

NARRATIVA GRÁFICA

**TRABAJO MONOGRÁFICO RECOPIADO Y EDITADO POR LUCIANA
GENERO. TALLER DE DISEÑO. NIVEL 1. CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO.
UNNE. OCTUBRE/ 2002.**

NARRATIVA GRÁFICA

INTRODUCCIÓN

“Cuando los artistas antiguos proyectaban sus obras intentaban evidenciar un orden en el caos de la naturaleza. Un orden regulado por leyes de relaciones armónicas entre las partes y el todo. Intentaban transmitir por la vía visual una información de carácter estético por medio de la cual el mundo pudiera informarse de sus descubrimientos. Y de esta manera incluso el hombre común podía entender y participar en el conocimiento del mundo que lo circundaba”

(BRUNO MUNARI)¹

El lenguaje visual es un lenguaje quizás más limitado que el hablado, pero sin dudas más directo. Un ejemplo evidente lo hallamos en el buen cine, en el que no son necesarias las palabras, si las imágenes narran bien la historia.

Justamente la analogía entre el cine y los cómics en relación con el problema de relato gráfico está dada por su estructura narrativa. Estos dos géneros posibilitan capturar algunos recursos en la proyección de la imagen como medio único de expresión.

En este tipo de relatos las historias son contadas a partir de la utilización de recursos basados en el concepto de la fotografía, para trasladar a sus respectivos soportes las sensaciones que el guión indique.

La imagen entonces se presenta como lenguaje, pero para narrar un relato expresivo desde este único lenguaje se le deben dar solución a dos problemas: diagramación (o estructura de puesta en página) y nivel simbólico de las imágenes (ideográfico). Recordemos que el texto se excluye de este tipo de narración, por lo cual las imágenes deben contener al máximo su grado de comunicación.

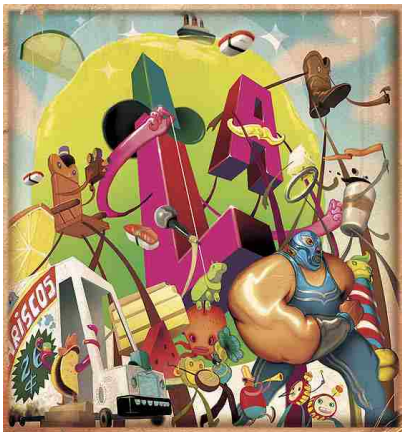


Ilustración de Ronald Kurniawan

“[...] se puede dejar en claro cuál es el grado de importancia que se le dedica [al espacio], describiendo con un dibujo realista, rico en detalles, o bien apenas esbozándolo o pudiendo inclusive convertirlo en planos de color.”

EL ESPACIO

Una historia y un objetivo son las dos cosas que tenemos al comenzar a producir un relato gráfico. El objetivo resulta obvio: mantener la atención del lector durante el transcurso del relato y provocar una decodificación efectiva y placentera; proponerle un lugar ficticio y asegurarle la entrada al mismo participando de las mismas situaciones a las que se enfrentan los personajes de la historia, o sea provocarlo, tensionarlo, erotizarlo, asustarlo, etc.

Ahora bien, esta narración, además de protagonistas, se desarrolla en uno o más lugares y en uno o más momentos. Esto es, tenemos un tiempo y un espacio. Claro que tanto uno como otro se desdoblán y resultan varios. ¿De qué manera?

El espacio del relato

Describe el lugar donde van a desarrollarse los hechos, ese espacio que según la historia que se narre puede ser mucho o nada importante. Incluso se puede dejar en claro cuál es el grado de importancia que se le dedica, describiendo con un dibujo realista, rico en detalles, o bien apenas esbozándolo o pudiendo inclusive convertirlo en planos de color.

