

EL DISEÑO DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO: UNA PERSPECTIVA SEMIÓTICA DESDE EL OFICIO DEL DISEÑADOR GRÁFICO

CLAUDIO SARDI

1. EL CÓMIC COMO ESPACIO GRÁFICO Y LAS UNIDADES DE TRABAJO VISUAL

Texto e imagen van de la mano desde el punto de vista de la construcción inicial del tiempo y del espacio gráfico del cómic, es decir, desde la perspectiva de la producción del signo visual y sus *puestas en secuencia*. En un segundo momento, es el proceso de la interpretación de las configuraciones visuales dentro de ese “mapa” topográfico lo que puede deslindar ambas instancias.

El lector-intérprete, de acuerdo con el nivel de competencia que asume, reengancha el nivel de la producción gráfica al nivel de la lectura y fruición de las imágenes unitarias o secuenciadas. Desde el lado de la producción, quizás sea casi siempre la toposintaxis sobre la que se carga el mayor nivel de responsabilidad en cuanto *modo de construir la página* y de organizar sobre la superficie la distribución de los elementos, los textos, las figuras y trazos. Sobre esta *instancia o momento de la producción gráfica* rige normalmente un principio de efectividad evidentemente *performativo* en cuanto búsqueda de un efecto sobre el lector-observador, una *adhesión corporal y emotiva* a la vez; que, luego, esta programación performativa sea efectiva o contundente para la narración de la historia y la envoltura del lector es algo que depende de otros niveles semióticos que, aunque exteriores a la producción gráfica, forman parte de una semiótica de la lectura y de la recepción. El proceso creativo de un cómic es un proceso

semiótico en el mismo sentido de producción de signos o artificios: las decisiones y las elecciones del diseñador se pueden ubicar en los dos planos clásicos de una semiótica biplanar y multiplanar y tanto a nivel del plano del contenido como de la expresión. En este proceso casi todos los diseñadores concuerdan en la primacía de la *superficie topológica* como “problema” y primer reto de estructuración y configuración. El diseñador no sólo debe saber distribuir las viñetas dentro de las páginas, sino también tiene simultáneamente conciencia de los elementos que, desde un punto de vista técnico, usaría dentro de las mismas. Una vez visualizada y comprometida la superficie de trabajo, la distribución y organización espacial de los elementos, es la *topología de la superficie* la que se pone como el primer problema y la *materia* que debe sustentarse a través de las formas gráficas elegidas:

Los aspectos gráficos de la producción de cómics son aquellos que conciernen a la estructura general de la lámina o de la tira, los ritmos gráficos en la sucesión de viñetas y el *lettering*, es decir, el texto que ocupa el globo y las inscripciones al margen. Lo cual representa mucho: es la dirección del efecto visual de las láminas (Barbieri 1998:152).

Hay que trazar una línea divisoria entre los dos términos que hemos usado para referirnos a estos aspectos del cómic, “gráfica” y “toposintaxis”. La gráfica parece clasificar los elementos usados dentro de la composición gráfica y su *interacción* entre unos y otros. La toposintaxis es un término que abre el estudio de estos códigos y su utilización en cuanto diseño de bordes, límites y fronteras con respecto a la viñeta y su ordenamiento espacial. La “gráfica”, para Barbieri, es la “viñeta” como *contenedor virtual de la acción*, y la toposintaxis, por su parte, soporta la idea de la superación misma de sus límites o bordes como parte de la narrativa del cómic en cuanto capacidad de poder lograr que el lector trabaje en los *intersticios y vacíos* dejados por el trabajo de la producción. En este nivel, el diseñador gráfico ubica la construcción de los esquemas de interacción entre el mensaje visual y el trabajo de interpretación del lector. El diseñador gráfico no establece aquí mayores diferencias entre toposintaxis y lo que podemos denominar como *capacidad gráfica del cómic*. ¿Qué elementos aparte de la viñeta son propios del nivel de diseño de la toposintaxis? Muchos autores han dedicado extensas investigaciones basadas en la taxonomía de los códigos del cómic como bases de su lenguaje multiplanar. Diremos que las *unidades* de trabajo espacio-temporal para el diseñador son:

