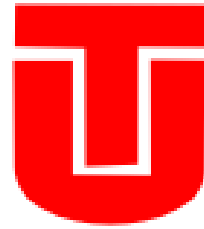




Universidad
Tecnológica
de Pereira



UNIVERSIDAD
DEL TOLIMA

20 AÑOS DE VIÑETAS: UNA CARACTERIZACIÓN DE TRES AUTORES DE HISTORIETA COLOMBIANA

DIEGO ENRIQUE CÁRDENAS URQUÍZA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE BELLAS ARTES Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN LITERATURA

PEREIRA (R)

AGOSTO DE 2017



Universidad
Tecnológica
de Pereira



UNIVERSIDAD
DEL TOLIMA

20 AÑOS DE VIÑETAS: UNA CARACTERIZACIÓN DE 3 AUTORES DE HISTORIETA COLOMBIANA

Trabajo de grado presentado para optar al título de Magister en
Literatura

DIEGO ENRIQUE CÁRDENAS URQUÍZA

DIRECTOR

CARLOS ALBERTO VILLEGAS URIBE

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Bellas Artes y Humanidades

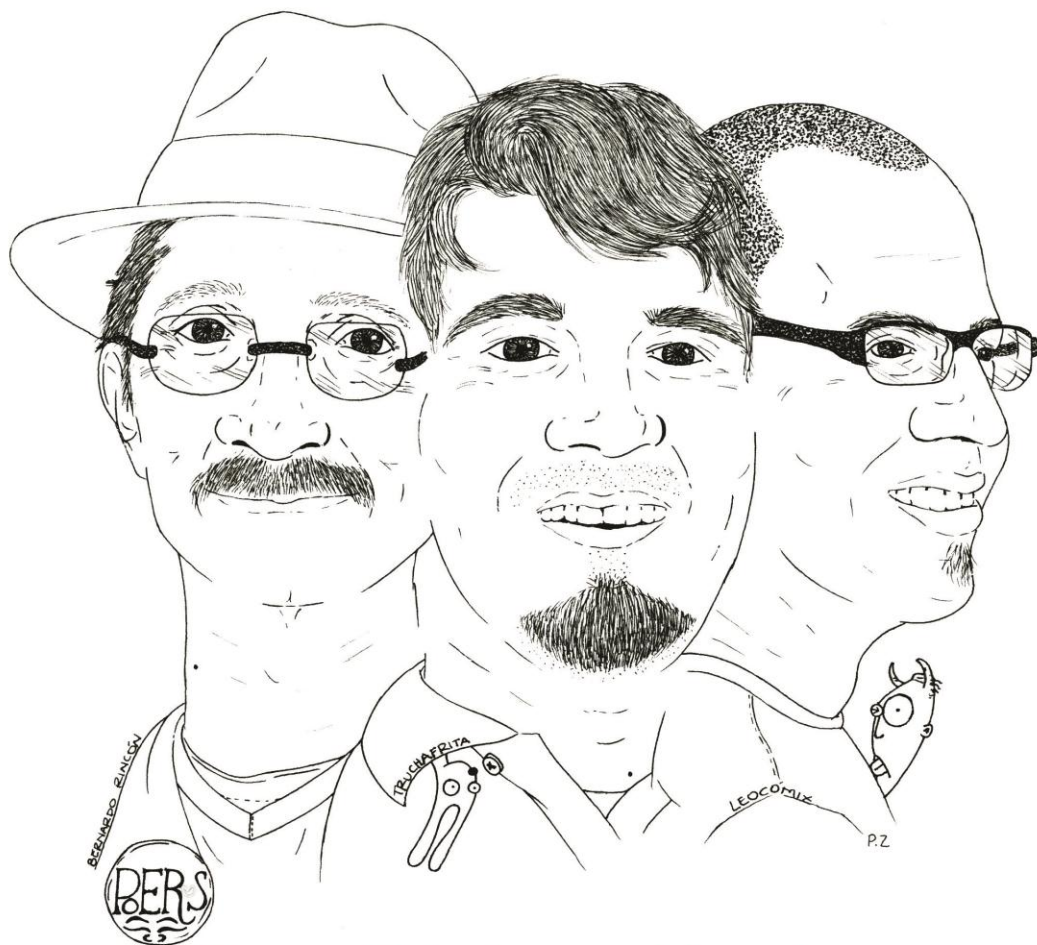
Universidad del Tolima
Facultad de Ciencias de la Educación

Maestría en Literatura

PEREIRA (R)

AGOSTO DE 2017

20 Años de Viñetas: Una Caracterización de Tres Autores de Historieta Colombiana.



Diego Cárdenas Urquiza

2017

Resumen: El presente trabajo de investigación tiene como objetivo caracterizar la construcción narrativa e identidad gráfica de la obra conjunta de tres autores representativos de la historieta colombiana en el periodo comprendido entre 1992 y 2012 y se enfoca análisis de las características de diversa índole que los acercan o distancian. En este sentido se exploran distintas interpretaciones conceptuales sobre el fenómeno de la historieta, se hacen precisiones sobre su estatus literario, se establece un panorama general de la historieta en Colombia, se diseña una metodología para el análisis de las obras desde lo lingüístico, semiótico y gráfico y finalmente se estudian los autores individual y comparativamente estableciendo conclusiones.

Palabras clave: historieta, historieta colombiana, viñeta, globo, Bernardo Rincón, Leocómix, Truchafrita.

Abstract: This research project aims to characterize the narrative construction and graphic identity of the works of three representative Colombian comic-book authors in the period between 1992 and 2012 and focuses in the analysis of different characteristics that groups them or set them apart. In this sense, it explores a variety of conceptual interpretations about the comic book phenomenon, establishing a general state of the art of the Colombian comic book, designing an analysis methodology that considers linguistic, semiotic and graphic aspects and finally, studying the authors individually and comparatively in order to draw conclusions.

Keywords: comic-book, Colombian comic-book, vignette, balloon, Bernardo Rincón, Leocómix, Truchafrita.

Contenido

Introducción.....	10
Capítulo 1, la historieta y sus conceptos.....	16
1.1 Una cuestión de lenguaje: variaciones nominales de la historieta.....	18
1.1.2 La historieta va a la universidad: conceptos teóricos.....	25
1.1.3 Primos en segundo grado: conceptos concomitantes.....	27
1.2 ¿Hija natural o heredera legítima?: la historieta como género literario.....	29
1.3 Componentes formales de la narrativa gráfica.....	33
1.3.1 Una aproximación lingüística: la mirada de Pierre Fresnault-Derruelle.....	33
1.3.1.1 La disposición espacial de los globos.....	34
1.3.1.2 La dimensión metalingüística de los globos.....	34
1.3.1.3 Los grafemas.....	35
1.3.1.4 Función.....	36
1.3.2 Una aproximación semiótica: la mirada de Umberto Eco.....	38
1.3.2.1 Los globos y las onomatopeyas.....	40
1.3.2.2 Las Viñetas.....	41
1.3.2.3 La sintaxis.....	42
1.3.2.4 Tipología caracterológica y declaración ideológica.....	42
1.4.3 Una aproximación gráfica: La mirada de Will Eisner.....	43
1.4.3.1 La imagen leída como texto; el texto leído como imagen.....	44
1.4.3.2 La imagen sin texto.....	45
1.4.3.3 El tiempo y el ritmo.....	46
1.4.3.4 El contorno de la viñeta.....	46
Capítulo 2, Breve historia de la historieta en Colombia: un panorama nacional.....	48

Capítulo 3, MujEros: lectura de la obra de Bernardo Rincón.....	74
3.1 Lectura lingüística de la obra de Bernardo Rincón.....	76
3.1.1. La disposición espacial de los globos.....	76
3.1.2 La dimensión metalingüística de los globos.....	78
3.1.3 Los grafemas.....	81
3.1.4 Función.....	82
3.2 Lectura semiótica de la obra de Bernardo Rincón.....	84
3.2.1 Las onomatopeyas.....	84
3.2.2 Las viñetas.....	85
3.2.3 La sintaxis.....	86
3.2.4 Tipología caracterológica y declaración ideológica.....	86
3.3 Lectura gráfica de la obra de Bernardo Rincón.....	90
3.3.1 El texto leído como imagen.....	90
3.3.2 La imagen sin texto.....	91
3.3.3 El tiempo y el ritmo.....	93
3.3.4 El contorno de la viñeta.....	95
Capítulo 4, Fuera de lugar: lectura de la obra de <i>Leocómix</i>.....	97
4.1 Lectura lingüística de la obra de <i>Leocómix</i>.....	99
4.1.1. La disposición espacial de los globos y el “texto suelto”.....	99
4.1.2 La dimensión metalingüística de los globos y el “texto suelto”.....	102
4.1.3 Los grafemas.....	103
4.1.4 Función.....	104
4.2 Lectura semiótica de la obra de <i>Leocómix</i>.....	106
4.2.1 Las onomatopeyas.....	106

4.2.2 Las viñetas.....	107
4.2.3 La sintaxis.....	109
4.2.4 Tipología caracterológica y declaración ideológica.....	110
4.3 Lectura gráfica de la obra de <i>Leocómix</i>	113
4.3.1 El texto leído como imagen; la imagen leída como texto.....	113
4.3.2 La imagen sin texto.....	114
4.3.3 El tiempo y el ritmo.....	115
4.3.4 El contorno de la viñeta.....	116
Capítulo 5, De humanos y otras faunas: lectura de la obra de <i>Truchafrita</i>	116
5.1 Lectura lingüística de la obra de <i>Truchafrita</i>	120
5.1.1. La disposición espacial de los globos.....	120
5.1.2 La dimensión metalingüística de los globos.....	121
5.1.3 Los grafemas.....	122
5.1.4 Función.....	125
5.2 Lectura semiótica de la obra de <i>Truchafrita</i>	128
5.2.1 Las onomatopeyas.....	128
5.2.2 Las viñetas.....	129
5.2.3 La sintaxis.....	133
5.2.4 Tipología caracterológica y declaración ideológica.....	135
5.3 Lectura gráfica de la obra de <i>Truchafrita</i>	142
5.3.1 La imagen leída como texto.....	142
5.3.2 La imagen sin texto.....	144
5.3.3 El tiempo y el ritmo.....	145
5.3.4 El contorno de la viñeta.....	147

Capítulo 6, Los matices del tricolor: conclusiones.....	150
Anexos: Entrevistas a Bernardo Rincón y <i>Truchafrita</i> (audio).....	153
Bibliografía.....	154



Introducción

Desde el presente trabajo de investigación se plantea la necesidad de analizar las características, relevancia, elementos y manifestaciones del discurso híbrido propio de la historieta como expresión literaria que resulta a menudo marginal o desestimada, con el fin de proponer reflexiones y debates frente a su trascendencia y estatus. En este sentido, y teniendo en cuenta la percibida ausencia de una tradición historietística colombiana reconocida como tal más allá del público especializado, se propone caracterizar la construcción narrativa e identidad gráfica de Bernardo Rincón, Leonardo Espinosa “*Leocómix*” y Álvaro Vélez “*Truchafrita*”, tres autores que por su trayectoria y aportes se consideran relevantes para la historieta nacional de las décadas comprendidas entre 1992 y 2012.

A través del estudio de la dinámica de la historieta en general y de la obra de estos tres autores en particular, se espera contribuir con elementos que nutran la reflexión en torno a los aportes, perspectivas, naturaleza y funciones de esta forma de narración en Colombia. Paralelamente, es objetivo del proyecto transitar por suficientes aproximaciones teóricas que den cuenta de su relevancia, validez y potencial literarios.

¿Por qué investigar sobre la historieta en Colombia?

La relevancia de este trabajo de investigación puede evidenciarse en tres aspectos específicos. En primer lugar, reviste importancia para la trascendencia académica de la historieta colombiana, en sí misma. Como ya se ha señalado, se percibe que la producción historietística del país no ha logrado un nivel de difusión comparativamente representativo que se extienda más allá de su nicho, ni se ha reflexionado suficientemente sobre ella a un nivel literario, haciendo uso de instrumentos técnicos y teóricos que puedan determinar si es factible otorgarle un estatus preponderante como manifestación literaria autosuficiente. Es sin duda un momento crucial para la historieta colombiana: las editoriales y sellos especializados como *Rey+Naranja*, *Tragaluz*, *La Silueta*, *Laguna libros*, *Robot* o *Cohete Cómic*s publican hoy más obras originales de este género que en ningún otro momento de la historia colombiana, periódicos como *El Espectador* o *El Colombiano* han cedido sus páginas a la historieta como forma de opinión y ya no solo como simple entretención ligera, se realizan proyectos sociales centrados en ella, como *Frente al otro: dibujos en el posconflicto* del historietista Inu Waters (Javier Posada), un loable ejercicio de catarsis con reinsertados de la guerrilla colombiana y se celebran eventos de difusión

como el festival *Entreviñetas*, de realización simultánea en hasta seis ciudades. Todo esto da cuenta de un fenómeno a todas luces notable que requiere ser estudiado con rigurosidad académica.

En segunda instancia, la investigación es relevante en términos de los autores estudiados. Si bien existen algunos antecedentes formales de investigación sobre historieta en Colombia, estos en su mayoría se han enfocado en los personajes de la historieta y sus contextos, como en el caso de *Héroes del cotidiano: los protagonistas de la historieta bogotana de los años noventa* (Rincón, 2013), o en el valor didáctico del cómic para la enseñanza o promoción de la lectura, como en la investigación *El cómic es cosa seria: El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior caso Universidad Nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana* (Arango, 2009), entre otros, dejando de lado la importancia de la construcción narrativa e identidad gráfica de autor y su posible evolución y rasgos característicos, aspectos que se juzgan vitales para el reconocimiento, difusión y valoración de un historietista. En este mismo sentido, es posible afirmar que los autores a considerar presentan tipologías marcadas que anticipan una posible transición entre el cómic colombiano de los noventa y el del nuevo siglo, en cuanto a estilo, temáticas y formatos de publicación, por lo que el estudio de los tres historietistas seleccionados pretende contribuir a llenar este evidente vacío de conocimiento al respecto.

En tercer lugar, el trabajo tiene una importancia capital para el investigador. La historieta ha sido un tema de mi interés desde temprana edad y soy asiduo lector y coleccionista. Como aficionado, fui participante, expositor y organizador en varias de las ediciones de *La semana del cómic*, evento realizado en la ciudad de Ibagué en la década del noventa, organizador de *La cómic-cueva*, evento evocador de las antiguas librerías de cordel que se llevó a cabo en el marco del *Salón del ocio y la fantasía (SOFA)* versión 2009 (Bogotá), he participado en calidad de asistente en varias ediciones del festival *Entreviñetas* y en su *2da Escuela de editores de cómic* en 2015 (Bogotá). En relación a actividades académicas, fui expositor de la ponencia homónima a este proyecto de investigación en *Pedagogía 2015: encuentro internacional por la unidad de los educadores (simposio 2: arte, cultura y sociedad)* organizado por el Ministerio de Educación en La Habana (Cuba), y en el *Tercer Coloquio Estudiantil sobre Identidades en América Latina (mesa de trabajo: Manifestaciones artísticas y pensamiento Latinoamericano)*, celebrado por la Universidad Nacional Autónoma de México y la

Universidad Pedagógica Nacional en Bogotá (2015). En 2016, presenté la ponencia titulada *Consideraciones teóricas sobre la historieta: conceptos y estatus literario*, durante el *Primer Coloquio de Postgrados en Literatura* llevado a cabo en la Universidad Tecnológica de Pereira. En la segunda edición del mismo evento, también en 2016, compartí una nueva disertación: *MujEros: Una caracterización de la obra del historietista colombiano Bernardo Rincón*. Actualmente soy uno de los dos miembros colombianos de *PACE* (Plataforma académica sobre el cómic en español) una nutrida red internacional de investigadores que trabajan sobre el fenómeno de la historieta. Por otro lado, fui editor general de la revista *Breaking Boundaries* del programa de licenciatura en inglés de la Universidad del Tolima, que posee una sección denominada *Vignettes*, cuyo objetivo es publicar y difundir las historietas de estudiantes, graduados, profesores y demás interesados. Finalmente, desde las asignaturas *Literatura angloamericana 1 y 2* y *Literatura y enseñanza de la lengua extranjera*, que oriento en el programa antes mencionado, abordo, analizo y promuevo la lectura de la historieta en muchas de sus manifestaciones como componente fundamental del corpus literario y las variables narrativas estudiadas.

¿Qué se ha estudiado hasta la fecha?

Como se ha mencionado previamente, no se tiene conocimiento de investigaciones de corte literario que versen particularmente sobre caracterizaciones de la narrativa e identidad gráfica de autores de historieta en Colombia. No obstante, existen una serie de estudios concomitantes que realizaron importantes aportes teóricos y metodológicos a la presente investigación. Cabe resaltar que aquellos autores o investigaciones que se abordan en extenso durante el trabajo, fueron acopiados del siguiente estado del arte.

Así pues, Roland Barthes estudia en *Lo obvio y lo obtuso* (1982) la retórica de la imagen, su naturaleza polisémica y su resultante cadena de significados que pueden ser ignorados o asimilados, inconsciente o deliberadamente por el lector. Analiza la relación entre texto e imagen en la fotografía de prensa, proponiendo la subordinación de lo primero a lo segundo, al punto de concebir al texto como un mensaje parásito destinado a connotar la imagen. En una aproximación bastante útil para el estudio de la historieta, Barthes considera las fotografías secuenciadas de las revistas gráficas y las valora ya no por la relevancia de cada foto, sino por la connotación totalizada de los segmentos. Aporta también la noción de que las artes imitativas, como la pintura o el dibujo, tienden a confiar

en un simbólico universal que permita sugerir su mensaje. De forma parecida a Eco en *Apocalípticos e integrados*, Barthes explora el fotograma y el mensaje publicitario en esta obra.

Luis Gasca y Román Gubern, dos autores de consulta imprescindible, vienen publicando desde hace cerca de 30 años obras enciclopédicas referenciales que se ocupan de aspectos fundamentales del mundo de la historieta. *El discurso del cómic* (1988), *Diccionario de onomatopeyas del cómic* (2008), *Enciclopedia erótica del cómic* (2012), *La pintura en el cómic* (2014) y *El universo fantástico del cómic* (2015), rastrean y ejemplifican cuestiones tan importantes como la iconografía, la expresión literaria, las técnicas narrativas, los recursos y artificios visuales, las intersecciones de la historieta con la ciencia ficción, la mitología y la pintura, entre otros.

Por su parte, Santiago García publica en 2010 *La novela gráfica*, obra en la que revisa el problema de la terminología utilizada para designar la historieta (cómic, comic book, comic strip, tebeo), realiza un panorama histórico detallado y caracteriza, especialmente en términos de formato, lo que a su juicio es la forma más elevada de madurez discursiva de la historieta: la novela gráfica. También García, en su rol de compilador, estudia en 2013 a través de *Súper cómic: mutaciones de la novela gráfica contemporánea*, fenómenos que considera posteriores a la historieta, más propios de lo que entiende por novela gráfica, como las temáticas autobiográficas y políticas, los puntos de encuentro de la narrativa gráfica con el género negro y el sacrificio súper heroico. Estas consideraciones suponen relevancia para la presente investigación en la medida en que permiten establecer precisiones entre conceptos cuya diferenciación sigue siendo a la fecha materia de discusión: la historieta y la novela gráfica.

Latinoamérica aparece por primera vez en este mapa de estudios con *Narrativa gráfica: los entresijos de la historieta* (2012), una publicación de la Universidad Autónoma Metropolitana de México, que en cabeza de Ana María Peppino Barale, compila varias investigaciones relacionadas con el andamiaje teórico de la historieta, sus cruces con la literatura, los estudios de recepción y quizás de forma más importante, estudios de la obra de autores en contextos particulares, como Patricia Breccia o Maitena, ambas argentinas. La preocupación por la indagación sobre las problemáticas y características locales de la historieta es patente a lo largo de todo el documento, lo que denota interés por el reconocimiento de una identidad gráfica regional.

En lo que respecta particularmente a Colombia, se pueden identificar algunas investigaciones colindantes. Daniel Rabanal intenta mediante su artículo “Panorama de la historieta en Colombia” (2001) establecer algunos antecedentes de una tradición que juzga casi inexistente en el país y que tiene a bien dividir en tres periodos. El primero, de 1924 a 1960, donde ubica el inicio de la historieta en Colombia, una segunda época de desarrollo comprendida entre 1960 y 1980 y un tercer y último periodo propuesto que se extiende entre 1980 y 2001, donde ubica los esfuerzos más loables de la historieta local. A manera de conclusión señala aspectos que han retrasado el natural desarrollo de la historieta en Colombia, como la tasa de analfabetismo, una industria editorial poco boyante y por consiguiente un sistema de distribución atrasado, público reducido y un grupo de autores que son casi en exclusiva dibujantes, condición que puede tener consecuencias negativas en la calidad narrativa de las obras.

En 2003, Carlos Alberto Villegas Uribe publica su artículo “Aportes teóricos para un nuevo paradigma de la caricatura”, en el que caracteriza brevemente la obra de caricaturistas colombianos enmarcándola en diversos géneros como la fisonomía caricatográfica, el humor caricatográfico, el ensayo caricatográfico, la ilustración caricatográfica, la caricatografía política, social y la historieta. El autor describe el soporte teórico de cada uno de estos géneros a la vez que relaciona los aportes de diversos caricaturistas nacionales dentro de estas escuelas, un intento loable por reivindicar la identidad gráfica de autores colombianos, objetivo similar al de la presente investigación.

Por su parte, Daniel Jiménez Quiroz en su artículo “Páginas en emergencia: un itinerario de la novela gráfica en Colombia” (2014), continúa con el panorama de la historieta nacional que iniciara Rabanal en 2001. El autor resalta el surgimiento de editoriales nacionales dedicadas a la divulgación de historietas, si bien con líneas de publicación aún poco arriesgadas, el empleo de la misma como herramienta didáctica y los diferentes puntos de quiebre que ha tenido la historieta colombiana en la última década, todos estos factores que, de ser aprovechados efectivamente, podrían elevar la calidad de las obras del país a nuevas cotas.

Finalmente, Bernardo Rincón, uno de los autores de los que se ocupa esta investigación, desarrolla en 2013 *Héroes del cotidiano: los protagonistas de la historieta bogotana de los años noventa*, una tesis de maestría en estudios culturales de la Universidad Nacional de Colombia. El proyecto posee cuatro anexos de los que tres revisten especial valor, en tanto presentan un índice de publicaciones, biografías de

autores y un listado de personajes de la década del noventa, importantísimo material de referencia.

En este orden de ideas, se puede concluir que el trabajo de investigación *20 años de viñetas: una caracterización de tres autores de historieta colombiana* que aquí se presenta, posee un enfoque distinto a lo que hasta el momento se ha investigado sobre el tema y tiene el potencial de generar nuevo conocimiento y metodologías de estudio para un fenómeno cuya importancia académica resulta evidente.

Capítulo 1

La historieta y sus conceptos



Corría el año de 1989 cuando, llegado de su trabajo, mi padre me obsequió lo que la memoria me indica sería la primera revista de historietas que alguna vez poseí. En la portada, los tres sobrinos de un conocidísimo pato con problemas de dicción, se miraban perplejos, tratando de desenredar un revoltijo de lianas en las que seguramente minutos antes se balanceaban. La historia de ese número en particular, versaba sobre una civilización tropical subterránea que el grupo de aventureros encontraba por casualidad en la Antártida, sin duda un guiño a Jules Verne y su *Viaje al centro de la tierra*. Resulta curioso que, aun cuando entonces estaba más allá de mi comprensión, desde ese mismo momento primigenio, las intersecciones historieta-literatura eran evidentes: a pesar de los frecuentes puntos de encuentro entre sus temas, motivos y símbolos, justo como Verne, este discurso híbrido sería tildado de vulgar, ligero y pueril, indigno de ser considerado literario, hasta que se le estudiara a profundidad. Como Verne, la historieta sobreviviría a sus críticos más acérrimos en su forma original, y en miles de posteriores iteraciones radiales, fílmicas y animadas, hasta instalarse en los imaginarios intemporales de lectores propios y extraños.



Pero en aquella época, estaba lejos de tener siquiera un nombre concreto para el texto ilustrado que releía no menos de tres veces al día. Al entregármelo, mi padre la introdujo sin ceremonia alguna como una *revista*, muy diferente no obstante a *Semana*, *Las labores de Ana* o *Selecciones* que por entonces poblaban nuestra modesta biblioteca. La misma revista contenía una leyenda informativa que rezaba: “Este *álbum* contiene las mejores *historietas* ya publicadas”, lo que me confundía, pues concebía los álbumes como coleccionadores en los que se pegaban láminas o almacenaban fotografías. Cuando mi madre me reñía por estar embebido en dicha lectura y distraído de los deberes solía decirme: “Suelte esos *muñequitos* y venga me ayuda a hacer un mandado”. Por el contrario, mi abuela, alcahueta por naturaleza, argumentaba: “deje al niño en paz con sus *aventuras*, mire que ya está leyendo bien para su edad”. Algunos amigos la llamaban genéricamente *Monos*, naturalmente en razón al suplemento dominical que por entonces traía *El Espectador*. Mi confusión solo aumentaría cuando, años después y obligado por mi insoportable entusiasmo por el asunto, mi padre me compró el ejemplar número 1 de un grupo de adolescentes mutantes especialistas en artes marciales. La portada exhibía a los protagonistas amenazantes con sus armas desenfundadas, su maestro roedor y la infaltable dama en apuros. Eventualmente y luego de varias lecturas, noté una marquilla en la parte superior izquierda que catalogaba lo que sostenía ansiosamente entre mis manos como un *cómic*. ¿Por qué una narración “seria” de acción y aventura estaría reducida a un aparente plano humorístico?

Esta y otras preguntas que entonces me surgieron, ameritan ahora un recorrido juicioso por las diferentes acepciones que histórica y geográficamente ha tenido el

término, sus conceptos teóricos, sus manifestaciones en Colombia, su estatus literario y sus componentes formales.

1.1 Una cuestión de lenguaje: variaciones nominales de la historieta

Lejos estaba de imaginar por entonces que mi interrogante nominalista había sido ya abordado en múltiples ocasiones por diversos estudiosos del tema. Y es que ni siquiera en la época contemporánea se ha llegado a un consenso absoluto frente al mote con que debería rotularse este fenómeno. Lo cierto es que las diferentes denominaciones que ha recibido a través de los años y las geografías, obedecen en gran medida a las literalidades lingüísticas de sus artificios convencionales.



Quizás los términos más antiguos y a la vez más fonéticamente cercanos a la contemporaneidad, de que se tenga registro en relación con este asunto, son el griego *Kōmikos* (Κωμικός) y el latín *Comoedia*, que aluden a la comedia, entendida como un género dramático generalmente opuesto a la tragedia en el que se presentan diversos aspectos y conflictos de la existencia humana con propósitos lúdicos y didácticos. Inicialmente reducida a una sencilla oda entonada en el festival de Dionisos, fue poco a poco adquiriendo componentes de corte humorístico y argumental, hasta ser elevada a nuevas alturas por grandes exponentes como los griegos Aristófanes y Menandro, o los romanos Plauto y Terecio. Si bien, este género dramático no tiene una relación directa con la narrativa gráfica, se referencia aquí en la medida en que estas raíces lingüísticas serían utilizadas posteriormente para nombrarla, muy seguramente en razón a las cualidades satirizantes y burlonas que en algún momento llegaría a compartir con la comedia clásica.



Según Brian Walker en su libro *The comics: The complete collection*, se tiene registro del empleo inicial del vocablo inglés *Comic* -cómico u humorístico, en su acepción más literal- hacia 1893, año en el que el periódico norteamericano *The Chicago Inter-Ocean* emprendió la publicación de un suplemento de formato pequeño a cuatro colores, orientado principalmente al público infantil. Una tendencia que luego replicarían *The World*, en septiembre de ese mismo año y finalmente *The New York World* , que en febrero 17 de 1895 publica lo que sería general y equivocadamente aceptado como el primer *comic* de la historia: *The Yellow Kid* de Richard Felton Outcault, curiosamente una reimpresión de una obra previamente publicada por el mismo autor en la revista *Truth*, el 2 de Junio de 1894. La gran mayoría de estas producciones iniciáticas presentaban personajes y situaciones satíricas y humorísticas de connotaciones cotidianas o políticas, y si bien para entonces estaban desprovistas de elementos que luego se volverían icónicos, como los globos de diálogo, la narrativa secuencial propiamente dicha, los personajes recurrentes, las series regulares o las adaptaciones a otros medios, es claro que se trata de los primeros ancestros en recibir este nombre, emparentado cuando menos temática y etimológicamente con el *Kōmikos* y la *Comoedia*.

Resulta curioso como décadas después y gracias a los recovecos del lenguaje, el término *Comic* perdería su acepción cómica, empezando a ser asociado cada vez más con el hecho de narrar gráficamente, como en el caso de los *Comics* o *Comic books*, publicaciones seriadas en formato de revista, con tópicos muy variados, las más de las veces no asociados al humor.



De aquí en adelante, nos encontramos como designaciones mucho más literales que obedecen a la descripción de los elementos convencionales de la narrativa gráfica. Así pues, tenemos el *Comic Strip*, o tira cómica, que hace alusión a los paneles secuenciales (viñetas) en que se divide la narración y su disposición horizontal alargada, consecuencia general de los mecanismos de impresión de los periódicos dominicales o suplementos similares, en los que solían aparecer. Obras como *Little Orphan Annie* de Harold Gray o *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay, recibieron en algún momento esta nominación. Un uso equivalente al anterior se le dio a los términos *Funnies* o *Funny pages* (comiquitas o páginas cómicas), ampliamente difundidas por los diarios y semanarios, al punto de encontrar un nicho en la comunicación informal del inglés con expresiones como *see you at the funny pages/ nos vemos en las comiquitas*, una manera afable de despedirse de alguien, referenciando lo ligero, irónico o divertido de su existencia, justo como la que podría tener un personaje de tira cómica.



En Francia y Bélgica es frecuente la utilización del término *Bande Dessinée* o su abreviatura *BD* (banda o tira dibujada), una traducción literal del ya mencionado *Comic Strip* que se utiliza para nombrar no solo las narraciones gráficas aparecidas en periódicos, sino casi cualquiera de sus otras manifestaciones, independientemente de su formato de publicación o periodicidad. Otra voz de amplia difusión en estas regiones es *Album* que alude a la compilación, generalmente auto-conclusiva, de *BD's* relacionadas con un solo protagonista o grupos de protagonistas, que tiene una extensión usualmente inferior a sesenta páginas. Ejemplos por excelencia de *Bandes Dessinées* y *Albums* son *Tintin* de Hergé o *Astérix* de Uderzo y Goscinny.



En Italia se emplea la palabra *Fumetti* (pequeña voluta de humo, humito) aludiendo naturalmente a los globos de diálogo que a menudo salen de la boca de los personajes y que evocan el humo del cigarrillo o el aliento visible al contacto con el aire helado. *Corto*

Maltés de Hugo Pratt o *RanXerox* de Tanino Liberatore son muestras conocidas de *Fumetto*. Por su parte, la denominación brasilera *Quadrinhos* (cuadritos) referencia las viñetas, cada uno de los paneles en que se divide la narración gráfica y que en un principio solían ser casi exclusivamente cuadrados. Ejemplos destacables de *Quadrinhos* son *Turma da Mônica* de Mauricio de Souza y *Piratas do Tietê* de la autora Laerte Coutinho.



Viajando hacia el oriente nos encontramos con el *Manga* japonés, víctima según nos cuenta Paul Gravett (2004:9) en su obra *Manga: La era del nuevo cómic*, de un infortunado accidente idiomático

La propia palabra “manga” se incorporó al idioma inglés con una connotación negativa. No deseamos responsabilizar a Frederic Schodt, pero fue su influyente estudio de 1983 titulado “Manga!, Manga!” lo que permite atribuirle este hecho. En su escrito, Schodt explicaba los significados de los dos ideogramas chinos que componían la palabra: *man* “involuntario” o “a pesar de uno mismo” y *ga*, “es decir, dibujos”. El artista japonés Hokusai había acuñado este término en 1814 para referirse a sus libros de “bocetos caprichosos”. El ideograma *man*, añade Schodt, “poseía una acepción secundaria que significaba “moralmente corrupto”, lo que originó la traducción de “dibujos irresponsables”.

Una asociación sumamente nefasta que sin embargo no ha impedido al *Manga* estar cada vez más presente a lo largo y ancho del mundo, gracias principalmente al matrimonio *Manga-Animé* (adaptación animada de la obra impresa) que le otorga un nivel de versatilidad y difusión aún mayor. Por otro lado, es necesario aclarar que el término *Manga*, si bien designa en general a las historias contadas a través de la hibridación de ilustración y texto, se ha diversificado para desestimar formatos de publicación o temáticas generalmente aceptadas, al punto que en la actualidad se le puede llamar de esta manera a casi cualquier narrativa gráfica producida en Japón, pues existen *Mangas* dirigidos a todas las edades, géneros, tendencias ideológicas y estéticas imaginables.

Shotaro Ishinomori y Osamu Tezuka son exponentes ya clásicos del *Manga* con obras como *Cyborg 009* y *Astroboy*, respectivamente.



Los *Lianhuanhua* (imágenes seriadas o imágenes secuenciales) de origen chino, evidentemente deben su nombre a la naturaleza encadenada de las ilustraciones que los componen. Surgidos en los inicios del siglo XX, tuvieron temáticas propagandísticas, mitológicas o folclóricas y se hicieron muy populares al ser fácilmente accesibles para públicos de todas las edades, pues se podían rentar por módicas sumas en quioscos callejeros. Este término demuestra con propiedad la injerencia del lenguaje en la nominación del tema estudiado, pues aún en el mismo idioma, llega a recibir nombres distintos dependiendo de la región: *Xiao Shu* o *Tuhua Shu* (pequeño libro o libro de dibujos) en Shanghai, *Gongzai Shu* (libro de muñecos) en Guangzhou y Hong Kong y *Xiaoren Shu* (libro para niños) en Wuhan y el norte de China. *La historia de los tres reinos*, ilustrada por Zhu Zhixuan, es una de las obras más conocidas de esta categoría.



En español es posible también encontrar diferentes apelativos para este fenómeno. La palabra *Tebeo*, una de los nombres más difundidos tiene su origen en la

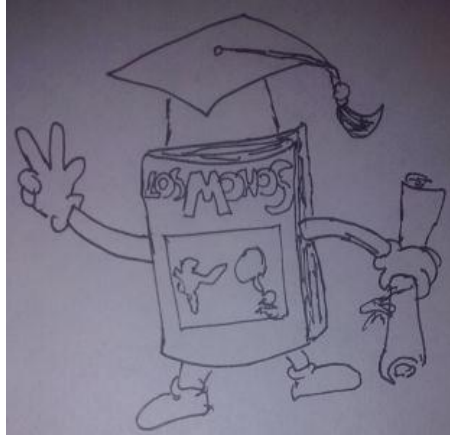
revista española *TBO* que vio la luz en 1917 y en la que por más de setenta años se publicaron narrativas gráficas de temática humorística dirigidas principalmente al público infantil y juvenil. Caso similar ocurrió en México, donde entre 1934 y 1947 se publicó la revista *Paquín* de Editorial Sayrols, un semanario infantil ilustrado que se podía obtener por diez centavos en las *fantasías*, tiendas de variedades en las que se vendía desde implementos de costura, hasta caramelos y magazines. Esta revista divulgaba principalmente material norteamericano y europeo. Un año después, aparecieron las publicaciones *Paquito*, *Pepín* y *Chamaco* todas similares a la original *Paquín*, con la diferencia de privilegiar las producciones de autores mexicanos y latinoamericanos. El éxito y difusión de *Paquito*, hizo que por entonces y hasta nuestros días, gran parte de la población mexicana utilice el término *Paquitos* para referirse a estos contenidos en general. Esta tendencia se replicaría en Colombia, donde a partir de la revista *Mini-Monos* publicada en 1973 por el caricaturista Pepón, pero sobre todo del suplemento dominical *Los Monos*, del periódico *El Espectador* en 1981, se popularizó en uso de la locución *Monos*.

Es claro entonces que existe una gran variedad de palabras generalmente aceptadas para referirse al mismo asunto, todas y cada una de ellas con suficiente respaldo histórico, práctico y socio-lingüístico para ser considerada válida, lo que implica que resulta difícil y por demás indeseable encontrar un nombre “correcto”, que desestime los demás. No obstante, de aquí en adelante utilizaré el término *Historieta* para referirme a la cuestión que nos ocupa. *Historieta* proviene del latín *Historia*, utilizado principalmente para referirse a un registro cronológico de hechos, un relato o una narrativa de eventos, término que con el tiempo sufrió esta suerte de transición diminutiva para terminar designando a la narrativa gráfica. Más allá de su aplicabilidad etimológica, he optado por elegir esta denominación sencillamente por su alto nivel de aceptación en la mayoría de países hispanoparlantes. Si bien es cierto que en la actualidad el término *Cómic* se viene usando también con bastante frecuencia, este es considerado como un barbarismo impropio del español, razón por la cual se prefirió la utilización de un nombre más cercano a la lengua materna.

