

Tintín: atajos en el tiempo y en el espacio

por Fernando Zaparaín*



Figura 1



Figura 2

De la mano del Tintín de Hergé se pone al descubierto la manera como el cómic fabrica sus propios recursos para crear la ilusión de realidad en sus viñetas, para atrapar el movimiento o para dar sensación de profundidad. En definitiva, el autor nos muestra el esforzado camino del cómic en busca de tiempo, movimiento y profundidad. Para ello, este medio de expresión se sirvió de las enseñanzas procedentes de la pintura y del cine, pero también desarrolló sistemas inéditos, nuevas formas de escritura que han sido asimiladas por el público. Viñetas de Tintín en el Tíbet, Stock de Coque, Los cigarros del faraón o Las joyas de la Castafiore sirven de ejemplo de las convenciones gráficas y de las invenciones arbitrarias que utiliza este medio de expresión y representación que es el cómic.

Todo el siglo XX se ha visto sacudido por la velocidad y el movimiento (variaciones del tiempo y del espacio), fascinado por una nueva forma de relacionarse con el entorno, que surgía de los sistemas de locomoción que se estaban poniendo a punto. El ferrocarril, el avión o el automóvil, junto a nuevos medios de representación como el cine, sometieron a los creadores a un nuevo universo de sensaciones y reflexiones que valía la pena conocer y aprovechar.

La nueva percepción dinámica del mundo y la ciudad invadió pronto medios de representación con soportes estables, que en teoría eran reacios al movimiento, dando lugar a jugosos descubrimientos. El cine tenía una relación más directa con el movimiento pues él mismo se movía, pero otros medios que podrían parecer poco apropiados para expresar el mundo cambiante de las comunicaciones, como la arquitectura, el cómic o la fotografía, pronto forzaron sus propias reglas hasta adaptarlas a las nuevas sensaciones que trataban de transmitir.

Ilusión de realidad

Se estudiará aquí un caso particular, el cómic, de la mano de una de sus creaciones más emblemáticas, el Tintín de Hergé. Por la fecha temprana en la que cuajaron los recursos más habituales de este dibujante y por su carácter canónico, se le puede considerar como una referencia válida para estudiar cómo se fue poniendo a punto todo un nuevo medio de expresión la *banda dibujada*, que requería la fabricación de recursos propios, muchas veces centrados en el interés por crear ilusión de movimiento en un medio aparentemente hostil, allí donde la viñeta parecía ser sólo un marco fijo y atemporal. Junto a la creación de movimiento se analizará también el logro de profundidad en un sistema aparentemente plano.

Estas ambiciones de *ilusión de realidad* venían de lejos,¹ y la pintura occidental le había dedicado buena parte de sus investigaciones y logros. Se pretendía dar una sensación de volumen y de tres dimensiones cada vez mayor, en un medio que sólo tenía altura y anchura,



Figura 3



Figura 4

pero no profundidad. Fue necesaria una compleja investigación científica para conocer las leyes de nuestra visión y hubo que educar la forma de mirar de los espectadores, hasta conseguir, desde el Renacimiento, que la perspectiva focal se impusiera. El Barroco insistió en es-

tos trucos visuales gracias a los cuales parecía, por ejemplo, que un edificio pintado tuviera relieve. En las composiciones con figuras, donde a veces faltaba la ayuda de un marco arquitectónico fugado, se fueron encontrando numerosos recursos como el escorzo o los fon-

HERGÉ, EL LOTO AZUL, JUVENTUD, 1970.

HERGÉ, TINTÍN EN EL TÍBET, JUVENTUD, 1967.

dos, que facilitaban también la sensación tridimensional.²

El esforzado camino del cómic en busca de tiempo, movimiento y profundidad es especialmente ilustrativo porque hubo de recorrerse con mucho ingenio para superar las limitaciones que tenía el soporte técnico inevitable de la viñeta dibujada. El cine recorrió caminos similares, pero quizá tuvo que exigirse menos, al incluir ya su base técnica

el tiempo y el movimiento. Lo que la cinta de celuloide daba por su propia constitución, el cómic lo tuvo que adquirir con muchas horas de ajuste fino. A veces lo hizo siguiendo las enseñanzas procedentes de la pintura y del dibujo, pero en otras ocasiones desarrolló sistemas inéditos, en muchas ocasiones observados en el cine.

Algunas de estas *convenciones gráficas* se habían puesto a punto en el largo

camino recorrido por la pintura realista en busca de la *mimesis* y la verosimilitud. Eran más bien *descubrimientos* de sistemas gráficos que activan nuestra percepción para que reconozca, en presencia del dibujo, lo mismo que reconocería en presencia de la realidad. Así, por ejemplo, ya se sabía mucho sobre cómo manifestar estados de ánimo según las curvaturas de la boca,³ o se conocía sobradamente que por efecto de la perspectiva, una figura lejana aparecerá más pequeña junto a la figura del primer plano (véase *fig. 1*).

