

El Relato; inspiración y caldo de cultivo para el Cómic

por Roberto Goñi

(artículo publicado en N°32 de “La Casa de los Malfenti” / www.lacasadelosmalfenti.com)



En la ya no tan breve historia del noveno arte, muchos han sido los géneros artísticos que han querido dejar una impronta plagada de ejemplos más o menos acertados. Desde la pintura surrealista hasta la literatura costumbrista, pasando por la fotografía o el inevitable e influyente séptimo arte. Pero si existe un modo literario en el que el cómic se siente cómodo este sería el de la historia breve o relato.

A diferencia de la novela, el relato literario, tal y como es concebido generalmente, tiene una importante limitación: su espacio. Mientras que una novela puede permitirse contar toda una historia y sus ramificaciones e incluso divagar, el relato debe ser un concentrado de literatura, no puede permitirse el lujo de lo superfluo ya que eso supondría sacrificar algo que sí es relevante. Podemos decir que el relato es a la novela como la fotografía al cine. Tiene que haber una historia, es cierto, pero la forma y la intensidad lo son todo.

Según Cortázar, el texto relato literario debe tener tres ingredientes:

- intensidad
- tensión
- significación

La **intensidad** se refiere directamente a la brevedad. El relato literario es breve, por tanto, debe tener todo lo necesario y nada prescindible. Nada en el relato puede relajar la tensión de la acción. No pretende evitar que el lector "respire". Citando al maestro: "intensidad en un cuento consiste en la eliminación de todas las ideas o situaciones intermedias, de todos los rellenos o fases de transición que la novela permite e incluso exige".

La **tensión** tiene que ver con la reacción del lector. El texto debe ser leído "de un tirón", atrapar al lector y mantener su atención. La tensión debe conseguirse trabajando el ritmo y controlando la cantidad de información que en cada momento introduce el texto. Gracias a la tensión el autor va acercando lentamente al lector a lo contado. No sabe lo que va a ocurrir en el cuento, y sin embargo no puede sustraerse a la atmósfera.

La **significación** supone que la historia narrada transmite otra historia. El escritor novel, tiende a pensar que narrar una situación que le emocionó emocionará tal cual al lector. Esto no es así, el tema debe ser trabajado y contar con intensidad y con

tensión. Para que tenga significación debemos lograr ese clima propio de todo gran cuento, que obliga a seguir leyendo, que atrapa la atención, que aísla al lector de todo lo que lo rodea para después, terminado el cuento, volver a conectarlo con sus circunstancias de una manera nueva, enriquecida, más honda o más hermosa.

Por tanto, la esencia del relato consiste de alguna forma, en contar una historia sin reflejarla en toda su extensión, compactándola y poniendo el énfasis en determinados momentos, que suelen ser decisivos para el desarrollo de la misma, dejando a la imaginación del lector la tarea de componer los detalles que podrían ser considerados "superfluos" y que, junto a los hechos narrados en el relato, compondrían un cuadro mayor, como ocurre, por ejemplo, en muchos de los relatos de Raymond Carver.

Teniendo en mente esta visión, a todas luces simplista y en exceso concisa, de lo que en términos generales podemos entender por un relato, nos acercamos al medio expresivo del noveno arte y descubrimos que en su forma de narrar podemos identificar varios elementos que lo hacen idóneo para transmitir o comunicar historias breves con intensidad, tensión y significación.

El cómic, como el cartel, es un medio escrito-icónico estructurado en imágenes consecutivas que representan secuencialmente fases de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética. En esta definición básica del cómic extraída de uno de tantos manuales sobre este arte encontramos ya la primera referencia al relato. Nos encontramos por tanto ante un medio principalmente diseñado para comunicar historias mediante imágenes, mediante pictogramas estáticos, un medio idóneo para presentar de forma sintética o extractada historias de toda índole.

El rechazo tan propio del desconocedor del medio es en la mayor parte de las ocasiones generado por la propia naturaleza simbólica del medio. Una persona adulta que haya llegado a su madurez cultural y personal difícilmente se convertirá de forma natural en un lector de cómics si antes no ha tenido una experiencia anterior con la lectura de este tipo de obras. La razón es obvia: como en la mayor parte de las artes, es necesario un proceso de aprendizaje de los códigos y la sintaxis propia de la historieta.

En la literatura el elemento utilizado para describir, para contar es la palabra; utilizamos un medio expresivo, la escritura, que todos hemos interiorizado desde la más tierna infancia y que hemos utilizado desde siempre para otros mil usos diarios. No ocurre así con el lenguaje usado por el cómic. En él se utilizan recursos narrativos tales como la viñeta, el encuadre, el globo o bocadillo, la tipografía, las onomatopeyas, la cartela y el cartucho, las figuras cinéticas, el montaje. Estos elementos a su vez utilizan una serie de formas con el fin de transmitir distintos

significados. Todo este esqueleto sobre el cual es construida la obra es complejo y debe ser comprendido y aprendido antes de enfrentarse a la obra. Eso no quiere decir que no podamos leer un cómic desde la más absoluta ignorancia de los entresijos narrativos que utiliza. De hecho muchos niños lo hacen. Pero es indudable que para aquellos que nunca se han acercado a este medio el desconocimiento de los rudimentos narrativos del cómic generará una sensación de desconfianza y rechazo.

