

LA HISTORIA ES LO QUE CUENTA

ESTUDIOS SOBRE LITERATURA DIBUJADA

Ilustración, Historietas, Tiras cómicas, Caricaturas, Novelas Gráficas.

**Helman Salazar R.
Juan Francisco Sánchez
Marco Pinto**

Con un texto de:
Tito Contreras

**Escuela
NACIONAL
de CARICATURA**

Primera Parte:

ELEMENTOS CRÍTICOS PARA LA REFLEXIÓN SOBRE LA RELACIÓN IMAGEN- PALABRA

Por Helman Salazar R.

Los campos implicados: Ilustración e Historietas

Danielle Barbieri¹, con la intención de diferenciar el uso de las imágenes en estos dos campos, habla de un *uso descriptivo* en el caso de la Ilustración y de un *uso narrativo* en el caso del cómic. En la ilustración, la imagen está subordinada al texto: su función es *iluminar* aquello sobre lo cual se presume que el texto no arroja suficientes luces. En la ilustración contemporánea puede suceder que la imagen desarrolle un discurso propio pero nunca en contravía del texto. En el caso del cómic una imagen está en función de otra, por lo que ninguna de ellas es autosuficiente, no se basta por sí misma: cada una depende de la anterior y condiciona a la siguiente.

La narrativa gráfica lanza una constelación de imágenes y textos y unas claves o convenciones de lectura con la certeza de encontrar al otro lado de la página a ese alguien en capacidad de decodificar el sentido que propone el autor. Evidentemente esto sucede porque existe una convención es decir, un tipo de codificación ampliamente extendida y reconocida que combina imágenes y textos que opera a modo de lenguaje particular.

¿Pero cuál es la naturaleza de ese lenguaje? ¿Cómo opera? ¿Qué futuro tiene en el panorama cambiante de las nuevas tecnologías?



1 BARBIERI Daniele Los lenguajes del cómic, Ediciones Paidós, Barcelona 1993

La tesis central que se propone es la siguiente:

Los medios o formatos de la narración no solo son “técnicas” (regímenes de representación), sino que también son agentes constituyentes de la realidad. La imagen y la palabra no solo representan a la realidad sino que la constituyen: las formas de narrar tiene un carácter performativo.

Podría parecer que el acto de codificación y decodificación de un lenguaje, a partir de ese convencionalismo que permite que suceda el acto comunicativo, es fruto del consenso entre dos agentes situados en condiciones simétricas. En el caso de la relación Imagen Palabra y particularmente en el caso del lenguaje del cómic/novela gráfica que formulan una estrategia narrativa a partir de la interacción de textos y dibujos, parecería que el código surge de necesidades prácticas y del puro ingenio de sus cultores y que la universalidad que alcanzan sus recursos expresivos deriva de su intrínseca eficacia comunicativa.

En cualquier narración en la que podemos identificar imágenes y textos y recursos como los globos y las onomatopeyas, entendemos que estamos frente a una historieta. Esa es su condición de “universalidad”. (Historieta: ROQUE)

Sin embargo, ni en el caso del cómic, ni en la literatura, ni en el diseño, ni en la ilustración, las circunstancias de circulación y consumo (que hacen que ganen una condición de universalidad) son ajenas a sus contextos de producción: la universalidad de su contenido deriva no tanto de una condición inmanente como de la eficacia del ejercicio de poder del que es evidencia. Así mismo, ya se sabe que a la vez que se produce ese *oscuro objeto del deseo* para la sociedad de consumo, se produce ese *oscuro sujeto deseante* que adopta la creencia en que su condición de realización como individuo reside en la posesión y uso de ese objeto. Dicho de otra manera: a la vez que se produce el código, se produce al ciudadano en capacidad de interpretar (decodificar) el



mismo, como garantía de realización de ese objeto – mercancía.

La relación Imagen Palabra ha sido y es una relación compleja, constituida a partir de tensiones y donde se expresan también las lógicas constituyentes de diferentes formas de organización social y de diversos “regímenes visuales”. Puede identificarse circunstancias de predominio de unas formas de cultura sobre otras y en particular - en relación con las condiciones en que la Ilustración se constituye como disciplina - de subordinación de lo visual a lo escrito. Sin embargo lo que resulta más significativo es que en el mundo contemporáneo las lógicas constituyentes tanto de la imagen como de la palabra, como de su interacción, tienen que ver con aparición y consolidación de una

Sociedad del espectáculo, dentro de la cual la industria del entretenimiento es una pieza clave. El buen suceso de ambas requiere de una "masa crítica" de consumidores cuya pobreza intelectual - o sus altos "niveles de ignorancia", como diría el Profesor Super O - garantice los altos índices de rentabilidad del ejercicio.

