

## LA HISTORIETA. UN MEDIO MUTANTE

Bastarda por excelencia, la historieta ha vivido en la intersección, siempre marginal, de otros medios. Atrapada entre campos expresivos de tanta tradición e influencia como la literatura, el grafismo y el cine, se la ha analizado a menudo a la luz de estos nobles parientes y en la comparación – aquí más odiosa que nunca – ha salido perdiendo. Se han acuñado términos o se han establecido valoraciones que tienen más en cuenta sus relaciones que sus méritos propios. "Literatura en estampas", "literatura dibujada", "novela gráfica", "teatro en imágenes", "cine de papel", "cine para pobres" han sido sólo algunas de las denominaciones que muestran ese afán de vincularla y, al mismo tiempo, de paliar su cuestionable prestigio por medio de una filiación dudosa, pero de rancio abolengo. Esta actitud, tan bienintencionada como acomplejada, no ha conseguido modificar una arraigada consideración de la historieta como producto menor, marcado por la simplificación infantiloides, la exageración caricatural, la utilización del estereotipo y otras apreciaciones claramente reduccionistas. Todavía hoy, cuando se dice "esto es de tebeo" o se habla de una estética o de una narración "estilo cómic", no se está aludiendo a ninguna particularidad realmente distintiva de este medio sino a una supuesta capacidad de esquematización o de exageración que ha acabado convirtiéndose en calificación definidora. Sin embargo basta con acercarse a la abundante y diversificada producción generada en sus casi doscientos años de Historia para comprobar que la historieta no se limita a ser como el cine o como la literatura, pero en versión barata y simple. Tanto sus ingredientes constitutivos como su funcionamiento revisten unas características originales que, a poco que se analicen, permitirían situarla en el lugar que le corresponde. Ni mejor ni peor, ni especialmente deudora de unos recursos ajenos ni condenada a explotar unos géneros determinados, la historieta quedaría así definida a partir de su identidad y no de sus semejanzas, por lo que es y no por lo que se parece.

### Las figuras

La primera diferencia que permite plantear un conocimiento de este medio desde un terreno específico es tan obvia como fundamental. Para realizar su trabajo, el creador de historietas no escribe ni filma. Dibuja. Y esta comprobación, que, a fuerza de evidente, puede parecer estúpida, está cargada de consecuencias. La historieta no dispone de un conjunto de signos previamente establecidos sobre los que construir la narración. A la hora de ponerse a redactar una novela, el escritor parte de un patrimonio que le viene dado. Encerradas en esa reserva léxica que es el diccionario, se encuentran, limitadas pero abundantes, todas las palabras utilizables. Él sólo tendrá que elegir las y combinarlas – ateniéndose, por supuesto, a las reglas gramaticales y siguiendo también sus preferencias e intereses personales –, de manera que, una vez descifradas por el lector, proporcionen un significado rico y atractivo. El cineasta, por su lado, no parte de un campo tan acotado como el diccionario, pero también tiene a su alcance un territorio disponible. El mundo está ahí, ofreciendo paisajes, decorados y también las anatomías de quienes, actores o no, se convertirán en los personajes de su película. Así pues, aunque sea a partir de un repertorio de referencias tan extenso y diverso como el que le



proporciona su entorno, el cineasta, como ocurría con el escritor, sólo tendrá que escoger y organizar para poner en marcha su historia. Por el contrario el dibujante de historietas, a la hora de establecer los pilares sobre los que asentar su narración, no tiene donde acudir. Protagonistas y figurantes, ambientes y escenarios no surgen del poder evocativo de ese material preexistente que es el lenguaje ni de la contundencia de ese material presto a ser filmado que es la realidad en sus múltiples facetas. Todo lo que aparece en un tebeo surge de la nada o, mejor dicho, del milagroso contacto del lapicero – en su caso pincel – con la página – en su caso pantalla –. Así pues, en el origen de la historieta no hay selección sino creación. Esta primera diferencia hace que el historietista adquiera una mayor presencia –al menos más evidente – en su obra. Tiene que fabricar esa materia prima a partir de la cual desarrollará su historia. La forma, el aspecto concreto de cada elemento de la figuración sale directamente de su ingenio y de su habilidad gráfica. Esto hace, entre otras cosas, que su trabajo posea una marca inscriptiva, una huella de la mano y de su recorrido por el papel que el cine nunca ha tenido y que en literatura desapareció cuando la caligrafía se perdió tras las convenciones tipográficas de la imprenta. Existe por lo tanto una dimensión grafológica, ausente en los otros medios, que, además de perseguir los objetivos funcionales propios de toda narración, deja constancia de algo íntimo, personal y, como consecuencia, profundamente revelador: el trazo.