Cabe aclarar que muchos de los teóricos que a lo largo del texto se abordarán, han utilizado indistintamente diversas denominaciones para hablar de la historieta, por lo que para efectos de esta investigación se asumirá que, a pesar de los apelativos

variables, nos referiremos al mismo concepto. Llegados a este punto y habiendo zanjado el tema nominal, valdría entonces preguntarse ¿Cuál es el concepto de la historieta?

1.1.2 La historieta va a la universidad: conceptos teóricos



Importante como es la historieta en sí misma como un fenómeno de masas que pareciera no necesitar reivindicación teórica, es innegable que su percibida relevancia ha aumentado exponencialmente en la medida en que ha sido estudiada con “seriedad” desde una perspectiva académica. En este sentido, respecto de la definición de historieta, existen variedad de conceptos abordados desde diversos enfoques y niveles de complejidad, algunos más excluyentes, otros más generales. Así, en el libro *Système de la bande dessinée*, Thierry Groenstëen (1999: 15-21) propone que, para ser considerada como tal, una historieta debe respetar estas cuatro condiciones mínimas

1. Debe estar presentada como una secuencia de imágenes separadas.
2. Debe existir una preponderancia de la imagen sobre el texto.
3. [...] tiene que haber sido concebida para su reproducción y debe aparecer en soporte impreso, es decir, un soporte destinado a la difusión en masa
4. La secuencia debe contar una historia que combine moralidad y actualidad.

Esta definición, si bien incluye muchos de los elementos fundamentales o más comunes de la historieta, excluye algunos ejemplos en los que el texto supera a la imagen. Del mismo modo, desconoce la historieta de fanzine, producida en pequeñas cantidades o la historieta digital o web cómic, que no tiene soporte impreso. Finalmente presenta una restricción temática que descarta la historieta de connotaciones históricas o aquella que no tiene pretensiones moralistas.

Bill Blackbeard, citado en esta misma obra por Groenstëen (1999: 15-21), considera que la historieta es

un relato dramático o una serie de anécdotas correlativas relacionadas con personajes recurrentes y reconocibles, publicada regularmente por episodios, sin fin asignado y narrado bajo la forma de dibujos sucesivos que incluyen frecuentemente diálogos encerrados en bocadillos o equivalentes y un texto narrativo generalmente mínimo.

Este concepto, siendo más amplio que el anterior, contiene elementos fundamentales como la imagen secuencial, el uso de globos y los elementos diegéticos. Sin embargo, limita las historietas a la aparición habitual de los mismos personajes y a una periodicidad episódica, que muchas de ellas no poseen.

En *La comunicación integral: imagen, lengua, literatura: la historieta*, Mabel V. Manacorda de Rossetti (1976: 23) afirma:

Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas: boom, crash, bang, etcétera.

Una definición más incluyente sin duda puesto que relaciona algunos de los componentes convencionales de la historieta y presenta la posibilidad del uso de onomatopeyas.

Por su parte Umberto Eco (1973:299), define la historieta como

un producto cultural, ordenado desde arriba y que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...], así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.

En un enfoque semiótico similar, Ludolfo Paraminio citado por Rodríguez Diéguez (1988: 19) propone:

[...] es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico

Estas dos últimas definiciones, acertadas e imbuidas con interesantes matices, resultan sin embargo un poco imprecisas si se pensaran como herramientas taxonómicas a la hora de decidir si una obra en particular es o no una historieta.

De un modo un más específico, Scott McCloud (2007:9) en su obra de consulta obligada, *Entender el cómic*, define este concepto en los siguientes términos

ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector

En su tesis de maestría, *La Caricaturografía en Colombia: Propuesta Teórica y Taxonómica*, Carlos Alberto Villegas Uribe (2007) ubica a la historieta como subgénero de la caricaturografía definiendo esta última de la siguiente manera

Toda expresión gráfica (icono-visual bidimensional) que tiene por intención acentuar las gesticulaciones sociales o develar las intenciones reales de los actores sociales que amenazan valores considerados universalmente válidos, favoreciendo la catarsis social

Finalmente, Román Gubern (1974:107) en su obra *El lenguaje de los cómics* propone la siguiente definición:

[...] se concibe la *historieta* como una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. Las viñetas, estructuradas en secuencias y escenas como expresión del espacio-tiempo de una narración gráfica es, pues, la nota característica

Para efectos de la presente investigación, se adoptará este concepto propuesto por Gubern en la medida en que resulta abarcador y al mismo tiempo recoge muchos de los elementos convencionales de la historieta, excluyendo asuntos similares que pudieran generar confusión como la animación, el cine.

1.1.3 Primos en segundo grado: conceptos concomitantes



Como ya se ha dicho, existen conceptos concomitantes que debido a su cercanía con la historieta, valdría la pena revisar con el fin de evitar ambigüedades.

La caricatura por ejemplo, es entendida por Carlos Villegas Uribe (p. 33, 2011) como

La objetivación semiótica de la voluntad en acción de quien –desde una particular forma de enjuiciar la realidad– recarga, sintetiza, caracteriza, recompone o exagera –y transfiere cronotópicamente a través de distintas mediaciones– una forma, un movimiento o una situación juzgada cómo cómica con el propósito de producir reacciones humorísticas en otro significante.

Teniendo en cuenta que el anterior concepto es multimodal y por tanto tiene manifestaciones sonoras, gestuales e incluso tridimensionales, podría decirse que el género de la caricatura que contiene la historieta es la caricatura gráfica o caricatografía, que desarrolla el concepto de caricatura a través de soportes gráficos bidimensionales (ancho y largo) en los que se compaginan signos índices, iconos y símbolos.

No obstante, es necesario aclarar que pese a su inclusión en las variables de la caricatura, la historieta como subgénero de la caricatografía no tiene propósitos exclusivamente humorísticos, no siempre presenta rasgos de exageración, síntesis o caracterización –como es el caso por ejemplo de la caricatografía fisionómica- y requiere del empleo de varias viñetas, es decir, según Villegas (p. 32, 2011)

Quando la caricatografía política, el humor caricatográfico o el personaje caricatográfico abordan la narración del suceso en varias viñetas (que establecen una narración espacio-temporal) abandonan su nota característica narrativa básica (disyunción en una sola viñeta) para entrar con propiedad en el subgénero de la historieta.

Otro concepto que presenta bastante similitud con el de historieta, es el de fotonovela. En su libro *El cómic y la fotonovela en aula*, Roberto Aparici (1989) la define como una narración bidimensional contada a través de una secuencia de fotografías que muy similarmente a la historieta, utiliza signos convencionales y textos lingüísticos para transmitir su relato. La historieta y la fotonovela comparten innegablemente multitud de elementos convencionales: la viñeta, el encuadre, los globos, las onomatopeyas etc., no obstante su diferencia fundamental radica en que la segunda depende exclusivamente de la utilización de fotografías para su narrativa y por tanto el uso de actores es indispensable. Otras características que pudieran alejar a la fotonovela del concepto de historieta son tal vez sus frecuentes temáticas románticas y la voz de un narrador omnisciente con el que dan inicio la mayoría de sus historias.

Por último, es imprescindible referirse a uno de los términos más controversiales de los últimos tiempos en materia de narrativa gráfica: la novela gráfica. Frente a este concepto se han elaborado multitud de definiciones, algunas en relación a su extensión, otras teniendo en cuenta su formato, sus temáticas o el público al que va dirigido. De entre las muchas disponibles, una con la que comulgo es la ofrecida por el español Manuel Barrero (2011), quien no sin ciertos reparos posteriores, la describe como

un tebeo con forma de libro que contiene una obra de un único autor creada expresamente para esta edición, que trata temas en profundidad dirigidos a un público maduro y desarrolla un relato extenso, sin límites editoriales o de formato impuestos previamente, en el que los personajes crecen en complejidad

Si se aceptara como cierto este significado, la historieta se diferenciaría entonces de la novela gráfica en la necesidad de estar contenida en una sola obra “extensa”, en su formato auto conclusivo y en su pretensión de madurez. No obstante, esto es nada más que una especulación: los estudiosos del tema siguen sin ponerse de acuerdo en si la novela gráfica es la evolución natural de la historieta, si es un fenómeno completamente independiente o si se trata simplemente del mismo asunto, solo que etiquetado de manera más adulta por el mundo editorial con propósitos comerciales, teoría bastante aceptable si recordamos casos como el del *Boom latinoamericano*.

1.2 ¿Hija natural o heredera legítima?: la historieta como género literario.



Para 1997, mi pequeña biblioteca familiar exhibía -algunos dirían groseramente- una despreocupada mezcla de tomos de consulta enciclopédica, un par de clásicos de la literatura universal, algunas revistas de variedades y el exiguo número de historietas que había podido acumular en mis años iniciales de afición. Resuelto el problema del nombre y el concepto, me esperaba un interrogante no menos complejo: ¿merecía ubicarse *Supermán* al lado de *El Aleph*? , en otras palabras ¿podía ser la historieta considerada literatura?

Así pues, es deseable establecer el estatus que tiene la historieta como manifestación literaria. En un primer momento y como propone Pierre Janin, vale la pena abordar la mutabilidad del concepto de género literario. Este se encuentra compuesto, según plantea, por una serie de obras con rasgos similares agrupadas más o menos de forma arbitraria por la tradición. No obstante, este conjunto posee, a lo sumo,

demarcaciones imprecisas, que sin embargo no impiden que cada una de estas manifestaciones constitutivas tenga asiento dentro de la misma categoría genérica

¿No parece haber más diferencias que puntos comunes, por ejemplo, entre una novela española del siglo de oro, una novela china medieval y una “nueva novela “francesa? A pesar de estas enormes variaciones entre las obras, el género novelesco existe ciertamente, unido por características comunes, funciones comunes a los elementos de la narración, y continúa existiendo y transformándose, a pesar de su siempre anunciada y siempre pospuesta muerte (2000:15)

Este postulado, obliga entonces a considerar las características convencionales y retóricas de la historieta con el fin de determinar su suficiencia como género autónomo y sus intersecciones con otras expresiones. Frente a este asunto, Janin (2000: 16) expresa

Para definir un género, más allá de los problemas de la terminología, conviene buscar las características específicas y universales, que pueden ser de dos órdenes:

Aquellas que son genéricas, o características del género, es decir las que no encontramos en otros géneros literarios o artísticos. La división de una historieta en planchas, tiras y viñetas es un ejemplo de carácter genérico.

Aquellas que son esenciales al género, pero a pesar de ello comunes a diversas formas de expresión. Así el texto y la imagen, componentes de base del cómic, lo son también, separados o juntos, de la novela, de la poesía, del grabado, de la pintura del cine; etc. Igualmente, la narración es fundamental para el cómic, pero también en muchos otros géneros

Así, Janin (2000:16) hace énfasis en la manera en que la historieta puede explotar sus recursos -propios o comunes a otros géneros- de manera única y diferenciada

Sean genéricos o esenciales, estos elementos son materialmente aislables (las planchas, las viñetas, los globos), o funcionales: la dinámica específica de la historieta que nace del juego entre viñetas, tiras y planchas cae dentro de esta categoría

La diferencia entre los géneros, sin embargo, va a ser precisamente desentrañada cuando una idea narrativa va a encontrar, según el género en el que se inspira y le da forma, realizaciones específicas: o, de manera más simple, no se contará una historia de la misma manera en el cine, que en una novela o en una historieta.

Todas estas consideraciones, el análisis del desarrollo histórico de la historieta, el estudio de la viñeta, la tira y la plancha como unidades de concurrencia, la reflexión sobre el sentido y la dirección de la lectura en el arte secuencial, nos llevan entonces a la conclusión final del autor (2000: 33)

La historieta sí es un género literario enteramente, ya que aporta funcionalmente soluciones originales, irreductibles a otras formas de expresión literaria o artística, ideas a las cuales da forma.

Por esta misma línea, aunque agregando elementos como la codificación, también Eco (1965) coincide en catalogar a la historieta como un

[...] género literario autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores

De forma similar, el semiólogo y ensayista argentino Óscar Masotta (1970:158) aborda la historieta como manifestación literaria, desplazándola en su propuesta de los terrenos de lo exclusivamente plástico y visual, hasta los dominios de las literaturas marginales, en virtud de lo que considera es una forma de expresión autónoma poseedora de elementos característicos propios

En la época de Caniff se podía creer todavía que la historieta era un bastardo del cine y que su calidad dependía del cinematografismo del dibujo. Hoy, en cambio se comienza a comprender que se trata de un medio específico de comunicación, de un lenguaje peculiar. Lo que determina en primer lugar el valor de una historieta, a mi juicio, es el grado en que permite indagar las propiedades y características del lenguaje mismo de la historieta, revelar la historieta como lenguaje.

Por otro lado, en su texto *El cómic como literatura*, José Torralba (2011) hace un recorrido por tres escuelas básicas del análisis de la historieta como literatura, y sus respectivos teóricos, que arrojan diversas miradas sobre la convergencia imagen-palabra-texto que caracteriza nuestro objeto de estudio. Inicialmente, aborda la narratología, derivada del estructuralismo lingüístico franco-belga de Barthes, Jakobson y Coseriu, que concibe a la historieta como una especie de artefacto artístico y narrativo con componentes que son, a la vez, verbales e icónicos. En esta medida, la narratología, a través de teóricos como Ignacio Vidal-Folch o Ramón de España, concebiría la historieta como literatura en razón a su fundamentación en el guión, o relato y por tanto, en la narrativa escrita. Aduce entonces Torralba que la narración no es exclusiva de la literatura y que bien una imagen independiente –sin texto u onomatopeya- puede ser perfectamente narrativa.

Enseguida, se refiere a la inclusión de la historieta dentro del concepto de texto, entendido este como una composición de signos, codificados en un sistema de escritura, poseedor de coherencia, cohesión e intención comunicativa. Siguiendo esta corriente, estudiosos del tema como Jan Baetens y Pascal Lefèvre (1993), proponen en su *Pour une lecture moderne de la bande dessinée* que la palabra y la imagen pueden articularse con el fin de ser analizadas bajo criterios de textualidad y por ello inscribirse como literatura. No obstante, replica Torralba que desde una perspectiva semiótica y narratológica, este postulado no sería válido, pues estas proponen una multiplicidad de posibilidades de codificación del texto (gráficas, musicales, verbales) y que de aceptarse la inclusión de la

historieta a la luz de esta propuesta, sería también menester incluir el cine o la música como sub-corrientes literarias, una preocupación que no obstante se desvirtúa un poco, con el nobel de literatura otorgado a Bob Dylan en 2016.

Luego, el autor valora la propuesta semiótica de teóricos como el ya mencionado Thierry Groenstéen, que en su libro *La bande dessinée: une littérature graphique* (2005) establece la viñeta como unidad mínima de significado o comicema y analiza las relaciones sintácticas entre viñetas para analizar la historieta, localizar relaciones textuales y clasificar estos textos como literatura. No obstante hacia el final del texto, Torralba se congracia con Harry Morgan, que si bien se inscribe en parte en la semiótica, realiza una propuesta mucho más abarcadora en su obra *Principes des littératures dessinées* (2003)

Para Morgan, el cómic se basa en imágenes narrativas, para las cuales el teórico rescata un concepto que nos es familiar (la secuencialidad) pero al que le resta la condición yuxtapuesta y le suma la sincrónica...es decir, que una sola viñeta es secuencial y narrativa en tanto ofrece la posibilidad de evocar el momento precedente y posterior sin necesidad de yuxtaponerlos. ¿Por qué literatura? Por tres motivos: 1) Para desterrar la concepción híbrida del medio, 2) Para subrayar el carácter narrativo y 3) Porque para Morgan el tempo de la historieta es diegético (el narrador lo establece, el lector lo impone) y no mimético (impuesto por la narración, como en las artes audiovisuales). ¿Por qué secuencial? Porque la secuencialidad es el único artefacto que permite diferenciar la "literatura dibujada" (*littératures dessinées*, es decir, la historieta) de la literatura escrita ilustrada.

Para finalizar, la argentina Belén Gaché (2011), reconocida autora de literatura experimental, que ha incursionado en los campos de la poesía visual, los artefactos literarios virtuales, y la narrativa y poesía aleatoria apoyada por instrumentos digitales, realiza una reflexión que aunque no fue hecha directamente a propósito del estatus literario de la historieta, si tiene mucho que ver con su frecuente designación marginal

[...] de lo que se trata es de replantearse la oposición que comúnmente suele realizarse entre un supuesto "sentido tradicional" de la literatura y un "sentido experimental". Quizás, después de todo, la esencia de lo literario sea la misma experimentación. Quizás el trabajo del escritor no sea otro que el de cuestionar al lenguaje y evitar repetir sentidos y formatos canonizados socialmente. En este sentido, lejos de situarse en los "márgenes" de una literatura "canónica", la experimentación se presentaría como la esencia misma del trabajo literario [...] Quién sabe qué nuevos formatos vendrán a partir de ahora. Todos estos fenómenos se presentan como potencialmente creativos a nivel literario y nos harán necesariamente escribir de nuevas maneras. Y, tal como señalaba Jacques Derrida, si uno escribe y lee de distinta manera, pronto entenderá al mundo de otra manera. Será la tarea de poetas y escritores el ayudar a que esa otra manera adquiera formas creativas y libres.

Si bien existen otras perspectivas teóricas sobre el particular, para efectos de este ejercicio investigativo se asumirán las propuestas de los autores anteriormente citados, como ciertas, pues presentan sustento argumentativo suficiente frente al estatus de la

historieta como manifestación literaria. Pese a las diversas aproximaciones realizadas por los distintos teóricos, queda claro que la historieta, sea como expresión de un lenguaje específico, como un género literario autónomo, como una técnica comunicativa original, como un vehículo artístico, narrativo, o textual no riñe en lo absoluto con la literatura, pues como afirma Alain Rey (1978) en su ensayo “Los espectros de la historieta”

Si la imagen priva la palabra de una parte de sus poderes, es para confiarle los suyos propios, porque la palabra, acá, deviene en imagen. [...] el poder literario del lenguaje, en la historieta, es el de una cosa activa, el de un signo lanzado al mundo por la representación. Y este mundo es también la escritura, el lenguaje trazado. El cómic reúne así el retorno del signo sobre sí mismo, que es poesía

1.3 Componentes formales de la narrativa gráfica.

Aclarados los asuntos nominales, conceptuales y canónicos de la historieta, es fundamental ahora arrojar luz sobre los componentes formales de la narrativa gráfica, apropiando un aparato teórico consistente a través del cual pueda analizarse la obra de los tres autores a estudiar. Para este propósito, se han seleccionado también tres acercamientos que dan cuenta del fenómeno, enfocándose en aspectos distintos y que por su solidez, rigurosidad académica y trayectoria, contribuirán efectivamente a valorar este tipo de obras de manera integral: La aproximación lingüística de Pierre Fresnault-Derruelle, la aproximación semiótica de Umberto Eco y la aproximación gráfica de Will Eisner.

1.3.1 Una aproximación lingüística: La mirada de Pierre Fresnault-Derruelle

En su ensayo “Lo verbal en las historietas”, contenido en el libro *Análisis de las imágenes*, el semiólogo francés Pierre Fresnault-Derruelle (1972) propone el estudio formal de varios de los componentes más característicos de la narrativa gráfica, como lo son la disposición espacial de los globos, su dimensión metalingüística, sus grafemas, el carácter icónico de algunos de ellos, la relación vertical palabra-imagen y el examen de su proporción con respecto a diferentes elementos de la viñeta, entre otros.

Inicialmente, Fresnault-Derruelle enfatiza la importancia de la percepción global que se tiene del mensaje lingüístico en la historieta: el código de los globos, como si de los versos en un poema se tratase, anuncia de antemano la disposición tipográfica particular del mensaje que el lector encontrará y que según él, posee unas leyes de organización bien definidas y explícitas, que se describirán en sus generalidades a continuación. A este punto, cabe aclarar que se puede prever que algunos de los

historietistas que se estudiarán posteriormente, no se ciñen por completo a estas regulaciones propuestas o de plano las ignoran deliberadamente. Y es precisamente en este factor en el que radica uno de los mayores valores de la aproximación de este teórico: proveer un marco lingüístico relativamente inflexible que permita observar tendencias y rupturas.

1.3.1.1 La disposición espacial de los globos

El autor plantea una jerarquía clara para el orden de lectura de los globos (1972:183)

a) De arriba hacia abajo: El globo superior corresponde al enunciado emitido en primer lugar, y así seguido...

b) en profundidad: a la jerarquía vertical se superpone la que materializa un eje imaginario que va desde el "fondo" hacia "adelante", de la imagen. Si, por razones de ubicación, los globos deben encabalgarse, siempre el que corresponde a la última frase pronunciada es el que se inserta en los otros, como si las palabras tendieran a recubrirse a medida que se desenvuelve el discurso. Por supuesto -y por razones evidentes- el encabalgamiento sólo se realiza en el volumen blanco materializado por el globo.

Esta característica, afirma, busca transmitir una cronología, dando orden a las réplicas verbales de los personajes al sobreponerse unas tras otras, en una suerte de emulación gráfica del paso del tiempo y por ende, de la realidad recreada para el lector.

1.3.1.2 La dimensión metalingüística de los globos

La permanencia e inmutabilidad del lenguaje contenido en el globo, que también denomina filacteria, da cuenta de una certeza que no posee el discurso "real", una imposibilidad de volver atrás que se torna entonces en otro elemento característico de la historieta (1972: 184)

Las filacterias perfectamente clausuradas, ciñen a la palabra y le otorgan un carácter de certeza que no tiene la realidad. Las palabras de los personajes de las historietas son definitivas...

Se percibirá la paradoja de esta certeza de la palabra, certeza obtenida por el contacto con la imagen...; la palabra adquiere una existencia casi física. En efecto, los vocablos son literalmente encastrados, injertados como puras joyas, protegidos de toda dispersión por la línea del globo [...]

A pesar de ello, reconoce también la existencia de globos ausentes de palabras propiamente dichas y que por el contrario están poblados por signos de admiración, puntos suspensivos, interjecciones, gritos o similares y que tienen un comportamiento menos prolijo que los anteriores, en la medida en que sirven como medio de expresión de emociones más caóticas y menos controladas, participando entonces simultáneamente en

el dominio lingüístico y el icónico al ser parte del movimiento de los personajes (1972:185)

En estos globos no hay palabras: traducen la emoción en general, una emoción expresada en el rostro (los dibujos “hablan” por si mismos); la palabra no llegó a los labios. Entonces los personajes están, según las expresiones consagradas, mudos de estupor, asombrados (léase “petrificados) etc., incapaces de emitir sonido alguno.

Algunos globos contienen una interjección, un grito de sorpresa o dolor. Estos globos (acompañados entonces por puntos de exclamación) corresponden a la expresión de las emociones; tienen la forma de un óvalo más o menos regular. Cuando se trata de gritos particularmente sonoros, los globos desbordan a veces el territorio asignado a la imagen que los contiene. La filacteria es entonces anárquica, invasora, dotada de una dinámica algo incontrolable. Su posición no es estable, es como si estuviera sobreañadida, se coloca dónde puede.

De igual manera se refiere los tipos de línea que suele bordear un globo, como los de línea quebrada, utilizados para expresar una alerta o transmitir dolor, los de línea ondulada, que a menudo imitan las formas de transmisión de aparatos electrónicos como radios, televisores y los que no carecen de un apéndice continuo y por el contrario están formados de una cadena de globos que decrece en tamaño y se dirige ya no la boca del personaje, sino a su frente, a manera de “una emanación psíquica: es el pensamiento que se escapa en forma de burbujas.”

Como conclusión de este apartado, considera los denominados “globos cero”, palabras que flotan en diversas partes de la viñeta y que no se encuentran rodeadas por línea alguna. Usualmente corresponden a ruidos del entorno que tratan de mostrarse como ajenos a la voluntad o el control de los personajes y se caracterizan (1972: 186)

por su aspecto difuso, invasor, que escapa en mayor o menor grado del dominio de las cosas controlables; esto ruidos se hallan en libertad en la atmósfera (fuera de los globos). Su grafismo anárquico, como el de algunos globos, queda además señalado por una disposición tipográfica variable donde parece excluida toda búsqueda simétrica (y, por lo tanto, controlable).

1.3.1.3 Los grafemas

Fresnault-Derruelle hace notar la presencia de cierta neutralidad en las formas de los caracteres empleados para reproducir el discurso de los personajes, estandarización tipográfica que busca evidenciar igualdad y equilibrio lingüístico entre los personajes, a menos claro que se quiera destacar intencionalmente la relevancia de alguno de ellos en razón de un rango o rol determinado en la historia, o incluso a través de caracteres de alfabetos foráneos cuando se trata de extranjeros.

En este orden de ideas, el autor hace referencia a las palabras cuya forma se alejan claramente del diálogo de personajes y cumplen una función más explicativa (1972:189)

(...) existen palabras inscriptas en el rectángulo que delimita la imagen y que no constituyen fragmentos de diálogo. Estos sintagmas de un carácter particular (como “media hora más tarde”, “mientras tanto”, “algunos días después”, etc.) establecen, en algunos casos, un vínculo entre varias imágenes en el plano de la diégesis. Sus caracteres son frecuentemente caligráficos: se trata de un índice diacrítico para el desciframiento del mensaje.

1º. Colocados por encima de la imagen propiamente dicha y separados de esta última mediante un trazo pleno continuo

2º Coloreados en amarillo, rojo o azul, todos colores que se distinguen del blanco característico de los globos

1.3.1.4 Función

El teórico francés reconoce la presencia de lo verbal en las historietas en función de dos ejes principales: las relaciones que tienen lugar entre la palabra y la imagen al interior de la viñeta que las contiene, de carácter vertical y el mensaje lingüístico que transmiten los globos al ser eslabón que une varias imágenes, relación esta por su parte, horizontal.

En esta primera relación, palabra-imagen, suele haber una preponderancia de la imagen sobre el texto, al punto que es posible encontrar ilustraciones acompañadas de muy pocas palabras, o que carecen totalmente de ellas. Algunos ejemplos de la funcionalidad de estas últimas son (1972:193)

1 las imágenes iniciales de los albums. Para presentar al personaje. Es lo único que hay que expresar y puede traducirse mediante el dibujo.

2 Imágenes que buscan un efecto pintoresco, son un pretexto para dibujar, se bastan a sí mismas. Corresponden, con bastante exactitud, a lo que es una descripción en el campo de la literatura

3 Las imágenes comprobaciones, inserciones, agrandamientos, miradas más detalladas.

4 Las imágenes gags: pequeñas historias sin palabras, sucesiones de imágenes sin texto.

Sin embargo, existen también en contraposición, imágenes acompañadas por una cantidad considerable de texto, imágenes estas que sirven no más que de apoyo y ambientación estética a la palabra, ejerciendo en estos casos un rol pasivo, si se quiere, inerte. Usualmente, expresa el autor, se acude a este recurso con el propósito de resumir o poner en contexto alguna situación, aclarar el desenlace final de una historia o capítulo, o incluir reproducciones literales de diarios, libros, noticias, avisos, entre otras.

Formula el autor a partir de esto, que el texto es correctivo de la imagen, siendo esta última primordial en todos lados, mientras que es la palabra la encargada de complementarla o reducirla (1972: 197-198)

Además de las informaciones atributivas de orden aspectual (y no verbal), el dibujo es también, y sobre todo, acción, es decir, soporte esencial de ese género de "historias". Lo analógico predomina sobre lo discursivo. La consecuencia es que se descarta toda tipificación excesiva de lo gestual. La gama de las posibilidades icónicas debe permanecer tan amplia y variada como sea posible. Una mirada demasiado rápida, concentrada únicamente en el texto, corre el riesgo no solo de dejar pasar a nuestro lado la poesía del dibujo, sino además de carecer de los elementos esenciales para la comprensión de la historieta

En cuanto a su relación horizontal, Fresnault-Derruelle concibe al texto y al globo como elementos que generan vínculos sintagmáticos en la obra. Dicha cohesión se manifiesta a través de diversos fenómenos. Por ejemplo, en el texto de la historieta que al progresar en su visión-lectura sirve como vehículo de concatenación que provee la información necesaria para la comprensión, tornándose en mensaje lingüístico de doble vía, útil para la comunicación tanto de los personajes de la historia como del lector. En la diégesis que genera una continuidad perceptible aún más allá de la ruptura del espacio descrito y el tiempo sugerido. En la omnipresencia de los globos, que como afirma el autor (1972: 201)

[...] en forma de espacios blancos vuelven a encontrarse en casi todas las imágenes; son como burbujas difundidas en un amplio líquido. Una especie de hilo conductor (ciertamente en puntillado, pero no obstante casi constantemente presente) recorre el mundo de las imágenes como una onda visible. El vínculo se realiza a través de la percepción global.

Es también evidente esta función inter-conectora cuando entre las viñetas hay lugar a saltos temporales, situación en que las palabras iniciales del siguiente globo apuntan a una recapitulación evidente o subrepticia de los hechos o cuando existen globos en el que se expresan mensajes aparentemente sin emisor, que obligan a remitirse a las siguientes viñetas. De todo esto, el teórico concluye que (1972: 202)

[...] el texto, en su función de vínculo entre las imágenes, desempeña un papel inverso al que desempeñaba en la imagen aislada. Mientras que el texto recortaba y fragmentaba el contenido de la imagen aislada (eje vertical de representación), cuando existe, sirve de vínculo entre las diferentes imágenes (eje horizontal de la diégesis) y opera en el sentido de una cierta fluidez en el desarrollo de la acción y la lectura.

Como se puede apreciar, Fresnault-Derruelle provee en su observación una serie de componentes, reglas, patrones y estándares que al aplicarse a una historieta, pueden dar cuenta de la estructura lingüística de la misma, insumo de capital relevancia para las lecturas a llevarse a cabo en capítulos posteriores.

1.3.2 Una aproximación semiótica: La mirada de Umberto Eco

A través del análisis concienzudo de una página de la popular historieta de Milton Caniff, el ensayo "Lectura de "Steve Canyon"" , perteneciente al libro *Apocalípticos e integrados* de Umberto Eco (1965), desmenuza varios componentes fundamentales de la historieta, acercándose al estudio semiótico de la iconografía, los procedimientos de visualización de la metáfora o la semejanza, los factores semánticos que articulan la relación palabra e imagen, la sintaxis y la tipología caracterológica, entre otros.

Eco da inicio a su recorrido examinando cada una de los que él denomina encuadres, mientras señala aspectos que encuentra relevantes. Así por ejemplo, en la primera viñeta se fija en el encuadre subjetivo que presenta la "cámara" al ubicarse detrás del protagonista y ocultar temporalmente su rostro al lector, al tiempo que mediante el acento y lenguaje gestual de un policía, descifra su nacionalidad y sobre todo, su condición de representación estereotípica de la ley, asociada a una forma de justicia mucho más independiente, como lo es Canyon. En las siguientes viñetas Eco percibe el desarrollo de la amabilidad, generosidad, gallardía, ubicación y pasado militar del protagonista, todo sugerido por sus diversas interacciones con otros personajes y la jerga especializada que ocasionalmente se utiliza, todo esto, sin que todavía se descubra el rostro de Canyon.

En el encuadre número seis, finalmente se puede apreciar el rostro de Steve, quien con sus rasgos marcados al estilo de Van Johnson o Cary Grant, evoca un nuevo estereotipo, esta vez el del actor hollywoodense por excelencia de la época. Sin embargo, más allá de un simple guiño cultural, Eco remarca la intencionalidad semiótica de esta característica (1965:172)

[...] Steve no se funda, pues, en una mera virtud evocadora del hecho plástico, sino en la calidad de "signo" que el hecho plástico asume y que nos remite, con función jeroglífica, a una serie de tipos de estándar, de ideas sobre la virilidad que forman parte de un código conocido por el lector. La simple delimitación gráfica de los contornos constituye el elemento convencional de un lenguaje. En resumen, Steve es elemento iconográfico estudiable iconológicamente como el santo de una miniatura, con sus atributos canónicos y un tipo determinado de barba o aureola.

En el noveno encuadre, a través de la situación generada por una llamada telefónica del asistente de una poderosa mujer que insiste en tener una cita con Canyon, se puede apreciar un interesante ejemplo de la complementariedad de la ilustración, los conceptos y la reproducción sonora utilizada por la historieta (1965:176)

El estupor reflejado en el rostro del personaje constituye un ejemplo normal de estilización psicológica. Lo mismo se expresa en sus palabras: ¡Míster Canyon: No hay persona que rechace una audiencia con Miss Calhoon! [...] curioso es el cambio en el modo en que se expresa a nivel sonoro con que el secretario formula la primera exclamación (valiéndose de una especie de carácter grueso y traduciendo con ello la intensidad del sonido de la pesadez en el signo, así como la especie de escandalizado “tartamudeo” con el que el “míster Canyon” es pronunciado. “Míster” aparece subdividido en dos sílabas, la primera de ellas subrayada. El artificio gráfico explica toda la postura psicológica, una aceleración emotiva, sugiriendo un especial tipo de pronunciación [...] el tipo de estilización gráfica que examinamos se funda en una serie de convenciones bastante comunes mediante las cuales todo buen lector de historietas es capaz de captar rápidamente el alcance del mensaje.

El autor culmina su análisis de la página con la undécima viñeta, en la que alude a la aparición de una manifestación iconográfica, pero principalmente, halaga la habilidad narrativa de Caniff, quien de acuerdo a su apreciación, haciendo uso de un espacio tan breve, logra establecer personajes, presentar el preámbulo de un argumento y cautivar al lector sin echar mano de artificios demasiado predecibles (1965:179).

[...] Con ello se dibuja definitivamente el personaje y se abre un camino lleno de promesas. El hecho de que la entrega acabe aquí no es casualidad. Las once viñetas han constituido un crescendo de indiscutible maestría, que ha conducido al lector hasta el clímax de la última escena. En sólo el espacio de una página, Caniff ha logrado delinear un grupo de personajes y dar comienzo a una historia. Nada ha ocurrido todavía, pero a partir de este momento el lector está persuadido de que todo puede ocurrir. La historia se detiene aquí, con la situación tensa como la cuerda de un violín. Si la expresión suspense tiene un significado, he aquí un ejemplo concreto y, nótese bien, sin recurrir a la violencia, al misterio explícito, al tradicional golpe de efecto.

Una vez realizada la lectura particular de la tira, que por sí sola constituye una herramienta metodológica relevante para el análisis semiótico de cualquier historieta, el teórico italiano aborda por separado algunos elementos generales de la narrativa gráfica. En este orden de ideas, enfatiza en la presencia de ciertos componentes recurrentes en las historietas que permiten, de diferentes maneras, la comunicación de un asunto o temática representada por la dupla imagen-palabra de su simbología y de los atributos de los personajes allí contenidos; una clase de iconografía que se traduce en elementos figurativos que ya resultan canónicos y característicos a esta forma de narración y por tanto le otorgan una semántica propia (1965:180)

[...] Procedimientos de visualización de la metáfora o la semejanza, al estilo de la historieta humorística: ver las estrellas, tener el corazón alegre, sentir que la cabeza da vueltas, roncar como una sierra, son otras tantas expresiones que en el cómic se realizan constantemente recurriendo a una simbología figurativa elemental, captada inmediatamente por el lector. [...] estos elementos iconográficos se componen en una más amplia gama de convenciones, que constituye un verdadero repertorio simbólico, lo cual nos permite hablar de una semántica del cómic.

Si bien es claramente percibido que Eco emplea el término “semántica del cómic” de manera metafórica, en tanto el análisis de la historieta y sus distintos tipos de signos se realiza al fin y al cabo haciendo uso del “lenguaje común”, es innegable, plantea el autor, que la narrativa gráfica usa significantes que no son exclusivamente lingüísticos, sino que adicionalmente se vale de “elementos iconográficos de significado unívoco”, cuya validez es exclusiva a la esfera de influencia del código de la historieta. Se extrajeron entonces, algunos componentes que resultan prácticos para el proceso de individualización estilística de la narrativa gráfica.

1.3.2.1 Los globos y las onomatopeyas

Al igual que Frenault-Derruelle, Eco otorga, desde su enfoque semiótico, una preponderancia capital a los globos catalogándolos como eje central de esta semántica de las historietas al concebirlos como signos convencionales, “una especie de señal preliminar que impone la referencia a un determinado código, para el descifre de los signos contenidos en su interior” (1965:180).