De la ausencia a la producción del sentido por la vía del relato

En este punto es importante destacar que el significado de *palabra* es más amplio que la simple definición de diccionario: "Sonido o conjunto de sonidos articulados que expresan una idea": entendamos *palabra* como *logos*: *palabra* en cuanto meditada, reflexionada o razonada, es decir: "razonamiento", "argumentación", "habla" o "discurso".

En primer lugar hay que resaltar que el tránsito desde la cultura oral-visual a la cultura escrita, representó el paso de una visión multi-determinada (decir holística tal vez sea excesivo) a una lineal. Si ya en el relato oral se imponía una linealidad, el desarrollo de la escritura convirtió esto en un hecho físico. La matriz lineal - secuencial de la escritura fue el fundamento físico sobre el cual se labraron las tecnologías del pensamiento en occidente. Si bien el pensamiento - como proceso "mental" - acude y no puede prescindir de las imágenes, su expresión material dominante (canónica) es a través de la escritura².

La invención del alfabeto, ese progresivo proceso de supresión de las cualidades que lleva al signo, va a consolidar el predominio de la palabra-escrita sobre la imagen.

El alfabeto, la constitución de una estructura del lenguaje escrito, su sistematización, comporta la instalación de un horizonte de sentido que a la vez que potencia la comunicación, sesga la mirada. Los lentes a través de los cuales vemos el mundo muestran tanto como ocultan, tanto dicen como callan.

El paso de lo oral - visual a la escritura terminó de instalar una estructura de sentido lineal, progresiva, finalista, que en occidente se fundamentó desde los griegos y se canonizó con el catolicismo.

De la escritura al relato. (Acerca de esas historias de las que estamos hechos).

Antes de la escritura existía el relato y ya en *La Poética* de Aristóteles se asume que este debe tener tres partes: *exposición - nudo y desenlace*, que aparece entonces como la fórmula ineludible en la construcción de sentido. Por supuesto, en el *telos* aristotélico está es no solamente la reafirmación de un sentido lineal, progresivo, finalista de la historia, sino también el propósito de condensar en personajes, las circunstancias trágicas, épicas, dramáticas de la existencia de los seres humanos³.

Pero aquí surge la pregunta y la sospecha: ¿no sucede que en la representación se busca imponer a la realidad un

2 Ver MARTÍNEZ Moro Juan, *La ilustración como categoría*, Editorial TREA, S.L. España 2004

3 La tragedia como el relato acerca de cómo los seres humanos se enfrentan a circunstancias en las que deben decidir, a sabiendas de que están muchas veces sujetos a la voluntad de los dioses (o a fuerzas que en todo caso les superan). La épica en la que surge la noción del héroe, como individuo que encarna las virtudes que le permitirán sobreponerse a todos los desafíos y las amenazas y en el que se funda una dramaturgia política que en occidente legitimará la existencia del Estado con base - y no por accidente - en una radical asimetría entre aquellos que tienen la categoría de ciudadanos y esos otros que no alcanzan esa condición.

sentido que es necesariamente artificial e impostado? ¿No hay un sinsentido inherente a la historia, o una irracionalidad immanente a la organización del mundo que busca ocultarse tras la supuesta universalidad de las fórmulas narrativas?



En la Edad Media europea el horizonte de sentido se va afianzando progresivamente en torno a un orden teológico. Esa matriz teológica funda una narrativa en la que es posible identificar también esa relación imagen palabra: la palabra de dios, la biblia y su interpretación se vuelven esenciales. Ya se sabe que en ciertas vertientes del cristianismo, y en otras religiones, la representación visual es problemática.

No es posible representar los misterios de Dios con imágenes. Por otro lado esa

palabra, en principio requiere la mediación de la iglesia, depositaria de la verdad e instancia legítima de interpretación.

El relato cristiano, la asignación a una entidad superior de aquellos atributos que están más allá de la condición humana, el descenso a la tierra de un elegido, que será sometido al castigo y la persecución, su muerte, resurrección y la creencia en la redención de todos por un mesías salvador constituyen una estructura narrativa sólidamente instalada en el imaginario de occidente⁴.

La Biblia Pauperum que se desarrolló a finales de la edad media es un buen ejemplo del uso de imágenes y palabras, en este caso, con fines de evangelización.

