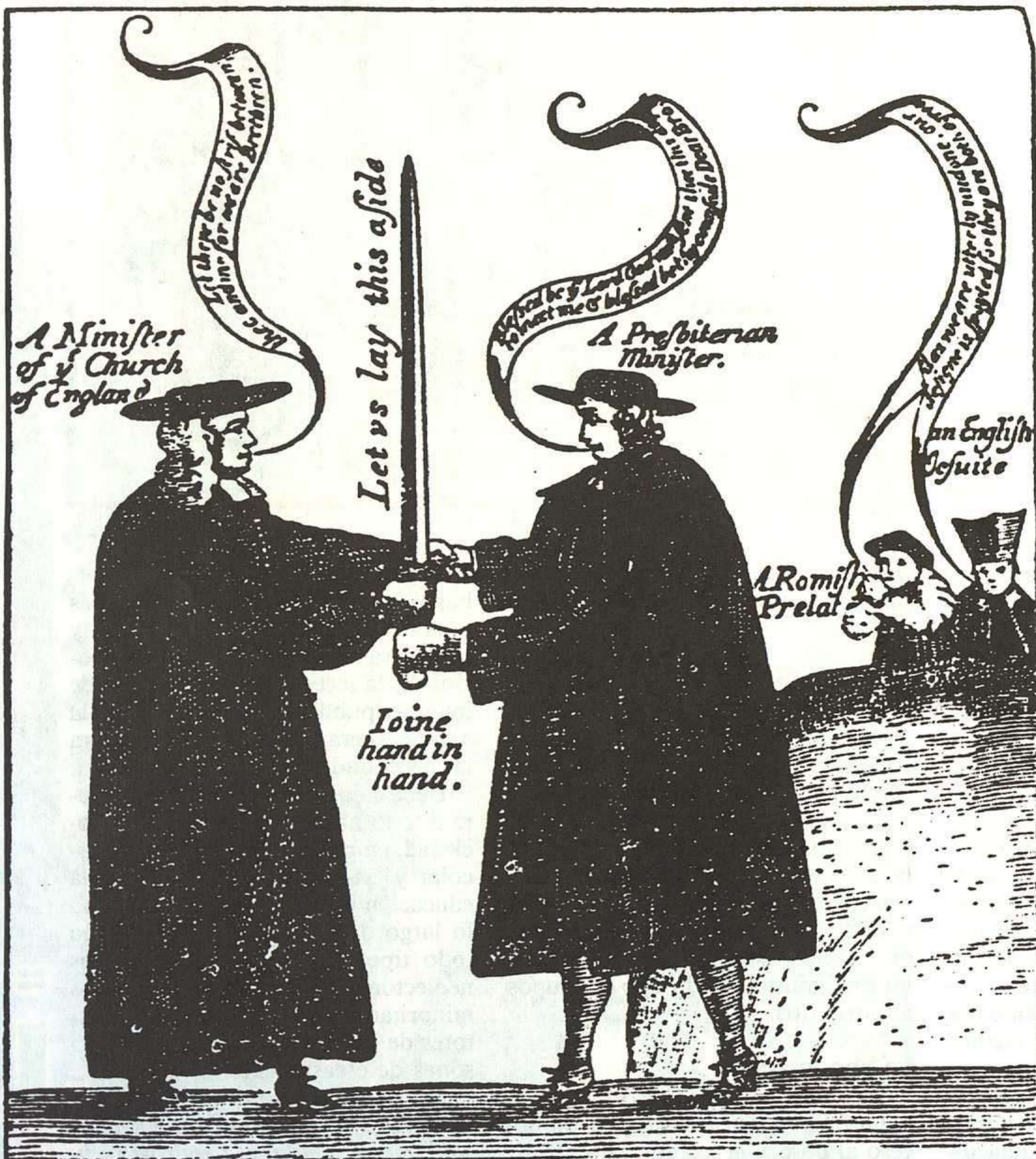


El cómic, literatura visual

por Javier Martín Lalanda*



El cómic es, según el autor, fusión de dos elementos, textual uno, pictórico el otro. En las líneas que siguen, ambos son descritos y analizados, al tiempo que se delinea la evolución histórica experimentada por el llamado noveno arte, desde sus orígenes hasta nuestros días.

