

COMIC

9

filosofía

Silvia Ortega González



# CÓMIC Y FILOSOFÍA

## ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN.....	3
2	LA NATURALEZA DE LOS CÓMICS.....	3
2.1	¿QUE ES UN COMIC?.....	3
3	EL LENGUAJE DEL COMIC.....	4
3.1	ELEMENTOS QUE ENCIERRAN EL MENSAJE.....	4
3.2	LA CARICATURA NO ES COMIC.....	9
3.3	EL TEXTO ESCRITO.....	10
3.4	EL TEXTO NO ESCRITO: LAS IMAGENES.....	15
3.5	PALABRAS Y DIBUJOS ATADOS, O EXPERIMENTANDO LA UNIDAD DE LOS COMICS.....	17
4	INTERPRETANDO LOS CÓMICS.....	22
4.1	EL CONTENIDO DE LA FORMA: VIENDO CUADROS, LEYENDO PALABRAS, VIENDO COMICS.....	22
4.2	EZRA POUND.....	28
4.3	MICHEL FOUCAULT.....	29
4.4	LUDWIG WITTGENSTEIN.....	30
5	CONCLUSIONES.....	35
6	BIBLIOGRAFÍA.....	39

# 1 INTRODUCCIÓN.

*Propongo un análisis sencillo del cómic destinado a la comprensión de su sintaxis visual-verbal, teniendo en cuenta los códigos, las diversas técnicas de aplicación y la universalidad de su lenguaje, único en su género, como el eje representacional en la operatividad de sus unidades significativas y su contexto, y cuyo universo simbólico parte de la aprehensión perceptual en un marco de concepción virtual. Sin embargo nos permitiremos la licencia de ahondar en paralelismos entre la visión del lenguaje y literatura de algunas de las mas grandes mentes del siglo XX y las historietas, enfrascándome en un brain storming del que espero salir lo más airosa posible. De esta forma relacionaremos las ideas de Ezra Pound, Ludwig Wittgenstein y Michel Foucault con el lenguaje de los cómics.*

El cómic es icónico y analógico; un modo de figuración objetivo, de la realidad o de la imaginación. Por eso es un objeto sensible que tiene un valor intrínseco: un mensaje-objeto. A su carácter icónico como convención y codificación se corresponde igualmente un poder creador de entretenimiento que le confiere una representación, un desciframiento, un sentido y una relación significativa que lo vuelve explícito, liberándolo de esa convención de manera sincrónica. Esto es lo que lo convierte en un objeto estético, sensible, concreto, bello, puramente subjetivo, perceptible por los sentidos e interpretado por nuestra mente. Con una interpretación diferente en cada persona, y sin embargo, una comprensión casi universal.

La belleza del cómic puede surgir tanto de la adecuada utilización de la morfosintaxis y semántica del texto escrito como de la correcta utilización de la sintaxis y semántica de los textos visuales que componen sus viñetas.

## 2 LA NATURALEZA DE LOS CÓMICS

### 2.1 ¿QUE ES UN COMIC?

¿Qué es un cómic? La respuesta a esta pregunta determina la forma de análisis, así como el punto de partida en nuestro estudio.

- Al historiador de la literatura puede recordarle la unidad de los 3 elementos que Aristóteles exigía para la tragedia: de tiempo, de lugar y de acción.
- "... una estructura narrativa formada por secuencias progresivas de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética". **Roman Gubern.**
- "... relato icónico-gráfico o icónico-literario destinado a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí, sobre soporte plano y estático". **Juan Antonio Ramirez.**
- "El cómic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal o fonético, a partir de sintagmas menores llamados viñetas". **Perucho Mejía G.**
- " Secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historieta mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocadillo" **Definición del diccionario Rancés**
- "Narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" (Coma 1979:9) Según **Javier Coma**

- "La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. "...". Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes" (Eco 1973:299) Según **Umberto Eco**
- "Es una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen" ((Baur 1978:23) Según **Elisabeth K. Baur**
- "Historietas en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos" Según **M. Dahrendorf**
- "Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (Boom, crash, bang, etc.)" (Manacorda de Rosetti 1976:23) Según **M.V. Manacorda de Rosetti**
- "Imágenes yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética en el lector". Según **Scott McCloud**.

Todas estas definiciones, pueden darnos una idea de lo que es, pero cual es el lenguaje del cómic, cómo llega a nosotros transcrito. Veámoslo en el siguiente apartado.

## 3 EL LENGUAJE DEL COMIC

### *3.1 ELEMENTOS QUE ENCIERRAN EL MENSAJE*

Vamos a ver los elementos que necesitamos conocer para poder descifrar el mensaje enviado por los autores. Posteriormente llevaremos a cabo un análisis más profundo. Veamos un poco por encima los aspectos más relevantes que componen un cómic.

El lenguaje del cómic ha evolucionado hasta imponer una serie de reglas, comprensibles por cualquier lector. La sucesión de imágenes plasmando acciones consecutivas, ya planteada en los tapices medievales, es la regla básica de esta propuesta lingüística. Así, la narración discurre mediante la sucesión ordenada de acciones y movimientos de los personajes que en ella intervienen. Aquí el parentesco con el cine es considerable, pues también hallamos secuencias guiadas por un montaje y una planificación. El autor, por tanto, no sólo ha de caracterizar unas tipologías reconocibles; también debe matizar distintas perspectivas, resaltando movimientos y encuadrando ciertos detalles. Al igual que sucede en la fotonovela, el lector será quien asimile tales convenciones y formule la ilusión de dinamismo que este medio expresivo pretende. Como sucede en el lenguaje fílmico, el ángulo de visión planteado en una viñeta o el tipo de plano al que se recurra serán substanciales en la narración. De parecida importancia será la luz, esencial por sus posibilidades dramáticas.



Ilustración 1. Ejemplo de planos

interacción con su lectura, une a su propio gusto e imaginación, descifrando y ordenando los signos para poder interpretar su historia o narración, pudiendo además, releer las viñetas anteriores para reinterpretar su sentido.



Ilustración 2. Exteriorizando el interior

Sin embargo, el papel del lector en los procesos estéticos no queda limitado a la dimensión cognitiva, sino que resultan también decisivas las emociones, afectos y sentimientos que toda propuesta estética pone en juego, y de los que deriva una experiencia de placer que acompaña a la de conocimiento. De ahí se deduce que toda experiencia estética presuponga un acto expresivo, un proceso de exteriorización de lo que un individuo lleva dentro de sí y que quiere transmitir a otros individuos. La idea del conocimiento puede ser fijado expresivamente y transmitidos a los demás hombres a través de las imágenes y el texto.

La estructura narrativa del cómic está formada por la secuencia progresiva de viñetas, pictogramas o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar o no elementos de escritura fonética. Su semiosis se fundamenta a partir del lexigrama, cuya escritura fonética está formada por un sistema convencional de signos típicos.

Este estado pictográfico de las imágenes es polisémico o monosémico ya que, siempre habrá alrededor de ellas una serie de connotaciones o de significaciones icónicas y verbales. La parte fonético-literaria no reviste necesariamente el uso de una sintaxis o de un discurso organizado como se puede ver en las onomatopeyas y en las historietas mudas. Su desarrollo en el tiempo y en el espacio sucede en un constante continuum con duración variable en el cual el lector, a través de la

A su vez el autor crea una obra, consciente o inconscientemente, utilizando una serie de indicadores estéticos que trascienden al lector, haciéndole partícipe no solo de un divertimento, sino de una obra de arte. Su función modifica la percepción, permitiendo la comprensión, de forma personal y unívoca, de la historia. Estos indicadores estéticos, podríamos dividirlos en dos tipologías: expresivos y relacionales.

- Podemos considerar indicadores de estética expresiva a:
  - La asimetría, que rompe el esteticismo y posee la capacidad de reparar el equilibrio restableciendo la armonía del conjunto.
  - El contraste, como generador de variedad y agente evitador de la monotonía. No solamente en exceso, sino también en defecto. Este indicador, funciona tanto en dibujo como en texto. Actuando sobre el lector que en función de su pre-conocimiento sojuzgará el personaje, el entorno, la trama, etc.
  - La originalidad, como capacidad de despertar el interés.
  - La sorpresa, por su capacidad de mover y conmover.
  - La expresividad, que produce cambios de ritmo y modulación en la intensidad de los estímulos.
  - La variedad, que, al igual que el contraste, rompe la monotonía y crea riqueza expresiva.
  - La gracia, que atribuye a un objeto, sujeto o escena la capacidad de sugestionar, impresionar o resultar mágico.
- Como indicadores de la estética relacional tendríamos:
  - La armonía, que se deriva del orden existente entre los elementos expresivos.
  - La proporción, que surge del equilibrio de confrontaciones recíprocas de elementos análogos, colocados en relación mutua.
  - El ritmo, que por su naturaleza matemática permite vislumbrar la existencia de armonía.
  - La simetría, que surge de la igualdad dentro de una variedad.
  - El equilibrio, generado por el uso armónico de la simetría y la proporción.
  - La simplicidad, que produce la utilización de la pureza comunicacional.
  - La claridad, que permite la captación intuitiva de los mensajes expresivos.
  - La unidad, cual antónimo de dispersión y sinónimo de conjunción de la forma y el fondo del mensaje.

La lectura progresiva de una historieta está basada en el previo aprendizaje de un lenguaje convencional, específico y de comprensión universal que contempla a su vez, diversos sistemas expresivos-perceptivos y cuyos elementos visuales constituyen su esencia y su reconocimiento. Es importante recalcar la diferencia de convención de una cultura a otra, marcada por la forma de expresión, principalmente, de la lectura común. Además siempre que el lector se sitúe ante un texto, se verá orientado por el título y tipo de obra que se dispone a leer, estableciendo de antemano unas predisposiciones de carácter morfosintáctico y semántico, que modificarán de forma inconsciente la percepción de la obra.

Las viñetas son el espacio virtual de la diéresis y momentos de la acción. Constituyen la unidad mínima de significación en el montaje del cómic, representando el espacio y el tiempo de la acción narrada. Las viñetas son imágenes, células o pictogramas sucesivos en color o en blanco y negro, de forma rectangular apaisada u oblonga, cuadrada, circular o de formas irregulares con diversos tamaños, rodeadas generalmente por líneas negras y separadas entre sí por espacios en blanco, llamados gutter. La línea negra representa el elemento distintivo entre los personajes y los objetos y es la marca que determina el estilema del dibujante. La viñeta como

espacio de la narración, contempla en su estructura o montaje, diversos puntos de vista, espacios, tiempos, elementos plásticos y narrativos para construir y articular las secuencias, a partir de la yuxtaposición de encuadres que definen la estructura sintagmática.

El marco o recuadro como apoyo estructural, dota a la viñeta de autonomía y de distinción respecto a lo que circunda, creando a la vez una ventana que hace contemplativo su contenido, enmarcándolo en su propio continente. Transmite la ilusión de fuerza y un clima emotivo, representando dos espacios:

- o el bidimensional del encuadre y
- o el longitudinal de la profundidad o de la perspectiva, en los que en su lectura, el lector, le atribuye imaginariamente una duración temporal.



Ilustración 3. Ejemplo de viñetación con recuadro de Rip Kirby

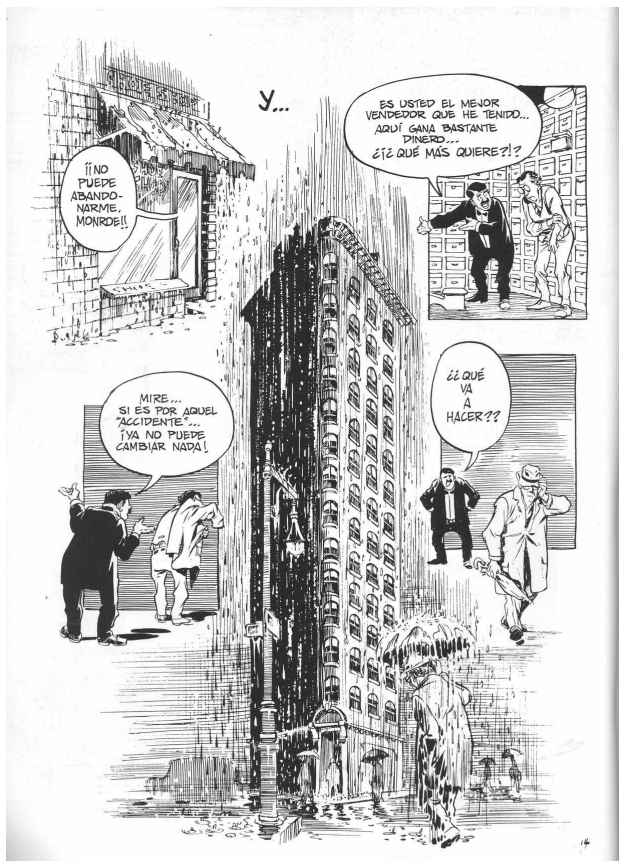


Ilustración 4. Ejemplo de viñetación sin recuadro de Will Eisner

El marco de la viñeta, actúa como elemento de anclaje, de amarre para contener la visión, contemplando la representación del mundo del lector.

Las fronteras del marco determinan la estructura visual creando una centralidad y un punto focal determinado, caracterizado muchas veces por trazos orgánicos o libres y apartándose del convencional trazo rígido.

Las viñetas, encuadres y globos sin marco amplían los espacios diégéticos. A la vez que los hacen ilimitados, permiten otras posibilidades imaginativas.

Las llamadas viñetas detalle, también conocidas como viñetas dentro de las viñetas, contienen en su interior un punto de vista ampliado, primer plano, yuxtapuesto sobre una viñeta principal que está conectada con la unidad de montaje. Este detalle, legitima la visión de la acción y del encuadre destacando el contexto de la viñeta para acercar o alejar el continuum, sacrificando o marginando un poco el

ambiente general que rodea a la figura. En la relación lector-historieta, también hay una función fáctica, de contacto, que tiene por objeto mantener la atención y continuidad en torno al desarrollo del discurso narrativo, así como los recursos elípticos; factores estructurales

ocultos y procesos de ordenación que el espectador debe llenar o completar en el momento de hacer la lectura, a partir de la interacción entre los diversos elementos icónicos y verbales.

En sí misma la viñeta es el lenguaje del cómic. Las viñetas constituyen y encierran el mensaje que el autor o autores quieren enviar. La comparativa con el lenguaje *sensu stricto*, la iconografía visual se correspondería con el vocabulario, y el encuadre, lo que se llama cerrado, sería la gramática. Por supuesto, esto deja poco espacio para el texto, si no fuese porque el cerrado, incluye ambas partes, tanto el dibujo, tan realista, tan abstracto o tan icónico como quiera ser y el texto encerrado en algún elemento, fuera de él o formando parte de la imagen.

