

Entender el cómic:

el arte invisible*

McCloud, Scott (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. (Abulí, Enrique Trad.). Bilbao: Astiberri. (pp. 216).
(Trabajo original publicado en 1994 con el título *Understanding Comics: The Invisible Art* por Harper Paperbacks).

Alejandro Martín**

* Reproducción de imágenes autorizada por HarperCollins.

** Egresado del programa de matemáticas de la Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. D.E.A. en Lógica y Filosofía de la Ciencia, Universidad Nacional de Estudios a Distancia, España. Entre sus publicaciones más recientes se encuentran: Elster, Leibniz & el espíritu del capitalismo. *Revista Laguna*, 13, 69-84 (2003) y La lógica entre las matemáticas y el derecho, *Precedente, Anuario Jurídico*, 127-137 (2004). Del 2004 al 2007 se desempeñó como editor de la revista *Piedepágina* y actualmente se desempeña como coordinador de la Biblioteca Virtual de la Biblioteca Luis Ángel Arango. Correo electrónico: alemartin@gmail.com



Fuera de algunos pocos intentos, los cómics han sido poco estudiados, y lo que resulta más grave aún: como género el de los cómics todavía ha sido entendido por muy pocos en cuanto a su importancia y su potencialidad. Utilizando el medio mismo de los cómics –*Understanding Comics* es un ensayo teórico contado en viñetas–, Scott McCloud realiza un análisis profundo de lo que son los cómics: su lenguaje, sus elementos internos, su relación con otros medios; y con ello consigue no sólo darnos claves para ayudarnos en una lectura más profunda de los mismos, sino que nos prueba que los cómics son un género artístico tan valioso como los demás y un medio con una cantidad infinita de posibilidades en muy distintos contextos.

Dos aspectos, sin duda, deben ser destacados en el libro de McCloud: el rigor metodológico y el hábil uso del lenguaje de los cómics, en particular, de los diagramas y los íconos. Al tratar cada aspecto (que identifica cada capítulo) introduce conceptos claramente definidos que le sirven para crear tipologías mediante las cuales hace clasificaciones que cubren la totalidad del universo de los cómics: organizando tanto aquellos que se han dado en la historia (en los distintos países y tiempos) como los que podrían surgir en los dominios por explorar. Y en cada caso

sus clasificaciones analizan con el mismo cuidado los cómics más sofisticados y los más populares. Sus tipologías son tratadas con una ingeniosa metodología gráfica que prueba cómo los *diagramas* resultan fundamentales en la presentación y en la conceptualización de la información. Y, por último, el hecho de que haga corresponder un *ícono* con cada concepto le permite hablar con imágenes y mostrar su elocuencia y efectividad para la memoria y para la expresividad.

Pero no se queda ahí; su trabajo no se restringe al análisis del medio, ya que mediante el estudio de los mecanismos del cómic el autor nos brinda herramientas muy ricas para comprender otros medios y la forma como nos relacionamos con el mundo a través de las imágenes. Sin duda, el proyecto es pretencioso y el autor resulta a ratos un poco ingenuo al elevarse en el vuelo teórico. Cada aspecto propio de los cómics lo lleva a una pregunta sobre las cuestiones filosóficas clásicas: la percepción, el tiempo, la comunicación, la individualidad, el arte, la humanidad. Sin embargo, McCloud consigue salir airoso en la mayoría de los casos, tanto por el sentido del humor con que maneja todo como por la agudeza con la que hace las conexiones en cada caso. Esto último, su uso de los elementos particulares para hacerse preguntas abstractas, sumado al modo como el autor se introduce a sí mismo en el libro como personaje-narrador para contarnos en “primera persona” sus hallazgos, convierten el libro en algo que va más allá de un “manual para leer cómics” y lo llevan a constituir un ejemplo muy singular de lo que puede ser un “ensayo” escrito en cómics, que ha de interesar incluso a quien pensó (o piensa) que nunca volvería a leer una historieta.