¹ **Bruno Munari** (24 de octubre de 1907 - 30 de septiembre de 1998) fue un artista y diseñador italiano, que contribuyó en muchos fundamentos de las artes visuales (pintura, escultura, cine), artes no visuales (literatura, poesía y didáctica con la investigación del juego del sujeto, la infancia y la creatividad), del diseño industrial y gráfico, fue un artista polifacético que incursionó con éxito en diferentes áreas del conocimiento, desde el diseño industrial, arquitectónico y editorial con el diseño de prelibros.

NARRATIVA GRÁFICA

Hay que tener en cuenta que este espacio llamado ficcional no es solamente el espacio representado, sino que esto es el espacio en off que se reconstruye (con sólo ver una parte de la silla puedo intuirlo en su totalidad). La particularidad de este recorrido es que su capacidad de abstracción del espacio es mayor.

Dice **Guy Gauthier**:

"Todavía hoy, en el terreno de la representación, tan sólo el cómic... y el cartel (propaganda y publicidad, terreno de lo prescriptivo) juegan con el vacío con soltura o, en todo caso, juegan ampliamente con los colores planos."

La historieta ha logrado imponer pautas representacionales aceptadas culturalmente; por ejemplo, que a un personaje que se encuentra sobre un plano de color sin línea de horizonte no necesariamente debe considerárselo volando. Hay que tener en cuenta, además, que el cómic materializa el espacio sonoro (las onomatopeyas) y el cinético, las rayas de dirección que denotan el movimiento.

El espacio de la página

También llamado real. Es el espacio de la página y la escala que cobran cuenta las diferentes imágenes. Es decir la posición y escala de los diferentes ingredientes con relación al todo. Espacio inevitable y redibujado, que posee una importancia fundamental en la determinación del tiempo de lectura y que por ende debe tenerse en cuenta su correcto uso.

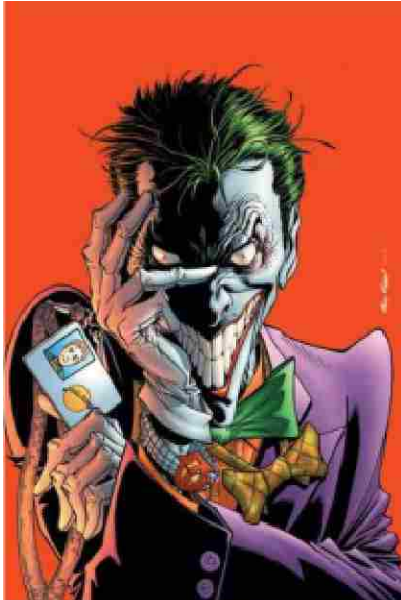
EL TIEMPO

Al igual que el espacio, el tiempo se desdobra y hay entonces un **tiempo del relato** o de la acción y un **tiempo de lectura**. El primero es el tiempo en el que transcurren los hechos relatados, sabemos que este tiempo siempre es cercenado o extendido mediante recursos narrativos como la elipsis (omisión de una parte en el todo) o la repetición (relaciones espacio - tiempo).

Cada partícula de campo, cada encuadre o toma, señala una partícula de tiempo, pero este tiempo no es generalizable al resto de las tomas; el tiempo representado puede ser un instante fugaz o mucho más. Es decir que el ritmo de la secuencia de imágenes, el color, la cantidad de información, y su escala y posición en la página están hablando del transcurso (lento o acelerado) del tiempo, de la monotonía del momento, de la importancia de un momento o de tres momentos paralelos.

En definitiva la diagramación (entendido como la relación y jerarquización de los elementos en el campo respecto a las variables: posición, la escala, el nivel de información, la precisión que le otorga el color, etc.) de la página, representa las secciones de la historia que decido contar, las cuales enhebrarán la trama del momento que se representa desde el principio hasta el final, o saltando de una historia a otra dentro de una misma página.

Extraña paradoja temporal la de la historieta que no elimina el pasado ni encubre el futuro. Paradoja, por otro lado, que debería desatar innumerables variantes y juegos expresivos.



