



Perfiles educativos

ISSN: 0185-2698

ISSN: 2448-6167

Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de
Investigaciones sobre la Universidad y la Educación

Hernández Zamora, Gregorio
Entender el cómic. El arte invisible
Perfiles educativos, vol. XLV, núm. 179, 2023, Enero-Marzo, pp. 194-199
Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto
de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación

DOI: <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2023.179.61197>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13275480013>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Entender el cómic

El arte invisible

Scott McCloud, Bilbao, Astiberri, 2016

Gregorio Hernández Zamora*

Durante muchos años participé como coordinador y coautor en los equipos encargados de reformar el currículo y los materiales educativos para la enseñanza del español en escuelas primarias y secundarias de México. El centro de nuestra atención fue, por supuesto, la enseñanza de la lengua oral y escrita, por lo que los materiales que diseñamos se centraron siempre en una concepción centrada en la lengua (y su representación escrita) como único y principal medio de expresión y comunicación.

Por eso, cuando supe que *tenía* que leer un cómic para una de mis clases del doctorado en educación, no pude evitar torcer la boca y preguntarme ¿a quién le podría importar en el medio educativo latinoamericano un libro o, mejor dicho, un cómic sobre los cómics, cuando precisamente muchos maestros y padres de familia se quejan de la “nociva” influencia de estos productos en los niños de nuestros países? ¿No es acaso la gran afición por este género de “literatura barata”, una de las causas de su deficiente formación como lectores?

Pues no. *Entender el cómic: el arte invisible* es un libro que, además de explicar en forma cautivante e incluso “mágica” las características de este género, aporta elementos para apoyar el cuestionamiento que en años recientes se ha hecho del concepto de alfabetización o lectoescritura, centrado aún en el lenguaje oral/escrito como forma privilegiada y casi única de expresión y comunicación.

Durante y después de la lectura de este cautivante libro, uno queda convencido de la riqueza y el poder expresivo del cómic, en donde el lenguaje verbal es sólo un elemento más de la comunicación. En este sentido, el libro de Scott McCloud puede resultar revelador y bastante útil para quienes en el medio educativo latinoamericano aún fruncen la nariz cuando escuchan hablar de historietas, o que aún consideran la escritura como el medio privilegiado que la escuela debe promover.

Entender el cómic no es un libro reciente. Se publicó originalmente en inglés en 1993, bajo el título *Understanding Comics: The invisible art*, y en 2016 en español, por editorial Astiberri. Sin embargo, sigue siendo casi desconocido en el medio educativo mexicano y latinoamericano, y considero que es un libro muy interesante y potencialmente útil

* Profesor-investigador de Educación, Comunicación y Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana (México). Doctor en Lengua y Cultura Escrita por la Universidad de California en Berkeley. CE: grehz@yahoo.com

(y divertido) para estudiantes y maestros de todos los niveles, así como para investigadores y público en general. En el mundo anglosajón, en cambio, este libro muy pronto se convirtió en la “biblia” de los historietistas y en un *hit* entre lectores diversos. Se trata de un libro “escrito” en forma de cómic en el que su autor explota los recursos de este género para explicar en forma inusualmente accesible (pudiéramos decir “didáctica”) qué son los cómics, cuándo surgieron, qué elementos componen su “vocabulario”, cómo funciona su “gramática”, y por qué cautivan tanto a sus lectores y lectoras.

A partir de una definición amplia pero sencilla del cómic (un arte secuencial en el que la simple yuxtaposición de dos o más imágenes en una secuencia espacial crea una historia), McCloud se pregunta ¿cuándo comenzaron los cómics? Al igual que otros lectores mi impulso natural fue pensar en principios de siglo XX o algo así; sin embargo, al dar vuelta a la página uno descubre con asombro ¡un códice azteca! Sí, la primera imagen de un cómic o arte secuencial que McCloud nos muestra es nada menos que un documento precolombino, lo que no dejará de resultar molesto o “sacrilego” para algunos historiadores, arqueólogos e incluso estudiosos de los sistemas de escritura. ¿Llamar “cómic” al Códice Mendocino, así como a otras “escrituras” de la Antigüedad? Pues sí, de acuerdo con la definición de McCloud, ese tipo de escrituras es justamente una colección de cómics, es decir, narraciones hechas con secuencias de “dibujos” yuxtapuestos, además de signos que representan palabras.

Posteriormente, McCloud emprende una disección aguda y profunda de la anatomía del cómic que nos lleva más allá de este género, al abordar aspectos generales de las artes visuales, así como los misterios de nuestra percepción del espacio, el tiempo y el movimiento. McCloud examina brillantemente no sólo los cómics, sino también la manera en que nos vemos a nosotros mismos, la forma en que la sociedad ve a los cómics, el lugar del cómic como arte y como medio de comunicación, y el acto mismo de lectura.