Dibujo satírico inglés del siglo XVII.



Lo que conocemos con el nombre de cómic —y que en otros climas y épocas recibe nombres bien diversos: tebeo, historieta, fumetto, comic strip, B.D., etc.— viene a ser una fusión íntima, en una manera que veremos más adelante, de dos elementos o mensajes, uno pictórico y otro textual, presentados en el marco de referencia de una hoja de papel, y, precisémoslo, en absoluto relacionados con lo cómico, aunque sus orígenes —en los periódicos norteamericanos de finales del pasado siglo— sí que estuvieran dominados, o determinados, por lo humorístico o, en ocasiones, lo burlesco.

Así pues, hagamos un breve viaje por el tiempo, hacia los orígenes de este peculiar modo de expresión.

El cómic moderno, que utiliza el «globo», o sea una forma vagamente elíptica que incluye el texto que acompaña a la ilustración, surge el 9 de abril de 1893, en las páginas del suplemento dominical del periódico neoyorkino *The World*. Su creador es Richard Outcault, quien será contratado tres años después, en 1896, por el poderoso Randolph Hearst —aquel en quien se inspirara el *Ciudadano Kane* de Orson Welles— para que reproduzca en su diario, *The Journal*, las aventuras de un niño que solía ataviarse con una camisola amarilla, *The Yellow Kid*.

La introducción del globo no era ninguna novedad, ni tampoco la de la historieta; en palabras de R. Giammanco:

Los dibujantes satíricos norteamericanos que habían hecho uso copioso del globo hasta finales del siglo XVIII lo habían tomado de los ilustradores ingleses del XVII, quienes, a su vez, no habían hecho otra cosa que inspirarse en el llamado filaterio (curiosa didascalia contenida dentro de los límites de una cinta o cordón dibujado junto al personaje y que nace de su boca).¹

Por otra parte, la utilización del dibujo para acompañar al texto se debía a un intento de llegar al público,



رستم با دژواره و فرامرز برادر و پسرش با نظر استند. پارسى مانگ، وچون از او خبرى كنى ميشود، بارگه اردوگاه استنديار رخصتبار ميشود...