El libro se estructura en nueve capítulos, cada uno dedicado a un eje de

análisis y en el que se prueba una tesis fundamental:

1. *La definición de cómic*: los cómics constituyen un universo inmenso que se opone a la estrechez de la concepción popular del término (*Poner las cosas en su lugar*).
2. *El lenguaje de los cómics*: las imágenes en tanto que íconos pueden clasificarse por distintos niveles (y modos) de abstracción (*Vocabulario de los cómics*).
3. *La clausura*: la esencia del cómic la constituye todo aquello que tiene que añadir el lector y la potencia del “canal”, espacio entre viñeta y viñeta (*Sangre en el callejón*).
4. *El manejo del tiempo*: las viñetas no son simples fotogramas, el tiempo se introduce en ellas de modos muy diferentes (*Las viñetas y el tiempo*).
5. *Los modos de hacer visible lo invisible*: con meras líneas no se comunican “sólo” imágenes: se transmiten sentimientos, sensaciones, todos los sentidos (*La línea viva*).
6. *Las imágenes y los textos*: al contrario que en las artes más prestigiosas –novelas y pinturas–, en los cómics se articulan de modo inigualable imágenes y textos (*Mostrar y contar*).
7. *La metodología de trabajo*: en todas las artes es necesario recorrer los mismos pasos para llegar a elaborar obras de fondo (*Los seis pasos*).
8. *El color*: en los cómics, el uso del color ha estado siempre condicionado por las posibilidades de la tecnología y el mercado (*Algunas palabras sobre el color*).
9. *Resumen*: un libro se puede resumir en una serie de diagramas (*Ensamble de las piezas*).

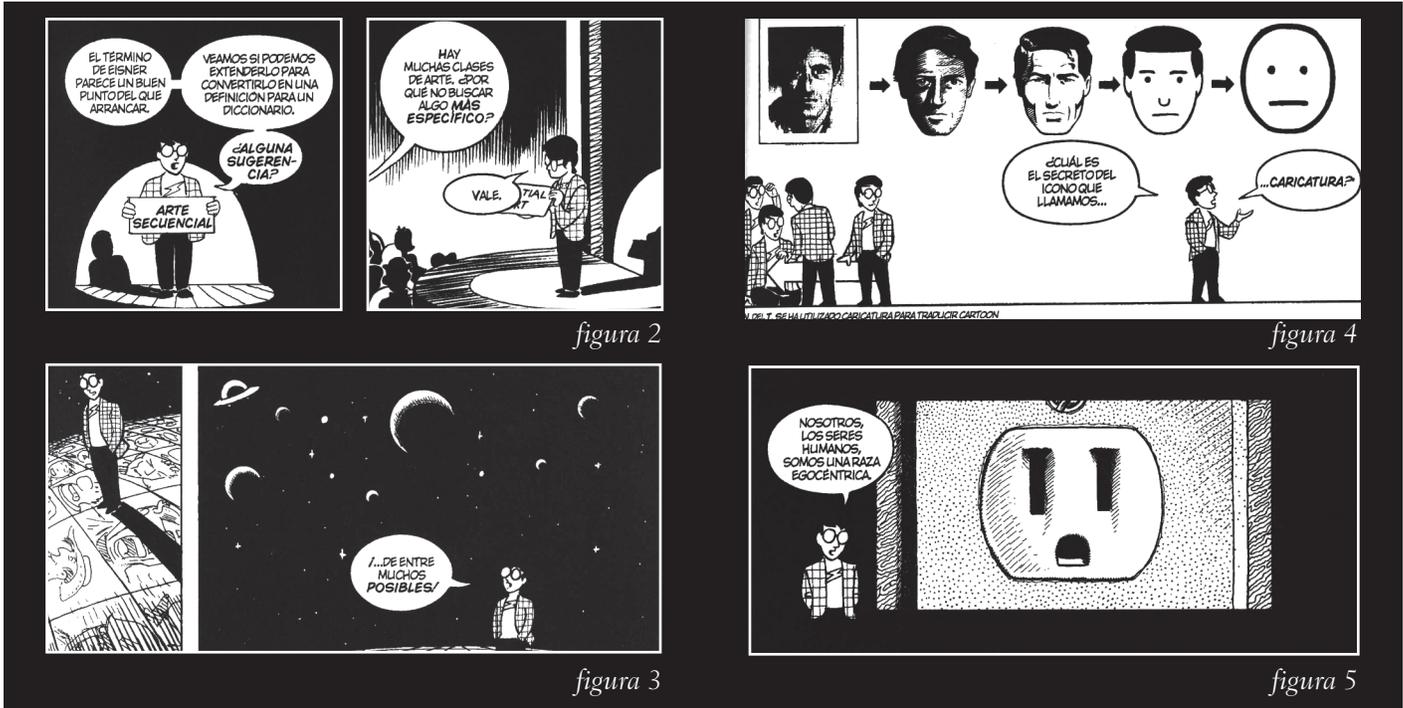


figura 2

figura 4

figura 3

figura 5

LA DEFINICIÓN DE "CÓMIC"

Ver figura 2.

