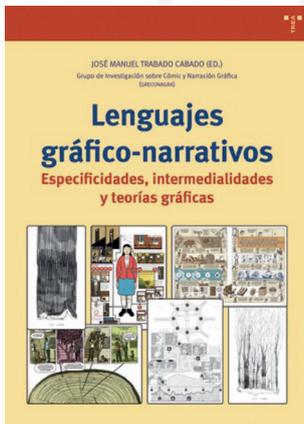


UN ESTUDIO IMPRESCINDIBLE. ACTUALIZANDO EL LENGUAJE DEL NOVENO ARTE



José Manuel TRABADO (Ed.)

*Lenguajes gráfico-narrativos.
Especificidades, intermedialidades y teorías gráficas*

Gijón, Trea, 2021, 341 pp.

Autor, editor y profesor de Literatura Comparada en la Universidad de León, José Manuel Trabado coordina el libro *Lenguajes gráfico-narrativos*, editado por Trea y tercero de una trilogía que analiza la evolución de un lenguaje que se expande en direcciones culturales muy diferentes mientras interacciona con los medios que le rodean y con el propio lector. Los volúmenes anteriores fueron *Género y conciencia autoral en el cómic español* (2019) y *Encrucijadas gráfico-narrativas. Álbum ilustrado y novela gráfica* (2020). La presente publicación cuenta con diversos especialistas (varios procedentes del ámbito académico) y está dividida en tres partes: *Especificidades, Intermedialidades y El dibujo como forma de investigación. Teorías gráficas*.

La primera parte consta de siete ensayos. Inés González Cabeza habla sobre la metáfora en la “patografía gráfica” como manera de representar la enfermedad. Tras acotar su significado, comenta sus aplicaciones en los cómics a la hora de describir lo subjetivo, lo invisible: de interpretar visualmente una serie de experiencias físicas y mentales mediante un tipo de iconografía desmitificador. Además de estudiar también las alegorías y símbolos, aporta clasificaciones y ejemplos, deteniéndose particularmente en *Enorme suciedad*, obra que muestra el traumático periplo emocional de la ilustradora Maite Mutuberria. Cristina Cañamares Torrijos, por su parte, analiza el llamado libro-álbum en base a los estereotipos de género, analizando tres obras de Anthony Browne: *El libro de los cerdos*, *Willy el tímido* y *El túnel*. Cuyos temas versan, respectivamente, sobre “sometidos y alienados”, “inversión de la masculinidad” y “protagonismo compartido por personajes de ambos sexos”. Todos quiebran los paradigmas establecidos sobre la relación del lector con los personajes representados, analizando dicha interacción en base a elementos como el dibujo, las palabras, la actitud y los puntos de vista. Enrique del Rey Cabero es el siguiente, tratando el tema del bustrofedón, una forma de escritura de los antiguos griegos que alternaba la dirección de la lectura. Es una sorprendente alternativa que replantea diversas convenciones culturales y que el autor analiza históricamente: en la lectura, en las artes plásticas y en el cómic. Quienes lo utilizan en este medio consiguen conducir la mirada por diversas direcciones a lo largo y ancho de la página, mediante novedosas herramientas visuales. Cabero aporta numerosos ejemplos, de procedencia muy dispar e ingeniosas técnicas. A continuación,

Esther Claudio reflexiona sobre la ciudad como diseño, una representación de la sociedad posmoderna que ofrece una forma de lectura mediante la miríada de imágenes que nos rodea. Los laberintos de la página permiten eludir la clásica sucesión de viñetas y perderse para percibir otro tipo de sensaciones. Claudio estudia las posibilidades de fracturar la lectura secuencial entendiendo la página como un todo. Para lo cual define la noción de laberinto y la de Gestalt, antes de estudiar tres obras representativas: *Manuel no está solo* (Rodrigo), *Building Stories* (Chris Ware) y *Aloha* (Maco), a las que define como “cartografías emocionales”. Acto seguido, Gerardo Vilches examina las últimas derivadas de los paradigmas narrativos clásicos, que avanzan hacia el experimento, el ámbito alternativo y la confluencia con otros medios. Les caracteriza una sensibilidad más libre, la paridad, la hibridación y la descentralización industrial. Para ello incide en el trabajo de Roberto Massó, autor que a través de títulos como *Medieval Rangers*, *Zona Hadal*, *Cadencia* o *El ruido secreto*, practica la resignificación de obras ajenas e iconografías diversas, habla del viaje que trasciende a la clásica narrativa ficcionalizada y practica la abstracción geométrica y la experimentación con la página y la secuencia. El propio José Manuel Trabado es quien realiza el siguiente texto, en el que investiga el término “conceptual” revisando una serie de elementos que caracterizan al cómic: narrativa, personajes, autores, diseño, formato... Todos susceptibles de ser alterados, reformulados y hasta superados, con el fin de complejizar un lenguaje que cada vez se aleja más del entretenimiento para convertirse en otra forma de pensamiento visual que lo incorpora al universo de los lenguajes contemporáneos. Lo demuestra con temas como la obra del pionero Winsor McCay, la autoría compartida y el *split* cómic, la estructura física y conceptual del libro, el ensayo gráfico (centrado en Daniel Torres y Pere Joan), la prevalencia del espacio sobre el personaje o el diseño abstracto por encima de la narrativa pura. Finalmente, Angélica Cabrera Torrecilla incide en el concepto de mundos paralelos desde disciplinas como la filosofía, la ciencia o la psicología, expuesto en *The Multiversity*, donde Grant Morrison se basa en la herencia del cómic de superhéroes y su confrontación con la propia realidad apelando a mecanismos metalingüísticos. El examen semiótico de su primer capítulo se centra en la figura del parásito, tema recurrente y generador de una compleja simbología no exenta de elementos críticos que incluye al propio lector y a la industria que lo hace posible.

