

La interpretación en el medio del cómic.

Representar personajes vivos en papel.

**Trabajo de Fin de Grado
Antonio García Linares
Curso 2022-2023
Universidad de Sevilla-Facultad de Bellas Artes**

La interpretación en el medio del cómic.

Representar personajes vivos en papel.

ÍNDICE

Introducción:	7
El medio:	9
Recursos_____	9
Concepción_____	12
El texto no diegético_____	15
Mirando afuera:	19
Teatro, cine o ninguna de las dos_____	19
¿Y la animación qué?_____	22
En la página:	25
Rompiendo el molde_____	25
La pose frente al gesto_____	27
Todo está inventado_____	29
Implementación:	35
Premisa_____	35
Diseño_____	35
Guion_____	36
Decisiones_____	36
Finalmente_____	37
Ficha técnica_____	42
Conclusiones:	43
Referencias:	45

Introducción:

La interpretación en el cómic es, a falta de un término mejor, la representación de las actitudes y acciones de sus personajes. Obviamente hace referencia a la labor artística equivalente que realizan los actores y actrices en una obra teatral o cinematográfica. Quizá el hecho de que no exista una palabra para definir correctamente este concepto tiene que ver, por un lado, con cierto desprestigio de las artes narrativas que se sirven de elementos gráficos como el propio cómic o la animación; y por otro, y quizá siendo este más interesante, con nuestra capacidad para leer las imágenes y asumirlas como una realidad alternativa. Hasta el punto de que no es habitual describir que un personaje es dibujado arrogante, por ejemplo, y si lo es decir que ese personaje se comporta de forma arrogante.

El aspecto de la interpretación del cómic suele estar en la crítica asociado al dibujo, al aspecto gráfico de la obra. Esto no es incorrecto, pero es tremendamente reduccionista, ya que dicho aspecto gráfico es, en la inmensa mayoría de casos, la total formalización del cómic. El guión y el dibujo son los dos grandes bloques en los que podríamos empezar a descomponer un tebeo, pero del mismo modo que podemos entender que el guión consta de varios elementos como la estructura o el diálogo, y que podemos analizarlos y entenderlos por separado, así mismo podemos hacerlo con el dibujo.

El propósito, por tanto, de este trabajo es investigar una de esas partes que componen la formalización de un cómic. Averiguar cómo representar a los personajes durante la acción y la conversación, no como objetos en una composición visual sino como agentes activos y con la capacidad de comunicar a través de gestos, actitudes y diálogo las emociones e ideas que una autora o autor desee plasmar en sus páginas. Con los recursos y las conclusiones obtenidas de este trabajo realizaré un tebeo cuya narrativa esté esencialmente centrada en torno a la interpretación de sus personajes.

El medio:

Para poder representar la actuación en cómic, lo primero es entender el cómic. Empezaremos enumerando los elementos que el autor o autora va utilizar en la creación del cómic, después trataremos los problemas concretos que debemos resolver en este aspecto y, finalmente, comentaremos un aspecto que afecta a la interpretación, pero no se contiene dentro de esta.

RECURSOS

El cómic es un medio sumamente basado en lo convencional. Aunque exista cierta predisposición natural a asociar entre sí las imágenes adyacentes y buscar una conexión entre ellas, reconocer la relación de secuencialidad de la página de un cómic y asimilar su orden de lectura es una tarea complicada si nos enfrentamos a una página sin contexto previo. Nuestro ojo no se desplaza por la imagen de izquierda a derecha y de abajo arriba, si lo hace es porque estamos educados en la forma de leer un cómic. No hay más que ver lo que ocurre cuando pasamos a leer manga después de leer cómic occidental y viceversa. Tendemos a adoptar el orden de lectura al que nos habíamos acostumbrado ya.

Este carácter convencional ha generado una serie de elementos y recursos narrativos al cómic que son tan característicos del medio que se suelen usar como símbolos del mismo. Si buscamos ilustraciones o cartelera que traten de referenciar a otras formas de arte, veremos que utilizan como iconos en muchos casos herramientas u objetos relacionados como los pinceles para la pintura o el cincel de la escultura, algunos siendo incluso anacrónicos, como la cinta de película para el cine. Los símbolos del cómic, sin embargo, son los elementos formales que están presentes en cualquier obra, y que son los recursos de los que quien dibuja dispone para crear la obra.

Para describir estos recursos haremos una pequeña distinción entre elementos formales y conceptuales, ya que ambos son influyentes para la interpretación.

FORMALES:

VIÑETA: Se trata de la unidad secuencial del cómic. Suele representarse con un marco, pero aunque no esté presente de forma gráfica, cada instante de tiempo representado en un cómic se puede interpretar como una viñeta.

CONTENIDO: Lo que se podría llamar el dibujo, el interior de la viñeta (aunque en ocasiones sobrepase los límites físicos de esta). Es la totalidad del mundo representado en el cómic, y muchos de los elementos conceptuales del siguiente apartado están formalmente englobados aquí.

BOCADILLOS Y CAJAS DE TEXTO: Uno de los pilares identitarios del cómic es la unión e interrelación que presenta de imagen y texto escrito. Los bocadillos, además, son uno de esos elementos convencionales que caracterizan al medio. La distinción entre bocadillo y caja de texto viene del distinto carácter de los dos. El bocadillo suele representar un diálogo o un pensamiento, es decir, una voz diegética dentro de la escena. Las cajas de texto en cambio, pueden dar información directamente al lector o representar la voz de un narrador que se encuentra en un plano distinto al de la narración.

ONOMATOPEYAS: Aunque no dejan de ser texto escrito también, tienen una iconicidad y personalidad tan propia que es imposible no mencionarlas por separado. Son las representaciones del sonido en el cómic y suelen tener bastante carácter gráfico.

GUTTER O CALLES: Recurso formal que marca la elipsis existente entre viñetas. Suele estar representado como un espacio del color del papel entre los marcos de las viñetas, pero al igual que estas, puede no ser representado en absoluto. En ocasiones, en la misma viñeta se representan dos momentos consecutivos, dando a entender que se podría dividir en dos viñetas pero se ha omitido la calle.

HIPERMARCO: Se llama así al conjunto de todas las viñetas de una página. Se debe entender como un elemento aislado porque determina la relación que tendrán las viñetas y su contenido entre sí.

CONCEPTUALES:

UNIDAD NARRATIVA: Es importante entender que la página es la unidad narrativa del cómic, no la viñeta. De ahí la importancia del hipermarco. Una viñeta por sí sola contiene información, del mismo modo que las palabras sueltas de una frase. Pero esta información viene matizada por la relación formal y conceptual que se establece entre ésta y el resto de viñetas de la página, creando así un elemento que, descontextualizado, sigue teniendo un sentido narrativo propio. Obviamente, la página no deja de ser una parte del cómic, pero del mismo modo que una frase melódica tiene sentido y funciona de forma independiente al resto de la pieza musical, podemos marcar la página como ese elemento mínimo y funcional de la narración del cómic.

ELIPSIS: Entre una viñeta y la siguiente siempre existe una elipsis, ya sea de milésimas de segundo o de siglos. Este elemento que, como he mencionado antes, es representado por las calles o gutter, es imprescindible para la comprensión del cómic. Sin la capacidad del lector para rellenar con su imaginación las elipsis y generar un flujo continuo de acción, todo lo que queda son un puñado de imágenes yuxtapuestas, de instantes congelados pero simultáneos en el plano del papel. Para la creación, la elipsis significa que debemos dividir cualquier acción en diferentes instantes y decidir cuales mostrar y cuales dejar fuera, rellenando el gutter. Este desafío es de lo más crucial para la representación de los personajes en cómic.

ELEMENTOS DIEGÉTICOS: Es todo aquello que aparece dibujado: escenarios, personajes, objetos. Todos los elementos ficticios que forman parte de la historia.

PUNTO DE VISTA: Lugar desde el que se decide representar la acción. Mientras que en muchos aspectos se compara el cómic con el teatro, la libertad y el control del punto de vista lo asemeja al cine.

OMISIÓN: Una característica del medio del cómic es su maleabilidad. Dentro de los códigos de cada obra, existe un margen muy amplio que permite alejarse de una representación realista y “fotográfica” del entorno ficticio manteniendo la suspensión de la incredulidad. El recurso que mejor ejemplifica esto es la omisión de elementos que sabemos que deberíamos ver, como los escenarios, que dejan de repetirse si no es imprescindible para ubicar al lector. También se omiten otro tipo de elementos, como cuando se simplifican las figuras de los personajes para buscar un efecto cómico o expresivo, recurso muy utilizado en el manga.

TIEMPO NARRATIVO: El transcurrir del tiempo dentro de la ficción. Al igual que en la literatura, los eventos pueden ralentizarse o acelerarse. Para el cómic, esto se suele marcar con la división de la acción en viñetas. Un mayor número representa una descripción lenta de la acción, pero si utilizamos pocas la sensación es de mayor velocidad. Por otro lado, el uso de bocadillos de diálogo condiciona el paso del tiempo, pues se entiende que la “duración” de la viñeta es similar al tiempo en que tarda en decirse el diálogo que contiene.