Esta fase previa por medio de la cual la historieta genera en cada ocasión el sustrato gráfico sobre el que va a construir sus mensajes depende de un conjunto de operaciones, relativamente complejas, en cualquier caso fundamentales, que, si se nos permite el término, llamaremos «proceso de configuración». Aquí intervienen un cúmulo de decisiones, conscientes unas veces, inconscientes otras, en los que se mezclan, en un porcentaje generalmente indecible, las competencias técnicas del dibujante, sus opciones estéticas y también sus estrategias narrativas. Como resultado de este proceso, el dibujante definirá, en primer lugar, el nivel de iconicidad a partir del cual va a elaborar sus imágenes. Personajes y decorados podrán estar representados con un grado mayor o menor de esquematismo y, en ese sentido, construirse de acuerdo con un detallismo "realista" o, por el contrario, con una economía de trazos funcional y expresiva. El abanico de posibilidades es amplísimo y, según donde se sitúe el dibujante, su historia adquirirá un tono o se inscribirá en un registro genérico diferente. Tradicionalmente se puede comprobar cómo, aunque las excepciones abundan, son las series de corte fantástico (aventura, terror, ciencia ficción...) las que suelen utilizar un grafismo más matizado, mientras que las series ambientadas en un entorno próximo (humor, crítica social, autobiografía...) se decantan normalmente por un estilo más ágil y despojado, basado en la síntesis caricatural. Dentro del mismo proceso de configuración se decide también el nivel de plasticidad a adoptar. Según las capacidades, preferencias o influencias del dibujante, según los efectos buscados para construir la narración, cada historieta podrá acogerse a un tratamiento gráfico o a otro. Unas veces optará por un nivel de plasticidad "apagado", adoptando un estilo neutro, eficaz y legible, pudiendo llegar a identificarse con una escuela o con una línea de dibujo ya acuñada y perfectamente reconocible. En estos casos el nivel de plasticidad se inscribe en el marco de unos estándares gráficos. Otras veces el dibujante se decantará por fórmulas más connotadas estéticamente. A nadie se le escapa que, solo por el hecho de estar elaborada

manualmente y obedecer a unas decisiones en las que se dirimen cuestiones relacionadas con la expresividad de los personajes o la ambientación de la historia, toda historieta comporta un obligado porcentaje de valores plásticos. Sin embargo, en algunas ocasiones la vinculación con tendencias pictóricas, la apuesta por fórmulas personales, la utilización de ciertas técnicas y materiales generan unos efectos que, independientemente de su funcionalidad narrativa, dotan a la obra de una dimensión que reclama la contemplación más o menos extasiada. Aquí la brillantez o la originalidad de la propuesta gráfica no sólo pretende contribuir a una mejor percepción y comprensión de la historia –aunque a veces no lo consiga – sino que, a menudo, adquiere una innegable relevancia por sí misma.

Además de estas decisiones destinadas a establecer el nivel de iconicidad y plasticidad, el proceso de configuración moviliza también otros resortes. El historietista debe determinar el aspecto concreto de esas formas que, posteriormente, se convertirán en protagonistas de la narración. Se trata de un campo de opciones en el que se perfilan anatomías, se eligen las características del vestuario y de los accesorios o se definen los escenarios. Es, en definitiva, una operación dependiente de criterios relacionados con el diseño. Aquí el dibujante se mueve entre la fidelidad a unas referencias y su capacidad imaginativa. Algunas series de contenido histórico o situadas en un contexto geográfico y social muy preciso deberán atenerse a una documentación que proporcione la imprescindible verosimilitud y el relato resulte así lo más creíble posible. Muchas obras, incluso muchos autores se han hecho famosos por su preocupación de restituir con el mayor verismo los mínimos detalles de una época o de un ambiente. Por el contrario, las series de corte fantástico, lejos de obedecer a estos planteamientos, se construyen a partir de una figuración insólita regida por la más desbordante inventiva. Así en función de la historia que pretenda contar, el historietista deberá orientar su capacidad gráfica plegándose a las exigencias de la copia fidedigna o, en el polo opuesto, dando rienda suelta a sus más insospechados delirios. Entre la imitación y la inventiva, dosificando, en función de las necesidades, lo real y lo fabuloso, pasando de un dibujo mimético a otro inventivo se organizarán las claves que rigen esta operación de diseño. Según los criterios adoptados, los personajes oscilarán entre el retrato – más o menos fiel, más o menos caricatural – y el monstruo – más o menos simpático, más o menos terrorífico –, sin olvidar, por supuesto, la amplia gama de posibilidades intermedias. Como consecuencia de ello, el lector recorrerá las viñetas identificando lo familiar o sorprendiéndose ante lo maravilloso, se moverá entre lo reconocible y lo inesperado.

