



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA **26**

AÑO 2014
ISSN 1130-0124
E-ISSN 2340-1451

SERIE V HISTORIA CONTEMPORÁNEA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

HISTORIA Y CÓMIC
DANIEL BECERRA ROMERO (ED.)

UNED



ESPACIO, TIEMPO Y FORMA

AÑO 2014
ISSN 1130-0124
E-ISSN 2340-1451

26

SERIE V HISTORIA CONTEMPORÁNEA
REVISTA DE LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014>

HISTORIA Y CÓMIC
DANIEL BECERRA ROMERO (ED.)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

La revista *Espacio, Tiempo y Forma* (siglas recomendadas: ETF), de la Facultad de Geografía e Historia de la UNED, que inició su publicación el año 1988, está organizada de la siguiente forma:

- SERIE I — Prehistoria y Arqueología
- SERIE II — Historia Antigua
- SERIE III — Historia Medieval
- SERIE IV — Historia Moderna
- SERIE V — Historia Contemporánea
- SERIE VI — Geografía
- SERIE VII — Historia del Arte

Excepcionalmente, algunos volúmenes del año 1988 atienden a la siguiente numeración:

- N.º 1 — Historia Contemporánea
- N.º 2 — Historia del Arte
- N.º 3 — Geografía
- N.º 4 — Historia Moderna

ETF no se solidariza necesariamente con las opiniones expresadas por los autores.

Espacio, Tiempo y Forma, Serie V está registrada e indexada, entre otros, por los siguientes Repertorios Bibliográficos y Bases de Datos: dice, ISOC (CINDOC), RESH, IN-RECH, Dialnet, e-spacio, UNED, CIRC, MIAR, FRANCIS, PIO, ULRICH'S, SUDOC, 2DB, ERIH (ESF).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
Madrid, 2014

SERIE V - HISTORIA CONTEMPORÁNEA N.º 26, 2014

ISSN 1130-0124 · E-ISSN 2340-1451

DEPÓSITO LEGAL M-21037-1988

URL: <http://e-spacio.uned.es/revistasuned/index.php/ETFV>

DISEÑO Y COMPOSICIÓN

Ángela Gómez Perea · <http://angelagomezperea.com>

Sandra Romano Martín · <http://sandraromano.es>

Impreso en España · Printed in Spain



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional.

DE LOS CÓMICS A LA CINEMATOGRAFÍA

FROM COMICS TO CINEMATOGRAPHY

Román Gubern Garriga-Nogués¹

Recibido: 12/02/2014 · Aceptado: 23/06/2014

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014.14504>

Resumen

Desde una perspectiva multidisciplinar nos sumergimos en la Historia del Arte para bucear en los antecedentes del cómic y, a partir de ahí, seguir a lo largo del tiempo la interacción que ha existido entre éste y los grandes medios de difusión de imágenes y de creación de iconos visuales: pintura, fotografía y especialmente el cine. Analiza el paso de la imagen estática a la imagen en movimiento tanto en la alta cultura como en la cultura popular y como todas estas artes visuales se han interrelacionado y retroalimentado, mucho más aún en la actualidad. Un largo recorrido que tiene por objeto rastrear los procesos, la dinámica y la evolución que existe alrededor de la viñeta desde sus orígenes ancestrales hasta el mundo del cine, sus semejanzas y sus diferencias, su interactividad y, sobre todo la influencia y los nexos existentes entre uno y otro en la búsqueda y desarrollo de un lenguaje plástico narrativo.

Palabras clave

narrativa gráfica; cultura popular; Antropología visual; artes visuales

Abstract

From a multidisciplinary perspective we immerse ourselves into the History of Art, to dive into the background of the history of comics and, from there, to follow along the way the interaction that has existed between this and the main media that are specialized in images and creating visual icons, painting, photography and especially the cinema. It analyses the step from the static image to the moving image, in both high culture and popular culture, and shows how all these visual arts have been interrelating and have nurtured themselves, even more so nowadays. A long journey that aims to track the processes, the dynamic and the evolution that exist around the vignette from their ancestral origins to

1. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Barcelona. rgubern@romangubern.com

the cinematic world, their similarities and their differences, its interactivity and especially the influence and links between one another in the pursuit and development of a narrative visual language.

Keywords

graphic narratives; popular culture; visual Anthropology; visual arts

COMO ES BIEN SABIDO, la imagen icónica o figurativa consiste en una representación visual, sobre un soporte, de algún aspecto o fenómeno del mundo perceptible y con el que guarda alguna similitud apariencial. En este sentido, podemos afirmar que constituye la presencia virtual de una ausencia real. Pero además de su función de duplicación o interpretación óptica del mundo visible, algunas modalidades de imágenes figurativas adquirieron también una función narrativa y suelen citarse como ejemplos tempranos de ello las escrituras pictográficas que florecieron en Oriente Medio o en la región mesoamericana antes de la conquista española. Este precedente remoto debe matizarse cuidadosamente, porque en bastantes casos la estructura secuencial de sus pictogramas tenía una incipiente intención protogramatical. En todo caso, aquellas lejanas pictografías egipcias, mayas o aztecas poseían a veces una función descriptiva y otras una función narrativa. Digamos ya que la conciencia subjetiva de narratividad ante una secuencia pictográfica surge en el lector de la combinación aditiva del cronologismo (lo anterior precede a lo posterior), asociado a la de causalidad (un hecho o un acto produce otro consecutivo).

Esta función nos obliga a recordar que los psicólogos nos han explicado convincentemente que la conciencia empírica de temporalidad surge en el ser humano de las percepciones del llamado *reloj biológico* (basado en la experiencia del envejecimiento y en fenómenos cíclicos corporales, como los latidos cardíacos, el ritmo respiratorio, la alternancia del sueño y la vigilia, la aparición del apetito, el ciclo menstrual, etc.), y de las precedentes del llamado *reloj cósmico* (la alternancia del día y la noche, del ciclo lunar, la rotación de las estaciones, etc.).

Durante el neolítico, como dijimos, algunas culturas empezaron a utilizar imágenes figurativas para desempeñar una función narrativa. Esta práctica se fue desarrollando y haciendo cada vez más compleja, hasta materializarse en monumentos tan celebrados como la Columna Trajana de Roma (concluida el año 114), de treinta metros de altura, cuyas imágenes en bajorrelieve formando una espiral conmemoraron de modo figurativo las victorias del emperador Trajano frente a los dacios.

En la Edad Media europea se llevaron a cabo diferentes experiencias cronoplásticas con diversas técnicas. Así, Giotto ejecutó en 1306 una secuencia de espacios plásticos independientes, pero cronológicamente consecutivos, en los muros de la Capilla de Scrovegni (Padua), para describir en treinta y nueve encuadres la vida de la Virgen María (desde su concepción) y de Cristo (hasta el Pentecostés). Distinta fue la estrategia que utilizó Fra Angelico cuando hacia 1430 pintó su *Anunciación* (retablo del Prado), en la que colocó a la izquierda de su composición a Adán y Eva expulsados del Paraíso por el ángel y, a la derecha, al mismo ángel en estado benévolo anunciando a la Virgen María su maternidad, a pesar de tratarse de episodios muy alejados en el tiempo, pero conectados por una causalidad teológica. Y cuando Botticelli tuvo que ilustrar, hacia 1480, el *Canto del infierno* de la *Divina Comedia*, mostró a Dante y a Virgilio a diferentes escalas y en diferentes lugares de la misma localización, es decir, en un marco espacial unitario, pero desplazados

en aquel paisaje en diversas fases de la acción. Sin embargo, cuando poco después, en 1483, el mecenas Lorenzo el Magnífico encargó al mismo Botticelli que plasmase un episodio milagroso, acontecido a Nastaglio degli Onesti, Botticelli pintó cuatro cuadros consecutivos (los tres primeros conservados en el Museo del Prado), si bien no renunció en los tres primeros al procedimiento anterior de mostrar varias fases sucesivas de la acción en el mismo cuadro.

Los ejemplos citados, y otros que podrían añadirse, demuestran cómo se fue consolidando en la cultura europea la invención del espacio plástico narrativo, mediante la iconización de la temporalidad, con diferentes soluciones técnicas. No se trató de un fenómeno geográficamente aislado. Algo más tarde, el lienzo mexicano de Tlaxcala narró en ochenta viñetas la victoria de los aztecas sobre Hernán Cortés en la llamada *Noche triste* (1520). Y, regresando a la cultura europea, ¿qué podemos añadir sobre la obra maestra *Las meninas*, de Velázquez, lienzo concluido en 1656? Si se me permite el anacronismo calificaré al lienzo como una instantánea, con los reyes irrumpiendo «fuera de campo», en una composición preñada de temporalidad implícita. Velázquez figuró, además, entre quienes ensayaron procedimientos técnicos para crear en el contemplador de la imagen la ilusión del movimiento de las figuras representadas estáticamente en el lienzo. Tal hizo en *Las hilanderas* (1660), donde plasmó la impresión visual del giro rápido de una rueca mediante la borrosidad y el brillo, con una técnica ingeniosa y precursora de los pintores impresionistas franceses.