CONCEPCIÓN

En cualquier obra artística hay que enfrentarse a muchas decisiones. Utilizar todos los elementos que hemos visto de la manera correcta puede resultar complicado, y más si pretendemos despegarnos de fórmulas para hacer algo poco convencional.

Lo primero que tenemos que entender es que, como medio visual, en el cómic hay cosas que se pueden representar y cosas que no. Como dice David Muñoz en su manual *Escribir en viñetas*, *Pensar en bocadillos*¹:

<<Si un dibujante se encuentra con esta viñeta: "El protagonista está parado frente a la entrada del túnel. Duda si seguir adelante o no. No puede parar de pensar en lo que le pasó el mes pasado en el mismo lugar.", y dibuja solamente lo que dice el guion, es imposible que el lector deduzca lo que se le está pasando por la cabeza al personaje. Para conseguir transmitirlo, el dibujante tendrá que arreglárselas para incorporar un flashback en el que se vea lo que está recordando, dibujándolo en un globo de pensamiento o alrededor del protagonista [...] No le quedará otra que reescribir el guion.>>

Para representar las emociones o los pensamientos, debemos recurrir a imágenes más complejas, que integren varias realidades en una, o que utilicen recursos convencionales como el mentado globo de pensamiento. De otra forma, también podemos utilizar las formas y los colores de formas expresivas que consigan potenciar una cierta emoción. Pero, aun así, la imagen, aunque sea dibujada, es ambigua, y la única manera de hacer saber al lector lo que un personaje puede pensar es mediante el contexto, dejando que los conozcan a ellos y a su historia.

En muchos casos, salvo que la narrativa del cómic esté muy fragmentada y se recurra mucho al texto (caso que trataremos en el siguiente apartado), las acciones de los personajes tendrán que estar descritas mediante viñetas que la descompondrán en diferentes instantes detenidos. El ritmo en que se muestren estas acciones y los puntos de vista que mostremos, dependerán de la intención narrativa. Si se trata de una acción que defina una característica de la personalidad del personaje, podremos priorizar los planos detalle y los primeros planos para presentar de forma minuciosa tanto el gesto en sí como la reacción emocional del personaje a lo que está haciendo. Si en cambio, el objetivo de la acción es otro, como en el caso de una persecución, puede que nos interesen puntos de vista más generales en los que podemos ubicar



Fig 1.
Will Eisner. Ejemplo de superviñeta. Eisner plantea las páginas como un todo, no como el simple espacio para situar las viñetas.
<<The school for girls>>, *The Spirit*, 347, 1947

al personaje en el espacio y entender a dónde se dirige.

Respecto al punto de vista suele decirse que al acercarnos a los personajes aumentamos la emoción y al alejarnos aumentamos la comprensión. El cómic puede permitirse, por la yuxtaposición de imágenes, intercalar planos muy cercanos con otros lejanos con mucha facilidad, mezclando ambas cosas. Si pensamos en el concepto de Eisner de superviñeta [fig 1], podemos ver cómo se puede plantear una imagen que impregne con su contenido y significado a la página mientras se desarrollan otras acciones en su interior. Esto puede condicionar nuestro entendimiento del espa-

cio, la emoción que transmite la página o incluso el paso del tiempo en ella.

Como mencionamos en el apartado anterior, la velocidad de la acción viene marcada por las viñetas y su ritmo está dirigido, como comenta McCloud en *Entender el cómic*, por el número de viñetas en que se divide una acción, el contenido de estas, y su forma². Aunque dividir una acción en muchas viñetas pueda dar la sensación de ralentizar el tiempo, permite también una descripción mucho más detallada sin dar la sensación de que se realice lentamente, haciendo que esta gane importancia en la historia. Por ejemplo, podemos describir un golpe en una sola viñeta, lo que nos aporta cierta información. Pero si decidimos describirlo en tres momentos (antes de dar el golpe, cuando se da y el instante después) recibimos más información. ¿Qué actitud tiene el personaje antes de golpear? Tras hacerlo, ¿le duele la mano? ¿Qué relación tiene este personaje con la violencia? ¿Qué daños ha causado?

En el caso contrario, podemos elidir la acción por completo, dejando que ocurra en la calle entre las viñetas y que el lector la complete con su imaginación. Si hemos dado suficiente información en la historia para rellenar ese hueco (en la medida que sea necesario), el resultado puede ser mucho más estimulante que mostrar lo que ha ocurrido.

Otro factor que afecta al transcurrir del tiempo es la aparición del diálogo. Los bocadillos tienen su propio tiempo, condicionado por lo que se tarda en pronunciar aproximadamente las palabras que contienen. Como señala McCloud, esto tiene que ver con nuestra experiencia vital, y que sabemos lo que duran ciertos gestos o palabras. En una viñeta en la que hablen varios personajes, podemos entender que están hablando a la vez o consecutivamente en

¹ Muñoz, D. (2020), p. 68

función de su interacción. En un plano general con muchos personajes, incluir o no diálogos supone la diferencia entre mostrar un instante detenido en el tiempo y un lugar en movimiento². El tiempo de la viñeta se prolonga en la duración del diálogo. Uno de los problemas que esto entraña es que el diálogo puede transmitir una emoción cambiante mientras que la imagen sólo puede describir una estática. ¿Con qué parte del diálogo debe asociarse lo que estamos viendo? Si la viñeta contiene varios bocadillos, puede que la actitud de los personajes deje de ir en consonancia con lo que comunica el diálogo. Hassan Otsmane-Elhaou³, en su canal de Youtube Strip Panel Naked, dedica un vídeo a hablar de este tema, poniendo como ejemplo la obra Pluto, de Naoki Urasawa [Fig 2]. Comenta que en ocasiones se utiliza como referencia emocional para la viñeta lo último que dice el personaje en esta. Pero este recurso hace que la imagen se desvincule del texto y además aporte menos información, perdiendo así relevancia. Dividiendo el diálogo en fragmentos que puedan ser representados con un mismo gesto de los personajes, es decir, fragmentos emocionales, se consigue que tanto texto como dibujo se mantengan igualmente importantes, aportando cada uno información constante sin que exista entre ellos un desfase. Luego, se puede trabajar la relación entre ellos y explotar al máximo las potencialidades de cada uno. Es cierto que esto puede resultar en un número elevado de viñetas que no siempre va a ser conveniente. Por lo tanto, saber cómo dividir la información de los diálogos y asociarla a gestos y poses de los personajes es uno de los puntos cruciales de la interpretación en el cómic.

Un recurso más que podemos utilizar es la inclusión de viñetas que no representen la acción. Utilizando las transiciones que McCloud denomina de sujeto-a-sujeto y de aspecto-a-aspecto⁴, alejamos el punto de vista de la acción principal para centrarnos en elementos externos que refuercen la idea que trata la escena o bien otros ajenos que aporten otros matices. Una viñeta de este tipo puede servir para generar tiempo, prolongando la acción de la última viñeta o marcando una pausa que puede servir como efecto dramático o como respiro o forma de añadir variedad. Se puede utilizar para mostrar elementos del entorno, como hace Mike Mignola en los cómics de Hellboy⁵ [Fig 3], con lo que crea ritmo, atmósfera y además contextualiza la acción. Si mezclamos esto con el diálogo podemos conseguir resultados muy potentes, ya que el diálogo nos mantiene anclados a la acción (normalmente una conversación) mientras la imagen nos muestra algo más allá de esta, creando los efectos ya mencionados u otros nuevos, al resonar las palabras que dicen los personajes con la imagen mostrada.



Fig 2. Página de Pluto, de Naoki Urasawa, (2003-2009), analizada en el vídeo Otsmane-Elhaou



Fig 3. Fragmento de una página de Hellboy: El cuerpo (1995), de Mike Mignola.

EL TEXTO NO DIEGÉTICO

En etapas anteriores, el cómic se caracterizaba por estar inundado de texto. La narrativa se enfocaba principalmente en el lenguaje escrito y las viñetas servían para ilustrarlo, en ocasiones incluso siendo reiterativas. Era extraño que una viñeta se compusiese sólo de imagen, y se usaba la narración escrita como manera de transmitir aquello a lo que el dibujo por sí solo no alcanzaba.

Actualmente, la narrativa del cómic está mucho más basada en lo visual. Se pretende contar con las imágenes. Esto va asociado al desarrollo del lenguaje visual del cine, que también sufrió una transformación similar, reivindicando la preponderancia de la imagen. Pero sobre todo se debe a una evolución paralela dentro del propio medio del cómic, en la que se atribuye un papel principal a Bernard Krigstein⁶, especialmente por su trabajo en la historia breve “Master Race” [Fig 4].