Todo aficionado conoce la abundancia de historietas ambientadas en mundos fabulosos o protagonizadas por seres extraordinarios. Es una prueba indiscutible de la tendencia del diseño a explorar sus posibilidades más imaginativas. De esta manera el dibujante se libera de las esclavitudes referenciales que le obligan a depender de un modelo para reproducirlo, al menos, en sus rasgos más característicos. Como consecuencia de ello, se entrega a una dinámica exenta de obligaciones "realistas" en la que el lapicero puede abandonarse a una deriva que no tiene otro límite que la imaginación del autor y la siempre imprevisible lógica de los encuentros gráficos. Siguiendo estas pautas, se comprobará como muchos personajes se construyen a partir de un diseño de corte fantástico. Obsérvese la cantidad de protagonistas afectados por deformidades, hipertrofias, alteraciones en el color o en la textura de su cuerpo o por

extrañas distribuciones de los diferentes elementos que componen su anatomía. El tradicional esquema antropomorfo que define a quienes actúan en un relato estalla con frecuencia en miles de formas imposibles. Criaturas surgidas a partir de la combinación de ingredientes humanos con animales, vegetales o metálicos, seres nacidos de los más sofisticados implantes tecnológicos o de los más aberrantes cruces genéticos deambulan por las viñetas provocando el pánico o la risa, en cualquier caso, la sorpresa. Los humanos se animalizan, los animales se humanizan, los objetos se animan o se cargan de intenciones, los seres vivos se objetualizan y toda la figuración participa en este barullo de ingeniería gráfica en el que la fantasía desborda por doquier. Todo ello hasta alcanzar la forma irreconocible, la amalgama tentacular, la masa ondulante, la protuberancia inestable, en definitiva, el monstruo. Y aún hay más... Las osadías del diseño pueden afectar también utensilios, decorados e indumentarias. Los uniformes más disparatados, el vestuario más sofisticado desfila a través de un escenario sórdido o espectacular, construido con extraños materiales, dependiente de una inestabilidad onírica, alterado por fortuitos encuentros de impacto surrealista o regido por agrupaciones con claras sugerencias simbólicas. Aunque el marco en el que se mueve esta línea de diseño es muy amplio y sus creaciones resultan la mar de diversas, en lo que se refiere a la creación de personajes, pueden distinguirse tres procedimientos básicos: deformación o redistribución de las anatomías convencionales, hibridación entre seres u objetos pertenecientes a órdenes muy diversos y generación de nuevas formas o, si se prefiere, creación de monstruos.

Iconicidad, plasticidad y diseño no son los únicos criterios que intervienen en ese proceso que hemos dado en llamar de configuración, pero sí son los más claramente discernibles. Otros, de índole más personal, como la imaginación del autor, sus preferencias, su bagaje cultural, su capacitación o su dominio de ciertas técnicas, más que ampliar este repertorio, lo modula y lo dota de esa huella individual que acaba definiendo el estilo. En cualquier caso, este es el terreno en el que se toman las decisiones que proporcionarán al historietista esa materia básica a partir de la cual desarrollará su relato. El proceso de configuración podría definirse por lo tanto como el conjunto de operaciones encaminadas a definir, a dar forma precisa y distintiva a los diferentes elementos de la figuración. Crea los términos a partir de los cuales se fijan los aspectos y valores visuales, determina la expresividad de los personajes y también canaliza el tono de la narración incluso, como veremos más adelante, algunos de sus más significativos incidentes. Pero el proceso de configuración no sólo es creativo y decisivo en la confección de una historieta, no sólo es preexistente a la narración sino también persistente a lo largo de la narración. A diferencia de la literatura, los medios basados en la imagen no poseen capacidad nominal o pronominal, una vez que el novelista ha presentado o, de una u otra manera, definido a su personaje, no tiene que volverlo a describir. Cada vez que este hace una nueva aparición, al escritor le basta con utilizar su nombre o referirse a él utilizando un pronombre. Por el contrario, el historietista deberá arrastrarlo, viñeta tras viñeta, a través de toda la historia. Para desesperación de muchos dibujantes que se asfixian por las numerosas repeticiones gráficas a las que les obliga su trabajo, cada intervención de un personaje exige dibujarlo en todos sus detalles o modificarlo mínimamente acogiéndose tan sólo a las posibilidades diversificadoras que ofrecen los cambios de iluminación y de plano. Esta constancia del proceso de