"[...]un personaje que se encuentra sobre un plano de color sin línea de horizonte no necesariamente debe considerárselo volando."

² VEINTE LECCIONES SOBRE LA IMAGEN Y EL SENTIDO. GAUTHIER, GUY. EDICIONES CATEDRA, S.A.

NARRATIVA GRÁFICA



X-Men: La Búsqueda de Cíclope



Por último digamos que si bien el tiempo del relato es inducido por el autor en la puesta en página, la decodificación final del mismo la completará el lector en su imaginación. Por ejemplo, en una película sabemos con exactitud cuánto tarda un personaje en tomar un cigarrillo y encenderlo (siempre que haya continuidad temporal, claro) porque es un medio cinético y la representación alcanza a la ilusión del movimiento real. El relato gráfico, como medio gráfico que es, deberá seleccionar uno o dos momentos fundamentales de esa acción para representarlo e inducir a su entendimiento. Ahora bien, teniendo en cuenta la variabilidad temporal de cada objeto o personaje, ¿qué sucede con las escalas que elijo para contar la escena? Poseen un tiempo de lectura muy distinto, es decir la escala la posición en el campo y la legibilidad del objeto va a estar determinando el tiempo y momento de lectura.

Una imagen macro y cargada de detalles demandará un tiempo mayor de recorrido que otra, que puede ser asimilada de un vistazo; lo mismo pasará si la escena se cuenta con más o menos detalles.

A esto me refería cuando hablaba de inducción temporal; o sea, si para mí, autor, la escena es muy importante para el desarrollo del relato, le dedico entonces una jerarquía mayor que al convivir en la misma página con otros complementarias a esta destacará la importancia concedida a la situación y requerirá del lector un mayor detenimiento en esa figura.

A partir de aquí hay que tener muy en cuenta que cualquier relación entre los componentes de un relato gráfico determina la relación espacio - tiempo de la misma. Por eso el fin de este apunte es enumerar algunos recursos convencionalizados para actuar sobre las relaciones espacio-tiempo.

Concluimos entonces que el tiempo en un relato gráfico es una variable que completa el lector en la decodificación, pero que es propuesta por el autor, a través, esencialmente, de la puesta en página. Nombramos aquí un elemento fundamental: en la puesta en página se manejan los tiempos del relato y el orden de la narración, es lo que el cine o el video solucionan en el momento de la pos producción.

Pero, atención, que la puesta está en la génesis de la obra y va a determinar por completo la lectura de la misma. Líneas directrices, nexos, puntos de atención, recorrido visual, planos y líneas, tensiones. La composición de la página resulta un elemento sensible y único, pero además cumple su función como soporte y se expresa multiplicándose. Así los relatos están contenidos en varias páginas y si además tenemos en cuenta el carácter diacrónico del cómic arribamos al aspecto atemporal de la puesta en página.

Estos planos no deben verse por separado, la composición debe concebirse a partir de las escenas que contiene para estructurar un orden y tiempo de lectura, pero por otro lado necesita presentar una organización armónica, que desde lo formal pueda enfatizar los momentos de lectura que coincidan con los clímax de la narración.