En la actualidad, los autores poseen suficientes recursos como para no tener que acudir al texto si no es necesario. En casi todos los cómics que se publican a día de hoy la mayoría del texto escrito forma parte del diálogo, con ocasionales anotaciones o bloques de texto. Incluso existen cómics mudos como “¡Baboon!” (2019) [Fig 5] de Pau Escápula.

La pregunta entonces es ¿qué lleva a una autora o autor a crear un cómic con una gran abundancia de texto? Dejando de lado la posibilidad de que quiera asemejarse a los tebeos de otras épocas, es un buen primer acercamiento el pensar que las sensaciones que transmite este tipo de cómic es diferente a uno más basado en el lenguaje visual. A mayor cantidad de texto mayor cantidad de recursos propiamente literarios podemos usar, y más cercana es la experien-

² McCloud, S (1994), p. 98-101

³ Crítico especializado y rotulista, editor de la revista especializada en cómic PanelxPanel.

⁴ McCloud, S. (1994) p. 70-71

⁵ Creador, guionista principal y dibujante del personaje de Hellboy.

⁶ B. Krigstein (1919-1990), pintor y dibujante de cómics. Publica “Master Race” en 1955 en la revista Impact.



Fig 4.
Página final de Master Race (1955), de Bernard Krigstein. Publicado en la revista Impact. La representación de movimiento en secuencia y en la misma viñeta fue altamente influyente.

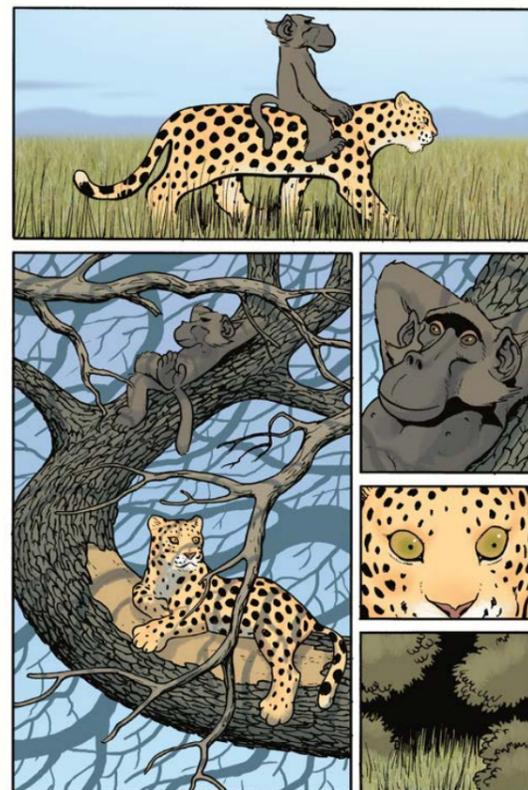


Fig 5.
Página Baboon!, (2016), de Pau Escápula.

cia de lectura a la de una novela. Pero un aspecto más importante y crucial a la hora de elegir esta forma expresiva frente a la estrictamente literaria es que en el cómic la autora cuenta, ya de partida, con dos voces.

Para desarrollar más este tema, analizaremos brevemente la obra “Fun Home” (2006) de Alison Bechdel. En ella, la autora nos describe una historia autobiográfica a través de viñetas en las que siempre está presente la narración escrita en primera persona. Esto nos permite a los lectores mantener siempre presente el contexto temporal y el carácter de relato vivencial de la obra. La voz de Bechdel, narrando desde su presente su pasado, nos crea una sensación de conversación y fija en la mente la idea de la historia como recuerdo, mientras que otras historias similares tratarían de transportarnos directamente al tiempo en que trascurren.

Volviendo al tema de las dos voces, Bechdel muestra capacidad para narrar su historia usando cualquiera de los dos recursos (imagen y narración escrita) por separado. Pero al combinarlos puede decidir cómo distribuir la información de manera más eficiente. Las escenas pueden estar cronológicamente muy desordenadas porque el texto nos mantiene unido el hilo temático y narrativo. Recurre mucho a usar el texto para describir una situación de forma general mientras que las imágenes nos muestran una escena concreta que ejemplifica lo que está diciendo. Esta es una forma de complementar ambas voces, que en el libro de Bechdel nunca se reiteran la una a la otra. Otra forma de aprovechar el recurso es introduciendo en la imagen detalles que no están en el texto. Al dibujar y plantear un escenario, libera al texto de la carga de la descripción, y muestra cosas en un golpe de vista que en texto requerirían un párrafo entero describir. En otras ocasiones, el texto expresa ideas más alegóricas o se permite

hacer reflexiones o divagaciones mientras que las viñetas siguen ancladas a la realidad cotidiana de lo que narra. Por ejemplo, en la página 10 [Fig 6], Bechdel contrapone a su padre con el personaje de Jimmy Stewart en “¡Qué bello es vivir!” y después lo compara con Dédalo, todo mientras las viñetas se mantienen en una misma escena cotidiana. En otro ejemplo [Fig 7], parece describir con bastante exactitud lo que ocurre, pero la imagen ilustra el texto y el texto completa la imagen, ya que describe cómo se sentía en ese momento.

En la página posterior a esa [Fig 8], el texto describe de una forma casi expositiva la sensación de la autora, y es la imagen la que consigue dotar a la página de poesía, creando una imagen que dice mucho por sí misma pero que el texto subraya para que la emoción sea absolutamente precisa.

En lo que concierne a la interpretación, los personajes y sus acciones quedan liberados de muchas de sus funciones usuales gracias al texto. La cuestión consiste más en qué mostrar para que las imágenes resuenen con el texto de forma interesante. Además, tenemos que tener en cuenta que imágenes acompañan a qué texto y que dentro de la página todo el texto y todas las imágenes se relacionan entre sí. Bechdel hace uso de esto al encadenar escenas. En ocasiones, las viñetas cambian a una escena de la que aún no está tratando el texto, pero nos sirve para introducirnos, genera una ligera tensión que se resuelve cuando el texto finalmente aborda esas imágenes. Los personajes de “Fun Home” rara vez aparecen representados en primer plano, y se omiten muy pocos detalles de los escenarios. Cómo se mueven y dónde están los personajes es tan im-



Fig 6.

portante como sus emociones (las cuales, además y dada la historia, tienden a reprimir). Se trata de la historia de una familia y una casa, por lo que solemos tener una visión de los personajes en un espacio, y de la manera en que interactúan entre sí. En adición a eso, y como la propia Bechdel narra:

<<Nuestra casa era como una colonia de artistas. Comíamos juntos, pero a parte de eso cada uno se ensimismaba en sus distintas aficiones. Y, en ese ensimismamiento, nuestra creatividad adquirió un cariz compulsivo [Fig 9]>>

Por lo que la importancia de la acción y de la conexión con lo que uno hace es fundamental en “Fun Home”.

Como nota final del apartado, sería interesante mencionar que este tipo de cómic tiene un enfoque cercano a la literatura (arte que, de forma muy lógica viendo el resultado de la obra, tiene

una presencia constante en “Fun Home”) pero el planteamiento de sus viñetas sigue siendo más cercano al cómic que a la ilustración, por ejemplo. Las poses y la forma de actuar de los personajes tienen claros fines narrativos, y el texto puede condicionar, pero nunca eliminar la necesidad de que esto sea así.



Fig 7

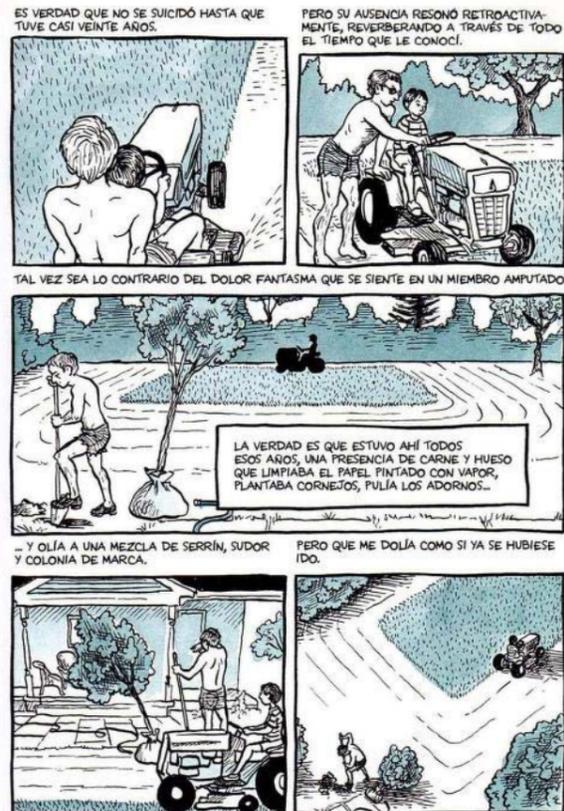


Fig 8

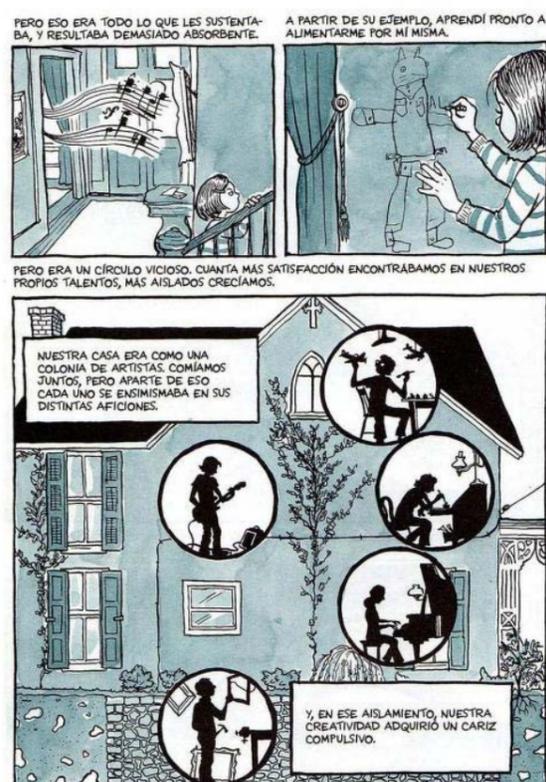


Fig 9

Mirando afuera:

TEATRO, CINE O NINGUNA DE LAS DOS

El autor de cómics Isaac Sánchez suele decir que la interpretación en cómic tiene más que ver con el teatro que con el cine. El dibujo, al ser una versión simplificada de la realidad, puede perder matices emocionales, por lo que para transmitir una emoción es necesario en muchas ocasiones exagerar aquello que se intenta transmitir, del mismo modo que un actor de teatro realizará gestos más exagerados para que hasta los espectadores de las últimas filas comprendan las emociones del personaje. Esto viene respaldado por Scott McCloud y por Will Eisner, en sus respectivos manuales.

Otro elemento que asemeja las artes del tebeo y el teatro es la disposición del espacio. La tesis del ya mencionado Enrique Bordes, trata en exclusiva de las relaciones entre el cómic y la arquitectura, e incide varias veces en la similitud entre la página del cómic y una escenografía teatral. También es citado en su tesis Cris Ware, que expresa su preferencia por puntos de vista en los que se vea a los personajes de cuerpo entero y en relación con el espacio (más teatral) y que considera que esta es la forma más natural y propia de hacer un tebeo⁷. [Fig 10 y 11]

“De manera deliberada también evité entender la viñeta como el visor de una cámara [...] Encuentro que el modelo teatral de cómics en el cambio de siglo (del XIX al XX), donde los personajes se dibujan como figuras de cuerpo entero, siempre sin cortar, y raramente cambiando escala es mucho más honesto y en sintonía con lo que pienso que es la vida real. Y ese acercamiento permite que las imágenes de la página cobren vida de una manera más legible, de hecho: se convierten en dibujos en sí mismos, más que en representación de cosas.”

⁷ Ware, C. (2011), como aparece citado en Bordes (2015), p. 58

El propio Bordes cuenta más adelante como la imagen fotográfica afectó a las composiciones del arte plástico⁸.

“Pero quizás el cambio más sutil en la mirada es la manera misma de presentarla, de encuadrarla, el corte de la fotografía instantánea, como indica Scharf. La cámara no puede evitar hacer encuadres instantáneos accidentados, siluetas que entran en campo, caballos que se escapan de él, sujetos que centran el interés convirtiendo el resto de la realidad en puro marco de contexto.”

Por otro lado y como hemos dicho antes, el control absoluto del punto de vista asemeja el cómic al cine, y permite interpretaciones más centradas en detalles y pequeños gestos. También existe un control absoluto del tiempo, y aunque esto pueda suponer en ocasiones un desafío para hacer que las acciones tengan un ritmo natural, permite muchas manipulaciones muy interesantes. Además, sumado a que el dibujo permite suspender aún más la incredulidad que la imagen fotográfica del cine, todas estas manipulaciones del tiempo se utilizan de forma mucho más cotidiana.

Pero pensar en las semejanzas entre estas artes también lleva a cuestionar sus diferencias. Especialmente en aquellas que hacen del cómic un medio único. Una de estas cualidades es la unión de esas formas distintas de plantear la página. El lenguaje más teatral y el más cinematográfico son igualmente válidos e incluso pueden y suelen coexistir en las mismas obras. El otro elemento diferenciador es la simultaneidad de las imágenes. En cine o en teatro pueden ocurrir varias acciones a la vez, pero todas avanzan igualmente en el tiempo, por lo que



Fig 10 y 11.
Dos páginas de Building Stories (2012), de Cris Ware.

se disputan nuestra atención. Cómo el ritmo de lectura del cómic lo marca el lector y las imágenes pasadas coexisten con las futuras, es muy sencillo representar varias acciones simultáneas sin que el lector sienta en ningún momento que se está perdiendo parte de la información. Además, la superposición permite ver diferentes ángulos y puntos de vista a la vez. Podemos tener el antes y el después, el plano general y el detalle o las dos caras de la moneda en la misma imagen. Un ejemplo muy bueno de esto es la obra “Los ojos del gato” [Fig 12] de Alejandro Jodorowsky y Moebius⁹. La página izquierda siempre presenta el mismo punto de vista de un personaje mirando por la ventana, mientras que la página derecha desarrolla lo que ocurre en la ciudad que observa.

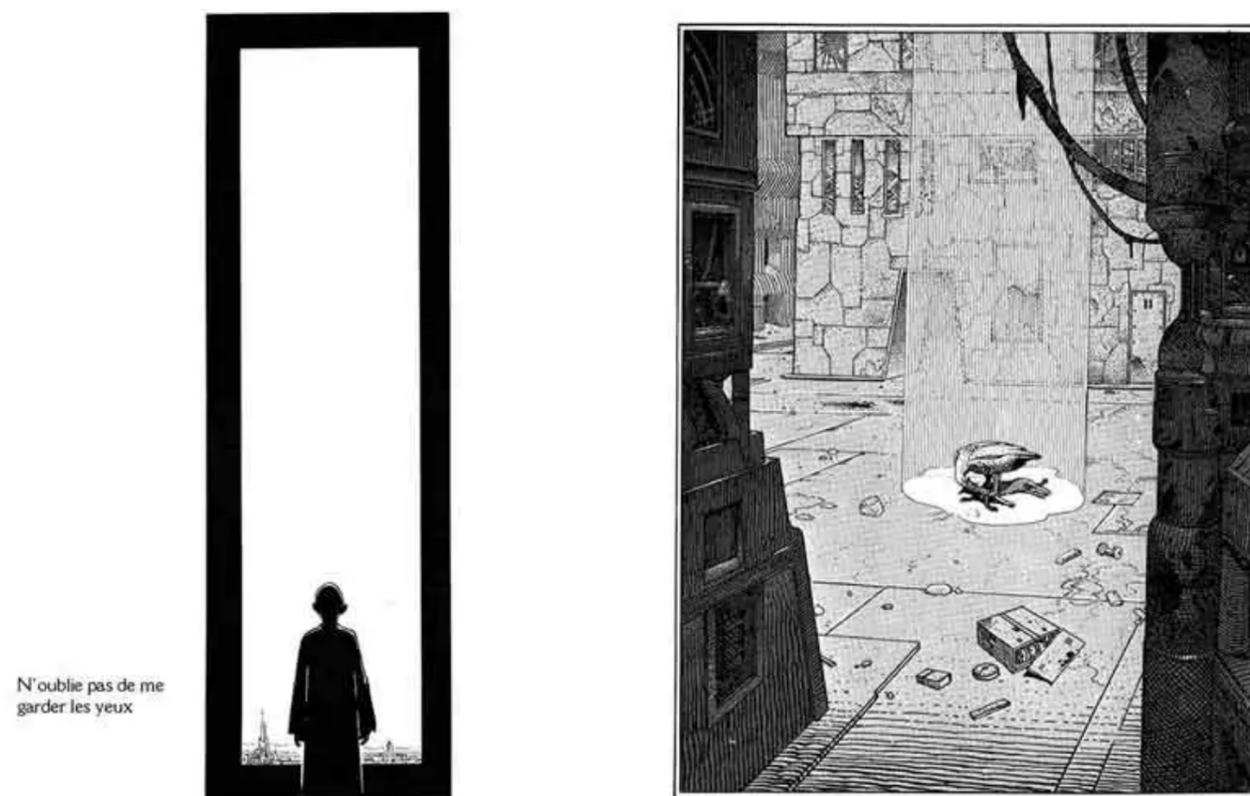


Fig 12.
Muestra de una doble página de Los ojos del gato (2010), editado por Norma Editorial.

⁹Jean Giraud (Moebius) (1938-2012) y Alejandro Jodorowsky (1929), dibujante y guionista respectivamente. Han colaborado en diversas ocasiones, siendo la más reconocida de ellas “El Incal” (1980-1988, Revista Métal Hurlant).

¿Y LA ANIMACIÓN QUÉ?