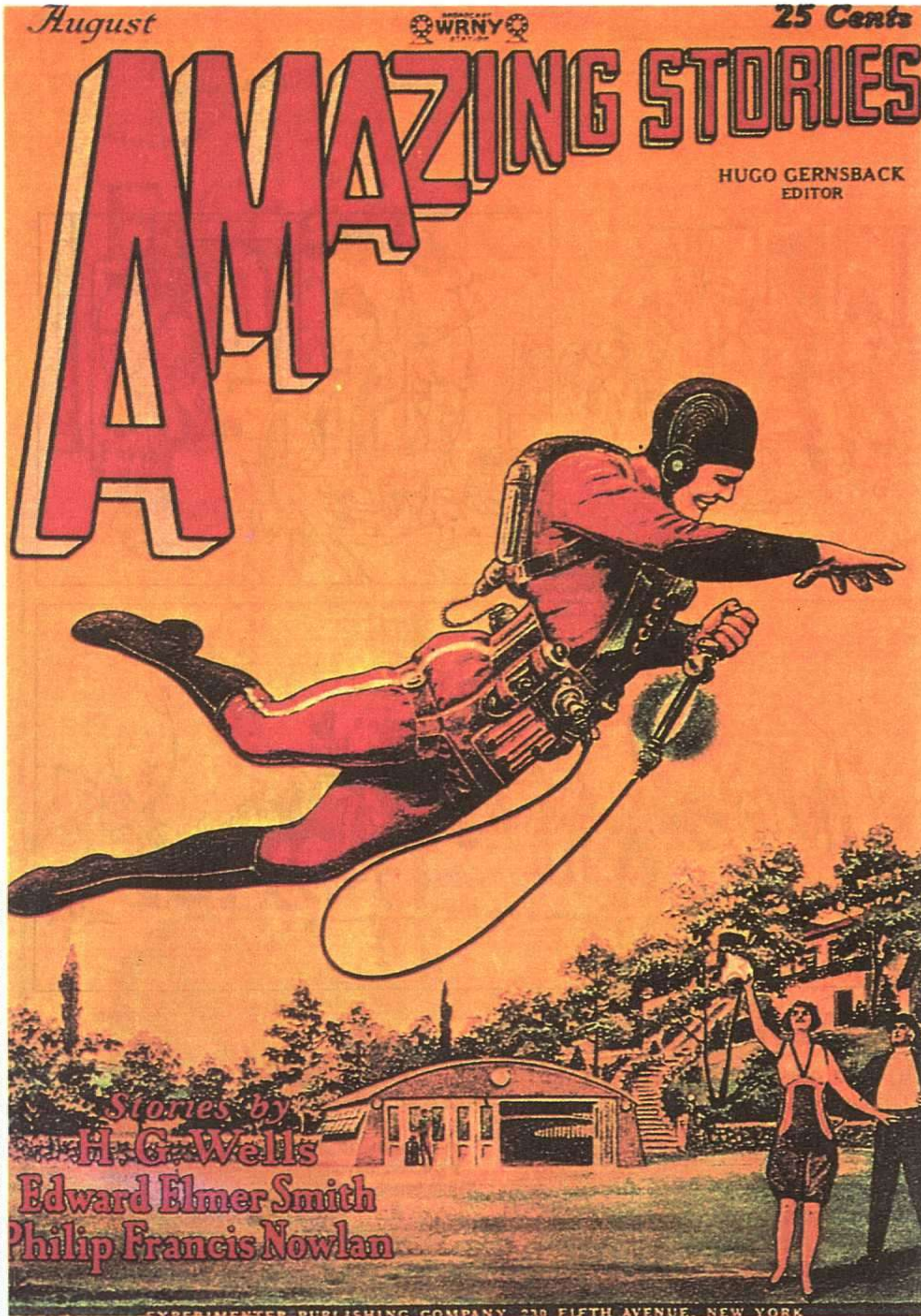
SIRUS RAD.

haciendo más atractivo el contenido de dicho texto. Así piensa el ilustrador suizo Töpffer (1799-1846), autor de novelas que alternan dibujo y texto, cuando escribe:

La historia en cuadros, a la cual la crítica de arte no presta atención, y que raramente inquieta a los doctos, no ha dejado, en cambio, de ejercer una gran atracción. Y esto en mayor grado que la literatura misma, puesto que a partir del hecho de que



MARTIN BRANNER, WINNIE WINKLE. COPYRIGHT CHICAGO TRIBUNE. N.Y. DAILY NEWS.



Portada de Amazing Stories.

existe más gente que mira, que gente que lee, ejerce su atractivo especialmente sobre los niños y el público, ese mismo público al que se puede pervertir y que, por lo mismo, sería particularmente deseable ayudar a educarse. El cuento dibujado, con esa doble ventaja que le viene de su mayor concisión y de lo relativo de su mayor claridad, puede y debe vencer a otros medios de expresión, en tanto que puede dirigirse con una actitud realmente viva a un mayor número de mentes, puesto que aquel que lo

utiliza —cualquiera que sea el contexto— tendrá ventaja sobre aquellos que eligen expresarse a través de los libros.²

Remontándonos en el tiempo, y dejando a un lado todo tipo de dibujos satíricos y de romances de ciego que cuentan una historia en imágenes, un poco a la manera de Töpffer, quien parece haberse inspirado en ellos, nos