NARRATIVA GRÁFICA

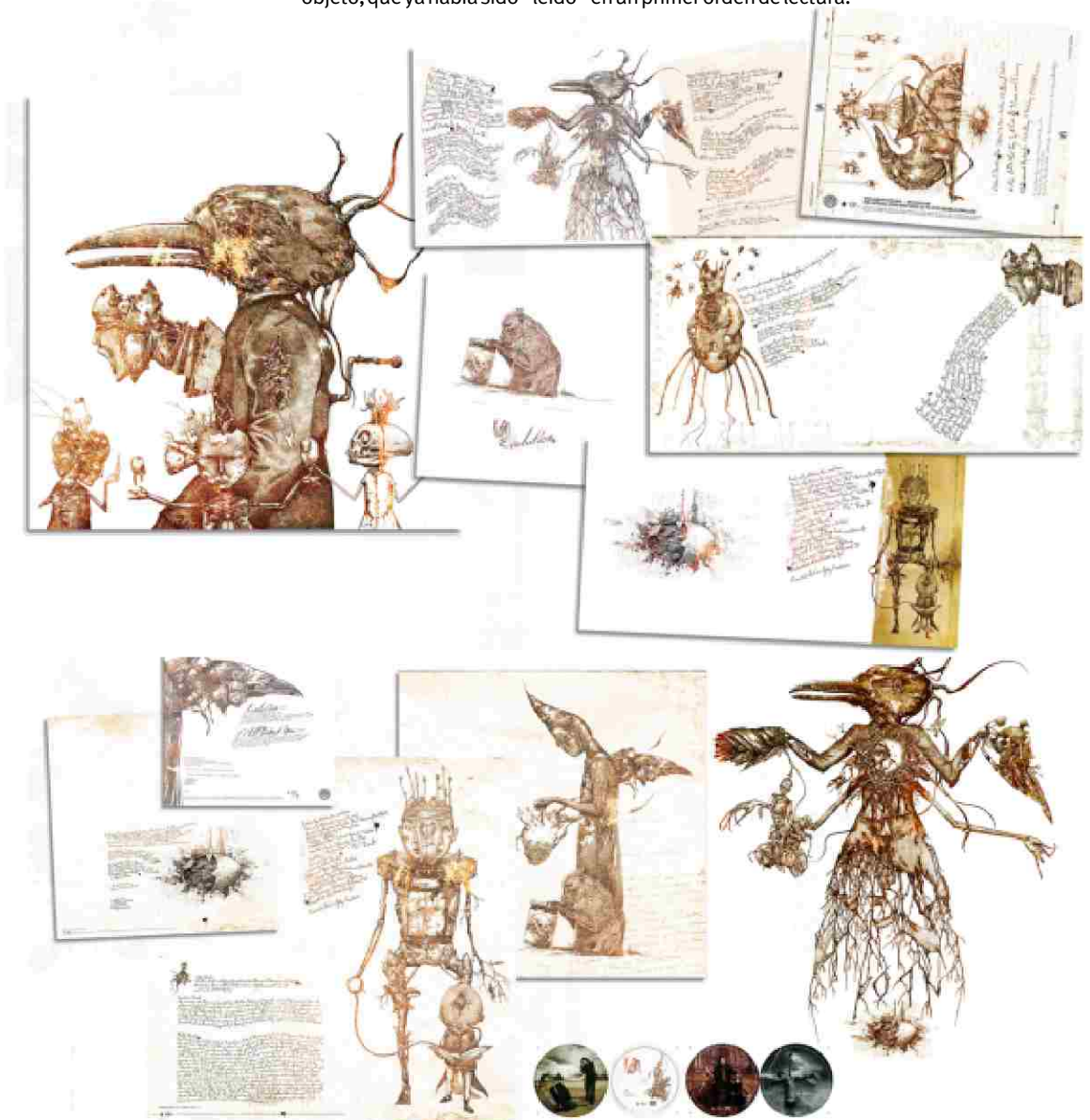
SECUENCIA

////////////////////////////////////

Serie continuada de planos o de escenas de un momento en los que la acción se produce en un tiempo y espacio. La secuencia va a determinar, junto con el ritmo el tiempo de lectura y el climax de lo que se cuenta.

Tenemos una historia para contar. La dividimos en fragmentos visuales, los necesarios para que pueda ser decodificada. Cada una de esas partes convivirá con otras en una misma página. En el comics (por ejemplo) cada viñeta encierra un fragmento de tiempo, pero también debemos destacar la variabilidad del mismo. Más allá de la imposibilidad, e inutilidad, de medir el tiempo que representa una acción contenida en un cuadrado, se puede hacer una simple inferencia.