Luego de poner a prueba la clásica definición de Will Eisner de los cómics: "arte secuencial" (un expositor la expone ante una audiencia exigente que sugiere todo tipo de casos que, sin ser cómics, la "cumplen": el cine, las palabras, etc.), Scott McCloud (el personaje) llega a proponer la suya propia: "Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector" (p. 9).

Esta definición le sirve para buscar expandir el uso del término que para mucha gente sólo nombra: "[libros] toscos, pobremente dibujados, semiliterarios, baratos, desechables, cosa de niños" (p. 3).

Haciendo un viaje por la historia del arte y la escritura, el autor nos descubre cómo, si nos regimos por la defi-

nición propuesta, el término cubriría no sólo aquellas publicaciones que nos muestran las tradicionales historias del cómic (que suelen comenzar alrededor de 1900), sino mucho más: desde los libros ilustrados aztecas, las narraciones con imágenes del medioevo francés, algunas pinturas egipcias, pasando por las historietas de Hogarth (siglo XVIII), y llegando hasta libros-arte de varios artistas clave del siglo XX (Lynd Ward, Franz Masreel, Max Ernst).

McCloud utiliza un esquema de tres íconos para ilustrar las distintas concepciones del espectro de los cómics: un *callejón estrecho*, que representaría la concepción ordinaria corta de miras e injusta con un arte tan variado; un *mapamundi* con retratos de los protagonistas más famosos el mundo de los cómics clásicos, que daría una idea de la posible geografía del mundo real de los cómics; y una serie de *constelaciones*, que simbolizaría el universo de posibilidades (géneros, herramientas, medios, filosofías, movimientos) que aún no han sido exploradas. Ver figura 3.

EL LENGUAJE DE LOS CÓMICS

La noción central en este capítulo es la de *ícono*, que el autor utiliza para significar: "Una imagen que es usada para representar a una persona, un lugar, una cosa o una idea" (p. 27).

A su vez, divide la noción de ícono en las categorías de: *símbolos* (para representar ideas o filosofías), *íconos de la ciencia, lenguaje y comunicación* (números, letras, símbolos matemáticos, etc.), y por último, *aquellos que representan por parecerse a su objeto*. Durante este capítulo, mostrará la omnipresencia de las imágenes icónicas en el mundo actual (señalización, publicidad, etiquetas, etc.), de modo que la teoría elaborada allí debería ser de gran interés no sólo para los interesados en el cómic y la caricatura.¹ Y además, su reflexión sobre la "imagen abstracta" (y, sobre todo, su esquematización) tendrá implicaciones

¹ Hasta ahora los más interesados en el libro parecen haber sido aquellos que se ocupan del diseño de interfaces computacionales.

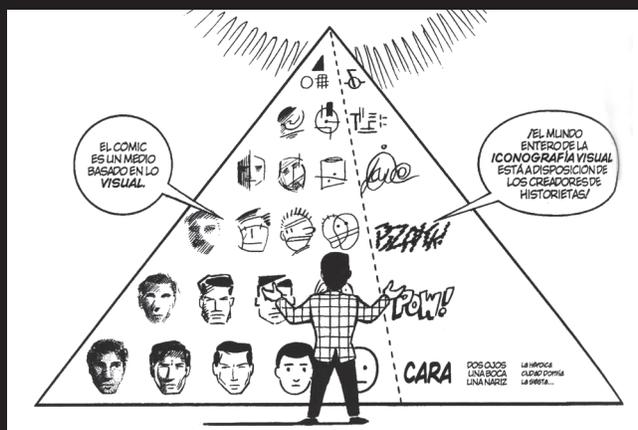


figura 6



figura 7

profundas tanto para la filosofía de la mente y de los conceptos como para la teoría del arte. Ver figura 4.