Cómic publicitario basado en el personaje de...

encontramos con el vitral de la Catedral de Chartres, dividido en 24 partes que reproducen la pasión de Cristo, y con un auténtico cómic medieval, el Bordado de Bayeux (impropiamente llamado «Tapiz»), adjudicado a la reina Matilde de Inglaterra —esposa de Guillermo el Conquistador y bisabuela, por tanto, de Ricardo Corazón de León—, quien lo habría realizado poco después de la conquista de Inglaterra por los normandos, entre 1066 y 1077. Anécdotas aparte, es sabido que el bordado en cuestión fue encargado por el obispo Otón de Bayeux, cuñado de Matilde, y que corresponde a la época indicada. Mide 70,34 metros de largo por 0,50 de ancho y consta de ocho partes, con un mínimo texto en latín que se halla intercalado en las distintas escenas. Los protagonistas de esta «superproducción», «filme histórico» o «filme de propa-

LOS CÓMICOS EN HOLLYWOOD, BARCELONA: PLAZA & JANÉS, 1988.

de Dashiell Hammett, Sam Spade.

ganda», como se le ha llamado, son los siguientes: 626 personajes; 190 caballos y mulos; 35 perros; 506 animales diversos; 37 navíos; 83 construcciones y edificios; y 37 árboles y grupos de árboles.

Vale la pena que nos detengamos un instante en el fragmento que se refiere a los preparativos para la conquista, donde pueden distinguirse varias escenas, a las que se puede aplicar un lenguaje cinematográfico:

—Plano alejado: un navío inglés se dirige a las costas de Normandía. Un marino va a fijar el ancla.

—Plano de conjunto: Guillermo se reúne con unos amigos en una de las salas de su castillo y ordena la construcción de una flota.

—Plano de conjunto: los leñadores talan árboles para convertirlos en el maderamen de los futuros navíos.

—Plano de conjunto: la construcción de la flota.

—Plano de conjunto: los barcos, que ya han sido botados son amarrados a un pilote.

—*Traveling*: gente que saca armas y equipo de un edificio: lanzas, espadas, yelmos, un carro con lanzas y un barril; el duque Guillermo y otros caballeros, armados y a caballo, se dirigen hacia sus «navíos largos», para embarcarse en ellos.

—Plano lejano: dos navíos en primer plano y una barca a lo lejos.³

Con un criterio amplio, también podemos considerar como cómics esos extraños documentos del pasado, procedentes de las culturas precolombinas, que conocemos con el nombre de *códices*, pues nos ofrecen una información escrita en jeroglíficos que complementa a la pictográfica; los có-

dices vienen a ser hojas pintadas y escritas de materia vegetal, cosidas como un libro o plegadas a la manera de un acordeón.

Una muestra de ello es el códice maya denominado *Dresde*, el cual contiene profecías, ceremonias del Año Nuevo, tablas que estudian el movimiento del planeta Venus y escenas de la vida del dios Itzamná. Se supone que el *Códice Dresde* —así llamado porque en 1739 fue comprado por Johann Christian Götze, el director de la Biblioteca Real de Sajonia, en Dresde— fue escrito en fecha próxima al siglo IX de la era cristiana.

Abandonando las dos dimensiones del papel, aunque con la condición de planaridad local, y con una disposición parecida al Bordado de Bayeux, pero sin texto que acompañe a la representación pictórica, como era su caso, podemos citar, para acabar con



ELZIG CRISLER, POPEYE THE SAILOR. COPYRIGHT MING FEATURES SYNDICATE.

los ejemplos (aunque sin agotarlos), la Columna Trajana, erigida en el Foro de Trajano entre el 110 y el 113 d.C., que despliega un relieve continuo de 200 metros de longitud situado en espiral, sobre la superficie de la columna, en el que se narran las gestas del emperador Trajano, y que es un documento de obligada consulta para los estudiosos de la Historia del Arte de la Guerra y, sobre todo, de su indumentaria.