El control de este cerrado y lo que se narra en cada uno de ellos conforma la historieta. El tiempo deviene tal y como el autor manipula en función del cerrado. La acción sucede engarzando mentalmente las viñetas, creando un tiempo continuo. Distanciando o acercando una de otra en función de la cantidad de texto, que lo ralentiza. Tardamos más en leer que en absorber el lenguaje iconográfico. Manipulando tamaño de la viñeta en relación con las anteriores y posteriores, manipulamos el tiempo. Cuanto más grande, más duración mental tiene. Pero no es esta la única capacidad mágica. No solo podemos manipular el tiempo. Manipulamos el movimiento. Creamos una percepción continua mediante dibujos estáticos que varían de una a otra viñeta. Los personajes, los objetos dibujados se mueven de una a otra viñeta. Se completa el control mediante el control del espacio. Podemos pasar de un lugar a otro con solo variar mínimamente nuestro enfoque visual. Pasando de una viñeta a la de al lado.



Ilustración 5. Ejemplo de tratamiento del tiempo de Jiro Taniguchi

Hume se pregunta cómo es que podemos imaginar conexiones entre hechos, sin conocer lo que pasa entre medias. Si las causas conectadas son conocidas sólo a través de la experiencia, entonces, ¿por qué creemos que un hecho inevitablemente es seguido de otro? Los teóricos de los cómics se hacen una pregunta similar. ¿Qué experiencia nos garantiza que colocando una imagen individual nos lleva a imaginar una secuencia completa? ¿Cómo funciona la representación mental? Estéticos e históricos del arte invocan diversos conceptos del tipo "arte como ilusión", "vista interior" y "ver como", para describir la forma que representa los pigmentos en el lienzo o la tinta en el papel. Algunos piensan que es simplemente un problema llamado técnica adecuada de descripción; otros creen que la semiótica teórica nos da la clave; y algunos otros se inclinan a sospechar que la psicología experimental nos facilita el mejor análisis.



### 3.2 LA CARICATURA NO ES COMIC

La diferencia entre cómic y caricatura es bastante clara, y nos viene dada por la definición de cada uno de ellos: Caricatura es una forma de dibujar, un estilo, en el que los dibujos son aislados, no una secuencia. En los cómics el estilo puede ser caricaturesco, pero solo es parte del mismo. Existe una secuencia, cuenta una historia, en varias viñetas

En el caso de las caricaturas, al ser imágenes aisladas, ¿cómo podemos saber de dónde vienen y adónde van? El objetivo del caricaturista es permitir al espectador formar algunas hipótesis mentales de que es lo que está describiendo. Si ese proceso tiene éxito, la hipótesis



Ilustración 6. Ejemplo de caricatura.  
Wittgenstein

de espectador coincidirá con la intención del artista y verá la representación de lo que quería describir el caricaturista. Si la imagen es visualmente ambigua, capaz de ser interpretada de más de una forma, la comunicación entre ambos fallará. Sin embargo es posible entender caricaturas haciéndonos una idea del momento anterior o posterior al representado, que en realidad es el que le dará sentido a la caricatura. En esta técnica visual, solamente podemos ver un momento. Ese momento es el que dará sentido a la representación. Cuando vemos una pintura, no es importante saber que pasó antes o después. No tiene por qué ser narrativa. Muestra un instante, que por sí mismo describe todo lo que el artista se proponía. Incluso en algunos momentos, no hay diferencias importantes entre el antes y el después del cuadro. Así en las naturalezas muertas, paisajes o retratos, no hay diferencia entre el antes y el después, al menos inmediato. Generalmente no nos preguntamos como la persona retratada ha llegado a esa postura

y no nos importa. Lo que nos hace pensar en las imágenes como momentos en una secuencia narrativa de forma natural son las películas. Así como el desarrollo de las representaciones naturalistas hicieron posible entender las primeras fotografías, la existencia temprana de caricaturas y posiblemente en muchos casos de cómics, hicieron más accesibles al público las primeras películas.

La mayoría de las caricaturas no utilizan este recurso, y son en sí mismas todo lo que el artista ha intentado describir, sin importar el antes y el después. En otras, sin embargo, no solamente es importante conocer el antes y el después, sino que son demasiado ambiguas para poder saber el resultado de lo que representa, para lo cual nos ayuda en algunas ocasiones el título de la misma, que viene a ser un resumen metafórico de la caricatura. Estas caricaturas podríamos considerarlas casi como un protocomic. Necesitamos imaginar el instante posterior para que tenga sentido lo representado.

Nuestra percepción está necesitada de universales. No podríamos reconocer a nuestros semejantes si no pudiéramos aprehender lo esencial y separarlo de lo accidental, sea cual fuere el lenguaje en el que se quiera formular esta distinción. La experiencia del reconocimiento fisonómico se basa en esta fusión de configuraciones disímiles. Tendemos a comparar el objeto representado con el real o el que consideramos real en nuestra mente. Esta semejanza

fisonómica que produce fusión y reconocimiento es notablemente menos fácil de especificar y analizar. Se basa en la impresión global, la suma de múltiples factores unitarios que, sin embargo, dan lugar en su interacción a una cualidad fisonómica particularísima y que no se corresponde con la suma de propiedades de los factores unitarios. Por ejemplo, seríamos incapaces de describir los rasgos particulares de nuestros amigos, el color de sus ojos, la configuración exacta de su nariz, la posición de sus orejas, pero esa falta de seguridad no deteriora nuestra sensación de familiaridad con sus rasgos, que podríamos individuar entre un millar, porque respondemos a su expresión característica. Tan es así, que podríamos reconocerlo en caricaturas, no sólo de personas, sino de animales y de seres inanimados. Dicho en términos aristotélicos, es la sustancia del individuo, siendo todas las modificaciones meros accidentes. Es como el parecido familiar, donde se dan a menudo una gran diferencia en los rasgos individuales y sin embargo una sombra, o lo que los pintores llaman *aria*, evoca en nosotros al padre tan pronto hemos visto al hijo, aún cuando si sometiéramos el asunto a medición de los rasgos resultasen completamente diferentes.

Por lo general aceptamos la máscara antes de advertir la cara. La máscara representa en este caso las distinciones toscas e inmediatas, las desviaciones de la norma que distinguen a una persona de las demás. Cualquiera de estas desviaciones que atraiga nuestra atención puede servirnos como signo de reconocimiento y promete ahorrarnos el esfuerzo de un examen minucioso. Por ello no estamos originalmente programados para la percepción de la semejanza, sino para captar la diferencia, la desviación con respecto a la norma que sobresale y se graba en la mente.

Quizás la caricatura nos muestre a nosotros mismos desde un doble ángulo. Nos permite ser por un momento crueles, sádicos, mal pensados, de una forma inofensiva. Una maldad, que no sea real, va contra un ser deformado conscientemente para despersonalizarlo, pero sin perder su realidad. Las caricaturas en las que podemos imaginar que la escena siguiente será la inevitable muerte del personaje, de una forma ridícula, sádica, exagerada, es lo que Danto llama *entimemes*, silogismos visuales con una premisa obvia desaparecida, la cual el lector debe suplir. A este lector no se le dice, como espectador pasivo, qué hay que poner allí, debe descubrirlo y ponerlo por sí mismo, razonando sin embargo, la agresiva fantasía conocida y repudiando cualquier intención. Engañándonos a nosotros mismos, pretendemos que no es nuestra malicia, sino sólo la inevitabilidad del desastre en esa situación.

Como conclusión nada mejor que la cita de Roger de Piles (1635-1709): "*No es tanto la exactitud del dibujo lo que da espíritu y aspecto de veracidad a los retratos, como la concordancia de las partes en el momento en que deben imitarse la disposición y el temperamento del modelo.*"

### **3.3 EL TEXTO ESCRITO**

El cómic, como narración escrita o temática, no difiere en lo esencial de la que nos puede ofrecer un libro o texto desarrollado literariamente, eso sí, sustituye descripciones que en lo literario quedarían a la imaginación y discreción del lector, por imágenes gráficas que se muestran bajo el prisma del dibujante o artista.

Los bocadillos, globos, locigramas, nubecillas, balloon, burbuja, etc, son elementos exclusivos de los cómics que integran en su interior el texto hablado de los diálogos estableciendo sincrónicamente las relaciones entre las palabras e imágenes. La característica

principal de los bocadillos reside en que tienen integrado en su perigrama un rabillo (lengüeta) como indicador del lugar de la emisión fonética, siendo en ocasiones este señalamiento quizás mas importante que el globo mismo.

El perigrama varía entonces dependiendo de lo que emite el personaje, del texto y de lo que éste representa, clasificándose en:

- Ovalado o rectangular. Expresan los diálogos normales.
- Acompañado por óvalos mas pequeños (formando el rabillo) que remiten al emisor y le dan un carácter evanescente como en los globos de sueño, indican pensamientos no expresados en voz alta.
- Con líneas quebradas (dientes de sierra) expresan cólera o gritos emitidos por un personaje o los sonidos emitidos por un altavoz.
- Punteados. Expresan un monólogo o soliloquio en voz baja.
- Ondulados. Expresan sueños o ideas.

Otro elemento que debemos reseñar aquí aunque no es ciertamente un bocadillo, son las didascalias. Son espacios de texto, equivalentes a la "voz en off" en el cine, que se ubican a manera de globos rectangulares en las viñetas. Sirven para dar aclaraciones o explicaciones marginales sobre los personajes acentuando la acción representada. Dilatan temporalmente los diálogos y enfatizan sobre la atención del espectador.

Los "bocadillos", la palabra hecha imagen, como las llama Pierre Fresnault-Druelle, no pueden ser puramente verbales ni pictóricas, sino una y otra cosa a la vez, un puente que una el estrecho límite de la palabra/dibujo.



Ilustración 7. Ejemplo de bocadillo. Flash Gordon

bocadillos intentan ser sonidos que escuchen los lectores que conocen el lenguaje en el cual están escritas. Probablemente el bocadillo surgiera simplemente como una convención.

Las palabras en los bocadillos no pueden colocarse en el interior de esta ineludible oposición binaria de palabra/dibujo. Para los autores, no está ni en el interior ni en el exterior del dibujo. Cuando no se establece un contacto interior entre el dibujo y el guión, el dibujo permanece como un extraño mamotreto en el libro. Las palabras en el dibujo son enclaves semánticos, son signos de un tipo de sistema diferente al de los signos en los que consiste el cuerpo principal de este arte. Esto sería como ver una obra de teatro en la cual las voces de los actores fuesen mudas y se representasen con subtítulos, o como ver una película con subtítulos de los diálogos y sin sonido.

Tratamos los bocadillos no puramente como hoyos en el dibujo, ni como cosas que forman parte del dibujo. McCay tenía la habilidad de colocar los bocadillos en el mejor lugar,

Quizás algunos de los primeros dibujantes de cómics se vieron influidos por ver el vapor de agua expelido por la gente cuando hablaba a bajas temperaturas. Los italianos llaman al cómic "fumetto", una elegante sinécdoque que identifica en uno el bocadillo con la viñeta completa, dibujo más bocadillo. Es difícil saber como se ha llegado a relacionar uno con otro tan solo con la observación de nubecillas de vapor de agua. Los dibujos de gente, parecen gente; las palabras en

con lo que podía ocupar la mayor parte de la viñeta con dibujo. Si no era la mayor parte al menos no distraía, el dibujo era lo más importante. La fuente de las letras también es importante. Es un signo de gran valor gráfico en la creación verbal. Cada cómic utiliza su propio tipo de letra. Hasta tal punto que las reediciones de algunos de los mejores cómics de la historia, suelen usar la misma fuente, como si formase parte del dibujo. Modernizar la letra de la fuente en una reedición, podría cambiar el impacto artístico.

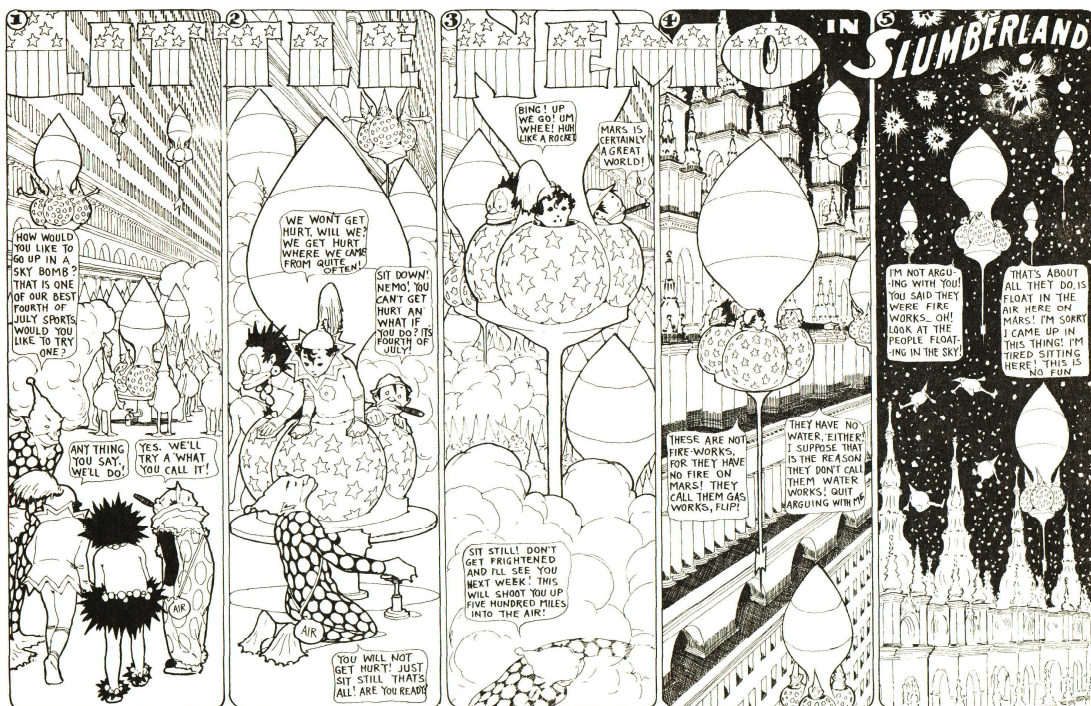


Ilustración 8. Winsor McCay

Las palabras en bocadillos, a diferencia de las representaciones arquitectónicas o en mobiliario no obstaculizan los caracteres. Las palabras en bocadillos no están en el interior ni en el exterior del dibujo; como pensamientos, algunas veces estarían en el interior de nuestras cabezas, no tienen un lugar en el espacio. Como decía Descartes, no podemos leer la mente de otra persona directamente; solo podemos inferir pensamientos de sus expresiones y gestos externos. *"Una ciencia del lenguaje debe recuperar el natural, es decir, la simple y original relación entre la forma de hablar y la escritura, o sea, entre el interior y el exterior"*. Existe la posibilidad de que nos surja cierto escepticismo, por haber un potencial nexo de unión entre la forma indirecta en la cual conocemos sus pensamientos y la intuición inmediata en la cual nos son revelados. Los bocadillos revelan las ensoñaciones de un filósofo, los pensamientos de otra persona serían mostrados indudable y transparentemente. Como frecuentemente ocurre, cuando los sueños son rellenados, el resultado es inesperado, incluso desconcertante. Lo que en el dibujo es representado como forma de hablar o pensamientos, se convierte, en nuestra viñeta, en palabras. Estos pensamientos se revelan, no a cualquier personaje de la tira, sino solo a nosotros, espectadores, que permanecemos fuera de ella. Los bocadillos, serían como la glándula pineal de Descartes, de este modo unen dos mundos diferentes; a los lectores se nos confiere una cualidad especial, diferenciándonos de los personajes de la historieta, como lo es la mente del cuerpo. Los cómics no sólo duplican las funciones de los más viejos sistemas de expresión, sino que agregan nuevas formas esenciales.