- La viñeta
- La didascalia
- El globo de diálogo
- La rotulación
- La onomatopeya
- La gestualidad

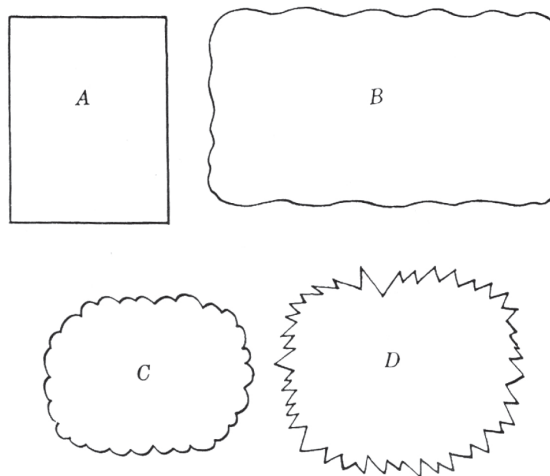
- La representación del movimiento

En este ensayo nos concentraremos en la *viñeta* y sus elementos comunicacionales.

2. LA VIÑETA

Dentro de las viñetas se produce el paso del tiempo, representando ideas, acciones y lugares, pudiendo así decir que la viñeta tiene en sí y dentro de sí los elementos esenciales del discurso del cómic. Dentro de la viñeta se produce la habilidad del dibujante para narrar, ya que la interpretación de los elementos, la disposición de las imágenes y su relación entre sí forman el discurso básico donde se construye la historia. Esta disposición pone a prueba la capacidad del dibujante/guionista para *registrar un fluir de experiencias y mostrarlo* tal como su juicio indica que debería ser captado por la vista del lecto/espectador, a través de la capacidad interpretativa que permite desglosar los eventos en momentos esenciales o *escenas congeladas* encerrándolas o disponiéndolas gráficamente dentro de la viñeta.

En general, la creación de una viñeta comienza con la selección de los elementos necesarios para la buena representación de un *momento temporal*; esto implica la mejor escogencia del *encuadre* para lograr una perspectiva que pueda expresar la intención del narrador. Por lo tanto, la viñeta no depende sólo de la composición sino también de su *coherencia narrativa*. Para esta coherencia narrativa es importante saber los medios expresivos, los ángulos, los encuadres y demás artificios de la narrativa del cómic. La viñeta como tal tiene sus capacidades gráficas y simbólicas dentro de la *gama de iconicidad* implícita en el lenguaje del cómic. Esta función de la viñeta, además de su función principal como “marco” en el cual se confinan los elementos de la narrativa, tiene la capacidad de ser usada como parte del “lenguaje” simbólico de la narratividad.



El marco de líneas rectas “A” se puede interpretar la mayoría de las veces como el presente virtual y su estado temporal, pero el simbolismo del marco puede cambiar para representar distintos puntos de vista de la narrativa. El tipo “B” representa el *flashback* o salto atrás en el tiempo y se indica por lo general alterando las líneas del recuadro de rectas a ondulantes, siendo un acto simbólico de recuerdo o del ejercicio de la memoria. Este simbolismo también se puede representar con el marco “festoneado” en el tipo “C” o como una nube, que puede significar el pensamiento de un personaje que narra el *flashback* o los pensamientos específicos del personaje en el momento. En el tipo “D” las líneas en zigzag o en forma de “ruido visual” pueden representar sonidos, emociones exageradas o elementos específicos; también existe la *viñeta sin recuadro*, el tipo “límite virtual” o tipo “E”, que genera la ilusión de un espacio ilimitado que llega hasta el borde impreso de la hoja, y que tiene un efecto de obviar de manera consciente un fondo conocido pero que no se ve. Estos son algunos ejemplos de los recursos más normales para el ejercicio de las capacidades gráficas en relación con la viñeta, tomando en cuenta que no existen reglas ni normas generales para este fenómeno narrativo visual y que esto nos da pie a una vasta capacidad interpretativa y creativa sobre las múltiples maneras de uso comunicativo del recuadro.