En el ámbito de la cultura religiosa y popular se desarrollaron otras tradiciones pertinentes a nuestro tema. Ese fue el caso de las llamadas «aleluyas», de las que el *Diccionario de la Real Academia Española* ofrece tres acepciones que nos interesan:

- 8.- Cada una de las estampas, con la palabra «aleluya» escrita en ellas, que, al entonar el Sábado Santo el celebrante la *aleluya*, se arrojaba al pueblo. 9.- Cada una de las estampas de asunto piadoso que se arrojan al pasar las procesiones. 10.- Cada una de las estampas que, formando serie, contiene un pliego de papel, con la explicación del asunto, generalmente en versos pareados.

Esta última acepción es la que nos interesa especialmente en este lugar.

En España el apogeo de las aleluyas impresas en el ámbito profano, con un texto explicativo al pie de cada imagen enmarcada en una viñeta rectangular, corresponde a la segunda mitad del siglo XIX, y utilizaron temas religiosos (como el relato de un milagro), históricos, costumbristas, políticos, taurinos, teatrales o morales, pero también sensacionalistas, como la narración de un crimen, práctica asociada a los relatos orales de los llamados «cartelones de ciego». Señalemos que Ernesto Giménez Caballero, en su libro de 1929 *Julepe de menta*, propuso que las aleluyas fueron la «abuela» del cinematógrafo y la Linterna Mágica —el proyector de imágenes fijas inventado por Athanasius Kircher en el siglo XVII— su «madre»². La Linterna Mágica permitía, como es sabido, proyectar en una superficie

2. GIMÉNEZ CABALLERO, Ernesto, *Julepe de menta*, Madrid, La Lectura, 1929, p. 26.

blanca imágenes consecutivas pintadas a color en vidrios desplazables horizontalmente tras el objetivo, como viñetas sucesivas. Su estatuto de antecedente del espectáculo cinematográfico resultaría tan obvio, que al difundirse el invento de Lumière muchos linternistas en paro se reciclaron como proyccionistas de películas cinematográficas.

Las aleluyas no fueron un invento específico español. En Francia tuvieron su equivalente con las llamadas *Images d'Épinal*, divulgadas por los impresores hermanos Pellerin desde Épinal (Lorena) en el siglo XIX, también con textos escritos bajo las viñetas rectangulares. Y a esta tradición de iconografía popular se podrían añadir también los *bilderbogen* del alemán Wilhelm Busch, así como las secuencias de viñetas publicadas en periódicos satíricos ilustrados basados en la litografía y que florecieron en aquel siglo.

Vale la pena recordar que la palabra *viñeta* designó originalmente, durante la etapa de la cultura rococó, a una ornamentación gráfica que se colocaba al principio o final de un libro o de sus capítulos, y que recibió este nombre por haber sido la *vid* (*vigne*, en francés) uno de los primeros motivos que utilizaron. En el siglo XIX se produjo una resemantización de esta palabra, que pasó a designar a dibujos de cualquier tipo insertos en un encuadre, como los que constituyen las unidades gráficas y narrativas del medio que ahora estamos describiendo.

Estas tradiciones acabaron por desembarcar también, a finales del siglo XIX, en los suplementos dominicales en color de algunos periódicos de Nueva York, señaladamente del *New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer, y del *New York Journal* de William Randolph Hearst, de modo que la publicación de cómics —de contenido jocoso, del que derivó su nombre— en tales suplementos se convirtió en un elemento importante de su competencia comercial, que irradiaría su influencia hacia otros rotativos. De manera que cuando el mundo aún no había acabado de estremecerse con el eco de *El grito* (1893) de Munch y comenzaba a descubrir a un joven pintor llamado Henri Matisse y cuando se iniciaban las primeras experiencias cinematográficas de Lumière (1895) y las primeras transmisiones experimentales radioeléctricas (1896) los cómics se consolidaban como un género estable en la prensa neoyorquina. Y en su formalización como medio expresivo intervinieron códigos de lenguajes o paralenguajes diferentes: fisonomías, vestimentas, gestualidades, escenografías, símbolos mentales, locuciones, onomatopeyas, etc. Hay que aclarar inmediatamente que la Real Academia Española admite el vocablo de origen inglés *comic*, al que define como «serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo» y, en segunda acepción, como «libro o revista que contiene estas viñetas». Pero también admite la palabra «tebeo», procedente de *TBO*, revista española fundada en 1917, a la que otorga dos acepciones: «1.- Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos. 2.- Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase». La segunda acepción de «tebeo» introduce otra palabra clave, también recogida en el *Diccionario de la Real Academia Española*, a saber, «historieta». Y la segunda acepción que define a

este término en el mismo *corpus* lingüístico es: «Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro». Estas definiciones canónicas, que en algunos aspectos tienden a solaparse, constituyen el objeto de nuestro estudio.

ESTRUCTURA NARRATIVA

En la cultura occidental la narración de los cómics se efectúa de izquierda a derecha, siguiendo la tradición de sus sistemas de escritura, mientras que en los *manga* japoneses el orden de lectura es de derecha a izquierda. Y la conciencia de temporalidad surge en el lector a través de tres factores: 1) el orden de sucesión de los acontecimientos representados en las viñetas sucesivas, leídas de izquierda a derecha; 2) el lapso de tiempo de la acción representada en el interior de cada viñeta, y puesto que las figuras de la imagen están inmóviles, su temporalidad representada virtualmente puede ser definida como «instante durativo»; y 3) el lapso de tiempo transcurrido entre dos viñetas consecutivas, elipsis cuya temporalidad también tiene una naturaleza virtual, y a la que Michel Rio llamó «hiato intericónico»³.

Por lo tanto, un orden físico concreto (la secuencia de viñetas consecutivas) y dos convenciones totalmente imaginarias (es decir, virtuales) vertebran la conciencia de temporalidad durante la lectura de la secuencia. Añadamos que la prioridad temporal de la izquierda sobre la derecha y de lo alto sobre lo bajo también rige la temporalidad en el interior de cada viñeta, tanto en la operación de lectura de sus imágenes como de sus textos.

Desde los inicios de este medio, el formato de las viñetas solía ser rectangular, como el marco de muchos cuadros en nuestra tradición pictórica occidental. También lo sería el formato de la pantalla cinematográfica, formato que en realidad procedía de un aparato óptico precursor, el kinetoscopio de visión individual que Thomas Alva Edison patentó en 1891, en el que las fotografías animadas se veían a través de un orificio ocular, y para el que solicitó a la casa Kodak que le suministrara película capaz de impresionar fotogramas con un encuadre rectangular de proporción 3×4 (o imágenes con una *ratio* entre los bordes de 1:1,33), que se corresponde con la tradición de la pintura narrativa occidental y con las proporciones del escenario teatral a la italiana. Formato, añadamos, que heredarían los hermanos Lumière cuando patentaron su cinematógrafo en febrero de 1895. Pero algunos dibujantes pioneros y atrevidos, como el norteamericano Winsor McCay, en su celebrada serie onírica *Little Nemo in Slumberland* (*El pequeño Nemo en el País de*

3. Rio, Michel, «Cadre, plan, lecture», *Communications*, 24, 1976, p. 100.

los Sueños, octubre de 1905–julio de 1911) ensayaron prontamente la diversificación del formato y perímetro de sus viñetas, con perfiles circulares, apaisados, elípticos o alargados verticalmente, y hasta con sus bordes transgredidos por sus personajes dibujados que a veces los desbordaban. A la pantalla de cine le estaría vedada tan gran versatilidad de formatos y es comprensible que el director soviético S.M. Eisenstein expusiera en la revista británica *Close Up* (marzo–junio de 1931), en su artículo «The Dynamic Square», su desiderátum de una pantalla cinematográfica de proporciones flexibles, como las que puede elegir libremente un pintor. Hasta el año 1953, con los primeros ensayos de Cinemascope de la Twentieth Century Fox, el formato 3×4 permanecería inalterado en el cine, adquiriendo a partir de entonces sus imágenes un nuevo «corsé» plástico apaisado y asociado a la antigua pintura al fresco, con el objetivo de competir comercialmente con su espectacularidad y su color con la pequeña pantalla del televisor doméstico, de tradicional formato 3×4 heredado del cine, pero que estaba arrebatando velozmente espectadores al espectáculo cinematográfico público.