El medio de la animación es otro que tiene muchos rasgos en común con el cómic. Al fin y al cabo, ambos son medios narrativos que se sirven del dibujo para contar sus historias (aunque en la animación ahora se priorice el 3D se siguen manteniendo muchos de los principios). Es por esto que ambos medios utilizan un mismo recurso, especialmente en sus obras fundacionales y más icónicas: la caricaturización. Scott McCloud presenta la caricaturización como un recurso que permite la identificación con los personajes. Justificando que, al no tener nosotros una imagen permanente de nuestra propia cara, nuestra autoimagen es más un producto mental simplificado que un simulacro realista de nuestro rostro¹⁰.

El uso de la exageración es también frecuente en ambos medios. Como hemos mencionado, el dibujo permite un grado más elevado de abstracción que la imagen fotográfica, lo que en narrativa deriva en una mayor suspensión de la incredulidad. Solo tenemos que pensar en los personajes del Coyote y el Correcaminos y en cómo desafían las leyes de la física de forma que nos parece totalmente natural sin necesidad de justificación alguna. Lo que se pierde en realismo se gana en iconicidad y legibilidad, aunque es cierto que también se puede perder cierto grado de libertad en términos de la sutileza de la interpretación (menos líneas, menos información, por lo tanto menos matices) de ahí que la exageración se vuelva a veces indispensable.

La diferencia entre las dos formas artísticas, por otro lado, es muy obvia. La animación trabaja con imágenes en movimiento (movimiento que, por supuesto, es una ilusión, pero una que no requiere la participación activa del espectador para que se produzca) mientras que el cómic se presenta con imágenes estáticas. El movimiento en la animación debe ser visto mientras que en el cómic debe ser comprendido y recreado en la mente de quien lo lee. Por lo tanto, y aunque ambos medios se trabajen dibujando una secuencia de imágenes, el planteamiento es muy distinto. La animación requiere de una secuencia muy completa que pueda transmitir una sensación de movimiento que engañe al ojo. El cómic tiene que mostrar una secuencia incompleta que transmita el movimiento a la mente del lector. En cierto sentido esto aproxima el cómic a la literatura, ya que los acontecimientos ocurren realmente en la mente del lector, no fuera.

Y es por esto que, si detenemos una animación podemos encontrarnos con un fotograma sin sentido y difícil de comprender, como los que utilizan el efecto de “smearing” [Fig 13], ya que estos tienen que funcionar en el flujo constante de imágenes. Las viñetas, por el contrario,

necesitan ser siempre comprendidas (salvo que se busque conscientemente confundir), porque para que el lector recree la acción debe comprender lo que los personajes están haciendo. Esto nos da una clave de cómo debemos pensar a la hora de dibujar la interpretación de los personajes. Debemos alejarnos de medios similares que se basan en el movimiento y pensar en poses, elegir instantes detenidos en el tiempo que muestren los gestos de forma clara y que se encadenen bien con los siguientes para dar la sensación de un movimiento fluido.



Fig 13.
Ejemplo de fotograma que produce el efecto de movimiento o “smearing” en un capítulo de Los Simpsons.

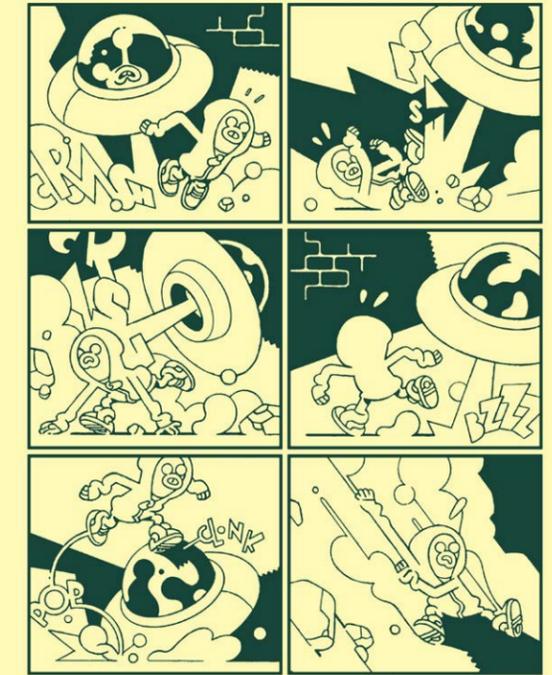


Fig 14.
Página de Ruido (2023), de Antonio Hitos. Los cambios de posición de los personajes son demasiado bruscos como para entenderse como consecutivos, pero dan la sensación de una acción acelerada.

También es cierto que las elipsis nos permiten (y a veces nos exigen) crear poses que se encadenan más en términos de legibilidad que de realismo. Si seguimos los consejos de dibujantes sobre el flujo de la acción en la página, nos podemos imaginar cómo crear esa ilusión. Un movimiento debe guiar al siguiente no solo de forma visual (si se puede) si no también conceptualmente. Eso permitirá dar la sensación de una interpretación realista. Aunque, por supuesto, en ocasiones se puede romper ese flujo para generar tensión u otro tipo de efectos. En ocasiones, los movimientos ilógicos o poco realistas son más eficaces y expresivos [Fig 14].

Al final, lo que permite que interpretemos las viñetas como partes de una misma acción es la coherencia interna del relato. Que los personajes mantengan la postura cuando sea necesario y la rompan si conviene, que parezcan estar cambiando de pose constantemente si se sienten confusos o que sigan un recorrido visual muy claro si sus movimientos son ágiles y precisos. Todo esto mantiene unido el relato y al lector conectado con la historia.

¹⁰ McCloud, S. (1994) p.35-41

En la página:

ROMPIENDO EL MOLDE

En la página, el autor dispone de muchos recursos para contar su historia y potenciar la interpretación. Pensemos en la omisión. Eliminar el fondo es una forma de centrar nuestra atención en los gestos de los personajes. Se puede eliminar incluso el marco de algunas viñetas concretas, como hace Juanjo Guarnido [Fig 15].

Los personajes, además, conviven en el espacio con el resto de elementos formales del cómic y pueden interactuar con ellos. Esto, que en medio basados en la imagen fotográfica sería tremendamente artificial y requeriría del uso de efectos especiales o visuales, en los tebeos es tremendamente natural y en ocasiones no resulta ni siquiera llamativo. Que un personaje sobresalga por encima del marco de una viñeta puede acentuar su pose. También existen formas más sutiles, como que un personaje mire en la misma dirección en la que se encuentra la viñeta que muestra el objeto que está mirando. Y por supuesto, a lo largo de la historia del medio se han utilizado todo tipo de recursos expresivos para acentuar las emociones de una escena o los movimientos de los personajes. Ya sean líneas cinéticas que representan el movimiento, iluminaciones artificiosas para dar efectos concretos o una inmensidad de trazos muy expresivos como es propio del manga, los elementos puramente gráficos subrayan la acción y dotan a la imagen de una fuerza mayor. La forma de utilizarlos depende únicamente de la imaginación de los y las dibujantes [Fig 16].

La simultaneidad de los momentos en la página también permite comunicar a un nivel más que el de la simple acción. Si leemos una de las páginas de pelea de Jack Kirby [Fig 17], entendemos enseguida que lo que estamos viendo es una batalla en la que los personajes se mueven y reaccionan velozmente. El caos y el frenetismo de todas las imágenes juntas transmite una sensación de caos y aceleración a pesar de que las viñetas individuales se puedan leer con absoluta claridad. De modo opuesto, mantener constante la composición a lo largo de varias viñetas genera una estabilidad y una sensación de quietud que llega al lector de forma inmediata. Y si se mantienen diferentes valores de plano para personajes distintos, estamos narrando visualmente la relación que existe entre ellos.



Fig 15. Página de El Buscón en las Indias (2019), de Juanjo Guarnido y Alain Ayroles. Ejemplo de cómo se pueden omitir por completo el escenario, ya sea dejándolo como un fondo de color o totalmente en blanco



Fig 16. Página de One Punch Man (desde 2012), de One y Yusuke Murata. El cambio de registro gráfico sirve para transmitir la indiferencia del protagonista hacia lo que está viendo.



Fig 17. Ejemplo de doble splash-page de acción de Jack Kirby, en la que multitud de acciones ocurren a la vez.

Es también muy importante tener en cuenta qué es lo que vemos. Si se representa una acción de manera que se recalquen los detalles nos puede quedar una página con imágenes muy fragmentadas que despersonalice a quien actúa. Podemos ver sus manos, o sus pies o partes de su cuerpo en relación a los objetos que utiliza, pero nunca a la persona al completo. Si no nos transmite su reacción a lo que está haciendo, es tarea del lector imaginarlo.

Y es en la elipsis, centro de toda la interpretación, donde suele caer la mayor parte del peso de todo. Cambiar la elipsis es cambiar el ritmo de la acción, lo que puede tener un efecto inmenso en su tono. Si un personaje dice que no va a hacer algo, duda, y al final lo hace, es la elipsis lo que marca la diferencia entre un aproximamiento cómico a la escena o uno dramático. Si pasamos directamente de su declaración al acto que la contradice, la mayoría de los lectores se reirán. Si en cambio, dedicamos seis viñetas a ver al personaje titubear y resistirse antes de ceder, nos estamos sumergiendo en un viaje emocional más profundo.