El *marco* o recuadro de la viñeta tiene *capacidades narrativas*, estando presente en el encuadre o incluso, llegando a *estar ausente*, el recuadro puede llegar a ser parte de la misma historia. La *variación en su forma* y capacidad puede transmitir símbolos específicos y hacer referencia a *sonidos, estados psicológicos y emociones de los personajes*, y hasta climas, contribuyendo así a la atmósfera de la página en su conjunto. Cuando el recuadro posee estas características no sólo ofrece un “escenario”, por así decirlo, al presente virtual narrativo, sino que logra involucrar al lector aún más en la narración (Eisner 1996: 48-49, subrayado nuestro).

El recuadro de la viñeta también puede servir de *apoyo estructural* sugiriendo las dimensiones de un espacio cerrado gráficamente aun sin lograr perder su capacidad de encuadrar un presente virtual. La idea de la viñeta como un *contenedor que forma parte de la estructura* sirve para involucrar al lecto/espectador desde un punto de vista *emocional*, logrando una simbiosis *entre el espacio contenido y el contenedor* (el recuadro) recreando así una significación dentro de la estructura narrativa. De esta manera, el marco de la viñeta como elemento gráfico modificable, también puede tener una función emocional reaccionando con los elementos *signícos* del lenguaje gráfico y sus narrativas (Duncan-Matthew 2009).

Hasta ahora hemos visto ejemplos de lo que puede recrear el espacio físico de la viñeta delimitado por su encuadre, pero la relación entre los marcos de las viñetas pueden tener también una interpretación narrativa toposintáctica clasificable y registrable, lo que reafirma el hecho de que estos elementos gráficos están en constante evolución, y la única limitación es el *formato* y la capacidad creativa del dibujante. Para comenzar un discurso sobre la relación entre las viñetas y el marco de manera in-

teractiva podemos hablar, en primer lugar, de *las viñetas dentro de las viñetas* o, como Román Gubern las llama, “viñetas detalle” (Gubern 1973). Este recurso, que en ocasiones resulta necesario, en los cómics funciona haciendo notar un detalle de la acción mediante la inserción de un primer plano, que vuelve más legible un detalle que de otro modo se perdería en el conjunto icónico. Esto, normalmente, podría resolverse usando una *viñeta sucesiva*, pero al insertarla dentro de la otra viñeta logra enfatizar mucho más el efecto del presente virtual del lector en ese marco de la viñeta principal que describe icónicamente la acción en su conjunto. De este modo, a través del *montaje*, se puede construir una viñeta dentro de la viñeta, donde la primera acción general posee un *encuadre amplio* y la segunda acción subsidiaria, un *encuadre reducido*.

En esta disposición de los elementos, el emisor confía en la *cooperación táctica del receptor* para entender el mensaje. Este tipo de cooperación textual parece casi exclusiva del cómic. A partir de este tipo de tácticas gráficas entre el dibujante y el público, se logran crear los géneros.

En los cómics hay dos tipos de posibilidades de *encuadre* para la disposición de las viñetas: una posibilidad es la *página entera*, la que puede ser una gran *macroviñeta* o el espacio en el cual figuran una serie de viñetas, siendo, ambos, instrumentos de *control de la narratividad y el ritmo de la historia*, un *arte secuencial* por excelencia. Tradicionalmente, las unidades gráficas del cómic se logran a través de tipos de formato; en principio, como se puede apreciar en la historia del cómic, se usó la *página dominical* en el formato de prensa. Luego se recurre a la *tira cómica* y luego nace el formato *comic book* o cómic álbum. Las reducidas dimensiones de la tira cómica, que normalmente posee de tres a cinco viñetas, impiden *grandes juegos toposintácticos*, lo que genera esquemas de rigidez estructural en lo que se refiere a la cantidad y dimensión de las viñetas. Estos formatos suelen entrar generalmente en los cómics humorísticos, que prefieren trabajar con *frases inteligentes* y temas que se desarrollen en poco tiempo. Por lo tanto, la tira cómica no aporta demasiado desde un punto de vista de la toposintaxis, así que nos referiremos al formato *comic book* dentro del nivel compositivo.