Con la escritura se abrió paso entonces progresivamente – y alcanzaría su realización con la imprenta de Gutemberg – el iluminismo que se fundiría en la racionalidad del capital. La ilustración como disciplina surge de la subordinación de la imagen al texto y esto además va a tener expresión con la división del trabajo: el ilustrador se especializará en el manejo de imágenes y carecerá en cambio de las habilidades intelectuales del autor de los textos. Sin embargo, la relación del concepto filosófico de Ilustración, con el que define nuestro oficio no es tan lejano. El ilustrador, el iluminador, arroja luz sobre las cosas del mundo. Si filosóficamente la Ilustración es expresión de nuestra *mayoría de edad*, el representar gráficamente los descubrimientos de las ciencias, la botánica, la medicina, la astronomía y ya no solamente el Sagrado corazón de Jesús o el rostro contrito de San Jerónimo representa un avance en el

4 Y no se trata solamente de historia sagrada: para no ir más lejos es la misma estructura narrativa de Matrix. Las producciones hollywoodenses explotan hasta el cansancio esto que no es otra cosa que la tradición narrativa fundamental del judeo-cristianismo

sentido de superación del oscurantismo en el que ha estado sumido el mundo.

En la modernidad ese predominio de la palabra sobre la imagen se afianza por la vía del "triumfo de la razón" - en un sentido logocéntrico (logos= locus: el discurso. Superioridad del discurso sobre la escritura), según afirman otros filósofos. Y es interesante observar que la relación Imagen- Palabra, puede significar no solamente Imagen -texto escrito, sino también imagen-discurso.

Sin embargo el proyecto moderno se enrumba - de la mano del ascenso de la mercancía como razón necesaria y suficiente - hacia una lógica de la rentabilidad y la funcionalidad del capital que se impone como rasero a las diferentes formas de la cultura. De este modo aquellas expresiones "disfuncionales", manifestaciones del disenso, de la risa, del carnaval - la voz de la otredad y contrapunto a la cultura oficial - son colocadas en los márgenes. La caricatura periodística, heredera de una larga tradición de lo paródico, lo grotesco, lo exagerado va a ir constituyendo un nicho propio cuando la prensa y el crecimiento de la comunicación de masas asumen como tarea la construcción de la opinión pública.

La caricatura, cuya clave de lectura suele ser la del humor, trasciende en términos de su capacidad de condensación del sentido. La reinterpretación de la realidad, la superación del naturalismo, aspectos que son propios de la caricatura, están en la base del arte contemporáneo.



A su vez, como lo ha señalado, entre otros, McCloud⁵, la caricatura, al hacer abstracción y síntesis de los detalles, al transitar a medio camino entre el interés mimético y el signo, recupera la máscara y con ella nos brinda la posibilidad de la identificación con el personaje. Al final todos estamos tras esa máscara: todos somos ese personaje.

No hay que pasar por alto, que todo régimen político busca asimilar estos elementos "disfuncionales", instrumentalizarlos como parte de su programa. En países como el nuestro, en el que los medios de comunicación replican la concentración y el exclusivismo del orden social y político, las posibilidades de opinión están restringidas o condicionadas por grandes grupos económicos. De este modo, aunque parezca paradójico, los pocos espacios para la caricatura de opinión terminan apenas matizando un discurso unívoco que se arropa bajo la denominación de opinión pública.

Las historietas son herederas también de la síntesis caricaturesca en la definición del arsenal expresivo de la narrativa secuencial.

5 McCLOUD Scott, Hacer cómics : secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica, Astiberri, Bilbao 2008.

Se le reconoce a la historieta su papel en la socialización de conocimientos en circunstancias de sociedades que como la norteamericana se expandía consumiendo en sus fábricas oleadas de inmigrantes desarraigados provenientes de varias latitudes y quienes requerían el aprendizaje de la lengua como condición necesaria para su integración al aparato productivo. No se dice tanto acerca de ese mundo en el que la desintegración de los referentes tradicionales y la irracionalidad que se revelaba como correlato del orden social, volvía un imperativo brindar un horizonte de sentido para esa creciente masa de habitantes de las ciudades. Las masas condenadas a la indigencia necesitaban creer sino en la salvación divina si en el consuelo del consumo. Y por la vía del sueño del consumo, se abría paso la *sociedad del espectáculo*.

Ese instante fundacional del cómic norteamericano, en el que el establecimiento hace visible al indigente, al iletrado, al inmigrante y encuentra en la imagen (mejor aún: en la profusión de imágenes y en la economía de signos) el dispositivo narratológico ideal, se constituye muy pronto en la base de la naciente industria del espectáculo, de tal modo que mientras la marginalidad urbana desaparece debajo de la alfombra (Yellow Kid era un chico de la calle), en su lugar se instala, como modelo en las tiras cómicas, a la "típica familia americana" (en las *The family comic strip*). Así, las historietas – el entretenimiento, al alcance de los pobres – instalan a la clase media, como patrón cultural y como motor del consumo, jugando un papel fundamental en una economía en ascenso.