Otras convenciones son más específicas del cómic y no parecen tener una base en el mundo real. Son *invenciones* arbitrarias, nuevas formas de escritura, que en algunos casos han sido asimiladas por el público y en otros no. Es el caso de los rayos y calaveras que salen de la boca de un personaje para expresar enfados e insultos (véase *fig. 2*). Se estableció su empleo artificialmente y se empezaron a utilizar con esa intención hasta que ahora todos asociamos esos trazos con un mismo significado. Para que sean reconocidos es necesaria una fuerte aportación del espectador, que necesita una *cultura visual* educada previamente para reconocer un insulto en lo que alguien ajeno a nuestros códigos no vería más que la línea quebrada de un rayo. Claro que también hace falta una formación previa para entender que dos fi-



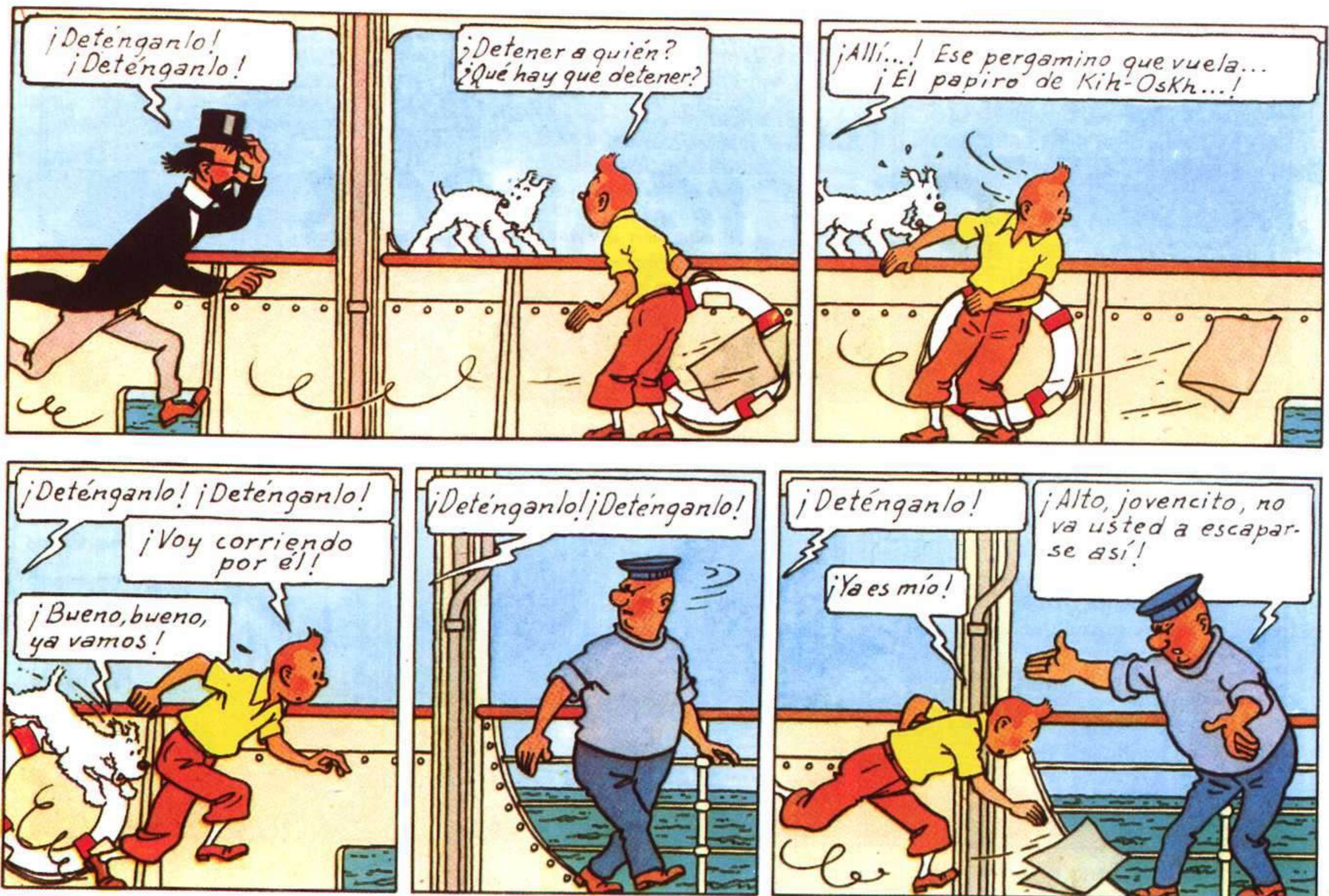
HERGÉ, EL CANGREJO DE LAS PINZAS DE ORO, JUVENTUD, 1971.

Figura 5



HERGÉ, TINTÍN EN EL TÍBET, JUVENTUD, 1967.

Figura 6



HERGÉ, LOS CIGARROS DEL FARAÓN, JUVENTUD, 1964.

Figura 7

guras dibujadas juntas pero con distinto tamaño están a diferente distancia dentro de una perspectiva. Una persona de la Edad Media, por ejemplo, habría entendido al verlas que la grande era el personaje principal (un santo, por ejemplo) y la pequeña uno secundario (el oferente).