La forma “tradicional” de la viñeta es rectangular o cuadrada, y la toposintaxis básica o tradicional está constituida, la mayoría de las veces, por viñetas rectangulares organizadas en tiras horizontales y normalmente se juega dentro de ese esquema con el ancho y la altura de las viñetas rompiendo así la regularidad de la tira.

La necesidad del *comic book* de romper con los esquemas de las tiras cómicas viene directamente relacionada al tamaño de impresión que se tenga a disposición. Las láminas del cómic venían publicadas en los periódicos en un formato de prensa o en un formato *tabloide*, lo cual daba bastante espacio compositivo y daba pie al artista para lograr formatos horizontales con un buen desarrollo narrativo. Mientras que, por lo general, el *comic book* tiene un formato reducido y ofrece otras alternativas. Con respecto a este punto, Barbieri nos dice:

Disponer de más espacio para cada viñeta significa naturalmente cuidar mejor el dibujo y la espectacularidad de cada imagen. Significa una pequeña victoria de lo visual sobre lo puntualmente narrativo (...). La elección del planteamiento gráfico está ligada además a la elección del tipo de encuadre a privilegiar (Barbieri 1998: 156).

Así, las toposintaxis dinámicas juegan y permiten, en lo vertical de las viñetas, la encapsulación de momentos esenciales, logrando dar un ritmo de lectura acorde a la intención secuencial. En la narrativa del cómic y en relación con la música y la poesía, hablamos del “ritmo” empleado en el cómic a través de la interpretación del lenguaje textual y de la distribución de las viñetas en la página y sus secuencias. Dentro de las capacidades del ritmo también existen otros elementos de código que podemos citar para explicar cierto tipo de técnicas que favorecen la intención narrativa.

3. LOS “RACCORDS”

El *raccord*, un término proveniente del cine y del verbo francés *raccorder*: unir, juntar, enlazar (Burch 1980), describe la capacidad de lograr una continuidad entre dos viñetas consecutivas. Al igual que el “*travelling lateral*” en el cine —que se usa para representar un espacio consecutivamente extenso que desborda los límites del encuadre—, los *raccords* logran que el extremo derecho (o inferior) de una primera viñeta sea continuado por el espacio representado en el extremo izquierdo (o superior) de la viñeta consecutiva. Estos efectos, tanto en el cine como en el cómic, producen el efecto de la continuidad espaciotemporal, produciendo una ilusión de movimiento y rompiendo un poco el sistema de encapsulado de los eventos, respetando la viñeta y el encuadre como elemento sustancial de la sintaxis. El pionero de este procedimiento gráfico fue el admirado Winsor McCay con su personaje más famoso, *Little Nemo*.

Mencionamos, aquí también, el “solapamiento”: los solapamientos se producen como una variación del *raccord* pero usando el recurso de la intrusión de elementos de una viñeta a otra, traspasando así los límites fronterizos e “invadiendo” otras viñetas con una intención narrativa.

4. EL “SPLIT-PANEL”

Este recurso de la viñeta se produce gracias a la creación de ilusión del *cerramiento* que produce una subdivisión del espacio dentro de una viñeta. Esta representación es usada para narrar eventos que se producen en el presente virtual pero en *dos lugares distintos*. Así, por ejemplo, una conversación telefónica puede ser vista desde ambas localidades en un solo momento esencial. Este recurso, también adaptado del *split screen* o pantalla partida usada en el cine y la televisión, ha transformado la viñeta y el cómic transmutando su denominación en la de *split panel* (Eisner 1996).

