

LA PÁGINA COMO EDIFICIO

Gerardo Vilches

(Universidad Europea de Madrid)

Enrique Bordes, *Cómic, arquitectura narrativa*,
Madrid, Cátedra, 2017, 410 pp. ISBN: 978-84-376-3687-0

La teoría y crítica del cómic están viviendo un buen momento en España: prueba de ello son la cantidad y calidad de las publicaciones que han aparecido en el pasado 2017. Históricamente, han sido dos los principales caminos que ha tomado el estudio de este medio. Por un lado, la vertiente lingüística y semiótica que se centra en su lenguaje; por otro, la faceta sociológica e historiográfica. *Cómic, arquitectura narrativa* puede situarse en la primera, aunque no desdeña nunca la segunda.

Enrique Bordes confiesa en la introducción de su ensayo su pasión, cultivada desde la infancia, por el cómic (p. 13), algo que, como él mismo escribe, suele ser común entre quienes nos dedicamos a su estudio. Pero Bordes además es arquitecto, museólogo y docente, de modo que su aproximación teórica, si bien es apasionada, no carece de rigor. Su punto de partida es la exploración de las relaciones entre la arquitectura y el cómic. Como reconoce el propio autor (pp. 13-14), no es la primera vez que se estudia este asunto, pero, hasta ahora, el alcance de los resultados había sido más bien epidérmico: se limitaban a mostrar cómo se habían representado obras arquitectónicas de renombre en diversos cómics. En cambio, Bordes tiene intención de profundizar y analizar cuáles son los vínculos reales entre el lenguaje de la arquitectura y el cómic. Su hipótesis es que ambos están muy cerca y que muchas de las estrategias de un arquitecto que diseña un plano se asemejan a las de un dibujante que diseña su página. El desarrollo de esta idea ofrece sobrados argumentos para corroborar su premisa.

En la bibliografía clásica sobre cómic era habitual la importación de términos más propios de la crítica de cine. El uso de denominaciones como «plano», «encuadre» o «montaje» tiene su

origen en el lenguaje cinematográfico. Existen motivos históricos que explican esta circunstancia: en los años sesenta, cuando apareció la crítica de cómic, necesitó de un lenguaje especializado que parecía que podía ser el mismo que venía empleando el cine, porque, al fin y al cabo, ambos medios consistían en contar historias con imágenes. Para reforzar aún más esta falsa sensación de proximidad bastó con atender a una realidad histórica: el cómic coetáneo, especialmente en lo que respecta al estadounidense, tenía una evidente influencia del cine de la época. Como ha señalado Santiago García en *La novela gráfica* (Bilbao: Astiberri, 2010), esto se debe principalmente a Milton Caniff, quien «trasladó a las viñetas la esencia del llamado *modelo narrativo de continuidad* de Hollywood» (2010: 98). En este modelo, el relato que se está explicando tiene una importancia central que se antepone a cualquier aspecto formal: «la viñeta es una ventana impermeable que define los límites del cuadro dibujado, y lo que sucede en ella, como lo que sucede en la pantalla, es una simulación de la realidad que centra exclusivamente toda nuestra atención» (*Ibíd.*: 99).

El resultado fue un modelo de análisis lingüístico que centraba su atención en la secuencia como elemento definitorio y consideraba a la viñeta una unidad mínima de significado, en analogía como el fotograma fílmico. Aplicado al cómic clásico podía obtener buenos resultados, como evidencia la lectura de *El discurso del cómic* (Gasca y Gubern, 1988) o *Los lenguajes del cómic* (Barbieri, 1993), pero demostraba sus carencias ante obras más experimentales o con una concepción del cómic diferente a la hegemónica. A pesar de ello, la esencialidad de la secuencia se ha impuesto, ampliamente difundida por obras divulgativas fruto de la reflexión de autores como Will Eisner con *Los cómics y el arte secuencial* (1985) y, sobre todo, Scott McCloud con *Entender el cómic* (1993), un ensayo dibujado que ha alcanzado una repercusión que sus discutibles conclusiones no justifican, en mi opinión.

Enrique Bordes continúa y enriquece esa tradición teórica; de hecho, dedica elogiosas palabras tanto al estudio de Gubern y Gasca (p. 19) como a Eisner y McCloud (pp. 22 y 23). Pero, al mismo tiempo, rompe con ella al situar en el centro del análisis los elementos diferenciales del cómic. *Cómic, arquitectura narrativa* es uno de los ensayos recientes que más seriamente ponen en duda la preeminencia de la secuencia de modelo cinematográfico y atiende, más bien, a otra realidad: la de la página como unidad visual que se diseña y es percibida por los lectores como tal: «Mientras que en un estudio de base semántica la viñeta puede ser una unidad, en este caso la página [...] es el elemento base para entender el cómic como una arquitectura» (p. 258).