Con sus desbordadas fantasías oníricas el pionero Winsor McCay se adelantó a muchas experiencias de las vanguardias que pronto iban a nacer en Europa, como el cubismo en 1907, el futurismo en 1909 o el dadaísmo en 1916. Marshall McLuhan explicó la atracción que algunos artistas de vanguardia sintieron hacia los cómics señalando que «Picasso ha sido por mucho tiempo aficionado a los cómics americanos. La cultura *highbrow*, de Joyce a Picasso, ha admirado desde hace tiempo el arte popular norteamericano porque encuentra en él una reacción auténticamente imaginativa hacia la cultura oficial»⁴. No solo Picasso admiró los cómics, sino que cultivó tempranamente este medio expresivo, como cuando dibujó seis viñetas para describir su viaje a París en compañía de Sebastià Sunyer en abril de 1904⁵.

Y volvió a hacerlo en 1937 con las viñetas satíricas de *Sueño y mentira de Franco*, corroborando que aquel género habitualmente asociado a la cultura infantil podía ser un potente medio de propaganda política. También el pintor germano-americano de vanguardia Lyonel Feininger, procedente del expresionismo centroeuropeo, colaborador de la Bauhaus y de Kandinsky y Paul Klee en el grupo *Blaue Vier*, experimentó en 1906 profesionalmente este medio, con soluciones muy atrevidas, en las páginas del rotativo *Chicago Tribune*.

También ensayó el pionero McCay una modalidad de continuidad plástica o escenográfica que en la práctica cinematográfica en lengua española se conoce como «racord espacial» (del verbo francés *raccorder*, que significa «unir» o «juntar» y expresión ausente en la lengua inglesa), haciendo que varias viñetas consecutivas exhibieran porciones sucesivas del mismo espacio desde el mismo punto de

4. MCLUHAN, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man*, Nueva York, McGraw-Hill Book Company, 1965, pág 167.

5. OCAÑA, María Teresa, *Picasso. Viatge a París*, Barcelona, Gustavo Gili, 1977.

vista y con la misma escala, de manera que los detalles del escenario mostrado parecen continuarse y encajar de viñeta en viñeta, con perfecta continuidad. La primera vez que McCay ensayó de modo inequívoco y afortunado esta forma de continuidad escénica fue para mostrar la escalinata de un palacio de hielo que continúa a lo largo de tres viñetas consecutivas, el 27 de enero de 1907, en una fecha en que el cine primitivo apenas dominaba las técnicas de continuidad del record espacial entre dos planos consecutivos⁶.

Pero es cierto que la apropiación y reglamentación de estas creaciones por parte de las grandes agencias de prensa internacionales, que se consumó al final de la Primera Guerra Mundial, tendió a estandarizar, reglamentar o censurar las diversidades formales y los atrevidos experimentalismos en este medio, para adecuarlos a los formatos y prácticas homogeneizadoras del mercado de la prensa internacional. Las viñetas tendrían que ajustarse a un formato rectangular y las dimensiones de cada entrega observarían una longitud predeterminada. Las rutas de la invención tendrían que canalizarse por otros senderos creativos.

Heredando una vieja tradición de la novela de folletín, pero que hunde sus raíces en los relatos orientales de Scherezade, desde 1905 el género inició la serialización de sus historias en entregas consecutivas, concluidas con la leyenda *continuará* (*to be continued* o *next to come* en inglés y *à suivre* en francés). Con esta fórmula se perseguía reforzar la fidelidad lectora ante un final abierto, según un esquema que podríamos denominar *continuidad discontinua*. No tardaría el cine de aventuras en utilizar también este procedimiento, con entregas semanales de peripecias arriesgadas o de intrigas criminales que convocaban a un público ávido de asistir al desenlace de una situación de alto riesgo o emoción, copiando del teatro el tradicional efectismo que suele asociarse al final de cada acto, momento de incertidumbre que abre el apetito acerca de su resolución dramática, fórmula que llegará hasta la era de las telenovelas. En vísperas de la Primera Guerra Mundial esta norma estaba ya bien asentada en el cine norteamericano, francés e italiano.

A este respecto es interesante señalar que en 1929, coincidiendo con el asentamiento del nuevo cine sonoro, se produjo en el universo creativo de los cómics una potente emergencia del género de las aventuras épicas, dibujadas con estilo naturalista y muy alejado de los orígenes caricaturescos y jocosos del medio. Estas características hicieron que muchas productoras de Hollywood comprasen masivamente a las agencias de prensa los derechos para transvasar las aventuras de sus héroes a la pantalla, que se distribuían en formato de serial. Desde Flash Gordon al Hombre Enmascarado, los héroes de papel pasaron a ser encarnados en la pantallas por actores de segunda fila en dilatados seriales que, no obstante, permanecieron confinados a la categoría de la llamada serie B, es decir, en las

6. La denominación de los planos procede de que los actores situados ante la cámara dividen el espacio en planos perpendiculares al eje del objetivo, de tamaño o proporciones que varían según su distancia. En francés se designan como *plan* y en italiano como *piano*, pero en inglés se denominan *shot* (disparo [fotográfico]).

producciones baratas o de segunda categoría, en modesto blanco y negro —en contraste con sus originales en papel—, y a pesar de que bastantes de ellas requerían de efectos especiales aparatosos, tales como la saga intergaláctica de Flash Gordon, cuyos decorados delataban no pocas veces que el vehículo de acero era en realidad de cartón o de madera. El entusiasmo de su audiencia suplía sobradamente las deficiencias de la escenografía o de los trucajes.

La fórmula de la *continuidad discontinua* coexistió en los cómics, por supuesto, con la de los episodios autónomos o autoconclusivos, exactamente igual que ocurría en la oferta cinematográfica. De modo que en ambos casos habría que distinguir entre *series* y *seriales*, del mismo modo que desde los años 70 del siglo pasado se introduciría el concepto de *secuelas* y, más tarde, el retroactivo de *precuels*. Las narraciones a través de imágenes adquirirían así una versatilidad temporal sin fronteras, tan libérrima como la que Jan Potocki había desplegado ya en su famosa novela *El manuscrito encontrado en Zaragoza* (1805).

ESTILOS, GRAFISMO Y ESTEREOTIPOS

Ya dijimos que los cómics nacieron y florecieron en la provincia gráfica de lo bufo, como hijos del arte de la caricatura, expresión que procede del verbo italiano *caricare*: *cargar* los rasgos fisonómicos de un personaje retratado con intención satírica.

Enfeudada inicialmente en géneros humorísticos o jocosos, amplió luego su ámbito al dibujo naturalista, utilizado en las series de aventuras y en las románticas, orientadas estas hacia el público femenino. Y apareció luego también la imagen expresionista, frecuentada por las series de misterio y de terror. De manera que, igual que en la historia de la pintura y del cine, los estilos plásticos se acomodaron a las necesidades expresivas de cada imaginario.

La caricatura, pero no solo ella, constituye un género metonímico por antonomasia, pues expresa lo moral a través de lo físico, como cuando decimos de alguien que *no tiene corazón*, o *tiene mala sangre*, o *no tiene entrañas*. Género connotado por excelencia, la caricatura sigue al pie de la letra el precepto que asegura que la cara es el espejo del alma. Y este principio suele expandirse más allá de la voluntad hipertrófica del caricaturista. Por eso el héroe debe ser hermoso, siguiendo los cánones que hemos heredado de la tradición plástica grecolatina, y el villano ha de ser repulsivo, según el canon ético-estético que acabamos de comentar. Aunque no siempre las cosas son tan simples, pues generalmente la perversa vampiresa es sumamente atractiva, aunque en este punto hemos de remitirnos a los fantasmas androcéntricos: la devastadora *femme fatale* se basa en una ambigüedad, pues es deseada por el hombre en razón de su atractivo físico, pero a la vez es odiada porque tal deseo le debilita y le hace vulnerable. Y, como ha señalado justamente Eva Parrondo, la mujer fatal es también una fantasía femenina, pues las mujeres la encuentran fascinante y se identifican con ella por

su capacidad de seducción y de poder⁷. Estos ejemplos demuestran que la imagen connotada que es propia de este medio (y, habría que añadir, de todos los medios visuales de la cultura popular) bascula permanentemente entre los ideales griegos de la *mimesis* y los de la *phantasia*.

Naturalmente, la provincia gráfica caricaturesca es la que admite mayores licencias: la nariz del borracho será totalmente roja y el personaje furibundo exhibirá unos agresivos dientes caninos, más propios del reino animal que del humano. Mientras que al personaje «que no cree aquello que ve» se le saltarán hiperbólicamente los ojos de las órbitas y que al personaje presa del espanto se le pondrán literalmente «los pelos de punta».