A los íconos que representan por su “parecido” es a los que más espacio dedica en este capítulo. Elabora para ellos una clasificación lineal, según el nivel de “abstracción”: un continuo que va desde la imagen fotográfica hasta el esquema clásico de un rostro (dos puntos y una rayita). Da el nombre de *caricaturas* [cartoons] a aquellas imágenes hechas de pocos trazos muy sencillos y que están, dentro del espectro, en la esquina contraria a la de la imagen fotográfica. Y basándose en el hecho (que da por comprobado y que nos ilustra muy ingeniosamente con la imagen de un tomacorriente) de que cada uno de nosotros al ver dos puntos y una línea no puede dejar de ver un rostro, McCloud intenta exponer las razones por las cuales los lectores son absorbidos de una forma tan particular por las narraciones que utilizan este tipo de imágenes de caricatura (cómic, animaciones, muñecos animados). Ver figura 5.

Esto lo lleva a una reflexión filosófica bastante especulativa, en la que propone que la concepción que cada uno tiene de sí mismo tiene forma de caricatura: al no poder vernos a nosotros

mismos de cuerpo entero, la “imagen” que tenemos de nosotros está compuesta de “ideas” de nuestras partes, y estas ideas son más bien abstracciones análogas a las de la caricatura. Al ser conscientes de nuestro cuerpo no tenemos la *imagen fotográfica* de nuestras partes sino *ideas* de las mismas. Al leer caricaturas nos identificamos con personajes que al tener tan pocos rasgos concretos “representan” siempre al lector tal como se concibe a sí mismo (esquemáticamente).

De todos modos, lo más potente de este capítulo, y quizás del libro entero, es la *teoría de la abstracción* que elabora acerca de las imágenes. Ésta se basa en distinguir los dos ejes principales en los que se usa esta noción:

- Por un lado, la abstracción *en el sentido filosófico tradicional*: que va de lo particular a lo general, y que en el caso de las imágenes va de la más realista a la más caricaturesca.
- Por otro lado, la abstracción *en el sentido clásico de la teoría del arte*: que va de la imagen realista a la imagen compuesta de elementos geométricos simples. Ver figura 6.

Como se trata de dos líneas que tienen un lado en común (la imagen realista),

el todo resulta ser un *triángulo*. Triángulo que Scott McCloud aprovecha para clasificar una cantidad inmensa de los cómics clásicos según su grado de abstracción en ambos ejes.

LA CLAUSURA

Ver figura 7.

La “clausura”, tal como la concibe McCloud, sería la característica fundamental de la percepción, según la cual concebimos un todo cuando sólo recibimos una información parcial (al escuchar el ruido de la puerta asumimos que alguien entró). Luego de una introducción de corte fenomenológico, en la que da cuenta de los muchos modos en los que la clausura forma parte de nuestra vida, el autor se ocupa del modo fundamental en que ésta tiene lugar en los cómics: el “canal” entre viñeta y viñeta. A partir de dos imágenes una al lado de la otra, el lector debe entender una acción, una situación, una idea completa. La habilidad del que escribe cada historia está en el modo como lleva al lector a “completar la historia”; en muchos casos, esa colaboración parecerá intuitiva; en otros tendrá que ser mucho más activa. Ver figuras 8a y 8b.

McCloud propone distinguir seis tipos de salto entre viñeta y viñeta:

1. momento-a-momento
2. acción-a-acción
3. tema-a-tema
4. escena-a-escena
5. aspecto-a-aspecto
6. non-sequitur

Ver figura 9.

Partiendo de esta clasificación, crea un modo de análisis para cada cómic: mediante un diagrama de barras representa la proporción del uso que se hace de los distintos saltos. Y uno de los aspectos más notorios que encuentra es que en la mayoría de los cómics, tanto norteamericanos como europeos (desde los de superhéroes, pasando por Eisner, Manara y Tardi, hasta Tintin), el esquema es el mismo: la mayoría de cortes son del tipo 2 acción-a-acción (65%), con una cierta medida de los del tipo 3 tema-a-tema (20%) y del tipo 4 escena-a-escena (15%). En todos los casos, en este tipo de cómics el eje está en la narración, en contar una historia, y ésta “avanza” principalmente por secuencias de acciones.

Ver figura 10.