El trasfondo del cómic

Para Riche y Eizykman,⁴ estructura o matriz de cualquier obra, ya sea literaria o artística, o de cualquier actividad de alcance social, viene a ser «aquello que supone el centro de atracción, de intención, de acción, de reacción, de influencia o de irradiación de la misma». Consecuentemente, el hablar de matriz supone pensar en ideología. La estructura de la mayor parte de las narraciones, literarias, filmicas o de cómic, se basa en el si-

guiente esquema, indicado por E. Meletinsky, al comentar a S. Serebriany:

Todo cuento puede ser dividido en tres momentos fundamentales: 1º, la fechoría inicial que crea el mundo de la intriga; 2º, las acciones del héroe como respuesta a la fechoría; y 3º, el desenlace feliz, el restablecimiento del orden de las cosas.⁵

Este esquema, propio de las sociedades tradicionales, en las que florecen las narraciones de tipo oral, se da también, curiosamente, en cualquier sociedad moderna que utiliza la matriz para aleccionar ideológicamente a sus miembros.

El final feliz va a duplicar el orden inicial de la matriz desde un punto de vista sexual: «chico se casa con chica», que no sólo sirve para reproducir la perpetuación de la especie sino de la sociedad:

Al cuerpo social reunificado por la acción heroica corresponde un cuerpo sexual unificado por la genitalidad, cuerpo útil a la sociedad y no cuerpo fútil desmembrado, en el que cada fragmento sólo vive para su propio placer.⁶

Las connotaciones sexuales del final feliz no se cumplen en cierto tipo de héroes, asimilados, sin embargo por la matriz, como *Flash Gordon* o el *Capitán Trueno*, quienes mantienen relaciones platónicas con sus compañeras. Ello no sólo es explicable mediante el comportamiento puritano de la sociedad que les ve nacer, sino porque encarnan el arquetipo del héroe superior, con mayúsculas, que trasciende la terrenalidad y escapa, en cierta forma, a las trampas de la matriz, porque ya no se halla necesitado de lo que sería normal para cualquier otro héroe, menos semidiós que él.

Otro tanto cabría decir del resto de los héroes que escapan a la omnipotencia de la matriz y de sus infinitas combinaciones temáticas, como son esos personajes solitarios y atormentados, bárbaros o decadentes, que pueblan los dramas shakesperianos, los *westerns* o la fantasía heroica, como *Conan*, *Elric*, *Aragorn* o *Sonja la Roja*, caracterizados por negar toda norma, practicar cualquier exce-



Tira realizada por Barry Windsor Smith.

LOS CÓMICS EN HOLLYWOOD, BARCELONA: PLAZA & JANÉS, 1988.

so, y embriagarse con las mayores desmesuras.

Lectura de la imagen: técnicas y perspectivas

Si la matriz narrativa permite un enorme número de combinaciones, según las diferentes temáticas y situaciones, al proyectarse sobre su soporte plástico, este número de combinaciones se dispara, de suerte que el

cómic se presta, como ya augurase Töpffer, a ser un dócil instrumento de los medios de masas.

Hay, no obstante, unas premisas mínimas que debe cumplir un cómic. Veámoslas:

—Los textos presentes en el cómic deben seguir las usuales reglas del lenguaje, para conseguir una óptima comprensión de su mensaje.

—Obligada a divulgar este mensaje con un máximo de claridad, la ma-

triz selecciona el único dispositivo gráfico susceptible de cumplir ese objetivo, a expensas de una extraordinaria reducción plástica.

—Toda secuencia⁷ temporal de la matriz se descompone desde un punto de vista espacial en una secuencia de imágenes alineadas en el espacio, dispuestas en cuadro (las viñetas), porque tal disposición asegura mayor transmisión de información que si estuviesen alineadas,⁸ y que deben con-



Their Precious Only Child!