Desde hace mucho tiempo se sabe que existen ciertas expresiones faciales universales: la boca y los ojos muy abiertos expresan asombro, la risa constituye un signo de alegría, las cejas fruncidas revelan la expresión del enfado, el llanto constituye una manifestación de pena o de dolor, etc. Darwin explicó elocuentemente esta sintaxis de los rasgos faciales en su libro fundamental, ilustrado con fotografías, titulado *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre* (1873). Mucho antes que él, el pintor francés Charles Le Brun, buen racionalista y bajo la influencia de la teoría de las pasiones de Descartes, estudió la sintaxis facial y estableció, en sus *Conférences sur l'expression des passions* (1668) una morfología de la expresión facial⁸, una verdadera normativa de las expresiones faciales en pintura, que todavía puede leerse con provecho.

Se trata de una verdadera teoría sintagmática, de un repertorio de combinaciones sintácticas de los signos del óvalo facial (cejas, ojos, boca, etc.). Le Brun no ignoraba que una boca sonriente no significaba lo mismo si iba acompañada de unas cejas horizontales que de unas cejas fruncidas. En su repertorio de «frases faciales» catalogó veintiuna emociones, a saber: admiración, estima, veneración, éxtasis, desprecio, horror, espanto, amor simple, deseo, esperanza, miedo, celos, odio, tristeza, dolor corporal, alegría, risa, llanto, cólera, desesperación extrema y rabia.

Los antropólogos y etólogos modernos han podido mejorar esta clasificación y distinguir las expresiones faciales innatas y universales —la risa, el llanto— de aquellas otras modeladas por cada cultura y añadir que el *ethos* católico es más extravertido y patente en su expresividad que la contención emocional propia de la cultura protestante.

Sabemos que la externalización expresiva del siciliano es diferente de la del noruego. Esto es cierto, pero podemos establecer un catálogo expresivo bastante universal si enumeramos el siguiente código de expresividad facial:

- * Cabello erizado: terror, cólera.
- * Cejas altas: sorpresa.

7. Sobre este particular véase PARRONDO COPPEL, Eva, «El mito de la mujer fatal en el cine de Hollywood de los años 40», en *Mitos. Actas del VII Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica*, vol. III, 2000, p. 319.

8. LE BRUN, Charles, *L'Expression des passions & autres conférences*, París, Éditions Dédale, 1994.

- * Cejas con la parte exterior caída: tristeza.
- * Cejas fruncidas: enfado, concentración.
- * Mirada ladeada: maquinación.
- * Ojos muy abiertos: sorpresa.
- * Ojos cerrados: sueño, confianza.
- * Ojos desorbitados: cólera, terror.
- * Nariz oscura: borrachera, frío.
- * Orificios nasales dilatados: emoción, ansiedad.
- * Boca muy abierta: sorpresa.
- * Boca sonriente: complacencia, confianza.
- * Comisura de los labios hacia abajo: pesadumbre.
- * Comisura de los labios hacia abajo mostrando dientes: cólera.

Con este abecedario facial han podido construirse las más complejas y sutiles expresiones psicológicas a lo largo de la historia del arte, desde el anciano Rembrandt pintando su autorretrato hasta un Marlon Brando en la piel del revolucionario Emiliano Zapata. Y, entre medio, el gigantesco reino de la caricatura con su vocación de distorsión expresiva.

Pero los personajes dibujados, además de tener rostro poseen un cuerpo que es también portador de expresividad. Los pintores lo han sabido desde hace siglos. Gombrich hizo notar que los gestos ritualizados de oración, saludo, duelo en ritos funerarios, sumisión, enseñanza y triunfo figuran entre los primeros codificados por las artes plásticas. Un hombre maduro o anciano con el dedo índice extendido significó desde la Edad Media hasta inicios del Renacimiento un varón docto en un acto de prédica o de enseñanza. Y la cultura de masas contemporánea ha perpetuado esta familia de estereotipos: una persona con las manos en los bolsillos sugiere un individuo despreocupado y por ello poco fiable; alguien enfundado en un impermeable produce una impresión inmediata de aislamiento; una persona con gafas oscuras no se protege tanto del sol como oculta de modo malévolo su expresión y por ello tampoco es fiable; una persona vistiendo *bluejeans* es informal y desprejuiciada; un hombre vestido enteramente de negro resulta amenazador; un hombre fumando en pipa nos parece reflexivo; un hombre muy grueso suele asociarse al poder y al autoritarismo; una mujer muy escotada o con ropas ceñidas se está ofreciendo eróticamente... En la formación y fijación plásticas de los estereotipos visuales debió existir una gran interacción, no solo con el arte de la pintura, sino también con las tradiciones teatrales más arcaicas, con la tragedia y la comedia griega, cuyos espectáculos se contemplaban a bastante distancia y requerían gestos enfáticos, y luego con el teatro medieval y por supuesto con la *commedia dell'arte* italiana. Y los personajes dibujados de los cómics y los estereotipos humanos que nos presenta el cine son «nietos» de aquellas viejas interacciones entre teatro y pintura, de las que son hoy sus últimos descendientes.

Aunque hay que añadir inmediatamente que en la antropología del *star system*, la de los cómics es definitivamente más estable y resistente que la del cine,

pues sus personajes no son vulnerables al paso de la edad, a las enfermedades, al alcoholismo o a los escándalos. Cuando un dibujante muere es reemplazado por otro que mantiene vivo a su personaje, generalmente sin envejecerle, y así sucesivamente, de modo que su criatura puede llegar a centenaria con el aspecto de un joven, como ocurre hoy con el casi octogenario Superman.

Incluso puede postularse que el paisajismo de los maestros pintores del siglo XIX ha pervivido, transmutado en los panoramas urbanos de los superhéroes dibujados modernos, de modo que los rascacielos entre los que brincan aquellas criaturas son metamorfosis de las montañas o cordilleras de antaño, de sus simas y sus precipicios, transformados ahora en unos escenarios urbanos de hormigón y de acero. La *natura* se ha hecho *civitas* para unas intrigas y unos esquemas narrativos que son eternos, que repiten una y otra vez el combate eterno entre el bien y el mal.

De todos modos, es menester observar una ventaja plástica no infrecuente de la imagen fija sobre la imagen móvil del cine. De las acrobáticas posturas de Spiderman, por ejemplo, que brinca entre dos rascacielos con una pierna elevada verticalmente mientras un brazo apunta al suelo, en una pirueta de enorme plasticidad, se ha dicho que tales expresiones corporales plasman gráficamente las inseguridades e inestabilidad psicológica propias de la edad adolescente. Se trata de una ingeniosa propuesta retórica que podemos aceptar razonablemente como licencia psicológica. Pero cuando la imagen cinematográfica otorga movilidad al cuerpo del Spiderman digitalizado la belleza plástica de aquella elaborada pose estática queda completamente destruida. Bien sabía Miguel Ángel que la belleza plástica de los esfuerzos de los titanes solo podía preservarse en su inmovilidad estatuaría. De manera que a veces la movilidad de las figuras atenta contra la majestuosidad de una pose corporal bien estudiada y expresiva. Es algo que ya habíamos descubierto hace años con los saltos acrobáticos de Tarzán, comparando sus saltos dibujados con sus saltos cinematografiados.

Dicho todo esto, hay que recordar que a los cómics les acecha, como a todas las manifestaciones de la cultura de masas, la tentación del estereotipo y de la redundancia. De hecho, el lector adicto a una serie o a un héroe le pide en cada nueva entrega lo mismo, pero cada vez distinto. Es decir, exige aquello que le es familiar y le gratifica, pero con algunas ligeras variantes y cierta dosis de sorpresa, para que el nuevo episodio no sea idéntico al anterior. A esta redundancia la llamó hace años Umberto Eco «estructura iterativa». Cada narración se desarrolla en un campo acotado de convenciones específicas y socialmente aceptadas, cuya coherencia interna ha sido calificada por Claude Bremond como «la lógica de los posibles narrativos»⁹. Tales «posibles narrativos» (y sus *impossibilia* respectivos) varían, sobre todo, en función del género en el que el relato se inscribe (western, ciencia ficción, etc.), pero también pueden estar determinados por la personalidad original de sus diferentes autores.

9. BREMOND, Claude, «La logique des possibles narratifs», *Communications*, 8, 1966, pp. 66 ss.

Así, en las narraciones de aventuras es frecuente que al villano (del bajo latín, *villanus*, hombre rudo de la villa o el campo) le corresponda iniciar la acción con su transgresión o desafío al orden social, que provoca la reacción justiciera del héroe como respuesta, para resolver el reto o problema planteado. En tal caso, el esquema narrativo estereotipado es desafío-confrontación-victoria del héroe. O, si se quiere una estructura más genérica: orden-desorden-orden restaurado.