configuración, esta presencia continuada de los mismos elementos, declinados a partir de las variaciones propiciadas por su movilidad o por su gestualidad, obliga a tomar conciencia de la materialidad que los constituye. La tarea del dibujante está sometida a un esfuerzo repetitivo que hace difícil olvidar las convenciones en las que se basa la representación gráfica. Independientemente de sus actuaciones o de sus motivaciones, los personajes, antes de desarrollar sus proyectos en el tiempo de la narración, extienden en el espacio de la página ese conglomerado de líneas y colores que los configuran. Antes de ser función, son figura. Puede que a lo largo del relato lleguen a ser algo. Por de pronto y en un primer acercamiento, se limitan a estar ahí.

## Las historias

Así pues, el proceso de configuración sitúa ya en el origen de la obra esa tensión sobre la que se basa la característica más claramente definidora de este medio. La historieta surge, se crea y se recrea a partir de ese juego, de esa dicotomía, fuente de inagotables logros expresivos, entre el tiempo de la narración y el espacio de la figuración. Por eso sus personajes oscilan entre la intención y la extensión y sus peripecias se mueven entre las necesidades de la acción y las de la exhibición. Esta impronta de su naturaleza gráfica, reafirmada en cada aparición, no se limita a constituirlos, a marcar el alcance de su impacto visual, sino que incide en su posterior desarrollo. La narración sufre los efectos de este espíritu fundador, hecho de tinta y color, y, muy a menudo, se construye en función de las particularidades y logros del proceso de configuración. Como consecuencia de su innegable dimensión espacial, tiende a establecerse entre los personajes un régimen de relaciones eminentemente topológicas. Son lo que podríamos denominar los determinismos de esa superficie de la que surge y en la que, supeditado a los avatares de la intriga, reside. Las figuras que aparecen dentro de cada viñeta viven, en definitiva, del contraste y, con frecuencia, se ven obligadas a resolver sus diferencias por medio del contacto. Pudiendo ser considerados como espacios delimitados por el trazo, los personajes, con la identidad encerrada en el contorno, tan sólo existen por el lugar que ocupan. Su supervivencia, en ese sentido, depende de su resistencia al empujón, su amenaza permanente es el desalojo y su muerte se traduce en la condena perpetua al fuera de campo. No será de extrañar que estén tan a menudo supeditados a una relación de choque, a la confrontación de línea contra línea, al cuerpo a cuerpo. Un cuerpo a cuerpo que puede revestir las formas de la agresión, pero también las del afecto. En último término peleas y abrazos, asesinatos y cópulas, punciones y penetraciones son manifestaciones distintas de un mismo régimen de relaciones topológicas.

Sean afectivas o agresivas, estas confrontaciones sirven para motivar o resolver algunos momentos clave de la intriga, pero, además de cumplir una función de climax o de punto de inflexión, también determinan buena parte de los procesos que siguen o anteceden. El cuerpo a cuerpo cordial o sensual exige cumplir con un tipificado ritual de acercamientos, de movimientos preliminares de seducción o de toma de posesión de la consistencia del otro. Antes de llegar al acto, toda una serie de preámbulos se encarga de presentar no sólo los distintos rostros del deseo sino también, para satisfacción de un