Elemento fundamental de esta semántica es, ante todo, el signo convencional de la “nubecilla” o “bocadillo” (que es precisamente el fumetto , el echtoplasme, el balloon) que rasgueada según ciertas convenciones y acabada en cola hacia la cara del que habla, significa “manifestación hablada”, si dicha cola está unida al que habla por una serie de burbujas, significa “pensado”; si está circunscrita por contornos cortados, en ángulos agudos, en diente de sierra, puede representar a su vez miedo, ira agitación , explosión de cólera, alarido, según una precisa estandarización de los humores

Similarmente, repara en las onomatopeyas , pues como signo gráfico su presencia en la historieta denota la ampliación de los recursos de una lengua en particular, al punto que algunas de ellas –*crash, bang, drip*- han logrado traspasar las barreras del idioma y se han instalado en los imaginarios de lectores extranjeros, siendo adoptadas como propias aun cuando no tengan mucho que ver con la sonoridad de dichas acciones en su lengua materna y muchas veces sin percatarse de la literalidad de las mismas (1965:181)

De tal forma tenemos una tabla de los rumores, bastante rigurosa, que va desde el “sss” de la pelota en vuelo, al “crac” de la carabina, el “paf” del puño, el “bang” de la puerta que bate, el “zas” de la persecución sin resultado, los diversos tipos de caída y choque, desde el “blomp” al “ploff” , el “sigh” o “sob” del sollozo, el “ gulp” de la consternación, al “mumble” del trabajo cerebral. En muchos casos se trata de verdaderas onomatopeyas, dotadas de significado en inglés, que se transfieren a países de otra habla con pura función evocativa, perdiendo la inmediata conexión con el significado – transformándose de “signo” lingüístico que eran, en equivalente visual del rumor, y volviendo en función, como “signo” , al ámbito de las convenciones semánticas del cómic.

La selección y manifestación de signos gráficos y sus idiomas son, sin duda, criterios básicos para caracterizar la obra de un historietista.

1.3.2.2 Las Viñetas

También como Fresnault-Derruelle, Eco se fija en las relaciones de complementación que al interior de la viñeta surgen entre palabra e imagen, disertando sobre los casos en los que una se sobrepone a la otra, los excedentes pleonásticos de lo hablado en globos en relación a lo ilustrado, la necesidad de la reiteración de lo explícito, entre otros. No obstante, lo que podría considerarse tal vez más relevante en términos de herramientas para la caracterización de historietas, en lo que a viñetas se refiere, es la clasificación que realiza entre los planos del encuadre.

De esta manera, menciona las ocasiones en que el ilustrador se deja llevar por el puro goce de la expresión artística sin que medie conexión alguna entre el mensaje y su signo visual (1965:182)

El gusto del encuadre se apodera hasta tal punto del dibujante, que lo lleva a virtuosismos inútiles respecto a la finalidad del mensaje, como ocurre con los que pecan de preciosismo cinematográfico, tomando un edificio de abajo arriba cuando ningún motivo de orden expresivo exige acudir a referencias expresionistas.

A su vez, señala la existencia de planos superpuestos, en los que la narración principal se privilegia, mientras que simultáneamente se agregan detalles independientes en el fondo, que tienen propósitos humorísticos o abstractos (1965:182) y presentan

[...] una especie de independencia irónica entre palabra e imagen, como ocurre en ciertas historietas en las que, por ejemplo, mientras en primer plano se desarrolla un episodio, en segundo plano aparecen hallazgos de gusto surrealista o jocoso como los hombrezuelos que surgen de las esquinas en los cuadros de *Jiggs and Maggie*, de *Mao Manus*, o en ciertas viñetas de *Smoke Stover*.

Y finalmente, otras ocasiones en que la abundancia visual que acompaña los fondos, pese a no estar conectada propiamente con la narración principal, amerita una observación particular, ora por la calidad descriptiva de la ilustración, ora por la sensación de realidad que otorga el fondo como elemento independiente, que a diferencia del caso anterior no se aleja deliberadamente de la temática central de la historieta, sino que por el contrario la complementa (1965:1982)

En otros casos, la independencia no es debida a la ironía sino a una potente efusión visual, como en ciertos encuadres en los que, en el trasfondo, el gusto por lo particular, por la anotación ambiental, supera las inmediatas necesidades comunicativas del mensaje, pero de hecho enriquece la escena con anécdotas destinadas a ser disfrutadas por si mismas como los detalles cuidados de una naturaleza muerta.

1.3.2.3 La sintaxis

El apartado relacionado con la sintaxis se ocupa de la relación entre las viñetas sucesivas y sus parámetros de acomodación, ubicación que al ser realizada de tal o cual manera, comunica al lector un mensaje fragmentado y establece con este un contrato, confiando en que sea capaz de llenar los espacios vacíos entre viñetas, tiras y planchas, espacios invisibles en los que transcurre tiempo y espacio, otorgándole dinamismo a una cadena de eventos que de otra forma podrían percibirse como estáticos o inconexos (1965:183)

[...] la historieta no tiende a resolver una serie de encuadres inmóviles en un flujo continuo, como en el film, sino a realizar una especie de continuidad ideal a través de una real discontinuidad. El cómic desmenuza el continuum en unos pocos momentos esenciales. Que luego el lector une estos elementos estáticos en su imaginación y los ve como continuum, es cosa evidente.

Siguiendo este postulado, podría pensarse que es indispensable que la historieta cuente con estructuras de encadenamiento suficientemente claras que permitan al lector interpretar sus signos sin lugar a equívocos, saltos temporales y espaciales coherentes, personajes consistentes y en general, una continuidad que sin ser necesariamente lineal, permita que este contrato se lleve a cabo exitosamente, ya que “los diversos elementos formales de la narración (encuadre, montaje etc.) funcionan como condiciones de la acción , pero emergen como explícitos en la conciencia del lector” (1965:184)

Pese a esto, es evidente que en la contemporaneidad y desde ya hace varios años, estos cánones de formalidad han sido subvertidos, de manera experimental o estilísticamente consistente por varios autores. Ya en la época de Eco, la estructura formal era objeto de burla o variación jocosa, a través de la inclusión del lápiz del autor en la viñeta, el caos deliberado de los encuadres o el diálogo directo del personaje con el lector, rompiendo la denominada cuarta pared. Por esta razón, una vez más, la gran utilidad de estas reflexiones teóricas radica en servir de plantilla comparativa para medir el apego de los historietistas analizados a la tradición sintáctica propuesta.

1.3.2.4 Tipología caracterológica y declaración ideológica

El semiólogo italiano propone que es factible encontrar una tipología caracterológica bien definida, fundamentada en estereotipos o tipos precisos, en cualquier historieta que posea un desarrollo mínimo de las estructuras formales anteriormente expuestas. Como estereotipo, concibe un lugar común, un referente usualmente unidimensional que sin ser autónomamente generado, proporciona arraigo y

reconocimiento, un objeto que conecta al individuo socialmente en la medida en que proporciona una imagen reconocible, con unos valores establecidos. Por otro lado, entiende los tipos como la representación de una abstracción conceptual a través de una imagen (1965:225-232)

[...] Emma Bovary o el adulterio castigado, Tonio Kroger o la enfermedad estética y así sucesivamente [...] una obra es típica por el hecho de manifestar, además de en sus modos estilísticos, en los contenidos que forma y presenta, una personal visión de la realidad, reconocible por los diversos fruidores como el perfecto ejemplar del propio modo de ver el mundo

El autor manifiesta que el periodo de la historieta de entre guerras fue altamente estereotípico: personajes como el paladín enmascarado, el aventurero errante, el héroe místico, el explorador espacial, el cazador o el aventurero de la selva, se repetían con pequeñas variaciones en infinidad de historietas. Sin embargo, se observa un esfuerzo típico en la medida en que simultáneamente, cada uno de ellos intenta representar un valor abstracto como la belleza, la perspicacia, la valentía etc.

Así también, Eco afirma que es posible percibir una postura o declaración ideológica relativa a un particular universo de valores y originada a partir de la conjugación de todos los elementos de la historieta. Como ejemplo de ello, retoma la lectura de la tira de *Steve Canyon* (1965:185)

En *Steve Canyon* hemos podido descubrir fácilmente como valores: la Belleza, el amor al Riesgo, la Indiferencia hacia el beneficio material (templada sin embargo por cierto respeto al Dinero), la Generosidad, la Ternura, la Virilidad, el Sentido del Humor. Esto son los valores sugeridos por el personaje Steve; pero la página, en su conjunto, propone también como valores las Buenas Relaciones con la Ley, la Cordialidad con los Humildes, los Símbolos de prestigio, el Misterio, la Fascinación Túrvida, la Procacidad. En síntesis, la página de *Steve Canyon* nos permite entrever una sustancial adhesión a valores de un American Way of Life templado por la Leyenda Hollywoodiana, de forma que el personaje y su historia se erigen en modelo de vida para un lector medio.

De este modo, con una aproximación semiótica que se intersecta en todo momento con asuntos lingüísticos, gráficos y hasta axiológicos, Eco provee un útil instrumento metodológico para el examen concienzudo de esta clase de narrativas.

1.4.3 Una aproximación gráfica: La mirada de Will Eisner

El soporte metodológico de esta iniciativa investigativa estaría indudablemente incompleto sin la perspectiva de un autor que desde el terreno mismo de la historieta y en virtud de su experiencia propia como narrador gráfico pudiera dar cuenta de asuntos fundamentales a considerar al momento de estudiar la obra de un historietista. El estadounidense Will Eisner, ilustrador, guionista, profesor y teórico de la historieta en cuyo

honor se crearon los premios homónimos, considera en su libro *El cómic y el arte secuencial* (1990), aspectos como la lectura de las imágenes, el ritmo, el tiempo, la composición de la viñeta, la perspectiva, la anatomía expresiva y la escritura en relación con las imágenes secuenciales, entre otras. Como es natural, Eisner se refiere en su obra a algunos criterios que ya se han mencionado previamente, de manera que los que se describirán a continuación serán solo aquellos no tocados por los otros dos autores o bien, aquellos que a pesar de reiterarse, son analizados desde una perspectiva distinta.

1.4.3.1 La imagen leída como texto; el texto leído como imagen

Eisner señala la indisolubilidad entre la palabra y la imagen, superponiendo las particularidades de la ilustración y la prosa en un acto simultáneo de discernimiento estético y reproducción intelectual. El empleo recurrente de símbolos e imágenes que se traducen en ideas similares da lugar de acuerdo al autor, a la creación de un lenguaje, una forma literaria, o lo que denomina una “gramática del arte secuencial”. A esta aproximación que pudiese inicialmente recordar a la de Fresnault-Derruelle, le da sin embargo un muy característico tinte gráfico, a través del análisis de los elementos de una página de su conocida obra *The Spirit*, en la que un sujeto de nombre Gerhard es abatido por casualidad en un tiroteo, y asciende a un sugerido cielo antes de poder comunicar al mundo su asombrosa facultad de volar (1986:12)

La descripción de la acción de esta viñeta puede representarse como una oración. Los predicados del tiroteo y el forcejeo pertenecen a oraciones separadas. El sujeto del “tiroteo” es el bandido y Gerhard es el objeto directo. Los numerosos calificativos comprenden el adverbio “bang, bang” y los adjetivos de lenguaje visual, tales como la postura, el gesto y las muecas [...] La transición final exige al lector que se aleje de la forma de lectura de izquierda a derecha. El ojo sigue la corriente de aire de arriba a abajo, sobre un nebuloso fondo, hasta dar con el cuerpo sólido del hombre que yace en el suelo, y a continuación la vista rebota hacia arriba para visualizar la nube en la que resucita Gerhard. Este movimiento hacia arriba solo se da en la narrativa visual.

Por oposición, menciona también el recurso estilístico de dar un tratamiento gráfico al texto para que este sirva como extensión de la imagen. De esta manera, alude a un fragmento de su novela gráfica *Contrato con Dios*, en el que el título de la obra se presenta como cincelado en piedra y con caracteres hebraicos en la palabra *Dios*, evocando de esta manera las tablas de la ley mosaica, a la vez que refuerza y anticipa el carácter religioso de la historia. Así como este ejemplo, es posible encontrar diferentes variables en que el texto puede ser leído como imagen: tipografía “goteante” para enfatizar la descripción de un fuerte aguacero, caracteres “ensangrentados” o “temblorosos” para generar efectos de terror o insinuación de violencia, o letras “de

ladrillo” o “ acero” para acentuar locaciones específicas. En esta medida, Eisner concibe este tipo de artificios de la historieta como una forma de volver a un lenguaje primigenio a través del grafismo textual (1986:16)

Durante el desarrollo de los ideogramas chino y japonés, tuvo lugar una fusión entre la mera imagen visual y el símbolo derivado. Al final, la imagen visual perdió su relevancia y la ejecución del mero símbolo acaparó el interés del estilo y la invención. El arte de la caligrafía nació de esa sencilla representación de símbolos y acabó por convertirse en una técnica que, en su individualidad, evocaba belleza y ritmo (...) En el arte del cómic la suma del estilo y la sutil aplicación de la composición, énfasis y trazo se combinan para lograr belleza y transmitir un mensaje.

1.4.3.2 La imagen sin texto

Ya Fresnault-Derruelle mencionaba la aparición de imágenes sin texto con una función lingüística equiparable a la de la descripción en la palabra escrita como fuente de detalle pormenorizado de un mismo objeto, personaje o lugar. Para Eisner, no obstante, este tipo de imágenes tienen dos propósitos principales. El primero de ellos es reforzar el dinamismo del mensaje y forzar al lector a suministrar mentalmente el diálogo, ejercicio al que denomina “pantomima”. Para ello, casi siempre se acude a expresiones faciales o gesticulaciones corporales muy marcadas que rayan incluso en la exageración con el fin de garantizar a toda costa que la imagen pueda ser leída. Un segundo objetivo, es el de establecer cambios de escenario o comunicar variaciones temporales sin necesidad de acudir a grafemas. Así, es posible detectar un desplazamiento geográfico si entre una viñeta y otra pasamos de un entorno rural a uno urbano o por ejemplo se divisa una aldea, para viñetas más tarde pasar a un paisaje con pagodas. Del mismo modo, el ocaso del sol, la aparición de la luna, la sucesión de huellas en la arena o la activación de los faros de un automóvil, pueden dar cuenta de un determinado tiempo transcurrido, obviando leyendas típicas como “dos horas más tarde” o “tiempo después”.

En ambos casos, la premisa es conseguir la participación activa del lector quien debería a partir de las imágenes sin texto lograr un nivel de lectura más profunda y al tiempo evitar redundancias innecesarias, teniendo en cuenta que en las historietas se cuenta con un número limitado de secuencias a reproducir (1986: 26)

Aunque parezcan representar una forma de narrativa gráfica más primitiva, las imágenes sin palabras exigen en realidad una cierta sofisticación por parte del lector (o espectador). Es necesario tener una experiencia común y una capacidad de observación para interpretar los sentimientos del actor. La intención [...] es dejar que el lector mismo suministre los diálogos que sugieren las imágenes. Las palabras exactas carecen de importancia.

1.4.3.3 El tiempo y el ritmo

De acuerdo a Eisner, la manera en que el lector experimenta la duración de los instantes se constituye en una dimensión primordial de la historieta. Para aproximarse a esta idea acude a los conceptos de tiempo, entendido en términos de este fenómeno como una acción sencilla que transcurre en pocos segundos y ritmo, una alteración del tiempo y la acción que durante este ocurre, para lograr un efecto determinado. Es posible captar visualmente el transcurrir del tiempo a través de la secuencia de imágenes, textos y artificios contenidos en la página y a lo largo de la obra. El ritmo por su parte, se aprecia a través de la manipulación que se hace de la viñeta para “narrar” el tiempo, acelerándolo, ralentizándolo, dando saltos hacia adelante o atrás, entre otras posibilidades que hacen que la viñeta enmarque el carácter temporal del discurso de la historieta (1986: 27)

El tiempo transcurrido no lo expresa la viñeta per se, como revela al punto el examen de una serie de viñetas en blanco. La imposición de las imágenes en el interior del marco de las viñetas actúa como catalizador. La fusión de símbolos, imágenes y bocadillos dan por resultado el enunciado. De hecho; en algunos tratamientos del marco de la viñeta, al suprimir las líneas que forman los lados se obtiene un efecto parecido. El hecho de enmarcar en viñetas separa las escenas y actúa como signo de puntuación. Una vez establecida y montada la secuencia, las viñetas se convierten en criterio con el que juzgar la ilusión del tiempo.

A partir de esta afirmación, el autor ejemplifica varios casos en los que de manera más o menos estructurada, se puede afectar la viñeta para dar una sensación de ritmo distinta: Establecer varios objetos repetidos con ligeras variaciones dentro de una serie uniforme de viñetas para transmitir un compás determinado - una vela que se consume, una gota que cae, las manecillas de un reloj que avanza- , Ubicar una viñeta de gran tamaño seguida de otras pequeñas para producir una espera que genere suspenso, yuxtaponer un gran número de viñetas verticales y alargadas para que su mutua cercanía produzca una sensación de “tempo ascendente”, incluir una viñeta horizontal y ancha para dar la impresión de un momento que se prolonga - el silbido de un tren, el timbre de un teléfono sin contestar- o la regularización paulatina del tamaño de las viñetas cuando el momento de tensión ha pasado o cuando la historia ha concluido, entre otras.

1.4.3.4 El contorno de la viñeta

De forma análoga al estudio de los globos por parte de Fresnault-Derruelle, Eisner analiza las variables morfológicas de las viñetas, pues señala que la intervención de las mismas con el fin de alterar su tradicional forma rectangular, tiene el potencial estilístico

de agregar un “nivel intelectual secundario” a la narración que alcance dimensiones sensitivas adicionales. Ejemplos de estas alteraciones a la viñeta son el contorno dentado, que evoca un estado de ánimo explosivo o una situación tensionante, el personaje u objeto que logra salirse parcial o totalmente de los límites de la viñeta, denotando fuerza, violencia o energía, las viñetas que imitan acciones de las ilustraciones que contienen como caídas, desplazamientos, rupturas o choques, entre otras.

Por otro lado, es también frecuente que la viñeta se mimetice por completo con su contenido hasta hacerse imperceptible a primera vista. El marco de una puerta o ventana, una nube, un afiche, un pergamino, la superficie de un charco o un agujero en la pared son muestra de cómo los elementos estructurales de la narración pueden ser utilizados a manera de viñeta.

Finalmente, el autor se refiere a la posibilidad de emplear el recurso que denomina “la súperviñeta”, un encuadre de página entera que sirve como fondo y dentro de la cual se encuentran diseminadas viñetas adicionales, sea en su forma tradicional o con contornos alterados. El objetivo más frecuente de este tipo de artificios es presentar al lector situaciones que se presentan de manera simultánea, ya sea para poner en evidencia las consecuencias de una cadena de acontecimientos, para presentar narradores paralelos o para subvertir el orden temporal discernible de la narración, dejando abierta la interpretación al lector.

Se espera que la conjugación de los enfoques conceptuales de Fresnault-Derruelle, Eco y Eisner permita caracterizar ampliamente los tres historietistas que la investigación propone estudiar.

Capítulo 2.

Breve historia de la historieta en Colombia: Un panorama nacional

Los nudillos se tensan y el pulso se acelera. El aire se carga de estática con la anticipación de la batalla. Un puñado de anónimos enmascarados, soñadores, a lo mejor mártires, se apresta a luchar por una causa que se vislumbra de antemano perdida. El villano, poderoso, invencible, se regodea en su predecible malignidad y entre carcajadas estridentes revela con lujo de detalles los pormenores de su plan maestro. El inevitable choque entre el blanco prístino, inmaculado y el negro perverso, inicuo, estalla en un crescendo de onomatopeyas que desborda la viñeta.

Por unos momentos, -¿tal vez algunos minutos? ¿Acaso un par de años?- los paladines parecen lograr lo imposible: con sus talentos reunidos se sobreponen al científico loco, al magnate corrupto, a la bestia mutante. No obstante, la victoria es efímera. Con el último estertor de sus fuerzas, el enemigo da un zarpazo que pone fin a los esfuerzos de la liga de aventureros. Pero cuando todo parece perdido, una nueva tropa, esta vez más gris que blanca, se alza de entre las ruinas y desechando capas y antifaces planta su ambigua cara a un adversario de una maldad cada vez menos unidimensional. Es cuando notamos que el eterno “continuará” de la historia alcanza apenas su primer punto suspensivo.

Y así resulta ser la historia de la historieta colombiana; un interminable registro de esfuerzos titánicos que a través de los años diversos grupos de autores “anónimos” han emprendido en un medio difícil, depredado por los intereses comerciales, cuestionado por el valor narrativo de producciones muchas veces descartadas como entretención puramente infantil y carente de reconocimiento digno desde un punto de vista legal¹, en últimas, parafraseando a la reconocida teórica del cómic español, Ana Merino (2003), ha sido tradicionalmente reducido a nada más que un producto de la cultura de masas, marginal y periférico .

¹ Según el artículo 2 de la ley 98 del 22 de diciembre de 1993 las historietas eran hasta 2012, perfectamente equiparables en categoría a los horóscopos o la pornografía: “Para los fines de la presente Ley se consideran libros, revistas, folletos, coleccionables seriados, o publicaciones de carácter científico o cultural, los editados, producidos e impresos en la República de Colombia, de autor nacional o extranjero, en base papel o publicaciones en medios electro-magnéticos. Se exceptúan de la definición anterior los horóscopos, fotonovelas, modas, publicaciones pornográficas, tiras cómicas o historietas gráficas y juegos de azar”

Autores “anónimos” se afirma, pues muchas de estas apuestas editoriales apuntaron en su momento a realizar propuestas estéticas y narrativas aún a expensas del protagonismo y reconocimiento de los autores mismos, al punto que a pesar de su trayectoria y aportes, resulta difícil, cuando menos para el público no entendido, identificar a los historietistas representativos del país, inconveniente que no padecen Quino, Oesterheld o Fontanarrosa en Argentina, Charles Schultz, Bill Watterson o el más popular Stan Lee en Norte América, Hergé, Uderzo o Goscinny en Europa, entre otros. En resumen, en los casos mencionados la obra y sus autores forman parte de la identidad nacional, pináculo que la historieta local aún está por alcanzar.

Pero lo cierto es que ni siquiera un aficionado consagrado a las historietas fue ajeno al menosprecio de la producción nacional. Pasé gran parte de mi infancia con la nariz pegada a historietas cargadas de patos, ratones, tortugas mutantes, samuráis occidentales, místicos con poderes mentales, enmascarados de plata, tipos enfundados en mallas y vaqueros presuntuosos. Mi desconocimiento acerca de la historieta local era por entonces absoluto: llegué incluso a pensar en algún momento que un entrañable “pajarraco” chileno era colombiano. Sería solo hasta 1996, al encontrarme accidentalmente en una venta de libros rebajados con el número 11 de la revista *ACME Cómics*, cuando tendría conocimiento y consciencia de la existencia y valor de la historieta colombiana. Una vez más, mi hallazgo de un pretendido génesis historietístico había errado por varios años. Por esta razón, resulta de vital importancia realizar un recorrido por la historieta colombiana, aclarando desde el vamos que fuentes como el *Museo virtual de la historieta colombiana* (2000) de la Universidad Nacional de Colombia, los artículos *Panorama de la historieta colombiana* de Daniel Rabanal (2001) , *Aportes teóricos para un nuevo paradigma de la caricatura* (2003-2004) de Carlos Alberto Villegas Uribe y *La biblia Shock del cómic* (2005), entre otros, han sido fundamentales para la elaboración de esta cronología.

Es generalmente aceptado que el *Yellow Kid* criollo es *Mojicón* de Adolfo Samper, publicado, sin su firma, por primera vez en 1924, en el diario gráfico *Mundo al día*. Sin embargo, justo como *The Yellow Kid*, *Mojicón* tendría algunos reparos en lo relacionado con su estatus de historieta primigenia. La obra resultaría ser una adaptación – algunos lo han llamado plagio- de la historieta *Smitty*, creada en 1922 para el diario *New York Journal* por Walter Berndt, uno de los tantos protegidos de Joseph Medill Patterson, jefe del *Chicago Tribune-New York News Syndicate*, y una de las figuras emblemáticas de las

tiras de periódico estadounidenses de los años veinte. Augustus “ Smitty” Smith, era un niño de trece años que trabajaba para el severo Mr. Bailey y vivía con sus padres y su hermano menor, Herby.

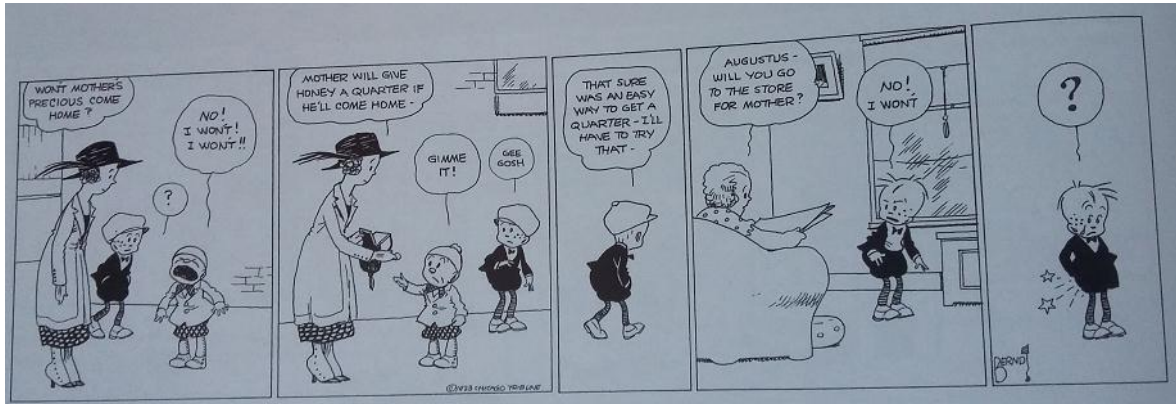


Imagen 1. Smitty recibe su merecido tras un fallido intento de extorsión maternal, en *The Comics: The complete collection* de Brian Walker, pag166

Pese al desencanto inicial que inevitablemente produce la cercanía estética de los dos personajes, hay que decir que *Mojicón* tenía sus muy particulares rasgos: los modismos bogotanos de la época, su ingenio y picardía contrastaban bastante con el candor y docilidad del original, haciendo que la obra de Samper tenga a todas luces una inconfundible identidad. Adicional a ello, hay que recordar que los niños protagonistas de historietas fueron un lugar común en dicha década, como lo afirma Brian Walker (2011: 166)

La vida diaria, vista a través de los niños de las tiras cómicas, fue otra preocupación temática de las comiquitas durante los años veinte. La nueva generación era menos antisocial que los maliciosos bromistas del pasado y sus aventuras se representaban con mayor autenticidad y atención al detalle.



Imagen 2. *Mojicón* hace uso de su redomada “malicia indígena” para hacerse con algunos centavos, [en línea] disponible en: <http://1.bp.blogspot.com/-AD9xPggCFq4/UTgH-4KmS3I/AAAAAAAAAH4/f7JyYHFpevQ/s1600/mojicon.jpg>

Los siguientes años verían un crecimiento exponencial de las revistas de variedades orientadas al público infantil. Estas, si bien no estaban enteramente dedicadas a la historieta, si constituyen un referente importante en cuanto a la ubicación del germen del fenómeno en Colombia. Así, en 1933 surge *Chanchito: revista ilustrada para niños*, editada por Víctor Eduardo Caro, cuyo título se inspiró en uno de los personajes infantiles de Rafael Pombo. En palabras del propio Caro (1933), esta publicación contenía

[...] novelas de aventuras y de misterio que ponen los pelos de punta y mantienen siempre vivo el interés de los lectores; primorosos cuentos de hadas muchas veces contados, pero siempre nuevos; lindas fábulas y versos que parecen engomados por la facilidad con que se pegan a la memoria; historias de arañas, cucarrones y otros bichos; explicaciones de obras manuales; recetas de cocina para las niñas hacendosas y muchas otras sorpresas de que os hablaremos más tarde en mucho secreto. Todo esto, naturalmente adornado con dibujos, salpicado de chistes y rematado con algunos pasatiempos de esos que, poniendo a contribución el ingenio de todo la familia, juntan en un haz encantador los alborotados rizos de los pequeños con las sumisas canas de los viejos.

Chanchito alcanzó la nada despreciable cifra de 63 ediciones semanales y un muy buen nivel de difusión y reconocimiento, dadas las condiciones de distribución e impresión de la época. Su último número fue publicado en 1936.

CHANCHITO

REVISTA ILUSTRADA PARA NIÑOS

APARECE LOS JUEVES

Directora, Mercedes Caro

ADMINISTRACIÓN:
Carrera 6.ª - 10-60—Tel. 90-62



VALOR DEL EJEMPLAR EN TODO EL PAIS \$ 0.10

SUSCRIPCIONES:

3 meses (13 Nos.)	\$ 1.20
6 meses (26 ")	\$ 2.30
1 año (50 ")	\$ 4.50

Por correo: Apartado 385

Por telégrafo: **Chanchito.**

Imagen 3. Detalle de la publicidad de suscripción a *Chanchito* en *Boletín Cultural y Bibliográfico Banco de la República - Extras web*, Vol. 2, Núm. 47

También en 1933 se publicará en las páginas de *El Tiempo*, la tira *Las aventuras de Bambuco* de Adolfo Samper, un intento de este por incursionar en la historieta sin diálogos.



Imagen 4. Odisea matutina de *Bambuco* en *El Tiempo*, abril 5 de 1933

En 1936 aparece la revista *Rin-rin*, impulsada por el Ministerio de Educación Nacional y diseñada e ilustrada por Sergio Trujillo Magnat: pintor, dibujante, cartelista y escultor caldense, uno de los pioneros del diseño gráfico profesional en Colombia. De acuerdo a la Biblioteca Nacional de Colombia

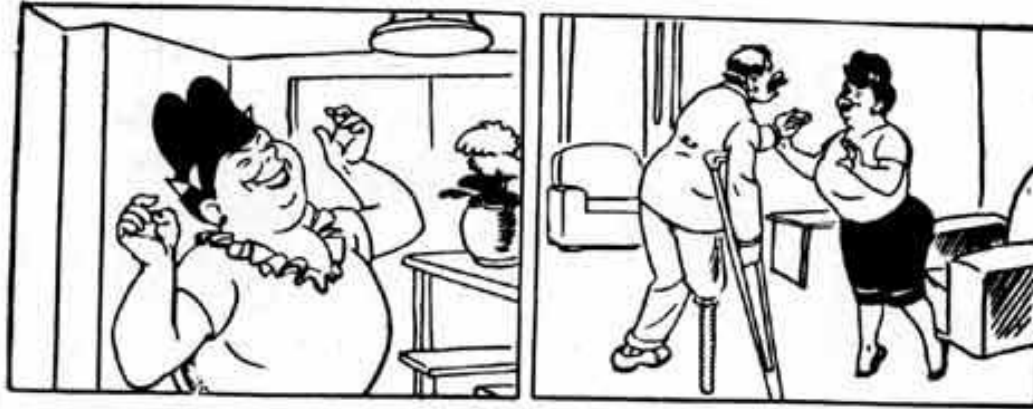
La revista incluía fábulas de Rafael Pombo, textos acerca de la historia y la geografía del país, cuentos sobre los animales y su forma de vida, así como partituras y letras de canciones infantiles para que los niños de Colombia las pudieran interpretar y cantar.

Rin-rin tuvo una duración corta si se le compara con su antecesora *Chanchito*, máxime si se tiene en cuenta que contaba con respaldo gubernamental: tan solo diez números. Dejó de ser publicada en 1938



Imagen 5. Ilustración para la revista *Rin-rin* por Sergio Trujillo Magnenat en *Producción editorial de la LIJ colombiana: apuntes para una reflexión sobre la valoración de textos literarios de calidad*, octubre 22 de 2011

En 1943 surge otra revista infantil: *Merlín*, con contenidos y características muy similares a sus predecesoras. También en 1943 es fundado *El fuele* por Néstor “Can” Cardona Arcila, semanario que se convertiría en un referente en humor gráfico para Pereira y el resto del país. Adolfo Samper tendría nuevo protagonismo en ese mismo año con *Misiá Escopeta* y *Don Amacise*, historietas publicadas por el semanario *Sábado*. *Misiá Escopeta* era una solterona “cachaca” de la más pura cepa que destacaba por sus rasgos costumbristas. Si bien su formato era más o menos tradicional, la historieta se destacó por algunos intentos incluir texto explicativo a pie de viñeta, sin globos, en un estilo que recuerda a *The adventures of Mr. Obadiah Oldbuck* de Rodolphe Töpffer. En estos casos, el autor se empeñaba en escribir diálogos humorísticos rimados.



Hoy es día de mi santo. Qué franchela
haremos cuando llegue mi parentela.

Escopeta: te traigo tu buen regalo.
—Muchas gracias. pariente pais de palo.

Imagen 6. *Misiá escopeta* se prepara para celebrar su onomástico en medio de coloridos versos en *Sábado*, semana del 12 al 19 de noviembre de 1955.

Don Amacise por su parte era una suerte de lobista desvergonzado que acomodaba sus acciones y opiniones a la coyuntura política que más le favoreciese. El humor negro y la sátira estuvieron siempre al orden del día en esta obra. Su popularidad fue amplia e incluso logró obtener una publicación en solitario, la revista *Amacise* en 1952, que el semanario ofreció a Samper a manera de pago por un salario pendiente de sus trabajos previos. Esta última, aunque muy exitosa, circularía durante poco más de un año. También en *Sábado*, se publicarían las historietas *Así somos* de Hernando Turriago Riaño “Chapete”, que explotaba humorísticamente las vivencias cotidianas del ciudadano colombiano de a pie y *Música a todo* de López Ruíz que a través de artificios lingüísticos relacionaba una profesión u oficio con el nombre de una canción.



Imagen 7. Don Amacise pone en práctica sus "sutiles" dotes de persuasión en *Sábado*, 7 de julio de 1945

Hacia 1944 se publican en el *Semanario Liberal Batalla* fundado por Everardo Valencia Londoño, las historietas *Godofredo Cascarrabias* y *Arcadia Conservadora*, de autoría de Samper. Estas creaciones, muy en la escuela de lo que sería posteriormente *Godofredo Cínico Caspa* de Jaime Garzón, se constituyeron en una crítica frontal a lo que, a ojos de la publicación, era un conservadurismo recalcitrante y quejoso, un germen de lo que sería la historieta de crítica política en Colombia.



Imagen 8. Don Godofredo Cascarrabias despotrica paródicamente en contra de todo lo que sea ligeramente rojo en *Semanario Liberal Batalla*, diciembre 29 de 1944

La revista infantil *Michín* vería la luz en 1945 y a su vez la *Pombo* en 1948, ambas análogas a publicaciones como la original *Chanchito*. Igualmente en 1948, Adolfo Samper crea un nuevo pillo juvenil: *Piolín*, que aparecerá en la sección infantil de *El Tiempo*. El personaje es promocionado como una especie de sucesor espiritual de Mojicón, muy seguramente con el ánimo de capturar a los lectores más nostálgicos. La historieta se publicaría durante unos pocos meses.



Imagen 9. Aviso promocional de Piolín en El Tiempo, enero 30 de 1948

1962 presenciaría un hito en la historieta colombiana: el nacimiento de Copetín de Ernesto Franco, en las páginas de *El Tiempo*. *Copetín* era un *gamín*, un niño habitante de la calle, que con su muy particular jerga Bogotana, reflejó la realidad de la ciudad durante más de treinta años, valiéndose de la ironía y el humor negro. En compañía de su grupo de amigos, abordó temas como la pobreza, la corrupción, la frivolidad, el suicidio, la desigualdad, entre muchos otros. Uno de los elementos más característicos de *Copetín* fueron los fondos, en los que paralelos a la narración principal, ocurrían diversos sucesos independientes que llegaron a hacerse típicos: desde la característica señora que pedía un taxi, hasta el esperado diálogo entre personas en los edificios. Esto, además de representar con fidelidad el caos cacofónico inherente a las grandes urbes, también constituyó un rasgo experimental interesante, pues como decía Eco (1965), este tipo de artificios hacen patente

[...] una especie de independencia irónica entre palabra e imagen, como ocurre en ciertas historietas en las que, por ejemplo, mientras en primer plano se desarrolla un episodio, en segundo plano aparecen hallazgos de gusto surrealista o jocoso [...]. En otros casos, la independencia no es debida a la ironía sino a una potente efusión visual, como en ciertos encuadres en los que, en el trasfondo, el gusto por lo particular, por la anotación ambiental, supera las inmediatas necesidades comunicativas del mensaje, pero de hecho enriquece la escena con anécdotas destinadas a ser disfrutadas por si mismas como los detalles cuidados de una naturaleza muerta



Imagen 10. Copetín expresa su sabia opinión sobre uno de los males que desde entonces aqueja al país: la doctoritis en *El Tiempo*, abril 16 de 1962

Para 1964 surgiría *Policía en acción*, editada naturalmente por la Policía Nacional de Colombia. Con aportes de Ernesto Acero y Francisco Bernal, esta revista publicaría historietas de tono propagandístico en las que se exaltaban las proezas de los uniformados y se hacía un llamado apologético al buen comportamiento y la moral, en un estilo muy similar a lo que sería años más tarde *Hombres de Acero* (1998), del soldado Carlos Alberto Osorio, publicación apoyada por Ejército Nacional. En este mismo año es creada la editorial *Ediciones Colombia*, liderada por Luis Emiro Ramos, responsable de publicaciones como *Futurama*, *Mundo Maravilloso* y *Fabulandia*.