No es extraño que McCloud encuentre los otros tipos de transiciones en los cómics experimentales, como los que hizo Spiegelman en los setenta, pero lo que sí resulta más interesante es el hecho de que los esquemas de barras de los cómics japoneses en general sean significativamente diferentes de los occidentales. Por un lado, utilizan una proporción mucho más cercana de los cortes de tipo 2 y 3, y los del tipo 1 sí tienen uso (en los cómics japoneses una acción puede alargarse mostrando los distintos momentos intermedios, cosa que no suele suceder en los occidentales, mucho más “sintéticos”). Pero lo más interesante es que la tran-



sición tipo 5 aspecto-a-aspecto, que en Occidente casi no se usa, en los cómics japoneses recibe alrededor de un 15%. McCloud aprovecha esta circunstancia para reflexionar un poco sobre la diferencia entre las culturas occidental y oriental, en particular, sobre la concepción del tiempo y de la noción de momento en la narración, notando cómo en los cómics japoneses un instante se toma más viñetas y se aprovecha tanto para darle un cierto espíritu al ambiente como para profundizar en el interior de los personajes.

EL MANEJO DEL TIEMPO

Ver figura 11.

Por un analogía equivocada con el cine, se toman los cuadros de cada cómic como si fueran fotogramas que representan instantes. En este caso, McCloud se encargará de mostrar con

cuidado cómo en muchos de los casos los paneles de los cómics nos cuentan un período más amplio y muchos de ellos habrán de ser *leídos temporalmente*. Conociendo la regla de la lectura en Occidente, de izquierda a derecha y de arriba abajo, el narrador aprovechará ese “movimiento de los ojos” para llenar de tiempo cada imagen y cada página. El panel se convierte entonces en objeto de análisis del libro y, al ser examinado como signo mismo, se presentarán los modos en que puede ser usado para estructurar el tiempo de una escena. Al cortarlo y estirarlo, al mezclar paneles largos con paneles cortos, este signo servirá para manejar el tiempo e incluso permitirá narrativas experimentales: bifurcaciones o bucles.

Ver figura 12.

La otra noción temporal fundamental en los cómics tiene que ver con el



figura 10



figura 11

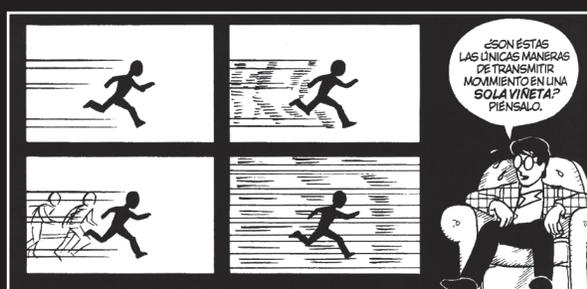


figura 12



figura 13



figura 14

modo de representar el movimiento en imágenes fijas. McCloud comienza por mostrarnos cómo esta cuestión se conecta a la historia del arte, en el momento de la invención de la fotografía y el cine, y que tiene ejemplos particularmente interesantes en las series de fotografías de Muybridge y en experimentos pictóricos como los del futurismo y la famosa pintura de Duchamp del hombre bajando la escalera. En el cómic este tema deviene un problema fundamental que no ha dejado de evolucionar en el siglo XX, cuando se ha experimentado con distintas estrategias que se han convertido en símbolos: desde el uso de las líneas de movimiento que dan idea del tramo recorrido por el móvil hasta el

uso de efectos borrosos para las figuras o los fondos (marca de estilo del cómic japonés). Estos efectos pueden ser utilizados simplemente para transmitir la idea de un movimiento, o ser incorporados de manera realmente dramática para convertirse en elementos propiamente expresivos.

LOS MODOS DE HACER VISIBLE LO INVISIBLE

Ver figura 13.

De nuevo, McCloud arranca insertando los cómics en la historia del arte. En este caso, se trata del expresionismo y las investigaciones de Kan-

dinsky, y los modos como en ambos casos se buscó representar emociones mediante la pintura (en particular, mediante los trazos y los colores). Nuestro “profesor” se concentra en la línea y las maneras como el trazo puede señalar tantos rasgos del carácter: una línea que puede ser tranquila o angustiada, racional, suave o salvaje... De nuevo, aprovecha su erudición para indicarnos las formas en que los autores de cómics han usado esas líneas para crear personajes inocentes (Disney), neuróticos (Crumb), dinámicos y amistosos (Kirby). Y esas mismas líneas que perfilan los personajes, al configurar los fondos, proveen también de ambiente y espíritu a la historia. Ver figura 14.