La literatura es un arte escrito. La forma física en la cual un texto es presentado, la fuente, el color del papel, la cubierta, no constituye un rasgo estéticamente relevante en una novela. Los editores raramente se preocupan de hacer que la tipografía de una novela sea la más adecuada o la mejor para su lectura. Cuando nosotros leemos el contenido de un bocadillo nuestra primera preocupación debe ser el significado de las palabras que contiene. Pero como las historietas son un arte visual, debemos preocuparnos también de las calidades estrictamente visuales de los bocadillos. Nosotros contrastamos la forma elegante y la no tan elegante de algunos bocadillos y nos percatamos de las calidades visuales del tipo de letra elegido, el cual leemos en la forma que leeríamos la escritura manual de los personajes. Podemos llegar a asociar una tipología gráfica con un personaje, con un tono de voz. Saul Steinberg está entre los primeros en reconocer que las propiedades y mecanismos de los cómics se habían transformado en una forma decorativa. Tenía interés estético tanto por las palabras como por los dibujos.

Las frases en los bocadillos suelen estar en tiempo presente, como los diálogos en las novelas. La forma normal de expresar el pasado es en forma de flashbacks, siguen utilizando como forma verbal el presente, pero sabemos que se trata de algo que ha pasado con anterioridad.

O un elemento puede ser visto como perteneciente al espacio visual, o puede no serlo. Si no puede serlo, entonces es un bocadillo, un receptáculo de palabras o imágenes que leemos, no un objeto que los personajes de ficción puedan tocar. Sin duda esta distinción lógica simplifica la psicología de la percepción, pero eso no nos muestra que la distinción no tiene importancia. Algunos viejos maestros, pintores, jugaban describiendo rollos sostenidos por los personajes que aparecían en sus cuadros. Estos rollos, no forman en sí mismos parte de la pintura y a la vez, están en ella. La mayoría de ellos se encuentran en latín, por lo que a no ser que conozcamos el idioma, no representarán para nosotros, más que parte de la pintura, un elemento más. En esos cuadros de los maestros esos textos escritos son vistos para la mayoría de los espectadores como un elemento extraño, un intruso en la pintura.

Tanto el signo ortográfico, separado del contexto del diálogo escrito, como lo que consideramos metáforas visuales, se usan para acentuar o destacar el énfasis del lenguaje, el pensamiento, la intención o la idea que en un momento determinado de la acción experimenta un personaje. Las palabras pueden apropiarse de cualquier imagen, por anodina que sea, otorgándole un caudal de sentimientos y experiencias. Carecen de esa carga emocional inmediata que provocan los dibujos, sin embargo, consiguen un efecto gradualmente acumulativo. El estilo de línea clara se distingue por sus historias, por su texto mas que por su dibujo, que intenta sobre todo centrar la atención en la historia y no en los posibles destellos descriptivos de las imágenes. Lo convierte de esta forma en el estilo introspectivo por antonomasia en el mundo de la historieta. La acción se ve supeditada al pensamiento encerrado y mostrado sin pudor en forma de bocadillos. La didascalia, como un oráculo nos manipula con más información, provocando un sentimiento de traición al personaje principal, que en este momento ya no es otro que nosotros mismos.



Ilustración 9. Ejemplo de línea clara. Anton Six de Arno

¿Cuál es la naturaleza de la representación mental? La tradición clásica tiende a asimilar contenidos de la mente a los dibujos, un punto de vista que Hobbes anotó en su crítica de Descartes, elevando obvios problemas con la idea de ser como un Dios con sus ángeles, criaturas que no es posible representar en cuadros. De acuerdo con la epistemología clásica, el pensamiento desarrolla esencialmente representaciones visuales. Algunos filósofos recientes de la mente han defendido que las representaciones son en su mayoría verbales. Los bocadillos de las historietas destruyen esa distinción, libremente mezclan palabras y dibujos. Los pensamientos pueden ser igualmente bien representados, el cómic parece estar dicho por palabras y por dibujos.

En la tradición de los viejos maestros, todo lo representado en el campo visual tendía a corresponder con algún elemento que podíamos imaginar tocando, podríamos andar dentro del espacio del cuadro. Pero el bocadillo por si mismo, sin mostrarnos otros elementos visibles, es normalmente un elemento en un espacio dibujado; nosotros podemos verlo, pero los personajes dibujados no. Lo que en la parte dibujada son palabras o pensamientos en nuestro parte se convierte en representaciones del mismo con el bocadillo. El bocadillo es simplemente un receptáculo, no se corresponde con ningún objeto representado en el cuadro. Que los pensamientos o palabras estén rodeados por una forma redondeada no dice nada acerca de la naturaleza de esas palabras o pensamientos. Y aun así, las cualidades visuales de los bocadillos son importantes. Algunas son gráciles, otras gruesas; poner muchos bocadillos en la viñeta crea un sentimiento de aglomeración. Leyendo comparamos y contrastamos los bocadillos con los objetos dibujados alrededor de él, observando como el contorno queda bien o no dentro de la composición. El bocadillo no es un receptáculo neutral sino otro elemento más en el campo visual. Incluso identificar los bocadillos como receptáculos, como contenedores, ya es una forma velada de identificar su expresiva significancia.

### 3.4 EL TEXTO NO ESCRITO: LAS IMAGENES

La viñeta es cada uno de los pictogramas que componen una historieta. Representan un espacio y un tiempo, o mejor dicho, un espacio que adquiere dimensión de temporalidad, ya que está compuesta de una serie de signos icónicos estáticos, que a pesar de su inmovilidad pueden asumir una dimensión temporal debido a las convenciones de su lectura.

La viñeta como imagen literal, está constituida estructuralmente dentro de su discurso narrativo por el estilema, que es la forma expresiva, el estilo a través del cual, el dibujante representa gráfica o pictóricamente el trazo de la línea, las formas y los colores, la técnica y el



Ilustración 10. Ejemplo de gestemas. *Pride of Baghdad* de Henrichon

recurso ilustrativo, el uso de lo mimético, de lo expresionista o del collage como elementos determinantes para configurar la diéresis. Debe ser eficaz con la modulación de la línea en los contornos, el entintado, el relleno, los sombreados, el uso de la tipografía, de los gestemas y de la trama. El dibujante debe ser muy preciso en la factura y en la textura como fines específicos en la composición y en la aplicación de recursos y de materiales. Cuenta la elección de la técnica con todos sus valores simbólicos, emotivos y connotativos como elementos relevantes de la imagen: la línea, la plumilla, la trama, el relleno, la mancha, la tinta china, el claroscuro, las sombras chinecas, la acuarela, los marcadores, los ecolines, el aerógrafo, el vinilo, los lápices de colores, el computador y las técnicas mixtas entre otras. La línea se convierte entonces en argumento expresivo-cualitativo; en ritmo, en tensión, en fuerza, en sus mas variadas combinaciones, alcanzando su propia forma y el fin propuesto en la viñeta con su máxima calidad, naturalidad e identidad.

protagonista, puede resultar solitaria, desamparada.

La línea vertical nos puede sugerir fuerza, estabilidad, descenso o ascenso si la apreciamos como dirección. Enfrentada a la horizontal, nos sugiere oposición a ella, puede alzarse sobre el suelo, erguida, enhiesta, crece y se arraiga en él.

La línea oblicua o inclinada respecto a la horizontal afecta a la estabilidad. Psicológicamente, desequilibra. Puede indicarnos descenso o ascensión, según interpretemos su sentido.

Una línea horizontal sugiere tranquilidad, espacio, reposo. Una imagen enfrentada a la horizontal, siendo ésta

Las curvas nos sugieren vueltas, rotación direccional, ampulosidad o volumen si pertenecen a un cuerpo sólido. Levedad, suavidad, vuelo, si quedan separadas de las masas o de las formas sólidas.

Un trazo o línea que subjetivamente consideramos direccional, nos impulsa a interpretar y a aceptar la forma de un movimiento.

Una "masa" sin sustentación sobre una superficie nos da idea de "flotación", altura, falta de asentamiento.

Un conjunto de elementos-masa, nos determina un peso que podemos asentar mediante un grafismo, una línea, por pequeña que ésta sea, que nos hace "posicionar"".

Superficies tratadas con rigor de "peso" en contraste con espacios claros y línea, producen sensación de acercamiento de las masas.

Masas contrapuestas en imagen con claros intermedios producen sensación de alejamiento entre ellas.

Es fundamental, entre otros aspectos, el uso de los encuadres: plano general, primer plano, primerísimo plano, plano medio y plano americano (tres cuartos). El encuadre asume el protagonismo del plot, haciendo fijar la atención del lector en el paso del tiempo de la secuencia narrativa, con relación al comportamiento de las fuerzas visuales de sus puntos de anclaje y con incidencia directa de la estructura figura-fondo.

Compromete igualmente en su lenguaje, el flash-back y el flash-forward como elementos o textos de apoyo para transmitir determinada información al lector respecto a algún hecho pasado o de algo que va a suceder.



**Ilustración 11. Ejemplo de perspectiva.  
El incal negro de Jodorowski/Moebius**

Las angulaciones: picado o contrapicado, como parte de los encuadres, se caracterizan por la incidencia y variable profundidad de campo, enfatizando en el protagonismo y en la exageración de los personajes. Su función es de distinción (función diacrítica).

El uso de la perspectiva descubierta por los artistas del renacimiento como elemento de profundidad, distorsión y exageración del espacio, es un recurso para representar también el tiempo del relato en los encuadres y en las angulaciones de las viñetas, modificando la interrelación de los personajes y de los objetos mediante la superposición y la anisotropía del espacio.

La perspectiva altera el ritmo y la acción de la secuencia visual, creando pausas, aceleraciones, acercamientos y distanciamientos. Esta ilusión espacial que depende de su centro de anclaje, hace que el



espectador reaccione indistintamente ante la contemplación visual y la amplitud del ángulo de la viñeta explorando su relación con los objetos y los personajes.

En algunos casos se utiliza la sombra como imagen. La sombra sustituye el cuerpo, el color y el objeto por una silueta en una estrecha relación de signo. No imita la forma sino que la simboliza, la simplifica y la dramatiza, despojándola de su realismo en un dibujo que se ciñe a su continente y se proyecta en la penumbra. La sombra engaña al ojo puesto que, éste, ve lo que realmente no está allí. Es el contraste de la luz; una contrafuerza que intensifica la expresión y un estimulante de la atención que agudiza el significado de la viñeta. Su estructura pleonásmica crea a la vez una tensión y una expectativa a través de la reiteración del mismo espacio y del mismo personaje en un paso a paso progresivo a través del tiempo, sugiriendo una impresión de ralentización. Este recurso sin embargo, es más propio de la caricatura que del cómic.

Un elemento que se puede convertir en un elemento importantísimo en la viñeta es la onomatopeya, que se convierte en un sonograma. Es propio del cómic, y su aparición está relacionada con el sonido fonético del origen del lenguaje. Su tratamiento gráfico y plástico ha contribuido al privilegio expresivo de los cómics.

El gesto es la huida del discurso verbal; una imagen informacional portadora de su propia estructura. Es un referente al que el signo remite convencionalmente y es un canal de comunicación que une al espectador con el personaje. Entroncando directamente con los gestos está la mirada. Existen situaciones modélicas estandarizadas con relación a la expresión visual de los personajes. Es un signo de información, de intercambio, de búsqueda.

### ***3.5 PALABRAS Y DIBUJOS ATADOS, O EXPERIMENTANDO LA UNIDAD DE LOS COMICS***

Yo leo una novela, pero veo un cuadro. Estas son diferentes formas esenciales de una experiencia estética. Cuando los teóricos del Seicento y los modernos semiólogos hablan de leer cuadros, seguramente hablan metafóricamente, los cuadros no son textos. Cuando vemos cuadros, a pesar de que podamos fijarnos en un detalle en concreto, somos capaces de ser conscientes del cuadro completo, sobre el que se extiende mi visión periférica, si el cuadro es enorme, como la capilla Sixtina, somos conscientes de partes individuales en las que no nos concentramos. Por el contrario cuando leemos una novela, nuestro sentido de la obra de arte como un todo, es difuso. Podríamos volver a nuestros pasajes preferidos del libro, sin embargo, nuestra atención se dirigiría a un gran texto, no solo a una página. Al buscar esos pasajes sería imposible no releer partes que nos encandilaron en su momento o que solo recordamos vagamente. Los cómics y las películas utilizan secuencias de dibujos pero son artes sociales. Si estuviese solo en el cine, me preguntaría seguramente por el valor artístico de lo que estoy viendo. ¿Qué es lo que queremos decir con esto? Que existe otra clasificación entre las artes, las que necesitan de la presencia de otra gente y las que no. Ciertamente es, que podríamos pensar que no es necesario que nadie más presencie una película, para ser disfrutada. Sin embargo la realidad, es que la presencia de otras personas, participando de esta obra, permite un disfrute, cuando menos, diferente. El teatro es, si cabe, un ejemplo más evidente.

Aquí regresamos a la distinción entre la literatura, un arte en el tiempo, y la pintura, un arte en el espacio. La experiencia de los cómics difiere, en formar obviamente relevante, para entender su naturaleza, ya que es una experiencia que participa de ambas. El curso de la acción

y de la secuencialidad general de la página; el contraste de las zonas, el predominio de la esquematización, la unión de las viñetas o el rompimiento de los límites, el uso o la ausencia de las pausas, de los perigramas, la compresión o la expansión de la viñeta, el efecto de la tridimensionalidad, el uso adecuado del relleno negro, de la tipografía y la coherencia entre el texto y la imagen. La combinación de muchos elementos y procedimientos, contribuyen a darle al cómic sus propias características formales y estéticas. La imagen por sí sola no traduce enunciados complejos, lo cual evidencia la función represiva del texto como elemento facilitador de la visión y de la lectura de la imagen, remitiendo a otros contextos globales del mensaje. En este sentido, el mensaje lingüístico como apoyo duplica la lectura y la denotación de la viñeta explicitando así su expresión; y su componente estructural connotativo, regula la identificación ideológica y la proyección semántica. Normalmente leo cómic en privado, como si se tratase de una novela. Leo una narración visual, pero la forma de lectura es diferente. Leer un tebeo de una serie, puede ser divertido, independientemente de lo que haya ocurrido hasta ese momento. Podemos seguir la trama sin dificultad.