Otro evento importante tendría lugar en 1967, pues gracias a los contactos realizados durante la *Primera muestra de dibujantes de historietas* celebrada en el Centro Colombo Americano de Bogotá, varios historietistas jóvenes como Nelson Ramírez, Carlos Garzón, Julio Jiménez y Jorge Peña logran concretar lo que sería pretendidamente la primera revista dedicada enteramente a la historieta en el país: *Súper Historietas*, proyecto de gran calidad aunque corto aliento, pues culminó tras cinco números en 1968. De allí surgirían personajes tan recordados como *Makú* de Peña, un aventurero blanco criado por indígenas, muy en la tradición de *Tarzán*, *Águila Solitaria* o *Arandú*. Esta temática indigenista continuaría en 1970 con historietas como *Calarcá*, de Carlos Garzón y Jorge Peña, publicada en *El Tiempo* y *La Gaitana* de Serafín Díaz divulgada por *El Espectador*. Un sutil giro del tópico sería ofrecido por *Ibaná* de Mc Cormick y M. Puerta, que presentaba una protagonista femenina, estudiante de antropología que buscaba tesoros precolombinos, publicada por el periódico *El Pueblo* de Cali junto con otras obras como *El castillo de los frailes*, en la que un grupo de monjes criticaba cáusticamente desde el pasado, los avances tecnológicos y las costumbres del mundo moderno, o *El*

teniente colombino, en el que un detective privado resolvía casos de manera poco ortodoxa, ambos de Valverde.



Imagen 11. Makú y el cacique *Calarcá* se aprestan a demostrar sus destrezas, en *Museo Virtual de la historieta Colombiana*, Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes

En 1972, el periódico *El Tiempo* organizó un concurso de tiras cómicas con el fin de promover la creación de historietas locales. Dos de los ganadores más destacados fueron Mau con *Aprenda a dibujar*, un manual con consejos y técnicas para la realización de historietas y Armando Buitrago “Barti” con *Clubman*, un personaje de alto estrato que a través de la sátira, ponía en evidencia las prácticas más nocivas de la élite de la época. De *Clubman*, Carlos Alberto Villegas (2003) resaltaría “Tanto su grafismo nervioso e innovador que transgrede lo figurativo, como los parlamentos que bucean en honduras filosóficas, literarias y estéticas”. En 1973, aparece la revista *Mini-monos* derivada del programa televisivo homónimo y liderada por el caricaturista José María López, “Pepón”, con aportes de varios autores como Hernando Campos, Juan Valverde, Patricia Donald, Hernando “Chato” Latorre Jr., Ronald Cristoffani y Bernardo Rozo. Entre 1975 y 1977, se publicaría en *El Colombiano* de Medellín la historieta *Los invasores* de Elkin Obregón que versaba sobre las peripecias de los aborígenes durante el periodo de la conquista. Es también de resaltar en 1976, el periodo de Jorge Peña en *El hombre nuclear*, una historieta originalmente norteamericana, editada ni más ni menos que por Marvel Cómics, que debido a problemas aduaneros optó por confiarle su ilustración y guion en Colombia a Peña.



Imagen 12. Clubman hace una declaración de independencia financiera en *El Tiempo*, Abril 22 de 1972

En 1978 tiene lugar otro acontecimiento importante: Ricardo Potes presenta *Soldados Zona Bananera 1928*, una adaptación de *La casa grande* del escritor y periodista barranquillero Álvaro Cepeda Samudio. Este hecho reviste importancia pues, por un lado, dicho trabajo fue elaborado a manera de tesis de grado para optar por el título de Escuela de Artes del autor, lo que evidencia los primeros vestigios de un interés académico genuino en la historieta y en segundo lugar, porque representa una intersección interesante de corte histórico entre la historieta y la literatura colombiana. En 1979 y también con Potes como integrante fundador, nace la revista *Click!: Revista colombiana de estudio e información de la historieta* en Cali, publicación trimestral que alcanzó siete ejemplares hasta 1984. En compañía de León Octavio, Hans Anderegg, Marco Aurelio Cárdenas, Jorge Saavedra, Wilson Ramírez, Felipe Ossa, Diego Pombo y Gilberto Parra, Potes logró producir una valiosa revista que por primera vez se preocupó por analizar críticamente la historieta y que reprodujo artículos analíticos internacionales. Al mismo tiempo, tuvo origen la revista *Mala compañía* de los hermanos Óscar y José Campo.

1980 atestiguaría la publicación las historietas *Juan Paradoja* de Darry y *Balita* de León Octavio, en formato de libro compilatorio luego de aparecer por un tiempo en *El Tiempo* y *El País* respectivamente, una presentación más bien novedosa por esas fechas. La primera obra se enfocaba en la presentación de situaciones contradictorias jocosas y la segunda estaba constituida principalmente por reflexiones pacifistas que invitaban a la reconciliación. Paralelamente, Carlos Garzón realizaría el trabajo de entintado para la adaptación a historieta de la segunda y tercera entrega de la exitosa y popular franquicia *Star Wars*.

atrás incursionara en la historieta con *El hombre que imaginaba y Corazones*), Harry, Bernardo Ríos, Elena María Ospina, Jaime López, Erres y Bernardo Rincón, entre muchos otros, consolidándose sin duda como una de las apuestas más exitosas y de mayor duración en la escena de la historieta nacional.



Imagen 14, *Enor domestica un Thrill* en *La Colonia, Los Monos*, enero 24 de 1982

Tiene lugar también en 1981 un intento de historieta política basada en hechos reales, con *La tomata de la embajada* de Jorge Duarte, en la que el autor realiza una aproximación mordaz al evento histórico de la toma de la Embajada de República Dominicana en Colombia por parte de insurgentes del M-19. Álvaro Vélez (2007) se referiría años después a esta obra en tono agri dulce

Desafortunadamente, lo que podría haber sido una obra relevante, no dentro del ya mencionado y escaso cómic nacional sino dentro de la historieta latinoamericana, pasa desapercibida por el tratamiento que Duarte le da a la historieta, ese intento de seguir la historia real pero con un buena carga de fantasía hace que el acontecimiento histórico pierda peso porque las concesiones de libertad narrativa que se da son muy deficientes: convertir al embajador de los Estados Unidos en un superhéroe (Super Sam) o darle a la comandante “Chiqui” un aire de sex symbol criolla en donde todos parecen seducidos por su encanto [...]. De todas formas, aunque *La tomata de la embajada* no es una obra muy relevante, además de contar como curiosidad o anécdota de la poca historieta nacional, también tiene algunos arranques que, más que geniales, por lo menos son interesantes: el grupo de negociadores del gobierno son un par de títeres a los que hay que aplicarles cuerda cada vez que la negociación parece estancarse; el alto gobierno es toda una galería de monstruos en donde el presidente Turbay Ayala parece no inmutarse ante los acontecimientos pues en cada reunión ni gesticula ni articula palabra alguna ante la admiración de sus subalternos

En ese mismo año se celebraría la exposición *Taller de Humor*, coordinada por el profesor Carlos Álvarez, con trabajos de varios de sus estudiantes de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, mismos quienes en 1982 publicarían *Humorun* bajo la coordinación de Jorge Grosso, con contribuciones de Bernardo Rincón y Jorge Peña. El interés histórico con la historieta como mediadora retornaría en 1983 con la biográfica *Bolívar* de los hermanos Sierra y *La Capitana* de Liliana Cadavid y Marta de la Rosa, ilustrada por los hermanos Valbuena, José Juliao, entre otros, una historieta que narraba las aventuras de una chica pirata en altamar, y que alcanzó la envidiable cifra de ciento treinta números que fueron distribuidos en cerca de doce países de Latinoamérica. Juliao repite en 1985 junto a Armando Rosales con *Fuerzas extrañas. Montecristo*, adaptación del programa radial humorístico de Guillermo Zuluaga es lanzado en el mismo año, a cargo de Diego y Sergio Toro y Bernardo Rincón.

En 1986 desaparece tras un solo número la dignísima *W.C.* de Jorge Grosso, Bernardo Rincón y Fernando Mancera; que con un ambicioso formato y temáticas mucho más maduras de lo que se había visto a la fecha, llegó incluso a presentar la famosísima *Click!* de Milo Manara. La década de los ochentas culminaría con el lanzamiento de varias publicaciones, en su mayoría de corta vida, como *La Gazapera: revista experimental de historietas* (1987) de Ricardo Potes y su grupo de estudiantes de Bellas Artes de la Universidad del Valle, *Dina* (1988) la universitaria locuaz de Rincón, *Miss Cosas* (1988) de Cecilia Cáceres “Cecy” y *Subsana* (1986) de Mina y el recordado diablillo punk *Querubín* (1988) de Jorge Grosso y Quriam Pinilla “Quir”, que en 1989 tendría una revista homónima con trabajos de otros colaboradores.



Imagen 15. *Querubín* ofrece consejos nutricionales en *El Tiempo*, enero 8 de 1988

Con la década de los noventas, llegaría lo que generalmente se concibe como el primer “boom” colombiano en materia de historietas, esto principalmente debido a la proliferación de revistas y fanzines dedicados exclusivamente a ella, el grado de madurez

alcanzada por varias de estas publicaciones y en muchos casos, el esfuerzo consistente por consolidar una identidad gráfica y narrativa. Así, los hermanos José y Oscar Campo editan en 1990 el libro *Historias de Indias*, que a través de la ficción histórica narra eventos inspirados en la conquista de América a lo largo de ochenta y seis páginas, una impresionante extensión para un libro de historietas dadas las condiciones de la época. Junto a William Álzate Jurado, Fernando Suárez y Alex Bolívar, los Campo fundan el colectivo *Tercer Milenio* y su revista homónima en 1991. José Campo sería responsable de importantísimos logros como la organización del *Primer Salón de Historietas y Caricatura* celebrado en Cali en 1991, uno de los más longevos del país, con diecisiete ediciones hasta el año 2011, la creación de la sección de historietas *Viñetas negras*, de talante documental, que aparecería en el periódico *La Palabra* de la Universidad del Valle en 1992, el suplemento dominical *Calicromía*, la revista *KLANDestinos* en 1996, *Arsenal* en 1998 y *Arka* en 1999.



Imagen 16. Un retrato de la violencia en la Cali de 1986, en *La Palabra*, julio 1 de 1992

De vuelta a 1991, vería la luz *La Tiradera* de Jorge Grosso y Bernardo Rincón, que en compañía de varios autores de quienes no se conoció más que su pseudónimo, nutrieron las dos páginas centrales de la edición dominical de *La Prensa* y la última de su edición diaria, durante cerca de un año. Aprovechando el evento *Ferias y fiestas mundiales del cómic*, realizado en el marco de la *V Feria Internacional del Libro*, se publica la revista *El Bus* de formato tabloide que recopila varios de los trabajos allí producidos. En 1992 se produciría uno de los hitos más significativos para la historieta colombiana: la creación de la revista *ACME cómics*. Fundada por Bernardo Rincón, Leonardo Espinosa "Leocómix" y Pepe Peña, a lo largo de sus trece números la revista encarnó el ansia de experimentación y originalidad de muchos de los autores más conocidos de la escena, incluyendo historias completas a lo largo de varias entregas,

secciones de crítica, artículos reflexivos e incluso espacio para las intersecciones entre el cine, la música, los juegos de rol y la historieta. Representantes de la revista asistirían a ferias tan importantes como el *Salón Caracas Comics* en Venezuela, el *5o. Encuentro Internacional de Historietistas* en La Habana, Cuba *Angouleme '93* en Francia, *Expocómic 98* en España, *Expocartoon* y *Lucca Comics '96* en Italia, escribiendo reportajes que ampliaron la visión de sus lectores en cuanto a la historieta como fenómeno global. *ACME cómics* obtendría en dos ocasiones la beca nacional de Colcultura, abriendo paso para la legitimación cultural de la historieta por parte del estado colombiano.

En 1993 surgirán en Medellín tres publicaciones de muy buena factura. La primera, *Agente Naranja* de tinte *underground* y con contribuciones de Will Zapata, Flako'z, Lobo, Pipe, París, Diego Tobón, Tito Pérez y Eusse. Una segunda revista sería *Zape Pelele* con historietas paródicas y un humor ácido contenido en un universo muy característico, construido por autores como Diego Andrés Cardona, Max Milfort, Andrés Vargas, Beny, Gigio y finalmente *La Piquiña*, fanzine de estética punk que aborda satíricamente el día a día de los barrios populares paisas, con aportes de Mauricio García, Eduard Herrera y Alex Cuervo. *Sudaka* (1995) de Marco Noregna, también de Medellín, llegaría solo al primer número. En 1994 una "disidencia" de *ACME cómics*, conformada por *Caramelot*, *Leocómix*, *Nigio*, Pepe Peña y Quiló, publica tres números de *TNT*, con una estética muy similar a la revista original. En el marco de la 7ª Feria Internacional del libro de Bogotá (1994) aparece en la revista *San Victorino Station*, una publicación del Taller de Humor, *Chino Risso* de *Caramelot*, un ex militar afro descendiente que ejerce como detective privado en la ciudad de Bogotá. En el 95, surge en las páginas de *El Espectador*, Las aventuras de Gato del argentino Daniel Rabanal, que recrea las aventuras de un joven bogotano en escenarios como el barrio la Candelaria o el Amazonas, con temáticas que recuerdan al *Tin-tin* de Hergé. Esta publicación le valdría al diario el premio «Yambo» a la mejor iniciativa editorial, en *Lucca 96*. Así también, se publicarán en 1995 *Urraka Mandaca* de la Escuela Nacional de Caricatura y los fanzines *Fanzin Fanzón* de Leonardo Gama Benceno y *Arte Aparte* con trabajos de Gova, Elliott Sabogal y Reimert.

Para 1996, *Quiló*, rebautizado como *Jesucristina* produce *La tostadora de cerebros*, publicación que solo duró un número y Rabanal (2001) cataloga como

acaso el proyecto más sofisticado y costoso de revista de historietas que haya habido en Colombia. Treinta y dos páginas a todo color impresas en un excelente papel y con un despliegue gráfico digital más propio de los EEUU que de cualquier otro sitio. En esta revista el más extenso trabajo lleva por título «Reencuentros cercanos sin el tercer tipo»

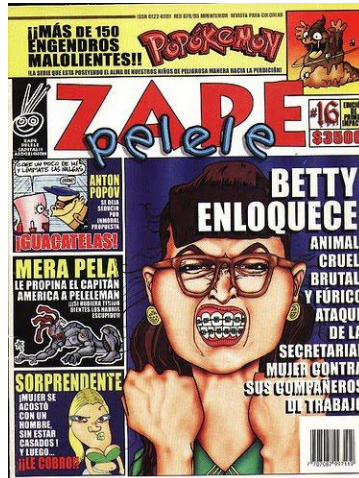


Imagen17. Parodias de varios de los personajes más populares de la época en la portada de *Zape Pelele* No. 16

Paralelamente, Adriana Mosquera Soto “Nani”, crea a la popular *Magola* destacadísima tanto por su calidad en sí misma, como por ser una de las escasas tiras cómicas de la época, creadas, dibujadas y sostenidas por una mujer. Carlos Alberto Villegas (2003) se referiría en extenso a varios de los logros obtenidos por la autora y su presencia en múltiples eventos y actividades

Exposición Colectiva Colombiana, sala central del pabellón de la caricatura, Bogotá, (1997, 2000), La Conque, 4ª Feria del Cómic Ciudad de México (1997) y a aparecer en diferentes libros. La presidencia de la república invita a Magola a participar en «Tú tienes derecho», una cartilla sobre delitos sexuales, Nani le publica «Así es Magola» (1997), la editorial Mac Graw Hill la escoge como apoyo gráfico para los textos de «Español de bachillerato» (1997), la Editorial Oveja Negra la invita a ser protagonista en sus libros de historieta «Hogar dulce hogar» (2000) y «La verdadera historia de Eva» (2000). Como si fuera poco se convierte en la imagen corporativa de la ONG Colombiana Mujeres de Éxito (1999). De la mano de «Magola» y de su esposo el caricatógrafo Turcios, Nani viaja a España. Por su condición de mujer historietista Nani es invitada como profesora honorífica del humor, por la Universidad de Alcalá (1998) y se vincula en condición de colaboradora al Centro Asesor de la Mujer de Alcalá de Henares (1998-2002). Por su parte «Magola» se pasea de exposición en exposición: en las Muestras de Humor Gráfico Universidad de Alcalá de Henares (1997-2001), en el Festival Internacional de Humor Perpiñan-Francia (2000-2001), en Alcalá de Henares (2000), en el Festival de Banda Deshenada, en Portugal (2001) y se presenta muy maja en los diarios y revistas españolas *A las Barricadas* (1997-1998), *Interviú* (2000-2002), *Desnivel*, *Grandes Espacios* y *Escalar* (2001-2002) e incluso la Editorial Bruño le publica un libro en la serie *Lobo Rojo* (2000). Por su recorrido Nani se convierte en la historietista de mayor éxito de Colombia, y «Magola» en la única historieta colombiana con dimensión iberoamericana.

Surge igualmente *Compact Comics* dirigida por Fernando Mancera dónde el popular rockero *Javier* de *¿Dónde está Javier?* el pasatiempo de *El Espectador*, aparece ya no a manera de *Wally* criollo sino como un personaje recurrente que protagoniza sus propias historietas plagadas de rock, fantasía, motocicletas y súper héroes. Tal sería el

éxito del personaje que eventualmente tuvo su propio álbum de figuras coleccionables. A la par, es publicado el fanzine *La Perrata* de Constanza Espitia, quién en 1997 organizaría el *I Festival Bajo Tierra*, celebrado literalmente en los sótanos de la Avenida Jiménez en Bogotá, enfocado en difusión de historietas nacionales independientes, crudas y contestatarias. Tuvo muestras de trabajos como *Lunátika*, *Santa bisagra*, *Prozac*, *Kalimoto*, *Editora Chunga*, *Cara de perro*, *Colombian trash*, *Visión rockera* y *Subterráneo fanzine*, entre otros. También en el 96, se organiza la exposición Art Cómics en la ciudad de Manizales y se publica *Maus*, revista colombo-venezolana coordinada por Diego Guerra.

En 1997 aparece *La feria de los no mutantes*, una selección de trabajos del autor Fernando Suárez, quien cataloga la obra como un conjunto de “historias que van de lo racional a lo descabellado y son protagonizadas precisamente por gente «normal»- de ahí el nombre NO MUTANTES”. En 2011, la obra tendría una segunda entrega compilatoria en formato digital. Una nueva oleada de fanzines llegará en el 98 con las publicaciones universitarias *Maldita*, *Meduza*, *Deposición comic*, *Pscircopata*, *Mosca*, *Transhumantes*, *Metamorfobia*, *Paro nacional* y *Septa comics*, todos caracterizados por su agresiva propuesta pero corto aliento, dado que pocos de ellos superaron los tres números. Paradójicamente, la *Primera convención nacional de cómics*, sería organizada por *Maldita*, que en la segunda versión del evento (1999), se vería abogada a cambiar su nombre a *Bendita*, luego de una implacable persecución de las autoridades, ocasionada presumiblemente por el calibre de sus contenidos. En contraposición, se publica *Mara* con trazo de Rodrigo Estupiñán, Juan Calle, Boris Greiff y Andrés Rey, que presentaba una estética mucho más cercana a la historieta comercial súper heroica tan exitosa en editoriales como *Image* o *Top Cow*. La década cerraría con la aparición de *Hixtorieta* de Bernardo Rincón y el cubano Javier Kaparó, la revista *Max-Turbo* del pastuso Gustavo Benítez y *Los nuevos vecinos*, de Luis Fernando Trujillo “Lucky”, una apuesta gráfica pedagógica surgida tras el trágico episodio del terremoto del eje cafetero, en 1999.

El nuevo siglo despunta con el lanzamiento del *Museo virtual de la historieta colombiana*, dirigido por Bernardo Rincón con el respaldo de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia y que presenta un valiosísimo compendio de información digital acerca de autores, personajes, galerías, eventos, noticias relacionadas con el mundillo y una sucinta cronología de la historieta en Colombia, hasta el año 2010. Así mismo, se inaugura la exposición *Jorge Peña: 33 años haciendo historieta*, como

homenaje a este importante autor. En 2001 es presentado el primer y único número de *Sacro* de Andrés Montealegre y Paul Bahn, una historieta a blanco y negro con algunos dejos de manga y cuya historia de lucha entre el bien y el mal, recuerda un poco a la de personajes americanos como *Spawn* o *The Darkness*. *Quiló*, rebautizado por tercera vez bajo el pseudónimo de *No Para Innita*, lanza el pseudo-biográfico *Jesucristina*, libro que compila relatos e ilustraciones. Son lanzados *Dimensia*, de Mauricio Pinzón y *Forgasm*, de John Escher y *Kamikaze Comix*, editado por Nicolás Torres Victoria y Nicolás Tejada Sánchez, con colaboraciones de Sebastián Espinosa, Marco Noreña, Catalina Álvarez y Álvaro Vélez “Truchafrita”. Este último fanzine se caracterizaría por la alusión constante a temas de la cyber-cultura, la experimentación con viñetas silentes y las historietas reflexivas y a veces paródicas sobre el oficio de historietista, con trabajos recurrentes como *Niko y su cajita de pollos*, *Pro* y *Valentina la Emoglobina*. En 2012 y luego de tres versiones físicas, aparece un fanzine digital re-enumerado como *Kamikaze Comix* número 1, que recopilaba publicaciones web previas y algunos trabajos inéditos.

EL ORIGEN ONOMATOPÉYICO DE LOS NOMBRES



Imagen 18. El particular génesis de los nombres en *Kamikaze Comix* número 1, junio 2012

En 2002 se empieza a distribuir en Medellín *El Necio* de Truchafrita, un particular fanzine de reducido tamaño que a través de sus contenidos aborda desde crítica de cine y literaria, hasta parodias religiosas. El mismo Truchafrita, con el apoyo de Álvaro Vélez, Marco Noreña, Joni Benjumea “Joni B”, Tebo y Wil Zapata, crearía en 2003 el colectivo/editorial independiente *Robot*, una novedosa propuesta que sirvió de plataforma para dar a conocer los trabajos de varios autores, establecer una relación diferente con el lector y generar un nivel de consistencia mucho mayor al de otros proyectos. Paralelo a *El Necio* aparece *Guillotina*, apoyada por la escuela de diseño gráfico de la Universidad Nacional de Colombia. En 2003, aparecería en las páginas de la revista *Shock*, la

historieta *El Drake*, de Pablo Guerra y Camilo Sánchez, que alcanzó más de cien ediciones y un amplio nivel de reconocimiento.

En Medellín, abre al público el *Taller Siete*, un lugar para la promoción y experimentación de la historieta y particularmente el fanzine, muy relevante en la medida en que se le da un espacio físico a una iniciativa, usualmente caracterizada por su informalidad. También es publicada la revista *Fikon*, de Fernando Gutiérrez y Luis Henry Vanegas Orozco, a manera de ejercicio académico para la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

En 2004 se conforma en Pereira el colectivo *Guardianes de leyenda* integrado por Andrés Segovia "Xego", Andrés Kujabanti, Diego Alejandro Hincapié y Luis Gabriel Trejos, responsables por publicaciones como *Leyenda* y *Ciudad sin puertas*, esta última apoyada por la Alcaldía y el Instituto de Cultura con el fin de dar a conocer los eventos históricos más representativos de la ciudad en formato de historieta y que posteriormente tuvo varias exposiciones itinerantes tanto en la ciudad como en zona rural. En Barranquilla surge la publicación *Revólver*, nombre derivado del pseudónimo del artista contracultural del estencil Carlos García Polo, quien junto a Carlos Julio Ardila, produjo tres ediciones de mil ejemplares que fueron distribuidos a un muy bajo costo, con el fin de lograr mayor circulación.

El año siguiente la revista *Shock*, publica la valiosísima *Biblia Shock del Cómic*. Esta edición asesorada por Pablo Guerra y Bernardo Rincón realiza un recorrido histórico y geográfico por la historieta mundial, sus autores, obras y personajes más representativos y quizás más importante, una sección dedicada a la historieta colombiana, aporte de mucha relevancia pues dio a conocer en un medio de circulación masiva, el trabajo de muchos historietistas nacionales, hasta el momento desconocidos para la gran mayoría de lectores regulares de la revista. Rodolfo León Sánchez crea *El Increíble Homopater*, una versión del extinto papa Juan Pablo II que, en mallas y capa, le hace frente a enemigos abstractos y mundanos. Igualmente en 2005, aparece *Afernalum* de Luis Suárez y Andrés Obregón. Portando el rótulo de novela gráfica, se caracteriza por su tener una estética gótica y presentar la enajenación y el terror psicológico como temas centrales. Se lanzan otros títulos como *Frix* de Andrés Bustamante, *Pimiento: fanzine de historietas para plantar un árbol* de la barranquillera Lido Pimienta, *4 Jinetes* de Jean Zapata, que a lo largo de cuatro volúmenes relata la cotidianidad de Ciudad Bolívar, *Teléfono 4* de Andrés Montealegre y el conceptual, *Jefe O'Hara* de Pablo Guerra. El

barranquillero Samuel Minski publicaría también en 2005 *El jardín de las lenguas caídas*, obra caótica a blanco y negro, producto en parte de un accidente automovilístico sufrido por el autor en 1975.

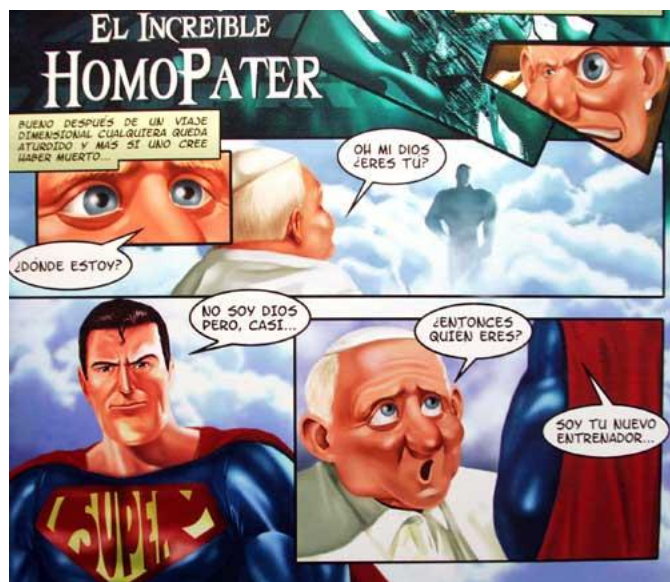


Imagen 19. *El homopater* conoce a su nuevo entrenador personal en *El Increíble Homopater*, 2005

En 2006 surge *Larva*, apoyada inicialmente por la Universidad del Quindío y en formato fanzine, creció paulatinamente hasta constituirse como una de las revistas de historieta más constantes y de mayor calidad de la historia colombiana. A lo largo de sus hasta ahora, diecisiete ediciones ha dado cabida a algunos de los autores más destacados de la contemporaneidad, reinventando su formato y contenidos en varias ocasiones hasta consolidar una identidad propia. El colectivo, liderado por Daniel Jiménez Quiróz, actual editor y gestor de *Larva*, sería ficha clave para la organización del *Festival Entreviñetas*, que en 2015 llegó a su sexta edición y convoca a aficionados, autores, editoriales, estudiosos y personalidades nacionales e internacionales de la historieta, con eventos simultáneos en seis ciudades de Colombia. Derivada de estas iniciativas, nacería también en 2015 *Entreviñetas: La opinión y las historias en forma de cómic*, sección del periódico *El Espectador* que ha venido publicándose con una periodicidad más o menos mensual desde entonces. Este mismo año se abre la *Fanzinoteca digital Quitín Lame* en Medellín dedicada a recopilar varios de los fanzines más relevantes de la época reciente y ponerlos a disposición de los lectores interesados en formato digital, labor muy valiosa dada la dificultad de obtener muchos de ellos de manera física por su escaso tiraje o reducida distribución original.

En 2007 se da a conocer, *Los mitos colombianos* de Carlos Mauricio Palacio “Karmao” y Diego Alejandro Palacio “Daisy”, trabajo expuesto en la *VII Muestra del Cómic en Pereira y Santa Rosa de Cabal* que incluye varios de los mitos y leyendas más representativas del país en formato de historieta. En 2008 la autora colombo-ecuatoriana, Paola Gaviria más conocida como *Powerpaola*, empezaría a producir para el blog argentino *Historietas Reales*, una serie autobiográfica que eventualmente se convertiría en *Virus Tropical*, historieta publicada en tres tomos entre 2009 y 2012. Daniel Jiménez Quiróz (2014) resaltaría la relevancia de la obra aduciendo que

El relato biográfico de la autora, narrado de manera transparente a través de una línea gráfica desprovista de artificios y alejado del canon más establecido sobre el dibujo, halló una importante resonancia con un grupo de lectores que no pertenecían necesariamente al nicho más exclusivo de conocedores o consumidores de historietas. Catalogado con ligereza por algunos como la “primera novela gráfica colombiana” –vale la pena hacer hincapié sobre los riesgos de señalar a una obra nacional con esa etiqueta–, la verdad es que se trata del primer cómic colombiano que en realidad trasciende hacia un universo de nuevos lectores y parece romper las barreras en el mercado editorial colombiano, el cual no se había fijado hasta entonces en los cómics como una posible orilla comercial y de contenidos. *Virus tropical*, si bien no logra convertirse en algo parecido a un best seller y tampoco llega a ser una obra completamente redonda en su ejecución, sí cautiva a un importante grupo de personas que comienza a darle una mirada distinta al cómic hecho en el país y aguarda, cada vez más, por nuevos títulos

Así mismo en 2008 aparece *Dream Tales* de Jaime Alexander Roa, en formato digital y de estética cercana al Manga y temática súper heroica. También surge un buen número de fanzines, como *Kuraka* de Carlos Sterling, *Arquetipo* de la Fundación para formación en idioma y cultura japonesa para Latinoamérica, *ALyEN* de Miguel y Martin Osorio Valderrama, *El Piojo* de Antonio Villaloboso, *El Perro* de Carlos García, *El Último Aliento* de Jhonattan Balcázar y *Humoris* de Jorge Grosso. En 2009 tienen lugar varios eventos como la exposición *Exhibition Comics Cartoons & Graffiti* en Bogotá, la *3ra Feria de la Comunicación* en la Universidad Nacional, el *SOFA*, primer salón del ocio y la fantasía, ambos con un espacio disponible aunque reducido para la historieta nacional y el evento *Comicteca* del Centro regional para el fomento del libro en América Latina y el Caribe, CERLAC, que buscaba incentivar la lectura a través de la historieta. En 2010, da inicio en la Biblioteca Luis Ángel Arango, *El club del cómic*, iniciativa de discusión y reflexión sobre historieta liderada por Pablo Guerra. A la par, nace el colectivo *Globoscopio*, también dirigido por Guerra, que busca establecerse como una alternativa independiente para impulsar la producción local.

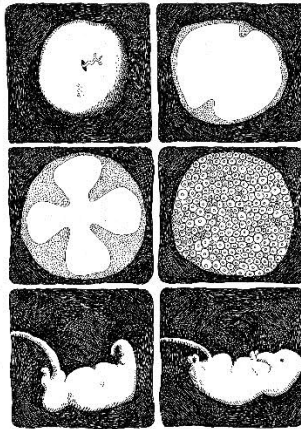


Imagen 20. El génesis de Paola Gaviria en *Virus Tropical*, Volumen 1, 2009

En 2011 y gracias a la obtención de una beca de la Alcaldía de Medellín y el apoyo de *Robot*, es publicado *Parque El Poblado* de *Joni B*, que lidia con temáticas como la nostalgia y los dilemas generacionales de un grupo de amigos que regresa tras muchos años a su zona de fiesta predilecta. Este año presencia un aluvión de trabajos gráficos experimentales a medio camino entre la historieta, la poesía, el collage y el libro de ilustraciones narradas como *Cuero de culebra* de Gabriel Mejía, *Positive Pain* de Andrés Felipe Uribe Cárdenas, *Patacón* de Adriana Cuellar, tendencia que continuaría en años venideros con *Paraguas* (2012) de María Villa o *La llorona* (2013) de Humberto Junca y María Isabel Rueda.

En 2012 aparece *Raquel y el fin del mundo* de Mariana Gil Rios, una historia acerca de la amistad y el inexorable paso del tiempo, *Una nube de Moscas* de Pedro Giraldo “MrZ” que con la excusa de un gato que persigue un enjambre de moscas, presenta una interesante aventura gráfica y narrativa, y *Gabo: Memorias de una vida mágica* de Óscar Pantoja, Felipe Camargo, Tatiana Córdoba y Miguel Bustos que inaugura la tendencia de historietas biográficas de personajes célebres que continuaría con *Rulfo: una vida gráfica* (2014), también de Pantoja y Camargo y *La mano de Dios: Diego Armando Maradona* del Italiano Paolo Castaldi , original de 2012, todas publicadas por la editorial colombiana *Rey+Naranja*, misma que a la fecha aduce estar preparando un proyecto secuencial similar sobre la vida Jorge Luis Borges. También en 2012 se publica *Por dentro: Inside* un libro recopilatorio de ilustraciones de Powerpaola.

El Mohán de Inu Waters es publicado en 2013, al igual que *Costuras* de Powerpaola y Alejandro Martín, proyecto ganador de la beca para la publicación de libro

ilustrado dirigido a jóvenes entre siete y 16 años, otorgada por el Ministerio de Cultura. La novela gráfica *El antagonista: una historia de contrabando y color* de Mauriel Laurent, Rubén Egea y Alberto Vega, apoyada por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de los Andes aparece en las estanterías con su historia del mulato Remigio Márquez en el Mompóx del siglo XIX. *Esfera Roja I* de Tupac Cruz, introducirá en sus coloridas páginas a la sociedad Semper Simplex y sus acciones de vandalismo ritual. También en este año, *Los Once* de Andrés Cruz y José Luis y Miguel Jiménez, ofrecerá una particular perspectiva de un controversial y amargo hecho histórico del país: La toma y retoma del Palacio de Justicia en 1985.

En 2014 Inu Waters repetiría con *El Patrono*, un matón bogotano con corazón de oro que en compañía de su secuaz, un dinosaurio antropomórfico vive historias en las que se entremezclan el humor y el género negro. Mónica Naranjo Uribe publica *Afuera y adentro*, crónica gráfica de su experiencia en México y Tomás Barrero y Alejandro Henao producen *Historia de un olvido*, una narración secuencial de las peripecias de Zenón, el fundador de la filosofía estoica. Así también, Camilo Aguirre aborda las luchas sindicales de los setentas y noventas en *Ciervos de Bronce*. Para 2015, una de varias obras importantes sería *Tanta sangre vista*, adaptación de la novela del barranquillero Rafael Baena, realizada por Oscar Pantoja y Juan Gaviria y cuya temática central es el conflicto colombiano conocido como *la guerra de los mil días* y las generaciones marcadas por ella.

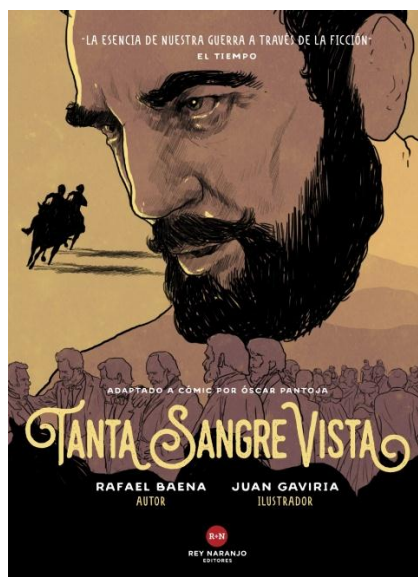


Imagen 21. Portada de la adaptación de la novela *Tanta Sangre Vista*, 2015

En el marco de la 29 Feria Internacional del Libro de Bogotá, en 2016, la editorial *Laguna Libros* hizo el lanzamiento oficial de su sello *Cohete Cómic*, especializado en novela gráfica en sus líneas de cómic autobiográfico, histórico y de ficción. Durante este evento, se dieron a conocer cuatro obras, tres de ellas colombianas: *Elefantes en el cuarto* de Sindy Infante, un trabajo autobiográfico muy en la línea de *Virus Tropical*, que aborda temas como los lazos familiares, los recuerdos juveniles y la búsqueda del amor y la auto aceptación, *Caminos condenados* de Henry Díaz, Pablo Guerra, Camilo Aguirre y Diana Ojeda, un hermoso trabajo de divulgación de la problemática de la posesión de tierras en la región de Los Montes de María y *Dos Aldos* de Pablo Guerra y Henry Díaz, un relato con visos de ciencia ficción que explora a través de intrigas genéticas, las relaciones interpersonales, la naturaleza humana y las múltiples aristas de la identidad. Finalmente, Paola Gaviria publica su nueva obra: *Nos Vamos* un diario de viaje por tierras sudamericanas que da cuenta del paisaje, las gentes, las ciudades, pero sobre todo del estado de emocional y las reflexiones de su protagonista conforme avanza en esta colorida travesía.