A lo largo de varios capítulos, el autor realiza una fascinante y divertida exposición del “vocabulario” (elementos gráficos) y la “gramática” (reglas de combinación) que constituyen el lenguaje del cómic. Por un lado, la casi infinita variedad de elementos tales como paneles, iconos, “líneas vivientes”, color y texturas que, en palabras de McCloud, no son sino formas de representar el “invisible reino de los sentidos y las emociones”. Y por el otro, la multiplicidad de secuencias y transiciones posibles entre dichos elementos. Tras esta exposición de las relaciones de significado entre dibujos, texto escrito y demás recursos gráficos, el lector comprende el misterio de esa fuerza expresiva que hacen de la historieta y los dibujos animados un objeto fascinante para niños y adultos.

Como un ejemplo de los recursos expresivos del cómic, McCloud utiliza un interesante dispositivo gráfico (un triángulo semiótico) que nos presenta el continuum de significado que va de la imagen realista (fotográfica) al dibujo abstracto o “caricatura”, y de las formas concretas

o icónicas a las no icónicas (texto). En este punto resalta la forma lúcida en que distingue la escritura del dibujo, pero sin contraponerlos, sino situándolos en una relación de continuidad con los otros sistemas de signos que interactúan en el cómic para expresar significado, en especial las palabras.

Particularmente notable es la secuencia gráfica con la que McCloud nos permite ver y entender el poder del dibujo caricaturesco, a diferencia del realista: entre más realista es un rostro, más diferente a sí mismo lo percibe el lector, y entre más “caricaturizado”, resulta más universal y produce una identificación e implicación más intensa del lector con los personajes y, por tanto, con la historia. Así, en forma sencilla pero contundente, el autor nos deja ver por qué las caricaturas japonesas y los dibujos animados de Disney “atrapan” tanto a niñas y niños.

Aunque el libro de McCloud parece estar dirigido a lectores asiduos de cómics y a artistas del cómic, sin duda puede ser de gran interés para educadores y especialistas en el campo de la alfabetización, la cultura escrita y la literacidad, pues aborda directa e indirectamente varios temas ligados a la teoría y práctica de la lengua escrita:

1. Sin proponérselo, McCloud desarrolla e ilustra una teoría de la lectura, bastante compatible con la desarrollada por reconocidos psicolingüistas (como Frank Smith), quienes han explicado la interacción entre información visual/no visual en el proceso de lectura. Por ejemplo, McCloud plantea que es en el espacio vacío entre dos paneles o recuadros donde reside uno de los “secretos” del arte secuencial: el espacio vacío que el lector “llena” con su imaginación, produciendo la sensación de acción, movimiento y tiempo.
2. Hoy en día se considera la necesidad de construir una pedagogía de la literacidad que incluya varios de los modos de representación (lingüístico, visual, auditivo, gestual, espacial) mediante los cuales circula la información en el mundo moderno. Carteles, anuncios, mensajes televisivos, programas de computación, páginas web e historietas, entre otros textos, se basan en una combinación de recursos expresivos entre los cuales la escritura es sólo uno más, y no siempre el fundamental. Permitir el acceso y promover el uso de esta diversidad de medios de expresión es uno de los temas cruciales para reconceptualizar la lectoescritura y concebirla ahora como literacidades o multi-literacidades. El libro de McCloud resulta una excelente herramienta para ampliar nuestra comprensión y conocimiento práctico en este sentido.
3. La necesidad de utilizar simultáneamente distintos sistemas de signos en la lectura o “escritura” de un cómic evoca inevitablemente a Vygotsky, autor cuyas ideas tienen gran influencia en las propuestas educativas actuales. Fue él quien señaló la importancia crucial del uso de herramientas simbólicas en el desarrollo

de las funciones psicológicas superiores; y es McCloud quien nos recuerda que el cómic es no sólo un medio de entretenimiento, sino un poderoso instrumento comunicativo de amplio uso en la actualidad, debido precisamente a la combinación de herramientas simbólicas en que se basa.

4. Según ciertos autores, tanto en la historia de la humanidad como en la historia individual de los niños que aprenden a leer y escribir, la evolución sigue un camino que empieza por los “dibujos” y termina en la escritura alfabética. Se dice entonces que tanto el hombre prehistórico, como el niño pequeño, utilizan dibujos o pictogramas “porque no saben escribir”. Sin embargo, McCloud nos muestra que el hombre moderno sigue utilizando dibujos, imágenes y cualquier clase de signos no alfabéticos para comunicarse, para contar historias, para expresar significado. Resulta paradójico, entonces, que precisamente la escuela desvalore o de plano anule la capacidad natural de los niños para comunicarse mediante el uso de recursos gráficos distintos a la escritura. McCloud dedica un capítulo precisamente a la reflexión sobre cómo esta capacidad creativa y expresiva de muchos niños y jóvenes es inevitablemente dismantelada al carecer de apoyo, orientación y valoración.
5. Durante y después de la lectura de este libro, yo mismo no pude evitar recordar títulos de revistas, libros y tiras cómicas en cuya lectura invertí muchas horas de mi infancia y que, sin duda, tuvieron gran influencia en mi formación como lector. Creo que el libro de McCloud propiciará la misma reacción y reflexión en otros lectores.

