión teatral, por mucho que esta haya salido de una versión cinematográfica.

Al igual que sus versiones previas, este cómic es mudo, es decir que forma parte de nuestro grupo de “silenciosos”, y solo hace referencia a textos en momentos onomatopéyicos, por lo que podríamos decir que su narración ocurre casi en su totalidad producto de la genialidad de Juan Vásquez, su dibujante.

Lo interesante de esta versión, es que si bien se muestran a los personajes como si fueran los verdaderos Manuel Rodríguez y Bernardo O’Higgins, y no actores representándolos, también lo son a la vez, ya que a medida que vas “leyendo” las imágenes vas recordando la obra que viste hace tanto tiempo. De esta forma se crea

una superposición de roles en donde el dibujo es simultáneamente un personaje dibujado, un personaje histórico, un personaje teatral y un actor representando un rol.

Al igual que ocurría con el cine dentro del cómic, acá se van haciendo las escenas que se representaron en el teatro, con las mismas (o muy parecidas) posiciones físicas que usaron los actores al minuto de representar la obra, pero con la gran diferencia de que acá existe la autonomía física que te entrega el espacio teatral, es decir, mi butaca tiene una distinta vista que todas las otras butacas del teatro. En el cine eso no sucede, la toma es única y ya está.

Sin duda que el hecho de que esta producción haya ocurrido en nuestro país es bastante extraño, ya que el teatro es de una precariedad extrema y por ende, no hay recursos para darse estos lujos. Sin embargo *La Patogallina* es una de las compañías más exitosas de nuestro país, y en particular *El Húsar De La Muerte* forma parte del panteón de grandes obras de nuestra nación, por lo que su versión cómic ayuda a sumarle aún más mística a este gran proyecto artístico.

Con esto vamos terminando nuestro escueto análisis sobre otras artes relacionadas con la actuación que han decantado al mundo del cómic. Sin duda hay que decir que todo aporte al mundo del cómic es bienvenido, no hay mejores ni peores; los hay para todos los gustos: reediciones directas de la pantalla grande, productos de *merchandising* performático y obras de teatro didácticas. Son muchas las versiones y cada una es digna de ser vista y analizada. Esto lo digo principalmente porque hay muy poca cabeza puesta en el análisis del cómic. Este arte está muy subvalorado y se tiene a relacionar con material infantil, y no necesariamente es así, en muchas obras hay sustentos artísticos, filosóficos, estéticos, etc. de gran peso y valor. Es por esto

que vale la pena analizar cada cuadro y elemento que hemos nombrado a lo largo de este ensayo, para así poder desprender todo el potencial artístico que tienen los cómics.

ALGUNAS CONCLUSIONES SACADAS ENTRE GLOBOS Y CARTELES

Hemos llegado al final de este largo proceso de investigación, en donde hemos podido darnos cuenta de varias características del cómic que desconocíamos, así como también descubrir algunos géneros de baja producción, y que se han mantenido a la sombra de los procesos de producción en serie.

A mi juicio uno de los mayores avances que logramos hacer durante este proceso investigativo es justamente la creación de un sistema simple de catalogación de cómics. Esto fue basándonos en elementos de fácil identificación, pero que dependiendo de su distribución las características de fondo que tendrá. Algo así como descubrir patrones complejos, basándonos en elementos muy simples.

Sin embargo este sistema de organización, no es más que una primera tentativa y debe ser revisado por más lectores. Sin duda esto generará que se destruya lo anteriormente planteado y de esto nazca un sistema aún mejor para catalogar las historietas. En definitiva no es más que un modelo de prueba que solo el tiempo dirá si es o no efectivo y práctico.

Aunque, por otro lado, no se me ocurre ninguna otra forma práctica de catalogar las historietas, ya que creo que los elementos puestos en cuestión son los más simples y fáciles de revisar.

Otro gran elemento a destacar es justamente la concepción del concepto de cómic. ¿Qué es el cómic? Me parece que el hecho de haber llegado a la conclusión de que el cómic es todo lo que se dice que es: imágenes que cuentan una historia, textos, carteles, tomas, planos, etc. pero a todo eso se le suma un contexto histórico, social y técnico. Esto por un lado define en materia física y visual lo que es el cómic, pero al mismo tiempo lo hace de manera política, lo que sin duda crea en el cómic un fundamento artístico más importante que el que se piensa que tiene, justificando sus formas y trascendencia.

También fue sumamente sorprendente el hecho de descubrir durante este proceso, que existe una relación no menor entre las artes relacionadas con la actuación y el cómic. Que el teatro, la performance y el cine tengan un vínculo tan próximo con el noveno arte nos lleva a comprender que las barreras entre arte y arte son solo prejuicios y la prueba concreta es justamente la unión de dos elementos tan conceptualmente distintos como lo son el cómic y la performance, por ejemplo.

Ya a modo de término cabe decir que este trabajo fue sumamente enriquecedor en lo que a formación artística se refiere. Si bien siempre he sido un ávido lector de cómics, nunca antes lo había hecho bajo un marco académico, lo que por un lado me forzó al análisis de cada uno de los elementos estudiados, pero por otro lado me forzó a leer a un ritmo mucho mayor, lo que incorporó una gran cantidad de conocimientos en poca cantidad de tiempo. Toda esta cantidad de información, si bien me sirvieron para argumentar en el plano de la tesis, también se ha convertido en referentes estéticos con los que puedo contar en mi futuro artístico.