A partir de aquí, se intentará explicar, por una parte, cómo el cómic, a medio camino entre el dibujo y el cine, supo descubrir que su esencia está en el *montaje*, y por otro lado, se recordarán algunas de las *convenciones gráficas* que puso a punto, como por ejemplo, los *atajos narrativos* o *elipsis*, el empleo de la *viñeta como escenario*, el recurso a la imposible *profundidad de campo*, la invención de *trazos especiales* para expresar movimiento o estados de ánimo, la *traducción gráfica* de onomatopeyas y ruidos, el empleo del *globo* y la *superposición de tramas y argumentos*.

El montaje

En primer lugar, conviene recordar que los aspectos gráficos en el cómic están al servicio de su carácter narrativo y que esto le distancia de la sistemática del dibujo aislado. Aquí lo importante es entender un relato, una acción, y no tanto el definir un paisaje, una situación aislada o un personaje. Por tanto, esto justifica la fuerte esquematización o resumen formal que, con frecuencia, presentan las figuras de cómic, en aras de una mayor claridad de todo el conjunto, porque resumir para contar más es costoso y exige concentración y medios propios.

Pero donde el cómic alcanza toda su autonomía respecto al dibujo o la pintura es en su carácter secuencial. Así, se aproxima al cine, con el que comparte la necesidad del *montaje*. Un cómic no es una mera acumulación de buenos dibu-

jos, sino un conjunto que relata una historia. Depende básicamente de su carácter continuo, un poco como el cine, que tiene que pasar necesariamente por estar contenido en una cinta que se proyecta. En ambos medios el montaje es imprescindible, y es el verdadero responsable de la *unidad* de estas obras de arte. A veces, el montaje se llevará hasta extremos alucinantes, como ocurre en *Pulp Fiction*, de Quentin Tarantino: un guión circular que acaba donde empezó y podría empalmar la cola de la película con su comienzo, en una proyección infinita. El tiempo se ha dilatado por encima de lo posible y entramos en un mundo en el que la fantasía gobierna las dimensiones. También el álbum *Stock de coque* empieza con la palabra «fin» en la pantalla del cine al que asisten Tintín y Hadock.

No obstante, decidir cuál es la clave



Figura 8

HERGÉ, STOCK DE COQUE, JUVENTUD, 1965.

de un medio de expresión a veces no es inmediato. En la historia del cine,⁴ por ejemplo, son apasionantes los momentos en los que se discutió si la esencia del nuevo arte estaba en el *plano* o en el *montaje*. Los pioneros americanos, como Griffith, dieron por sentado que el *plano* era vital y emplearon sus energías en determinar el papel que desempeñaría la *cámara* para definirlo. Griffith supo ver que la *cámara* no era un recuadro estático encargado de registrar los *planos*, sino la representante móvil de la mirada del espectador. La *cámara* debía ir tras la acción en vez de esperar a que las cosas pasaran ante ella. Fue un primer paso clarividente que consiguió que el cine no fuera un mero *teatro* reproducible sino un medio nuevo.

Pero fue el cine ruso anterior a 1925 el que vio la primacía del *montaje* sobre el *plano*, en películas como *El Acorazado Potemkin*, de Eisenstein. Así, no era necesario que cada *plano* fuera fuertemen-

te descriptivo, y la mera secuencia de *planos* debía narrar cómo variaba un estado de ánimo, o era la encargada de relacionar varias partes de una misma situación. El papel determinante de los empalmes aumentaba porque no existía la voz o la música para dotar de unidad el relato. Las imágenes yuxtapuestas debían decirlo todo. No todas las investigaciones fueron en la misma dirección. El cine alemán expresionista de la época se centró, por ejemplo, en dotar al *plano* de la mayor capacidad expresiva, algo en lo que también merecía la pena avanzar, pero que quizá no era la esencia del arte que estaba naciendo.

Cuando se trabaja con sucesiones de encuadres, tanto en el cómic como en el cine, es clave encontrar el punto justo de separación entre ellos. Ni demasiado distantes, porque el espectador no sería capaz de rellenar los espacios intermedios suprimidos por la *elipsis*, ni demasiado juntos, porque se desperdiciaría

espacio y el relato perdería ritmo o se haría trivial. Con el término medio acertaba Hergé cuando sostenía que el ideal del cómic⁵ está en que cada viñeta contenga un poco de la anterior y algo de la siguiente.