lector convertido en espectador expectante, la (e)videncia de unos cuerpos preparados para su sexual conjunción. De igual manera el enfrentamiento violento necesita un proceso de convergencia marcado por las amenazas, tensiones y desafíos. Carreras, huidas, persecuciones, caídas y todo tipo de avatares propios de la crispación y el músculo tenso marcarán buena parte del recorrido de los personajes sometidos a este régimen de relaciones. Tendremos así innumerables historias donde el conflicto se traduce en distancia y la resolución pasa por una confrontación que, para producirse, exige un recorrido, directo o laberíntico, que elimine esa distancia. Si observamos la estructura narrativa sobre la que se articulan buena parte de las historietas, comprobaremos que los desplazamientos y los precedentes o consecuentes enfrentamientos ocupan las más significativas actividades de los personajes. Pero existen numerosas narraciones en las que la naturaleza gráfica de los personajes se revela con mayor contundencia. De hecho, en algunos casos la historia se limita a desarrollar los inconvenientes o las ventajas de una particularidad anatómica. La deformidad, la cohabitación en un mismo cuerpo de elementos animales y humanos o incluso la ausencia de facciones marcan las pautas del relato o le proporcionan los principales alicientes. La originalidad de un diseño y en ocasiones también el grado de plasticidad o de iconicidad de una forma se convierten en los principales desencadenantes de la intriga. El argumento se encarga de escenificar las diversas maneras en las que el protagonista procura integrar su diferencia en un entorno que le excluye, le teme, le admira o, simplemente, se sorprende ante la maravilla, deslumbrante o terrorífica, de su aspecto. Más fuertes, más crueles, más lúcidos, más feos o más acomplexados, estos, de una o de otra manera, monstruos evolucionan por el espacio de la figuración haciendo alarde de unas características físicas que, a fuerza de singularizarlos, les convierten en protagonistas. La naturaleza gráfica de los personajes de la historieta les puede llevar también a desvincularse de las leyes fundamentales que rigen esa integridad física que, al menos en su apariencia más externa, intentan imitar. Los seres de papel y tinta no encuentran ninguna dificultad en transgredir sus límites más corporales y pueden estirarse, encogerse, hincharse, aplastarse, derretirse, rasgarse, pulverizarse, descuartizarse, en definitiva, romper esa ilusión de solidez de las que le dota un perfil, ahora en continua alteración, para entregarse a la delicuescencia, la desintegración y demás incidencias del quebrantamiento y la pieza suelta. Todo ello sin que, por supuesto, quede descartada una posterior y perfecta reconstrucción de su desbaratada identidad. Y no sólo eso. La patente inestabilidad de los personajes de historieta les puede llevar también a la mutación y al cambio de aspecto. Formas, colores y tamaños se ven implicados en un proceso de transformación, a veces gradual, a veces repentino, que desemboca en formas, colores y tamaños muy distintos. Lo que en un principio era figura humana se convierte en animal o al revés, el enclenque pasa a corpulento en cuestión de escasas viñetas, lo inanimado se anima, el paisaje se modifica siguiendo una inesperada deriva y toda la figuración queda sometida a los caprichos de la metamorfosis. Esta negativa por parte de personajes y decorados a perseverar y mantenerse fieles a unos mismos rasgos esta cargada de consecuencias. En último término es una manera bien clara de reivindicar la auténtica naturaleza gráfica de todo lo que aparece en la viñeta y, como consecuencia, de acabar con cualquier ilusión de representación realista. En cierta medida es una fórmula contundente para manifestar: esto no es un hombre, esto no es

una vaca o esto no es una pipa sino tan solo su plasmación dibujada sobre papel. Como prueba evidente de esta realidad, las viñetas se dedican a reorganizar las líneas y los colores que configuraban el objeto de partida hasta constituirse en otro bien diferente. Una evolución reveladora de que, más allá de la diversidad de las apariencias, más allá de ese mundo reflejado en las imágenes, se encuentra, como última y única verdad, esa materia inestable, reciclable, transformable en cualquier rostro o en cualquier aspecto, que es la materia gráfica.

En la historieta, por lo tanto, la identidad se arruina o se traslada. Lo uno se deshace o se convierte en lo otro. La cantidad de relatos que, de manera más o menos encubierta, utilizan este principio viene a demostrar la estrecha vinculación de este avatar con la esencia y los recursos específicos de este medio. Se podría decir en este sentido que buena parte de los personajes están afectados por "el síndrome de Nemo". Como ocurría en la obra de McCay, pionera y, en muchos aspectos, también culminación de las posibilidades expresivas de la historieta, los personajes ni existen ni consisten. Habitantes de esa dimensión un tanto onírica que es el grafismo, viven amenazados por la abolición o por la mutación. Son, en el sentido más profundamente etimológico del término, auténticos "nadie" que se encuentran atrapados en esa mecánica de la disgregación y de la agregación que convierte sus aventuras en peripecias del contorno. Si casi todos los relatos cuentan la historia de una evolución, si en casi todos los relatos literarios esta evolución afecta aspectos internos de la personalidad, no será de extrañar que, en esa superficie que es la viñeta, la evolución, para hacerse visible, afecte los aspectos más externos de los personajes. Si los protagonistas de la narración son, en el fondo, "formas", no será de extrañar que su historia dependa de un proceso de "deformación" o de "transformación".