LOS SENSOGRAMAS Y OTRAS FIGURAS RETÓRICAS

Las metáforas visuales que expresan sensaciones o estados de ánimo de los personajes dibujados se denominan, en terminología semiótica, *sensogramas*. Muchos de ellos proceden de expresiones lingüísticas generalizadas en el habla común. Así, la difundida expresión verbal «dormir como un tronco» (en inglés, *to sleep like a log*) ha dado lugar a que los dibujantes hayan ubicado sobre la cabeza del personaje que duerme profundamente un tronco cortado por un serrucho, cuyo ritmo sugiere además el de una respiración profunda y rítmica del durmiente. Y, para rematar la contundencia de tal similitud sonora, es frecuente que se coloquen una o varias letras Z en su entorno, en función propiamente onomatopéyica.

Siguiendo esta lógica, los dibujantes de cómics han desarrollado un gran caudal de metáforas visuales, creando un característico corpus ideográfico. Así, hablamos coloquialmente del «amor que parte el corazón» y que se ha representado gráficamente mediante corazones (partidos o no), o atravesados por una flecha, en el entorno de los personajes enamorados. Recordemos que el Cupido pagano disparaba flechas a los corazones de los enamorados y la declaración de amor caballeresca se efectuaba colocando el hombre la mano sobre su tórax, a la altura del corazón. El probable origen de esta figura deriva de que los estados pasionales aceleran el ritmo cardíaco, aunque también lo aceleran las pasiones punitivas, como la ira. Y en muchas culturas no occidentales el corazón no es considerado sede de la afectividad, sino de la espiritualidad (como en el islam), o de la inteligencia y la memoria (como en varias culturas asiáticas y amerindias).

También la idea luminosa o idea brillante, expresada por una bombilla encendida encima de la cabeza de un personaje, procede de las equivalentes expresiones verbales «tener una idea luminosa» (en castellano), *to have a bright idea* (en inglés) o *avoir une idée brillante* (en francés). Su raíz iconográfica remota pudo proceder tal vez de la cultura cristiana, del episodio del Espíritu Santo descendiendo en forma de lenguas de fuego sobre la cabeza de los apóstoles en el Pentecostés. También posee una matriz lingüística el golpe «que hace ver las estrellas» y que alude a los puntos brillantes, llamados fosfenos, que se suelen percibir visualmente a causa de un golpe en la cabeza. Su plasmación gráfica en las viñetas se ha hecho con figuras de estrellas con varias puntas, e incluso con la imagen de la luna y del planeta Saturno, en torno a la cabeza del personaje afectado por el golpe.

De la expresión coloquial «darle vueltas a las cosas», que designa cavilación o reflexión preocupada, derivaron los personajes dibujados que recorren pensativos círculos continuos, con la mirada abstraída hacia el suelo y con frecuencia con las manos enlazadas tras la espalda. También los tacos, imprecaciones y palabras malsonantes encontraron en los cómics sus metáforas visuales con signos confusos y gráficamente agresivos (calaveras, hachas, cuchillos, culebras...), que en realidad constituían una forma de censura sobre expresiones consideradas inadmisibles para la moral o el buen gusto del lector. Pero es interesante observar que cuando la permisividad de la cultura *underground*, desde los años 60 del siglo pasado, permitió la impresión de palabras ofensivas o malsonantes en este medio, aquel grafismo agresivo no desapareció, pues su expresividad ideográfica resultaba más eficaz que las palabras a las que hasta entonces había sustituido por imperativo censor.

Pero debemos añadir que no todos los significantes utilizados en los sensoqramas son icónicos. Así los signos de admiración o el interrogante dibujado sobre la cabeza de un personaje se ha utilizado para expresar eficazmente su estado de sorpresa, su perplejidad o su desconcierto. Y a veces unas líneas rectas irradiadas desde la misma, a modo de una visualización de su energía psíquica, expresan también estados psicológicos similares.

Estas líneas que parecen surgir de la cabeza nos conducen de modo natural a otra convención semiótica muy común en el medio, la de las líneas cinéticas para sugerir el movimiento de sujetos o de objetos. El origen de esta convención es interesante. El invento de la fotografía en el siglo XIX permitió, con sus emulsiones cada vez más sensibles, efectuar experimentos en la captación visual del movimiento físico rápido. Suele considerarse al fotógrafo británico Eadweard T. Muybridge, afincado en California, como el inventor de la foto instantánea en 1878, con sus ensayos para averiguar si un caballo al galope levantaba en algún momento sus cuatro cascos del suelo a la vez. Con independencia de esta línea de investigaciones, el fisiólogo francés Etienne-Jules Marey, estudioso del movimiento animal y humano, cultivó durante años las llamadas «cronofotografías». Primero, desde 1882, utilizando una placa fotográfica fija, sobre la que se impresionaban las diferentes poses consecutivas superpuestas del sujeto que se desplazaba, pero desde 1888 utilizando película fotográfica, de modo que se convirtió en un precursor del invento del cinematógrafo. En las fotos sobre placa se hacía patente la secuencia de instantáneas consecutivas del movimiento de animales y de personas, superpuestas una tras otra en la misma placa, de modo que estas formas fluidas y algo fantasmales —en cierto modo emparentadas con las llamadas «fotos espiritistas», de moda en el siglo XIX— inspirarían a Marcel Duchamp la realización con esta técnica de su famoso lienzo *Desnudo bajando una escalera* (1912), uno de los puntos de partida fundamentales de la pintura de vanguardia. Por estas mismas fechas, y sin conexión con el trabajo de Duchamp, algunos pintores italianos adscritos al movimiento futurista, como Umberto Boccioni y Carlo Carrà, ensayaban también el efecto visual del movimiento pintando animales con multitud de patas, para simular

el efecto visual de que estaban corriendo. También su compatriota Anton Giulio Bragaglia produjo en 1911 sus primeros experimentos de «fotodinamismo futurista», que obtenían gran expresividad plástica del efecto técnico llamado «foto movida».

Mientras esto ocurría en el campo de la pintura de vanguardia, el ingenio de muchos dibujantes de cómics buscó formas gráficas diversas para expresar la ilusión cinética con sus convenciones gráficas. Buscaron, por caminos distintos, plasmar visualmente en el papel las «huellas del movimiento» que un personaje o un objeto había recorrido en su desplazamiento. Los procedimientos más habituales fueron las líneas paralelas tras la espalda o las piernas del personaje desplazado, o tras el objeto en movimiento, o la trayectoria lineal de puntos consecutivos detrás de él, en una figura retórica que constituye una expresión metonímica del movimiento. O bien sistemas gráficos diversos de señalización de una trayectoria.

A la cantera acústica, aludida ya al mencionar las palabras malsonantes, pertenecen también las onomatopeyas, tan abundantemente utilizadas en este medio, tanto para reproducir una emisión acústica animal o humana (suspiro, tos, estornudo, ronquido, rugido, balido, maullido, rebuzno, etc.), como sonidos producidos por la naturaleza (viento, erupción, oleaje, terremoto, etcétera), o sonidos producidos por aparatos (disparos, máquinas, sirenas, etc.), o sonidos inarticulados producidos por interacciones entre seres vivos (golpes) o entre estos y elementos de la naturaleza u objetos.

Basándose en el principio de la mimesis acústica, casi todos los idiomas poseen sustantivos y verbos fonosimbólicos que se han convertido en el sustrato de las onomatopeyas. En castellano utilizamos palabras fonosimbólicas como *crujido*, *chasquido* o *siseo*. Pero la lengua inglesa es especialmente rica en expresiones fonosimbólicas, tales como los verbos *to boom* (estallar), *to bang* (explotar), *to clap* (aplaudir), *to click* (emitir un golpe seco), *to crack* (quebrar, crujiir), *to ring* (sonar el timbre), *to knock* (golpear, llamar a la puerta), *to splash* (salpicar), *to crash* (estrellar), etcétera. A esta riqueza, pronto instrumentalizada por los dibujantes norteamericanos, se añadió la tendencia a incrementar el tamaño de sus letras, llegando a veces a ocupar estas expresiones vistosamente toda la viñeta, para darles realce dramático. De manera que al efecto acústico simulado se sobreañadió con gran eficacia el efectismo plástico. Ello tuvo como consecuencia imprevista que, al exportarse esas imágenes a otras áreas lingüísticas no anglohablantes, no pudieran borrarse y sustituirse sus vistosas letras, como se hacía usualmente con los diálogos insertos en globos para su traducción a otros idiomas. Y ese fenómeno contribuyó a universalizar las abundantes onomatopeyas de origen inglés, que acabarían por convertirse en un integrante de gran plasticidad en la cultura del pop-art, por obra de artistas como Roy Lichtenstein¹⁰.