Nelson Goodman hizo famosa su distinción entre formas de arte alográfica y autográfica, entre esas artes en las que incluso la más exacta duplicación no lo hace pasar como auténtico, y aquellas en las que la distinción entre el original y la falsificación es insignificante". Su acierto consistió en explicar porqué un texto puede ser copiado pero una pintura no. Los cómics son autográficos, con la posibilidad de ser copiados innumerables veces del original. En este último sentido, los cuadros y los grabados son alográficos; inicialmente sugiere Goodman, las artes se desarrollan de forma autográfica, y la concepción alográfica se desarrolla cuando se convierte en una necesidad para traspasar los límites del tiempo y del individuo, de esta forma la música de Mozart, puede ser disfrutada después de la muerte del compositor.

Aún debemos aprender mucho en relación a los modos de atención que demandan las artes, entre ellas el cómic. Acudir al encuentro de la obra de arte es la búsqueda de la contemplación. A pesar de las diferencias que pudiera haber entre los estilos, movimientos o derivaciones del arte a través de la historia, hay un sentido que unifica todos los intereses relacionados con los límites entre la experiencia interior y exterior. El esquema pone en contacto la emoción y es expresión de la realidad.

Las artes visuales emplean palabras e imágenes surgiendo diferentes cuestiones sobre su unidad. En la mayoría de los casos no hay un contacto íntimo entre la pintura y el escrito, y la pintura aparece como un extraño objeto en el cuerpo del libro. En esto es en lo que el cómic es el ejemplo perfecto, la unidad entre imagen y palabra. Una inscripción en un cuadro podría ser tomado como un elemento intrusivo. Lógicamente, no hay razón para pensar que las palabras y los dibujos unificados en un cómic, puedan crear este tipo de problemas, de hecho esta unidad es el objetivo buscado. Pero cual de los dos elementos es más importante. ¿Dominan las palabras al dibujo, o el dibujo a las palabras? La eterna disyuntiva de considerarle un "modo de lenguaje narrativo", o enfocarle como "sistema de representación de formas".

Un argumento para formarnos una idea en este sentido, sería pensar que un cómic lo podemos trasladar a palabras, como las novelas. Sin embargo esto, deja fuera lo que distingue al cómic, la unidad entre palabra e imagen. Tendríamos que contar un cómic, con una detallada descripción del dibujo, y no solo de las palabras. No solo una descripción, sino lo suficientemente detallada, tanto en el ángulo, como los elementos que intervienen y en qué situación se encuentran en las viñetas, etc. Igual que es imposible contar como es un cuadro con palabras, tampoco podemos decir cómo es un cómic. Tan solo podemos contar una breve sinopsis de su argumento, que no dice nada del conjunto.

Esto pese a ser una de las características del cómic, es lo que durante mucho tiempo ha hecho de él un arte menor. Durante años se ha considerado que los malos lectores, leían cómics, porque las imágenes les ayudaban a entender la trama. Hay parte de realidad en esto. Esta fue una de las razones de su rápida expansión entre la población emigrante en Estados Unidos. Fue un aliado inesperado de la incorporación al mundo laboral, al enseñar el idioma a personas que, siendo competentes, se veían aisladas por una lengua desconocida.

Una tira de cómic utiliza palabras y texto para contar una historia y unificados contribuyen, cada uno en la medida de lo posible, a ese final. Racionalmente hablando, ¿por qué tendría que haber un conflicto potencial entre palabras y dibujos cuando el resultado de unirlos consigue tal objetivo? Un cuadro tiene muchas partes; una novela muchas palabras; un cómic muchas palabras y muchas letras: nosotros sintetizamos la multiplicidad de elementos para experimentar la unidad del arte. Pero no somos enteramente racionales en la mezcla.

Una vez que sabemos que toda experiencia de arte, si leemos literatura o vemos cuadros, implica sintetizar elementos separados, ¿por qué deberían los cómics y la ópera, que contiene más de un tipo de elemento artístico, representar un problema especial? Si las artes verbales y visuales son de distinto tipo, entonces ellas requieren diferentes, incluso opuestas formas de atención. Es posible evaluar la estética de una palabra sin conocer todo el lenguaje.

Si la experiencia de palabras como palabras difiere en tipo de la experiencia de imágenes como imágenes, entonces, ¿cómo pueden las imágenes y las palabras constituir una verdadera unidad? Se podría estar tentado a extraer una analogía con la explicación de Descartes de la unidad de mente y cuerpo. Las personas son unidades compuestas por cuerpo y alma, cosas de diferentes tipos a las que tradicionalmente se les ha dado distinto valor. Cuerpo y alma están unidos de dos formas: en acción el alma mueve al cuerpo; y en percepción sensorial, modificaciones del cuerpo afectan al alma. Cuando decido actuar, voluntariamente muevo mis miembros; cuando me excito por algo que estoy viendo, imaginando o sintiendo mi cuerpo es afectado directamente. En estas situaciones mi experiencia inmediata parece ser indivisible; solo la reflexión filosófica me sugiere que debo estar compuesto por las dos sustancias distintas que Descartes identificó. La unidad en cómics de imagen y palabras es, idealmente tan fuerte como la unidad de cuerpo y alma que juntos componen a la persona.

Quiero decir que esta comparación entre cómics y personas es algo más que una analogía. Los cómics con sus bocadillos, representan esa relación entre el estado interior y la expresión corporal externa que caracteriza a las personas. Los cómics en sus miméticas secuencias narrativas, si la filosofía mental clásica es correcta, caracteriza percepciones. Algunos filósofos argumentan que nosotros construimos nuestro mundo al sentir impresiones de cada diferente parte de una secuencia. Los cómics son personalizados en su unidad de palabras e imágenes porque describen personas de ficción cuyas acciones se representan. Las teorías filosóficas del problema cuerpo/mente ayudan a explicar esa unidad o a disolverla. Los cómics tan solo ilustran esta dualidad, sin tomar ninguna postura en cuestiones filosóficas acerca de la relación entre cuerpo y mente. Arthur Danto en su libro sobre Sartre, se da cuenta de que algunos filósofos han "distinguido entre el punto de vista que nosotros tenemos del mundo cuando somos sujetos conscientes, y el punto de vista que de nosotros tienen otros que nos perciben como objetos. Los bocadillos, con pensamientos, hacen visible el mundo interior de los personajes descritos, externalizando su vida interior, haciéndolos transparentes a los lectores.

La secuencia narrativa es para Danto una característica secundaria de la importancia principal en la estructura de la consciencia. Hace una analogía entre el conocimiento de otras

mentes que llama "consciencia histórica" las cuales "ven hechos desde dentro y desde fuera". Ser históricamente consciente del inmediato presente como una secuencia de momentos, para percibir todo y una consciencia de algo como el significado de lo que será solo dado en el futuro. En la externalización de esta consciencia, mostrando los antecedentes y las consecuencias de un momento, la narrativa en tiras del cómic muestra qué es ser una persona. Un psicólogo cognitivo que inventara una especie de anillo de Gyges, que le permitiría leer las mentes de las personas, estaría duplicando la misión de los bocadillos en los cómics. Eso es lo que hacemos nosotros al mirar en el interior de las mentes de esos personajes de ficción.

La conclusión compartida por muchos a los que les gustan o les disgustan los cómics, es que tratamos de una mezcla de palabras, imágenes y arte. Al historiador de la literatura puede recordarle la unidad de los 3 elementos que Aristóteles exigía para la tragedia: de tiempo, de lugar y de acción. Puede parecer que el ideal platónico de la caricatura en cómic omite gran parte de la ambigüedad y compleja representación que son el distintivo de la moderna literatura. Un lenguaje individual y unificado requiere un vocabulario individual y unificado.

Los cuadros son información recibida. No se requiere una enseñanza previa para "captar el mensaje", pues el mensaje es inmediato. Los libros son información percibida. Se requiere tiempo y un conocimiento especial para descifrar los símbolos abstractos del lenguaje.

Cuanto más se abstrae el dibujo de "la realidad", mayor nivel de percepción se requiere para entenderlo, como pasa con las palabras. Cuando las palabras son más directas y vigorosas, requieren un nivel inferior de percepción y se captan más deprisa, como si fueran dibujos."

"El espectador crea y recrea el cómic, no el dibujante". Nosotros desde nuestro conocimiento y nuestra experiencia creamos el argumento.

Argumento que puede ser definido como la dinámica secuencia de elementos en narrativa. El arte espacial que presenta su material simultáneamente, o en un orden aleatorio, no tiene argumento; pero una sucesión de dibujos similares, los cuales son ordenados de forma que tengan un significado, comienzan a tener un argumento porque comienzan a tener una existencia como secuencia dinámica. Las películas pueden ser descritas como un desarrollo extremo de este potencial argumental en forma espacial". Esta forma de pensar trata de la oposición entre arte visual y arte verbal como estáticos, sin movimientos, haciendo imposible comprender el cómic, un arte visual que emplea secuencias narrativas tan extensas temporalmente, como aquéllas en literatura.

¿Cómo, desde imágenes discretas, generamos una narrativa continua? Dos imágenes ya constituyen una narración, su significado está inscrito en la sucesión. En la comprensión de cómo dos imágenes están conectadas, imaginamos alguna acción apropiada. Scott McCloud en *Cómo se hace un Cómic*, llama "closed" a la forma que el espacio entre viñetas, el "gutter" es usado cuando el lector toma dos imágenes separadas y las transforma en una sola idea. Este gutter no siempre es un mero fondo, podría convertirse en una parte activa de la imagen, como los marcos entre las imágenes de los frescos. Nosotros construimos la narrativa a saltos, como mostrado por un proyector que no está perfectamente sincronizado. Solo cuando vemos una representación, formamos y probamos algunas hipótesis acerca de que está dibujado y así, en los cómics, construimos y analizamos una narración que construye un sentido de las escenas. McCloud se pregunta: "¿es posible para una secuencia cualquiera de dibujos no estar relacionados unos con otros?". La respuesta que da es "no", alegando que no importa como de sucesivas parezcan dos imágenes, "una relación de algún tipo será desarrollada inevitablemente". Casi es correcto decir, que esta explicación nos lleva a engaño como una caracterización general de esta síntesis, o lo que debemos llamar "closed". Ocasionalmente un

cómic podría usar dichas yuxtaposiciones, pero en la práctica la narrativa no se podría desarrollar si la mayoría de las transiciones no fuesen relativamente sencillas. Los cómics son como novelas dibujadas, unas pocas transiciones extrañas son posibles solo porque estamos acostumbrados a leer el cuerpo del texto como una narración sencilla. Deducimos conexiones causales de las transiciones.

Cuando preguntamos cómo representar una acción, ya estamos implicando que necesitamos describir el momento anterior y posterior para que enganchen juntos dentro de una narración continua. En la narrativa visual tradicional una imagen es vista como una porción de una acción que transcurre; observando el dibujo, uno puede reconstruir los momentos inmediatamente anterior y posterior de esa temporalidad. Pero cuando los cómics presentan dibujos de escenas engarzadas muy próximas, su método narrativo es más próximo al que encontramos en las novelas.

Muchos de los cómics artesanales consisten en hacer que dichas transiciones ocurran suficientemente rápidas para que no parezcan demasiado estáticas y aburridas, pero sin que haya grandes separaciones para que no parezca que la acción vaya a saltos. Los grandes artistas consiguen que sus secuencias sean fluidas. El uso sistemático de puntos de vista es una novedad genuina en cómics.



Ilustración 12. Ejemplo de secuencia.  
Fistful of blood. Simon Bisley

Necesitamos decir algo respecto al efecto estético de las secuencias en las planas. El fondo no es neutral, no es un elemento meramente pasivo, sino que constituye un aspecto visual activo. Algunos cómics disponen tres o cuatro paneles del mismo tamaño en filas horizontales; otros desarrollan paneles o viñetas de diversos tamaños, de forma que la vista pase de uno a otro intuitivamente en busca del foco de atención. Los espectadores de los distintos puntos de vista trabajan como una cámara de cine avanzando en la acción. ¿Cómo estas secuencias constituyen secuencias narrativas y no solo secuencias de imágenes? Se requiere presentar las imágenes como conectadas, como formando una secuencia causal. Sería difícil especificar qué condiciones son suficientes y necesarias para tener éxito en esta síntesis, cada uno es consciente de que ocurre cuando dichas narraciones funcionan o fallan.

Los cómics ocupan un fascinante lugar entre los cuadros y las películas. "El movimiento en las películas es posible gracias al proyector; en los cómics, el movimiento aparece a través de nuestra conversión, como hablar, proyectores humanos" Las imágenes sucesivas se conectan solo

cuando el lector las conecta. Como una novela un cómic puede ser tan largo como se quiera, pero normalmente los personajes centrales reaparecen. Esto es, las historias se suceden, pero los personajes principales se repiten. Aunque no es una norma estricta, es una constante. Se crean series, con un comienzo y un final, y a continuación ese mismo personaje, protagoniza otra historia.

## 4 INTERPRETANDO LOS CÓMICS

### 4.1 EL CONTENIDO DE LA FORMA: VIENDO CUADROS, LEYENDO PALABRAS, VIENDO COMICS

Para comenzar con una interpretación de los cómics, partamos primero de la interpretación que de la pintura y la literatura hacen algunos historiadores del arte.

Roger Fry, hablando de la contemplación de un cuadro, escribe "el primer efecto, entonces, es principalmente el de sentimientos surgiendo por las relaciones pictóricas", y añade "todo el tiempo hemos estado olvidando los valores plásticos y espaciales, a través de la visión, sumergidos fuera del espacio, en el mundo moral que pertenece característicamente a la novela, y difícilmente podemos darnos cuenta, a propósito, como distinguir este estado mental, del inicial que tomamos al mirar el cuadro".

Michael Fried, dice "es como si la presencia del observador amenazara con distraer el *dramatis personae* de toda participación de toda actividad y estado mental, y como si el artista estuviese allí llamado a neutralizar la presencia del observador, tomando cualquier medida demostrativa para absorber y reabsorber, esos *personae* en el mundo de la pintura.

Diderot creía que la pintura "depende sobre todo de que la suprema ficción del observador no exista, que realmente no esté allí, delante del lienzo".

Fried arrastra analogías entre las pinturas, especialmente las pinturas relacionadas con historias, con textos, y con el teatro. Como actores pretendiendo que la audiencia no está presente, así describe el pintor a los personajes que son mostrados como si ellos, que no son actores, no se diesen cuenta de la presencia de espectador.

Para Fry, los cómics combinan dos artes diferentes en esencia, literatura y pintura. La idea de Fried es inmensamente sugestiva; consiste en que algunas veces nosotros podemos tratar de describir personajes como si ellos no fuesen conscientes de que nuestra presencia es un punto de vista de personas representadas en las pinturas. Pero es complicado responder de una forma razonable a las pequeñas imágenes de los cómics. Los dibujos de los tebeos son como la gente imagina a la gente de las novelas; cuando leemos un libro, estamos tentados a suponer que estos personajes pueden observarnos y oírnos.