En algunos casos estas peripecias del contorno se presentan sin otra justificación que la espectacularidad de la disolución o la originalidad de la metamorfosis escenificada. En otros la inestabilidad gráfica del personaje se justifica por medio de toda una serie de coartadas narrativas. La tecnología del futuro, los poderes de algunos superhéroes, las pociones mágicas, la catástrofe nuclear, los talismanes, los misterios de ultratumba y otras fantásticas explicaciones se encargan de cubrir con un baño de verosimilitud unos avatares que pertenecen, de hecho, a un orden muy distinto al de ese interés humano que suele sustentar toda intriga. Afloran así, una vez más, las tensiones existentes entre la dinámica propia de la figuración y las necesidades de la narración. Una de las fórmulas más utilizadas para lograr este difícil consenso es el recurso al disfraz o a la máscara. Muchos son los personajes de historieta que cambian con frecuencia de indumentaria. Normalmente lo hacen para asumir sus tareas heroicas, pero también para engañar o pasar desapercibidos. La doble identidad, tan abundante en todo tipo de series, es, en este sentido, un procedimiento encubierto para encauzar esta tendencia a la transformación. Basta con que el personaje se quite la máscara para descubrir la bella detrás de la bestia, la máquina detrás de lo humano, el lobo debajo de la oveja. Basta con que el personaje se mude para dejar de ser anodino y convertirse en el más intrépido y mejor dotado de los mortales. Desde este punto de vista la afición de los superhéroes al travestismo funcionaría como la clave para garantizar un importante número de metamorfosis por episodio. Por medio del disfraz, el dibujante consigue que un único personaje no sólo asuma dos funciones sino, sobre todo, tenga dos aspectos y a

menudo, dada la vistosidad del vestuario y los evidentes cambios de corpulencia y musculatura, perfectamente diferenciados. En último término todas estas alteraciones de la identidad, justificadas o no por la lógica narrativa, podrían obedecer simplemente a la mencionada persistencia del proceso de configuración. Al fin y al cabo, tanto las disoluciones como las metamorfosis cumplen la función primera y mas evidente de burlar esa repetición de las mismas figuras a la que el dibujante está obligado. Puede que en el fondo de la inestable identidad de los personajes de historieta se encuentre la necesidad de proporcionar al lapicero alguna alegría escenificativa, evitar que se aburra en el dibujo insistente de las mismas formas. Incluso la figuración realista, aquella que se atiene a la sólida integridad de las leyes físicas, también queda sometida a la ley de la transformación permanente. Al menos la imprescindible para dar cuenta de las alteraciones anímicas de los personajes o de la evolución de las situaciones. Aunque sea mínima, la metamorfosis – cambio de expresión en un rostro, desplazamiento por un paisaje, iluminación de un fondo...– regula el régimen de relaciones entre viñeta y viñeta. Y es que lo que la historieta cuenta, más allá del género en el que se inscriba o del argumento que desarrolle, es el relato de una mutación significativa.

### La composición y el montaje

La figuración de la historieta no sólo es persistente sino que, a diferencia del cine o de otros medios audiovisuales, también es estática. La situación y la disposición de los diversos protagonistas de la acción adquieren por ello una especial relevancia. Fijadas definitivamente en cada una de las viñetas, las formas pueden establecer entre ellas un auténtico juego de armonías y contrastes. Las masas se reparten buscando un equilibrio interno, los personajes se distribuyen en un intento de que su posición resulte lo más significativa posible, las presencias se administran en un juego de ocultaciones o de exhibiciones... Y no es que el cine no practique esta disciplina. De todos es conocido el cuidado con el que muchos realizadores plantean cada plano. Pero el dinamismo de su figuración hace que la composición resulte, si no menos vistosa o menos eficaz, si menos constante. En cualquier caso no es esta la principal diferencia que la historieta ofrece en este nivel de su funcionamiento. Esa unidad narrativa que es la viñeta se encuentra integrada en una unidad superior que es la página o, en su caso, la doble página. Y esto le permite entablar un diálogo entre los distintos planos al que el cine, condenado a la pantalla como única ventana por la que asoma la intriga, no tiene acceso. A menudo los esquemas compositivos trascienden el espacio único de la viñeta y se prolongan hacia las tiras superiores o hacia las inferiores implicándolas en una concepción de conjunto en la que intervienen tanto las líneas como los colores. Se entreteje así toda una red de correspondencias por la que circulan estrategias gráficas globales, estructuraciones de la página a partir de la forma y del tamaño de las viñetas, juegos geométricos para regir la distribución y las posturas de los personajes, gradaciones y rupturas cromáticas. . . Son tan solo algunos de los criterios compositivos activados para que, por encima – o, mejor, por debajo – de la temporalidad narrativa inscrita en cada viñeta, se constituya un espacio unificado por un entramado subyacente de conexiones. Son los efectos derivados de esa dimensión tabular que, como una de sus principales características diferenciadoras, la historieta ha explotado tradicionalmente con renovada maestría.