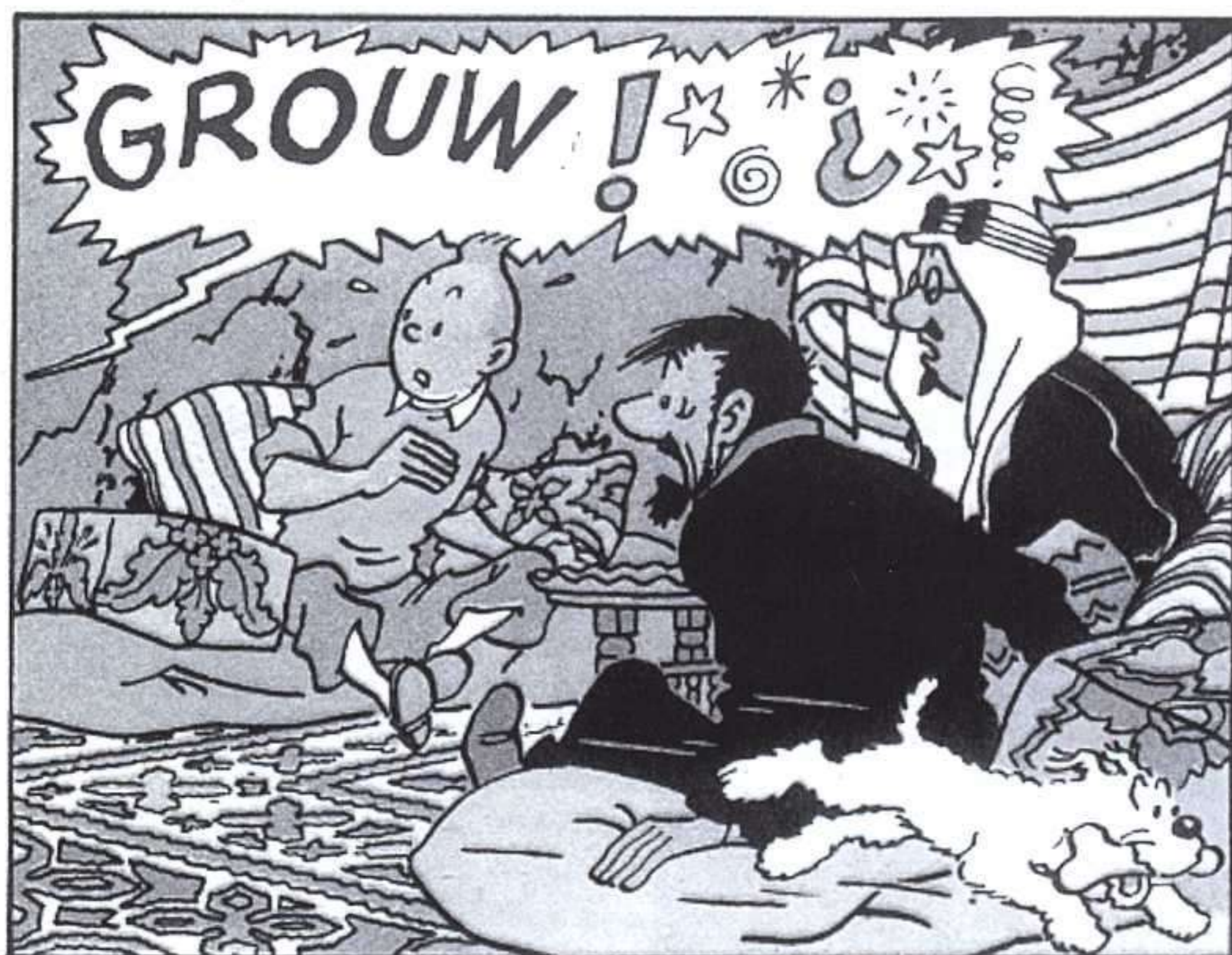
Esto se aprecia muy bien en el desembarco de cajas desde un junco, en *El Loto Azul* (véase fig. 3). La primera viñeta anuncia la silueta de un barco al fondo y un junco en primer plano, con el que parece relacionarse. En la siguiente, sólo se ve el junco, con unos tripulantes que se asoman por la borda con un gancho largo, que utilizarán en la próxima viñeta para recoger unas cajas que flotan. El barco mercante alejándose por el horizonte hilvana esta escena con el principio. Aparece después una playa en primer plano, con personas que esperan al junco ahora lejano. Enseguida se ve cómo descargan las cajas. En la siguiente viñeta se resume todo lo relatado hasta el momento y se anuncia lo próximo: el

junco está al fondo, los hombres con las cajas se mueven por la playa y a la derecha asoma el faro de un coche, hasta ahora desconocido. Es el vehículo que cerrará la serie, alejándose por una carretera. Hay muchas cosas que, mientras

tanto, no hemos visto pero están ahí. Por ejemplo, no cabe duda de que las cajas procedían del buque mercante que se escapa por el horizonte lejano y ahora han pasado a un coche que también se aleja. La acción va fluyendo de un recuadro a

otro, incorporando por el camino cantidad de datos sin dibujarlos.

El dibujo parece aquí haber pasado a un segundo plano. Incluso, como es de noche, lo más que vemos son siluetas. La primacía es para la secuencia y el ritmo. De hecho, muchas veces no sabremos recordar trazos concretos, caras o colores, pero sí nos habrá quedado muy claro qué es lo que ha pasado y a quién. Además, se han conseguido comprimir en pocas viñetas varios kilómetros de distancia entre el barco mercante y la carretera de costa, y un espacio de tiempo largo en el que pasan muchas cosas. La viñeta en la que aparece el mercante al fondo, el junco en el medio y los que esperan en la playa es, en este sentido, la mejor, porque resume ella sola todo el tiempo del incidente y el espacio global en que se desarrolla. ¿Es magia? No, se trata del empleo magistral de verdaderos atajos.