LA POSE FRENTE AL GESTO

La naturaleza estática del cómic nos lleva a plantearnos los métodos más efectivos para transmitir emoción a través del cuerpo de los personajes. Podemos distinguir dos a priori: pose y gesto.

La diferencia principal radicaría en la inclusión de movimiento. Mientras que la pose es una actitud estática, el gesto se trata de una acción que se desarrolla en el tiempo. Entendemos aquí pose en una definición amplia que abarcaría también el concepto de postura. Podemos considerar la pose como una postura deliberadamente adoptada, y dado que incluso cuando nuestros personajes no tienen la motivación de transmitir nada con su postura, siempre está presente la intención de comunicación del autor a través de esta, es lícito considerar que cualquier postura en un cómic es una pose.

En un principio, la pose debería ser siempre representada con una única viñeta (salvo que queramos dar sensación de estatismo o quietud), y el gesto con una secuencia, para marcar el paso del tiempo. Sin embargo, existen recursos que nos permiten representar un movimiento en una única viñeta. Las famosas líneas cinéticas, tan frecuentes en los géneros centrados en la acción, son uno de ellos. También cabe la posibilidad de mostrar una pose a través de varias viñetas, creando así un efecto más descriptivo que narrativo. Existen también gestos que pueden representarse en una sola viñeta, como guiñar un ojo. Y se puede incluso considerar que mostrar únicamente un momento detenido en el tiempo de una acción es representar una pose más que un gesto, por ejemplo, si mostramos a una persona clavando una pala en la tierra, entendemos que está cavando, pero no se representa el movimiento propio de la acción.

La elección de la pose muestra una actitud más pasiva de los personajes, pero nos permite

contemplantolos mejor. No es de extrañar que muchas introducciones de personajes en una historia se hagan con una gran pose, en la que no sólo vemos el diseño del personaje [Fig 14], sino que se nos presentan mediante su lenguaje postural, los primeros esbozos de su personalidad. El gesto, en cambio, puede guiarnos más a considerar la acción, y requiere de mayor sutileza para transmitir elementos de la personalidad [Fig 15].

En el medio del cómic, se tenderá a representar a los personajes en las actitudes más dinámicas del gesto cuando se requiera expresividad y acción, y se recurrirá a las poses en busca de mostrar emociones más contenidas y rasgos psicológicos. Como hemos visto, la línea que separa ambos conceptos puede ser difusa, pero tener esta distinción en consideración puede ser muy útil para crear una interpretación eficiente.



Fig 14. Fragmento de otra página de EL buscón en las Indias. La postura de la viñeta 1 nos permite entender perfectamente la actitud de este personaje, que contrasta con la del protagonista en la viñeta 3.



Fig 15. Fragmento de una página de Oleg (2021), de Frederik Peeters. En la primera y última viñeta vemos gestos representados en una única viñeta, haciendo que no se presente únicamente una pose estática.

TODO ESTÁ INVENTADO

Algunos ejemplos de autores que me han influido o inspirado a la hora de plantear la interpretación de los personajes en mis cómics. Destacando aquí la labor de los dibujantes, que son los encargados de plasmar en la página las interpretaciones de los personajes. Generalmente los guiones no suelen incluir una información muy detallada de la interpretación, aunque valdría la pena estudiar cada caso. Todos los autores aparecen nombrados en el apartado "Obras Referenciadas".

Misantropía Dura, de Bará.

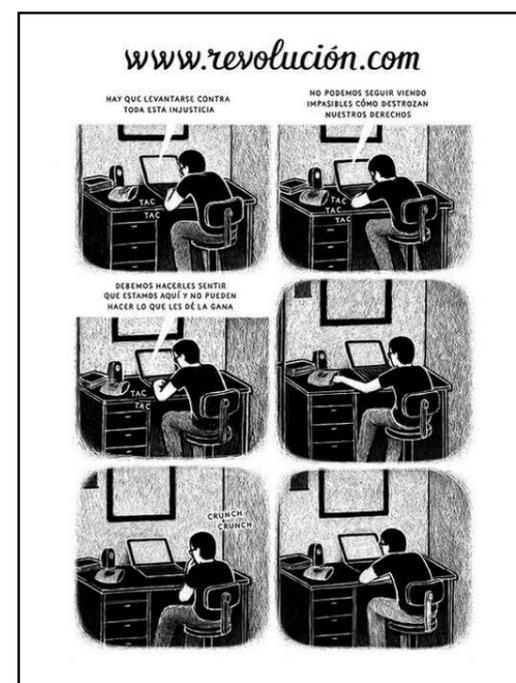
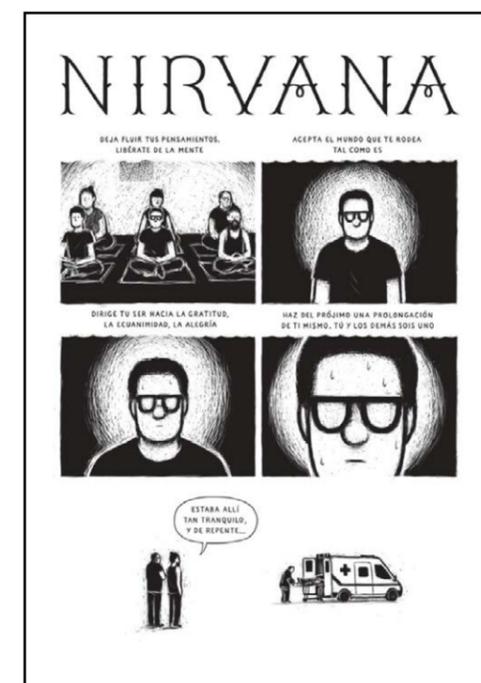


Fig 16 y 17. Páginas no consecutivas de Misantropía Dura.



La escasa variación en el personaje y los pocos gestos con los que construye las escenas son muestra de la versatilidad del carácter icónico de los personajes de cómic. Con una imagen prácticamente idéntica mientras avanza el diálogo somos capaces de imaginar todo un viaje emocional en el interior del protagonista. [Fig 16 y 17]

Paco Roca.

La cotidianidad con que Paco Roca narra sus escenas hace que estén llenas de vida. Utilizan-



Fig 18 y 19.
Páginas no consecutivas de El invierno del dibujante (2010), de Paco Roca.

do puntos de vista sencillos, que favorecen la claridad frente al alarde formal de unas perspectivas complejas, muestra a personajes que se mueven con naturalidad, sin necesidad de ser excesivos. También centra la atención en pocos elementos, dando importancia a cada gesto [Fig 18 y 19].

Bradley de él, de Connor Willumsen.

Las deformaciones del personaje dentro de unos parámetros de absoluta iconicidad, la exageración por la vía de lo gráfico y de la imagen surrealista [Fig 20]. Esto ya hace destacar de por sí la obra de Willumsen, pero además sus páginas suelen tener en este libro un ritmo particular: comenzando con grandes viñetas, escenarios detallados y perspectivas complejas que en ocasiones se entremezclan entre sí; en las conversaciones tiende a reducir el tamaño de las

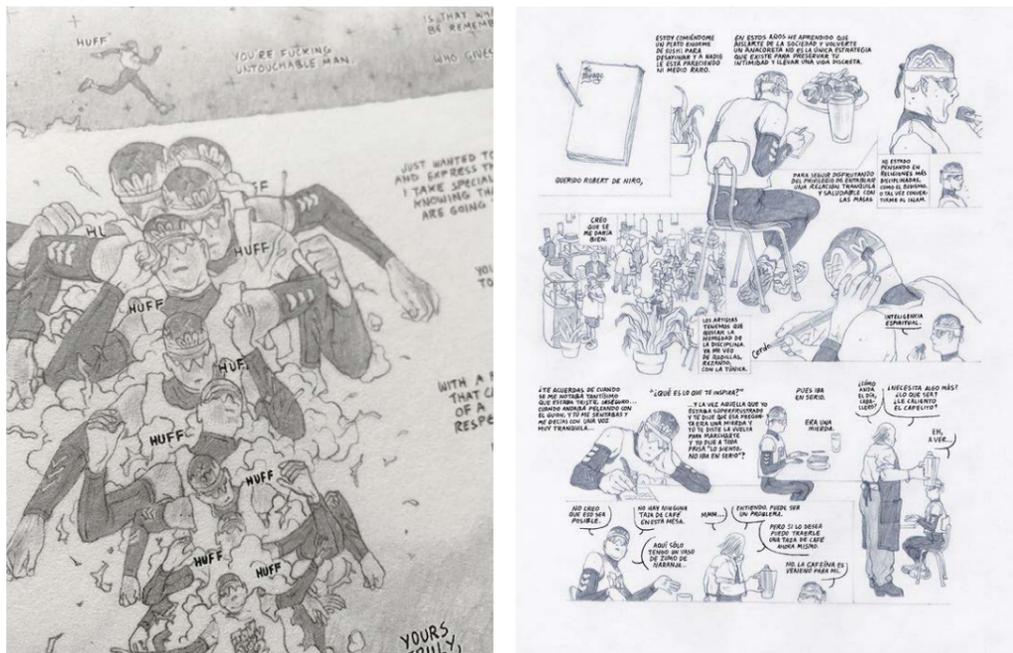


Fig 20 y 21.
Páginas no consecutivas de Bradley de él (2021).

viñetas hasta el mínimo posible, eliminando el escenario y reduciendo los cambios de punto de vista hasta quedarse en ocasiones sólo con la cara del protagonista y un bocadillo. Estos ritmos tan contrastados en la propia página demuestran cómo la cantidad de información afecta al ritmo de lectura, y esto a la comprensión del tiempo de la escena [Fig 21].

