

MÁS ALLÁ DEL LIBRO



Enrique DEL REY CABERO

(Des)montando el libro. Del cómic multilíneal al cómic objeto

León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León,
2021, 295 pp.

En un mundo en el que la lectura digital ocupa la mayor parte de nuestra vida laboral y nuestro tiempo de ocio, resulta más importante que nunca reivindicar el libro impreso como objeto creativo. En tiempos recientes, los teóricos del cómic han invertido grandes esfuerzos en precisar la importancia del cómic-libro, un formato a menudo identificado con aquello a lo que denominamos “novela gráfica”. Al fin y al cabo, fue el formato de códice extenso el que, tras décadas de desprestigio cultural, consiguió finalmente elevar al cómic a los altares de la intelectualidad académica. Sin embargo, todos sabemos que el cómic es un lenguaje dinámico, en constante evolución, y conocemos ejemplos de obras gráficas alternativas, experimentales o fronterizas que rompen con nuestras ideas preconcebidas sobre el funcionamiento de elementos básicos del medio, como su forma física y su sentido de lectura. Ante esta realidad, son cada vez más numerosas las voces que proponen una reevaluación de los parámetros tradicionales de análisis del cómic, pero, hasta ahora, ninguna investigación había tenido como objetivo primordial cuestionar la hegemonía del formato códice y analizar la materialidad del cómic como algo más que una señal de identidad editorial.

Esto último es lo que se propone Enrique del Rey Cabero en *(Des)montando el libro. Del cómic multilíneal al cómic objeto*, en el que el autor continúa teorizando sobre los formatos y los protocolos de lectura del cómic, una labor iniciada con su tesis doctoral *La influencia del sistema de escritura y el formato del libro en el discurso del cómic* (Universidad de Granada, 2019), y a la que ya había dedicado recientemente algunos otros trabajos académicos, como “Beyond Linearity: Holistic, Multidirectional, Multilinear and Translinear Reading in Comics” (*The Comics Grid*, 2019) y “Leyendo hacia adelante y hacia atrás. Sobre la lectura translineal en el cómic” (*LIJ Ibero*, 2019). Se trata también del décimo volumen de la colección Grafikalismos, coordinada por José Manuel Trabado, que ha consagrado al Servicio de Publicaciones de la Universidad de León como un sello editorial de suma relevancia para el panorama de estudios sobre cómic en lengua española.

El libro cuenta con un prólogo del ilustre Antonio Altarriba que alaba ya el ambicioso propósito del autor: demostrar que existe un mundo más allá del “desciframiento de izquierda a derecha y de arriba abajo”, los códigos de lectura clásicos del formato códice, y que la viñeta también puede infringir su tradicional “concatenación uniforme” para proporcionar a los lectores “múltiples opciones para

circular por la informe infinitud del sentido profundo”. Del Rey propone, pues, que el lenguaje del cómic puede y suele subvertir nuestras bien arraigadas ideas sobre su naturaleza lineal, y que existe un buen número de obras, especialmente en el ámbito de la edición independiente, que así lo demuestran.

El ensayo desarrolla esta idea a través de una muy clara estructura en seis cuerpos. En primer lugar, nos encontramos con una informativa introducción en la que el autor realiza un sucinto recorrido por el proceso de consolidación de los estudios sobre cómic en el mundo académico. Este ejercicio sigue siendo muy común en las investigaciones sobre narración gráfica en general y suele tener como objetivo la reivindicación del cómic como un lenguaje respetable, tan digno de ser estudiado como cualquier otra manifestación artística. Del Rey, sin embargo, procura alejarse de este manido discurso justificativo y emplea su introducción, más bien, para determinar dónde encaja su propuesta teórica dentro del gran debate historiográfico, terminológico y metodológico acerca de qué es un cómic y cómo podemos enfocar su estudio crítico, bien conocido por los investigadores del medio. De este modo, y tras haber dado cuenta del espectacular desarrollo que este ámbito de investigación ha experimentado en tiempos recientes, particularmente en las últimas dos décadas, el autor apunta hacia “la necesaria multidisciplinariedad inherente al estudio de los cómics” y manifiesta su particular interés por la materialidad del libro como camino hacia la comprensión del funcionamiento del lenguaje del cómic y su proceso de lectura. Este es un enfoque teórico francamente novedoso, pues, como bien indica el propio autor, son aún muy escasos los estudios que se han ocupado específicamente de los formatos y características físicas de los tebeos —“La importancia de ser publicado” de Lefèvre (2013), el *Comic and the senses. A multisensory approach to comics and graphic novels* de Hague (2014) y el *Between pen and pixel. Comics, materiality and the book of the future* de Kashtan (2018) son los más destacados, pero aún existe un gran vacío bibliográfico al respecto en el ámbito hispanico, que este volumen pretende cubrir—.