LOS CÓMICS EN HOLLYWOOD, BARCELONA: PLAZA & JANÉS, 1988.

Imágenes de los dibujos animados de Snookums Poor little Chap He Was Only Dreaming y He loves To Be Ammed.

templarse y leerse según el sistema utilizado en la lectura —entre los occidentales, de izquierda a derecha, y de arriba a abajo—; debe añadirse, sin embargo, que este criterio constriñe de tal modo al auténtico artista, que siempre intenta huir de él en la medi-

da de lo posible, convirtiendo el cómic en arte.

—Aunque se puede utilizar la didascalia, esto es, el texto en los extremos superior o inferior de la viñeta, lo que otorga al cómic un cierto sentido de elegancia —como en *El Prín-*

cipe Valiente de Harold Foster o en el *Flash Gordon* de Mac Raboy y Don Moore—, lo usual es que el diálogo de los personajes se inscriba en el interior de la viñeta, encerrado en lo que se denomina globo o bocadillo.

—El texto debe adecuarse a la imagen, complementándola, y sin caer jamás en redundancias, ni en excesos de diálogo, de suerte que impida la dispersión del ojo en busca de imágenes, sin leerlo, aburrido por tanta verborrea.

—Los ritmos de la narración y de la imagen deben coincidir, para lo que deben ajustarse las imágenes impactantes al texto que las acompaña. Por tanto, habrá de darse compatibilidad y sincronidad.

—Deberá observarse coherencia y contigüidad tanto en las páginas interiores como en las finales, si el cómic obedece al formato *comic-book*, o en la viñeta final, si el cómic es una *daily-strip*, que se continúa de día en día, y los parámetros propios de edición de un libro cualquiera, como paginación y demás.

Acabemos este apartado recordando unas palabras de un conocido estudioso de los medios informativos, MacLuhan, en las reflexiones que se hacía al pensar en la proverbial celeridad con que el mal lector de cómics suele devorar su objeto preferido de lectura:

Los cómics, al igual que las estampas y los grabados antiguos, son pobres en información visual y en detalles coherentes, lo que propicia la participación del lector, obligado a completar o a interpretar los magros indicios que le proporcionan los dibujos.⁹