Juanjo Guarnido.

La capacidad de Guarnido para crear interpretaciones impresionantes es ampliamente conocida. Las altas dosis de expresividad, la credibilidad de las expresiones, el dinamismo de



Fig 22 y 23.
Páginas no consecutivas de Blacksad: Amarillo (2013), de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido.

las poses (cuando se requiere), la capacidad de hacer que los personajes se expresen tanto con sus rostros como con sus cuerpos y los niveles a los que exprime y deforma los diseños de los personajes sin hacer que dejen de parecerse a sí mismos. Marca un listón de calidad en la interpretación tan admirable como inalcanzable [Fig 22 y 23].

Hellboy, de Mike Mignola.

Maestro de interpretar con la pose. En sus páginas pocas veces vemos a sus personajes describir un movimiento detalladamente. Solemos verlos en una actitud concreta, el punto de vista cambia y volvemos a verlos en otra, sin embargo, todo es natural y fluido, los eventos se entienden y sabemos en todo momento que están haciendo los personajes y que sienten [Fig 24].



Fig 24.
Página de Hellboy en el Infierno (2012), de Mike Mignola y Dave Stewart.
Muestra de la capacidad de Mignola para narrar mediante poses.



Fig 25.
Página de Hellboy: Semilla de Destrucción. (1994), de Mike Mignol, John Byrne y Mark Chiarello.
Vemos en ella cómo los gestos, la acción y el movimiento están mucho más presentes en las escenas de acción.

Reserva los gestos principalmente para los segmentos de acción [Fig 25], en las conversaciones podría parecer que estamos viendo a estatuas conversar, pero su control sobre el ritmo de la narración y el manejo de la información sostienen la historia de tal manera que el lector jamás se plantea que haya estatismo.

Vagabond, de Takehiko Inoue.

Inoue destaca en su representación del gesto, del movimiento. Sus historias, centradas normalmente en el deporte o, como en el caso de Vagabond, la lucha de espadas, están llenas de acción mostrada con un gran dominio técnico. Sabe escoger perfectamente el encuadre para que la acción se entienda. Además, su control de la anatomía le permite dibujar personajes con expresiones realistas a los que dota de una gran emoción, y el ritmo que marca, centrado en los sentimientos y las reflexiones de los personajes, hacen que estos consigan transmitirnos mucho incluso sin la palabra [Fig 26]. Aprovecha también un conjunto muy variado de recursos gráficos, tanto de elementos abstractos como en la figuración, que generan expresividades nuevas y concretas para cada situación [Fig 27].



Fig 26.
Página de Vagabond, volumen 7, de Takehiko Inoue.
El espacio dedicado a los personajes y sus emociones es total. Destacar cómo los primeros planos de las últimas viñetas muestran a los personajes mirándose también en la página.



Fig 27.
Página de Vagabond, volumen 16, de Takehiko Inoue.
Ejemplifica los múltiples recursos gráficos de este autor: tramas, diferentes herramientas para contorno y pelo, tramas, pinceladas de tinta aguadas...

Implementación:

Toca el momento de plantearse cómo poner en práctica todo lo expuesto aquí. Una vez enfrentado al papel en blanco, el instinto se hace cargo en muchas ocasiones, y suelen ser sólo los conceptos verdaderamente interiorizados los que sobreviven al proceso de creación de un cómic. Juega un papel importante el estilo, que no deja de ser la progenie entre los gustos de un artista y sus limitaciones. Analicemos cómo se ha planteado esta historia desde sus inicios.

PREMISA

Dado que desde el planteamiento inicial el objetivo de esta historia era mostrar los recursos del cómic para la interpretación, la premisa busca priorizarlos. Se describe como una conversación entre dos personajes, un hombre y una mujer, en un único escenario. Ambos tienen una relación previa a la escena, por lo que sus interpretaciones nos van a dar pistas desde un principio sobre qué piensan el uno respecto al otro. Además, la intención es que los personajes puedan expresarse a través tanto del diálogo como de la acción, por lo que se sitúan en un lugar en el que pueden desplazarse e interactuar con objetos del escenario.

DISEÑO

Un pequeño comentario sobre el diseño de los personajes y la ambientación. El esquema algo teatral de la escena sirvió como inspiración para el contexto de la escena y su estilo. El primer referente visual que vino a la mente fue el cine de los años 40. Un cine que aún bebía mucho del teatro en términos de puesta en escena. De ahí nació la preferencia por el blanco y negro, aunque se utilice de una forma que no recrea una iluminación realista, sino que subraya a los personajes. También inspiró la ambientación de oficina. Muchas películas de la época sitúan sus grandes escenas en interiores, en los que se suelen plantear largas conversaciones. Y el contexto temporal sitúa muchas veces como protagonista a un hombre trajeado. Nada de esto es especialmente influyente para el tema central de este trabajo, pero parecía apropiado hacer una pequeña mención para justificar las decisiones que se han tomado en este aspecto.

GUIÓN

La escritura del guion se realizó en tres fases:

-La primera consistía en la creación de una escaleta muy básica de la estructura que iba a mantener la escena.

-La segunda es una narración descriptiva de todo lo que ocurre en la escena. Se podría ver como un guion literario en el que no se describen los diálogos, si no que se explica lo que dicen los personajes y lo que hacen. Una vez terminado, se divide esta narración en fragmentos, asignando a cada uno una página del cómic.

-Y, por último, una vez escogida la información que debe presentar cada página, se realiza un guion técnico en el que se describe lo que aparece en cada una de las viñetas. Esta fase se completa cuando se dibujan los bocetos de página, que concretan el aspecto de la página y la disposición final de las viñetas.

Esta metodología permite el desarrollo de la acción de una forma libre, sin encasillarse por las necesidades narrativas del cómic, para después adaptarse a una forma visual, ajustando el ritmo de los diálogos para convivir con la imagen, como se exploró en el apartado de “Concepción”.

DECISIONES

Algunas de las decisiones tomadas previamente a dibujar las páginas y que, obviamente, condicionaron el modo en que la interpretación se iba a mostrar en la historia fueron:

-Diseño y proporciones realistas de los personajes. Debían parecer humanos, pero con la suficiente libertad en el estilo para permitir un cierto grado de exageración, tratando con esto de aumentar la expresividad.

-Libertad en el punto de vista. En lugar de escoger un enfoque más “teatral”, manteniendo las mismas visiones del espacio y dejando a los personajes a un mismo tamaño en cada viñeta, se optó por buscar diferentes valores de plano, permitiendo que el punto de vista dirija la atención en cada viñeta y que se utilicen composiciones con intención dramática.

-Variedad de morfología de viñetas. Aunque el uso de composiciones de página regulares puede hacer destacar la interpretación, se ha preferido priorizar la expresividad también en el uso de este recurso.

FINALMENTE

La historia comienza con uno de los protagonistas entrando a un despacho. En la primera página, son sus expresiones faciales, su pose y su forma de beber lo que nos transmite su estado de ánimo [Fig 28]. Comienza a interactuar con el entorno. Por su forma de hacerlo y por su primera frase, notamos que no guarda un gran respeto al dueño del despacho. Los planos centrados en las manos nos permiten ver tanto su forma de relacionarse con los objetos como los objetos en sí mismos [Fig 29].



Fig 28



Fig 29

Una vez entra ella, comienza la conversación. A partir de aquí se transmitirá mucho a partir del diálogo. Dedicamos dos viñetas mostrar cómo monta su “fachada”. Ahora no está sólo, por lo que es más consciente de su lenguaje corporal. Ese pequeño momento de intimidad con el personaje de él da a entender al lector que la actitud de él es consciente y poco natural, lo que da claves sobre su personalidad que ayudarán a interpretar de una manera diferente sus palabras y comportamientos futuros [Fig 30].