Podemos aprender como describir nuestras experiencias sobre cómics considerando las teorías de lecturas. "Cada frase contiene un avance de lo que sigue y forma un tipo de opinión para lo que ha de venir". El proceso de la lectura es producto del trabajo de la mente del lector sobre el material crudo del texto, aunque ello no sea texto en sí mismo, ya que solo consiste en frases, declaraciones, informaciones, etc. De acuerdo a la epistemología clásica, el conocedor construye el mundo de aisladas experiencias de percepciones sensoriales, así que el texto impreso es el material desde el cual el lector crea el mundo literario. Lo mismo se puede decir

de los cuadros. "La percepción que se tiene al leer cuadros... Se construye lo percibido, escudriñando un cuadro... y reconstruyéndolo activamente". Las diferencias entre la síntesis de las pinturas y la síntesis de textos es quizá una cuestión de grados. Porque no podemos ver todo el texto a la vez, es natural que las teorías de lectura consideren la forma en la que construimos un argumento de palabras impresas que vemos.

Leer es una labor del lenguaje. Leer es encontrar significados, y encontrar significados es darles nombre; pero estos significados con nombre son barridos hacia otros nombres: doy nombre y quito nombre, así el texto va pasando, es la acción de dar nombres en el curso de la transformación, una cansada aproximación, una metonímica labor. De forma que son los lectores los que crean la lectura, recordando cosas que ha leído antes y anticipándose a lo que vendrá después. Ver cuadros es un proceso activo; pero el verdadero arte se mantiene alejado de nosotros, a diferencia de los libros, los cuales podemos sostener en nuestras manos. Aunque no haya nadie en la galería de arte, los cuadros son un arte público, por el contrario, la literatura como ya hemos dicho, es una experiencia privada.

En la interpretación de una obra de arte, el historiador trata con una cultura distante, deben reconstruir las intenciones del artista como mejor puedan para alguien que viene de otra perspectiva. Hablando de la recreación de la experiencia de un trabajo artístico, según Panofsky diferencia el espectador naif del historiador de arte, el cual sabe que su acervo cultural podría no estar en armonía con la gente de otra tierra y de un periodo distinto. Panofsky sólo habla de los expertos en arte. Sin embargo, para poder interpretar cualquier cuadro, no es suficiente con verlo. Es necesario ponerse en el lugar del pintor. Recrear sus intenciones, y una vez conseguido esto, analizar los aciertos y los propósitos del pintor en esta acción.

Esta forma de pensar influenciada por el humanismo, ha sido atacada por comentaristas que se basan en Michel Foucault. La función del autor está ligada al sistema legal e institucional que circunscribe, determina y articula el mundo de la disertación; no opera en una manera uniforme en todas las disertaciones, en todas las épocas, ni en todas las culturas; no está definida por atribuciones espontáneas de un texto hacia su creador, sino a través de una serie de precisos y complejos procesos.

La explicación de un trabajo es siempre buscar en el hombre o en la mujer que lo produce, como si fuese en el fondo, a través de la más o menos transparente alegoría de la ficción, la voz de una sola persona, la del autor, quien nos lo confiara. Rendir al autor es reconocer que el intento de descifrar un texto es fútil. En verdad, un texto está hecho de múltiples escrituras, sonsacadas de muchas culturas y entrando en relaciones mutuas, parodias, competiciones. En el caso de los cómics, la vida de sus autores no tiene mucha importancia. De hecho por la forma en que hacen algunos cómics no se ve reflejado en la obra cómo son los autores. Muchos pintores famosos tuvieron sus propias escuelas, con sus ayudantes, de forma que muchas veces existen dificultades para conocer quien pintó algunos cuadros, el maestro o sus alumnos. En los cómics ocurre algo parecido. Al crear un cómic se crea un estilo, de forma que son los equipos de producción quienes crean un cómic a lo largo de los años, puede incluso desaparecer el mismo creador, sin que por ello, necesariamente, se pierda en calidad, hasta el punto que la obra sobrevive a su autor en muchos casos. Los críticos de cómics pueden evitar el tratamiento como si tratásemos de grandes obras de arte, ya que la audiencia a la que se dirige este tipo de arte no quiere ese tipo de comentarios. Son personas que proyectan en este medio las fantasías, los miedos y las esperanzas de los lectores, estas historias se presentan en forma de deseos compartidos, de forma que los podemos adaptar a nuestra propia vivencia, hacerlos

nuestros. Las ideas de las que se nutren y el lenguaje que utilizan son conocidos por todos los pertenecientes a nuestra cultura. Como decía Leonardo Da Vinci de la pintura "Los elementos de las escenas pintadas deben hacer que los que las contemplan experimenten las mismas emociones que aquellos que están representados en la historia; es decir, sentir miedo, pánico o terror, dolor, pesar y lamento o placer, felicidad o alegría [...] Si no lo consiguen, la destreza del pintor habrá sido en vano".

La historieta, como producto derivado de la actividad creadora de su autor o autores, no se dirige a un destinatario concreto. La iniciativa del contacto comunicativo corresponde solo al receptor, por lo que es posible que la comunicación no tenga una finalidad práctica inmediata sino que posea una naturaleza estética, destinada a producir un placer espiritual desinteresado.

Mucho del humor empleado en este tipo de arte de masas camina por la fina línea que separa la trasgresión y la chabacanería. Esta es una de las razones, por las que un arte de masas debe estar más abierto que otros a la crítica, observando las respuestas de minorías a la cultura popular. Las historias que se detallan en los cómics suelen estar impregnadas de la situación social en cada momento y describen las formas de vida de ese momento.

La interpretación de los cómics, como otras artes populares, difiere en cierto modo del análisis de los cuadros de un museo. Los historiadores del arte, reconstruyen las intenciones del artista, dando significado a las imágenes que contienen descripciones de acciones enigmáticas. En el cómic, los bocadillos y la narración secuencial, presentan la historia de forma transparente, haciendo obvio el significado de la acción a cualquiera. Dado los límites de nuestro conocimiento, hay apartados en los que es legítimo estar en completo desacuerdo sobre el significado que querían dar los antiguos pintores. Pero casi todos entenderían un cómic, con lugares comunes, sin ninguna explicación. No es necesario saber nada, aparte de los conocimientos normales que usamos para nuestra vida diaria, para entender un tebeo. Dicho de este modo, parece que estuviésemos menospreciando en cierto modo el cómic. Por supuesto, existen cómics, muy elaborados y con una trama para la que es necesaria un background, que nos ponga en antecedentes del mensaje en un nivel mas profundo. Sin embargo, su intención inicial, de ser leída por los máximos lectores posibles, la convertirán en asimilable, puesto que tendremos acceso a la imagen, a las conversaciones, a un narrador que nos guíe, e incluso a los pensamientos de los personajes, lo que lo convertirá en accesible, sin necesidad de conocimientos previos.

La cercanía de los cómics, la accesibilidad y el poder leerlos sin que nos pida, al menos conscientemente, una gran atención, provoca que no los tengamos en alta estima, cuando hablamos de arte. Un cuadro enigmático e inaccesible, de un gran maestro y en una colección privada nunca vista, nos provocará la mitificación del mismo. Igual que tendemos a banalizar las obras de arte que nos rodean en nuestra ciudad por accesibles, a los cómics, no les damos la importancia debida. Los mensajes por secuencia son comprendidos por la gran mayoría.

Lo que está alejado debe ser acercado para que lo veamos en su esencia. La interpretación conlleva acercarlo a lo que originalmente estaba distante, explicando lo que aparece misterioso, describiendo extrañas formas de las cosas en formas que las comprendamos al relacionarlas con algo conocido. Cuando el mundo del artista nos es temporalmente distante o desconocido, entonces la interpretación de su trabajo requiere pensar de formas que no hacemos habitualmente. Incluso un artista vivo puede crear distanciamiento entre su obra y su audiencia. La comprensión de aquello que tenemos a mano es un proceso diferente. "El arte de la



gente es un reflejo o expresión directa de la vida de esa gente [...] En ninguna época y en ningún caso la arquitectura ha sido otra cosa que [...] una emanación de la vida mas íntima de la gente". Louis Sullivan, inventor de los rascacielos.

Muchos filósofos se han hecho eco de este tipo de cuestiones. Sin embargo como dice Norman Malcolm "nada está escondido". Percibimos las cosas dependiendo de la distancia. Y no es solamente referida a la distancia espacial. Hay que intentar acercarse al arte, de todo tipo, para hacerlo sentir nuestro, si no conseguimos esa comunión, no estaremos en la consonancia requerida para interpretarlo y menos para entenderlo. Podrá gustarnos, pero no sabríamos en ningún momento decir por qué. Hay quien defiende que la cercanía idónea sería aquella que nos permitiese la reproducción de la propia obra. De esta forma, la habríamos hecho completamente nuestra, habríamos visto su formación y podríamos entenderla.

Si observáramos desde un punto de vista crítico las ideologías de nuestra cultura todos los días, viéndola desde fuera, haciendo un esfuerzo inicial para sentirnos alejados de ella y posteriormente acercándonos en un proceso analítico, haría que nos apareciese transfigurada. Estas preocupaciones interpretativas son características de la cultura y el arte actual. En la tradición modernista se ha sobrevalorado la función sobre la iconicidad.

El lenguaje de los cómics está basado en la integración de dos muy distintos: el icónico, tomando como tal la imagen representada a través de todas sus facetas; y el verbal, que en función de la narración sufre mutaciones que pueden alcanzar a mimetizarse y confundirse con el primero.

Su simbología es comprensible. Su iconicidad se nutre de la propia sociedad o se deriva de ella; pero revierte en esa misma sociedad motivando modos de expresión y formas evolucionadas".

Los iconos que llamamos 'viñetas' no tienen un significado fijo o absoluto, al igual que los iconos del lenguaje, la ciencia y la comunicación.

La viñeta actúa como una suerte de indicador que nos informa de que el tiempo y el espacio están siendo divididos. La duración de ese tiempo y las dimensiones de ese espacio se definen tanto por el contenido de la viñeta como por la misma viñeta. En el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa."

En los iconos no pictóricos, el significado es fijo y absoluto. Sus apariencias no afectan al significado, porque representan ideas invisibles. El nivel de contenido icónico varía respecto del parecido con el objeto real, teniendo un valor concebido arbitrariamente, modulable en función de la confluencia del resto de elementos de la viñeta. Este valor icónico es mayor en los símbolos. Se incluyen las señales cuyo significado está pre-establecido.

En los dibujos, sin embargo, el significado es fluido y variable conforme a su apariencia. Su parecido con la "vida real" reviste diversa graduación. Desde el dibujo hiperrealista a la caricatura.

La caricatura, también en el cómic, funciona como una forma de amplificación por medio de la simplificación. Cuando abstraemos una imagen mediante la caricaturización, lo que hacemos no es tanto suprimir detalles, sino más bien resaltar ciertos detalles. Al descomponer una imagen a su "significado" esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista.

La facultad de la caricatura de concentrar nuestra atención en una idea, es, creemos, parte importante de su poder.

También en la universalidad de la imagen caricaturizada, por ejemplo, resulta obvio que cuanto mas se simplifica una cara, a mayor número de gente representa. La pareidolia también juega en la utilización de seres inanimados y de animales en las historietas sin que se pierda ni un ápice el mensaje, como perfectamente podemos observar en Maus. Dicho en términos aristotélicos, es la sustancia del individuo, siendo todas las modificaciones meros accidentes.

El personaje principal de una historieta es como un vacío que absorbe nuestra identidad y nuestra conciencia, una concha vacía que habitamos y que nos permite viajar a otro reino. No es que miremos la caricatura, ies que nos convertimos en ella!

Marshall McLuhan reparó en una forma parecida de conciencia no visual, cuando la gente trata con objetos inanimados. Por ejemplo, al conducir, recibimos más información de la que nos procuran nuestros cinco sentidos. El coche entero - y no solo las partes que tocamos, sentimos y oímos- se encuentra en nuestra cabeza en todo momento. El vehículo se vuelve una extensión de nuestro cuerpo, nos transformamos en el coche. Nuestra conciencia fluye hacia fuera, englobando al objeto de nuestra identidad dilatada.

Y así como la conciencia de nuestro ser biológico es una imagen conceptuada y simplificada, también es altamente simplificada la conciencia de esas extensiones. Todo cuanto experimentamos en la vida puede clasificarse en dos reinos: el reino del concepto y el reino de los sentidos. Nuestra identidad pertenece permanentemente al mundo conceptual. Es una mera idea. Los objetos del mundo físico también pueden cruzar al otro lado, y poseer su propia identidad. Mediante el realismo tradicional, el dibujante de tebeos puede describir gráficamente el mundo de fuera y mediante la caricatura, el mundo de dentro. Un estilo netamente japonés y que se ha exportado a todas partes. Nadie espera que el público se identifique con paredes de ladrillos o paisajes, y claro está que el segundo plano muestra una ligera tendencia a ser más realista. Esta combinación permite que los lectores se enmascaren, encarnando a un personaje y entrando así en un mundo sensual y estimulante. Una serie de líneas para ver y otra serie de líneas para ser.

Viene a realizar el equilibrio entre el mundo interior (imagen) y el exterior (realidad), llenando el vacío pavoroso que media entre ambos y dando al hombre la sensación de que esa escisión tremenda no es definitiva ni invencible. De todo esto se desprende que el más importante modo de los símbolos es el que realiza la unión entre los objetos imaginarios (o espirituales) y los reales. Cuando es una cosa material la que representa a otra inmaterial, se puede decir que ella en verdad soporta toda la carga emotiva, substancial, de la segunda. El símbolo auténtico queda constituido no por la cosa real aludida, sino por su imagen. Las imágenes simbólicas son así los objetos intermedios entre el mundo de la realidad fenomenológica y el de las verdades espirituales que significan.

Todas estas descripciones de formas de comprensión son relevantes en el caso del cómic. En lugar de observar hacia el distante mundo del artista y su cultura, mirémonos a nosotros mismos, comprendamos las imágenes por nuestra reacción al verlas.

Para ello, en algunos momentos será necesario, acercarse a los personajes y en otras ocasiones deberemos acercarlos a nosotros en una forma intelectual.

Los cómics tratan de su audiencia, los lectores que proyectan en ellos sus deseos. Esa afirmación es compatible con las explicaciones críticas de esta forma de arte popular.

Comparado con las explicaciones de los historiadores de arte, la mayoría de las interpretaciones de cómics son rudimentarias, con falta de detalles, nada sutiles en sus afirmaciones, poco exigente en sus términos conceptuales.