10. Sobre las onomatopeyas en este medio puede consultarse: GASCA, Luis & GUBERN, Román, *Diccionario de onomatopeyas del cómic*, Madrid, Cátedra, 2008.

LOS COMPONENTES LINGÜÍSTICOS

Aunque existieron desde sus orígenes historietas gráficas sin palabras, que serían un equivalente a la pantomima teatral o a la película muda sin rótulos explicativos, lo más frecuente ha sido que sus imágenes incluyeran componentes lingüísticos escritos, en tres modalidades: los cartuchos, textos que se incluyen entre dos viñetas consecutivas para encapsular una información pertinente para la comprensión de la historia; los textos de apoyo, que son breves aclaraciones escritas generalmente ubicadas en la parte superior o inferior de la viñeta; y las locuciones de los personajes, insertas en globos o bocadillos (*balloons*, en inglés), que identifican al emisor de la locución con un rabo o delta invertido que apunta a su cabeza. A estos artificios se les suele denominar en lenguaje académico locugramas y a su perfil delimitador perigrama. El *Diccionario de la Real Academia Española* define en su sexta acepción al globo como: «En tebeos, caricaturas y chistes gráficos, bocadillo.» Mientras que la cuarta acepción de bocadillo aparece así definida en la misma obra: «En grabados, dibujos, caricaturas, chistes gráficos, tebeos, etcétera, espacio generalmente circundado por una línea curva que sale de la boca o cabeza de una figura, en el cual se representan palabras o pensamientos atribuidos a ella.»

En nuestra cultura occidental, el orden de lectura de los globos se basa en la prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior. Esta regla jerárquica es tan aplicable a un diálogo simple de dos personajes con dos réplicas como al parloteo de un grupo más nutrido de personajes, lo que ordena la prelación de sus intervenciones orales. Y puesto que la emisión lingüística supone un lapso de tiempo que entra en contradicción con el estatismo de la imagen, el lector interpreta la temporalidad virtual implícita en la composición en lo que antes hemos llamado un «instante durativo».

Estos soportes diferenciados para transmitir los diálogos de los personajes tienen antecedentes tan antiguos como las filacterias de la pintura medieval, con locuciones inscritas, como el texto de la anunciación del ángel informando a la Virgen María de su futura maternidad. En realidad, la palabra de origen griego *filacteria*, que en esa lengua significa amuleto, designó primero a las tiras de piel o de pergamino con versículos bíblicos inscritos que los judíos llevaban atados al brazo izquierdo o en la frente. Pero su sentido se amplió luego a los textos escriturales que se introducían en algunas pinturas de la Europa cristiana, como un rollo de pergamino extendido, con textos que significaban emisiones lingüísticas de un personaje. Y otras culturas idearon de modo totalmente independiente sistemas parecidos para el soporte escritural, como fueron las *vírgulas* aztecas o las espirales mochicas del Perú¹¹.

11. HARTH TERRÉ, Emilio, *Formas estéticas. Ensayos y lecturas*, Lima, Librería Editorial Juan Mejía Baca, 1976, p. 177.

La inclusión fundamental de textos escritos en los cómics los convirtió en un medio escrito-icónico o lexipictográfico, en un medio semióticamente mixto o heterogéneo, que ha recibido denominaciones tan diversas como figuración narrativa, literatura figurativa, narrativa dibujada, literatura dibujada y, la más reciente, novela gráfica. Tales expresiones acreditan la naturaleza híbrida del medio. Y de lo explicado hasta aquí debe concluirse que el autor de cómics debe dominar dos habilidades técnicas distintas: las propias del dibujante y las propias del narrador.

Debe añadirse inmediatamente que estos globos, tanto como la caligrafía de sus textos inscritos, pueden ser adjetivados con recursos gráficos que connotan acentuadamente las locuciones de los personajes. Así, el perfil del globo puede dibujarse con acentuados ángulos agudos para expresar la ira del personaje. O añadirle unas estalactitas colgando en la parte inferior, para expresar visualmente el frío que padece. Pero también pueden iconizarse los trazos de la escritura, con grafismos temblorosos, o muy gruesos para indicar la contundencia de la emisión sonora, etc. En definitiva, para connotar su locución según sea su estado de ánimo, expresando la ira, el temor, el frío, el alarido, etc. Por eso Bernard Toussaint ha podido referirse a esta caligrafía tan expresiva como medio de connotación con el calificativo de «oscilograma psíquico»¹².

Estos globos no tardaron en ampliar su función para encapsular también imágenes icónicas que representaban los pensamientos o sueños de los personajes, adquiriendo entonces la denominación inglesa de *dream-balloons*, expresión elocuente que a veces se ha vertido al castellano erudito con el término algo hiperbólico de *pictopensigrama*. Su parentesco con la iconografía religiosa, en las representaciones tradicionales de visiones celestiales o sobrenaturales, no puede pasarse por alto y revela, de nuevo, el permanente préstamo de recursos, convenciones y estilemas que ha existido en la historia del arte entre la alta cultura y la cultura popular¹³.

CÓMICS Y CINEMATOGRAFÍA

Si los cómics constituyen sistemas expresivos escrito-icónicos, las películas sonoras se manifiestan como medios audiovisuales. Y, al igual que las películas cinematográficas, los cómics representan lo continuo a través de lo discontinuo, mediante la adición consecutiva de planos en el primer caso y de viñetas en el segundo. Pero aunque la viñeta es la unidad o célula de montaje, equivalente al encuadre en cine, en realidad no es equivalente al fotograma ni al plano. Puede condensar más información narrativa que la imagen fija del fotograma, pero carece

12. TOUSSAINT, Bernard, «Idéographie et bande dessinée», *Communications*, 24, 1976, p. 84.

13. WARN, Kink & GOPNIK, Addam, *High and Low. Modern Art and Popular Culture*, Nueva York, Museum of Modern Art, 1990.

de la movilidad icónica que hace del plano una unidad temporalmente extensa y tan densamente informativa.

Algunos pioneros del cine europeo y americano —como Georges Méliès, James Stuart Blackton o Émile Cohl— fueron también dibujantes y muy pronto se estableció una interacción, con influencias mutuas, entre los cómics y el cine primitivo, dos medios coetáneos enfeudados en la cultura popular y en una época en que los primeros ya exhibían sus imágenes en color y el segundo estaba confinado todavía a la gama del blanco y negro. Ambos relataban historias a través de imágenes, aunque su gran diferencia radicó en que los primeros ofrecían imágenes fijas consecutivas y el cine exhibía una imagen móvil y continua.

Estas diferencias esenciales, que derivan en última instancia del tiempo analógico reproducido en el interior del plano (imagen móvil y continua) y del tiempo simulado o virtual representado en el interior de la viñeta (imagen inmóvil), tuvieron una excelente ilustración en la primera ocasión en que el argumento de un cómic fue adaptado al cine. Ello ocurrió cuando Lumière adaptó la historieta dibujada de 1887 *L'Arroseur* (El regador), en la que el dibujante Hermann Vogel describía en nueve viñetas la travesura de un niño que pisaba la manguera de un jardinero y cuando este examinaba con sorpresa su orificio de salida seco, el niño retiraba su pie y ponía al jardinero empapado.

Pues bien, las nueve viñetas de la historia original pudieron convertirse en el plano único, sin ningún corte de montaje, en el filme *El regador regado* (*L'Arroseur arrosé*, 1895), primera película cómica de la historia del cine, celebrada con gran regocijo por el ingenuo público de su época.

Ya que la exhibición de un acontecimiento ininterrumpido, en un espacio unitario, requería en su representación dibujada su fragmentación en imágenes inmóviles sucesivas, para expresar su discurrir temporal, mientras que la imagen móvil del cine absorbía esas discontinuidades y no necesitaba tal fragmentación.

Por lo tanto, el montaje es un procedimiento mucho más imperativo en los cómics que en el cine y la prueba más definitiva de ello reside en que han podido realizarse, en la era digital, largometrajes cinematográficos en un solo plano, cuyo ejemplo más famoso es *El arca rusa* (2002), de Alexander Sokurov, de 95 minutos de duración. Es cierto que ese fue un experimento excepcional, posibilitado por la tecnología de las cámaras digitales, pero ha constituido un eco tardío evocador de aquella afirmación hiperbólica de Pier Paolo Pasolini, cuando afirmó hace medio siglo que la vida humana constituye un prolongadísimo plano-secuencia, que solo se interrumpe provisionalmente cuando dormimos y se cancela definitivamente cuando morimos.