Cabe destacar que el personaje masculino es más efusivo y expresivo que el femenino. También que él ejerce un mayor control sobre su expresión y postura durante la historia, salvo en los momentos que se encuentra más estresado [Fig 31]. Ella, en cambio, trata de mantener una imagen sosegada y estricta, pero su lenguaje corporal la delata como una persona insegura y nerviosa [Fig 32]. Por eso, cuando el plano se abre para ella, está exponiendo su mundo interno, muestra su pose y nos permite ver cómo de calmada o alterada se encuentra. En cambio, cuando el plano se abre para él, es para mostrar los gestos que realiza consciente-



Fig 30
Secuencia de dos viñetas consecutivas.



Fig 32 (izquierda).

Fig 31 (arriba).



Fig 33 (abajo).
Comparación de dos viñetas no consecutivas.



mente. De esta manera da la sensación de que es él quien tiene cierto control de la situación, al favorecer el punto de vista a la imagen que proyecta él, mientras expone el mundo interior que ella trata de ocultar [Fig 33].

Aunque esto es a nivel general, porque en las páginas 3 y 4 vemos como la fachada de él es imperfecta. Hasta el punto de que notar su nerviosismo cambia la actitud de ella [Fig 34]. En la página 5, un nuevo cambio en la actitud del personaje masculino queda reflejada en dos



Fig 34.
Viñetas consecutivas de la página 4.

viñetas en primer plano. A partir de aquí, la relación del personaje con el espacio será más similar a cuando estaba sólo, tomando posesión total de él. Es pertinente señalar el uso de recursos como las onomatopeyas o la nube del aliento para transmitir más la sensación física de hablar con este personaje [Fig 35].



Fig 35.
Dos viñetas de la página 5

Otra diferencia entre las interpretaciones de los personajes. El personaje masculino es muy expresivo, por lo tanto, se utilizan líneas de movimiento o la mano en las dos posiciones a la vez para transmitir esa energía, que podría disiparse en caso de describir los gestos en varias viñetas [Fig 36]. Ella es más rígida, por lo que acudimos más a la pose para reflejar como se siente y mueve. Los elementos gráficos asociados a ella son principalmente líneas de expresión para cuando grita o se sorprende, o la trama de puntos blancos, que comienza a aparecer cuando ella pasa a un trato más personal y se libera de su rol de jefa [Fig 37].

La omisión del escenario es una constante y casi un imperativo en la creación de muchos cómics. Aquí vemos cómo desaparece y aparece en función de si los personajes interactúan con ellos o si aumenta la tensión dramática [Fig 38]. En varias viñetas se amplía el plano y podemos ver elementos del escenario, pero no siempre todos. En algunas viñetas veremos quizá sólo los objetos que están en primer término o aquellos que los personajes tocan [Fig 39].



Fig 37 (derecha).



Fig 38 (izquierda).



Fig 39 (derecha).

La aparición reiterada de estos objetos permite ubicar a los personajes en el espacio, y en ocasiones, como en la página 21, dispersar la atención de los personajes tras un momento tenso en el que apenas se ha visto el entorno [Fig 40].

En las páginas 12 y 13, el uso de una cuadrícula regular nos hace centrar momentáneamente la atención en lo que dice el personaje, especialmente en la página 13, que mantiene el mismo plano durante las primeras cuatro viñetas [Fig 41].

Para terminar, destacar que el espacio está sometido a las mismas deformaciones que los personajes. Por eso en las páginas 15 y 16 hay viñetas en las que los personajes se muestran más cercanos de lo que están realmente situados [Fig 42]. Esto también se aplica en la relación entre viñetas. A partir de que la discusión se acalora, el diálogo se posiciona entre los personajes, haciendo que estén más separados y creando una barrera entre ellos [Fig 43]. Es la forma en la que los personajes interactúan gráficamente con los elementos convencionales del cómic, como se menciona en el apartado "Rompiendo el molde". Otros ejemplos de esto son cómo el personaje masculino es atosigado por las onomatopeyas en la página 7, o cómo el personaje femenino rebasa el marco de la viñeta en la página 20.



Fig 40.



Fig 41.
Páginas 12 y 13.





Fig 43.

FICHA TÉCNICA

Título:

S/T

Fecha:

2023

Formato:

Cómic digital, 23 páginas, tamaño A4, resolución 200ppp, escala de grises.

Herramientas:

Clip Studio Paint

Tipografía:

Eras Medium ITC.

Conclusiones:

La creación siempre se nutre del estudio del medio artístico. Tanto del propio que se va a trabajar como de los demás que pueden aportar enfoques nuevos. Analizar un recurso no únicamente sirve para entender cómo funciona, si no que en su disección comprendemos mejor el funcionamiento del propio medio. Qué nos resulta natural, que queda artificioso, por qué un elemento puede utilizarse con diferentes intenciones y cuáles son sus limitaciones.

Plantear estas preguntas previas a la creación, me ha permitido desarrollar un mejor trabajo a nivel narrativo. Y analizar el cómic una vez terminado ha sido una experiencia aún más enriquecedora. Por supuesto, la mayoría de decisiones narrativas las he tomado teniendo en la mente las reflexiones de estas páginas, pero es interesante ver cómo la historia te presenta cosas que de las que no eras consciente, herramientas interiorizadas que hacen que todo funcione mejor y que generan nuevas asociaciones que no podías ver en un principio.

La interpretación de los personajes en cómic se divide en dónde se posicionan, cómo se mueven y cómo hablan. Tanto a nivel diegético como extra diegético. Entender el comportamiento humano y el funcionamiento del medio del cómic es la manera de prepararse para abordar este problema, y las combinaciones y fórmulas son infinitas. El cómic es un medio que permite una amplísima libertad para explorar y manipular sus recursos, incluso romperlos. Se compone de unas reglas tan aparentemente estrictas como flexibles, en realidad. Deja tanto espacio a la sorpresa formal como la representación honesta de las emociones, en ocasiones, estando ambas presentes de forma más evidente que en otros medios narrativos.

Ya sólo queda seguir dibujando.

Referencias:

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

Bordes, E. (2015) Comic, Arquitectura Narrativa, CÁTEDRA

McCloud, S. (1994) Entender el Cómic, el Arte Invisible, HARPERCOLLINS

Muñoz, D. (2020) Escribir en Viñetas, Pensar en Bocadillos, ES POP EDICIONES

FUENTES DIGITALES

Hassan Otsmane-Elhaou [Strip Panel Naked] (2020, 5 de septiembre) How to Balance Acting and Dialogue in Comics | Urasawa | Strip Panel Naked [Video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=T2bKhABlUzU&t=10s&ab_channel=StripPanelNaked

OBRAS REFERENCIADAS

Bará S. (2017) Misantropía Dura, BANG EDICIONES

Bechdel A. (2006) Fun Home, RESERVOIR BOOKS

Eisner, W. (1947) The Spirit: The School for Girls, THE SPIRIT 347.

Escápula P. (2016) Baboon! , ESCÁPULA BOOKS.

Groening M. (desde 1989) Los Simpsons, [Serie de animación]

Guarnido J. y Ayroles A. (2019) El Buscón en las Indias, NORMA EDITORIAL

Guarnido J. y Díaz Canales J. (2013) Blacksad: Amarillo, NORMA EDITORIAL

Hitos A. (2023) Ruido, ASTIBERRI

Inoue T. (desde 1998) Vagabond, SHŪKAN MORNING

Jodorowsky A. y Giraud J. (2010) Los Ojos del Gato, NORMA EDITORIAL

Kirby J. (1971) Nuevos Dioses, DC COMICS.

Krigstein B. (1955) Master Race, REVISTA IMPACT..

Mignola M. , Byrne J. y Chiarello M. (1994) Hellboy: Semilla de Destrucción.

Mignola M. y Hollingsworth M. (1995) Hellboy: El cuerpo.

Mignola M. y Steward D. (2012) Hellboy en el Infierno

One y Murata Y. (desde 2012) One Punch Man.

Peeters F. (2021) Oleg, ASTIBERRI

Roca P. (2010) El Invierno del Dibujante, ASTIBERRI

Urosawa N. y Nagasaki T. (2003-2009) Pluto, EDITORIAL SHŌGAKUKAN.

Ware C. (2012) Building Stories, PANTHEON BOOKS

Willumsen C. (2021) Bradley de Él, ALPHA DECAY

OTRAS FUENTES CONSULTADAS:

McCloud S. (2006) Hacer Cómic: Secretos Narrativos del Cómic, el Manga y la Novela Gráfica, ASTIBERRI

Eisner W. (1998) Cómic y el Arte Secuencial, NORMA EDITORIAL

[matttt] (2023, 7 de abril) The Page that Changed Comics Forever [Video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=frG-jZXsNvc&ab_channel=matttt

Hassan Otsmane-Elhaou [Strip Panel Naked] (2019, 3 de agosto) Creating Acting in Comics | Strip Panel Naked [Video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=Fpsl5ogfbRI&ab_channel=StripPanelNaked

Hassan Otsmane-Elhaou [Strip Panel Naked] (2020, 16 de mayo) Darwyn Cooke & The Punctuation of Comics | Strip Panel Naked [Video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=hQj9Ccp293Q&ab_channel=StripPanelNaked