Para que puedan darse estos efectos de la composición tabular no sólo es necesaria la página como unidad englobadora sino también una particular articulación de la misma. Aunque debemos acudir de nuevo a una afirmación obvia, será necesario recordar aquí que las viñetas se disponen sobre la página unas al lado de otras. Establecen por lo tanto, en primer lugar, unas relaciones de contigüidad. Esta evidencia, aparentemente indiscutible, viene escamoteada por la manera habitual de consumir la historieta. La historieta se lee. Es decir, se recorre siguiendo la tradicional vectorialidad de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Eso es lo que hace que la contigüidad sea percibida como continuidad y la viñeta de la izquierda funcione como anterior a la de la derecha. Para que se produzca el necesario encadenamiento y la lectura resulte clara y fluida, hará falta la correcta puesta a punto de toda una serie de pautas gráficas. Los elementos de la figuración que permanecen estables de una viñeta a otra, convenientemente contrastados con los que varían, nos servirán de indicios para establecer una duración. Cuando el porcentaje de variaciones entre dos viñetas es muy elevado, debemos entender que ha transcurrido mucho tiempo. A veces ese porcentaje llega a ser tan alto que se produce una ruptura o un cambio de acción o de situación. Es lo que entendemos como el paso de una escena a otra. Y, si no lo entendemos, un texto explicativo deberá encargarse de resituarnos. Por el contrario, cuando predominan los elementos constantes entre viñeta y viñeta, interpretaremos que el tiempo transcurrido ha sido más bien escaso. Como puede comprobarse, también en este terreno de la articulación entre viñetas la oposición "tiempo de la narración/espacio de la figuración" se convierte en base y explicación del funcionamiento de la historieta. De igual manera que en el proceso de configuración las formas oscilaban entre la figura y el personaje, las viñetas también ven su función repartida en un doble estatuto. Son a la vez lugar y momento. Lugar donde se presentan aspectos y posturas y momento en el que transcurren acciones. Es cierto que, dada la tendencia del medio a contar historias, el valor temporal de la viñeta se impondrá con frecuencia. En estas ocasiones el blanco entre las viñetas desempeñará un papel conectivo. A través de estos espacios, aparentemente vacíos, se establecerá la unión necesaria para que el fragmento – cada una de las viñetas – se convierta en proceso – la narración –. Así pues, por estos canales circula una materia, tan invisible como decisiva, de la que se nutre el relato: tiempo. En cada historieta todos los blancos tienen el mismo tamaño, pero, tras su immaculada indiferencia, se esconden cargas muy diversas. La blanca neutralidad de los espacios interviñetales está activada por la relación de constantes y variantes arriba mencionada. Según cuál sea el porcentaje resultante de esta relación, el ritmo de la historia variará. Desde la elipsis a la iteración, una amplia gama de duraciones puede ser acogida por ese blanco de la página que fluye entre marco y marco. En función del contenido de estos intersticios la historia correrá con rapidez o se instalará en una pormenorizada lentitud.

Los objetivos eminentemente narrativos de la historieta no consiguen anular ese fundamental y fundacional espacio sobre el que se asienta. Hemos visto como los criterios compositivos trascendían a menudo el marco de la viñeta para plantearse estrategias de conjunto que englobaban la página o la doble página. Esta red de correspondencias solo puede establecerse en la medida en que los espacios entre viñetas no funcionan como lapso de tiempo sino como zona en blanco, es decir como mera ausencia gráfica. No es el único caso. También podremos encontrar dentro del

relato un régimen de articulación entre viñetas que, en lugar de administrar un tiempo, se encargue de administrar un espacio. Los travellings, en los que una secuencia se dedica a recorrer la distancia que nos aleja o nos acerca a una figura, las descomposiciones analíticas, en los que una secuencia se dedica a presentar detalladamente algunos de los elementos de la figuración, constituyen algunos ejemplos de articulación espacial. Otro tanto ocurre con las agrupaciones de viñetas que presentan un espacio global cuya unidad queda parcelada por los límites de las mismas viñetas. Y aún se encuentran mas ejemplos de este tipo de utilización... De hecho, podría afirmarse que el sistema de secuencialización de la historieta contiene siempre, mezclados en proporciones diversas según los casos, valores descriptivos y valores narrativos, es decir, una vez más, tiempo y espacio combinándose en una tensa maraña de relaciones. Dependiendo de los valores dominantes, el espacio entre viñetas funcionará como brecha, que interrumpe el contacto gráfico dentro de una misma unidad compositiva, o como sutura por la que circula la continuidad del relato.