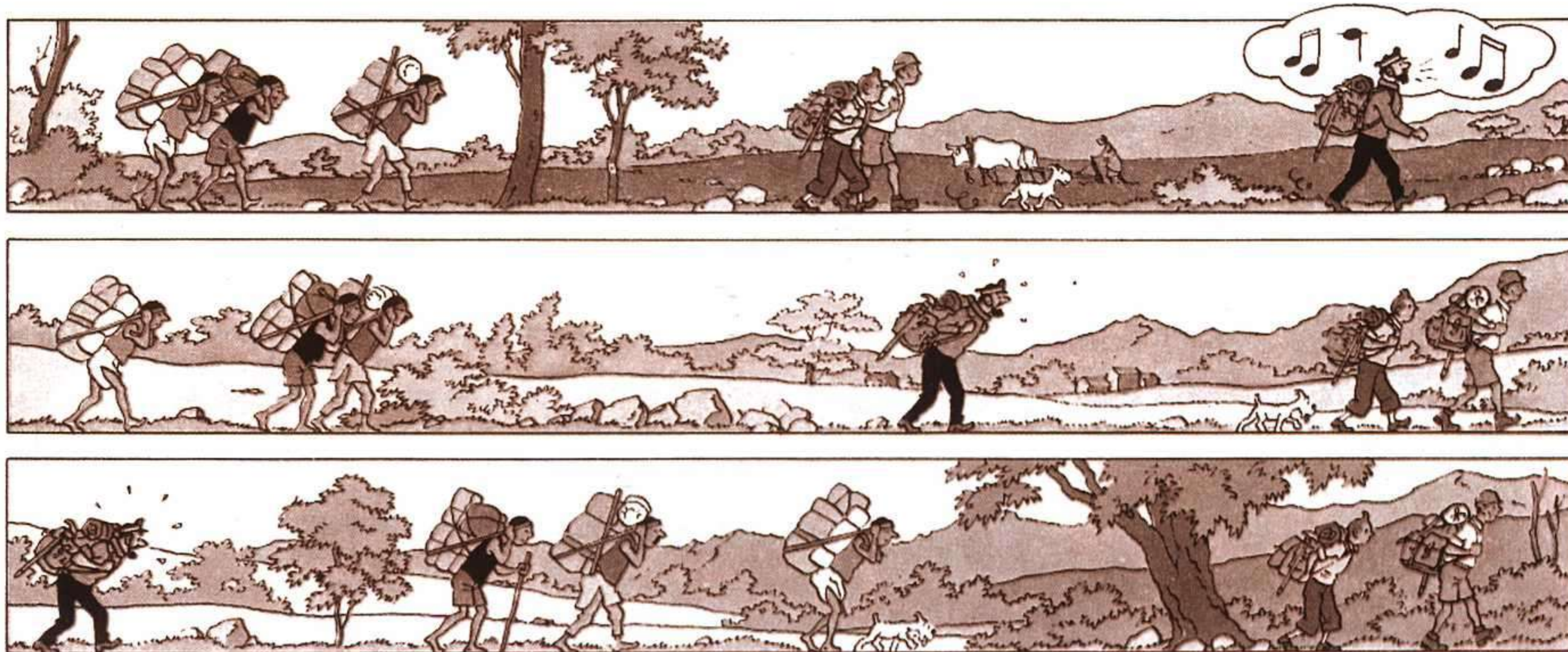


HERGÉ, STOCK DE COQUE, JUVENTUD, 1965.

Figura 9

Atajos narrativos

Como se acaba de ver, los *atajos* sirven para contar más cosas en menos espacio, resumiendo en el instante de una sola viñeta el paso de mucho tiempo o



HERGÉ, TINTÍN EN EL TÍBET, JUVENTUD, 1967.

Figura 10

reflejando en el espacio limitado del recuadro el desplazamiento por una extensión considerable, sin necesidad de presentar todos los pasos intermedios de una acción. Con ellos se busca no sólo aprovechar al máximo la siempre limita-

da extensión de una viñeta o un álbum, sino conseguir la mayor intensidad y emoción que permita el medio. A veces, cuando se quiera transmitir calma (lo contrario de intensidad), se detendrá el ritmo habitual de las viñetas para incluir

un dibujo que ocupa varias tiras y apoderarse de todo el tiempo y el espacio que a ellas correspondía. Es el caso de las portadas, o de altos en el camino como el que se produce en el magnífico plano secuencia en el que Tintín encuentra el avión de Tchang estrellado en el Himalaya (véase fig. 4).

Entre las viñetas que Hergé consideraba mejores no se cuentan las de dibujo preciosista o las más documentadas, sino aquellas que se convertían en verdaderos *atajos narrativos*, lo cual deja claro dónde pensaba él que está la clave del cómic. Una de ellas se encuentra en *El cangrejo de las pinzas de oro* (véase fig. 5), cuando el capitán Hadock se enfrenta a los beduinos que les disparaban desde unas dunas. El capitán viene por la izquierda, pero no se le ha dibujado. Sabemos que es él por su característica serie de imprecaciones. Se representa así a una persona con unas palabras, y la duna se prolonga virtualmente hacia la izquierda, por donde viene Hadock. Este alarde no es nada en comparación con lo que se hace para describirnos en una sola viñeta la secuencia de movimientos de un beduino levantándose y huyendo. Se utiliza toda la fila de bandidos para que cada uno aparezca en una fase del movimiento individual, y juntos completen el proceso que cada uno ha seguido para ponerse en pie. Para ello se emplea también el marco geométrico de la viñeta. El primer beduino aparece abajo a la izquierda, representando la posición de tumbado tras la duna. Los demás se van reduciendo de tamaño y variando de posición, mientras describen un arco geométrico y narrativo hacia el extremo superior derecho, por el que huyen. Se escapan, prolongando la dimensión virtual de la viñeta, esta vez por la derecha. Un pequeño recuadro nos relata toda la carrera del capitán Hadock, sin dibujarle siquiera, y la de sus perseguidores, ahora perseguidos. Unos cuantos minutos de acción y un buen trozo de desierto en los reducidos límites de un dibujo. ¿Alguien da más?