Con lo cual, lo que tenemos son instantes, retazos de tiempo que se agrupan uno tras otro. Con la particularidad de que el tiempo resulta acá, debido a la página impresa, rebobinable con sólo volver a ver la expresión de un personaje, o el primer plano de un objeto, que ya había sido "leído" en un primer orden de lectura.



Ilustraciones pertenecientes al disco "UNTITLED" (2007) de la banda norteamericana Korn.

NARRATIVA GRÁFICA

Recordemos entonces la paradoja temporal que definimos en el punto anterior: la convivencia del tiempo en un espacio/página y el hecho de la variabilidad de la duración, tanto de tiempo de relato como de representación.

Siguiendo con la posibilidad de enfatizar una imagen o situación:

- Utilización de campos de color en el momento de crear tensión, suspenso o transcurso del tiempo donde los hechos o momentos solo ocupan un diminuto espacio de tiempo en la puesta en página.
- Se pueden estar contando momentos que transcurren en un mismo tiempo pero en espacios diferentes, utilizando la secuencia de imágenes como relatos paralelos. Ninguno de las tomas u objetos mostrados poseen mayor importancia. Ese relato paralelo puede desembocar en la situación que se pretende contar, como relatando el previo a ese momento cumbre.
- Las imágenes pueden expresar sensación de estar producidas a gran velocidad, "efecto flash", muy propias del lenguaje del video clip.
- La repetición: Una imagen que se repite infinitas veces en el relato puede estar hablando de la importancia que tiene ese gesto (por ejemplo) en la lectura del relato, si mas aún esa imagen que se repite puede estar actuando como antónimo de lo que pasa en otro lado de la pagina.

La página presenta entonces la función de recortar el tiempo general del relato; de esto dependen las subdivisiones internas; dadas por el uso de colores que retrocedan o se antepongan en el acto perceptual, el uso de imágenes macro en contraposición de imágenes micro, la jerarquía gráfica de las imágenes.

LOS ENCUADRES

Son las porciones de la imagen que se desea mostrar, esta relacionado con la generación de expectativas - sensaciones. Van desde tomas generales donde aparece toda una escena, con la escenografía y todos los personajes hasta los encuadres de pequeñas porciones de un rostro, como podría ser un movimiento del ojo o un primerísimo plano en picada de hormigas caminando.

La imagen es la partícula mínima del relato, una composición quieta, pero también es un fragmento de tiempo, siempre variable y ajustable a los diseños del autor. Como composición plástica le son aplicables todas las reglas clásicas de la morfología.

Cada encuadre es una representación, un lugar único donde las líneas directrices juegan y tensionan. Basta mirar a **Roy Lichtenstein**³, que supo aislar un encuadre y entonces fue un cuadro.

Podemos analizarlo en base a líneas dominantes, centros de atención, orden de lecturas, contrastes de colores o tonos, relaciones de figura-fondo; en resumen, toda la batería de variables a las que se someten trabajosamente todas las composiciones gráficas.

³ **Roy Lichtenstein** (Nueva York, 27 de octubre de 1923 – Nueva York, 29 de septiembre de 1997), pintor estadounidense de pop art, artista gráfico y escultor, conocido sobre todo por sus interpretaciones a gran escala del arte del cómic.

NARRATIVA GRÁFICA

Cada plano, cada imagen puesta en página se presiente como un instante "fotográfico" digamos, es la intención de captar momentos dentro de una misma escena, detenerse a observar en profundidad lo que pasa con un objeto, o un espacio o un personaje. En tanto que una puesta en página donde abundan los planos generales lo que hace es describir una escena. Estos son sólo dos ejemplos de toda una real y absoluta diversidad existente.