Comparar y contrastar diferentes artes visuales como los cómics y los cuadros de los maestros antiguos sin esconder parcialidad es delicado. Así como ningún escaque de un tablero de ajedrez tiene un lugar privilegiado, cada lugar tiene su valor en el juego solo en relación con los otros, de la misma manera podríamos comparar a un autor de cómic y a un pintor, ya que su importancia en la estructura artística actual sería el mismo. Kirk Varnedoe y Adam Gopnik en su libro *High and Low: Popular Culture an Modern Art*, explican cuanto influyen las imágenes populares a la pintura, como cuando Warhol y Lichtenstein se apropian de esas imágenes para hacer cuadros. Eso es un asunto de preocupación exclusivamente de historiadores del arte, pero para toda su comprensiva fascinación con los cómics, el resultado, inevitablemente, es marginarlos, tratándoles como una fuente para los museos de arte. Gopnik y Varnedoe, critican la explicación de Clement Greenberg de *kitsch*, mostrando su estilo temporal, para hacer una rígida oposición entre el arte serio de "alto rango" y los trabajos populares, menos solicitados. El resultado es tratar las conexiones del arte de "alto rango" en una única dirección, el arte de "bajo rango" toma prestado del de "alto rango" elementos, sin considerar, siquiera, el camino a la inversa. Esto es lo que en arte llamamos intertextualidad.

Cuando pasamos una imagen de un cuadro a un cómic, se requiere una forma diferente de mirarla, no nos concentramos en su visión estética sino en el movimiento a través de la laberíntica secuencia narrativa. De esta forma, el cómic se asemeja más a las novelas que a otro arte visual. Lo que hace difícil caracterizar nuestra experiencia de los cómics en una forma no reduccionista. Esto requiere identificar su esencia, y así comprender en una forma positiva como difiere de otras artes visuales y verbales. El estándar del cómic incluye inventiva, originalidad y consistencia. El mejor cómic es realmente una gran obra de arte, pero "gran" en el sentido artístico más estricto, a la altura de otras obras consideradas arte.

Hay muchos ejemplos en este sentido, no sólo el arte de alto rango se nutre en las fuentes del cómic, como Warhol, Lichtenstein y Miró (en concreto de Herriman, según los críticos), sino que también el cómic se nutre de otras artes.

Pero, ¿qué hace tan popular al cómic? Parece evidente que uno de los grandes atractivos del cómic es su gran variedad de temas. De forma similar a como la narrativa se diferencia en diferentes géneros, así también lo hace el cómic. Aunque, con una particularidad: la inmediatez. Un buen cómic se puede saborear en una tarde, incluso en un par de horas, como si de una buena película se tratase. Con argumentos que se han convertido en repetitivos en algunos casos, siempre la misma historia, en las que las líneas argumentales secundarias crean la diferencia entre un buen cómic y un mal cómic, dentro de la misma colección, del mismo personaje. El que muestren nuestros deseos mas escondidos, que nos hagan cómplices de la trama al sentirnos identificados, es algo que consiguen en unas pocas viñetas. Nos metemos dentro de la historia, sin darnos cuenta y participamos de ella.

No obstante, sí parece cierto que los autores, al menos los primeros autores de cómics no tenían intención de crear arte. Trabajaban lo suficientemente rápido para ser publicados diariamente, lo que hace más loable su labor. Así como los grandes cineastas clásicos, o los músicos de rock and roll, no pensaban que hacían arte, sino un buen entretenimiento, los creadores de cómics, solo pensaban en hacer un buen trabajo.

Viven siempre el instante. La posible fugacidad del tema transmite solidez, son símbolos gráficos pero se convierten en emblemas al identificarlos bajo el aspecto de las nuevas materias y al llevarlos sobre una superficie o espacio inambientado o aséptico". Comprendemos mejor en que consiste lo que podríamos denominar la artificialidad del arte o, en otras palabras el confinamiento de la información en indicios simultáneos.

## 4.2 EZRA POUND

### *El imagismo ¿y el cómic?*

Debemos recordar que aunque el principal movimiento artístico por el que Ezra Pound es recordado es el imagismo, fue ante todo un vanguardista. Nunca estuvo demasiado tiempo apoyando una idea vanguardista, siempre tenía que avanzar y trabajar en la próxima vanguardia. Intentaremos transmutarnos en Ezra Pound y discernir el cómic, y como sería el cómic imagista, de acuerdo con sus ideas.

Los principios del movimiento imagista (o imaginismo) postulaban que el tema, o asunto del poema, no tenían la importancia en cuanto a su naturaleza objetiva o subjetiva. El poema debía ser tratado de la manera más directa posible, empleando las palabras estrictamente imprescindibles acordes al tema del mismo (la palabra exacta).

Sostenía que el lenguaje estaba cargado de tres formas en las que el acto comunicativo se concretaba y que daba lugar a tres tipos diferenciados de poesía:

1. La *Melopeia* está constituida en su interior por la conjunción de versos musicales. El impulso de la relación no radica en una selección semántica, sino en una auditiva.
2. La *Phanopeia* formula la construcción de imágenes mentales en la operación creativa, es decir, la base misma es la imagen que sólo se logra bajo la conjunción armoniosa de las palabras.
3. La *Logopeia* tiende a un cierto eclecticismo, donde no sólo la carga semántica o fonética adquieren la fuerza en particular, sino en la conjunción intelectual de ambas.



Ilustración 13. Ezra Pound

¿Cómo vería Ezra Pound el cómic? Obviamente el único tipo de poesía a la que se podría acoger el cómic es la *Phanopeia*, que prescinde del sentido auditivo para su construcción. La sensación se convierte en cosa verbal gracias a la operación de una fuerza irresistible: la imaginación. Las palabras en nuestro caso, como hemos comentado anteriormente son los componentes que se inscriben en el interior de cada una de las viñetas. Cada viñeta es un verso. La composición la formamos con bellos versos, viñeta a viñeta.

Detallar los dibujos y aumentar las palabras es viciar el sentido y exacerbarlo. Ir mas allá del sentido crea un preciosismo que rebasa la ecuanime construcción imagista. El objetivo es condensar un lenguaje en relaciones puras que no necesiten de excesos. En resumidas cuentas, apertura a la denominada objetivación del lenguaje.

La imagen que el artista debe exponer no es necesariamente un símbolo aunque esté muy relacionado con éste. El símbolo se entiende más como algo calculado y deliberado, como una voluntaria traslación mental de conceptos a términos ilustrativos sensoriales. El símbolo suele ser de carácter reiterativo y persistente; la imagen es más fresca y espontánea. Cuando una imagen se repite con mucha frecuencia, termina convirtiéndose en un símbolo convencional, por eso lo rechaza la doctrina imagista. Esta imagen, reiterativa, constante, se crea de la fascinación arquitectónica de un lenguaje que no priva sus más entrañables cualidades. La palabra exacta, dispuesta en el momento exacto, el gesto preciso, el detalle, exalta la posibilidad de la belleza y hace al espectador partícipe de ella.

Es un largo camino el aprendizaje de los significados ocultos en los símbolos tradicionales que forja la estructura metafórica del cómic, es la vuelta hacia otra comprensión de lo hermético. La simbología como ciencia de los símbolos y su representación tradicional facilitan la comprensión del mundo a partir de correspondencias isomórficas y analógicas. Presenta un complejo intelectual y emocional en un instante de tiempo. La presentación de tal "complejo" es lo que da de manera instantánea una sensación de súbita liberación; una sensación de libertad de los límites del tiempo y los límites del espacio.

La obra debe tener un ritmo digno de una gran obra musical. Debe componerse la historia como una canción, como una sinfonía o como una gran ópera. Pero no debe crearse de ninguna forma una gran aria en una ópera mediocre. Esto provocará el olvido. Es mejor individualizar esa pequeña porción grandiosa y tener la obra perfecta que rellenar para tener una enorme obra deplorable.

Mientras la obra sea exacta, es decir, fiel a la conciencia humana y a la naturaleza del hombre, como es exacta en la formulación del deseo, será duradera, y, por lo tanto, útil; hay que mezclar la abstracción con lo concreto, sin caer en el error de crear obras tan abstractas que puedan parecer omnipotenciales, o sea que hay que mantener la precisión y la claridad del pensamiento, no sólo para beneficio de unos cuantos aficionados y "amantes de la historieta", sino que también para mantener la salud del pensamiento, fuera de los círculos elitistas establecidos entre los creadores del cómic y en la existencia exterior a ellos, y, en general en la vida común e individual. El buen cómic no es más (ni menos) que dibujos y texto cargados de significado en el más alto grado posible.

### **4.3 MICHEL FOUCAULT**

Michel Foucault vivió en un mundo inundado de cómics, sin embargo, inmerso en una vorágine pensadora que intentó abarcar todos los ámbitos del saber, olvidó el motivo de nuestro trabajo. Analizaremos el cómic basándonos en algunos de los escritos del filósofo francés.

La suposición de que un arte está excluido de las influencias históricas y sociales, es una falsedad. Todo arte se ve de alguna forma influido por el entorno. Foucault, como gran estudioso de la sociedad, admitía que el resto de artes habían sido influidas por los actos históricos en los que se encontraban inmersos los autores. El caso del cómic tiene una variante en algunos de sus ejemplos. Es un arte en equipo. Este equipo puede estar compuesto de guionista, dibujante, entintador, colorista, dialoguista y editor. Entre tantas personas y tantas

formas de pensar diferenciadas, es complicado dar lugar a una obra de pensamiento unívoco. La obra tiene un sentimiento de canción de grupo de jazz. Cada componente pone lo mejor de sí mismo, teniendo en cuenta, que no siempre están en su mejor momento. Sin embargo, también existen los artistas totales. Estos sí que se incluirían en el mismo saco que los escritores, pintores, escultores, arquitectos, etc.

El camino hacia la creación de una historieta consta de muchos pasos, a diferencia de lo que suele ocurrir en literatura y en pintura. En este caso es mucho más patente que la obra final excluye al autor particular, con maravillosas excepciones. El valor social del cómic está claramente definido, por cuanto ha sido utilizado en numerosas ocasiones para el apoyo de ciertos movimientos tanto políticos como sociales.



**Ilustración 14. Michel Foucault**

Es notorio darse cuenta que los periodos de la historia poseen ciertas condiciones fundamentales de verdad que constituyen lo que es aceptable como, por ejemplo, el discurso científico. Estas condiciones de discurso cambian a través del tiempo, mediante cambios generales y relativamente repentinos, de un epistema a otro. Es por esto que el cómic, debe estar más allá de cambios, y buscar su propia génesis en el mismo cómic. Tener una relación creativa intransitiva. Nada que exista fuera del cómic, sirve para el cómic.

Para dar esa funcionalidad a las historietas debe ser claro, debe crear un lenguaje propio, autónomo del lenguaje utilizado en otros tipos de arte. No sólo es válido el dibujo como descriptor de la escena, no es suficiente con el texto utilizado como conductor narrativo. Estos dos elementos unidos por un objetivo común que es la creación componen un discurso indivisible. Ninguno por separado sería capaz de lograr lo que conjuntamente alcanzan. La suma de los elementos produce un resultado mayor de lo que cabría esperar. El dibujo compone el espacio con sus líneas, sus vacíos y cabalغان sobre el texto, se adornan con las onomatopeyas, se desplazan tridimensionalmente por la historieta. El cómic debe ser una entelequia en el sentido aristotélico del término.

## **4.4 LUDWIG WITTGENSTEIN**

Wittgenstein desarrolló claramente dos etapas, marcadas por la publicación de dos obras completamente diferentes: El Tractatus Logicus-Philosophicus (1921-1922) e Investigaciones Filosóficas (1953). Intentaré observar el lenguaje del cómic desde ambos puntos de vista, espero no morir en el intento.

### **Tractatus**

A lo largo de la obra se desarrolla de manera orgánica un solo pensamiento, a saber, la distinción entre aquello que se puede expresar y aquello que sólo se puede mostrar. Sin embargo se desgranar otros puntos interesantes. La argumentación de Wittgenstein se resumen en:

1. Los límites del lenguaje son los límites del mundo.
2. El lenguaje es mi lenguaje.
3. Mi lenguaje limita mi mundo.
4. El mundo es mi mundo: SOLIPSISMO.

Según Wittgenstein donde acaba el sentido acaba la capacidad de pensar; no se puede pensar lo que no tiene sentido o lo que no está lingüísticamente conformado. Si se trata de situar el límite en el borde del pensamiento, nosotros tenemos que ser capaces de pensar desde los dos lados de este límite. El límite puede ser trazado nada más en el lenguaje, y lo que cuenta al otro lado de ese límite de un lenguaje es simplemente el "no ser", la carencia de sentido. En este "primer" Wittgenstein sólo tiene sentido lo que lingüísticamente puede ser formulado. No existiría nada en el pensamiento que pueda hurtarse a las condiciones de ser designado por el lenguaje; lo que no puede ser designado no puede ser pensado.

Si el lenguaje puede figurar en la realidad es porque ambos pueden compartir la misma forma lógica. El concepto de proposición como figura lógica de la realidad implica tres elementos:

- el mundo (los hechos) como aspecto objetivo de la realidad figurativa.
- el lenguaje (las proposiciones) como su aspecto subjetivo.
- la forma lógica que media entre los dos.

La tarea de la filosofía es la crítica, que aclara los límites del lenguaje dotado de sentido. Así mismo, en el cómic el orden de las viñetas clarifica el sentido de las mismas. Por esa razón no se puede dar un ejemplo de "objetos simples o nombres. Los nombres solo acaecen en EL CONTEXTO DE UNA PROPOSICIÓN. De la misma forma en el lenguaje conformado por los dibujos y el texto de cada viñeta, conforma nombres o signos simples que a su vez conforman proposiciones que son las historietas. "En este sentido, un nombre no es una etiqueta del objeto, sino que está sujeto a reglas de combinación con otros nombres. Tampoco podemos señalar objetos simples, ya que el espacio y el tiempo son formas de los objetos. Los objetos constituyen la sustancia del mundo: contienen la posibilidad de todas las situaciones". Son omnipotenciales.

El Solipsismo: "No hay 'yo', no hay un sujeto que esté solo en el mundo y vea y piense, y le otorgue un sentido a lo que ve y piensa. Pero hay un lenguaje del pensamiento, y 'yo' es su punto formal de referencia. Así es que estoy en lo cierto cuando digo 'yo creo'. Al sujeto no se le puede encontrar en el mundo, y sin embargo el 'yo' realiza numerosas experiencias en el mundo. Mi experiencia es MÍA. Esa es la verdad del solipsismo, aunque no significa que la poseo, porque no hay sujeto que la posea. El límite del mundo se rompe, al incluirnos en la historieta y ser nosotros parte de otra realidad. Nuestro 'yo' se convierte en otro 'yo', en varios 'yo'.

### Investigaciones

La concepción del lenguaje del segundo Wittgenstein puede resumirse en tres tesis fundamentales:

- El significado de las palabras y de las proposiciones es su uso en el lenguaje.
- Los usos se configuran en los juegos del lenguaje.
- Los juegos del lenguaje no comparten una esencia común sino que mantienen un parecido de familia.

