El cómic expresa la realidad de nuestra vida cotidiana

POR **JUAN BENAVIDES DELGADO**

En las primeras páginas de la obra de D. Barbieri (1) se introduce una idea que me parece muy importante y que no siempre se tiene en cuenta a la hora de hablar sobre el cómic, me refiero al hecho. según el cual, el cómic debe ser observado como un lenguaje que crea ambientes y no como un «instrumento de comunicación». ¿Qué quiere decir Barbieri con esta afirmación?

«La diferencia entre un ambiente y un instrumento -contesta el autor-, es que al primero se lo habita. mientras que al segundo se lo utiliza. Ciertamente, también el ambiente puede ser utilizado, además de habitado, y esto es importante para nuestro discurso, mientras que un instrumento sólo puede ser utilizado, con seguridad no puede ser habitado» (pág. 11).

Es verdad que esta idea del lenguaje como un todo -comunicación y contexto, si se me permite hablar así-, no es nueva en las preocupaciones de las ciencias sociales; sin embargo, si entendemos que el cómic supone un lenguaje (que construye algunas de nuestras formas de comprender y expresar los aspectos y acontecimientos de la vida), podemos ser malinterpretados e ignorados por aquellos que entienden que el cómic es un instrumento de entretenimiento -incluso superficial en lo que tiene de infantil.

En este sentido, la obra que comento comienza con un proyecto prometedor, que consiste en descubrir los lenguajes que envuelven el lenguaje de los cómics (pág. 15): entender qué significa estar dentro de un lenguaje (un contexto que produce discursos, pág. 207) -empresa ésta nada fácil. Ahora bien, ¿responde la obra de D. Barbieri a estas expectativas?
La respuesta que se me ocurre es imprecisa: no del todo, esta opinión me obliga, sin embargo, a hacer algunas breves reflexiones. En un principio debo decir que la obra tiene un interés indudable en varios sentidos.

El primero de ellos se refiere a la claridad y exhaustividad en la presentación y proceso histórico de los recursos técnicos y artísticos del cómic; en este sentido, nos encontramos ante una obra cuya lectura es rápida y agradable -y deja al lector con la auténtica sensación de haber aprendido.

El segundo aspecto, que merece la pena destacar, es la propia estructura del libro; en efecto,

Fundación Telefónica
Telefónica

dividido éste en tres partes fundamentales, el autor incide con precisión en lo que considera son las diversas formas lingüísticas del cómic, relativas éstas a su organización espacial y temporal (pág. 16 y ss.): los lenguajes de la imagen (el dibujo, la ilustración, la caricatura, la pintura y el grafismo) -págs. 21-192-, los lenguajes de la temporalidad la música y la literatura) -págs. 195-210-, y los lenguajes de imagen y temporalidad (teatro y cine) -págs. 213-274-. Por último, existe un tercer factor que enriquece mucho el texto y que debe subrayarse dado su valor didáctico.

Me refiero a la inclusión de una nota bibliográfica al final de cada capítulo, que orienta al lector sobre posibles lecturas de profundización en los temas tratados. Sin embargo, yo creo que decir que el cómic es un lenguaje exige plantear algunas cuestiones de mayor envergadura, las cuales tienen que ver con la propia naturaleza del lenguaje y con los niveles de realidad que éste representa.

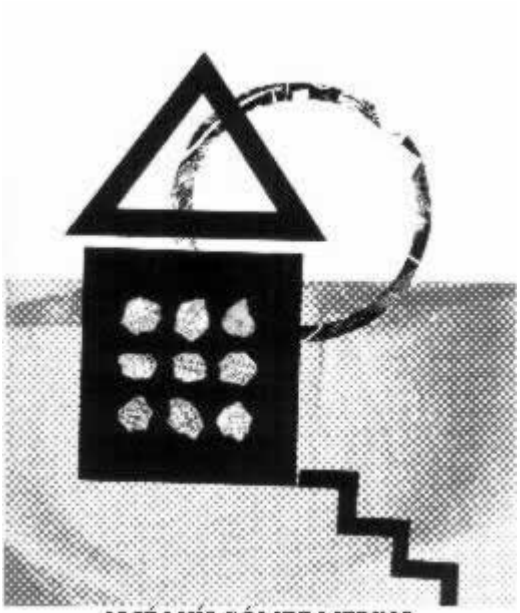
Y estos aspectos se echan de menos en trabajos como el que comento; los motivos pueden ser variados, pero, quizá, uno de los más evidentes pueda ser el mantenimiento de ciertas rutinas lingüísticas, establecidas hace ya mucho tiempo -y de las que, supongo, no tiene por qué prescindir un especialista en medios audiovisuales o un técnico de la imagen.

1. En lo que respecta a la noción de lenguaje, existe, a mi juicio, una cierta contradicción entre un concepto que asume la propia praxis linguística, -«se está en el lenguaje» (pags. 12, 13, 79, 207, 280, etc.)-, y aquel otro, mucho más implícito y presente en todo el texto, que entiende el lenguaje desde la exclusiva perspectiva de la lengua. En efecto, desde este segundo planteamiento, el lenguaje queda reducido a la norma y el cómic a un conjunto de recursos estilísticos y cromáticos. En el lenguaje del comic, la norma se identifica con la técnica; como si la gramática de aquel estuviera en relación directa con las técnicas utilizadas (cfr. págs. 21-22, 103 y ss., etc.).