Personalmente, creo que es el propio Hergé quien da más todavía en una viñeta de *Tintín en el Tibet* (véase fig. 6). En ella se nos cuentan varias horas de la vida del Yeti y sus jocosas relaciones con el capitán Hadock, pero sin dibujar



Figura 11



Figura 12

HERGÉ, LAS JOYAS DE LA CASTAÑERO, JUVENTUD, 1965.



Figura 13

HERGÉ, TINTÍN EN EL TÍBET, JUVENTUD, 1965.

al misterioso Hombre de las Nieves. O más bien, dibujando su vida y su recorrido sobre un soporte imposible como es la nieve. La inmensidad blanca que invade todo este álbum es, en principio, enemiga del dibujo, es como el negativo de la famosa *línea clara* que institucionalizó Hergé. Dibujar nieve, en un cómic, equivale a no dibujar nada, dejando el espacio en blanco. En el más difícil todavía, se marcan aquí sobre ese soporte blanco las últimas peripecias del Yeti. Podemos asistir, siguiendo sus huellas, a su hallazgo de la botella perdida por Hadock. Tiempo más tarde vienen las consecuencias en forma de borrachera y caída, seguida de la huida con pasos vacilantes hacia la montaña lejana. En el extremo izquierdo de la viñeta, Hadock vociferando; en el extremo derecho, el Yeti, que se ha ido, presente sin necesidad de ser representado. De una esquina a otra del dibujo, muchos kilómetros de

Himalaya trasladados para nosotros a un pequeño recuadro por la genialidad de Hergé. Entre medias, la inmensidad blanca del no-dibujo de la nieve.

La viñeta como escenario

Ya se ha visto cómo el *plano*, en el cine, intentó no ser una mera reproducción de la boca de un escenario en el teatro, y lo consiguió moviéndose él en vez de encuadrar una escena que se mueve. Algo similar sucede en el cómic, con el uso de primeros planos, contraplanos, picados o *travellings*. Aunque aquí, además, el contorno geométrico de la viñeta se convierte a veces en un nuevo elemento para configurar la acción.

La parte inferior de la viñeta será, en muchas ocasiones, no sólo el límite inferior del dibujo, necesario para lotificar la página, sino también el suelo por

el que discurra la acción de los personajes. Así, ficción y soporte se funden, y no se acaba de saber dónde empieza el dibujo (realidad ficticia) y dónde acaba la realidad (el espectador y el papel). Entramos y salimos de la pantalla como en *La rosa púrpura del Cairo*. Una persecución por los pasillos de un trasatlántico, en *Los cigarros del Faraón* (véase fig. 7), se sirve del borde inferior de las viñetas, que hace de suelo, para trabar toda la acción. Por él corren en un sentido u otro los diversos personajes. También permanece casi fija la barandilla del barco, que sólo se interrumpe para saltar de una viñeta a otra pero es siempre la misma y atraviesa todos los recuadros consecutivos sirviendo de trabazón a la escena. Es un curioso *travelling* en el que el marco de la viñeta se desplaza sobre el suelo del barco para seguir una carrera.

En una espectacular serie de *Stock de*

coque (véase fig. 8), se emplea la posición relativa del marco respecto a las líneas del dibujo interior para transmitir la sensación de que estamos dentro de un barco que se balancea. El marco de la viñeta permanece estable y ortogonal, pero las líneas de las puertas, la mesa y los catres del camarote se descuadran ligeramente respecto al borde, en cada viñeta hacia un lado.

El borde de la viñeta también es en muchas ocasiones como la boca de un escenario o como un plano fijo. Se establece así una zona visible e iluminada y se dan a entender otras zonas que están detrás o a los lados y que quedan fuera del alcance de nuestra vista pero están ahí. De esta forma se amplía a placer el espacio escénico, acentuando las dimensiones o aumentando la expectación y el misterio, al no poder abarcarlo todo. Otra vez es *Stock de coque* el álbum que proporciona un buen ejemplo (véase fig. 9), con una viñeta en la que conversan nuestros héroes mientras se superpone un felino al que no vemos, que persigue a Milú. Todos miran hacia fuera de la escena, a la izquierda, de donde viene un terrible rugido. Milú pasa rápido y se dirige hacia la derecha, intentando salir cuanto antes del encuadre de la cámara. Lleva en su boca un hueso cuyo robo sugiere la más que probable causa del enfado del felino. Ampliando virtualmente los límites de la escena, haciendo trabajar a algunos personajes desde fuera, se consigue relatar en una viñeta una larga acción para la que un principiante habría necesitado varios dibujos o un costoso formato especial.