¿Cómo ha sido posible que una cierta manera de narrar con imágenes y palabras ha ya alcanzado la condición de "universalidad"?



Descubierto el potencial del cómic en una sociedad de masas crecientemente urbanizadas, muy pronto muchos artistas le imprimieron una estética que además de elevar su calidad de obra artística, permitieron instalar a la clase media y alta como patrón cultural y de consumo.



Es en estas circunstancias muy terrenales en las que se va decantando el dispositivo narratológico de los cómics.

Las historietas, fuertemente articuladas a la industria del entretenimiento evasivo y ligero, derivaron en una estandarización que casi se constituye en su condición natural. Luego el cine y la televisión (imagen-acción y palabra) vinieron a colonizar esa cultura del espectáculo. Y en esta circunstancia el carácter formulaico de esta narratología entronizó posteriormente *El viaje del escritor*⁶ como la estrategia narrativa que garantiza el éxito, particularmente el comercial, dada la necesidad absoluta de brindar una estructura de sentido asequible, que evite al espectador enfrentar la complejidad del mundo real, su sinrazón, y que incluso – en sus versiones más pedestres – aspire a suplir con entretenimiento la incapacidad de integración efectiva de toda la población a las bondades del modelo.

Mientras tanto, el cómic se conservó y se validó como *cine de los pobres*, en la medida en que el mercado colonizó, estandarizó e integro al mismo a la industria del consumo y el entretenimiento. Por eso no es raro que desde el underground el cómic volviera a mostrar la potencia comunicativa y la expresión del disenso y la ruptura. Fue el síntoma del fin de la *Cultura de la victoria*⁷. Curiosamente como señala Santiago García⁸ fue alrededor del cómic que se conformaron las primeras *redes sociales*, anunciando el fenómeno que después la Internet potenció.

El cómic junto con el Rock, el movimiento por los derechos civiles, la lucha contra la Guerra del Vietnam, el hipismo, fueron síntomas del resquebrajamiento de la sociedad norteamericana



El carácter marcadamente comercial y el interés propagandístico que animó a la industria del cómic norteamericano llevó en algún momento a una suma estandarización de sus narrativas. Esto, a pesar de la inventiva de muchos de sus creadores.



6 VOGLER Christopher, *El viaje del escritor*, Ed. Robinbook, Barcelona 2002

7 ENGELHARDT Tom, *El fin de la cultura de la victoria*, Barcelona, Editorial Paidós, 1997.

8 GARCÍA Santiago *La Novela Gráfica*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 2010



Y puesto que el entretenimiento ligero empobreció al cómic, fue el rescate de su madurez como narrativa la que vino a brindarle una oportunidad como Novela gráfica. Recuperar la densidad, la profundidad argumental, era la oportunidad que quedaba. Pero esa densidad, esa distancia de las lógicas simplificadas de la industria también pueden estar llevando a pensar que la Novela Gráfica es patrimonio de la "alta cultura". Como ya ha sucedido antes, lo que se revela como posibilidad de renovación y de crítica, involuciona en moda y ya despo-tenciado, entra a hacer parte del arsenal de recursos de la industria del consumo.

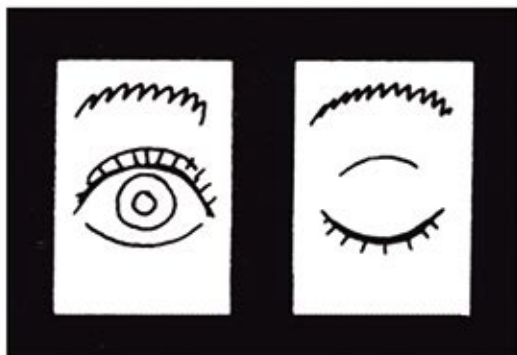


Puede encontrarse en este territorio lo que es propio de otras formas del arte: mucha literatura en torno al tema, un entramado de autores, críticos, estudiosos, eventos, unos circuitos que se imponen en la consideración del fenómeno. En este andamiaje, cabe la especulación y las maniobras que elevan el valor de obras y la cotización de los autores. Y caben también las instancias de legitimación de lo publicable y lo que no. Y en estos tiempos en los que, una y otra vez, esa sociedad del espectáculo revalida su "pertinencia", podría suceder que ese movimiento que debería encontrar en ese anhelo de realidad que ha alimentado muchas de sus vertientes, un potencial de renovación permanente, derivara en una declinante subcultura de iniciados prestos a figurar en la reedición de un libreto del cual ya teníamos noticia