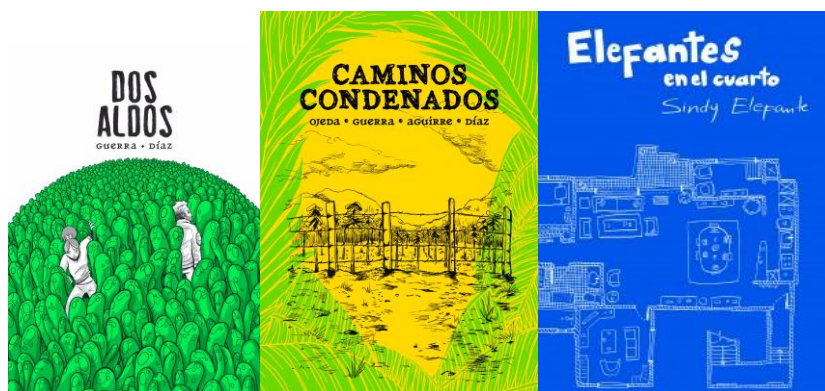


Imagen 22. La primera triada de publicaciones del sello *Cohete Cómic*, 2016

Culminado este recorrido, es posible ahora adentrarnos de lleno en el estudio de los autores propuestos, seguros de contar con los elementos conceptuales, metodológicos y contextuales suficientes para caracterizar su obra en detalle. Es importante aclarar que para esta lectura no se tendrán en cuenta los artículos académicos o reseñas sobre diversos temas publicados por los autores, por no estar estos directamente relacionados con el objeto de estudio de la investigación. Del mismo modo se excluirán trabajos publicitarios, caricaturas de una sola página, encargos comerciales y tiras cómicas publicadas en periódicos o similares, por estar todos los anteriores generalmente condicionados a las políticas y constreñimientos editoriales de los propietarios o administradores de las publicaciones.

Capítulo 3.

MujEros: Lectura de la obra de Bernardo Rincón

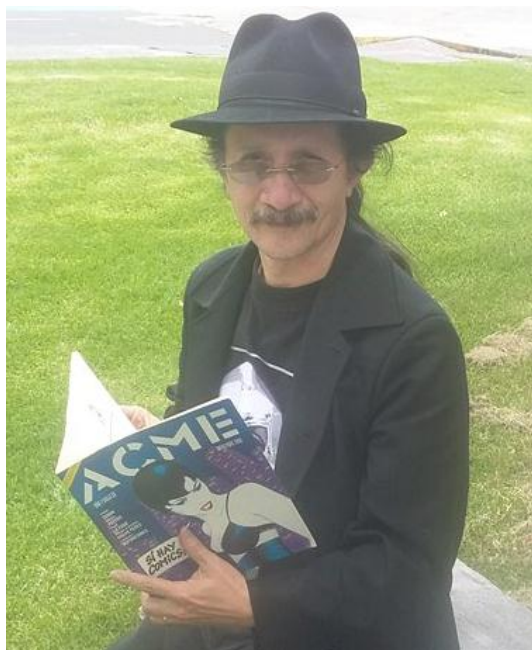


Imagen 23. Creador y creación se saludan tras 24 años: Bernardo Rincón y *ACME CÓMICS* número 1, fotografía tomada el 28 de Junio de 2016 en la Universidad Nacional de Colombia.

Mi primer encuentro con Bernardo Rincón se dio – y no podía ser de otra manera – a través de su alter ego caricatográfico. La adquisición casual con el número 11 de *ACME CÓMICS* despertaría en mí un ansia de conocimiento por la historieta colombiana que sigue vigente hasta la fecha. Mi compulsión coleccionadora me llevaría entonces a tratar de conseguir todos los números disponibles de la misma, tarea que me llevó varios años. A partir de las relecturas de las revistas que iba acumulando de a pocos, fue inevitable notar la aparición ocasional de un personaje de cola de caballo, lentes y bigote que con su presencia prevalente se colaba solapadamente entre las páginas en un guiño al lector atento – o quizás paranoico-. En una época desprovista del acceso masivo a la red informática, me tomó un tiempo casi vergonzoso notar que el esquivo personaje poseía unos rasgos sospechosamente similares a los del mismo Rincón.

Bernardo Rincón Martínez nació en Bogotá, el 10 de Julio de 1959. Su vena historietística le viene desde la infancia: su padre poseía una tienda de abarrotes en el centro de la ciudad en la que a diario llegaban los periódicos más importantes del país. En las páginas de los suplementos dominicales de *El país* de Cali, *La Patria* de Manizales, *El Tiempo* y *El Espectador* de Bogotá, *El Liberal* de Bucaramanga, entre otros, Rincón tuvo

su primer contacto con *Dick Tracy*, *Tarzán* y *El Príncipe Valiente*, quienes lo motivaron desde entonces a convertirse en dibujante de historietas y férreo promotor de todo aquello relacionado con ellas. Esta tarea no sería del todo fácil, pues la educación confesional que recibió, caracterizada por la estricta selección de los materiales de lectura heredada del Franquismo español, catalogaba la historieta como un producto censurable y nocivo, amparada simultáneamente por el estado en su decreto 0609 del 11 de Marzo de 1955, para “la defensa de la salud moral y mental de los niños”. Pese a estas dificultades, Rincón perseveró en su empresa desde su práctica y su incursión en la academia.

Realizó estudios de Publicidad en la Universidad Jorge Tadeo Lozano en 1981 y Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Colombia en 1986, formación que además de brindar un soporte teórico y académico a su vocación de historietista le permitió desempeñarse durante varios años como publicista. En 2002 cursó una especialización en Pedagogía de la Comunicación y Medios Interactivos en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y en 2003, otra especialidad en Diseño de Multimedia, en la Universidad Nacional. En 2014 culminó su maestría en Estudios Culturales en la Universidad Nacional, presentando su trabajo de grado *Héroes del cotidiano: los protagonistas de la historieta bogotana de los años noventa*. Desde 1992 se encuentra dedicado a la educación superior, como profesor de la Universidad Nacional de Colombia y otras Universidades. Su actividad pedagógica ha estado permanentemente alternada con su trabajo como creador, promotor, divulgador y cronista de historietas, contribuyendo con publicaciones y proyectos tan relevantes como: *Los Monos* (1981), *Taller de Humor* (1981), *Montecristo* (1985), *W.C.* (1986), *Dina* (1988), *La Tiradera* (1991), *ACME CÓMICS* (1992), *Hixtorieta* (1999), *Museo Virtual de la Historieta Colombiana* (2000) y *La Biblia Shock del Cómic* (2005), entre muchos otros.

Quizás su trabajo más reconocido, la fundación, participación y dirección de la revista *ACME* impulsó todo un movimiento en torno a la historieta en la década de los noventa, dando cabida a autores nacionales e internacionales, presentando propuestas arriesgadas e innovadoras y proponiendo una búsqueda de identidad que hasta el momento le era ajena a la historieta nacional. Precisamente de entre las páginas de este proyecto editorial, se extraerá el material de estudio empleado para caracterizar la obra de Rincón, esto en razón de la relevancia del momento histórico que se vivía, la libertad artística de que se disponía y la periodicidad del material, que propició la consolidación de un particular sello de autor.

En cuanto a Rincón se estudiarán dos tipos de historietas particulares que vale la pena diferenciar antes de emprender la caracterización. La primer clase, está compuesta por las historietas de entre cinco y ocho páginas que presentan un formato más bien “tradicional” en cuanto a su presentación, secuencialidad y demás elementos. Ejemplos de ellas son las obras tituladas *Agencia tres dedos*, *Elisa*, *Viuda Negra*, *Historias e histerias de amor* y *Pacho Pérez*, esta última con guion de Rincón pero ilustrada por Rosales. A este tipo de historietas le denominaremos de acá en adelante *historietas básicas*. En la segunda categoría, se ubican las historietas de una sola página, secuencialidad difusa y carácter más experimental, que el mismo autor denominó *Poeros* a lo largo de sus diversas publicaciones. Con esta misma etiqueta, *Poeros*, nos referiremos a ellas durante el análisis.

3.1 Lectura lingüística de la obra de Bernardo Rincón

3.1.1 La disposición espacial de los globos

En cuanto a las historietas básicas, se percibe una acomodación espacial de los globos que permite una lectura lineal, de izquierda a derecha y arriba a abajo, con pocos o nulos encabalgamientos, lo que facilita el discernimiento cronológico de las intervenciones verbales de los personajes. No suelen existir relaciones de profundidad entre los globos, el discurso se desenvuelve a lo largo de las sucesivas filacterias de manera prolija y siguiendo un orden evidente, sin confusiones para el lector.



Imagen 24. La jerarquía espacial de los globos que ilustra de manera sencilla el orden de las intervenciones. En “Elisa”, *ACME CÓMICS*, volumen 3, número 9, página 39. 1995

Por el contrario, cuando nos aproximamos a sus *Poeros*, Rincón nos ofrece una faceta más subversiva. Los globos se desperdigán de manera caótica a lo largo de la única página de la historieta sin un orden de lectura aparente. De esta forma, el lector

puede dar inicio a la lectura desde diferentes puntos. En algunos casos, como en el ejemplo siguiente, el lector tiene plena libertad de seleccionar cualquier globo que desee para iniciar su lectura. Así también, puede saltar de un globo a otro sin un orden rígido, es decir, no está obligado a seguir un patrón consecutivo. Al combinar la secuencia discursiva de los globos de distintas maneras, obtendrá también multitud de posibilidades de re-lectura de la historieta, sin que por ello se altere la esencia del mensaje que se busca transmitir, el tema de la narración, que en este caso son las reflexiones en torno a los besos desde la perspectiva sarcástica de diversos personajes icónicos del cine.



Imagen 25. Una muestra de la característica disposición caótica de los globos de Rincón. En “¡Ósculos y acción!”, ACME CÓMICS, volumen 3, número 11, página 2. 1996

En otros casos, existe un globo inicio – el primero de izquierda a derecha en la parte superior- o un globo meta – usualmente el más oriental de la zona inferior derecha de la página- , que suelen ser el punto inicial o el destino final de la historieta. De esta

manera se puede deambular libremente por toda la página siempre y cuando se empiece o culmine en alguno de estos globos. En ambas eventualidades, la narración pierde sin duda su carácter lineal, al no tener siempre un inicio, nudo y desenlace estáticos.

Adicional a esto, los *Poeros* de Rincón exigen una lectura intertextual: como se verá más adelante en detalle, estos se encuentran poblados por personajes famosos – las más de las veces mujeres- del mundo del espectáculo, el cine, el modelaje, entre otros campos. Reconocer la fisonomía de los personajes y detectar sus alusiones, mismas que muchas veces conducen a sub-tramas o meta-ficciones, requiere una cooperación continua del lector.

3.1.2 La dimensión metalingüística de los globos

Las historietas básicas de Rincón presentan un grado evidente de estatismo en este aspecto: el discurso se petrifica conforme se avanza hacia la derecha y abajo en los globos, las palabras allí contenidas empiezan a formar parte del pasado narrativo de la historieta, son definitivas e inalterables. Volver a ellas tendría la relectura como único propósito pues el mensaje transmitido, la historia hasta allí narrada, no se alterará.

Los globos ausentes de palabras son sumamente escasos en la obra de este autor. En todo el corpus seleccionado para estudio, no es posible encontrar más de cuatro y todos ellos – con la excepción del único caso de un silbido representado por una nota musical- consisten en un signo de interrogación contenido en un globo. Como puede observarse en las siguientes muestras, el autor utiliza este recurso con el fin de denotar perplejidad en diversos niveles, siendo tal vez la más expresiva la imagen central: el personaje ha quedado pasmado, es incapaz de emitir palabra. El globo en que se encuentra contenido dicho signo de interrogación presenta un interesante ejercicio, pues además de comunicar sorpresa, nos indica que el personaje ha guardado para sí esa emoción y la está procesando mentalmente, quizás debido a que se encuentra en una situación en la que no le es permitido expresarse libremente, afirmación que puede comprobarse si se sigue leyendo la historieta.



Imagen 26. Ejemplos de la utilización de los globos sin palabras. En “Pacho Pérez”, *ACME*, volumen 1, número 2, páginas 23 y 25, 1993 y “Regreso a la Agencia Tres Dedos”, *ACME CÓMICS*, volumen 2, número 8, página 33. 1994.

En lo relativo a los contornos de los globos, rincón se ciñe a los artificios más convencionales de la historieta: nubes para el discurso interno, bordes irregulares y puntiagudos para los gritos o el miedo y bordes circulares para la comunicación habitual. Los apéndices, en forma de globo o triangulares, van siempre dirigidos a la frente o labios de quien emite los pensamientos/gritos/palabras.



Imagen 27. Diversos bordes de globos utilizados por Rincón. “Elisa”, *ACME CÓMICS*, volumen 3, número 9, página 40. 1995 y “Regreso a la Agencia Tres Dedos”, *ACME CÓMICS*, volumen 2, número 8, página 33. 1994.

Respecto a lo que Fresnault-Derruelle denomina los “globos cero” o palabras flotantes en el ambiente sin estar contenidas en globos, se puede afirmar que son inexistentes: los pocos textos con tipografía irregular no contenidos en globos que aparecen en la obra, podrían definirse como más cercanos al dominio de la onomatopeya que al del globo cero.

Tampoco se presenta el fenómeno del globo cero en *Los Poeros*, sin embargo si existen algunas otras variables. Como puede anticiparse, la particular disposición de los

globos permite que el discurso contenido en ellos sea mucho más dinámico y susceptible de juegos temporales. Si bien las palabras en sí mismas permanecen igual de estáticas que en el caso de las historietas básicas, el discurso en su conjunto puede variar si el lector retrocede, se adelanta o utiliza diversos órdenes para la lectura. En esta medida, el mensaje, sin perder su esencia general, es más flexible al ser menos lineal.

Los globos sin palabras no son utilizados para los *Poeros*. Esto es natural, dado que al ser historietas de una sola página con globos usualmente independientes, el número de estos es muy reducido. Emplear un globo para incluir algo tan trivial como un signo de admiración, interrogación o similares, bien podría considerarse un desperdicio de espacio bajo estas circunstancias de economía verbal, máxime cuando en dichas obras predomina lo visual, condición que tendría que suplir la función de los globos desprovistos de texto, es decir, la expresión evidente de las emociones.

En relación a los contornos de los globos, Rincón utiliza los mismas técnicas que en las historietas básicas salvo por dos diferencias notables: No existe en ningún *Poeros* el globo de bordes afilados utilizados para los gritos y por otro lado, el autor se permite más posibilidades de experimentación frente al diseño de los globos, sin que esto tenga alguna consecuencia particular en la modalidad comunicativa. Es decir, el propósito es meramente estético.



Imagen 28. Globo pegado a la viñeta y con apéndice de línea sencilla y curva en lugar de triangular. En "Norma Jeane", *ACME*, volumen 1, número 1, página 17. 1992 y globo en forma de corazón en "Ilona Staller", *ACME CÓMICS*, volumen 1, número 2, página 39. 1993.

3.1.3 Los grafemas

Este recurso se puede apreciar solo en las historietas básicas ya que los *Poeros*, como ya se ha mencionado, por economía del discurso y expresividad gráfica, no lo emplean. Se encuentran dos tipos de grafemas. Los primeros, no muy frecuentes, tienen el propósito de hacer anotaciones temporales, indicando al lector cuanto ha transcurrido entre una y otra viñeta o la simultaneidad de ciertas acciones. Usualmente se ubican al margen superior izquierdo de la viñeta, sea enmarcada por esta o saliéndose de ella, comunicando un cierto nivel de premura o inquietud. La caligrafía contenida en el grafema es cercana a la letra cursiva de ordenador, diferenciándose claramente del resto de las letras de la historieta. Contrario a lo que afirma Fresnault-Derruelle, los grafemas no son en este caso de colores distintos al resto de la historieta, condición que más allá de contravenir la norma deliberadamente, tiene una razón práctica: los interiores de la revista se encuentran impresos por completo a blanco y negro.



Imagen 29. Grafema como indicador del tiempo transcurrido. En "Pacho Pérez", *ACME*, volumen 1, número 1, página 24. 1992 y grafema externo a la viñeta para transmitir urgencia y simultaneidad. "Ilona Staller", *ACME COMICS*, volumen 1, número 2, página 25. 1993. En ambos se aprecia la diferencia de la tipografía del grafema.

Un segundo tipo de grafema encontrado se usa para darle voz a un narrador en primera persona que pone en contexto al lector, le transmite sus emociones, impresiones e hipótesis, utilizando siempre el tiempo pasado. Esto genera la sensación de que la historia está siendo narrada desde un presente impreciso, lo que permite llegar a dos conclusiones particulares: por un lado, la historia que se cuenta sucedió ya hace un

tiempo y forma parte de un conjunto de recuerdos que es compartido con el lector a lo largo de los diferentes números de la historieta. Por otro lado, se puede prever que el narrador se encuentra a salvo en el hipotético presente desde donde narra, de manera que todo peligro o presión a la que sea sometido se resolverá positivamente para este. En este sentido, se anuncia subrepticamente que la narración no está condicionada necesariamente por la sorpresa o el suspenso episódico, sino que es autónoma en su devenir: lo que importa es el viaje y no el destino. También es importante notar que en este caso la caligrafía del grafema y la de los globos donde se comunica el narrador, es idéntica, estableciendo una conexión directa entre el discurso verbal y el discurso mental del personaje y entre su pasado – el que se narra en la historieta- y su presente –el que se asume desde los grafemas-. A nivel estilístico presentan también una ubicación novedosa, acomodándose en los espacios negativos entre viñetas o “pericampo” como lo denomina Janin (2000). A diferencia del primer tipo, estos grafemas no tienen una posición fija.



Imagen 30. Particular uso de los grafemas como voz del narrador en primera persona. En “Regreso a la Agencia Tres Dedos”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 8, página 33. 1994.

3.1.4 Función

Tanto en las historietas básicas como en los *Poeros* se detectan ejercicios interesantes de la relación imagen texto. De este modo, se encuentran por ejemplo imágenes completamente desprovistas de palabras, que tienen una función proléptica, es decir, anticipan al lector sucesos que ocurrirán en el futuro desde la lectura presente de

los acontecimientos. Este tipo de gráficas se encuentran plenamente diferenciadas al poseer fondos enteramente negros y personajes con rostros y cuerpos mucho más sombreados que contrastan con las imágenes encontradas en el “presente” de la narración. En la imagen siguiente, se observa cómo Rincón anticipa el encuentro íntimo entre Juan y “la nueva” a pesar de las negativas iniciales de esta última, alternando presente y futuro de la narración. Nótese como incluye el detalle de los pendientes en forma de corazón en los dos tiempos, para confirmar que se trata de la misma persona en un tiempo posterior.



Imagen 31. Utilización de imágenes sin texto con funciones prolépticas. En “Historias e histerias de amor”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 5, página 40. 1993

También se presenta el caso opuesto, al incluirse grandes bloques de texto, al lado de imágenes que a primera vista parecieran ser independientes. Se trata de reproducciones de fragmentos -en el caso que se mostrará de la biblia y diccionarios o enciclopedias – en las que se definen de manera fría y sistemática, palabras que

componen los temas y motivos fundamentales de la obra de Rincón: Mujer, cuerpo, sexo, amor. La intención es, dependiendo de la imagen que se yuxtaponga al texto, señalar la banalización que la sociedad de consumo ha causado en dicha idea o bien desacralizar la palabra, ofreciendo sentidos y acepciones más amplias. Esta función de contraste o complementación, es claramente una característica innovadora en la obra de Rincón.



Imagen 32. Bloques de texto con función contrastiva. En “D= Fin (Y ciones)”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 7, páginas 27 y 29. 1994

3.2 Lectura semiótica de la obra de Bernardo Rincón

3.2.1 Las onomatopeyas

Rincón hace poco uso de las onomatopeyas. Como signo gráfico, las escasas onomatopeyas que aparecen, todas ellas en las historietas básicas, no parecen ampliar de forma significativa el lenguaje utilizado. En general se reducen a fonemas de una función gráfica, su tamaño es relativamente reducido y no hay correspondencia entre el tamaño de la letra y la intensidad del sonido, aunque aparentemente si la hay entre la longitud de la onomatopeya y su duración. También se puede notar que combina representaciones sonoras típicas del español – el “mua” de un beso o el “iiiiiii” del frenazo de un auto- con onomatopeyas anglosajonas estandarizadas – el “riiiiing” de un teléfono- . A falta de mayor abundancia de ejemplos, podría caracterizarse al autor no por su manejo de las onomatopeyas, sino por la ausencia de ellas.

3.2.2 Las viñetas

Tanto las historietas básicas como los *Poeros* se caracterizan por tener pocos excedentes pleonásticos, es decir, existen escasas redundancias o confirmaciones escritas de lo que se muestra en las imágenes. El autor confía normalmente en el nivel de expresividad o la carga iconográfica de sus ilustraciones y utiliza los textos solo para expandir el mensaje o añadirle variables, no para repetirlo. Por otro lado no se observan excesos ilustrativos desconectados del propósito del mensaje, en general las imágenes presentan un nivel de detalle promedio y aquellas que revisten mayor preciosismo, están siempre en sintonía con la intención comunicativa, buscando facilitar la recepción. En el caso de las historietas básicas, las ilustraciones con más detalle suelen comunicar mensajes particulares, elementos esenciales para la narración. Por otro lado, los *Poeros* presentan un alto nivel de detalle ilustrativo pues resulta imprescindible que el lector reconozca las figuras icónicas que le hablan desde las viñetas, razón por la cual la técnica va desde la cercanía fotográfica hasta la exageración caricaturesca.



Imagen 33. El primer plano de la cara del personaje, significativamente más detallado que las viñetas del resto de esta página, no es meramente un despliegue artístico sino que resulta indispensable para darnos cuenta, viñetas más tarde, que esta mujer solía ser un hombre. En "Agencia tres dedos", *ACME*, volumen 2, número 6, página 34. 1994. La calidad casi fotográfica de la ilustración es fundamental para reconocer a Bela Lugosi y Helen Chandler de "Drácula" y que los diálogos tengan un sentido particular. En "¡Ósculos y acción!", *ACME CÓMICS*, volumen 3, número 11, página 2. 1996

En cuanto a los fondos, la constante es que sean mínimos o inexistentes. Hay muy poca atención al detalle arquitectónico o ambiental. No se desarrollan sub-tramas en el fondo y toda la narración parece estar enfocada en los planos más inmediatamente visibles. La razón de esto, además de estilística es también práctica: al fungir como director, editor y promotor de la revista, Rincón poseía un tiempo limitado para completar sus trabajos por lo que se enfocaba en lo más esencial. La excepción más destacada de este patrón es *Pacho Pérez*, que como se ha señalado, tenía ilustración de Armando Rosales, lo que seguramente influyó en la creación de fondos mucho más detallados.

3.2.3 La sintaxis

Las historietas básicas presentan una sintaxis en su mayoría lineal. Los encuadres se van desarrollando en un flujo continuo, los espacios entre las viñetas son de sencilla lectura y especifican con suficiente claridad el paso del tiempo o los cambios geográficos, existe concatenación entre los globos, los interlocutores son discernibles y los momentos capturados en cada viñeta son adecuados para la comprensión del conjunto narrativo.

Cómo puede inferirse luego del análisis de sus globos, los *Poeros* presentan una sintaxis más dinámica, con mayores posibilidades combinatorias, que permite la relectura en distintos órdenes, pero que sin embargo no altera lo esencial del mensaje a comunicar.

3.2.4 Tipología caracterológica y declaración ideológica

Es indiscutible que la caracterización tipológica de la narrativa y los personajes de Rincón se encuentra fuertemente enraizada en la iconografía. En *Poeros*, es característica la aparición de tipos femeninos con una fuerte carga erótica, todos ellos pertenecientes al mundo del modelaje, la pintura, el cine, la fotografía y hasta la pornografía. Esta figura, siempre central, lejos de promover una objetivación femenina, usualmente busca humanizar el personaje, levantando el velo de lo glamoroso al transitar de manera directa o sutil por sus dificultades, decepciones y tragedias, al tiempo que denuncia o sugiere la complicidad social en dichos sucesos.

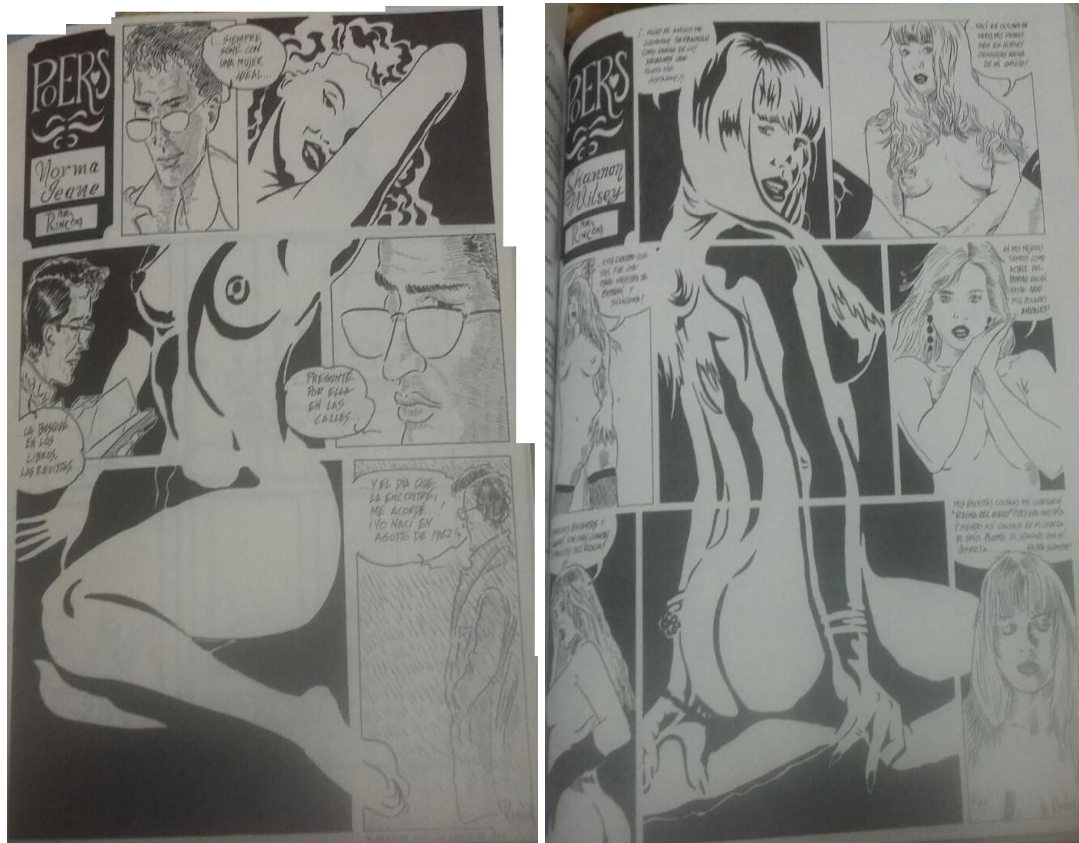


Imagen 34. La inconfundible figura de Marilyn Monroe atraviesa la página mientras un hombre contemporáneo lamenta el haberse perdido su perfección, por haber nacido el mismo día de su controversial y trágica muerte. En “Norma Jeane”, ACME, volumen 1, número 1, página 17. 1992. La turbulenta vida de la actriz porno Shannon “Savannah” Wisley, orillada al suicidio por la presión del medio y la sociedad. En “Shannon Wisley”, ACME CÓMICS, volumen 3, número 10, página 2. 1996

Por otro lado, Rincón también suele utilizar dos o más iconos de diferentes campos, estableciendo una cercanía a través de un concepto o valor particular que los conecte. De esta manera, se usa por ejemplo a la Mona – diminutivo de *Madonna* en italiano- Lisa de da Vinci como imagen central, para narrar reflexiones en torno a la carrera de Louise “Madonna” Ciccone, la conocida Reina del Pop, conectadas ambas por la fama, la belleza sui generis y la pretensión de inmortalidad a través del arte. Otra muestra de esta conjugación de la pintura, el “Jet-set” y hasta la biblia, es la utilización de la pintura *Judith II* o *Salomé* del pintor austriaco Gustav Klimt, que alude simultáneamente a la heroína judía que sedujo y luego mató a Holofernes, un general asirio que buscaba esclavizar a su pueblo y la figura bíblica de Salomé, la caprichosa joven que le costó la cabeza a Juan “El bautista”. Esta obra nuevamente corta la página, mientras a su alrededor, “símbolos sexuales” como Latoya Jackson, Raquel Darrian, Betty Page y Seka, lanzan punzantes comentarios en relación a su capacidad de doblegar los hombres a su

voluntad, haciéndoles perder la cabeza en virtud de su belleza, esta vez figurativamente. Su declaración de empoderamiento femenino a través del erotismo, es evidente.



Imagen 35. La Madonna más reciente interroga a su antecesora sobre la posteridad. En “Louise Ciccone”, *ACME*, volumen 1, número 1, página 35. 1992. El poder del erotismo a disposición de caprichosas mujeres, hace perder la cabeza a más de uno, figurativa y literalmente. En “Salomé”, *ACME*, volumen 1, número 3, página 39. 1993

Las historietas básicas contribuyen por su parte con una tipología cercana a la del detective protagonista de novela negra, quebrado, amargado, pero aun así, inevitablemente atractivo para las mujeres fatales con las que se cruza en sus casos. No obstante, la narrativa y los personajes de estas historietas tienen un sabor muy local, que luego mutaría en otros tipos y estereotipos presentes en diversos medios, pues como lo afirma el mismo Rincón ²

El juego [...] tiene que ver con los agentes secretos y los detectives. Colombia, siendo un país tan violento, a los historietistas les da miedo contar historias que tengan que ver con la violencia. Entonces yo [...] creo un detective de la *Agencia Tres Dedos* que se burla un poco de esos ambientes detectivescos, apareciendo lógicamente la [...] *Femme Fatale* colombiana [...] que luego se va a desarrollar cuando aparecen las *prepagos* y todo esto [...]

² Tomado de entrevista realizada a Bernardo Rincón, el día 29 de Junio de 2016. Universidad Nacional, Bogotá

yo como que lo preví [...] entonces luego vamos a ver todas esas mujeres que van a aparecer en la televisión, *Sin tetas no hay paraíso* y todo eso, que ya en los años noventas estaban apareciendo.

También a través de las historietas básicas, Rincón explora otra de las facetas menos amables del erotismo, realizando denuncias y de alguna manera, invitando a tomar consciencia frente al riesgo de las enfermedades de transmisión sexual derivadas del manejo irresponsable de la sexualidad, el autoritarismo o el simple balance kármico. En una década que apenas despertaba horrorizada por las posibilidades del VIH , pero que paradójicamente se encontraba bastante desinformada al respecto, el aproximarse a esta temática desde un medio poco ortodoxo como la historieta, se constituyó innegablemente en una declaración ideológica.



Imagen 36. Un cocktail de machismo, promiscuidad y falta de precaución hacen de Juan, la más reciente víctima del Sida. En “Historias e histerias de amor”, *ACME CÓMICS*, volumen 2, número 5, página 41. 1993
Una camarera llamada Elisa – como la prueba médica de detección del Sida- le da malas noticias a su abusivo cliente. En “Elisa”, *ACME CÓMICS*, volumen 3, número 9, página 39. 1995

3.3 Lectura gráfica de la obra de Bernardo Rincón

3.3.1 El texto leído como imagen

Rincón hace poco uso de este recurso, su aplicación es más bien discreta, sin muchos visos de experimentación y se le encuentra exclusivamente en las viñetas iniciales, a manera de título. En las historietas básicas, se aprecia como en ocasiones el autor se vale de objetos ya existentes en la decoración del cuadro para ubicar el texto y así darle una atmósfera o tono particular al inicio de la narración.

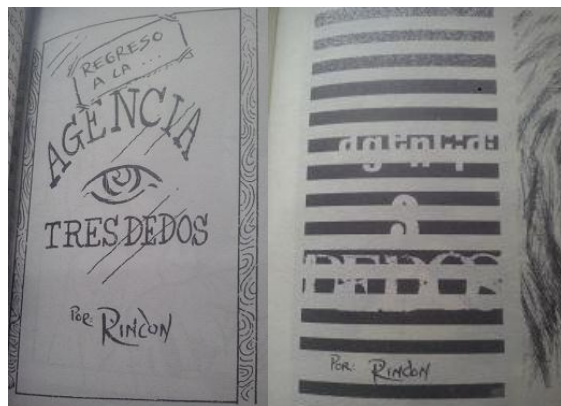


Imagen 37. La típica puerta de despacho detectivesco saluda al lector. En “Regreso a la agencia tres dedos”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 8, página 33. 1994. Unas persianas de novela negra hacen flotar el título en un característico claroscuro. En “Agencia tres dedos”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 6, página 31. 1994

En otros casos, el autor altera la tipografía, de manera que a partir de trazos curvados y fluidos, el texto sugiera sensualidad, rasgo que como se ha notado, es un interés prevalente del autor. Es igualmente común que Rincón decore los títulos con fondos alusivos a la temática de la historietita – desde corazones, pasando por perfiles femeninos, hasta telarañas- con el fin de anticipar parte de lo que se narrará. También modifica el texto como en el caso de la imagen número 38, en el que al emular los caracteres del típico personaje súper heroico, parodia desde un inicio las calidades de su personaje “Pacho Pérez” y sus mundanas aventuras. Del mismo modo, se vale de la identificación del personaje para, en una combinación de texto e ilustración, comunicar su profesión, sitio de trabajo e incluso el año probable en que se desarrolla la historia.

En los *Poeros* el ejercicio de texto leído como imagen es casi inexistente. Su única manifestación es la letra estilizada del título y el uso de un corazón, que reemplaza la letra “O”. Dicho título siempre va acompañado de una especie de arabesco decorativo y está contenido en una viñeta cuyos contornos parecen emular la marquesina de algún teatro antiguo.



Imagen 38. De izquierda a derecha: muestras de una tipografía sugerente. En “Una historia diaria”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 6, página 43. 1994 y en “Historias e histerias de amor”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 5, página 39. 1993. La introducción de un súper héroe de a pie. En “Pacho Pérez”, ACME, volumen 1, número 1, página 23. 1993. La característica viñeta de título de un “Poeros”. En “¡Oscuros y acción!”, ACME CÓMICS, volumen 3, número 11, página 2. 1996

3.3.2 La imagen sin texto

En la obra de Rincón, las imágenes sin texto parecen cumplir tres funciones específicas. En las historietas básicas, Rincón las utiliza con el fin de realizar primeros planos, donde el rostro de los personajes se ilustra con detalle, enfocándose en transmitir una emoción particular. El miedo, la complicidad o el placer son retratados y magnificados con tal cuidado que no se requiere redundar con palabras. El silencio textual de estas viñetas suele establecer una atmósfera envolvente y que en ocasiones coquetea incluso con la ruptura de la cuarta pared.



Imagen 39. Ejemplos de expresividad magnificada por la ausencia de texto. En “Regreso a la agencia tres dedos”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 8, páginas 35 y 36. 1994 y En “Historias e histerias de amor”, ACME CÓMICS, volumen 2, número 5, página 39. 1993.

Este recurso también se emplea para otorgar dinamismo a la escena y subrayar la naturaleza kinestésica de algún suceso. Peleas, accidentes o desplazamientos, son a menudo retratados sin texto en las historietas de Rincón, con una intención cinematográfica, cuadro a cuadro, que no poseen otras situaciones en su obra. Es importante notar que aun cuando se trata de momentos que pueden llegar a ser inherentemente “ruidosos”, en la mayoría de los casos el autor se abstiene de usar siquiera onomatopeyas, pues parece querer que el dramatismo de la escena hable por sí mismo.



Imagen 40. El silencioso paso a paso de un cobarde ataque. En “Elisa”, ACME COMICS, volumen 3, número 9, página 40. 1995

Finalmente, la imagen sin texto se emplea en los *Poeros* con una función contrastiva o alegórica. Usualmente se ubica la reproducción de una obra de arte, pintura o escultura reconocida, a mitad de página, sea de manera horizontal o vertical y es extendida a lo largo de tres viñetas, como si de un tríptico se tratase. Esta silenciosa ilustración central tiene siempre el propósito de establecer una relación simbólica entre la vida, las preocupaciones o las emociones de las mujeres en las viñetas periféricas, tornándose en un punto referencial para la lectura que de la historieta se haga, ampliándola y haciéndola polisémica en la medida en que el lector se interese por el trasfondo artístico e histórico de la misma.



Imagen 41. Reproducciones ilustradas de *La maja desnuda* de Goya, *Desnudo acostado* de Modigliani y *El nacimiento de Venus* de Botticelli, En "La duquesa", *ACME*, volumen 1, número 2, página 29. 1993, "El 69 sueño", *ACME COMICS*, volumen 1, número 4, página 33. 1993 y en "Ilona Staller", *ACME CÓMICS*, volumen 1, número 2, página 39. 1993.