EL CLÍMAX

Refiere a la sensación que experimentamos cuando entramos a determinados lugares. Donde la "escenografía", la música, y la particularidad en las personas presentes en cuanto a vestimenta, forma de hablar, de pararse, etc...constituyen un marco de referencia en relación al resto.

"Toda la ordenación de mi cuadro es expresiva. El lugar ocupado por las figuras o los objetos, los espacios vacíos que los rodean, las proporciones, todo representa un papel. La composición es el arte de ordenar en el campo los diversos elementos a disposición del artista para generar cierta expresividad mediante el uso exclusivo de la imagen.."

(Henri Matisse⁴; Notes d'un peintre 1908)

El que la historieta, como el cine, sea un género diacrónico(asincrónico), nos sacará del suspenso en la siguiente imagen. Ese momento de incertidumbre generado por presentar el "off" y no poder verlo, es un elemento que puede ser muy útil para el autor, con el fin de manejar las sensaciones del lector y así crear el clima necesario para su relato.

Algo que sabemos los diseñadores gráficos es que todo elemento en una pieza comunicacional (en este caso una pieza gráfica) connota. Partiendo entonces de la base de que nada de lo que componga dicha pieza está porque sí, todo resulta justificable por un fin determinado; en el caso de la historieta ese objetivo es la historia misma, sus climas, sus tiempos...

Algunos clichés o convenciones pueden ser aislados y tipologizados. Estos recursos aparecen, entonces, asociados a la generación de climas.

EL MOVIMIENTO

Tanto de los personajes como también en el caso de que un objeto se caiga o estalle, puede venir dado por típicos recursos del cómic, como son las líneas que se desprenden de los cuerpos que están en movimiento. Otra forma puede venir dada por el uso mismo de operaciones morfológicas como el fraccionamiento y escalamiento de la parte que se mueve, la utilización de diferentes gradaciones de grises...En el caso de recursos tecnológicos, una imagen procesada por fotocopidora con un desplazamiento de la imagen a copiar deja la imagen en sí misma movida, y en el caso de que las tomas sean fotográficas con el uso de la velocidad de bulbo y la utilización del flash...la cámara capta todos los movimientos del objeto (o persona) mientras halla luz y el diafragma permanezca abierto...

También podemos hablar del movimiento de la " cámara ", es decir, en una escena cinética la cámara va cambiando de posición, girando por el eje del objeto o lugar, nada parece estático. Inclusive recordemos que lo que nos muestra un director de cine no es una casa entera sino partes de casas, que compongan la casa que el director quiere mostrar.



Ilustraciones de Ritva Voutilainen

"[...] nada de lo que componga dicha pieza está porque sí, todo resulta justificable por un fin determinado;"

⁴ **Henri Émile Benoît Matisse** (31 de diciembre de 1869 - 3 de noviembre de 1954) fue un pintor francés conocido por su uso del color y por su uso original y fluido del dibujo. Como dibujante, grabador, escultor, pero principalmente como pintor, Matisse es reconocido ampliamente como uno de los grandes artistas del siglo XX.

NARRATIVA GRÁFICA

ELEMENTOS CONSTITUTIVOS

La historia de la imagen (ya sea por medios audiovisuales o meramente gráficos - fotográficos) transcurre en torno a la discusión de su eficacia comunicativa en sí misma: la polisemia de la imagen.

En realidad la polisemia de la imagen (es decir la multiplicidad de significados que se le pueden otorgar a una misma imagen significativa) puede ser vista como una cadena flotante de significados, de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás. Provoca una interrogación sobre el sentido; ahora bien, esta interrogación aparece siempre como una disfunción. En muchos casos las imágenes no cuidan el espectro de la multiplicidad de significados, lo cual produce un efecto de no control del mensaje...

...Existe, sin embargo la imagen capaz de transmitir las mismas cualidades de lo retratado por el simple hecho de captar lo simbólico-representativo-escencial de lo que se quiere expresar. La imagen simbólica (es decir aquella que representa características unívocas de lo representado) es encontrar a la imagen en un estado ideográfico, dotando a la imagen de la cualidad de fijar esa cadena flotante de significados, con el fin de combatir el terror producido por los signos inciertos.