La Novela Gráfica: en búsqueda de las dimensiones estéticas y críticas de las imágenes secuenciales

La historia es la que cuenta

Tenemos entonces que la técnica narrativa que se hace posible en la interacción de imágenes y palabras obliga a acudir a las claves propias de estas dos culturas de tal modo que una vez se impone la lógica lineal - secuencial de la escritura, otras, la concurrencia de la imagen agrega la simultaneidad, la polisemia, una cierta noción de totalidad y los abordajes múltiples, sin que en todo caso pueda romperse fácilmente el predominio de la escritura. Tenemos que, - como sucede en el cine - en las historietas la narración con imágenes y la representación del flujo del espacio - tiempo obliga, a seleccionar y a representar algunos momentos y a excluir otros dada la imposibilidad de representar el tiempo real (en tanto realidad y representación, mapa y territorio son dos instancias diferentes) y tenemos que allí residen las posibilidades estéticas de estos géneros.



Scott McCloud recurre, para representar el lenguaje de las historietas, a un ojo abierto y un ojo cerrado. El primero representa lo que se cuenta, el segundo representa lo que no se cuenta y que el lector debe deducir.

Sin embargo hasta aquí podríamos decir que hemos estado hablando de la técnica narrativa, si se quiere, del "régimen de representación", en todo caso de los aspectos formales del problema.

Pero estos son inescindibles del contenido, es decir de las historias, que viene a ser la sustancia de la narración.

A este respecto, podríamos llegar a creer que el traslado de las historietas al glamoroso territorio de la novela, sería suficiente para ponerla a salvo. Parecería que la sola mención de la palabra literatura bastaría para que se abra paso la narrativa gráfica. Y parecería también que la sola mención de las grandes obras y autores haría el milagro de colocarnos en mejor terreno. Pero no hay que olvidar que la erudición no hace la calidad del escritor, ni de una obra.

Imposible intentar siquiera abordar aquí la complejidad del problema pero se puede aventurar un esbozo. Las historietas pueden ser buenas, malas o regulares, importantes o irrelevantes y a ese respecto no habrá unanimidad ni consenso. Pero desde la perspectiva en que avanzamos cabe recuperar un texto benjaminiano para aportar a la reflexión.

En *El narrador*⁹ Benjamin parte de identificar en la crisis de la experiencia —de la experiencia vital— el fondo de lo que podría llamarse la profunda crisis de la sociedad que se refleja en la literatura. Los hombres que regresaban de la guerra eran "... incapaces de narrar sus experiencias, (en tal estado de estupefacción regresaban) poniendo en evidencia que "la cotización" de la experiencia ha caído..."

El lector de Novelas busca "... proyectar, en los personajes de la misma, ese "sentido de la vida" que le hace falta a la suya y por eso debe tener la certeza que asistirá a la muerte de los mismos. Y si no a la muerte de ellos, por lo menos a su "muerte figurada" que no es otra cosa que el fin de la novela..."

Lo que le interesa al lector de novelas, dice Benjamin, es "la esperanza de calentar su vida helada al fuego de una muerte... de la que lee en ese momento".

El texto tiene una densidad mucho mayor que vale la pena visitar, pero por ahora dejemos en el ambiente estas preguntas: ¿De qué hablan nuestras historias? ¿Buscan ellas brindar el consuelo que podrían no encontrar en la vida real los lectores? ¿Pretende, en función del éxito comercial, contar aquello que se vende? ¿Sucede que muchas de nuestras viñetas hacen alardes formales y de habilidades técnicas que no logran ocultar la vacuidad de contenido?

Tal vez podamos identificar esa "crisis de la experiencia", de la que habla Benjamin, no solamente con ese monstruoso



"¡Vive el duelo y el luto, [como las familias que siempre se vierte por la patria] (General REBILLOT, Libre Párola, 15 de diciembre de 1914).

realismo que ha puesto en evidencia en el siglo XX, sino también con esas vidas cosificadas, alienadas, consumidas en la vacuidad, la superficialidad, el artificioso horizonte de sentido que ofrece la *sociedad del espectáculo*.

Quizás lo que ha rescatado la Novela Gráfica, más que las historias profundas puestas al alcance de todos, sea esa condición propia del arte que permite intuir la profunda condición existencial de los seres humanos; de emplazarnos ante las preguntas fundamentales acerca de la libertad, la individualidad, los proyectos colectivos: el poder y la emancipación, las condiciones de realización de una vida buena para todos.