En otras ocasiones, se recurre al conocido método de empalmar varias viñetas para crear una de proporciones desacostumbradas, por ejemplo, muy larga, con lo que se puede conseguir una toma a medio camino entre el plano secuencia, la panorámica y el *travelling*. Es lo que ocurre cuando todos caminan hacia el Himalaya, en *Tintín en el Tibet* (véase fig. 10). Lo interesante es ver cómo se varían las dimensiones allí donde más se necesita. Así ocurre en el ataque de unos aviones a la barca de Tintín en *Stock de coque* (véase fig. 11). En esta escena aparece un medio nuevo, el aéreo, con movimientos particulares y,



Figura 14

para la ocasión, se varía el sistema habitual de recuadros. Se intentan potenciar las tomas verticales, en *picado invertido*, para que tengamos la misma sensación que los personajes. Esto se refuerza puntuando las viñetas con elementos como el mástil y las jarcias, que aumentan la

sensación de verticalidad. No vale el horizonte fugado habitual y se intenta reflejar la visión dinámica que crean los aviones. Incluso cuando éstos se aproximan, la toma se hace desde la misma altura de los aeroplanos, siguiendo su desplazamiento.



Figura 15

La imposible profundidad de campo

Nuestra visión, el cine y la fotografía se enfrentan al problema del enfoque, pues siempre trabajan con lentes interpuestas entre el espectador y la acción.

Esas lentes sólo pueden presentar bien enfocada una cierta zona (llamada *profundidad de campo*), y el resto se emborrona. Las experiencias renacentistas con la cámara oscura aportaron un remedio para este problema, reduciendo la apertura del diafragma, porque según

las leyes ópticas esto permite observar una mayor cantidad de objetos distantes dentro del enfoque. Los operadores de fotografía y cine emplearon este recurso para presentar bien enfocados un primer plano y una escena posterior, siempre al precio de que cuando se reduce la apertura disminuye la luz y las condiciones de trabajo empeoran (hace falta más iluminación artificial o más exposición). Es conocido el asombro que causó *Ciudadano Kane*, que conseguía gran tensión visual al introducir continuamente dentro de campo a dos figuras distantes y se servía de las peores condiciones de apertura para acentuar los contrastes de luz y el dramatismo. En todo caso, la lucha por una mayor *profundidad de campo* ha sido característica de los nuevos medios de expresión, que acogieron con alivio la invención de lentes más capaces como los grandes angulares.

El dibujo tiene una superioridad natural sobre la cámara en todo este tema, y la ha explotado siempre para poder trabajar en *profundidad*, con el artificio de acumular sin perder definición primeros planos, planos intermedios y fondos.

De todos modos, el cómic es deudor de la visión cinematográfica, y toma lo que quiere del dibujo clásico y lo que le interesa de los nuevos medios. Esto se nota muy bien en una viñeta de las *Joyas de la Castafiore* (véase fig. 12) en la que vemos cómo se encuadra la escena con recursos propios de una cámara y se acude a un *plano americano* de cintura para arriba de los personajes más próximos y un lejano Tornasol que queda dentro de enfoque. En la estrecha habitación, una cámara lo pasaría mal para captar todo con nitidez, pero aquí no hay limitaciones y se puede conseguir *profundidad de campo* donde no la hay. Además, esa mayor profundidad que aporta el dibujo sobre la cámara se refuerza con medios propios de la perspectiva tradicional, como en este caso son los fuertes escorzos de Tintín y el capitán. No dejan de ser los mismos recursos que había buscado el Barroco, perforando el sistema anterior de escenas en planos paralelos, con figuras y elementos que pertenecían a varios planos.⁶ Un buen ejemplo de este sistema, luego recuperado por el cómic⁷ serían los fuertes escor-

HERGÉ, STOCK DE COQUE, JUVENTUD, 1965.

zos de los protagonistas de *Las lanzas*, de Velázquez.

Aunque el dibujo cuenta, como se ha visto, con recursos propios para soslayar el desenfoque, es tal el peso de la visión fotográfica en nuestros días que, a veces, se imitan sus imperfecciones para hacer un dibujo más verosímil. Es el caso de recientes películas de dibujos animados, que desenfocan un fondo respecto a la figura (*Tarzán*, de Disney), como lo haría un teleobjetivo, o bien que desenfocan un primer plano respecto al plano principal, como pasa en *Mulan*, de Disney, con las ramas del cerezo bajo el que hablan la chica y su padre.

Trazos especiales

Otro sistema habitual que el cómic ha empleado para expresar movimientos y ruidos es el uso de trazos especiales que los representan. Esto supone un gran avance respecto a los medios del dibujo tradicional, que se tenía que contentar con resumir un movimiento con su postura más característica. Otra vez han sido la fotografía y el cine los que abrieron nuevas posibilidades. Gracias a ellos se conoció científicamente la seriación de determinados movimientos (es clásico el estudio del paso de un caballo). Con las fotografías cinéticas y con el fenómeno de la persistencia en la retina, se fue haciendo familiar, por ejemplo, la imagen superpuesta de las distintas fases del movimiento de una pierna. Ahora nadie pensaría que aquello representa a una persona con ocho piernas. Son simplemente ocho fases de un movimiento, acumuladas en un mismo dibujo. Pero ha sido necesaria toda una *educación visual* de nuestra forma de mirar, gracias al cine y la fotografía, para que se acepten estas convenciones. Y cuando la convención es asimilada, se puede dar un paso más de abstracción, y el movimiento (véase *fig. 13*) se consigue con unas simples líneas que rodean el cuerpo, o una espiral, o unas gotas de sudor surgiendo de la cara asombrada.