BIBLIOGRAFÍA

Apoyo Teórico:

- MOIX, Terenci, *Historia Social Del Cómic*, Buguera, Barcelona, España. 2007
- JACOBSEN, Udo, *Leyendo Cómic*s, Ojo De Buey, Ñuñoa, Santiago de Chile, 2001
- ARISTOTELES, *Ética y Poética*, Editorial Oceano, Barcelona, España, 2001

Cómics de Apoyo:

- MILLER, Frank, *300*, Norma Editorial, Barcelona, España, 2001
- MILLER, Frank, *Sin City*, Norma Editorial, Barcelona, España, 1994
- MILLER, Frank, *El Regreso Del Señor De La Noche*, Norma Editorial, Barcelona, España, 2001
- NATSUME, Yoshinori, *Batman: Mascara De Muerte*, DC Comics, Nueva York, USA, 2008
- MORRISON, Grant, *Arkham Asylum: Una Casa Serie, Sobre una tierra Serie*, Grupo Editorial VID, Mexico DF, Mexico, 2003
- MOORE, Alan, *La Broma Asesina*, Grupo Editorial VID, Mexico DF, Mexico, 2000
- MOORE, Alan, *Amnios Natal*, La Factoría De Ideas, Madrid, España, 2000

- GOSCINNY, René, *Asterix El Galo*, Grijalbo/Dargaud, Buenos Aires, Argentina, 1993
- OTOMO, Katsushiro, *Akira*, Ediciones B, Barcelona, España, 2000
- BARBE, *Cinema 1*, Editions Glenat, Paris, France, 1982
- SEAGLE, Steven, *Constantin: Adaptación oficial de la película*, Planeta De Agostini, Barcelona, España, 2005
- GAIMAN, Neil, *Corazón De Arlequín*, Norma Editorial, Barcelona, España, 2003
- GAIMAN, Neil, *The Sandman*, Norma Editorial, Barcelona, España, 1999
- TORIYAMA, Akira, *Dr. Slump*, Planeta De Agostini, Barcelona España, 1997
- JODOROWSKY, Alejandro, *El Inca*, Metal Hurlant, Madrid, España, 1988
- JODOROWSKY, Alejandro, *Garras De Ángel*, Les Humanoides Associes, Leubem, Belgica, 1994
- JODOROWSKY, Alejandro, *La Casta De Los Metabarones*, Norma Editorial, Barcelona, España, 2002
- QUINO, *Todo Mafalda*, Ediciones De La Flor, Buenos Aires, Argentina, 1993
- LINIERS, *Macanudo #1*, Longseller, Buenos Aires, Argentina, 2005
- LINIERS, *Macanudo #2*, Longseller, Buenos Aires, Argentina, 2005
- LINIERS, *Macanudo #3*, Ediciones De La Flor, Buenos Aires, Argentina, 2006
- REYMOND, Alex, , *Flash Gordon*, Ediciones Vertice, Barcelona, España, 1974
- DELANO, Jamie, *John Constantin Hell Blazer N°1-N°40*, Planeta Deagostini, Barcelona, España, 2005
- ENNIS, Garth, *John Constantin Hell Blazer N°41-N°83*, DC Comics, Nueva York, USA, 1992

- ENNIS, Garth, *El Predicador*, Dc Comics, Nueva York, USA, 2005
- MILLAR, Mark, *Kick Ass*, Marvel Publishing, Nueva York, USA, 2008
- LEE, Stan, *Iron Man Vol. 1*, Atlas, Nueva York, USA, 1968
- ARONOFSKY, Darren, *La fuente*, Planeta Deagostini, Barcelona, España, 2005
- GARCIA, Santiago, *La Tempestad*, Astiberri Ediciones, Bilbao, Euskadi, 2008
- SATRAPI, Marjane, *Persepolis*, Norma Editorial, Barcelona, España, 2003
- HOGARTH, Burne, *Tarzan De Los Monos*, Ediciones Montena, Madrid, España, 1982
- BERNET, Jordi, *Torpedo*, Ediciones Glenat, Barcelona, España, 2004
- WOODRING, Jim, *Weathercraft*, Fantagraphics Books, Seattle, USA, 2010
- VASQUEZ, Juan, *El Husar De La Muerte*, Juan Vásquez/la patogallina, Santiago, Chile, 2012
- BOLLAND, Brian, *Bolland Strips*, Ediciones Glenat, Barcelona, España, 2007

INDICE

Gracias, Gracias, No se molesten.....	Pag.3
Introducción.....	Pag.4
Capítulo I: El Cómic Como Concepto.....	Pag.8
Capítulo II: El Cómic Y Sus Códigos.....	Pag.15
A) La Viñeta Como Síntesis Narrativa.....	Pag.17
B) El Movimiento Entre Viñetas.....	Pag.21
C) Economía Del Texto.....	Pag.23
D) Narración Con Imágenes.....	Pag.26
Capítulo III: Hacia Una Estética General Del Cómic.....	Pag.31
A) El Dibujo.....	Pag.33
a) <i>La Caricatura</i>	Pag.33

<i>b) Heroico</i>	Pag.35
<i>c) Realista</i>	Pag.38
<i>d) Manga</i>	Pag.41
<i>e) Moderno</i>	Pag.45
B) El Texto.....	Pag.48
<i>a) Simple</i>	Pag.49
<i>b) Poético</i>	Pag.51
<i>c) Compuesto</i>	Pag.53
<i>d) Silenciosos</i>	Pag.55
C) El Género.....	Pag.58
Capítulo IV: Otras Artes Dentro Del Cómic.....	Pag.64
A) Cine Dentro Del Cómic.....	Pag.65
B) Performance En El Cómic.....	Pag.68
C) Teatro En El Cómic.....	Pag.72
Algunas Conclusiones Sacadas Entre Globos Y Carteles.....	Pag.78

Bibliografia.....Pag.80

Indice.....Pag.83