Para redondear, mencionaremos ahora otros términos usados en el cómic.

5. “SPLASH-PAGE”

Este término se le da a la *primera página de un cómic*, que funciona como de introducción a una historia y en muchas historietas esta macrounidad sintagmática funciona como texto-anticipador de las capacidades narrativas del resto del cómic. Esta página, al igual que una portada, se debe realizar de tal manera que logre captar la atención del lector y lo prepare creando un ambiente para el desarrollo de la historia. Normalmente, la *splash page* tiene componentes ilustrativos de gran factura, ocupando todo el espacio impreso de la página en una macroviñeta y por lo general se convierten en las páginas predilectas de las recopilaciones de los *Art-books*. Su relación con la portada del cómic es muy estrecha, sólo que tiene un exponente gráfico menos sobrecargado, ya que no tiene que exponer elementos tipo “código de barras”, “logo-tipo de la empresa” y puede presentar variantes del título. Su relación con el póster en el diseño gráfico es notable y funciona bajo las mismas reglas de código.

6. LA MACROVIÑETA

Hay que tener en claro que la página, como elemento del cómic, funciona de *contenedor* –al igual que la viñeta– y de manera contextual. La página siempre cumplirá la función básica de una viñeta, la de *encapsular momentos esenciales*, pero también, implícitamente, cumple un efecto temporal, al producir una *pausa* en la lectura cuando se pasa de una a otra página. El artista debe entender esto ya que siempre puede ser una posibilidad para controlar la atención del lector, jugando tanto con la retención como con la atención. La posibilidad de *usar la página física como marco* puede crear un juego de elementos parecidos al de *la viñeta dentro de la viñeta* y puede crear muchas posibilidades gráficas, disponiendo de un gran espacio y una distribución de elementos libres en una toposintaxis dinámica, logrando así crear *fondos comunes para la acción* o todas las acciones que se produzcan dentro de la capacidad virtual de la página (Eisner 1996; Stan 1978).

7. UNA MIRADA AL TRABAJO SEMIÓTICO EN EL CÓMIC

Los diseñadores gráficos dedicados al cómic concordamos con los estudios teóricos actuales que consideran al *espacio de la página y a su secuencialidad* como la base sustancial de diseño: de tiempo y de espacio, de acciones a cargo de personajes o entes análogos, de la representación de objetos, de movimientos y *dinámicas de enlace*. Pero se trata de una base de partida que guarda una *paradoja valiosa*. Por un lado, cada superficie de trabajo tiene borde y límites materiales (así sean luego digitalizadas y procesadas para otros soportes y medios no analógicos) y este espacio primero es el *reto* para construir una narrativa que debe *acelerarse, retardarse* o procurar lo que podríamos denominar como la recreación perceptiva de un *tiempo estándar*. En efecto:

¿cuál es el tiempo normal en que tarda un cuerpo en caer al suelo luego de recibir un impacto de bala, un empuje? Es aquí donde interviene el concepto de la *duración psicológica* de cada acción (o interacción) que el dibujante puede crear. Y para ello dispone fundamentalmente de la página como formato y del diseño de la viñeta, del cuadro o encuadre como una serie de posibilidades abiertas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D. (1998) *Los lenguajes del comic*. Barcelona: Paidós.
- BÛRCH, N. (1980) *La praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- DUNCAN, CH. y MATTHEW, S. (2009) *The Power of Comics*. Nueva York: Continuum International Publishing Group.
- EISNER, WILL (1985) *Comics & Sequential Art*. Garland-Texas: Poorhouse Press.
- (1996) *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Garland-Texas: Poorhouse Press.
- GUBERN, ROMÁN (1973) *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- LEE, STAN (1978) *How to Draw Comics the Marvel Way*. Nueva York: Simon & Schuster.
- MANGIERI, R. (2010) *Imagoletragrafía*. Mérida: ULA.