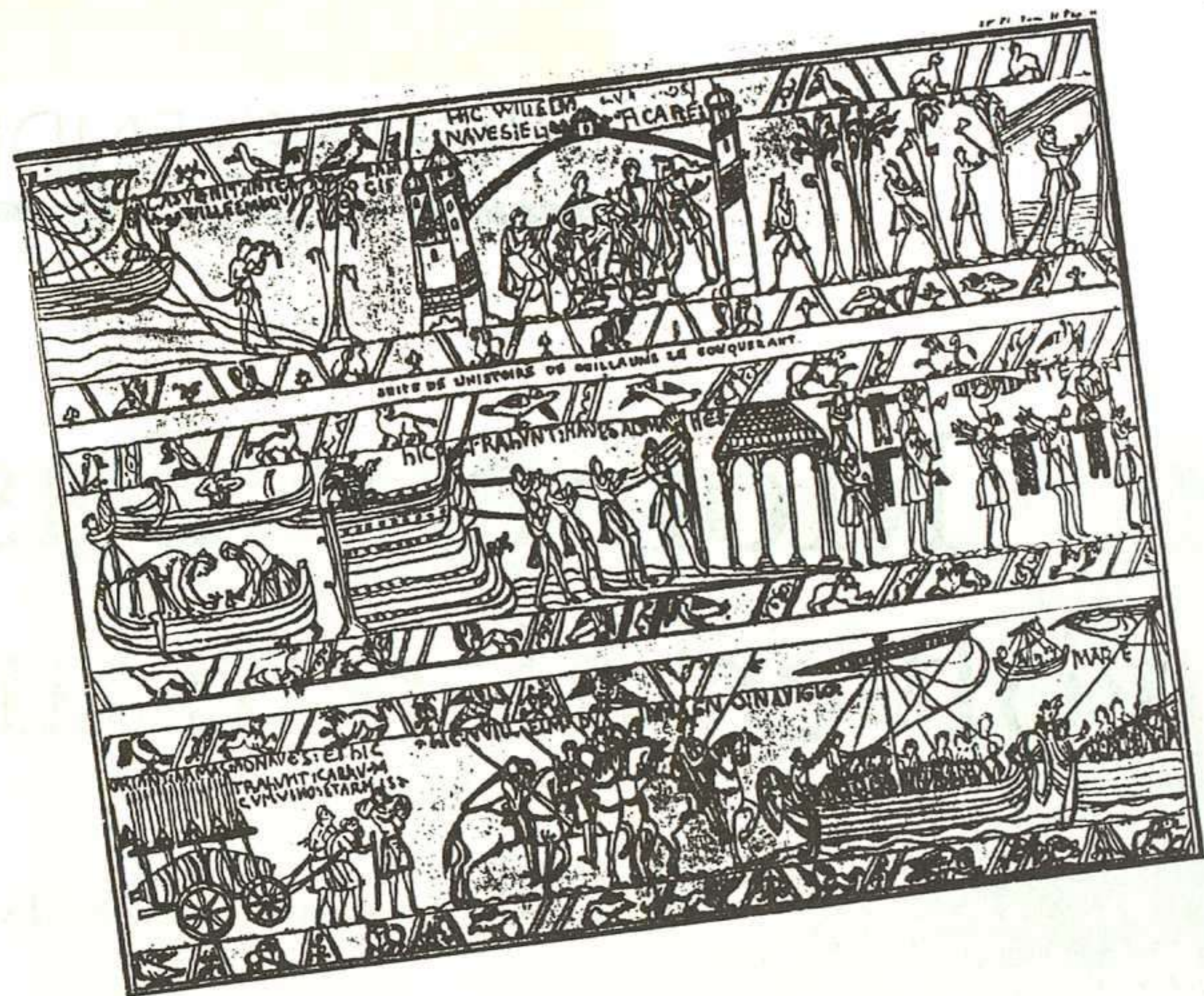
Así pues, de lo que se trata es que el lector recree, se deleite en el cómic y no lo vea de pasada, preocupándose sólo de sus dibujos.

Consideraciones finales. El cómic como complemento

A poco que pensemos, veremos que, en cierta forma, el soporte de



Página dominical de Buck Rogers, correspondiente al 30 de agosto de 1931, realizada por Russell Keaton.



M. PONCET, ÉTUDE COMPARATIVE DES ILLUSTRATIONS DU MOYEN ÂGE ET DES DESSINS ANIMÉS, PARIS: A.G. NIZET, 1952.

Bordado de Bayeux, dibujo y montaje de tres fragmentos (s. XI).

milados por un estrato subcultural sin sentido crítico, fosilizado en un estadio del aprendizaje dominado por la imagen y practicante de esa forma edulcorada de necrofilia que es el coleccionismo, responsable de haber dado al cómic su mala fama.

Será cuestión, entonces, a la luz de las anteriores consideraciones, de considerar al cómic, como otro arte, sometido a las exigencias de un texto, y por tanto, como otro tipo de literatura, sumamente indicado para aproximarse a una determinada materia. De tal suerte, el cómic se puede utilizar en su relación con la historia antigua,¹⁰ y si nuestro estudio se completa con unas cuantas películas del género *peplum*, podemos estar seguros de que no sólo habrá sido instructivo, sino muy agradable. También podemos estudiar el cómic de ciencia-ficción desde un punto de vista crítico, observando si mantiene una coherencia y unos contenidos científicos. O el cómic de aventura para estudiar geografía y el medio natural. O hacer un estudio psicológico de los personajes de tal o cual serie de cómics. O estudiar el arte o el traje, y mil cosas más.