Tras esto, en el capítulo 1, Enrique del Rey resume la historia del formato códice, de su éxito y su consolidación cultural, para determinar el origen de los carriles de lectura tradicionales del cómic, cuestionar el concepto de lectura lineal, y plantear que existen múltiples tipos de relaciones que se pueden establecer entre las imágenes, las palabras y la página en general —tal como han demostrado empíricamente obras como la célebre *Unflattening* de Sousanis (2015)—. A través de una variedad de ejemplos extraídos de tradiciones gráficas muy diversas —desde el *Gasoline Alley* de Frank King hasta *Palookaville* de Seth, pasando por *Los vagabundos de la chatarra* de Carrión y Sagar—, Del Rey pone también en entredicho la noción tradicional de viñeta y de transición entre imágenes, demostrando las líneas de lectura posibles que, dentro del formato libro, ofrecen recursos como el fondo continuo, el dibujo trayecto o la doble página, y proponiendo el carácter “holístico” de la lectura del cómic, en tanto que se trata de un lenguaje que —al contrario que la escritura— permite al lector percibir el conjunto de la obra —la trama, el estilo, etc.— sin detenerse en las partes que lo componen. Este mismo espíritu crítico empapa también su erudito repaso a la historia de los formatos del cómic, en el que demuestra la gran diversidad y la naturaleza esencialmente cultural —y condicionada a vicisitudes de tipo social, industrial, etc.— de las características materiales del lenguaje gráfico a lo largo del tiempo.

El capítulo 2 se centra en el concepto de multilinealidad, que el profesor e ilustrador Sergio García Sánchez acuñó en su *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic* (2000). Por un lado, Del Rey parte de la base de que el cómic posee una “multinileanidad innata”, una afirmación actualmente incuestionable, pero que rara vez se había planteado con tanta

profundidad y precisión como en este texto, donde se nos demuestra que soluciones gráficas de corte más o menos experimental referentes a la composición de la página, tales como el fondo continuo, las viñetas incrustadas o el uso de varias columnas y bandas para mostrar varias líneas narrativas simultáneas —recurso, este último, muy del gusto de Sergio García en sus propias creaciones gráficas—, han estado muy presentes en el lenguaje del cómic desde hace décadas. Por otro lado, el autor explora el potencial del cómic para la “plurilectura” —término ideado por Groensteen en el contexto del afamado movimiento Oubapo—, es decir, la lectura de una misma plancha en diversos sentidos. En este caso, Del Rey, que en anteriores trabajos ya había teorizado extensamente sobre el fenómeno del bustrofedón en el cómic —le dedicó un capítulo del reciente *Lenguajes gráficos. Especificidades, intermedialidades y metadibujos* (2021), coordinado por José Manuel Trabado—, nos propone una miríada de ejemplos de laberintos de lectura, palíndromos gráficos —cómic que se pueden leer de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, o de arriba abajo y viceversa—, cómics con estructura de crucigrama, cómics que presentan variados esquemas y diagramas de flujo, cómics cuyas viñetas interactúan entre sí —por ejemplo, con personajes u objetos que abandonan su viñeta y viajan a las contiguas, manipulando la estructura espacio-temporal de la historieta y produciendo lo que el autor denomina “solapamientos” visuales o narrativos—, cómics que manipulan las dimensiones de la página mediante juegos de perspectivas —que convierten, por ejemplo, viñetas bidimensionales en cubos tridimensionales—. Todos ellos subvierten, sin lugar a duda, esa anquilosada “concepción del código como contenedor de un discurso lineal” que este volumen busca desterrar.

El tercer capítulo está plenamente consagrado a aquellas obras en formato código, tanto actuales como clásicas, que rechazan, de algún modo, “los límites de la página o doble página” y problematizan, así, el propio concepto de “libro”. Del Rey establece muy acertadamente una estrecha relación entre estos códigos experimentales y otros objetos editoriales como los libros de arte o los libros infantiles, en el sentido de que estos suelen sacar partido a su materialidad y plantear innovaciones narrativas o de contenido desde el formato, que puede y suele presentar una naturaleza interactiva, hasta el punto de “desnaturalizar el libro como objeto textual”. Así, en esta misma línea, existe desde hace décadas todo un panorama de “cómic objeto” y de cómic-libro alternativo, muy especialmente en el terreno de la llamada novela gráfica, que el autor disecciona minuciosamente, distinguiendo entre los códigos de tamaño inusual —en formato apaisado, cuadrado, en tamaño A6...— y los que plantean modos heterodoxos de lectura —como los cómics con estructura de “elige tu propia aventura” o los cómics-palíndromo—. Además, Del Rey demuestra que el cómic ha encontrado múltiples formas de expresión más allá del libro: el cómic-poster —ámbito en el que volvemos a encontrar la figura de Sergio García, cuyos *Mono y Lobo* (2010) y *Cuerpos del delito* (2017), con Lola Moral y Antonio Altarriba respectivamente, son de obligada referencia—, el cómic-acordeón —con *La Gran Guerra* de Joe Sacco (2013) como máximo exponente—, el cómic multiformato —como el célebre *Building Stories* de Chris Ware (2012), que es un cómic-caja que contiene pósters, libros, folletos...—, etc.