Veamos un capítulo específico que ejemplifica las maravillas que la persona lectora (“el lector” en la era patriarcal) encontrará en este libro. El capítulo 3, “Sangre en la calle”, presenta en forma magistral un concepto invisible para el común de la gente, pero imprescindible y poderosísimo para los creadores de comics (y cualquier narrativa visual): el espacio en blanco entre las viñetas o recuadros de un comic. Ese espacio es llenado por la mente de quien lee. Ejemplo:

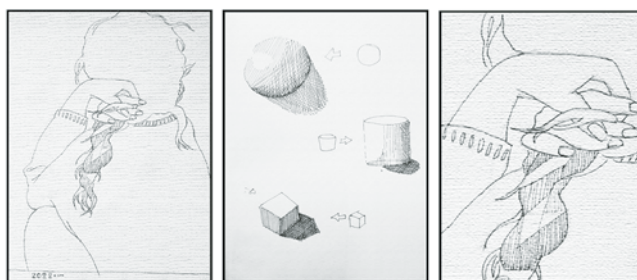
Ilustración 1. El espacio en blanco entre viñetas



Fuente: Entender el cómic. El arte invisible, 2016.

Uno supondría que el grito en la segunda viñeta es de la persona apuñalada por el cuchillo de la primera viñeta. Pero, objetivamente, no existe tal asesinato. Ni siquiera sabemos si ambas escenas ocurren en el mismo lugar y en el mismo tiempo (el mismo día a la misma hora, en la misma habitación). El homicidio ocurre solamente en el *gutter* (espacio en blanco entre viñetas) y, por supuesto, en la cabeza de quien lee. Ese acto de “llenar el hueco” tiene nombre técnico: clausura. Y la clausura es uno de los secretos del comic, sin el cual no habría emoción o ni siquiera avanzaría la historia, porque toda historia ocurre en el tiempo, y no hay tiempo en una página con dibujos. Es ese espacio vacío el que, al ser llenado (clausurado) por la persona lectora, crea la ilusión de tiempo y de acción. Bien, aquí no queda todo. Scott McCloud expone enseguida los seis distintos tipos de clausura que se usan en los cómics, y que increíblemente están muy ligados a distintas culturas: 1) momento-a-momento; 2) acción-a-acción; 3) tema-a-tema; 4) escena-a-escena; 5) aspecto-a-aspecto; y 6) *non-sequitur*. Estas formas de transición entre una viñeta y otra definen modos totalmente distintos de construir e interpretar una narrativa. Por ejemplo, en las culturas occidentales, especialmente la estadounidense, predomina la clausura 2, acción-a-acción, que crea historias (comics, películas, series) literalmente de mucha acción (rápida y furiosa, podría decirse), mientras que en las historias típicas de las culturas orientales (China, Rusia, Japón) predominan las clausuras 1, momento-a-momento, 5, aspecto-a-aspecto, e incluso la 6, *non-sequitur*, lo cual da como resultado historias lentas, donde parece que no pasa nada, donde sólo vemos el paso de una escena a otra (un jardín, luego unos ojos mirando al cielo, luego una piedra, etc.). La transición *non-sequitur*, en particular, término del latín que significa “no se sigue”, es también típica de la cultura mexicana, yo diría. Consiste en decir o mostrar una cosa, y enseguida pasar a otra que no tiene ninguna relación con la anterior (*non-sequitur* = no se sigue). Ejemplo:

Ilustración 2. Ejemplo de clausura 6: *non-sequitur*



Fuente: Entender el cómic. El arte invisible, 2016.

Como se puede ver, la secuencia *non-sequitur* es típica del discurso político e incluso del discurso escrito de muchos estudiantes, lo que no es extraño porque uno de los términos que el español mexicano le ha

aportado al diccionario de la Real Academia Española es el de *cantinflear*. Tenemos tan arraigado el cantinfleo que hasta lo consideramos un símbolo y patrimonio de la cultura nacional. Puede ser bonito y divertido en las películas de Cantinflas, pero no lo es en el discurso de nuestros gobernantes ni en la escritura de nuestros estudiantes. El libro *Entender el comic* también para eso ayudará a los lectores: para visualizar la diferencia entre una secuencia coherente de ideas (verbales o visuales) y una secuencia incoherente e ilógica. “El arte invisible” consiste en capturar el interés y la emoción de quien lee. Que cada quien decida qué vía seguir para lograrlo.

En suma, *Entender el cómic: el arte invisible* podría ser visto como un libro dirigido a comunicadores, diseñadores, artistas visuales, ilustradores, autores y aficionados de los cómics. Pero es, en mi opinión, un material potencialmente valioso e interesante para un público mucho más amplio, incluyendo a las y los docentes encargados de la alfabetización inicial o terminal de nuestros niños y jóvenes, por lo que bien podría ser una lectura obligatoria para los profesionales de la educación. Si a pesar de todo lo dicho, los lectores y lectoras de esta reseña no consideran aún este libro como una fuente importante de información y reflexión sobre la cultura escrita, léanlo por el puro placer de leerlo.