La ideografía ayuda a identificar pura y simplemente los elementos de la escena (objetos, personajes y espacios) y la escena misma; constituyendo una descripción a nivel formal y conceptual de lo que se observa.

El anclaje de lo simbólico es sin dudas contextual, con respecto al espacio físico donde se presente la imagen y al significado directo que adquiere dentro de lo que representa, y ésta es sin duda su función principal; el ícono obliga al lector a evitar ciertos significados y a recibir otros; por medio de un dispatching (despachando), a menudo sutil, lo teledirige en un sentido escogido de antemano. Es evidente que, en todos los casos la ideografía tiene una función esclarecedora, pero la elucidación es selectiva (en cuanto a los elementos que dispongo en función de la representación del mensaje); se trata de un lenguaje en sí mismo (meta-lenguaje).

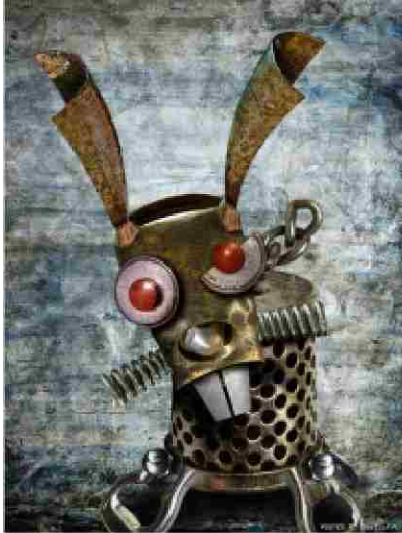
El anclaje que produce el símbolo es un instrumento de control del diseñador sobre el mensaje dirigido, detenta una responsabilidad sobre el uso del mensaje frente a la potencia proyectiva de las imágenes.

El anclaje del mensaje o unidireccionalidad es la función del símbolo. Es decir que estamos rodeados de imágenes que podrían tipologizarse y darles atributos de imagen ideográfica, donde se resumen en una imagen determinadas características (conocidas por la mayoría) de cierto suceso, momentos, objeto o personaje, para evitar al lector apresurado el aburrimiento de las "descripciones" verbales que, por el contrario, se confían a la imagen, es decir, a un sistema menos "trabajoso" y sumamente expresivo referencial.

EL LENGUAJE GRÁFICO

Otro elemento fundamental de una historieta es el lenguaje de la forma. Puede no haber una línea que delimite la secuencia de todas formas se organizará en base a secciones de tiempo, escenas que elijo contar, y esto es en última instancia la esencia del cuadrado. Lo mismo sucede con el lenguaje gráfico, cualquier impresión sobre el papel, que se repita y accione como conductor o solo ícono referencial de una historia a contar, cumplirá esa función.

NARRATIVA GRÁFICA

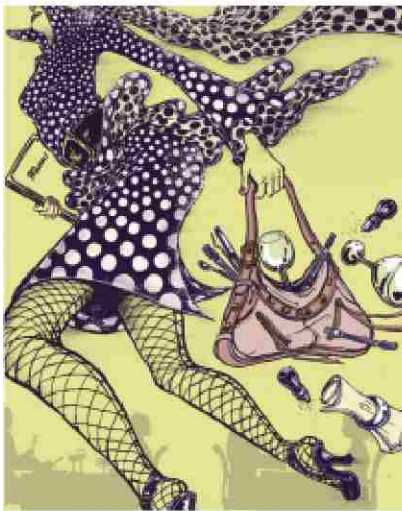


Tradicionalmente el comic trabajó con un dibujo sintético, que privilegia el aspecto informativo referencial. Pero también este gusto por la síntesis tiene que ver con el momento histórico, y el período estilístico entonces en boga, en el que nace la historieta.