### **A modo de conclusión**

En este recorrido a través de los criterios y operaciones utilizados por la historieta para construir sus mensajes muchos echarán en falta las referencias a otro tipo de funcionamientos. Todas las historietas parten de un obligado proceso de configuración, pero una buena parte de ellas no parecen resentirse excesivamente de esta constitución gráfica. Al menos no lo hacen hasta el punto de reducir la aventura de sus protagonistas a peripecias del contomo. Existen numerosas narraciones en las que los conflictos revisten un interés mucho más claramente humano que gráfico. Pasiones, engaños, desengaños, logros, fracasos, renunciaciones y ambiciones componen, como también ocurre en otros medios, los ingredientes más habituales de las intrigas de los tebeos. En estos casos la imagen recoge, con la contundencia que le otorga esa capacidad de plasmar aspectos y gestos concretos, las múltiples inquietudes de las personas. Muy probablemente este tipo de relatos, en la medida en que se encuentran más emotivamente implicados con las preocupaciones personales y los intereses generales, merezcan, por parte del público una mejor valoración que las deformaciones, metamorfosis o descomposiciones analíticas a las que aquí se ha aludido. Es evidente que la historieta ha demostrado a lo largo de su existencia una clara voluntad referencial y ha recogido, si no con fidelidad documental al menos con significativa pertinencia, algunos de los síntomas más característicos de nuestra época. Pero en este artículo no se ha pretendido analizar la capacidad referencial de la historieta sino la particular dinámica de esos mecanismos constitutivos que en unas ocasiones le permiten reflejar la realidad y en otras ponen de manifiesto su propia naturaleza gráfica. En ese sentido y teniendo en cuenta los objetivos perseguidos, resulta más rentable insistir en las producciones en las que afloran aquellos ingredientes básicos o aquellos desarrollos por donde respira su diferencia. Por medio de ellos no sólo se definen algunos de sus aspectos esenciales sino que también se explica su favorable predisposición para abordar ciertas situaciones o ciertos géneros. Porque, en definitiva, no se ha tratado de hablar de la capacidad de la historieta ni siquiera de su calidad sino, tan solo, de su especificidad.

También es cierto que algunos de los rasgos distintivos que hemos atribuido a la historieta se encuentran en otros medios como los dibujos animados, las narraciones infográficas y demás formulas narrativas basadas en una imagen que no esta grabada a partir de unas referencias externas, como ocurre en el cine o en la fotonovela, sino generada artificialmente. Es lógico que así sea, la historieta comparte con ellos ese proceso de configuración sobre el que se asienta. El vaivén constante de profesionales o las continuas adaptaciones de la historieta a la animación en sus múltiples facetas prueban la proximidad de las técnicas y competencias necesarias para su elaboración. Para establecer una diferencia entre la historieta y los medios anteriormente mencionados habrá que acudir a su particular manera de articular las relaciones entre viñetas. La historieta, al igual que la fotonovela, utiliza una secuencialización basada en la yuxtaposición de espacios de figuración estática mientras que los dibujos animados o las narraciones infográficas utilizan una secuencialización basada en la sucesión de planos de figuración dinámica. De esta manera, a través del contraste entre los recursos que comparte y los que la diferencian de otros medios, se consigue delimitar esa zona por donde circula la especificidad de la historieta. Una especificidad que no pretende tan solo determinar lo que le pertenece en exclusiva sino, tal y como se desprende de la etimología del término, caracterizarla como especie. Y el resultado, siempre aproximado como suele ocurrir en este tipo de búsquedas teóricas, es que la historieta obedece a una lógica distinta a la del relato literario o a la del relato cinematográfico. Como no podía ser menos dada la materia con la que se fabrica, como resultaba previsible habida cuenta de esa sangre de tinta y color que la recorre y le da vida, la historieta obedece a la lógica del grafismo. Ella es la que, más allá de la gestión editorial, le permite sobrevivir con mayor o menor dignidad pero siempre con originalidad.