Para esta clasificación, sólo las explica usando ejemplos; y para el último caso da una muestra de cómo se puede usar en distintas proporciones el balance entre imágenes y textos. Sus ejemplos no lo llevan a mayores reflexiones, si bien los casos que presenta son muy útiles para cualquiera que piense hacer un cómic y no sea todavía consciente de cómo balancear en sus viñetas imágenes y texto.

LA METODOLOGÍA DE TRABAJO

En este capítulo, el autor cierra su argumento sobre la relación entre el arte y los cómics, y quizás, de todas sus elucubraciones, la que desarrolla aquí es la que luce más ingenua y arriesgada. Intenta definir en un par de viñetas lo que es el arte y cómo este resulta determinado en la evolución humana por la capacidad de los hombres de hacer cosas que no tienen un propósito definido: productos cuya finalidad no está pensada con miras a la supervivencia (todo esto contado con historias de cavernícolas que descubren el arte de modos insospechados). Como siempre, consigue ser chistoso y ágil, pero a ratos luce un poco torpe y simplón.

De todos modos, el lado fuerte del capítulo tiene lugar cuando explica su teoría de los seis pasos que debería tener toda creación artística (representados por las distintas capas de una manzana):

1. idea/propósito
2. forma
3. estilo
4. estructura
5. destreza
6. superficie.

Cada uno de los pasos queda magníficamente explicado con una serie de historias cortas de personajes que quieren dedicarse a los cómics, y cada uno sólo consigue llegar hasta un punto: el

joven que consigue pulidas imágenes (*superficie*), la muchacha que llega realmente a dominar el trazo y la construcción de figuras (*destreza*) pero no sabe narrar, el tipo que llega a ser muy buen dibujante y a contar bien historias (*estructura*) pero no se distingue del resto, la mujer que además llega a tener su propio idioma (*estilo*), el señor que luego de llegar a ese punto se pregunta: “¿Por qué hago esto?” (Cualquiera que llegase sólo hasta aquí produciría una “manzana hueca”) (p.182).

Y ante esta pregunta, McCloud propone dos posibles respuestas: “¿Pretende el artista decir algo sobre la vida o decirnos algo sobre el trabajo que realiza?” (p.178). La opción que tome lo llevará a escoger la *forma*, y convertirse en un *experimentador* (como McCay o Moebius), o a escoger el camino de la *idea/propósito*, y hacer de su arte una *herramienta* (como Hergé o Eisner), y en este caso, “contar la historia (o en el caso de la no ficción, transmitir el mensaje) adquiere prioridad por encima de la inventiva, si bien contar una historia lo más efectivamente posible requerirá cierta invención, como a menudo sucede” (p.179). No es imprescindible tomar una única opción, como prueba el caso de Spiegelman, que luego de su trabajo experimental lanzó su obra más narrativa: *Maus* (donde, a pesar de que el peso está en la historia, se siente el pulso formal del autor).

De nuevo, este esquema que presenta resulta muy útil para mirar las distintas producciones humanas, y en particular, todas aquellas en las que la noción de *proyecto* está en el corazón del asunto.

EL COLOR

Éste es el capítulo más ligero y superficial. El autor apenas señala cómo los condicionamientos iniciales del uso del color en los cómics tuvieron que ver

con la tecnología que hacía posible su reproducción y con las condiciones del mercado: tanto los costos de las tintas extras como los ingresos por captar un público más amplio. Encuentra así las razones que explican los colores planos que identifican los cómics populares de superhéroes. Añade también una nota más a su continuo de abstracción al señalar cómo el color puede dar un toque más de realismo. Y termina el capítulo indicando ciertos experimentos interesantes que ya han tenido lugar y ciertos caminos que todavía están por explorar.