La imagen, elemento primordial de la historieta aunque no exclusivo, designa una realidad, la representa a través de la construcción de un discurso implícito o explícito, el cual está mediado por los intereses de su productor y las experiencias del receptor. La imagen icónica guarda por tanto una relación de semejanza con su referente, susceptible de conservarse en el tiempo y en el espacio para transformarse en un modelo de esa realidad. Y es a través de una sucesión de estas imágenes icónicas fijas como el cómic tiene capacidad de convertirse en un relato, siempre en la medida en que sea capaz de encontrar relaciones entre las mismas por sus características plásticas, simbólicas, formales y de contenido. Como género híbrido entre lo narrativo y lo gráfico, encuentra su máxima pureza curiosamente en el punto de máxima contaminación: palabras que son dibujos y dibujos que fueron previamente palabras y que poseen todavía una fuerte carga textual.

Podemos decir, por tanto, que la narración en la historieta surge a partir de la conciencia humana de la temporalidad, basada en:

- 1.- La sucesión de los acontecimientos
- 2.- La duración de los acontecimientos
- 3.- La duración del intervalo entre los acontecimientos

Elementos éstos, por otro lado, también claves en el relato literario dado su carácter eminentemente breve. Es necesario tener muy en mente la relevancia temporal que se da a cada hecho de forma que no perdamos tiempo en datos superfluos a la historia que contamos. En el cómic, al igual que en el relato, no podemos irnos por las ramas. Como ya hemos mencionado, no hay espacio para dedicar a la divagación superflua o al hecho inconsistente.

Fundamental en la relación entre el cómic y el relato que pretende comunicar éste es el montaje y esquema de continuidad que la obra muestra. El ensamblamiento y la articulación de espacios y tiempos dentro de la viñeta dan lugar al surgimiento del relato. Fácilmente pueden rastrearse en el cómic prácticas de montaje similares a las cinematográficas y literarias: montaje lineal o paralelo, por ejemplo. Pero es en su conciencia de continuidad donde el cómic se ve forzado a utilizar uno de sus elementos constitutivos: la elipsis, es decir, la omisión de transiciones.

Existe, no obstante, otro tipo de elipsis que podemos denominar “elipsis de autor” o “elipsis retórica”. Esta sería la elipsis que viene a añadirse deliberadamente a la elipsis constitutiva.

Mientras que la elipsis constitutiva omite elementos irrelevantes y específicamente de transición (les podemos llamar elementos transitivos), la elipsis retórica se basa en una exclusión poética de determinados elementos. Yendo más lejos: la elipsis constitutiva omite elementos prescindibles mientras que la elipsis retórica omite elementos fundamentales del relato.

Veamos un ejemplo de elipsis retórica...

Tomemos “Sonámbulo y otras historias”, una magnífica selección de relatos cortos en cómic del californiano Adrian Tomine (publicado por La Cúpula). Relatos cortos y por lo tanto esencialmente limitados y sometidos a la necesidad de resolverse rápidamente.

Para superar esta evidente limitación, Tomine realiza una operación muy interesante: desplazar el foco de atención hacia lo que falta. Así, lo fundamental de los relatos de Tomine es lo que no está, lo que se calla, lo que se silencia. De esta manera, es precisamente la limitación del formato y del género del relato corto lo que otorga el significado a las piezas. El juego del norteamericano es brillante. Transforma esta limitación en el efecto poético principal de estos relatos. ¿Pero cómo lo consigue?

Lo consigue a partir de diferentes estrategias. La fórmula más recurrente es la omisión de los sentimientos y de los pensamientos de los personajes. Éstos aparecen, se encuentran, se separan, esperan... pero no sienten. En algunos de los relatos estos sentimientos se reservan al narrador, pero en otros ni siquiera éste manifiesta sus sentimientos. Así, se presentan como personajes opacos, poco transparentes: incompletos.

De esta manera Tomine logra un efecto frío de distanciamiento que, en algunos momentos, se vuelve inquietante y angustioso; pero lo más importante es que consigue arrastrar al lector hacia la incógnita, hacia el interrogante: lo que falta nos atrapa, lo que se omite nos conmueve y, sobretodo, nos invita a intentar completarlo.

Pero ¿por qué debemos completarlo? Precisamente porque "lo que falta" es lo más importante del relato: "lo que falta" es lo que explica el relato.

Como vemos, por tanto, por la extensión física propia del cómic (el cómic-book), por el medio expresivo utilizado (la iconografía sintética de la viñeta), así como por el

juego que realiza entre línea temporal y omisión premeditada de información, el cómic se constituye como un medio idóneo para comunicar una historia breve al lector. La relación entre el relato literario y el cómic podemos sin duda afirmar se encuentra en un momento brillante y podemos así mismo estar seguros de que la experimentación que se está llevando a cabo en el noveno arte no hará sino afianzar el nexo de unión entre dos versiones de una misma historia: el relato gráfico y el escrito.