La obtención de un lenguaje en relación a la historia que cuento está ligado a las sensaciones que el autor necesita generar, y en función de esto los relatos gozan de amplias formas de materializarse. El diseñador le otorga a cada personaje-objeto-lugar una carga de subjetividad, expresando mediante diferentes formas gráficas, un universo de ingredientes capaces de conmemorar, de representar de forma gráfica aquello que la historia relata mediante el lenguaje escrito.

Sin embargo, la biodiversidad es un elemento importante a la hora de determinar qué estilo sería más apropiado para tal o cual historia a narrar. La versatilidad no contradice la noción de lenguaje, en todo caso puede ser un elemento suyo; en la pintura de Picasso podemos verlo.

La historieta del uruguayo/argentino Alberto Breccia se destacó por la permanente búsqueda plástica que lo llevó, por ejemplo, a prescindir de la línea, algunas veces, y de la forma figurativa en otras, explorando texturas y tramados.



NARRATIVA GRÁFICA

EL COLOR

...cuando miramos una película observamos que hay objetos que permanecen en la total oscuridad y otros en pleno goce de luz. Vemos entonces mediante el uso de la luz objetos o expresiones que se desean destacar, nuestra atención se fija en esos puntos de atracción.

Hemos dicho ya que el color se hace presente cuando la luz posa sobre los objetos y que sin luz no existe el color. En el caso del diseño nos encontramos constantemente con el problema de poner a convivir en una página formas gráficas, ingredientes, que deben interactuar, capas que no contienen una misma jerarquía de información y que por lo tanto se le debe dar una solución de manera tal que se pueda dirigir(en cierto sentido) la lectura de una capa hacia otra, llevando y trayendo información, los tiempos de lectura, la forma y el momento de entrar en la página.

Para ello hay recursos como la posición y la escala que ayudan a estructurar el recorrido. La manipulación de las propiedades del color es otro recurso, tomando el color como luz, podemos lograr que las capas se fundan, se destaquen, que por contrastes los extremos de la página se desprendan de las secuencias secundarias. Es decir que, una vez más, el color es un recurso discursivo y que, por algún motivo, se encuentra contenido dentro de los elementos constitutivos. No permanece encerrado en una forma, sino que se expresa como nueva forma. Se presenta haciendo referencia al color como forma, como dato, como mancha, como línea, es decir como elemento que sirve a la construcción de la página: es un nuevo elemento, usado como hilo conector, como marcador, como mapa, como señalador.

LA TIPOGRAFÍA COMO IMAGEN

En este sentido se debe entender al texto como forma gráfica que está presente en una página, ya sea para expresarse como sonido, o para construir una cierta estructura en la página.

El trazo, el color de la mancha tipográfica y el peso son así elementos que se pueden manejar en relación con la composición de la que forman parte. Dentro del lenguaje del cómic la onomatopeya cumple un papel fundamental, recordemos que el cómic sufre de no poseer sonido ni movimiento, pero así mismo debe encontrar la forma de producir esas dos sensaciones.

Forma parte intrínseca del concepto de imagen, aunque su medio es la tipografía su lectura remite a un ruido, es una sensación auditiva. Por suerte no necesita ser traducida. Es la banda de sonido de esta quieta y muda película.

La onomatopeya termina resultando una variable dentro de los elementos gráficos de los cuales disponemos para producir sensaciones en el receptor. Apoyando una dirección, jugando como fondo o figura, etc.

La onomatopeya: *texto y forma que compone una totalidad junto con la imagen.*

BIBLIOGRAFÍA:

- *La forma contenida*/comics/ UBA(adaptación)

- *Comix y relatos gráficos, una historia sobre el arte del comics* / SABIN, Roger. Editorial Phaidon.

- *Apocalíticos e integrados*/ ECO, Umberto. EDITORIAL LUMEN, S.A.