En la cultura que uno se mueve, las significaciones (que incluyen al lenguaje y a sus expresiones), constituyen los horizontes de nuestro conocer, de nuestra comunicación y hacer. El lenguaje es el medio de expresar la significación y como tal es un instrumento del ser humano, constituye el mundo mediado por la significación. Como se ha mencionado desde la filosofía analítica, la significación va más allá del estudio de la palabra, de la gramática y la sintaxis. El lenguaje adquiere una centralidad que en Wittgenstein parece determinante a la forma de vida e interacción.



Ilustración 15. Ludwig Wittgenstein

Notó que existía una conexión evidente entre el lenguaje y la manera de vivir. "No hay un método filosófico, aunque por cierto existen métodos, como existen distintas terapias". La terapia debe ser la apropiada para la persona y el problema en cuestión. "Debemos descartar toda explicación y valernos sólo de la descripción". Qué mejor descripción que un dibujo. Que no es sólo una descripción, es una representación.

Recordemos que el significado de una palabra depende de su contexto, de la escena o de las circunstancias en las que se utiliza. Uno aprende la palabra "pensar" (su uso) en ciertas circunstancias, y sin embargo, uno no aprende a describir estas circunstancias.

La expresión del pensamiento es una proposición. Un pensamiento es un indicador, no un producto. Por lo general se da por sentado no sólo que pensamos con la cabeza, sino que nos valemos del lenguaje para comunicarnos desde nuestro cerebro o cabeza con el de otras personas. Cuando le comento a alguien lo que pienso, no le transfiero pensamientos. No los pierdo al expresarlos. Comunico lo que pienso, y para que el otro me entienda no es necesario que piense lo que pienso yo, o que tenga el mismo pensamiento. Tal vez el otro necesite saber qué pienso y lo manifieste, pero no necesita pensarlo. Al leer un cómic, entramos dentro de la historia, entramos en el pensamiento de los autores, forman parte de nosotros, y nosotros formamos parte de ellos, en tanto que les damos forma, los interpretamos, ya son nuestros.

Señalar sería, entonces, la manera fundamental de explicar, que relaciona entre sí las palabras y el mundo. Pero el gesto de señalar, las palabras "esto" y "eso", y el objeto señalado, forman parte del juego del lenguaje de explicar el significado, y requieren reglas para su uso. El objeto señalado se utiliza como muestra de lo que se considera la aplicación correcta de un nombre. Las palabras y los gestos forman parte del lenguaje, y por tanto no pueden constituir la explicación de la relación entre el lenguaje y la realidad. En los cómics tampoco tienen por qué coincidir con la realidad, son formas de expresar pensamientos mediante dibujos y textos. Los dibujos no tienen por qué ser realistas para desarrollar una idea, una historia, para comunicar. Podemos desarrollar un lenguaje en cómic propio de con formas abstractas, lenguas que no conocemos.

Al hablar, sacamos a las palabras de su espacio natural, y suponemos que se refieren a alguna esencia o entidad ideal que intentamos definir. Debido a que la palabra tiene una



aparición uniforme, presumimos que se refiere a una entidad uniforme, sobre la cual podemos generalizar.

Olvidamos la aplicación de la palabra. Las palabras representan conceptos. Es un medio del que valerse para conocer las ideas de otros. Aún así, no conoceremos las ideas de otros, sino solo una representación que nos hacemos mentalmente de las ideas que han plasmado en forma de palabras, o en el caso del cómic de dibujos y texto. Sin embargo la historieta es mucho más compleja que todo esto. Las palabras en este caso, no son el texto escrito únicamente. El lenguaje del cómic está formado por dibujo, letras, iconos y símbolos. Cada uno de ellos, no forma distintas palabras, pero una viñeta con cada uno de sus elementos desarrolla una frase, una idea, puntual en el tiempo y en el espacio, pero con unos márgenes débiles, que se rompen contra el margen, que se transmite en forma de pensamiento desarrollado por el gutter.

El significado no depende de la representación, sino de la expresión. No sólo son importantes las palabras o los dibujos y los textos, sino también la forma en que los expresamos. En el caso del cómic, como arte hay que tener en cuenta que no solo representamos, sino que también expresamos. En realidad es más una expresión artística que una representación artística. Una idea humana puede ser mostrada por una figura animada que represente un objeto inanimado. No pierde su valor, ni su comprensión.

Los juegos se definen en general por el sistema de reglas que rige cada uno de ellas. Reglas que, por otro lado, pueden diferir en cada caso según su complejidad, número, rigidez con que deben aplicarse, etc. El lenguaje como juego es una actividad reglamentada; el significado de las palabras se encuentra en su uso, en la función que cumplen en el lenguaje, pero todo uso implica una serie de normas, "reglas del juego" que varían en cada caso según la función del lenguaje al que pertenezca. El reglamento del lenguaje está contenido en la gramática. La gramática es la descripción del lenguaje que proporciona las reglas para la combinación de los símbolos, determinando qué combinaciones tienen sentido, están permitidas, y cuáles no. El concepto de gramática adopta en el autor un doble sentido: por un lado es la ciencia o el estudio de las reglas del uso lingüístico; por otro lado, el conjunto de las reglas mismas. La gramática tiene, pues un carácter normativo y descriptivo: regula el uso del lenguaje y al mismo tiempo describe cómo funciona. Toda percepción implica el desciframiento de un código, cuyo conocimiento depende en última instancia de las posibilidades -sociales- de acceso a la cultura. Las capacidades perceptivas -y, por tanto, de interpretación de la obra de arte- no son aptitudes naturales o heredadas, sino aprendidas, y por lo tanto socialmente condicionadas. Las reglas gramaticales a tener en cuenta en la historieta son arbitrarias, conocidas por todos los que participan de ellas bien como creadores o como lectores. Cuando estas reglas cambian debemos entender que la gramática utilizada es diferente. Así si viésemos un cómic en el que la historia empieza en lo que un occidental consideraría la última página, lo más probable es que su procedencia sea oriental. Una vez aceptada y comprendida esa regla nueva, estaremos en disposición de la comprensión de cualquier nuevo elemento. La razón misma está compuesta de reglas, porque las reglas constituyen el motivo por el cual hace cosas cada sujeto.

Más importante aún, las reglas y sus aplicaciones varían. Son una familia de casos. Y deben darse en un contexto público en el que obedecerlas tenga sentido. Debemos aprender a prestar atención a los cambios en el significado y en el contexto de la aplicación de las reglas. También en el caso de las artes existen unas reglas. El cómic no es una excepción. Existen unas reglas y hay que estar atentos a las mismas, porque no son inamovibles, o sea, que pueden sufrir ligeras variaciones en función de sutiles señales que nos muestran la divergencia de la regla principal.

La complejidad de un lenguaje, los juegos lingüísticos de que consta, expresan el modo de vida de sus hablantes. Así en los cómics también vemos reflejada nuestra sociedad, pero no sólo la real, sino también una realidad compuesta por los anhelos, por los deseos, por una rica mitología, transformada en semidioses en el caso de los superhéroes. En las historietas europeas de línea clara, las tramas están inmersas en una sociedad más cercana, unos habitantes que podríamos conocer. Casi podríamos aparecer como personajes secundarios, cuando no principales en algunos de estos cómics.

La observación de los aspectos pone en evidencia las complicaciones que presentan la percepción, el conocimiento y la interpretación. Al exclamar ¡Un conejo!, estamos expresando una experiencia, lo cual contrasta con la percepción común, en la que describimos o explicamos lo que observamos o escuchamos. Esta expresión nos vemos forzados a realizarla. Guarda con la experiencia la misma relación que el llanto con el dolor. Podríamos decir que es un síntoma, no está el origen en sí mismo. Cuando vemos un aspecto y lo manifestamos, no describimos una experiencia sino que hacemos un gesto verbal espontáneo que es su expresión primaria. Por lo tanto, lo que sucede no es que primero vemos algo y luego lo interpretamos.

Hay una diferencia entre lo que se dice de algo que se ha visto y la expresión de una experiencia visual, lo que no significa que ver el aspecto sea una interpretación que se "agrega" a la observación normal. Creamos nuestros propios pensamientos, al leer, deja de ser un dibujo impreso, unas letras en un papel y se convierten en un pensamiento.

El lenguaje del cómic puede transmitir información compleja, la música no, pero ambos son expresivos y para comprenderlos se requieren reacciones sutiles, que no se rigen por reglas explícitas sino que son o no apropiadas según los aspectos y sus semejanzas y diferencias.

El sonido de las palabras, el color de los dibujos, las sombras más o menos delimitadas, sus posibles asociaciones, su "apariencia" e historia son fundamentales para expresar su significado.

El hecho de que podamos *experienciar* el significado de las viñetas nos permite emplear el lenguaje del cómic de manera creativa. Cuando una viñeta se utiliza fuera de su contexto habitual, se crean nuevos significados.

Crear, desarrollar las viñetas adecuadas para determinada situación y darles otro uso es importante en la caracterización de nuestros sentimientos. La poesía depende en gran parte de esta capacidad. Una persona ciega ante los significados no puede apreciarla.

No es que falte una suerte de experiencia del sentido o que no sea capaz de expresarse oralmente o de dar explicaciones. Lo que le falta es sensibilidad lingüística. No puede *experienciar* el significado.

Las reacciones y los gestos humanos sirven de fundamento al juego del lenguaje conectado con "el discurso del alma". Si una persona se siente lastimada cuando le dicen algo poco amable, le intrigan las sutilezas, tiene sentido del humor, le conmueven las historias tristes, le teme a la muerte, entonces podríamos afirmar que tiene "alma". No así cualquier otro ser, aunque consiguiésemos entender su lenguaje, ya que no podríamos interpretarlo, no podríamos *experienciarlo*. Pero esto cambia en el caso del cómic. Los personajes de las historietas sí tienen alma, podemos interpretar cada una de sus palabras y acciones, porque son como proyecciones de nosotros mismos o de seres como nosotros. Podemos dar alma incluso a una pared con una cara dibujada. La pareidolia, le dará ser y los gestemas, las palabras, le darán alma.

## 5 CONCLUSIONES

Al ser un lenguaje que se sirve de la percepción visual para transmitirse, el cómic produce en el espectador las sensaciones propias e inherentes a su educación perceptiva. El cómic puede ser un lenguaje idóneo para educar el sentido plástico, crear el gusto por la imagen y la representación.

Los griegos ya advirtieron que si la forma más sencilla de referirse a algo real es nombrarlo, es porque se da una estrecha relación entre lenguaje y realidad. Esta relación, que constituye el objeto del "tratado" clásico más antiguo de filosofía del lenguaje, el Crátilo de Platón, sigue siendo el eje sobre el que giran las discusiones ontológicas en nuestro siglo.

El cómic concilia los imperativos visuales del lector con sus imperativos semánticos, y es a través de su geografía que logra un clima de percepción, de exploración visual, de imaginación y de entretenimiento.

El código de identidad como refuerzo de mitos y valores, determina la elección misma de los personajes en correspondencia a determinado simbolismo inmanente o anecdótico del lector. Entonces, los mecanismos de comunicación y de reacción de los lectores son diversos, puesto que el discurso del cómic está en lo verbal de la imagen como un significante interpelante, haciéndola inteligible en la medida en que proyecta lo figurado como espacio estimulante de interacciones, y si transmite de igual manera los valores, el discurso ideológico o los mundos posibles vividos por los lectores como estereotipos, base de identificaciones y de interpretaciones. En este sentido, los cómics de superhéroes han pasado a sustituir la mitología, un mundo poblado de dioses y héroes en los que se ven identificados, creando un sentimiento de realidad de la propia irrealidad de la fantasía iconográfica. No sólo podemos observar una nueva formación de mitos y leyendas, también encontramos en los cómics historias cotidianas, de todos los días y es la sensibilidad estética de los autores la que provoca la identificación, o cuando menos, la empatía con los personajes, en cuanto nos podemos poner en su lugar.

El cómic es un instrumento de educación y de formación (o deformación) cultural; un medio de recreación en un contexto social determinado. De esta capacidad de modificación y creación de ideologías y sentimientos políticos y culturales han sido conscientes todos los movimientos de la segunda mitad del siglo XX. La proximidad y la facilidad de llegar a todas partes es lo que determinó su uso. Para comprender una obra de arte, un arte, un artista, un grupo de artistas, es preciso representarse, con la mayor exactitud posible, el estado de las costumbres y el estado del espíritu del país y del momento en que el artista produce sus obras. Esta es la última explicación; en ella radica la causa inicial que determina todas las demás condiciones.

Pero, ¿se puede comprometer a la historieta? Es obvio: es imposible no hacerlo. La historieta no participa de esa inocencia de naturaleza de que goza la pintura. El grafismo, la imagen visual, el tipo de dibujo, se hallan en la historieta ligados al relato. La historieta no nos habla de "tipos", ni de "especies" de hombres: sino siempre de un cierto individuo, que a fuerza de irreal no es menos un tal Mutt o un tal Lindor Covas, y que vive en un momento preciso de la historia, que lleva una vida particular, con sus rasgos de carácter, y situado, en la mayor parte de los casos, en el interior de un determinado grupo social. En la historieta todo significa, o bien, todo es social y moral. La historieta es "prosa" en el sentido de Sartre: cualquiera que fuera la relación entre texto escrito e imagen dibujada, en la historieta las palabras escritas siempre terminan por reducir la ambigüedad de las imágenes. Y al revés, en la historieta la imagen nunca deja de "ilustrar", siempre en algún sentido, a la palabra escrita, o para el caso de

las historietas "silenciosas", de ilustrar casualmente la ausencia de texto escrito. Dicho de otra manera: la historieta nos cuenta siempre una historia concreta, una significación terminada. Aparentemente cercana a la pintura, entonces, es su parienta lejana; verdaderamente cercana en cambio a la literatura (sobre todo a la literatura popular y de grandes masas) la historieta es literatura dibujada, o para decirlo con la expresión del crítico francés Gassiot-Talabot, "figuración narrativa".

El cómic no solo es inteligible para el que interpreta sus signos sino también para el que percibe su metalenguaje. La duplicidad de signos que combina la historieta, hace que su comprensión no sólo dependa de la lectura de los bocadillos, sino que es posible la comprensión de la historia, con la lógica vaguedad que esto produce, por mayor número de "lectores".

El creador de historietas debe propender por la responsabilidad y la eficacia en los resultados para que contribuya y permita un nivel de optimización del cómic, así como en el compromiso con su contexto sociocultural.

Debe significarse sin perder el sentido de la medida y de la estética, derivando estos valores a favor de su función comunicativa.

Considerar lo histórico implica importancia desde las afluencias e influencias iconográficas que fueron anclajes decisivos del lenguaje, configurándose y reafirmando hasta las mas nuevas perspectivas del cómic.