La segunda parte contiene tres estudios. Para empezar, Sergio Arredondo Garrido se fija en la información y las herramientas utilizadas para representarla. Hablamos del fenómeno de los esquemas, que en el cómic deben adaptarse al escenario creativo. Deben estar más cercanos a las intenciones humanas que a los meros datos; sin perder su sentido práctico, pueden adquirir otra dimensión poética o metafórica. Observando a autores como Paco Roca, David Aja o Chris Ware, demuestra que existen códigos visuales distintos de la secuencia para conexas un relato. Mapas, diagramas, vectores o árboles pueden servir para la representación del espacio-tiempo a través de secuencias conceptuales o asociaciones semánticas. Mar Flórez, a continuación, se centra en dos obras que acuden a la cita de la obra de arte: *Goya. Lo sublime terrible* (Fran Galán y El Torres) y *No se puede mirar (y otras estampas)* (El Roto). Sobre la primera novela gráfica, que hace especial hincapié en las *Pinturas negras*, describe su proceso de gestación antes de fijarse en los personajes, las referencias visuales y el uso del color. En cuanto al trabajo de El Roto, analiza el trazo del dibujante y la influencia del pintor a distintos niveles, demostrando mediante el diálogo entre sus estampas y las viñetas la vigencia de un discurso que pone el acento crítico en temas como el abuso de poder, la trivialización de la cultura y la violencia cotidiana. Finaliza esta parte Julio Gracia Lana centrándose en la viñeta como recurso plástico en el sentido del apropiacionismo, para fijarse en la trayectoria del argentino Martín Vitaliti. Su obra consta de dibujos, esculturas e instalaciones, todas usando como materia prima el

papel (tan consustancial al cómic) y la técnica del collage. Acostumbra a numerar sus obras, como los tebeos seriados, y también realiza “comic-books de artista”, además de jugar con la noción de formato expandido y la contraposición entre página original y objeto de consumo, pasando en ocasiones del circuito de exposiciones al circuito editorial para romper una frontera que también actúa como lugar de convergencia.

Llegamos así a la tercera parte, con otros tres sorprendentes estudios. Roberto Bartual analiza *Unflattening*, la tesis doctoral presentada en 2015 por Nick Sousanis en forma de novela gráfica, con el fin de modificar nuestro sistema cognitivo en aspectos como la concepción del lenguaje verbal, que no tiene en cuenta la dimensión tiempo. Juega un gran papel en ello la alegórica fábula *Planilandia* (Edwin Abbott, 1884), que trata sobre un mundo en dos dimensiones. También la representación temporal en los cómics de Chris Ware y Richard McGuire, además de considerar el panóptico y la no-linealidad y de cuestionar la noción de “presente”. Se trata de representar la no-linealidad en el pensamiento humano a partir de la multilinealidad en el cómic, al demostrar con este ensayo dibujado que la forma también define el contenido. Sergio Arredondo, por su parte, diserta sobre las soluciones narrativas multidimensionales, que permiten recrear todas las capas de contenido, ampliando así la capacidad comunicativa del cómic. Para ello se basa en su propia adaptación de la canción de The Fall titulada *C.R.E.E.P.* Lo que implica acercar el vocabulario del cómic hacia la abstracción conceptual, superando el modelo clásico de las relaciones espacio-tiempo, y ampliar el lenguaje de las sintaxis del medio, negando la exclusividad de la secuencia. Es así como surgen nuevas soluciones del diseño de página basadas en la capacidad semántica de los esquemas, que rentabilizan la limitación del estatismo y la bidimensionalidad. Para finalizar, de nuevo Trabado, junto con el dibujante Sergio García, especula sobre las adaptaciones literarias al cómic, intentando aportar una nueva dimensión a la obra original y redefinir la gramática generadora del medio. Lo hace tomando como ejemplo la versión de *Alicia en el País de las Maravillas* realizada por este último, ejemplo de cómo se diluyen las fronteras entre poesía visual, ilustración, arte y cómic. El espacio de la página se adapta al relato y se amplía de novedosas formas físicas en esta obra, que también recurre a mecanismos como la narración continua sobre un escenario fijo, las metáforas visuales, la multiplicación de escenas y perspectivas, el dibujo-trayecto y el juego con el tamaño de los personajes, muchos de los cuales entroncan con diferentes momentos de la historia del arte.

Un libro necesario, en suma, que contribuye a entender el carácter cambiante de multitud de convenciones asumidas en torno al noveno arte y ajustarlas a la mentalidad del presente.

YEXUS
(Jesús García Sierra)