Existen, naturalmente, otras diferencias significativas entre los cómics y el cine. En los primeros la lectura de la imagen y la de los textos es consecutiva (como ocurría ante las películas mudas), mientras que en el cine sonoro la percepción de la imagen y de los sonidos que la acompañan es simultánea. Por eso ha podido afirmarse que la lectura de un cómic se sitúa entre la operación de leer una novela

ilustrada, del viejo estilo, y la de ver una película, siendo este espectáculo más absorbente o hipnótico que aquellas operaciones de lectura, pues requerían un mayor esfuerzo intelectual. Se trata, de todos modos, de una afirmación discutible: existen cómics de una gran complejidad estructural o estética —como algunas obras del italiano Guido Crepax— y películas de una simplicidad apabullante.

Algunos personajes muy populares de los cómics fueron adaptados muy tempranamente al cine de dibujos animados y en estos fenómenos de interacción —con sus vertientes estéticas, pero también industriales— destacó tempranamente la fauna antropomorfizada de Walt Disney, descendiente lejana de las fábulas de Esopo y La Fontaine (y que viviría vidas paralelas sobre papel, sobre pantalla cinematográfica y televisiva y finalmente en el primer parque temático de la historia, llamado Disneyworld/Disneylandia), o el muy popular Gato Félix (*Felix the Cat*), de Pat Sullivan (aunque a veces se atribuye su ideación a Otto Mesmer). En tales casos, la popularidad del personaje impreso actuó como catapulta publicitaria para la audiencia de las salas cinematográficas. Pero también, muy tempranamente, algunos personajes de rasgos caricaturescos saltaron arriesgadamente a la pantalla interpretados por actores humanos. Este transvase pudo resultar chocante en algunos casos, especialmente cuanto mayor fuera el antinaturalismo, la distorsión o la estilización del personaje original dibujado, que creaba enormes problemas con el parecido de los actores, por muy maquillados que actuaran ante la cámara. También la percepción de las figuras fijas en movimiento, contrariando su naturaleza originaria, pudo arrebatar algún aspecto de su encanto. ¿Podemos imaginar, por ejemplo, al solemne *Caballero de la mano en el pecho* del Greco en movimiento?

En definitiva, la conversión de un personaje dibujado en un personaje fotografiado no dejó de plantear problemas —que siguen aún vigentes— para sus creadores y para su público. Los problemas se complicaron cuando hacia 1929 se produjo la generalización del cine sonoro, que introdujo diálogos vocales, música y ruidos en las películas. A partir de este momento el cisma entre ambos medios se acentuó, pues la verbalidad siguió expresándose en los cómics mediante la escritura, mientras que en el cine se manifestó como oralidad, con sus entonaciones, timbre, inflexiones y matices vocales. Y mientras ambas percepciones —la icónica y la lexical— fueron simultáneas ante la pantalla y el altavoz cinematográfico, en la lectura de los cómics siguió siendo consecutiva. Por no mencionar el problema de encontrar la voz adecuada a personajes que siempre fueron silenciosos, aunque hablaran «por escrito». En más de una ocasión —como ha ocurrido en algunas películas protagonizadas por el popular Tintín— se ha atribuido su fracaso comercial a la elección de una voz inadecuada. Pero, ¿alguien sabe cómo es la voz «auténtica» de Tintín?

Todo ello no impidió, repetimos, un gran flujo de préstamos de personajes procedentes de los cómics a las pantallas de cine y más tarde a las de la televisión. Aunque también personajes del cine —señaladamente cómicos como Charles Chaplin y Buster Keaton—, tuvieron sus series dibujadas. Y más recientemente

personajes como Flash Gordon, Superman, Batman, Spiderman o Indiana Jones han tenido diversificadas vidas paralelas en el cine, en los cómics, en las novelas, en la televisión y hasta en los videojuegos. Este fenómeno, denominado técnicamente *intermedialidad*, constituye una de las columnas vertebrales del sinergismo en el que se asienta la actual cultura de masas, cubriendo diferentes parcelas en el mercado. Por no mencionar los fenómenos de *contaminación estética* entre diferentes medios. ¿Quién puede negar que una película fantacientífica como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, exhibe una exuberante escenografía urbana y unos encuadres netamente influidos por la iconografía y la estética propios de los cómics futuristas?

En las activas interacciones estéticas que han existido entre los cómics y el cine se incluye la común terminología de los encuadres (primer plano, plano general, etc.), los puntos de vista subjetivos y la estructura de montaje plano-contraplano. E incluso fórmulas retóricas tan propias de la imagen en movimiento como el fundido encadenado o el fundido en negro, sistemas de transición utilizados a veces para ilustrar el desplazamiento propio de un viaje, o bien un desvanecimiento o la inmersión en un sueño por parte de un personaje. Tantas afinidades explican también el interés profesional que han compartido cineastas de la talla de Cesare Zavattini o de Federico Fellini en el mundo de las series dibujadas, trabajando en ciertas épocas de su vida como guionistas de cómics. Zavattini, uno de los padres fundamentales del neorrealismo italiano, fue el guionista de una serie tan poco realista como *Saturno contra la Tierra*, cuya espectacular guerra cósmica con aparatos fabulosos e inverosímiles publicó la Editorial Mondadori en 1936-1938. Y Fellini siguió sus huellas como guionista de aventuras intergalácticas cuando el régimen fascista de Mussolini prohibió las series de Flash Gordon en Italia, en su campaña autárquica contra los cómics de origen norteamericano. Los parentescos de ambos medios son tan grandes que muchos cineastas, antes de rodar sus escenas, dibujan con viñetas el llamado *story-board*, secuencia visual de encuadres cuya enseñanza forma parte de los programas de no pocas escuelas de cine.

La simplicidad de la manufactura del dibujo ha permitido desplegar mundos extravagantes o imposibles que le estaban vedados al cine, o le resultaban sumamente costosos, antes de la llegada de la era digital (el ejemplo de *Saturno contra la Tierra* resulta muy pertinente al respecto). Acaso por esta facilidad el dibujante ha podido adelantarse en ocasiones a ciertos laboriosos trucajes o estilos cinematográficos, que para él no ofrecían especiales problemas técnicos que resolver con su plumilla. Así, la famosa serie *The Spirit*, de Will Eisner (iniciada el 2 de junio de 1940), y a la que Fritz Lang consideraba su cómic favorito, anticipó el virtuoso y laborioso neoexpresionismo, rico en claroscuros y con profundidad de campo incluida, de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*), de Orson Welles, cuyo rodaje comenzó algo más tarde, el 30 de julio de 1940. De modo que su innovación dibujada precedió a la de la obra maestra cinematográfica. En el período de entreguerras del pasado siglo las adaptaciones de personajes popularizados previamente en

el cómic florecieron en formato de seriales y en producciones baratas en blanco y negro, llamadas de serie B, producidas por algunos estudios de Hollywood, como la Universal y la Columbia Pictures —con trucajes generalmente bastante toscos—, y también florecieron en seriales radiofónicos y más tarde en dilatadas series televisivas¹⁴. A partir de los años 70 del pasado siglo algunos productores se decidieron a elevarlas al nivel de superproducciones, con inversiones económicas importantes y trucajes técnicos aparatosos, cosquilleando la nostalgia del público con sus recuerdos adolescentes. Así se constató que ambos medios, el dibujado y el fotografiado, tendían a potenciarse mutuamente, en una operación de auxilio solidario, en la que la popularidad masiva de ciertos personajes dibujados tendía a garantizar su éxito comercial, orientado a todo el núcleo familiar: cosquilleando la nostalgia de los adultos y el asombro de los pequeños.

El caso de *Superman* (1978), de Richard Donner, resultó paradigmático. Sus productores, los hermanos Salkind, buscaron afanosamente a un actor protagonista que tuviese un claro parecido físico con el dibujado. Por eso contrataron al desconocido Christopher Reeve, que tenía una escasa experiencia teatral. Pero la inseguridad económica que les causaba que su reparto estuviera encabezado por un desconocido hizo que contrataran por una fortuna al famoso Marlon Brando, en el papel breve y casi irrelevante del padre del protagonista. Dinero desperdiciado, porque las verdaderas estrellas de la película, como reclamo comercial para el público, eran el superhéroe mítico nacido en el papel —aunque el actor que lo interpretara fuera desconocido— y los vistosos efectos especiales propios de sus superpoderes, aunque pertenecían todavía a la época de los costosos trucajes analógicos. Este filme, muy exitoso en el mercado, inauguró una tetralogía que vivificó el género. En la segunda entrega, dirigida por Richard Lester en 1980, los productores decidieron introducir una innovación fundamental en la estructura originaria del mito: puesto que en el papel impreso Lois Lane amaba a Superman pero no hacía caso al soso y tímido Clark Kent (que era su personalidad cotidiana) y Clark Kent deseaba a la chica pero no le hacía mucho caso cuando ejercía como Superman —en una ingeniosa manifestación de involuntario masoquismo erótico—, se decidió que su relación romántica y carnal debía consumarse, lo que se hizo finalmente en un acogedor nicho polar, tras desprenderse Superman de sus superpoderes físicos que habrían destrozado a su amante durante su tempestuosa relación física. Y en la cuarta entrega, dirigida en 1987 por Sidney J. Furie, los guionistas convirtieron a Superman en un héroe ecologista, a la altura de las preocupaciones sociopolíticas de los nuevos tiempos.