Así, por ejemplo, en la base de la mencionada relación, el autor distingue el cómic de la ilustración lo que, sin duda, resulta muy didáctico para comprender los modos en el que aquel transmite formas y contenidos, pero no siempre es exacto a la hora de entender el protagonismo del cómic en la mente del individuo que vive.
En efecto, falta una definición de lenguaje más amplia y explícita, que, por otro lado creo que Barbieri tiene presente, aunque no concrete. ¿Qué quiere decir el autor cuando habla de las interacciones entre los lenguajes? En la primera parte de la obra contesta:
«Nuestro discurso sobre las interacciones entre los lenguajes -escribe- precisa de algunos ejemplos de adecuación del lenguaje del cómic al de la ilustración, y rebasa los discursos sobre las técnicas.

Las técnicas son, en efecto, aquello que los dos lenguajes tienen en común, mientras que podemos vislumbrar precisamente la adecuación cuando vemos aparecer en el interior de un lenguaje formas características que pertenecen a algún otro lenguaje» (págs. 68-69). ¿Hasta qué punto no se puede evitar la identidad entre formas de comunicación -lenguajes-, y técnicas? Esta identificación que el autor hace a vuela-pluma, le conduce a afirmaciones, cuando menos dudosas por su sentido equívoco, como esta que dice en la pag. 79: «…a finales de los años veinte … el lenguaje de los cómics está consolidado, y también su público».

Fundación Telefónica
Telefónica



2. Ahora bien, ¿cuáles son las consecuencias de la construcción de la imagen?

Los trazos, el color, las formas y los contornos … han configurado unas formas de comunicación más simples, sencillas de comprender y rápidas; pero también, el cómic se ha convertido en un hecho tan cotidiano, que, por ejemplo, la caricatura -uno de sus recursos- ha perdido la característica de deformidad que estamos habituados a asociar a ella (pág. 81).

Es decir, el cómic se ha convertido en una realidad con la que vivimos; y aquí se plantea esa segunda cuestión importante a la que antes me he referido. Barbieri no es ajeno a este hecho, cuando escribe: «No es que la imagen sea en sí menos real que la realidad (…), sino que la imagen es un signo de la realidad, es una realidad que remite a otra realidad.

Esta y sólo ésta es la diferencia fundamental; pero de esta diferencia fundamental dependen muchísimas consecuencias» (pág. 24).

Las imágenes -el cómic- reproducen algunas características del objeto real y de las formas en aue los sujetos lo perciben, pero, sobre todo, constituyen otra realidad diferente donde los individuos pueden llegar a instalarse.

Si exagero esta reflexión llego a decir con Barthes, que «las imágenes son lo que ya no es»: se cree en la realidad de la imagen, precisamente porque es un artefacto. La ilustración comenta la realidad, el cómic la cuenta, el dibujo hace su selección de ella … pero el conjunto construye un mundo con reglas propias, un universo en el que coexisten cerdos, ratones humanizados, manchas y colores… (págs. 96 y 117):una nueva realidad, donde la imagen no sólo representa la experiencia, sino que los sujetos entienden ésta a partir de aquella, en los procesos de comprensión de su vida cotidiana (muchos de los debates sobre la televisión infantil tienen aquí su origen).

A finales de los años sesenta el fenómeno del cómic de autorrefleja este hecho que acabo de

Fundación Telefónica
Telefónica

comentar. Los guionistas y dibujantes procuran que el cómic cuente aquello que nunca ha sido capaz de contar (pág. 90). Me sirve de ejemplo, la obra, ya madura en 1977, de los argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo, o la posterior de Lorenzo Mattoti, en 1984, que proyectan un mundo de deseos y miedos escondidos, donde la caricatura «ya no castiga a nadie», sino que es, simplemente, el modo de representar la realidad (ibid.).

Recogiendo las conclusiones del autor (págs. 275 y ss.), que titula sugerentemente «Del Cómic al Cómic», parece cierto que estas narraciones se hacen y se escriben para entretener (entre otras cosas, lo mismo ocurre con otros medios de comunicación de masas: este es un dato de lo que en otro lugar he definido como cultura mediática); sin embargo, no puedo dejar de formular algunas cuestiones que me parecen muy importantes: ¿hasta qué punto esta circunstancia del entretenimiento significa que el cómic ha tomado conciencia de su lenguaje?

Todo el mundo da por sentado que las narraciones gráficas y audiovisuales poseen un lenguaje autónomo, pero ¿en qué consiste ese lenguaje? ¿Es un lenguaje reducido a un conjunto de técnicas y recursos, de reglas más o menos aceptadas…? ¿Estamos los investigadores en condiciones de darnos cuenta de que en el lenguaje no todo es cuestión de lengua? «Estar en el lenguaje» no significa, solamente, utilizar una gramática, sino construir la realidad, a partir de los parámetros conceptuales y de uso de ese lenguaje. A mi juicio, esa es, realmente, la dificultad y el reto del investigador, que observa el fenómeno del cómic en su conjunto, no sólo como un instrumento para entretener, sino, también, como una auténtica producción de cultura.

(1): Daniele Barbieri, Los lenguajes del Cómic, Paidós, Barcelona 1993, 288 páginas.

Fundación Telefónica
Telefónica