RESUMEN

McCloud cierra el libro redondeando su teoría de la comunicación, en la que, a pesar de ser creada para analizar un medio en el que forma y contenido están tan inextricablemente unidos, carga todavía de un modo muy fuerte con la tradición “platónica” que tiende a separar radicalmente las “ideas” de los “materiales” que han de transmitir las. Para el autor, al parecer, los cómics son esencialmente formas de transmitir una idea de la mente del creador, y no esos libros que en sí mismos son formalmente tan ricos y expresivos.

En todo caso, hay que aceptar que, sea cual sea la concepción que tenga de lo que es una “idea”, McCloud es un genio en los distintos modos de “esquematisar” las suyas, y lo prueba en este capítulo final, donde dedica para cada uno de sus capítulos una página, o máximo dos, para “resumir” la “idea” central expuesta allí. Aquí se pueden ver aprovechados, en su máxima potencia, los íconos y esquemas que desarrolló a través del libro.

CONCLUSIÓN

El ensayo es un género muy particular en el que, si bien tiene algunas reglas, sus máximos exponentes surgen

por lo general en lugares muy distintos y no obedecen a ningún tipo de entrenamiento. Son obras singulares que consiguen, a un mismo tiempo, iluminar de modo potentísimo el terreno al que dirigen su luz, ser signos de su tiempo y marca del alma de sus autores. Se vuelven textos de obligada lectura para aquellos que se ocupan de ese terreno, pero por lo general encuentran su popularidad en otros dominios a los que abren ese terreno. Son profundos, arriesgados y personales. Dicen mucho más de lo que en principio pretenden y abren muchas puertas. Estoy pensando en textos clásicos como *La cámara lúcida* de Roland Barthes, por señalar otro clásico de los estudios visuales, junto a los cuales este libro habría de ser situado. Si bien habría que reconocer que las herramientas teóricas de *Understanding comics* son en realidad más efectivas, *La cámara lúcida* resulta mucho más sutil y profundo. Sin duda, es dentro de la categoría de los ensayos, y de los grandes ensayos, que este libro deberá ser situado.

Sin embargo, quizás el proyecto más cercano con el que debería ser com-

parado serían los videos de John Berger, *Modos de ver*; ya que son pocos los casos donde un “texto” teórico se analiza a sí mismo y usa de modo tan efectivo los medios que el mismo medio le provee. Sin meterse nunca en las honduras del análisis ideológico del teórico inglés, McCloud prueba aquí incluso más habilidad en el aprovechamiento de las herramientas que el medio que está analizando le brinda. Quizás una de las ideas más singulares que consigue probar, y de modo impecable, es cómo el cómic puede ser un medio para otro tipo de escrituras.

En su modo de pensar y decir las cosas, McCloud es claramente gringo: directo y seguro de lo que piensa; y aunque puede abusar de su ingenuidad a la hora de meterse en terrenos que no domina, lo compensa con creces con un conocimiento profundo y minucioso del objeto que lo obsesiona: los cómics.

Este libro es una muestra clara de cómo una reflexión profunda sobre un objeto particular puede dirigir tan distintas y variadas reflexiones generales.

Y, sin duda alguna, es una muestra de cómo la investigación y el trabajo teórico pueden producir objetos que son arriesgados, divertidos, retadores, hermosos, singulares, y que pueden abrir todo un mundo para aquel que dedique un tiempo para meterse en ellos. ∞

Ver figura 17.

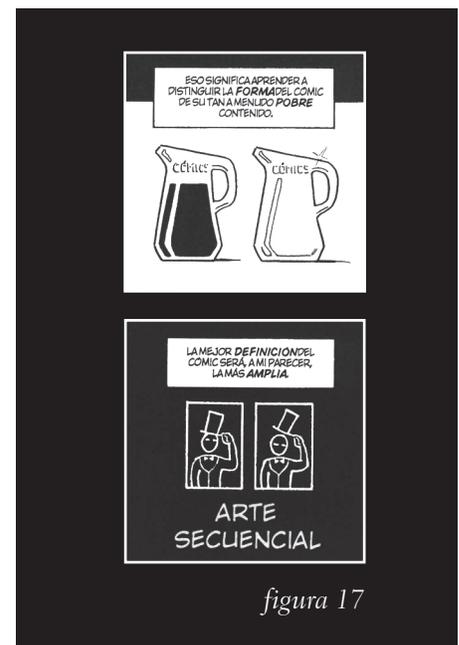


figura 17