Estas innovaciones pretendían mantener vivo el interés hacia un arquetipo que podría sufrir la erosión de la redundancia, avanzando en la estrategia de

14. Puede consultarse el documentado catálogo de seriales cinematográficos norteamericanos basados en personajes procedentes de los cómics, entre 1929 y 1943, *To be continued...*, de WEISS, Ken & GOODGOLD, Ed, Nueva York, Crown Publishers Inc., 1972.

«lo mismo, cada vez distinto». Cuando apareció en el mercado la cuarta entrega que acabamos de comentar se empezaba a ensayar en la industria audiovisual la tecnología digital, que otorgaba a los cineastas una libertad e invención creativa similar a la que antes era un privilegio de los dibujantes para crear sin esfuerzo con su plumilla, por ejemplo, una gigantesca civilización perdida en medio de la exuberante jungla africana. La técnica digital permitiría desde entonces homologar la libertad creativa del cineasta a la del dibujante.

La cultura de la imagen digital artesana, como un mosaico de partículas para formar figuras, es muy antigua. Consiste en una imagen reticular, en un mosaico de piezas diminutas ensambladas con un método analítico-estructural. Los mosaicos figurativos se utilizaron para decorar las termas romanas, al comprobar que el vapor de agua despintaba sus murales al fresco. Se utilizó también en la técnica de confección de tapices, en la pintura puntillista de Seurat y en los antiguos fotogramas formados por tramas de puntos. En agosto de 2002 la Fundación Beyeler de Basilea presentó una exposición que reivindicó a Claude Monet como padre del impresionismo digital, porque el impresionismo fue un experimento pictórico basado en un intento artesano de digitalización de la luz y del color¹⁵.

Los procesos digitales coexisten en la naturaleza con los procesos analógicos. Así, la fisiología de la visión humana es digital (basada en la estimulación del fotomosaico retinal —formado por células fotosensibles: conos y bastoncillos— por la luz incidente y transmisión de impulsos neurales al cerebro), pero su nivel perceptivo y cognitivo es analógico: vemos formas compactas y no secuencias de puntos. Si se reflexiona sobre ello, veremos que —como en los cómics y en el cine— también aquí lo discontinuo acaba por convertirse en continuo: viñetas, fotogramas, planos, puntos, etc.

La tecnología de la imagen digital se basa en un mosaico de píxeles (acrónimo de *picture elements*) definidos por su posición espacial en unas coordenadas, por su color y por su brillo. Constituyen una unidad de información —en sentido matemático— antes que una unidad de significación. Como pueden manipularse libremente, pueden configurar todo tipo de imágenes, ya sean simulaciones del mundo real como quimeras, aunque estas pueden comparecer como simulaciones, con apariencia realista, pues la imagen digital puede mentir ocultando que miente. Su epifanía gloriosa tuvo lugar con la irrupción de los dinosaurios digitales en *Parque jurásico* de Steven Spielberg, en 1993, actores virtuales que interactuaban en la memoria de un ordenador con las imágenes de sujetos reales. Y esta tecnología se convirtió en una herramienta formidable para trasladar masivamente a los más fantasiosos héroes de los cómics a la pantalla, como *Batman*, *Spiderman* o *X-Men*.

Esta formidable revolución tecnológico-estética fue el telón de fondo sobre el que se publicó a principios de septiembre de 2009 la sorprendente noticia de

15. «Monet, precursor del arte digital», *La Vanguardia*, 3 de agosto de 2002, p. 33.

que Walt Disney Company, que había superado varias turbulencias financieras, acababa de comprar Marvel Group, la compañía matriz de los grandes superhéroes del cómic norteamericano¹⁶. A primera vista, la promiscuidad entre Capitán América y Hannah Montana o de Mickey Mouse y el Increíble Hulk resultaba ética y estéticamente repulsiva y aberrante. Pero el mundo de los negocios, también en el llamado *entertainment*, tiene su lógica y sus estrategias. En esta ocasión, más que de hibridación aberrante, habría que concluir que la cultura digital posfotográfica y posnaturalista había emparentado en buena lógica a las criaturas fantasmales que nacieron del dibujo a plumilla y han convergido en su génesis por epifanía digital, la nueva forma de dibujo difundida por la informática en nuestra cultura posmoderna.

16. «Mickey Mouse compra Spiderman», *El País*, 1 de septiembre de 2009; «Disney compra Marvel», *El Mundo*, 2 de septiembre de 2009; «Mickey gana a Spiderman», *La Vanguardia*, 1 de septiembre de 2009.

**Dossier: Daniel Becerra Romero (ed.),
Historia y Cómic**

15 DANIEL BECERRA ROMERO & SORAYA JORGE GODOY
Un acercamiento didáctico a la primera mitad del s.
xx a través de los cómics

41 CARLOS VADILLO
De la Historia a la Historieta: Yo, René Tardi, prisionero
de guerra en el Stalag 11 B

65 JUAN JOSÉ DÍAZ BENÍTEZ
La mitificación del combatiente en las *Hazañas Bélicas*
de Boixcar

89 MANUEL BARRERO
Nueva mirada sobre la producción editorial de tebeos
durante los años cuarenta

115 JOSÉ JOAQUÍN RODRÍGUEZ MORENO
Peligrosamente bella: el mensaje en las aventuras
de Catwoman durante la edad de oro del cómic estadouni-
dense (1940-1954)

135 M.^A INMACULADA CONCEPCIÓN MARFIL DÍAZ
Luces y sombras de la amazona de cómic Wonder
Woman, la mujer maravilla

149 ÁLVARO M. PONS MORENO
Un retrato de las tipologías sociales de la España
de los años 50 a través de *El DDT contra las penas*

167 ÓSCAR GUAL BORONAT
La España de *Rosas Blancas*

183 ANTONI GUIRAL
Introducción a «la otra» novela gráfica para adultos

227 PEDRO PÉREZ DEL SOLAR
La perversa máquina del olvido: cómics y memoria
de la posguerra en la España de los 90

257 ANTONIO MARTÍN
Apuntes alrededor de la historieta política en la
transición, 1973-1978

297 ARMICHE CARRILLO DELGADO
La historieta como transmisora de ideología: *Es-
paña Una, Grande y Libre* (Carlos Giménez)

315 PABLO DOPICO
Cómics, viñetas y dibujos de la Movida madrileña:
de los setenta a los ochenta, pasando por el Rastro

355 MARIAN DE CABO BAIGORRI
El *manga*, su imagen y lenguaje, reflejo de la so-
ciedad japonesa

377 ROMÁN GUBERN GARRIGA-NOGUÉS
De los cómics a la cinematografía

Miscelánea · Miscellany

403 MIGUEL ÁNGEL GIMÉNEZ MARTÍNEZ
Los inicios de la diplomacia parlamentaria en Espa-
ña durante la Legislatura Constituyente (1977-1979)

417 DAVID RUBIO MÁRQUEZ
La denuncia de prevaricación como forma de des-
gastar a un gobierno: el caso Juan Macías del Real

435 MACARIO HERNÁNDEZ NIETO
ETA y «la resistencia vasca» durante los últimos
años del franquismo en la prensa clandestina del nacionalismo
vasco moderado

451 PAULA BORGES SANTOS
Religião e política no salazarismo: o problema do pa-
trimónio da Igreja Católica e a resolução da «questão religiosa»

Reseñas · Book Review

475 MCKINNEY, Mark (ed.): *History and Politics in
French-Language Comics and Graphic Novels*.
(HUGO FERNÁNDEZ)

479 HOWE, Sean: *Marvel Comics: la historia jamás
contada*. (ADEXE HERNÁNDEZ REYES)

483 Barrero, Manuel (dir.) & López, Félix (coord. ed.):
Gran catálogo de la historieta: inventario 2012. (JOSÉ
JOAQUÍN RODRÍGUEZ MORENO)

485 LARRINAGA, Carlos: *Diputaciones provinciales e
infraestructuras en el País Vasco durante el primer
tercio del siglo xx (1900-1936)*. (RAFAEL BARQUÍN GIL)

489 CAÑELLAS, Antonio (coord.): *Conservadores y tra-
diconalistas en la España del siglo xx*. (CRISTINA
BARREIRO GORDILLO)