3.3.3 El tiempo y el ritmo

Los artificios para manipular los conceptos de tiempo y ritmo no son explorados muy conscientemente en la obra de Rincón y estos sólo pueden ser percibidos en las historietas básicas, pues los *Poeros*, siendo en la mayoría de los casos abstracciones o reflexiones, se desarrollan fuera de estas esferas. Se puede apreciar en algunos de sus trabajos, la utilización de viñetas sucesivas con elementos similares a los cuales se les hace poco a poco un acercamiento gráfico, mientras paralelamente se les conecta con un

elemento común – el timbre de un teléfono que suena durante todas las viñetas, el ligero avance de las manecillas de un reloj- con el fin de ilustrar el paso del tiempo y sugerir un ritmo lento: a lo largo de cuatro o cinco viñetas no han transcurrido más que un par de segundos. En otros casos, el autor distribuye simétricamente la página, incluyendo el mismo número viñetas consecutivas -3x3 las más de las veces- cada una de ellas con un tamaño muy similar a la siguiente. Los sucesos contenidos en las viñetas a menudo dan cuenta de una acción sostenida, que imita la cinematografía de una toma única. Un ejercicio mucho menos común, consiste en alternar diversos sucesos en una misma página, sugiriendo por lo menos tres temporalidades distintas que el lector debe procesar simultáneamente a través del análisis de las viñetas en que se desarrollan. A esto es necesario agregar por supuesto, la función proléptica que ya se ha abordado en el análisis lingüístico de la obra.



Imagen 42. El breve transcurrir de los segundos. En “Pacho Pérez”, ACME, volumen 1, número 1, página 23. El ritmo de una toma sostenida. En “Elisa”, ACME COMICS, volumen 3, número 9, página 41. 1995. Juan Muere, su cadáver es encontrado y su novia se cuestiona sobre su paradero, en una página con temporalidades confluyentes. En “Viuda negra”, ACME COMICS, volumen 3, número 10, página 28, 1995

3.3.4 El contorno de la viñeta

Tampoco se encuentra en este aspecto gráfico un alto nivel de innovación. Tanto en las historietas básicas como en los *Poeros*, se observan unas viñetas muy tradicionales, caracterizadas por su alargamientos y ocasionales fusiones con su contenido, estando el contorno a veces definido por los espacios negros y blancos y en otras pocas ocasiones, quedando la viñeta abierta, sin borde en alguno de sus lados. Como se mencionó en el apartado anterior, en contadas historietas se emplea el recurso

de la “Súperviñeta”, para presentar situaciones que tienen lugar de manera simultánea o confluyente. Probablemente la variante más experimental, consiste en mimetizar la viñeta con algún otro objeto de la narración que posea características propicias, como ya se ha señalado en las viñetas de título o como en el ejemplo siguiente, donde se superponen las viñetas como si de instantáneas se tratase.



Imagen 43. Tratamiento diferencial que rincón le da a algunas de sus viñetas. . En “Pacho Pérez”, ACME, volumen 1, número 2, página 25. 1993

Como es evidente, la producción historietística de Bernardo Rincón, se cuenta entre las más destacadas de la historia nacional, en la medida en que integra simultáneamente características tradicionales y experimentales que le granjean un estilo propio e inconfundible. La meticulosidad de sus creaciones y el acopio de elementos formales de la narrativa gráfica en sus viñetas, resaltan ampliamente en una escena incipiente que para entonces se encontraba plagada de súper-héroes plagiados y creaciones más bien improvisadas. Rincón, se constituye sin duda en un autor que vale la pena conocer y difundir.

Capítulo 4

Fuera de lugar: lectura de la obra de *Leocómix*



Imagen 44. Leonardo Espinosa, en una de sus escasas fotografías recientes. Disponible en http://www.vive.in/arte/bogota/articulos_arte/junio2009/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_VIVEIN-5525607.html

Crucé viñetas con el padre de *Jaffa* sólo unos meses después de conocer a Rincón. Por las dinámicas del coleccionismo y la distribución editorial de finales de los noventas, obtendría tardíamente el primer número de *ACME*, no obstante, su portada – obra de Leonardo Espinosa- quedaría desde entonces grabada a fuego en mi memoria y la de muchos otros lectores, hasta convertirse en una de las más icónicas de la historieta colombiana, objeto de tributos y parodias con el correr de los años. Sin ser necesariamente uno de los trabajos más detallados de Espinosa, una mujer de tez pálida, cabello corto y que entonces se me antojaba similarmente vestida a *Aeon Flux* de Peter Chung, lanzaba una declaración fulminante desde la página frontal: “ Sí hay comics!”. Sólo quien vivió los anhelos, peripecias y vicisitudes del aficionado promedio de la época, podrá dimensionar la magnitud del mensaje con el que *Leocómix* dio apertura al fenómeno en el que se convertiría *ACME*.

Leonardo Espinosa nació en Bogotá, Colombia en 1970. Si bien siempre tuvo inclinación hacia el arte y la ilustración, su primer perfeccionamiento formal se dio al estudiar diseño gráfico en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, título que le permitiría solidificar sus bases teóricas y posteriormente dirigir los departamentos de arte de algunas compañías publicitarias. En 1992 fundaría junto con Bernardo Rincón y Pepe Peña, la revista *ACME*, periodo en que se apropiaría del seudónimo *Leocómix* – un claro juego de palabras entre su nombre y el hábito de leer “cómic” -para firmar sus

colaboraciones. En 1993, Espinosa se radica en los Estados Unidos, lo que no le impediría seguir publicando sus historietas en la revista. Tras siete números de *ACME* y debido a desavenencias creativas con Rincón, un grupo de historietistas -entre ellos Espinosa- decide separarse del equipo original y crear la revista *TNT* en 1994. Curiosamente, algunas de las historietas que iniciaron en ediciones previas de *ACME*, continuarían en *TNT*, dando lugar a cierta confusión editorial para el lector poco informado. Esta publicación alcanzaría solamente tres números en los que *Leocómix* tuvo escasas colaboraciones.

Durante su estadía inicial en New York, realizó varios estudios adicionales centrados en artes visuales, historieta y técnicas de ilustración, en la School of visual arts. No obstante es importante aclarar que desde entonces, se ha alejado del medio de la historieta para enfocarse más en la ilustración, el diseño y la publicidad. En estos campos, su trabajo ha tenido tal notoriedad que publicaciones y marcas de la talla de *The New York Times*, *Wired*, *The Wall Street Journal*, *Esquire*, *Chronicle Books*, *Swatch*, *Hasbro*, *Nickelodeon*, *American Greetings*, *Plaza Sésamo* y *Coca-Cola* le han comisionado en múltiples ocasiones trabajos como ilustrador independiente, diseñador de mascotas y otros productos similares. Su producción ha sido reseñada en revistas especializadas como *American Illustration*, *Communication Arts*, *Pictoplasma* y *3x3* y ha sido merecedor de las medallas de plata y oro de la Society of Illustrators y del premio Dilys Evans de arte original (2015) por su trabajo de ilustración en el libro infantil *Jackrabbit McCabe & the Electric Telegraph* de Lucy Margaret Rozier.

Tras estos trabajos independientes y principalmente debido al éxito de una campaña internacional que realizó para la marca de relojes *Swatch*, en 2004 Espinosa y su esposa Laura Jaffe deciden crear su propia empresa *Studio Espinosa: neocomic, art and desing*, dedicada a la publicidad, el entretenimiento y la ilustración editorial. La asistencia de *Studio Espinosa* a una feria de diseño y marcas realizada en New York, le permitiría llevar sus personajes a la televisión. *Sushi Pack*, un grupo de cinco platillos orientales antropomórficos que fueron inicialmente concebidos por Espinosa como decoración para delantales y platos, llamaron poderosamente la atención de la compañía *American Greetings*, que decidió comprar el concepto y sus derechos para convertirlos en serie animada. La animación alcanzó dos temporadas y un total de 52 capítulos en el canal CBS. También fruto de *Studio Espinosa* se publicó en 2008 el libro infantil *Otis and*

Rae and The Grumbling Splunk, que posteriormente se adaptó en una animación producida por el estudio.

Adicional a esto, ha aportado su experiencia al mundo académico, orientando diversas charlas, ponencias y talleres en escuelas e institutos como *Parsons School of Design*, *Pratt Institute* y *The Leonardo Museum of Science and Art*, además de ser miembro de la facultad de la *Rhode Island School of Design*.

Respecto del plano nacional, *Leocómix* ha venido haciendo pequeñas colaboraciones en Colombia, como las ilustraciones y el diseño de *Pombo Musical* el disco compacto de poesías y fábulas producido por el cantante Carlos Vives, que se comercializó en 2008, y que ganó el Grammy Latino al mejor álbum infantil en 2009. También elaboró la portada para el número 86 de la revista literaria *El Malpensante*, en 2008 y tuvo un anticipado regreso a la historieta, con una obra publicada en el número 17 de la revista *Larva*, en 2015. Haciendo gala de un estilo diferente, más maduro, pero con la calidad narrativa de siempre, sus lectores esperan que esta pequeña contribución sea sólo un abre bocas para más frecuentes incursiones en el medio que lo consagró en el país. En la actualidad, vive junto a su familia en Salt Lake City, Utah.

4.1 Lectura lingüística de la obra de *Leocómix*

4.1.1 La disposición espacial de los globos y el “texto suelto”

Un rasgo muy característico de la obra de *Leocómix* es el limitado número de historietas que emplean globos. Durante su periodo en *ACME*, solamente las obras producidas en conjunto con Gilles Fauveau y una adicional en solitario, cuentan con estos elementos. Estas historietas, de corte humorístico, tienen en su mayoría una distribución jerárquica muy clara, de arriba a abajo e izquierda a derecha, con un orden que no supone confusiones para lector. Existen en algunas ocasiones encabalgamientos de globos que generan relaciones de profundidad, en las que las últimas frases se insertan en las siguientes, conforme se desenvuelve el diálogo entre los personajes de una misma viñeta.



Imagen 45. La disposición de los globos de izquierda a derecha. En “Mamá no hay sino una”, *ACME*, volumen 1, número 3, página 5, 1993. Los globos encabalgados y su relación de profundidad. En “Negocio de familia”, *ACME*, volumen 1, número 4, página 17, 1993.

En su etapa de *TNT*, *Leocómix* produjo básicamente una historieta de dos entregas “Cocinol al 100%”, que también utiliza globos en gran parte de sus paneles, con las mismas características de disposición y profundidad que en *ACME*. Este título introduce sin embargo una variable distinta. Algunos personajes se superponen al globo, obstruyendo parcialmente la lectura del texto allí contenido, a manera de autocensura. En otras oportunidades se observa como dentro del globo se acompaña imagen y texto para evocar situaciones o personajes específicos y de alguna forma reconfirmar el mensaje escrito.



Imagen 46. La parte negativa de Héctor Manzano cubre convenientemente los improperios de su contraparte celestial. Posteriormente, El grupo *KISS* aparece dentro del globo mientras ángel y demonio corean alegremente un de sus más reconocidos temas. En “Cocinol al 100%”, *TNT*, número 1, páginas 16 y 18, 1994.

No obstante, como ya se ha mencionado, un interesantísimo ejercicio que realiza *Leocómix* es la abundante experimentación con “texto suelto” o no contenido en filacterias. A menudo, las palabras flotan a lo largo de la viñeta o incluso fuera de ella, en líneas horizontales o a veces ondeando en curvas. Ocasionalmente, se concentran en

bloques de texto como si de párrafos se tratase. En unas pocas ocasiones, los conectores gráficos de pensamiento salen de la cabeza del personaje, sin embargo, las palabras que se supone deberían estar contenidas en una nube curvada se hallan huérfanas de globo, solas en un fondo comúnmente vacío. Es importante resaltar que el “texto suelto” en *Leocómix* se compone casi que exclusivamente de abstracciones, narraciones en primera persona o flujos de conciencia, siendo escasísimos los intercambios entre dos o más interlocutores reproducidos en este formato.

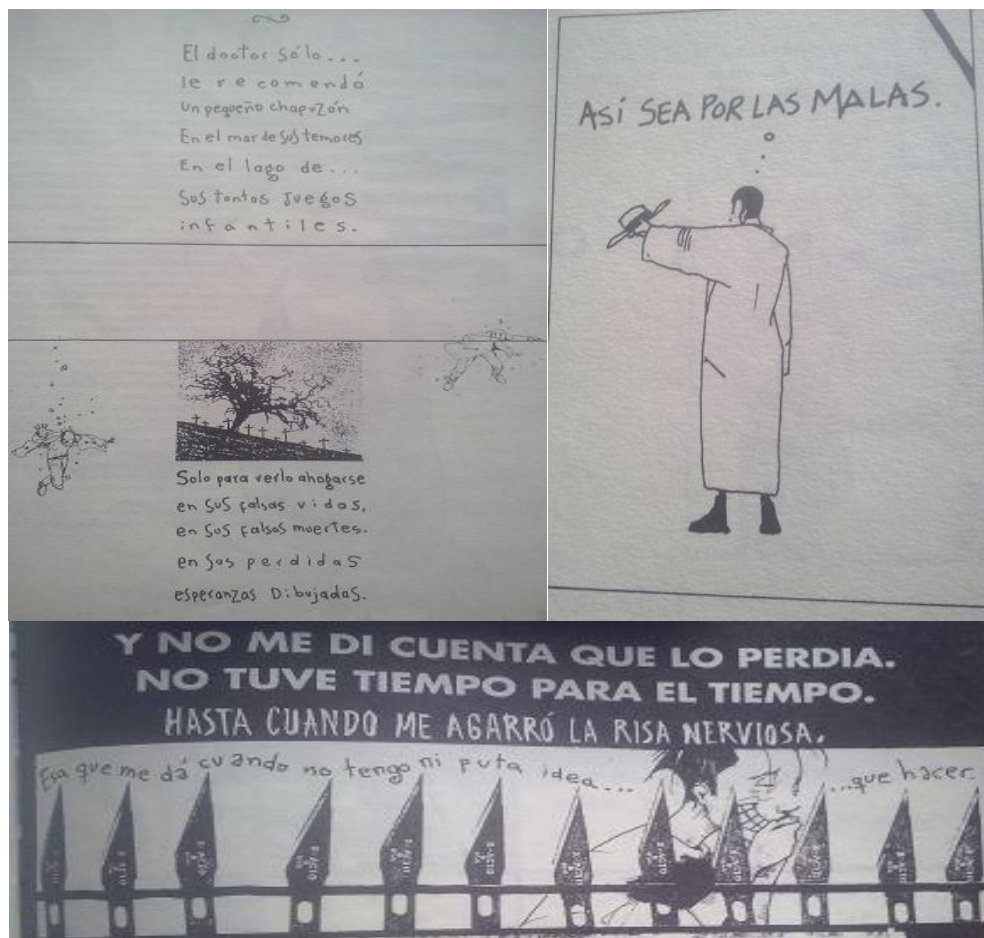


Imagen 47. Diferentes ejercicios de experimentación con texto suelto. En “Comixidios” ACME, volumen 1, número 1, página 12. 1993, “Jaffa Again”, ACME, volumen 2, número 7, página 6. 1994 y “Tiempo anfibio”, ACME, volumen 2, número 6, página 35, 1994.

La ausencia de globos ayuda también a subvertir la linealidad de la narración, permitiendo múltiples lecturas de un mismo conjunto de paneles en diferentes sentidos. Así las cosas, el relato puede resultar tan caótico, ordenado, conexo o impreciso como el lector lo desee, exigiendo su participación permanente y de alguna manera, invitando al lector a utilizar su propio esquema de pensamiento para desentrañar los mensajes que una página particular le puede ofrecer.



Imagen 48. Conjunto de viñetas que se puede leer de izquierda a derecha o viceversa. En “Tiempo anfibio”, ACME, volumen 2, número 6, página 36, 1994.

4.1.2 La dimensión metalingüística de los globos y el “texto suelto”

No se presentan en la obra estudiada de *Leocómix* globos completamente desprovistos de palabras o exclusivamente llenos de signos o imágenes. Sí se evidencian por el contrario globos de borde triangular o afilado, utilizados para transmitir exclamaciones, gritos de dolor o en general tonos elevados de la voz. Los globos de este tipo se ubican de forma evidentemente anárquica en el espacio proveído por la viñeta y muchas veces la desborda. La fuente de escritura utilizada en ellos, es a menudo diferente a la empleada para el diálogo normal y su tamaño tiende a ser mayor, estando frecuentemente acompañada por signos de exclamación. Por lo demás, es posible observar un buen nivel de exploración en cuanto a la estética de los globos de diálogo y pensamiento, encontrando variables cuadradas, ovaladas, rectangulares, irregulares, entre otras, sin que esto tenga un efecto muy diferente sobre el mensaje comunicado.



Imagen 49. Ejemplos de globo de borde angular. En “La mamá nivel 36 D&D”, ACME, volumen 2, número 5, página 5, 1993.

Algo que podría equipararse a la expresividad de los globos cuando del “texto suelto” se trata, es tal vez la caligrafía del mismo. De este modo, el tamaño y estilo de algunos caracteres transmite ocasionalmente una intensidad mayor, un aire de duda o desespero. Sin embargo, como ya se ha dicho, al estar limitada la comunicación dialógica

en los casos de este tipo de texto, son pocos los momentos en que se presentan estos artificios. Por otro lado, si bien ya se ha mencionado la aparición de palabras y caracteres flotantes en la viñeta, estas no pueden ser catalogadas como “globos cero” pues no se trata de ruidos ambientales o manifestaciones atmosféricas, sino del texto mismo de la narración.

4.1.3 Los grafemas

Los grafemas aparecen casi exclusivamente en las historietas con globos. En los trabajos conjuntos con Fauveau, los grafemas son más bien tradicionales, valiéndose de un contenedor más o menos rectangular para indicar el momento, hora o lugar donde se desarrolla un suceso o bien narrando pleonásticamente parte de la acción que se ve en la viñeta, en tercera persona. Esporádicamente, se fusionan un globo dialógico y un grafema con el fin de proporcionar la misma información a través de la palabra viva de algún personaje visible u oculto, cuidándose de que el tipo de letra empleado sea diferente al del resto de los globos. En “Cocinol al 100%”, el autor prefiere prescindir de los contenedores y hace anotaciones en “texto suelto” que emulan la típica información de los grafemas.

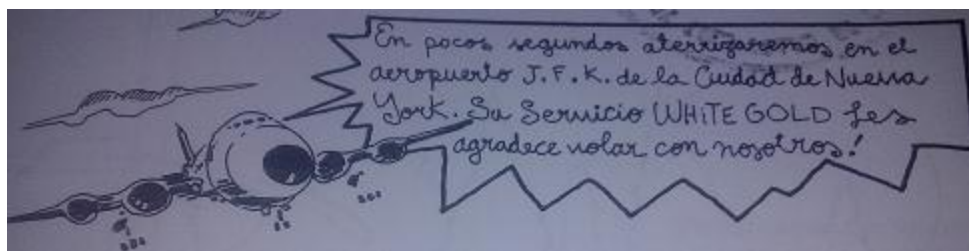


Imagen 50. Un globo y un grafema se hibridan. En “Negocio de familia”, ACME, volumen 1, número 4, página 17, 1993.

En reducidas ocasiones, Espinosa utiliza los grafemas para transmitir el pensamiento inmediato de un personaje, reproduciendo su jerga, el comportamiento errático de sus divagaciones e incluso los errores ortográficos derivados de cierta condición mental. Cuando se vale de este recurso, tiende a reducir al mínimo el número de los globos dialógicos para lograr una aproximación más solipsista a los asuntos narrados.



Imagen 51. Los pensamientos de Joe nublados por la cerveza. En “Sólo una más”, *ACME*, volumen 1, número 4, página 25, 1993.

4.1.4 Función

En lo referente a la relación palabra-imagen, es factible caracterizar dos aspectos fundamentales en los trabajos de Espinosa. Inicialmente es importante anotar que salvo muy contadas excepciones, las historietas de “texto suelo” no cuentan con un panel de presentación o título, como los vistos por ejemplo en todos los trabajos de Rincón, sino que suelen empezar con una primera viñeta o panel contenedor similar, en que se da desarrollo a la trama sin mediar introducción. En muchas ocasiones es necesario remitirse al índice de la revista para enterarse del título de la obra. En las historietas con globos, suele haber un pequeño título que comparte viñeta con la imagen inicial, intentando a veces mimetizarse con los elementos allí contenidos. Sólo en “Cocinol al 100%” se observa una diferencia notable, al contar con una página entera en la que un bloque de texto se combina con algunas imágenes decorativas, a manera de prólogo. En la mayoría de estos paneles iniciales y en general en el resto de las viñetas, predomina la imagen sobre el texto, siendo así mucho más analógicos que discursivos.

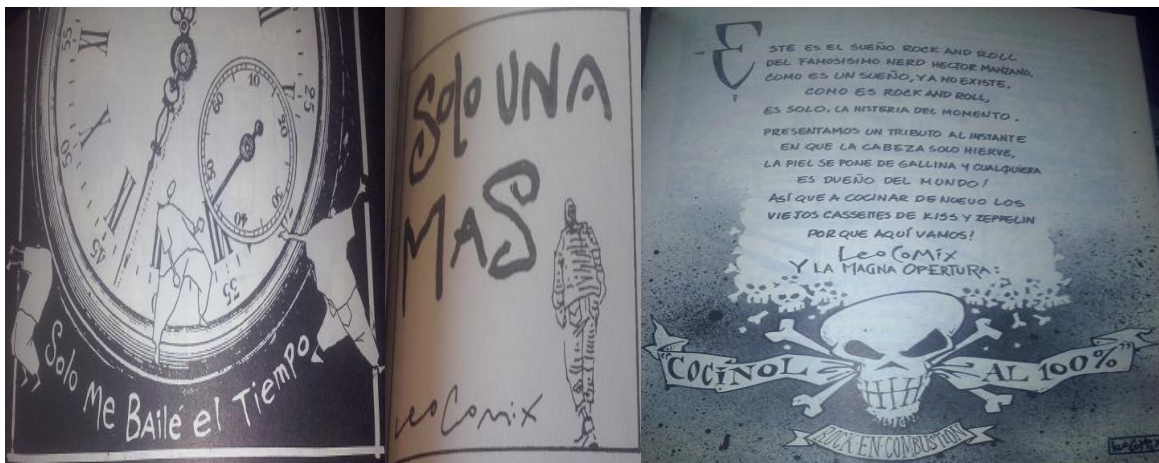


Imagen 52. Tres tipos distintos de panel de apertura .En “Tiempo anfibio”, ACME, volumen 2, número 6, página 35, 1994, “Sólo una más”, ACME, volumen 1, número 4, página 25, 1993 y “Cocinol al 100%”, TNT, número 1, páginas 15, 1994.

En segundo lugar, se puede notar que especialmente en las historietas de “texto suelto” el autor utiliza varios planos de imagen detallada. Pero más allá de tratarse de paneles exclusivamente descriptivos que pretendan exhibir sus capacidades ilustrativas, a través de acercamientos, alejamientos, repeticiones de viñetas y ligeras variaciones, Espinosa conjuga la imagen y el texto aludiendo a expresiones emocionales y de pensamiento más profundas. Soledad, desesperación, timidez y miedo, entre otras, se perciben con claridad gracias a diversos juegos de “cámara” y grafía. También se detectan en la obra lo que Fresnault-Deruelle llama “gags”, o secuencias de imágenes sin diálogo, que interconectadas forman historias auto-contenidas. No obstante, sobre este asunto se hablará con más detalle en el apartado dedicado a la imagen sin texto.



Imagen 53. Juegos de “cámara” que se hibridan con el texto para acentuar las emociones .En “Tiempo anfibio”, ACME, volumen 2, número 6, página 36, 1994.

4.2 Lectura semiótica de la obra de *Leocómix*

4.2.1 Las onomatopeyas

A diferencia de Rincón, en la obra de *Leocómix* se encuentra profusamente permeada por las onomatopeyas, tanto en sus historietas con globos como en las de “texto suelto”. El autor utiliza estos signos gráficos para ampliar su lenguaje, haciéndolos parte integral de la narración. De este modo, desde los ruidos altamente perturbadores como las detonaciones de las armas de fuego, los vidrios rotos, los frenazos de los automóviles, hasta los sonidos más sutiles como los interruptores de luz y las exclamaciones contenidas son magnificados por el uso de las onomatopeyas. Estas adaptan su tamaño de acuerdo a la intensidad al volumen fónico de la acción, utilizan formas irregulares y caóticas que por momentos rebosan la viñeta y se alargan o encogen para señalar la duración del momento.

De otra parte, probablemente el dominio que el autor tiene del idioma inglés tenga conexión con su predilección por las voces anglosajonas para las onomatopeyas. En este orden de ideas, es común encontrarse con las características “bang” (disparo), “boom” (explosión), “rumble” (temblor), “beep” (timbre o pitido) o “crash” (impacto o rotura) entre sus páginas. Esporádicamente maneja onomatopeyas que tienen raíz en el español (“Pum” para golpes o “Tak” para traqueteos) e incluso llega a proponer hibridaciones entre el inglés y el español (“screech!” como una combinación entre la “screech” e “iiii!” ambas utilizadas en su respectivo idioma para señalar el resbalón de un auto).



Imagen 54. Diferentes maneras en que *Leocómix* emplea las onomatopeyas. En “Mamá no hay sino una”, *ACME*, volumen 1, número 3, página 5, 1993 y “Jaffa”, *ACME*, volumen 1, número 3, página 23 y 25, 1993

4.2.2 Las Viñetas

Como en Rincón, son exiguas las reconfirmaciones textuales de lo que sucede en la imagen. La ilustración se basta y el texto – cuando está presente- la amplía, detalla o complementa. Sólo en un par de ocasiones el autor se sirve de grafemas dentro de la viñeta para narrar lo que es evidente en el dibujo y esto obedece más a rasgos paródicos – la historieta emula un cuento de hadas- que a un estilo definido. En relación a los planos y ángulos, si bien hay un número moderado de picados y contrapicados, una vez más estos tienen una función particular dentro de la narrativa, acentuando rasgos de los personajes, transmitiendo el tono de urgencia en las persecuciones, acentuando el misterio del observador oculto, entre otras, por lo que están lejos de constituirse en simples caprichos ilustrativos del autor.

Respecto de los fondos, se encuentran dos tipos bien demarcados. Un primer caso es el de los fondos abundantemente ilustrados. Allí, la anotación ambiental es pormenorizada, la atención a la descripción visual de la arquitectura, la naturaleza, los vehículos y la ornamentación en general, atiborra la viñeta de detalles, que como se ha indicado, tienen un propósito en la narrativa. Esporádicamente, *Leocomix* utiliza fotografías intervenidas en algunos de sus fondos, a veces superpuestas con ilustraciones manuales creando un claro contraste dentro de la misma viñeta, a veces solas, creando un contraste con otras viñetas.



Imagen 55. Un fondo urbano sumamente detallado que subraya el tono de soledad que se cierne sobre la protagonista. En “Un septiembre en New York”, *ACME*, volumen 2, número 5, página 20, 1993. La utilización de fotografías intervenidas para los fondos. En “Jaffa”, *ACME*, volumen 1, número 3, página 24, 1993

El segundo tipo corresponde a las viñetas completamente privadas de fondos o con muy mínimos detalles. En estos casos, los personajes se localizan en un vacío que centra la mirada del lector en sus predicamentos, invita a realizar una pausa, a reflexionar sobre la narración, a realizar una relectura o a absorber por completo el dramatismo de la escena. Constantemente, estas viñetas de fondo vacío son ubicadas luego de viñetas con fondo detallado o bien, se colocan en una sucesión de paneles con fondo blanco, para lograr un efecto más impactante. El fondo vacío de alguna manera sirve de lupa, magnificando el signo que el lector debe descifrar.

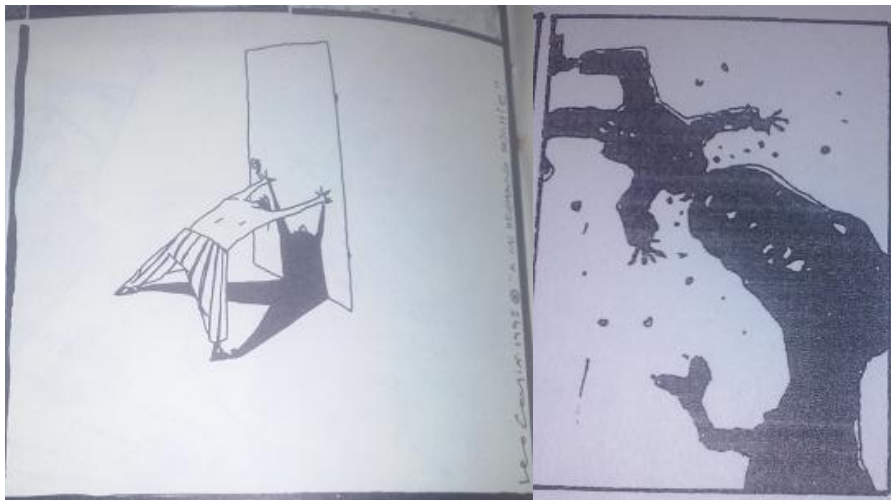


Imagen 56. El peso de las decisiones representado por un pánico que raya en la agorafobia. En “Tiempo anfibio”, *ACME*, volumen 2, número 6, página 38, 1994. Joe es metafóricamente devorado por la chica que iba a cortejar luego de embriagarse para reunir valor. En “Sólo una más”, *ACME*, volumen 1, número 4, página 25, 1993.

Finalmente, aunque no suceden historias independientes en los fondos, si hay una tendencia a incluir en estos, mensajes paródicos a través de avisos, afiches o vallas. Se pueden encontrar entonces deformaciones de nombres de marcas famosas, juegos con palabras homófonas o de pronunciación similar y reproducciones irónicas de imágenes icónicas. Aunque algunas no pasan de ser un sencillo chiste o una propaganda sobre ciertos grupos musicales que el autor evidentemente disfruta, otras revisten un subtexto crítico mordaz del arribismo, la codicia, el fanatismo religioso, la ineptitud policial, el amarillismo periodístico, entre otros.



Imagen 57. Parodias de marcas, locaciones y personajes. En “Cocinol al 100%”, TNT, número 1, página 18, 1994 y en “Cocinol al 100%”, TNT, número 2, página 15, 1994.

4.2.3 La sintaxis

Como podrá intuirse, en las historietas con globos las relaciones entre las viñetas, las tiras y las planchas son exclusivamente lineales, permitiendo una lectura de izquierda a derecha en las que el orden de los acontecimientos, los diálogos entre personajes, el cambio de locaciones y el paso del tiempo entre viñetas es claramente discernible aun sin la ayuda de grafemas u otros señalamientos explícitos. El encadenamiento de los eventos y los espacios vacíos entre ellos no suponen un reto demasiado desafiante para el lector siempre y cuando este adopte un dinámica de cooperación y acepte la verosimilitud de variaciones a veces drásticas (una chica se transforma en un dinosaurio en una metáfora visual de la hostilidad, un caracol se transforma en un paracaídas para representar el arrojamiento y la libertad).

Las historietas “de texto suelto” favorecen más los juegos con el orden de lectura y promueven la re-lectura de las obras desde distintas perspectivas. De vez en vez, coquetean con el rompimiento de la cuarta pared a través de enfoques determinados del personaje, su mirada o su lenguaje corporal. No se detecta sin embargo un uso completamente explícito de este recurso.

4.2.4 Tipología caracterológica y declaración ideológica

En *Leocómix* hay una presencia predominante de personajes femeninos a los que se les asignan roles fuertes y frecuentemente atípicos al contexto de historieta tradicional de la época, que van desde la profunda auto reflexión, la rebeldía, el empoderamiento de la sensualidad, hasta la agresividad y el humor. Atrás quedan la damisela en peligro, la chica rehén e incluso la heroína hiper-sexualizada, tan común en algunas producciones noventeras estadounidenses. En este sentido, es fundamental mencionar a “Jaffa” y “Mamá”.

La emblemática “Jaffa” estableció una sonora ruptura al “fallecer” en la primera historieta en que apareció. Su esbelta figura, huía atlética y burlonamente de un hombre, sólo para “perecer” tras el impacto accidental de un camión. El final de la narración sin embargo, establece que “Jaffa” encarnaba los sueños del hombre que la perseguía y que por tanto estos yacían ahora, muertos. Esta aproximación metafórica denota una introducción de lo que sería “Jaffa” en sus siguientes apariciones: una mujer de acción que se mueve por mundos imprecisos, oníricos o simbólicos, que no negocia sus creencias y que defiende su individualidad hasta las últimas consecuencias. Los episodios de “Jaffa” son independientes, no parece haber conexión entre ellos, ni consecuencias en su continuidad. Cada historieta es un universo auto contenido en el que la única constante es la férrea personalidad de una protagonista que se enfrenta a situaciones riesgosas pero atípicas. “Jaffa” enarbola la idea de una mujer osada, imperfecta pero constante, que no teme arriesgarse y que riñe frontalmente con el estereotipo súper heroico.



Imagen 58. “Jaffa” defiende con decisión la importancia de la identidad y la autoimagen. En “Jaffa Again”, *ACME*, volumen 2, número 7, página 6. 1994 y “Tiempo anfibio”, *ACME*, volumen 2, número 6, página 35, 1994.

“Mamá” por su parte, es una ancianita dulce pero ruda, cuyas habilidades de combate parodian a las de los héroes de acción hollywoodense de los años ochenta. Valiéndose de su inocente apariencia y un arsenal de espadas, balas, granadas y armas de grueso calibre, “Mamá” llega siempre a la defensa de nietos y sobrinos. La anciana parece estar motivada por un fuerte sentido de la unión filial: siendo la indiscutible matrona de su clan siente una responsabilidad ineludible cuando de proteger y aleccionar a sus descendientes se trata. Aunque es patente que su herramienta principal es el humor derivado del absurdo, las historietas protagonizadas por este personaje también sirven como excusa para cuestionar y ridiculizar personajes de la vida pública como jugadores de fútbol o políticos. En un tono más sutilmente oscuro, *Leocómix* critica a través de la burla, flagelos tan vigentes como la violencia, el narcotráfico y la imagen de los colombianos en el exterior. Como dato anecdótico, es necesario anotar que, curiosamente, *Leocómix* dejó de producir historietas de este personaje cuando amigos cercanos le señalaron un supuesto parecido fisionómico con Hermilda Gaviria, la madre del tristemente célebre Pablo Escobar Gaviria.



Imagen 59. Parecidos peligrosos. En “Mamá no hay sino una”, ACME, volumen 1, número 3, página 5, 1993.

Por el contrario, cuando el lector se encuentra con personajes masculinos en la obra de *Leocómix* percibe un cambio diametral, representado en dos tipos principales. Están aquellas historietas en que los hombres son temerosos e inseguros. Se presentan completamente apabullados por sus dudas, proclives a la inacción, la auto-compasión y la estéril contemplación de sus dificultades. Estas viñetas sirven de excusa para exhibir el lado atormentado y pasivo de la psiquis masculina. Si bien no se trata de ridiculizar o empequeñecer su rol, es claro que estos personajes desnudan y exponen la fragilidad del varón sin ningún filtro, en una especie de catarsis de género, una declaración ideológica importante en una sociedad que aún más que en la actualidad depositaba su confianza en los hombros de la bravata masculina.



Imagen 60. Personajes masculinos presa de la angustia y la incertidumbre. En "Tiempo anfibio", ACME, volumen 2, número 6, página 37, 1994 y "Jaffa", ACME, volumen 1, número 3, página 25, 1993

En contraste, se encuentra el megalómano. Este otro tipo de personaje masculino desprecia la otredad, es ladino, ambicioso y no tiene reparos morales. Ejerce violencia física, verbal o simbólica sobre los otros y en ocasiones sobre sí mismo. Es muy frecuente que estos personajes mueran de forma violenta al culminar sus historias, tornándose en irónicas víctimas de su propio código de conducta. El componente moralista de este tipo de historietas es inescapable.

