

LOS CÓMICS COMO FORMA DE LECTURA

En los tiempos modernos la tira diaria de los periódicos, y más recientemente el *comic book*, suponen el grueso de la producción de arte secuencial. Sin embargo, como el potencial de este medio resulta cada vez más patente, se ha ido produciendo una mejora de la calidad tanto en su forma como en su contenido. Esto, a su vez, se ha traducido en unas bonitas publicaciones a todo color que atraen a un público más sofisticado, a la vez que los *comic books* en blanco y negro e impresos en buen papel han encontrado su grupo de incondicionales. Los cómics siguen creciendo como forma válida de lectura.

Los primeros *comic books* (aparecidos en torno a 1934) solían presentar una agrupación aleatoria de historias cortas. Hoy día, al cabo de casi 50 años, la aparición de "novelas gráficas" completas ha sacado a relucir, más que ninguna otra cosa, los parámetros de su estructura. Cuando uno examina un *comic book* en su conjunto, el despliegue de sus elementos particulares adquiere la característica de un lenguaje. El vocabulario del arte secuencial se encuentra en constante desarrollo en Estados Unidos. Desde que aparecieron las primeras

tiras de prensa en los periódicos a finales del siglo XIX, esta popular forma de lectura ha contado con un público numeroso y, en particular, ha llegado a formar parte de la dieta literaria de muchos jóvenes. Los cómics se comunican en un "lenguaje" basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público. Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación de imagen y palabra, acompañada del tradicional desciframiento del texto. A los cómics se les puede llamar "lectura" en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra.

Tom Wolf lo resumió de la siguiente manera en un artículo publicado en *Harvard Educational Review* (agosto de 1977): "En los últimos cien años, el tema de la lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir [...] Aprender a leer [...] ha venido a significar aprender a leer palabras [...] Ahora bien [...] poco a poco la lectura ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye

el desciframiento de símbolos, la integración y organización de la información [...] En efecto, la lectura –en su sentido más amplio– puede considerarse una forma de actividad de percepción. La lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales...”

En los últimos 53 años, los dibujantes de *comic books* han venido desarrollando en su oficio la interacción de palabra e imagen. Y en el proceso han logrado, a mi parecer, un exitoso híbrido de ilustración y prosa.

El *comic book* consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del *comic book* es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual.

Para concluir, la reconsideración de Wolf acerca de la lectura pone de relieve que los procesos psicológicos implicados en la visión de una palabra y una imagen son análogos. La estructura de ilustración y prosa es similar.

En su definición más básica, los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea “la gramática” del arte secuencial.

Valga, a guisa de ejemplo, la última página de la historieta de Spirit titulada “La historia de Gerhard Shnobble”, que narra la historia de un hombre decidido a hacer saber al mundo que puede volar, pero que resulta alcanzado por una bala perdida y se lleva su secreto a la tumba (ver página 11). En esta última página se describe la muerte de Gerhard, al ser alcanzado por una bala perdida en el transcurso de un tiroteo en una azotea. La primera viñeta muestra al lector el clímax de la historia.

WILL EISNER

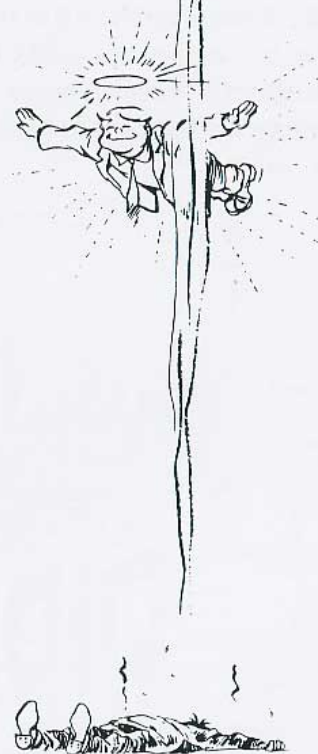


Y ASÍ... SIN VIDA...
GERHARD SHNOBBLE
ALETEÓ HACIA EL SUELO.

PERO NO LLORÉIS
POR SHNOBBLE...

DERRAMAD UNA LÁGRIMA
POR TODA LA HUMANIDAD...

PUES NI UNA SOLA
DE LAS PERSONAS QUE VIERON
CÓMO SE LLEVABAN SU CUERPO...
SUPO O LLEGÓ A IMAGINAR QUE,
AQUEL DÍA, GERHARD SHNOBBLE
HABÍA VOLADO...



La descripción de la acción de esta viñeta puede representarse como una oración. Los predicados del tiroteo y el forcejeo pertenecen a oraciones separadas. El sujeto del "tiroteo" es el bandido y Gerhard es el objeto directo. Los numerosos calificativos comprenden el adverbio "bang, bang" y los adjetivos de lenguaje visual, tales como la postura, el gesto y las muecas.

En la segunda viñeta concluye la subtrama, y de nuevo se hace uso del lenguaje corporal y de la representación gráfica para delinear los predicados.

La transición final exige al lector que se aleje de la norma de lectura de izquierda a derecha. El ojo sigue la corriente

de aire de arriba a abajo, sobre un nebuloso fondo, hasta dar con el cuerpo sólido del hombre que yace en el suelo, y a continuación la vista rebota hacia arriba para visualizar la nube en la que resucita Gerhard. Este movimiento hacia arriba sólo se da en la narrativa visual. El lector, tácitamente, debe servirse del conocimiento de las leyes físicas (gravedad, gases) para poder "leer" este pasaje.

El texto de acompañamiento añade pensamientos escritos a mano en un estilo consecuente con el sentir que se desprende del mensaje. El tratamiento visual de las palabras a la manera de elementos gráficos forma parte del vocabulario.

..... EL TEXTO SE LEE COMO UNA IMAGEN

La rotulación, tratada "gráficamente" para prestar un servicio a la historia, funciona como extensión de la imagen. En este contexto, proporciona el talante, un puente narrativo y la insinuación del

sonido. En el siguiente extracto de una novela gráfica, *Contrato con Dios*, el uso y tratamiento del texto como un bloque de piedra se emplea para realzar el tema del que trata la historia.



"El significado" del título se nos sugiere por medio de una tabla fácilmente reconocible. Por ejemplo, se usa una piedra –preferible a un pergamino o un papel– para dar un sentido de permanencia y evocar el reconocimiento

universal de los Diez Mandamientos de Moisés en sus tablas de piedra. Hasta la mezcla de estilos de rotulación –parte en hebraico, parte en letra romana condensada– tiene como propósito reforzar esa sensación.

Todo
aquel día
estuvo
diluviando
sin parar
en el
Bronx...

Se desbordaron las alcantarillas y el
agua cubrió las aceras.



Aquí, la rotulación se usa para reforzar al "clima". Al diseñar una tipografía que puede empaparse de agua se convierte el aspecto mecánico de la tipografía en algo que puede apoyar activamente a su entorno.

Otro ejemplo de cómo el texto, en concierto con el dibujo, puede influir su "lectura". En la siguiente página de *The Spirit's Case Book of True Ghost Stories* el diálogo, ejecutado de una

forma muy concreta, llega al lector tal y como el autor quiere que suene, evocando una emoción específica y modificando la imagen.

¡¡ VINE A TU
CASA COMO UN
AMIGO Y TÚ ME
MATASTE!!... ¡QUE
TU PUEBLO QUEDE
PARALIZADO POR
LA MACULA DE MI
SANGRE...!



Compárese este tratamiento y manera de rotular con el ejemplo de la página 13. Aquí, el efecto de terror, la insinuación de la violencia (sangre) y rabia afectan directamente al texto.