El cómic encuentra en la pintura, en el grabado, en la fotografía, en la literatura y en el cine, medios de inserción por excelencia; signos que ha convertido en sus propios significantes como recursos estructurales, narrativos y visuales determinantes en su desarrollo comunicativo; medios que, posteriormente, se han retroalimentado de alguna manera con elementos del lenguaje del cómic. La intertextualidad entre artes, es una de las características que crean la nominación como tal de las artes. El cómic utiliza elementos expresivos de otras artes igual que otras artes se nutren del cómic, con el uso de argumentos y elementos estéticos hasta hace poco exclusivos de la historieta.

Los creadores se deben documentar y apoyar permanentemente a favor de su cualificación y renovación permanente.

En el cómic la capacidad proyectiva de la imagen denotada depende de la conciencia connotadora y mágica del lector. Es quien le da sentido y quien lo interpreta finalmente. La diégesis aparece acompañada por la palabra como denotadora de la imagen; lenguaje de interpretación ayudando en sus descripciones verbales.

La viñeta es un significante poderoso que desempeña un papel simbólico en el mensaje natural del cómic. Siendo el bocadillo elemento iconográfico preciso como espacio de los diálogos de los personajes y sus situaciones, adquiriendo significados en su misma esfera.

Las onomatopeyas son adopciones de verbos fonosimbólicos del inglés con gran expresividad acústica no importando que algunas veces no se combinen correctamente con otras letras o sonidos. "El arte no reproduce lo visible, sino que hace visible cuanto toca" Paul Klee.

El lenguaje del cómic como instrumento de comunicación, también incorpora y se vale de otros lenguajes para expresar su propio discurso. Como toda arte de masas necesita comunicar y ser recibido con claridad. La historieta es un arte de masas, multireproducido, debe alcanzar a todo el público posible, porque hay una retroalimentación entre su popularidad y su existencia. Un cómic no puede ser sin espectador. Más bien, sin espectadores. La experiencia de distanciamiento que provoca la obra única, singular e irreplicable, modifica nuestra percepción de la misma. Es esta aura de misterio lo que pierde la obra reproducida mecánicamente. En contrapartida, este avance técnico hace que la capacidad expositiva de la obra aumente extraordinariamente y con ello se modifique la relación de las masas con el arte: 'De retrógrada, frente a un Picasso por ejemplo, se transforma en progresista, por ejemplo cara a un Chaplin'. Para Benjamin, al aumentar el significado social de un arte, debido a su mayor difusión y participación, el comportamiento del crítico y del público en general tiende a

coincidir, con lo cual los nuevos medios tecnológicos cumplen una función emancipadora del arte. Para regocijo de la masa y disgusto de algunos sociólogos del arte que proponían el elitismo extremo en cuanto al acceso al arte. Es un arte próximo. Con múltiples mensajes. Tantos como lectores. La complejidad del mensaje captado dependerá del receptor tanto o más que del emisor. Dentro de nosotros damos forma a la historieta en función de lo sentimental, lo estético (de acuerdo con nuestros ideales de belleza) y lo ético (de acuerdo con nuestras convicciones).

Utilizamos el lenguaje no sólo para hablar del mundo, para decir lo que hay en él o creemos que hay, sino también para expresar nuestras actitudes, deseos y sentimientos que nos inspiran determinadas realidades, como nuestros semejantes por ejemplo. Sería poco inteligente por nuestra parte pensar que con lenguaje nos circunscribimos únicamente al lenguaje común, sin tener en cuenta los lenguajes del arte. La poesía tiene su propio lenguaje aunque tenga como elementos comunes con el lenguaje hablado. Su búsqueda de expresión se ve plasmada en una imagen mental completamente diferente. De igual forma el cómic desarrolla su propio lenguaje capaz de describir el mismo hecho de diferentes formas en función de la imagen mental del autor. Porque en el arte, a diferencia del lenguaje que habitualmente usamos, lo que percibimos son representaciones de ideas moldeadas en la mente de los autores. El descubrimiento de su significado último depende del lector. Y aún cuando comprendemos el mensaje, obviamos o damos una nueva forma y un significado propio a la obra. ¡El arte como descubrimiento, como búsqueda de la verdad; como indagación; el alma de gran parte del arte moderno y los fundamentos del lenguaje, la ciencia y la filosofía! Los dos discursos mas importantes que sirven de vehículo para esta función son el ético y el estético. Mediante el discurso ético, decimos lo que nos parece justo o injusto, bueno o malo en el sentido moral, lo que nos ocurre que sea la libertad, la democracia, el compromiso con unos ciertos principios morales, etcétera. Mediante el discurso estético expresamos lo que nos parecen determinadas entidades desde el punto de vista de su belleza, armonía, bondad estética, placer que nos producen, etc.

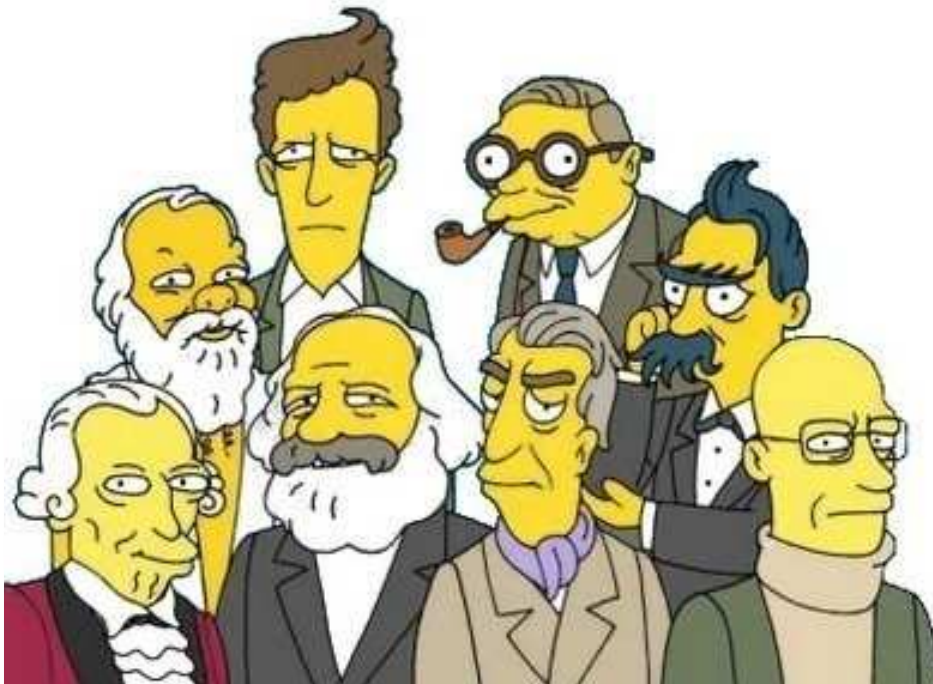
La idea de una completa traducción verbal de una historieta no es otra cosa que una quimera. Un cuadro muestra mucho mas de lo que puede expresarse en palabras, y no solo porque el léxico verbal no dispone de las correspondientes equivalencias; no se trata únicamente de una cuestión de no disponibilidad de términos verbales para los millares de colores y formas que sabemos distinguir, se trata también de la interiorización del mensaje. De la información implícita, que no es mensurable en comunicación y que no puede ser denotada como una variable en la información por tratarse de algo subjetivo.

Pero acudamos a la autoridad de Aristóteles y de mil teóricos más que, de una forma u otra, han suscrito su concepción del arte como mimesis. Intentemos formular la concepción del arte como "imitación de la realidad" de forma que nos permita depender lo menos posible de cualquier teoría presupuesta.

Afrontemos la obra sin referencia alguna al estilema, a las intenciones de los artistas o a cualquier otra cosa no inmediatamente presente. Esta descripción ha de poseer ciertamente algún tipo de verdad. El problema que se plantea es, obviamente, si una descripción que parece encajar con este caso particular puede ampliarse, sin incurrir en distorsión o en tautología, a todos los casos de respuesta a representaciones visuales que son parcialmente naturalistas. Creo, con todo, que no existen dificultades serias para ampliar este punto de vista y abarcar los casos en que el tema o el sujeto que se presenta no sea desconocido. No es particularmente problemático, desde esta perspectiva, explicar que se ofrezca a la visión del espectador un caballo volador o una diosa rellenita que flota en el aire.

Si no podemos definir la "representación verbal" o la "representación icónica" en términos de intención sin incurrir en un círculo vicioso, quizá siempre sea oportuno, y aún esencial, referirnos a las intenciones del artista para estar en disposición de leer aquel cuadro al que se han incorporado finalmente, en la medida en que hayan sido realizadas, unas determinadas intenciones.

*"Una civilización democrática se salvará solamente si hace del lenguaje de imágenes una provocación a la reflexión y no una invitación a la hipnosis". **Umberto Eco.***



**Ilustración 16. De izquierda a derecha, Kant, Sócrates, Wittgenstein, Marx, Sartre, Roland Barthes, Nietzsche y Michel Foucault**

## 6 BIBLIOGRAFÍA

- Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica  
Muro Munilla, Miguel Angel, 2004
- El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano  
Cantero Pastor, José Luis,
- McCloud, Scott. Como se hace un cómic, Ediciones B, 1995
- Los usos de las imágenes (Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual),  
E.H. Gombrich, ed. Debate, 2003.
- El cómic y el arte secuencia, Will Eisner, Norma Editorial.
- El espíritu de los cómics, Javier Coma, Toutain Editor, 1981.
- La definición de arte, Umberto Eco, Ed. Destino, 2001.
- El significado en las artes visuales, Erwin Panofsky, Ed. Alianza Forma, 1995.
- El lenguaje de los cómics, Roman Gubern, Ediciones Península, 1979.
- Semiótica del cómic, Perucho Mejía G., Ed. Bellas Artes Entidad Universitaria, 2001.
- The Aesthetics of comics, David Carrier. The Pennsylvania State University Press
- Arte, percepción y realidad. La máscara y la cara: La percepción del parecido fisonómico en  
la vida y en el arte. E.H. Gombrich.
- Arte, percepción y realidad. ¿Cómo representan las imágenes?, Max Black.
- La cultura de la imagen, Emilio García Fernández y Guzmán Urrero Peña.
- Introducción a la filosofía del lenguaje, J.J. Acero, E. Bustos y D. Quesada. Cátedra, 1989.
- El discurso del cómic, Luis Gasca y Roman Gubern, Editorial Cátedra, 2001.
- La historieta en el mundo moderno, Oscar Masotta. Ediciones Paidós, 1982.
- Como leer (y para qué), Ezra Pound. Barral Editores, 1973.
- Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica, E. H. Gombrich,  
1979.
- Apocalípticos e integrados, Umberto Eco, Tusquets editores, 1995.
- Vortex: Pound/Lewis, Stephen W. Gilbert. Sincronía de Verano 2002, Universidad de  
Guadalajara, Mexico.

- Foucault, Giles Deleuze. Paidós, 1987.
- Derrida and Foucault on Sovereignty, Friedrich Balke.
- De lenguaje y literatura, Michel Foucault, Ediciones Paidós, 1996.
- Las palabras y las cosas, Michel Foucault. Siglo XXI Editores, 1968.
- El lenguaje del espacio, Michel Foucault. Critique, N° 203, abril 1964.
- Cautivos de imágenes. Un ejemplo de filosofía terapéutica, Jose María Ariso. Escritura e imagen, Vol 4, 2008.
- Estética y hermenéutica, Hans-Georg Gadamer. Daimon. Revista de Filosofía, nº 12, 1996.
- Tractatus Logico-Philosophicus, Ludwig Wittgenstein. Edición Electronica de la Escuela de Filosofía de la Universidad ARCIS. 2009.
- Investigaciones Filosóficas, Ludwig Wittgenstein. Altaya, 1986.
- Lenguaje y comunicación en Wittgenstein, Tanius Karam. Razón y palabra, nº 57. Junio-Julio 2007.
- Wittgenstein para principiantes, John Heaton y Judy Groves. Era Naciente, 2002.
- La cultura como ser viviente. Contornos de una doctrina cultural y psicológica, Leo Frobenius. Espasa Calpe, 1934.
- Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte. Michel Foucault. de. Anagrama, 1973.

## Cómics recomendados

- Brown, Chester. Louis Riel (Drawn and Quarterly)
- Chadwick, Paul. Concrete (several collections, Dark Horse Comics)
- Eisner, Will. The Spirit Archives (16 vols., DC Comics)
- Gonick, Larry. Cartoon History of the Universe (3 vols., Doubleday/Norton)
- Hernandez, Los Bros. Love & Rockets (15 vols., Fantagraphics Books)
- Ito, Junji. Uzumaki (3 vols., Viz)
- Karasik, Paul & David Mazzucchelli. Paul Auster's City of Glass (Avon)
- Lapham, David. Stray Bullets (4 vols., El Capitan)
- McCloud, Scott. Understanding Comics (DC Comics/Perennial Currents)
- McKean, Dave. Cages (NBM)
- Mignola, Mike. Hellboy (5 vols., Dark Horse Comics)
- Miller, Frank & David Mazzucchelli. Batman: Year One (DC Comics)
- Miller, Frank. Batman: The Dark Knight Returns (DC Comics)
- Milligan, Peter & Duncan Fegredo. Enigma (Vertigo)
- Moore, Alan & Dave Gibbons. Watchmen (DC Comics)
- Moore, Alan & David Lloyd. V for Vendetta (Vertigo)
- Moore, Alan & Eddie Campbell. From Hell (Eddie Campbell Comics/Top Shelf)
- Otomo, Katsuhiro. Akira (6 vols., Dark Horse Comics)
- Ralph, Brian. Cave-in (Highwater Books)
- Schultz, Marc. Xenozoic Tales (2 vols., Dark Horse Comics)
- Seth. Clyde Fans: Book One (Drawn and Quarterly)
- Seth. It's a Good Life, If You Don't Weaken (Drawn and Quarterly)
- Sim, Dave. Cerebus (16 vols., Aardvark Vanaheim)
- Smith, Jeff. Bone: One Volume Edition (collected or in 9 vols., Cartoon Books)
- Spiegelman, Art. Maus (collected or in 2 vols., Pantheon)
- Sturm, James. The Golem's Mighty Swing (Drawn and Quarterly)
- Talbot, Bryan. The Tale of One Bad Rat (Dark Horse Comics)
- Thompson, Craig. Blankets (Top Shelf)
- Waid, Mark & Alex Ross. Kingdom Come (DC Comics)



- Ware, Chris. Jimmy Corrigan: Smartest Kid on Earth (Pantheon)
- Wolfman, Marv & George Pérez. Crisis on Infinite Earths (DC Comics)
- Foster, Harold. Prince Valiant and Tarzan
- Groening, Matt. Life in Hell
- Herriman, George. Krazy Kat
- McCay, Winsor. Dream of the Rarebit Fiend and Little Nemo in Slumberland
- Outcault, P.F. The Yellow Kid
- Schulz, Charles. Peanuts
- Watterson, Bill. Calvin and Hobbes