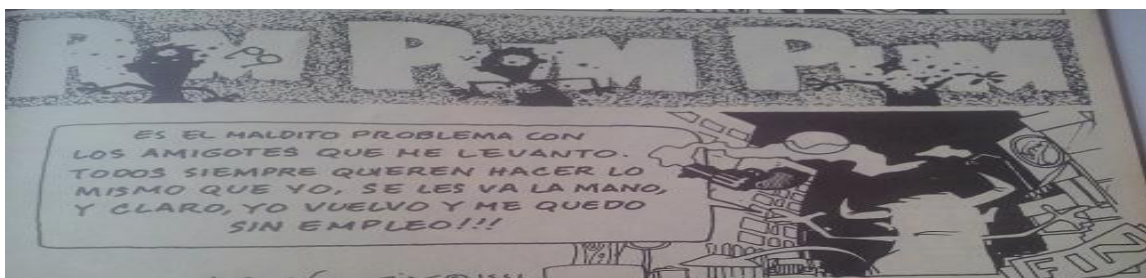


Imagen 61. La hecatombe de la megalomanía. En "Aspiraciones para ser el dueño del mundo", ACME, volumen 1, número 1, páginas 20 y 21, 1993 y "Jaffa", ACME, volumen 1, número 3, página 25, 1993

4.3 Lectura gráfica de la obra de *Leocómix*

4.3.1 El texto leído como imagen; la imagen leída como texto

Son contadas las ocasiones en que se utiliza este recurso. Principalmente en algunas historietas de “texto suelto” se le da un tono particular a la caligrafía, haciendo que la línea de texto se ondule, reduzca o agrande, figurando fenómenos atmosféricos como el viento, las mareas o similares que complementan ilustraciones de la misma naturaleza. También se utiliza un tipo de letra con manchones de tinta: salpicaduras de negro simulan una escritura apresurada, descuidada, si se quiere esquizofrénica, en algunos de los momentos narrativos más tensos. A veces, el autor emplea imágenes con el propósito de que se lean como un texto específico, como en el caso en que ilustra al famoso vocalista de *Queen*, Freddie Mercury sobre un brontosaurio. Esto hace referencia a la popular expresión “Dinosaurios del rock”, que alude a la grandeza de las bandas clásicas. Cabe reiterar que evidentemente las historietas de “texto suelto” que se sirven de viñetas con múltiple orden de lectura utilizan lo que Eisner señala como una “gramática de arte secuencial” difusa.

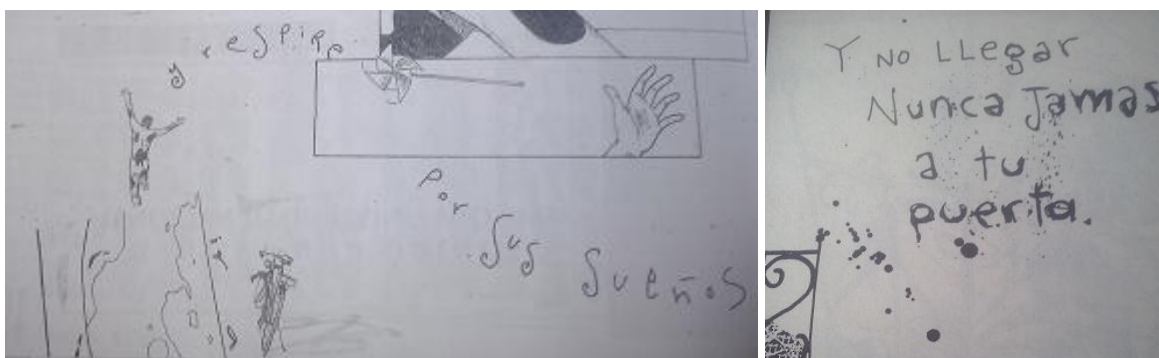


Imagen 62. Las palabras son el viento que hace girar la veleta. En “A Freddie”, *ACME*, volumen 1, número 2, página 20, 1993. La temblorosa escritura mental de un angustiado individuo. En “Tiempo anfibio”, *ACME*, volumen 2, número 6, página 35, 1994.

En cuanto a las historietas con globos, solamente en una de las aventuras de “Mamá”, el autor utiliza un grafema que imita un pergamino antiguo, ajado y doblado, para dar un aire de cuento de caballería a la historia, que versa sobre una temática parecida. En esta misma, otro grafema en forma de flecha, señala la sangrienta escena en que “Mamá” se encarga del villano. El texto del grafema reza “Foto cortesía de *El Espacio*”. El estilo de letra imita ciertamente la tipografía de títulos del popular tabloide dirigido por Pablo Ardila, caracterizado por sus notas de crónica roja e imágenes explícitas. El efecto humorístico logrado es evidente.



Imagen 63. Artificios de imagen y texto. En "La mamá nivel 36 D&D", ACME, volumen 2, número 5, página 5, 1993.

4.3.2 La imagen sin texto

Las imágenes sin texto ocupan un lugar preponderante en las historietas de "texto suelto". Gran parte de estas se encuentran constituidas por 2 o 3 páginas iniciales en las que solo hay viñetas sin texto o acompañadas exclusivamente de onomatopeyas. Allí se presta especial atención a los rasgos faciales de los personajes, a su ubicación espacial, el detalle arquitectónico, pero sobre todo a su expresividad corporal. Persecuciones desesperadas o simples caminatas son narradas con detalle cinematográfico sin mediar palabra. El enfoque de la viñeta oscila entre el cuerpo, el rostro y la locación en diferentes ángulos, reproduciendo una enorme riqueza de emociones y descripciones que el lector debe extraer en su desglose visual de la página. Estas secuencias de imágenes sin texto exigen que se recreen expresiones, cavilaciones, palabras, gritos y ruidos según la predilección de cada lector. En la viñeta o página final de este tipo de historietas, suele aparecer un texto narrado en primera persona, que relata las impresiones, frustraciones o expectativas del personaje y que exige la comprensión de las viñetas "mudas" anteriores al no ser del todo explícito.



Imagen 64. Un ejemplo de la imagen sin texto y su usual conclusión. En "Un septiembre en New York", ACME, volumen 2, número 5, página 20, 1993.

4.3.3 El tiempo y el ritmo

Un aspecto común a la mayoría de historietas de “Mamá” es que la acción se desarrolla en un periodo corto – a lo sumo diez o quince minutos- y las transiciones temporales y espaciales son mínimas. El ritmo es frenético, sugerido por viñetas pequeñas que se suceden en una o más tiras y se interrumpen con una sola viñeta igual o ligeramente más grande que la tira anterior, en la que se ilustra un acontecimiento muy sonoro: una ráfaga de disparos, una explosión o un combate cuerpo a cuerpo. En ocasiones se ilustra al personaje varias veces dentro de la misma viñeta, en diferentes lugares y con posturas corporales distintas para indicar un movimiento rápido dentro de un espacio de tiempo reducido (ver imagen 54).

En “Cocinol al 100%”, se da uno de los pocos intentos de ralentizar el ritmo con efecto dramático. Una viñeta angosta exhibe una gota a mitad de caída hacia un tubo de ensayo para luego expandirse 5 o 6 veces su tamaño acompañado del sonoro “boom” generado por una desafortunada reacción química. Otra viñeta larga pero mucho menos gruesa presenta los destrozos en el laboratorio y a continuación, tres viñetas del mismo tamaño se ayudan de unas misteriosas sombras para ilustrar el lento caminar de dos entidades hacia lo que parece ser el cadáver del científico. Este efecto calma-caos-calma da cuenta de una consciencia del manejo del tiempo y el ritmo que no se repite a menudo en la obra.



Imagen 65. El manejo del tiempo y el ritmo a través del tamaño y tipo de viñetas En “Cocinol al 100%”, TNT, número 1, página 16, 1994.

4.3.4 El contorno de la viñeta

Especialmente en las historietas de “texto suelto” se encuentran varios ejemplos en los que *Leocómix* da múltiples usos al contorno de la viñeta con propósitos específicos. De este modo, el autor diseña sus viñetas de modo que imiten un objeto particular – una cuchilla, una reja de ascensor, un espejo- que tenga relevancia dentro de la narración. En otros momentos, funde los globos con las esquinas de las viñetas, o mimetiza objetos o personajes presentes en ellas para darles forma. Es también común que utilice el “techo” de la viñeta como soporte físico para personajes que se encuentran inmediatamente encima, logrando darle consistencia y hacer conexión con las viñetas circundantes. Puede por el contrario, hacer que el “piso” de la viñeta adquiera una consistencia acuosa, haciendo que el personaje se “hunda”, saliéndose de la misma.

Adicionalmente, *Leocómix* rodea algunas de sus viñetas con una especie de marco fotográfico, dentro del cual ilustra detalles alusivos a lo que se narra, cuidándose de que el estilo del dibujo sea distinto, menos vistoso, de trazos ligeramente infantiles, seguramente con el fin de evitar confusiones entre este borde ornamental y la historia principal.



Imagen 66. Detalles de viñetas de distintas formas, con “techo” sólido, con “piso” movedizo y con contorno ilustrado. En “A Freddie”, *ACME*, volumen 1, número 2, página 20, 1993, “Jaffa Again”, *ACME*, volumen 2, número 7, páginas 7 y 8, 1994 y “Comixidios” *ACME*, volumen 1, número 1, página 12. 1993

Por último, *Leocómix* también emplea en ocasiones el recurso de la súper-viñeta, principalmente para centrar la atención del lector en la imagen de fondo. Esta imagen, suele describir un momento previo al suceso más relevante dentro de la narración, un cuadro que se puede visitar para verificar un punto de quiebre. Estas ilustraciones centrales lucen siempre expectantes: presas de una tensa calma se constituyen a menudo en un heraldo de tormentas narrativas por venir.

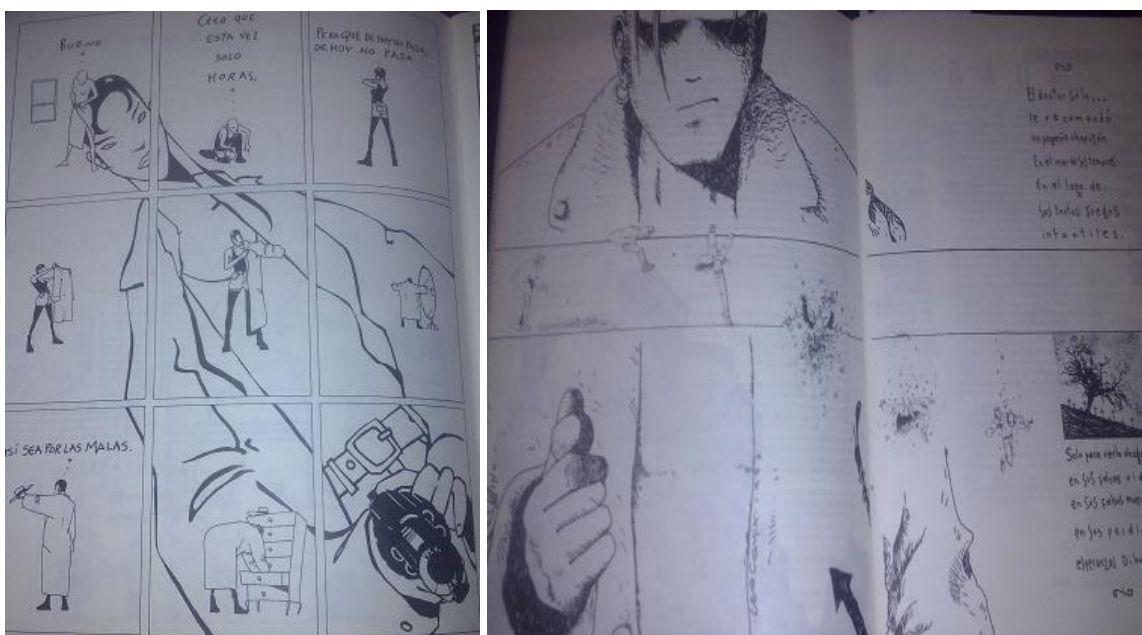


Imagen 67. Ejemplos del uso de la súper-viñeta. En “Jaffa Again”, *ACME*, volumen 2, número 7, página 6, 1994 y “Comixidios” *ACME*, volumen 1, número 1, página 12. 1993

La innovación temática, narrativa y técnica de *Leocómix* hace que su obra destaque entre sus contemporáneos. La exigencia que algunos de sus artificios suponen al lector y la participación que de él demanda, nos enfrentan a una lectura a veces crítica e imprecisa, pero siempre significativa y polisémica. La multitud de matices que propone y los riesgos narrativos que toma con el público de su época, mucho menos preparado para sorpresas que en la actualidad, son tal vez sus rasgos más distintivos y por tanto valiosos. Pese a haber tenido mayor notoriedad internacional en un ámbito distinto al de la historieta, sus más recientes producciones sugieren un estilo que ha madurado sin perder calidad. Sin duda, los amantes de la buena narrativa gráfica seguirán conteniendo el aliento por el regreso definitivo del padre de “Jaffa”.

Capítulo 5

De humanos y otras faunas: lectura de la obra de *Truchafrita*



Imagen 68. Un autorreferencial apretón de manos entre *Truchafrita* y su alter ego infantil. En *El colombiano*, 5 de Febrero, 2012

Mi primer encuentro con la obra de Álvaro Vélez me transportaría de nueva cuenta a la niñez. Transcurría el año 2005 y hojeaba *La Biblia Shock del cómic* cuando me topé con una historieta de página entera en la que un chico rechazaba cortésmente la invitación que le hacían sus amigos para subir a un eucalipto. Me identifiqué plenamente con la falta de habilidad motriz de este “primate” y la experiencia me hizo evocar de inmediato mis años de infancia. Por ese entonces el *boom* de la historieta auto-biográfica, sus artificios y recursos convencionales me eran ajenos, sin embargo el efecto me alcanzó de lleno y captó mi interés en el autor. Pasarían no menos de tres años hasta que al fin pudiera tener en mis manos uno de los *Cuadernos gran jefe* de *Truchafrita* y de este manera empezar a conocer su variopinta fauna dibujada.

Álvaro Vélez nació el 4 de Septiembre de 1974, en Medellín. Pese a destacarse en la ilustración durante la época escolar, su primer encuentro significativo con la historieta se daría en la adolescencia. Fascinado por la lectura de un número de *Agente Naranja* con el que se topó por azar en la Biblioteca Pública Piloto, empezó a considerar con seriedad el oficio de historietista. Su interés se magnificaría cuando, gracias a una entrevista televisiva, se enteró que el equipo detrás de la publicación de esta revista no lo superaba significativamente en edad. Esto lo motivaría eventualmente a elaborar su primer fanzine *El necio*, que reproduciría inicialmente a través de fotocopias y auto-distribución a partir de 1993.

Los conciertos, los fanzines, los contenidos cotidianos relacionados con la escena *underground* y conscientemente alejados de la temática super-heroica, variables a las que estuvo expuesto durante este periodo de su vida, tendrían una influencia definitiva en su identidad como historietista, editor y auto-promotor. La narco-violencia de finales de los años 80's y principios de los 90's ejerce también un rol preponderante en su obra: la zozobra constante y la pérdida de la inocencia que se desarrolla paralelamente a una vida "normal" de barrio se vería plasmada a menudo en sus trabajos.

Sobre 2003, en compañía de Marco Noreña y Juan Pérez, Vélez lanza la gacetilla *Robot*, una publicación mensual de una página a doble faz en la que se combinan la historieta, la reseña y divulgación literaria, musical, cinematográfica y el humor público y privado. En vista de la apatía general de un mercado que no compraba historieta nacional a pesar de sus bajos precios, la distribución gratuita y constante de *Robot* generó una ruptura e impacto significativos y de alguna manera logró "educar" a los lectores de una escena en constante crecimiento. A partir del éxito de la gacetilla, se materializaría con éxito *Editorial Robot*, una editorial independiente que desde su creación ha contribuido con la circulación y reconocimiento de autores inéditos y la consolidación de los más conocidos.

Por otro lado, *Truchafrita* también se intersectaría con el cine a través de *Cinema Zombie* una suerte de cine-foro en el que en compañía de varios colegas y amigos, se proyectaban películas de diversos géneros –gore, zombies, serie B, entre otras- cuya característica común era no estar disponibles para la época en los cines comerciales. Durante cada sesión quincenal *Cinema Zombie*, se entregó un fanzine homónimo de creación colaborativa, en el que los lenguajes de la historieta y el cine se encontraban para deleite de los asistentes, curiosos y coleccionistas. El proyecto alcanzó tanta popularidad y afluencia que eventualmente pasó a manos de algunos amigos del grupo inicial, consolidándose como una actividad más formal y recurrente en la ciudad de Bogotá, bajo el sello de *Zinema Zombie*.

Probablemente el trabajo independiente más formal de *Truchafrita* está constituido por *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafrita* una serie de publicaciones que surgió en 2004 y que a la fecha alcanza diez ediciones. En estos diarios, Vélez entra de lleno en la historieta autobiográfica y sus artificios, jugando conscientemente con la delgada línea

entre la realidad y la ficción. En 2012 La notoriedad de Truchafrita, le permitió llevar sus viñetas a un diario de circulación masiva. De lunes a sábado, sus personajes “Timmy y Mitty” aparecen en *El Colombiano*, un gran salto en términos de distribución y reconocimiento.

Truchafrita alterna su labor de historietista con la de profesor de la Universidad de Antioquia, misma donde se recibió como historiador y en la que está adscrito a la facultad de comunicaciones. Sus artículos, ensayos e historietas han aparecido en la *Revista Universidad de Antioquia*, *Kinetoscópio*, *Universo Centro*, *Piedepágina*, *Revista Soho*, *Revista Larva*, *Revista Fierro* (Argentina), *Cábula* (Argentina) y *Carboncito* (Perú), entre muchas otras publicaciones.

5.1 Lectura lingüística de la obra de *Truchafrita*

5.1.1 La disposición espacial de los globos

En *Truchafrita* se asiste a una escuela muy tradicional en cuanto al ordenamiento de los globos se refiere. La jerarquía izquierda-derecha, arriba-abajo se respeta en todo momento. Incluso en las viñetas más experimentales, no hay lugar a equívocos respecto a la secuencia de las comunicaciones y los interlocutores. La gran mayoría de las veces los globos aparecen sobre la cabeza del personaje o frente a su boca, con casos de variación mínima que parecen obedecer más a razones de espacio que de estilo. Los encabalgamientos de globos son prácticamente inexistentes y lo más atípico podría considerarse el ocasional globo que penetra simultáneamente dos viñetas. Es patente en este aspecto, un fuerte apego a estructuras canónicas como la propuesta por Fresnault-Derruelle.



Imagen 69. Un ejemplo de la tradicional acomodación de los globos en la obra de *Truchafrita*. En “Un mandado”, *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafrita*. Número siete: *Días de escuela*, página 30, Septiembre de 2009.

5.1.2 La dimensión metalingüística de los globos

Un rasgo distintivo en la obra de Vélez son sus globos: estos procuran ser invariablemente rectangulares. Si bien el relleno cambia aquí o allí, a veces con el tradicional blanco, otras tantas con fondo negro y fuente blanca, la forma es una constante. Ni siquiera en momentos narrativos de alta tensión los globos alteran su diseño, prefiriéndose la utilización de signos de admiración para remarcar gritos o reprimendas. Así pues, no se encuentran en *Truchafrita* globos de borde serrado o triangular. Si bien existen unos pocos globos de pensamiento, esta función es desarrollada principalmente a través de grafemas. También la caligrafía contenida en los globos es casi que exclusivamente idéntica, sin cambios de tamaño muy notables a pesar de la intensidad de la situación.

Los globos ausentes de palabras son prácticamente inexistentes, aunque sí se utilizan signos de admiración o interrogación sin globo que los contenga. También en algunos casos se presentan globos cuyo mensaje es una imagen, asunto del que se hablará en el apartado correspondiente. Los globos cero o palabras que flotan sin globo en la viñeta, se utilizan principalmente de dos maneras. La primera, a manera exclusiva de onomatopeya, con el propósito de reproducir ruidos del ambiente, aparatos electrónicos, sonidos de animales o asuntos parecidos. La fuente de escritura viene aquí a sufrir una ligera variación cuando se compara con la que se utiliza en los globos.

La segunda y más destacable, como elemento narrativo en historietas desprovistas de globos y grafemas. Usualmente se emplean palabras o frases cortas que transmiten la sensación de enumeración de actividades y simultáneamente dan cuenta del paso del tiempo, fusionando la funcionalidad habitual de estos tres elementos –globos, grafemas y globos cero- en un híbrido muy característico.



Imagen 70. Rutinas y dilemas expresados a través de una particular forma de globos cero. En “Como la vida misma”, *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafrita. Número uno*, página 11, septiembre de 2004 y “Domingo salvaje”, *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafrita. Número dos*, página 11, junio de 2005.

5.1.3 Los grafemas

Los grafemas tienen un rol sumamente relevante en las historietas de *Truchafrita*. Su presencia es tan prevalente que a veces llegan a reñir con el número de globos presentes en ciertas tiras. Algunas incluso se componen enteramente de grafemas. Aunque en algunas pocas viñetas se usan los grafemas para indicar tiempos o lapsos transcurridos, como en el caso de los globos cero, Vélez se aleja del propósito más recurrente de este elemento y les otorga una naturaleza combinatoria. Una función inicial es la de albergar la voz de un narrador en primera persona que evoca momentos del pasado. El lenguaje empleado es normalmente reflexivo y detallado. Estas memorias pueden alternarse o no con globos que se mantienen en el presente narrativo y que reafirman en un lenguaje cotidiano los relatos de los grafemas.



Imagen 71. Los grafemas y su función evocadora. En “Mi padre y el mejor amigo del hombre”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita. Número cuatro: una edición para mi padre*, página 10, enero de 2008

También se da el caso en que dicha voz describe el presente de la viñeta, haciendo una confirmación textual de lo que se puede ver en la imagen. Esto puede ir desde una replicación evidente hasta una explicación tácita del simbolismo de una imagen. Algunos de estos textos pueden ser también citas directas de obras literarias conocidas.



Imagen 72. El zen recreado con la ayuda de grafemas. En *Zen, beat e historieta*, páginas 8 y 9, 2003.

Por otro lado, *Truchafrita* emplea los grafemas para musicalizar sus historietas, citando literalmente letras de canciones en estos mientras que presenta situaciones directa o figurativamente alusivas a través de ilustraciones. En varios casos utiliza puntos

suspensivos entre un grafema y otro, especialmente cuando omite el verso inmediatamente siguiente en favor de adelantarse en la lírica, curiosamente un artificio muy similar a los puntos suspensivos entre corchetes que se usan para señalar faltantes de texto en un trabajo escrito formal.



Imagen 73. Letra de la canción "Igual" de la agrupación argentina Adicta usada como argumento de una historieta. En "Adicta, igual", *Canciones para un día melancólico: edición especial de cuadernos gran jefe*, página 10, 2005.

Por último, existen grafemas indicativos que buscan señalar objetos o personajes específicos dentro de la viñeta. Estos transforman su presentación más frecuente y adoptan contornos de flechas o líneas con terminación en punto.

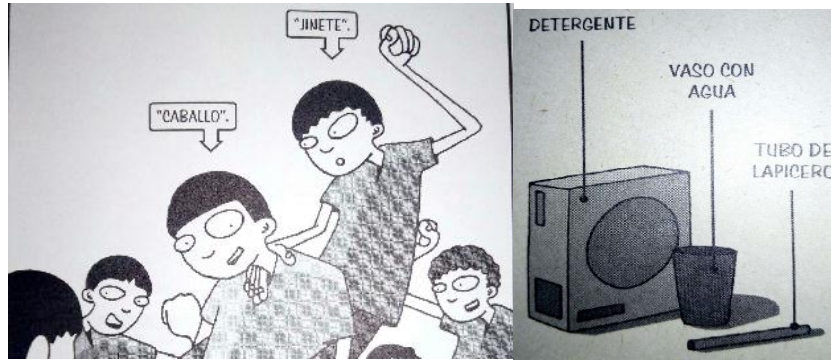


Imagen 74. Grafemas inusuales de propósito ilustrativo. En “Las cargas de la caballería en la escuela primaria”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita número siete: días de escuela*, página 5, septiembre de 2009 y “Vuelos cortos”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita número doce: La infancia es la patria*, página 40, Noviembre de 2014.

5.1.4 Función

La relación palabra-imagen presenta algunas variables llamativas. Durante los tres o cuatro primeros números de *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafrita*, hay cierta propensión a elaborar viñetas de título inaugurales. Unas pocas, presentan al personaje y el título de la historieta como un cuadro independiente, fuera de la continuidad episódica de la narración, a manera de mini-portada. Estas son fundamentalmente iguales a lo largo de las diferentes entregas de historietas relacionadas con el mismo personaje, en números posteriores, lo que denota cierto afán por la consolidación de la identidad y reconocimiento de los protagonistas.



Imagen 75. Viñetas de título independientes, En “Las increíbles aventuras de Dandi”, *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafrita número 3*, página 10, 2001.

De forma mucho más frecuente, se aprovecha la viñeta inicial de la historieta para incluir el título y alguna imagen alusiva sin interrumpir la narración, es decir, la viñeta de título forma parte integral de la cronología y no es semánticamente prescindible.



Imagen 76. Viñetas de título integrado a la narrativa, En "¡Poper!" y "Tv inteligente", *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafríta número 3*, páginas 2 y 4, 2001 y en "Corazón, electrocardiograma", *Canciones para un día melancólico: edición especial de cuadernos gran jefe*, página 14, 2005.

Existen también "cuadros" de título ubicados a mitad de la narrativa. Estos usualmente no se encuentran enmarcadas y se ubican en los espacios negativos entre lo que sería la primera y la tercera viñeta. Es de notar que como se dijo líneas atrás, luego de los números iniciales, estos ejercicios de titulación son cada vez menos frecuentes, ubicándose los títulos de allí en adelante en la parte superior izquierda, fuera de la viñeta inicial, con una fuente de escritura similar a la de los interiores y sin imágenes decorativas.



Imagen 77. Viñetas de título intermedio, En “¡Los pulmones de mi padre!”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita. Número cuatro: una edición para mi padre*, página 13, enero de 2008 y *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafrita número 3*, página 13, 2001.

Hay escasos ejemplos de la utilización de bloques de texto muy voluminosos. Cuando se emplean, suelen ser reproducciones de textos de carácter gubernamental o público que ocupan gran parte de la viñeta y que tienen un objetivo paródico o crítico. No obstante es un recurso que no se utiliza con frecuencia. En términos generales se observa cierto balance entre la presencia de texto e imagen, si bien hay algunas historietas completamente silentes, estas no son una constante y aparecen principalmente en números especiales. En el aparte correspondiente se analizará su naturaleza e intencionalidad.



Imagen 78. A partir de la inclusión de parte del texto del plan municipal de lectura, los personajes cuestionan el valor literario y cultural de la historieta. En "Plan municipal de lectura", *Cuadernos gran jefe*, diarios de *Truchafrita*. Número once: con y sin sentido, página 18, noviembre de 2013.

5.2 Lectura semiótica de la obra de *Truchafrita*

5.2.1 Las onomatopeyas

Como se ha mencionado en el apartado anterior, este recurso no se utiliza de forma muy abundante en la obra estudiada. Las onomatopeyas empleadas son escasas y se cuentan álbumes y/o fanzines completos en las que no aparece una sola. Las pocas incluidas se utilizan para recrear ruidos de ambiente, la mayoría de las veces de animales o electrodomésticos. Usualmente se resaltan a través de un tamaño varias veces mayor al de la fuente del resto de la historieta, signos de exclamación o mayúscula sostenida. Ciertas veces se ubican fuera de la viñeta.

En cuanto al idioma de las onomatopeyas, se puede observar una preferencia por la combinación. Ocasionalmente se utilizan recreaciones de corte anglófono mientras en

“lee” hedonismo, ritual o nostalgia. Importante destacar que en estos encuadres de acercamiento el autor cuida reproducir detalles que generalmente no ilustra, como uñas, cutículas, pliegues o brillos.



Imagen 80. Acercamientos con diversos propósitos. En “Yo sí tengo reto”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: cómics sobre cómics, cosas sin importancia y una que otra historieta autobiográfica*, número 1, página 3, septiembre de 2004 y en *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: Una edición para mi padre*, número cuatro, página 3, enero de 2008

En *Truchafrita* se encuentran fondos supremamente detallados. El paisaje urbano refleja absoluto esmero en las edificaciones, vehículos, calles, señales de tránsito y transeúntes. Aunque en ocasiones estos fondos no tienen implicaciones narrativas directas, si es claro que imbrican los personajes centrales y el tono de la historia en una escena citadina, en la que todo transcurre simultáneamente. Quienes habitan las viñetas no revisten especial importancia, ni destacan necesariamente por sobre los demás incluso en los momentos en que se aprecian animales antropomorfizados que deambulan un entorno compartido sin exigir atención especial.

También los interiores suelen estar extensamente ilustrados. Muebles, estantes, ventanas, aparatos electrónicos y demás acompañan nutridamente los ambientes privados. Esto nos da una idea de los hábitos y la vida en general de los personajes. Usualmente se aprecian escenas en las que la soledad del alter ego del autor es manifiesta. Una y otra vez a lo largo de diversas historietas se puede ver un dormitorio de soltero en el que libros y discos son la más persistente compañía.

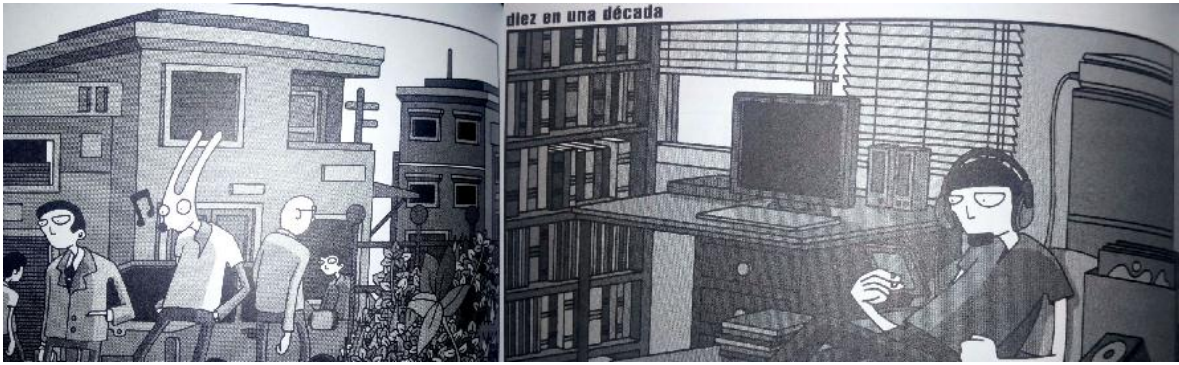


Imagen 81. Atención a los fondos en exteriores e interiores. En “Resbaloso héroe”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: Chimpanolfo silente*, número 8, página 8, diciembre de 2009 y en “Diez en una década”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: más conversaciones*, número nueve, página 10, octubre de 2010.

Es curioso apreciar como casi los mismos entornos urbanos – porque las locaciones de las historias son esencialmente las mismas- se transforman en paisajes salpicados de follaje cuando el autor evoca sus épocas de infancia. La vegetación, los árboles y la misma hierba se vuelven una criatura viva que monopoliza el espacio al interior de la viñeta. Es patente cierta nostalgia que trasciende la ilustración y es signo inequívoco para el lector de que está visitando un periodo particular de la vida de *Truchafrita*. No se trata de necesariamente de una adultez antiséptica: es más bien una niñez en la que comparativamente el verde desborda, pues como su mismo alter-ego afirma “Es que en mi infancia vivía entre rastrojos, mangas y árboles. El follaje, los arbustos y los árboles son como mi hogar”.³

³ Introducción a *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: la infancia es la patria*. Número 12, página 2. Noviembre de 2014.



Imagen 82. El omnipresente follaje en las historietas de infancia de *Truchafrita*. En “Puedo ser quien yo quiera”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: días de escuela*, número 7, página 8, septiembre de 2009.

Aunque no existen fondos en los que explícitamente se desarrollen historias completamente independientes, la riqueza de detalles si sugiere que otros sucesos pueden llevarse a cabo simultáneamente. Conversaciones, encuentros deportivos, personas llevando a cabo sus pasatiempos, entre otros, reafirman una vez más la idea de una vida incrustada en la cotidianidad. La relevancia de estas historias no está dada entonces obligatoriamente por lo atípico de las mismas. El tinte autobiográfico se nutre de las experiencias compartidas filtradas por la mirada personal.



Imagen 83. Fondos con desarrollos paralelos. En “Cometas”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: días de escuela*, número 7, páginas 12 y 16, septiembre de 2009.

Otra aproximación es la de las viñetas con pocos detalles, las de efecto de brillo concéntrico y las carentes de fondo. El primer caso es utilizado normalmente para acentuar la tensión en el personaje o el objeto ilustrado. Prescindiendo de elementos distractores la mirada del lector se centra en los pocos detalles de la viñeta, absorbiendo la carga emocional de forma más efectiva. En el segundo tipo de viñeta se observa una especie de rayos luminosos que se proyectan desde un lugar específico de la anatomía del personaje, a menudo la cabeza o el puño. Nuevamente, la ambientación de la viñeta se usa para remarcar alguna emoción: furia, sorpresa, orgullo. Finalmente, algunas viñetas se presentan completamente desprovistas de fondo. En estas, lo que prima es el diálogo que muchas veces tiene una carga gran ideológica que probablemente pueda ser mejor digerida sin el acompañamiento de fondos adicionales.



Imagen 84. La viñeta se centra en las emociones del personaje, que acaba de hacer una llamada para comunicar el fallecimiento de su padre. En “Los pulmones de mi padre”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: Una edición para mi padre*, número cuatro, página 15, enero de 2008. Un padre harto de las travesuras de sus hijos los expulsa a la calle en medio de la noche. En “Nos íbamos a ir de casa”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: Una edición para mi padre*, número cuatro, página 11, enero de 2008. Una conversación acerca del poder, sin fondo. En “¿Quién legitima el poder?”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: un país que da grima*, número 10, páginas 11, noviembre de 2012.

5.2.3 La sintaxis

Los parámetros de acomodación de las viñetas, tiras y planchas son en su gran mayoría bastante claros. Esto se debe esencialmente a dos razones. La primera de ellas es que en gran parte de las historietas la continuidad está demarcada por el diálogo. La narración dura lo que tarda la conversación o reflexión transmitida. En estos casos, es anormal que existan cambios de tiempo o de locación demasiado bruscos. La continuidad es fluida y el paisaje va modificándose mínimamente a la par del texto. El lector no debe esforzarse en gran medida para descifrar la cadena de eventos o su marco temporal.



Imagen 85. Sintaxis demarcada por el flujo de la conversación. En “El fin desde hace rato”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: más conversaciones*, número 9, página 40, octubre de 2010.

La segunda razón se refiere a las ayudas textuales y gráficas que ofrece el autor en las historietas que suponen una mayor exigencia de comprensión sintáctica. La obra *Canciones para un día melancólico* es una de las que posee un mayor volumen de este tipo de experimentos. Como se ha señalado previamente, la intención de esta compilación de historietas es ofrecer una representación gráfica que acompañe parte de la lírica de una canción. En dichas historietas se aprecian cambios bruscos de ubicación, saltos

temporales, tramas discontinuas, entre otros. Ninguno de estos ejercicios está mediado por herramientas como grafemas que indiquen el cambio de tiempo o locación. No obstante lo que si suministra el autor es una muy clara articulación entre el texto y la imagen. Así, en compañía de un verso particular, se incrusta una imagen que lo representa o complementa. La apariencia de los personajes y los lugares dan cuenta del paso del tiempo o ubican al lector claramente en un momento o sitio específico. Las abstracciones y reflexiones más complejas se acompañan igualmente de un soporte gráfico figurativo. Aún en los ejercicios más experimentales, como las historietas de *Con y sin sentido*, hay una clara percepción de linealidad que no da pie a interpretaciones de temporalidad subvertida.

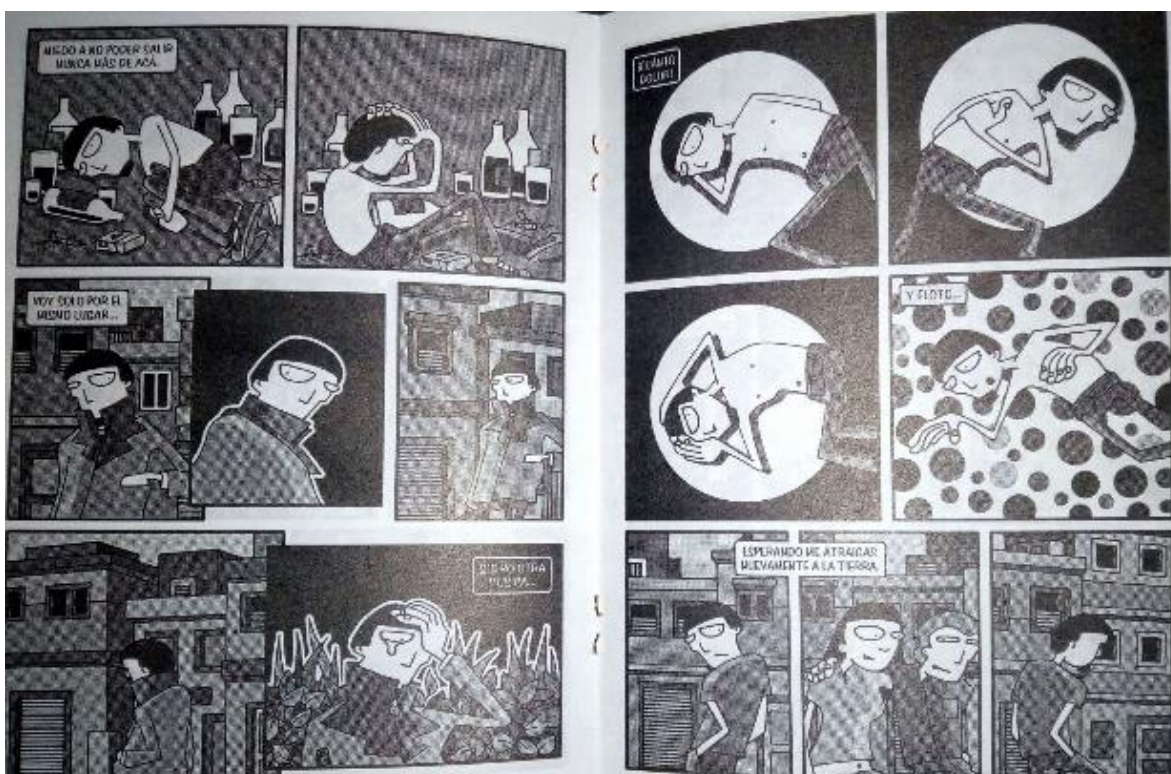


Imagen 86. Sintaxis ligeramente más compleja con cambios de tiempo y lugar. En "Adicta, igual", *Canciones para un día melancólico: edición especial de cuadernos gran jefe*, páginas 8 y 9, 2005.