Bordes no renuncia a la perspectiva histórica, y en el capítulo «Arquitectura gráfica narrativa: referentes históricos» elude explícitamente el agotador y agotado debate acerca de la definición esencialista del medio —«El debate sobre la definición de lo que es o no cómic ha producido mejores discusiones que resultados», escribe Bordes (p. 65)— y repasa los precedentes del lenguaje de comunicación visual, siguiendo, principalmente, a Roberto Bartual y su *Narraciones gráficas* (2013). Existe una evolución en sus mecanismos de cohesión y coherencia que resulta imprescindible para entender cómo narrar un relato antes del naturalismo, mecanismos como el color de los personajes —la «persistencia cromática» (p. 95)— o su tamaño, que permitían *seguir la historia* a quien conocía el código: «La narrativa secuencial va tanteando códigos que no se establecerán hasta un futuro. Los recursos son múltiples, frente al a inexistencia de convenciones establecidas, podemos ver a un mismo autor explorando distintas maneras de narrar a través de un espacio gráfico plano» (*Idem.*). En muchas de aquellas narrativas gráficas se encuentra una tensión entre los elementos arquitectónicos representados y la sección narrativa, que «se acabará codificando como viñeta, siempre oscilando entre dos polos, el de separador gráfico/*mental* y el de la representación de un espacio» (p. 94).

Una vez recorrido ese camino histórico el libro se adentra en la contemporaneidad. Y es aquí donde las reflexiones del autor se muestran más lúcidas y perspicaces. Es capaz de concebir un modelo de análisis propio, fundamentado en su tesis de partida, y aplicarlo de forma original al estudio de casos. Si es preciso recurrir a la cita, lo hace, pero no se limita a repetir lo dicho por otros. En esta parte central del libro resulta de especial significancia la figura de Chris Ware, como corresponde a su enorme importancia en las últimas décadas. Ware ha sido el gran renovador del lenguaje del cómic, precisamente por romper con la secuencialidad convencional y explorar las posibilidades de la diagramática aplicada a la narración. Entre las páginas 177 y 187 Bordes desarrolla un primer análisis del conjunto de su obra, en el que ilustra su importancia con el revelador hecho de que Thierry Groensteen —teórico francés al que Bordes referencia en abundantes ocasiones—, ante la explosiva irrupción de Ware, se vio *obligado* a reformular muchos de los postulados de su *Système de la bande dessinée* de 1999 (p. 177). Es natural que el dibujante de Omaha sea el autor más citado del libro, dada su concepción de la página como una unidad arquitectónica: «Entiende la página como una estructura geométrica de un orden superior, en la que articula distintas unidades. Y estas unidades son viñetas que, con unas pocas líneas más, devienen habitáculos para sus personajes» (p. 180). Esta idea resulta especialmente evidente en la más ambiciosa obra de Ware: *Fabricar historias*

(2014). En algunas de sus páginas, presenta secciones del edificio donde viven sus personajes, de forma que las viñetas se convierten en habitaciones y pisos.

Las coincidencias entre la obra de Ware y la creación de Francisco Ibáñez, *13 Rue del Percebe*, no pasan desapercibidas para Bordes. Antes bien, dedica varias páginas a esta última, y la considera uno de los más destacados representantes españoles de la concepción arquitectónica de la página. Sin embargo, pese a que el autor no oculta su amor por las páginas de Ibáñez, no deja que este lo ofusque y oculte el rigor histórico, tanto para señalar los muchos precedentes de un concepto que no puede tenerse por original, como para desmontar el mito de que Ware tuvo la idea para su *Fabricar historias* tras entrar en contacto con la obra del español (p. 181). Asimismo, analiza los diferentes mecanismos que ponen en juego ambos creadores para concluir: «... lo que en Ibáñez es caos y potencialidad, en Ware se convierte en pura intencionalidad» (p. 180).

Encontramos también lúcidos análisis de obras como *The Cage* (1975) de Martin Vaughn-James (pp. 162-169), *Here* (1989 y 2014) de Richard McGuire (pp. 192-201) o diversas creaciones de Marc-Antoine Mathieu (pp. 202-204), entre otras. En estos comentarios Bordes demuestra hasta qué punto los modelos de análisis convencionales resultan limitados cuando se aplican a obras experimentales; por ejemplo, alude directamente a las dudas que genera *The Cage* en lo que respecta a la tipología de las transiciones de McCloud (p. 167).

El volumen incluye un breve capítulo en el que se repasa la carrera de varios autores con formación en arquitectura y otro en el que Bordes diserta sobre las exposiciones de cómics, campo en el que tiene bastante experiencia. Finalmente, el libro se cierra con un extenso capítulo, «Un discurso», explícito homenaje a *El discurso de los cómics* de Gasca y Gubern, en el que elabora una suerte de catálogo de páginas que emplean alguno de los recursos o elementos del lenguaje arquitectónico. En este caso, los textos se limitan a presentar cada apartado, y se confía en la capacidad del lector para llevar a cabo el análisis de los diferentes ejemplos. Lo que se gana en variedad se pierde en profundidad; quizás habría sido interesante centrarse en menos muestras, pero, no obstante, se comprende la intención del autor en este último apartado.

En el epílogo de su estudio, Enrique Bordes realiza una apasionada defensa del cómic como medio narrativo pero, además, considera la arquitectura igualmente narrativa: una forma diferente de contar historias que debería tener al ser humano como centro, esté o no explícitamente presente. Al igual que sucede, por supuesto, en el cómic. Es un broche perfecto a un ensayo que puede alcanzar

toda su altura gracias a una excepcional edición de Cátedra, que no ha escatimado en reproducciones a color: 477 figuras en total. *Cómic, arquitectura narrativa* es uno de los libros teóricos sobre historieta más importantes y sugerentes que han aparecido en los últimos años en el cada vez más poblado panorama español. Y lo es, sobre todo, porque abre caminos nuevos respetando los viejos, desafía las ideas preconcebidas y nos desafía en un diálogo constante.