El capítulo cuarto está dedicado, precisamente, al estudio en profundidad de estas obras que alteran totalmente la estructura convencional del código. En este caso, el autor se centra, en primer lugar, en lo que llama “códices alterados”. En esta categoría sitúa, por ejemplo, los libros cuyas páginas no están cosidas o pegadas —como los cómics encuadernados con anillas, que se asemejan a agendas o cuadernos de campo—, así como los códigos cuya lectura se basa en recombinación de diferentes bandas verticales por parte del lector, o los códigos de apertura vertical y los cómics-objeto que requieren la visualización simultánea de más de dos páginas o cuadernos. Posteriormente, Del Rey realiza un fascinante recorrido por el mundo de los cómics desplegados, situando sus orígenes en

los libros infantiles decimonónicos y teorizando sobre su desarrollo hasta llegar a los actuales tebeos *pop-up* experimentales —especialmente los producidos en la industria franco-belga—, que enfatizan “el carácter físico del libro”. Finalmente, analiza algunos ejemplos de cómics “troquelados”, en los que la perforación de la página puede servir para propósitos narrativos y estilísticos muy diversos, y cómics “con filtros”, cuya lectura requiere de elementos auxiliares que revelan elementos ocultos —como las gafas 3D, que tan a menudo se emplean como elemento lúdico en los libros infantiles y juveniles—. Sin embargo, los apartados más novedosos de esta sección son los que Del Rey dedica a los cómics que carecen de los elementos fundamentales del código y que se caracterizan por su “lectura interactiva, en la que el elemento táctil juega un papel importante”. Este es el caso de los cómics plegables —medio en el que ha sobresalido el australiano Ken Wong, cuya obra el autor referencia extensamente—, los cómics recortables y los cómics-juego —fundamentalmente, los juegos de mesa basados en la combinatoria de imágenes para generar secuencias coherentes, y los cómics cuyas viñetas imitan la estructura de las casillas de un juego de mesa—, dos categorías que, hasta el momento, carecían de producción teórica relevante que las situara adecuadamente dentro de la moderna tradición de cómic-objeto y las pusiera en contacto con el eterno debate acerca de los límites del cómic.

La obra se cierra con un apartado de Conclusiones totalmente único en el mundo de la edición académica en español: un sorprendente desplegable de cuatro páginas en forma de cómic, dibujado por José Antonio Morlesín Mellado —que también ha colaborado con el autor en el manual *How to Study Comics & Graphic Novels: A Graphic Introduction to Comics Studies* (2021)—, en el que Enrique del Rey sintetiza en diez puntos las principales propuestas de su estudio. Esta curiosa subversión de su propio código refuerza la aún poco explotada capacidad del cómic como medio para transmitir información específica en el ámbito científico, pero también permite al autor poner en práctica uno de los puntos fundamentales del ensayo: el cómic puede emplear su materialidad para interactuar significativamente con los lectores.

No cabe duda de que *(Des)montando el libro. Del cómic multilineal al cómic objeto* confirma a Enrique del Rey como investigador de referencia en el ámbito de los formatos del cómic. Su disección de la ruptura con los protocolos de lectura del código es única en la teoría del cómic española, y las más que abundantes referencias a obras procedentes de muy variadas culturas y tradiciones gráficas convierten a este volumen en una piedra angular para cualquier estudio del cómic desde un punto de vista material. Sin embargo, este no es su único mérito, pues el libro destaca también por su impecable edición, que es ya una seña de identidad de la colección Grafikalismos. Especialmente digna de mención es la gran calidad del papel, que otorga un protagonismo indudable a las imágenes, siempre a todo color, sobre las que el autor se apoya constantemente para amenizar la lectura y justificar sus razonamientos. La lectura de este libro se convierte, con todo ello, en un placer para críticos y aficionados al lenguaje del cómic, pero también para los entusiastas de los buenos libros en general, que encontrarán en *(Des)montando el libro* una prueba más de la excelencia de la edición académica española, que tiene a la colección Grafikalismos de la Universidad de León como su mayor adalid.

Inés GONZÁLEZ CABEZA