5.2.4 Tipología caracterológica y declaración ideológica

Es en este apartado donde *Truchafrita* ofrece tal vez una mayor pluralidad y riqueza semiótica. Como es evidente, el componente autobiográfico es primordial en las historietas del autor. En la escuela de Robert Crumb, Art Spiegelman, Harvey Pekar y Justin Green antes que ellos, Vélez desarrolla un sosías a través del cual filtra sus

memorias, experiencias, ideología y visión de mundo. Un juego que recuerda de inmediato obras literarias como las de Jack Kerouac, Henry Miller o William Burroughs. Los límites entre las vivencias e identidad de Álvaro Vélez, el historietista historiador y *Truchafrita*, su alter ego caricatográfico, son deliberadamente borrosos. Si bien el autor advierte que no todo lo que relata puede ser asumido como verdad a pie juntillas, es también evidente que se divierte y toma ventaja de esta aparente dualidad autor/creación. Ya lo dice en el primer número de los *Cuadernos gran jefe: diarios de Truchafrita*:

Quizás a muchos les parezca un abuso publicar mis propios diarios...pero estoy convencido de que el cómic lo soporta todo. Si hemos tenido tanta ridiculez por qué no algo de la vida real. Porque cuadernos gran jefe es eso, la cruel realidad. Bueno, no tan cruel...lo que si les sugiero es que no busquen referentes directos. Si bien es cierto que toda obra tiene algo de biográfico...Truchafrita y Cuadernos gran jefe es una invención del autor, es decir, yo.

Todo un juego de palabras, teniendo en cuenta que la afirmación es emitida desde los globos de diálogo de un personaje ilustrado sospechosamente parecido al Vélez. Las historietas confesionales de *Truchafrita* permean asuntos tan variados como la violencia de Medellín en los 80's-90's, las vanguardias musicales, el reclutamiento militar, la concentración del poder, la política, las figuras históricas, el uso de las drogas psicoactivas, la familia, la infancia, la inspiración y el ejercicio creativo, el oficio de la historieta, el amor y el desamor, la música, entre muchas otras.

El valor cardinal de estos relatos es su subjetividad. Sin afán de corrección política, coherencia -pues vemos como algunas de sus posturas se flexibilizan o solidifican a lo largo de los años- o erudición, la narrativa visibiliza ciertos sucesos y permite que el lector asista y concluya. Salvo algunas historietas explícitamente proselitistas, el autor deja a su criterio el mensaje final, si acaso existiese. De este modo, el personaje mismo de *Truchafrita*, es un tipo que encarna valores muy específicos de la historieta auto-biográfica en general y del sistema axiológico del historietista colombiano, independiente, auto promovido: de la persona de Álvaro Vélez en particular. Parfraseando a Eco, manifiesta en sus modos estilísticos, contenido y forma, una personal visión de la realidad, potencialmente reconocible por los lectores como ejemplar del propio modo de ver el mundo.

Otra tipología interesante es la que revela su adhesión a la escuela de los *funny animals* o animales parlantes. En la historieta, estos suelen ser animales antropomórficos que se comportan y viven como humanos, utilizan ropa, conducen vehículos y por supuesto, poseen la facultad de hablar. Ancestros iniciales están en la literatura

tradicional, como los animales de *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll, los personajes de *El viento en los sauces* de Kenneth Grahame o incluso los particulares insurrectos de *Rebelión en la granja* de George Orwell. La historieta por supuesto, ha visto su cuota de *funny animals* humorísticos, mordaces, corrosivos y serios, desde Disney, pasando por *El gato Fritz* hasta *Blacksad* y *Maus*.

En *Truchafrita* los *funny animals* conviven con los humanos y a menudo parecen tener más sentido común que ellos. Se cuestionan sobre temas tan profundos como la naturaleza del arte, las pugnas históricas, el alma de una patria, los artificios de la historieta, entre otros. Prueba de esto es que usualmente *Truchafrita* puede tener conversaciones triviales con otros humanos, pero casi siempre se enzarza en disertaciones muy elaboradas con animales, mismas de las que no siempre sale bien librado.

Esta exaltación intelectual de los animales, lejos de estar fundamentada en alguna agenda proteccionista, parece más bien tener la intención de establecer cierta distancia entre el razonamiento humano y el de estos personajes, que pese a la categoría en que por canon se acomodan, resulta difícil diferenciar a veces: ¿Se trata de animales humanizados o humanos animalizados?. La discusión se deja intencionalmente abierta a lo largo de diversas historietas en las que se proveen argumentos tácitos en uno u otro sentido, discernimiento que se complica aún más al no existir categoría alguna insinuada por el tipo de animal que se presenta. A diferencia, por ejemplo, de la novela gráfica *Maus* de Art Spiegelman en la que Gatos son alemanes, ratones judíos o ranas franceses etc., Vélez no segrega comportamientos o ideologías a través de las especies. La moralidad de estos personajes parece ser independiente.



Imagen 87. Una posición ideológica sobre la naturaleza del arte. En “Elevarse y estar en tierra”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: con y sin sentido*, Número 11, página 25, noviembre de 2013.

Podría afirmarse que el pináculo de los *funny animals* en *Truchafrita* es *Chimpandolfo*. De acuerdo a su introducción en *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: Chimpandolfo silente*

Si me preguntas qué diablos es Chimpandolfo, un conejo, un humano con cara de conejo, un conejo antropomorfo, no lo sé [...] Hemos recorrido la ciudad de aquí para allá, sobre todo gracias a nuestras conversaciones y discusiones que casi siempre terminan cuando él da su última opinión, nunca me deja terminar una discusión porque Chimpandolfo, a diferencia de mí, siempre gana [...] es un pragmático, un tipo que navega a todo gusto en las aguas de la lógica y la razón [...] para mí es tan real como yo mismo [...] he pensado que si realmente Chimpandolfo no existe entonces creo que yo tampoco.

Aparentemente, se trata de otro alter ego, esta vez uno menos fiel a lo que es y tal vez más parecido a lo que quisiera ser, o a una variación de su personalidad. A veces con tintes de *Superyó*, otras tantas, promotor de desenfrenar el *ello*, Chimpandolfo es un detonante de los más interesantes razonamientos en las historietas de *Truchafrita*.



Imagen 88. *Chimpondolfo* gana un nuevo argumento. En "Lo fundamental", *Cuadernos gran jefe*, diarios de *Truchafrita: más conversaciones*, Número 9, página 21, octubre de 2010.

Las parodias de diversa índole son prevalentes. Guiños a programas televisivos como *Dimensión desconocida* o *Cuentos de la Cripta*, a personajes de historieta como *Condorito*, *Asterix* o de novelas como *Sherlock Holmes*, abundan. Estas apariciones denotan diferentes intenciones como trivializar las temáticas abordadas, establecer referentes comparativos, realizar tributos a obras inspiradoras o proveer miradas locales utilizando moldes foráneos. Alejándose del pastiche, siempre parece haber un propósito particular para estas alusiones.



Imagen 89. Parodias de diferente tipo empleadas por *Truchafrita*. En “Lo fundamental”, *Mr Q*, Número 1, páginas 1 y 2, octubre de 2003 y en “Caso número uno: El conflicto (segunda parte)” en *Cuadernos gran jefe*, *diarios de Truchafrita: un país que da grima*, número 10, página 43, noviembre de 2012.

De entre tantas declaraciones ideológicas presentes en la obra de *Truchafrita*, una con la que valdría la pena cerrar este apartado es la relacionada con el oficio de la historietista en Colombia. Con frecuencia sus historias reflejan la necesidad de un ambiente más propicio para el desarrollo de la historieta, transmitiendo quejas, frustración y reclamos dirigidos a instituciones y personas. El estatus del historietista y la percepción que otros tienen de quien se dedica a las viñetas son asuntos tratados con mordacidad.



Imagen 90. Las penas de un historietista colombiano en *Gacetilla Robot*, número 127-128, Septiembre de 2014

La inspiración viene y va. La inconformidad plaga el ejercicio creativo y es parte fundamental de este. La oscilación entre el trabajo arduo y el ocio, el anhelo de uno en ausencia del otro, se manifiestan con frecuencia.



Imagen 91. Paradojas creativas en *Gacetilla Robot*, número 126, julio de 2014

Sin embargo, posterior a la denuncia o el hastío siempre suele establecerse un curso de acción, una ruta para salvar los obstáculos o cuando menos, una reafirmación de la necesidad de persistir. Un pesimismo de dulce regusto. Más allá de proponer un soso ejercicio de programación mental positiva, *Truchafrita* encarna un trabajo testimonial que es en sí mismo fruto palpable de la constancia.

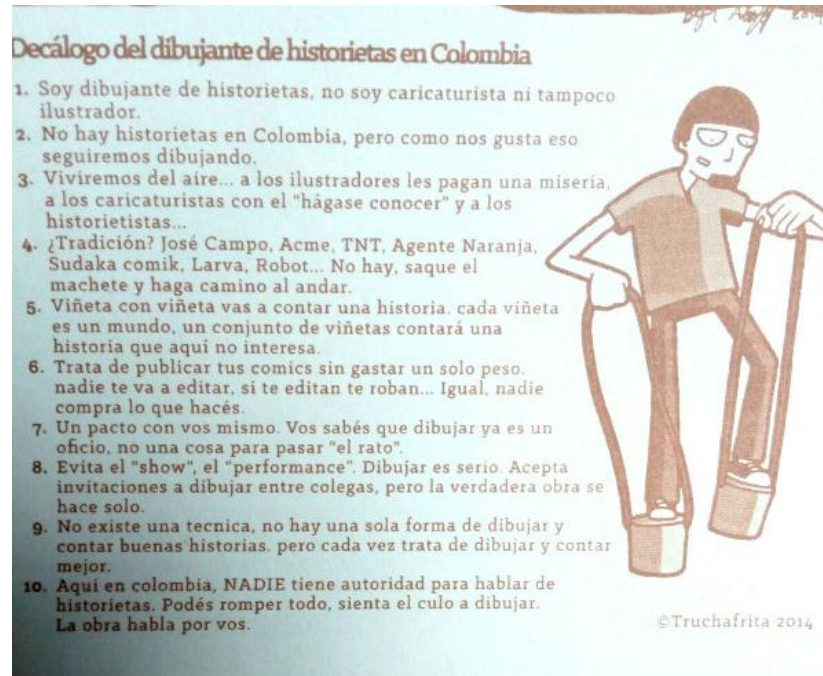


Imagen 92. La "receta" del éxito para un historietista colombiano. En *Gacetilla Robot*, número 123, abril de 2014

5.3 Lectura gráfica de la obra de *Truchafrita*

5.3.1 La imagen leída como texto

Aunque no es muy habitual, *Truchafrita* utiliza el recurso de textualización de la imagen en instantes específicos. Para ello se sirve principalmente de imágenes contenidas en globos. La idea es que la imagen de cuenta de lo que el personaje dice en un momento dado. Sin embargo este mensaje es flexible, el texto particular puede ser ligeramente diferente para cada lector. La cooperación de este último es fundamental, lo que propicia una lectura distinta a la de otros globos, de discurso petrificado. Así, el autor se sirve por ejemplo de líneas horizontales para representar un diálogo profuso, una perorata inacabable. El lector, a partir de elementos contextuales, puede decidir exactamente lo que el personaje relata, las palabras que utiliza, la dicción y el tono de voz. Mientras haya cierta coherencia argumental, la libertad interpretativa es casi absoluta.



Imagen 93. Líneas horizontales como emuladores de diálogo abundante, En “Nos íbamos a ir de casa”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita. Número cuatro: una edición para mi padre*, página 11, enero de 2008

Otro procedimiento similar es el de incluir imágenes narrativas completas dentro del globo. Aunque la puntualidad de la imagen reduce un poco el rango de interpretación del mensaje, el lector sigue teniendo un nivel importante de independencia. Aunque en algunas ocasiones el globo mantiene un tamaño comparativamente estándar, dos aspectos son resaltables: solo en el curso de estos ejercicios se pueden apreciar globos circulares o de bordes redondeados – apartándose de sus tradicionales filacterias rectangulares- y exclusivamente en ellos se pueden apreciar globos del tamaño de una viñeta usual. Sin duda, un elemento diferenciador.



Imagen 94. La quintaescencia del apresuramiento pasional. En “Resbaloso héroe”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: Chimpanolfo silente*, número 8, página 11, diciembre de 2009

5.3.2 La imagen sin texto

Como se señaló líneas arriba, algunas viñetas no presentan texto ni fondo y se enfocan en el dramatismo, la intensidad emocional y los giros narrativos de la historieta. En adición, *Truchafrita* recurre a la imagen sin texto en por lo menos tres situaciones más. Puede ser para presentar episodios mucho más participativos en los que el lector pueda dar dialogo autónomo a la situación, como en los ejemplos de imagen textual del inciso anterior. También en los momentos en que la narración es evidente y auto explicativa. La imagen es explícita y no requiere acompañamiento alguno para ser interpretada. El texto resultaría redundante y por tanto se prescinde de él.

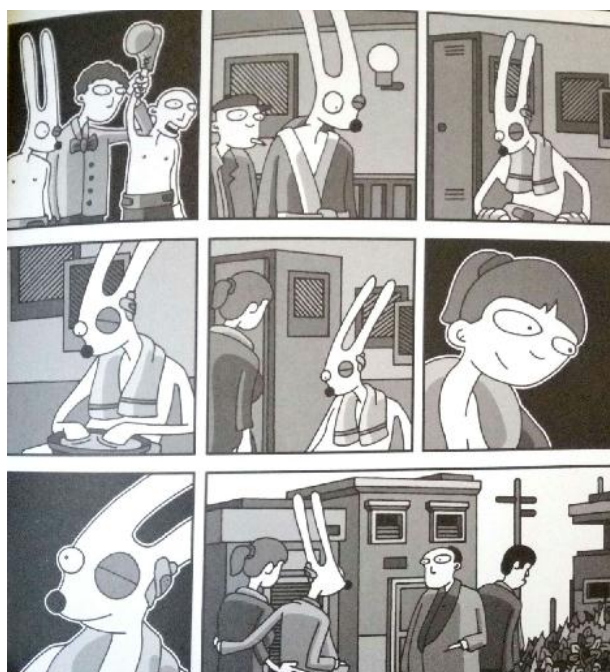


Imagen 95. Las palabras sobran. En “¡Vamos campeón!”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: Chimpanolfo silente*, número 8, página 7, diciembre de 2009

Por último se acude a este recurso cuando se desea presentar una imagen simbólica, una abstracción visual. Se promueve un ejercicio contemplativo en el lector. Aunque la imagen no es necesariamente explícita a primera vista, el texto entorpecería la exégesis ofreciendo una versión “oficial”. El autor de nuevo convoca la participación del fruidor, esta vez con un mensaje inicial más vago cuyo desciframiento eventual implique una comprensión más profunda y un inevitable componente personal. Al requerir una interpretación desde la experiencia, el autor se asegura de generar opinión y otorgar mayor valor de relectura a estas historietas.

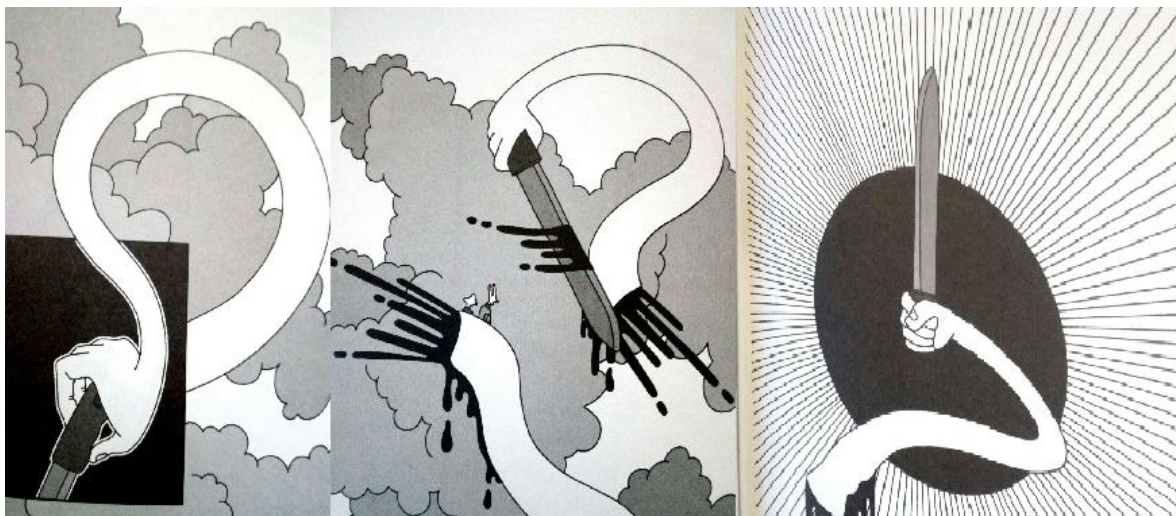


Imagen 96. La mano de la patria se auto-mutila y luego posa victoriosa. En "Manos de...". *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: un país que da grima*, número 10, páginas 23,24 y 25, noviembre de 2012

5.3.3 El tiempo y el ritmo

En lo referente a tiempo y ritmo, *Truchafrita* logra varios efectos atractivos. Con el fin de narrar circunstancias que se suceden rápidamente, con un mínimo de tiempo transcurrido entre una y otra, utiliza viñetas consecutivas, todas cuadradas, de tamaño reducido y la misma extensión. La inmediatez de lo ocurrido es tal, que a veces incluso se sirve de dos viñetas que abarcan un mismo momento. Onomatopeyas, señales y letreros al interior de los cuadros dan también ideas generales del paso del tiempo en lapsos un poco más distantes, sin convertirse por ello en grafemas *per se*. Viñetas alargadas horizontalmente reflejan una acción repetitiva que se prolonga en el tiempo o un momento más duradero. Ocasionalmente combina estos artificios con el fin de establecer cambios de ritmo notables, aceleraciones y pausas.

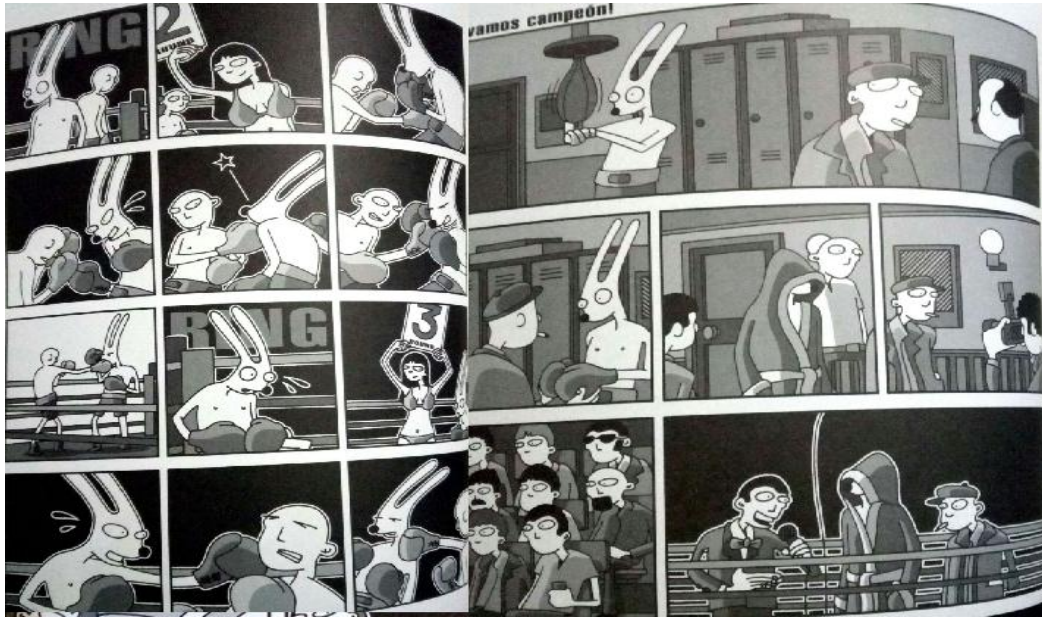


Imagen 97. Viñetas pequeñas y apretadas para eventos continuos. La campana y el aviso de la modelo indican los cambios de round. Las viñetas alargadas denotan lapsos de tiempo más prolongados. En “¡Vamos campeón!”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: Chimpanolfo silente*, número 8, páginas 4 y 5, diciembre de 2009.

Por otro lado, también se asiste de dibujos consecutivos del mismo personaje con diferenciaciones mínimas para transmitir la cinética de un suceso. Este recurso se enfoca casi siempre en actividades eminentemente físicas: un baile, una pelea, una carrera. Cuando el autor emplea esta técnica, usualmente los personajes flotan en un fondo blanco, desprovistos de viñeta que los contenga o piso que los soporte.



Imagen 98. Utilización de cuerpos consecutivos para expresar movimiento. En “La llave mágica”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita. Número once: con y sin sentido*, página 7, noviembre de 2013 y *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: la infancia es la patria*. Número 12, página 13. Noviembre de 2014

Una última marca textual en cuanto a temporalidad se refiere son las viñetas de borde redondeado. Estas se usan para indicar que se alude a una época remota. Normalmente aparecen cuando los personajes se encuentran en medio de disertaciones históricas en las que aluden a personas, lugares o sucesos reconocidos. Dado que es frecuente en este tipo de historietas que el presente y el pasado se alternen entre viñeta y viñeta, este contorno es un apropiado indicador.



Imagen 99. *Truchafrita* habla de Simón Bolívar a una pareja de confundidos escolares mientras los bordes de las dos primeras viñetas indican al lector que lo que estas contienen es historia patria. En “Respeten al libertador”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: un país que da grima*, número 10, página 8, noviembre de 2012.

5.3.4 El contorno de la viñeta

La variedad en los bordes de viñeta es escasa. La obra de *Truchafrita* está dominada por cuadros rectangulares que no reaccionan significativamente a sus contenidos: indiferente a gritos, disparos, caídas o llanto, la línea del contorno permanece recta. Las excepciones son pocas. Existen algunas viñetas circulares que en su mayoría tienen por objeto realizar un acercamiento al rostro del personaje o al cuerpo de un objeto, destacándolos. Otras pocas imitan los bordes de un televisor por tratarse de escenarios que o bien se desarrollan en la pantalla o tienen lugar en las épocas de nostalgia televisiva del autor. En una única oportunidad en toda la obra estudiada, Vélez reproduce una viñeta fracturada a manera de advertencia para el lector: las historietas que encontrará a partir de allí no son ortodoxas, su sentido puede ser más esquivo.



Imagen 100. Algunos ejemplos de bordes de viñeta irregular. En “La llave mágica”, *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita. Número once: con y sin sentido*, páginas 3 y 7, noviembre de 2013 y en *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita. Número tres: la televisión, ese maldito medio que tanto adoro*, página 11, enero de 2006.

La “súperviñeta” tampoco aparece con frecuencia. Se emplea exclusivamente en las historietas más experimentales, con el propósito de presentar una sucesión simultánea de acciones que se encadenan a lo largo de viñetas más pequeñas. En estas eventualidades es posible dar una mirada general al todo de la narración antes de detenerse en los detalles de los cuadros estándar. Aun bajo estas circunstancias, es posible afirmar que el orden temporal de la narración no presenta mayores enrevesamientos.



Imagen 101. Una de las pocas apariciones de la súperviñeta. En “Manos de...”. *Cuadernos gran jefe, diarios de Truchafrita: un país que da grima*, número 10, página 21, noviembre de 2012.

Una nueva década recibe un historietista de un cariz particular. *Truchafrita* consigue que una voz muy propia, un estilo narrativo consolidado y un abordaje temático amplísimo se conjuguen efectivamente con el tradicionalismo evidente en algunos de sus formatos y el respeto por los autores y cánones de los que bebe su obra. Su sello *underground* y las implicaciones estilísticas de la auto-publicación persisten a pesar de que su obra es cada vez más conocida. En un medio que hasta hace muy poco se caracterizaba por la total ausencia de apoyo oficial y privado, por la apatía del mercado y la falta de constancia de los creadores *Truchafrita* se ha ganado a pulso un lugar de honor constituyéndose como referente infaltable en el panorama de la historieta colombiana.

Capítulo 6

Los matices del tricolor: conclusiones

Las lecturas detalladas de la obra de cada autor permiten determinar que poseen rasgos característicos suficientemente claros para establecer correspondencias. Ya caracterizadas ampliamente sus tipologías individuales en los capítulos previos, es necesario entonces que las conclusiones se den de forma conjunta.

Existe una cercanía de estructura narrativa e identidad gráfica entre Bernardo Rincón y *Leocómix*. En ambos autores hay una presencia predominante de personajes femeninos a los que se les asignan roles fuertes y ocasionalmente atípicos a su contexto, que van desde el empoderamiento del erotismo hasta el humor. Con escaso protagonismo, los personajes masculinos solo aparecen en escena para evidenciar su vulnerabilidad, dependencia o azarosa existencia. La ambigüedad en la linealidad de sus historias es un rasgo narratológico claro, pues frecuentemente estas quedan abiertas a la interpretación del lector y no presentan un orden único aparente. Los “desenlaces” de dichas historias a menudo presentan las mismas características. Los conflictos tratados tienden a relacionarse con cuestionamientos de carácter existencial, abstracciones o críticas sociales directas o subrepticias. El discurso utilizado suele ser indirecto y con cierto nivel de pretensión retórica.

En cuanto al apartado gráfico se caracterizan por representaciones estilizadas, que si bien no son anatómicamente detalladas, sí tratan de exponer cierto grado de apego a la figura humana. El espacio entre viñetas tiende a ser impreciso, alejándose de las cuadrículas sólidas y muchas veces se encuentra demarcado por los contornos mismos de las ilustraciones o las letras. Esto contribuye a la subversión de la linealidad antes mencionada. Existe predominancia de la utilización de la ilustración a blanco y negro y los contrastes de luz, esto claro, como resultado de un estilo propio de los autores pero también sin duda de las limitaciones presupuestales derivadas del color.

En *Truchafrita* por el contrario, los personajes suelen pertenecer al género masculino o su equivalente en los animales antropomórficos. La presencia femenina está marcada por la aparición de amantes, figuras maternas, o amistades de antaño. Se observa una diferencia frente a los otros dos autores en cuanto a que se percibe una linealidad mucho más tradicional, con inicios y “finales” claramente perceptibles. Los conflictos abordados normalmente son sociales, políticos y culturales y ocasionalmente

existenciales, todos ellos presentados las más de las veces en un tono humorístico, crítico, satírico y directo. Los desenlaces, aunque bien demarcados en términos de linealidad, frecuentemente cuestionan al lector para que reflexione más allá de la última viñeta. Por otro lado se percibe claramente un elemento auto biográfico en sus historias: desde la aparición recurrente de su alter ego en multitud de ellas, hasta la narración de sucesos evidentemente extraídos de su juventud, niñez o demás experiencias personales.

Gráficamente, en la obra se percibe un aire caricaturesco y una organización discernible de las viñetas, muchas veces del mismo tamaño que favorecen la percepción lineal de la narración y los relatos auto-conclusivos. La escuela de *funny animals* es componente diferenciador máxime cuando se alterna frecuentemente con personajes “humanos”. El alto nivel de detalle en los fondos, la prevalencia del follaje en ciertos entornos y la consistencia en la fisionomía de los personajes son constantes gráficas. El color, monocromático o variado, es un elemento que está presente en muchas de las obras y les otorga un tono distintivo.

Así, se puede concluir que la historieta colombiana – observada a través del lente de estos tres autores- atravesó en poco más de dos décadas por una transición interesante. La experimentación narrativa, la búsqueda incesante de diferenciación frente a productores y publicaciones extranjeras, el refinamiento ilustrativo y la subversión de la temporalidad fueron la constante en los noventas. Con la llegada del nuevo milenio, la historieta veía autores que abrazan un poco más la tradición y no temen reconocer abiertamente las influencias creativas de sus viñetas. La historieta autobiográfica, un movimiento bien conocido y explorado en diversas latitudes, irrumpe con fuerza en Colombia y encuentra resquicios que le otorgan tintes muy auténticos y diferenciadores. Si bien pareciera existir una preocupación menor por el dibujo anatómico, esto lejos de denotar falta de talento ilustrativo, consolida una identidad gráfica reconocible y de alta recordación. La narración, aunque un poco más lineal que en la década precedente, no deja de efectuar declaraciones ideológicas contundentes ante problemáticas, situaciones o instituciones determinadas.

La historieta colombiana sigue en constante reinvenición. Su identidad, aunque susceptible a mutaciones entre autor y autor, le debe mucho a Bernardo Rincón, *Leocómix* y *Truchafrita*. Sin la audacia vanguardista de los dos primeros y la persistencia tozuda del último, las viñetas nacionales no serían lo que son. Con un sendero allanado por pioneros de su calibre, solo se puede esperar con optimismo que el futuro de la

historieta en Colombia tenga matices brillantes en lo que a producción se refiere. Seguirá siendo tarea de autores, estudiosos y lectores divulgar y dar visibilidad al trabajo de estos y otros historietistas. Aún queda un largo camino por recorrer para que las viñetas nacionales tengan la resonancia que merecen.

Anexos

Entrevistas a Bernardo Rincón y *Truchafrita* (audio)

Bibliografía

- 43 Salón inter (nacional) de artistas, Colombia, 2013 [en línea]. Disponible en: <http://43sna.com/artistas/velez-alvaro/>
- Aparici, Roberto (1989). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Ediciones La Torre. Madrid.
- Arango, Jorge. (2009). "El cómic es cosa seria: El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior Caso Universidad Nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana", en *Anagramas*, Volumen 7, N° 14, pp. 13-32
- Barreto, Manuel (2009) "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en *Suplemento N° 53- Literaturas.com* [En línea]. Disponible en: <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/Articulo8diciembre.html>
- Barthes, Roland. (1982). *Lo obvio y lo obtuso, Ensayos críticos 3*. Editions du Seuil, Paris
- Biblioteca Nacional de Colombia, *Especial Entreviñetas: La historieta colombiana en prensa* [En línea]. Disponible en: <http://www.bibliotecanacional.gov.co/comic/especial-entrevi%C3%B1etas-la-historieta-colombiana-en-prensa>
- Biblioteca Nacional de Colombia, *Rin-rin* [En línea]. Disponible en: <http://www.bibliotecanacional.gov.co/content/rin-rin-libro-digital>
- Bojnicanova, Renata (2011). *El cómic como forma específica del discurso literario: en el límite entre la literatura y el arte gráfico*, en Actas II Jornadas de estudios románicos sección hispanística, Bratislava, pp.23-36
- Cárdenas, Diego Enrique (2016). Consideraciones teóricas sobre la historieta: conceptos y estatus literario. En: *Primer Coloquio de Estudios en Literatura*, Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.
- Cárdenas, Diego Enrique (2016). MujEros: Una caracterización de la obra del historietista colombiano Bernardo Rincón. En: *Segundo Coloquio de Estudios en Literatura*, Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira.
- Caro, Víctor Eduardo (1933). "Editorial", en *Chanchito*, No. 1, Bogotá
- Eco, Umberto (1965). *Apocalípticos e integrados*. Editorial Lumen, S.A. Barcelona
- Eco, Umberto (1968). *La estructura ausente*. Editorial Lumen, S.A. Barcelona
- Eco, Umberto. (1970). "Semiología de los mensajes visuales", en *Análisis de las imágenes*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- Editorial Robot (2006-2012). Revista *Larva*. No. 2-5, 8-16. Medellín
- Eisner, Will. (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Norma editorial, Barcelona
- Fresnault-Deruelle, Pierre. (1970). "Lo verbal en las historietas", en *Análisis de las imágenes*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires
- Fondazione Franco Fossati: Museo del fumetto e della comunicazione, 1997 [en línea]. Disponible en: <http://www.lfb.it/fff/fumetto/aut/r/rincon.htm>
- Gache, Belén (2011). *Transgresiones y márgenes de la literatura expandida* [En línea]. Disponible en: <http://belengache.net/flacso.htm>
- Gasca, Luis; Gubern, Román (1988). *El discurso del cómic*. Ediciones Cátedra. Madrid
- Gasca, Luis; Gubern, Román (2008). *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Ediciones Cátedra. Madrid
- Gasca, Luis; Gubern, Román (2012). *Enciclopedia erótica del cómic*. Ediciones Cátedra. Madrid
- Gasca, Luis; Gubern, Román (2015). *El universo fantástico del cómic*. Ediciones Cátedra. Madrid
- Gubern, Román (1974). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península, Barcelona
- García, Santiago (2010). *La novela gráfica*, Astiberri Ediciones, Bilbao
- García, Santiago (2010). *Súper cómic: mutaciones de la novela gráfica contemporánea*, Astiberri Ediciones, Bilbao
- Gravett, Paul (2004). *Manga: la era del nuevo cómic*. H Kliczkowski-Onlybook, S.L.Madrid.
- Janin, Pierre (2000). "¿Es el cómic un género literario?", en *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, España
- Jiménez, Daniel (2014). "Páginas en emergencia: un itinerario de la novela gráfica en Colombia", en *Boletín Cultural y Bibliográfico Banco de la República - Extras web*, Vol. 48, núm. 86
- Manacorda, Mabel (1976). "La comunicación integral: imagen, lengua, literatura: la historieta", en *Cuaderno pedagógico*; v. 33, Buenos Aires
- Masotta, Óscar (1970). *La historieta en el mundo moderno*. Editorial Paidós. Buenos Aires
- McCloud, Scott (2007). *Entender el cómic*. Astiberri ediciones. Bilbao

- Merino, Ana (2003). *El cómic hispánico*. Ediciones Cátedra. Madrid.
- Peppino, Ana (2012). *Narrativa gráfica: los entresijos de la historieta*, Editorial Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rabanal, Daniel (2001). "Panorama de la historieta en Colombia", en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, vol. 1, no. 1, pp. 15-30
- Rey, Alain (1978). *Los espectros de la historieta: ensayo sobre historieta*. Édition de Minuit, Collection Critique. París.
- Rincón, Bernardo (2013). *Héroes del cotidiano: los protagonistas de la historieta bogotana de los años noventa*. Universidad Nacional
- Robledo, Beatriz Helena (2004). "La revista *Chanchito* un homenaje a los niños colombianos: la revista *Chanchito* sale a la luz pública" en *Boletín Cultural y Bibliográfico Banco de la República - Extras web*, Vol. 2, Núm. 47
- Rodríguez Diéguez, José (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona
- Sciuto-Linares, Sara (2004). "Hacia una definición del cómic", en actas del III Congreso Sociedad española de la didáctica de la lengua y la literatura, Cuba
- Suárez, Fernando (2011). *La feria de los no mutantes*. [En línea]. Disponible en: http://issuu.com/alderix007/docs/feria_de_los_no_mutantes_2.
- Tercer mundo editores (1992-1994). Revista *ACME*, no. 1-13. Bogotá.
- Torralba, José (2011). *El cómic como literatura* [En línea]. Disponible en: <http://www.zonanegativa.com/el-comic-como-literatura/>
- Truchafrita (2004-2012). *Cuadernos gran jefe-Diarios de Truchafrita*, No. 1-10. Editorial Robot, Medellín.
- Varios autores (2011). "Producción editorial de la LIJ colombiana: apuntes para una reflexión sobre la valoración de textos literarios de calidad" en *Seminario de literatura infantil y juvenil*, Bogotá
- Vélez, Álvaro (2007). "Otro olvidado cómic colombiano" en *Revista Universidad de Antioquia*, edición 290, oct-dic, Medellín.
- Villegas, Carlos (2003). "Aportes teóricos para un nuevo paradigma de la caricatura", en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, vol. 3, no. 12, pp. 229-250
- Villegas, Carlos (2011). *Psicogénesis de la risa: la risa como construcción de cultura*. Universidad Complutense de Madrid.
- Walker, Brian (2011). *The comics: the complete collection*. Abrams ComicArts. New York