En el cómic hay muchos otros trazos que configuran casi un lenguaje propio. Con ellos se consiguen expresar todas las realidades que no se pueden contar con palabras o con figuras. Es curioso

porque se supera una limitación tradicional del dibujo, gracias a él mismo, sin abandonar el medio plano del que se depende. Existe ya todo un repertorio de signos para explicar onomatopeyas, explosiones, rugidos o estados de ánimo, además de los *globos* que se deben integrar en el exiguo espacio de la viñeta. Es interesante comprobar que esto no se ha hecho con signos abstractos y arbitrarios (como hace la escritura con los sonidos de las palabras), sino que se ha empleado la poderosa *capacidad metafórica*⁸ del dibujo para representar un coscorrón, por ejemplo, no con un sonido traducido a letras, sino con *estrellitas* que es lo que uno más o menos ve cuando se golpea. Por otro lado, este mecanismo no es muy diferente del empleado cuando se habla de la *cola* de un piano, la *pata* de una mesa o la *coronación* de un edificio.

Superposición de tramas

El cómic ha intentado, con más o menos éxito, superponer varias acciones y escenarios en una misma serie de viñetas, dando mayor compacidad al relato y sacando doble partido al dibujo ya realizado. A algo similar aspira el cine cuando superpone varios *arcos argumentales*, o la novela cuando simultánea varias escenas paralelas. De esta manera, el tiempo y el espacio se aprovechan al máximo, como pretendía hacer el cubismo, atento a integrar las facetas más variadas de la realidad en una misma trama compleja.

Hergé se convirtió en un maestro de la superposición de argumentos, gracias a la afortunada aparición conjunta en muchas viñetas de varios paradigmas humanos, representados sobre todo por el quijotesco Tintín, su perro Milú en el papel de Sancho Panza y el capitán Hadock, un *héroe por accidente*. Esto se consigue, desde luego, con procedimientos gráficos y de guión. Un ejemplo interesante es la serie de viñetas que narra el reencuentro, en el Tíbet, de Hadock y Tintín, después de un temporal abandono del capitán. Las figuras principales dibujan la escena del encuentro, mientras todos los chiquillos del poblado empiezan a desarrollar por detrás una esce-

na paralela en la que aprenden el peculiar saludo de Hadock (véase *fig. 14*). Otro caso espectacular es el ametrallamiento ya comentado de una barca, en *Stock de coque* (véase *fig. 11*), donde todos nosotros estamos aturridos siguiendo los disparos que pasan cerca, mientras una cuerda del barco se balancea continuamente en torno a la cabeza de Hadock hasta acabar derribando al héroe, con el que las balas no habían podido.

Por último, vale la pena seguir las evoluciones del jersey de Hadock en unas viñetas de *Stock de coque* (véase *fig. 15*), para apreciar el fino sentido del humor de Hergé, que mientras nos cuenta el rescate de los naufragos, no se olvida de que el capitán se quitó el jersey para hacer una bandera, y con su tradicional despiste, se lo ha colocado del revés, con el ancla en la espalda. La *lítóte* se lleva al extremo porque todos pueden darse cuenta de la confusión excepto el propio protagonista que, como Charlot, vive feliz en medio de su ridículo.

En definitiva, todas las escenas comentadas, nos hablan de un medio, el cómic, seguro de sí mismo, que no se conforma con las exiguas dos dimensiones que se le han concedido e intenta, en sus creaciones más emblemáticas, traspasar con sutiles *atajos* las limitaciones del tiempo y del espacio, en una búsqueda acaso tan inteligente como la de la ciencia intentando dilatar, para el hombre moderno, los límites del universo. ■

* **Fernando Zaparaín Hernández** es doctor Arquitecto y profesor de Proyectos en la ETSA de Valladolid.

Notas

1. Gombrich, Ernst H., «La psicología del estilo», en *Gombrich esencial*, Madrid: Debate, 1997, p. 83 y ss.
2. Wölffling, Heinrich, *Conceptos fundamentales de la Historia del Arte*, Madrid: Espasa Calpe, 1987.
3. Montes, Carlos, *El cómic; potencialidades del lenguaje gráfico e ilusión de realidad*, Valladolid: ICE, 1989, p. 9 y ss.
4. García Escudero, José M^a, *Vamos a hablar de cine*, Madrid: Salvat, 1970, p. 62 y ss.
5. Asouline, Pierre, *Hergé*, Barcelona: Destino, 1997, p. 249.
6. Wölffling, H., *op. cit.*, p. 158.
7. D'Ors, Juan Eugenio, *Tintín, Hergé y los demás*, Madrid: Libertarias, 1985.
8. Gombrich, E.H., «La imagen visual; su lugar en la comunicación», en *op. cit.*, p. 41 y ss.