Se trata, en definitiva, de dar al cómic la importancia y seriedad que se

merece, y que, como hemos visto, sobrepasa la de una mera historia contada en imágenes. ■

* Javier Martín Lalandá es crítico literario y traductor; dirige la colección Última Thule de literatura fantástica.

Notas

1. Giammanco, R.: «Alcune osservazioni sui comics nella società americana», *Cuaderni di Comunicazioni di Massa*, 1, Roma: Università di Roma, 1965, p. 395.
2. Masotta, O.: *La historieta en el mundo moderno*, Buenos Aires: Paidós, 1970, pp. 124-125.
3. Poncet, M.-T.: *Étude comparative des illustrations du Moyen Âge et de Dessins Animés*. París: A.-G. Nizet, 1952, pp. 65-89.
4. Riche, D. y Eizykman, B.: «La Rande Dessinée de Science-Fiction américaine» (cap. 1), en Albin Michel: *Définitions et approches théoriques*, París, 1976.
5. Propp, V.: *Morfología del cuento* (7ª edición), Madrid: Fundamentos, 1987, p. 215.
6. Véase Nota 4, *op. cit.*, p. 17.
7. Obsérvese que ya antes, al comentar el Bordado de Bayeux, se utilizó una terminología cinematográfica. Pues bien, la relación entre cine y cómic es tan íntima que el apunte utilizado para visualizar las tomas de cualquier filme, el llamado *story board*, está estructurado como un cómic.
8. Es sabido que la transmisión de información para un número de estímulos (en este caso viñetas) superior a siete, es función creciente del número de dimensiones (dos, por presentarse en un plano) que adoptan los estímulos. Véase Coombs, C.H. y otros: *Introducción a la psicología matemática*, Madrid: Alianza, 1981, p. 421.
9. Véase Nota 4, *op. cit.*, p. 22.
10. Como demuestra el excelente trabajo de S. Vich «La historia antigua en el cómic», *Historia* 16, 175 (nov. 1990), pp. 88-101.

imagen del cómic y el de una película en vídeo, si vamos pasando las imágenes poco a poco o nos deleitamos en una determinada escena, guardan cierta similitud: siempre está en nuestra mano repetir una escena, tocando el correspondiente mando o pasando la hoja del cómic. Y lo mismo podríamos decir de cualquier libro de ficción que estemos leyendo, página tras página. Sin embargo, no tenemos la costumbre de releer atentamente las últimas páginas de la lectura que dejamos el día anterior. Quizá la explicación estribe en el hecho de que nuestra atención se concentra más en el libro o en el cómic y menos en una película.

Sea como fuere, lo cierto es que todos aquellos que trabajamos en un determinado campo temático sentimos la necesidad de completar el marco bibliográfico con lo que nos aporta tanto el cómic como el cine. Resultaría un auténtico disparate que alguien se ufanas de que le gustaba la ciencia-ficción y que no hubiese leído nunca, ni pensara leer jamás, una vez debidamente informado, las aventuras de *Flash Gordon*; o de que le interesaba la historia antigua y no conociese las aventuras de *Alix el Intrépido*; o que fuese un erotómano y no hubiese leído jamás los deliciosos álbumes de Pichard.

Es evidente que el cómic, en el siglo escaso que tiene de vida, se ha movido entre los dos polos opuestos: ha conocido la sublimidad y el arte de un Burne Hogarth dibujando a *Tarzán* o la magia del relato y la técnica pictórica desarrollada por un Sydney Jordan en su personaje *Jeff Hawke*, o el surrealismo de un Philippe Druillet en su madurez, representado por *Les Six Voyages de Lone Sloane*, pero, también, la ramplonería del peor cómic norteamericano —lo hay de excelente calidad— definido por los personajes del tipo de los llamados «superhéroes», como *El Capitán América*, *Los Cuatro Fantásticos*, o *Wonder Woman*, y todos los que surgieron de ellos, que son legión, fácilmente asi-