

Tema 3 Parte B

Introducción al pensamiento gráfico

Cuando se habla de literatura, el concepto de alfabetización visual parece aludir, antes que nada, a la necesidad de generar herramientas o competencias que nos permitan enfrentarnos a la lectura de libros ilustrados o a narraciones elaboradas a partir de lo que uno de los grandes maestros del cómic de todos los tiempos, Will Eisner, llamaba «arte secuencial» (Eisner, 2002), es decir, modo de hacer típico de las obras cuya narrativa se sustenta sobre la hibridación de texto e imágenes dispuestas en secuencias. Nosotros aquí vamos a proceder de dos maneras: por una parte, partiremos del hecho de que el concepto de alfabetización visual rebasa los límites de lo puramente literario hasta un punto en que, de tener alguna aplicabilidad, esta se extendería hasta otros medios como la fotografía, el cine, los videojuegos o lo que aquí vamos a denominar literaturas gráficas; por otra, y aunque esto tal vez anule lo anterior, cuestionaremos la idea misma de alfabetización visual, abogando por desplazarla en favor de la de ficción visual (un concepto que, ni que decir tiene, vamos a presentar conforme a la idea transversal de ficción que hemos expuesto en el apartado anterior).

1. ALFABETIZACIÓN VISUAL

El concepto canónico de alfabetización visual, casi en la misma forma en que fue propuesto por Debes en 1969, ha tenido cierto seguimiento en España (Encabo & Jerez Martínez, 2013; Arias Villamar, Revuelta & Rivera Míeles, 2021). El mero hecho de que hablemos de «alfabetización» ya delata que hablamos de un concepto que se estableció en su momento a partir de la traslación de los procesos humanos de adquisición del código lecto-escritor a otros códigos más cercanos a lo gráfico y lo icónico. A partir de Debes (1969), hablamos de alfabetización visual para referirnos al conjunto de competencias visuales que una persona puede desarrollar al ver, adquirir e integrar otras experiencias sensoriales. La alfabetización visual se considera un desarrollo fundamental para el aprendizaje humano normal, en tanto permite a las personas discriminar e interpretar las acciones, objetos, símbolos (naturales o no) que se encuentran en su entorno. A través del uso creativo de estas competencias, un ser humano puede tanto comunicarse con los demás como comprender y disfrutar las obras maestras de la comunicación visual.

1.1. Concepto de alfabetización visual

En esta línea, el de alfabetización visual ha sido definido (Borges, 2012, p. 269) como un concepto relacionado con ciertas capacidades humanas. Capacidades que se entienden en un doble sentido: por un lado, como capacidad biológica para ver y reconocer una expresión visual como tal; por otro, como capacidad para identificar, interpretar y comunicar el contenido específico visual y su significado. Por ello, en la propuesta de Borges (2012), estas capacidades se componen de tres niveles cuando se asocian a la alfabetización visual: en un primer nivel, se trataría de identificar una expresión visual como tal; en un segundo, de interpretarla; y en el tercer nivel, de organizar ese nuevo aprendizaje con el fin de aumentar nuestro conocimiento y nuestra capacidad de comunicarnos. En algunas definiciones, la asimilación de lo gráfico desde las categorías de lo lingüístico llega a ser tal que hay quien define incluso la alfabetización visual como la adquisición de una sintaxis de la imagen (Dondis, 2017), aunque otras aproximaciones adopten una perspectiva algo más autónoma. Así, para Bel Martínez, Colomer Rubio y Valls Montés la alfabetización visual se entiende como un «conjunto de habilidades que permiten leer, comprender, utilizar y crear imágenes de forma crítica» (2019, p. 356). Otros autores (Chun, 2009) también introducen este matiz crítico, si bien es cierto que en ningún momento se deja de hablar, en el fondo, de «leer» imágenes.

De hecho, hay una manera de afrontar la «alfabetización visual», ya no a imagen de la alfabetización tradicional, sino como soporte que contribuye a esta, lo que genera una serie de ideas y tendencias tan imprecisas como poco cuestionadas: una de ellas, la de que la aproximación a las palabras se produce a través de la imagen, es decir, interpretando «textos visuales» que contribuyen

a la formación lectora de la primera infancia (Arizpe & Styles, 2004; Borda Crespo, 2018; Aranda, 2021) e integra, para los niveles de Secundaria, las literaturas gráficas en la clase de lengua (Angelotti, 2007; Chun, 2009). Sin embargo, también nos encontramos con quienes cuestionan la idea de que nuestra relación con lo visual constituya exactamente una «alfabetización». Veamos.

Hay, no obstante, quienes ponen en duda la idea de que nuestro aprendizaje de lo visual constituya exactamente una «alfabetización».

1.2. Cuestionamientos del concepto

Para ello se subrayan las diferencias radicales entre el lenguaje gráfico y el verbal (Valdés de León, 2012), aunque no solo. La gran ilustradora y narradora Ana G. Lartitegui cuestiona de este modo lo que decimos cuando hablamos –por lo general, sin pensarlo demasiado– de «leer imágenes»:

A menudo oímos decir que la imagen es un lenguaje y que los enunciados visuales pueden leerse y que siguen incluso una gramática y una sintaxis. No son pocos los estudiosos que afirman que la ilustración es un lenguaje que sigue sus códigos y que es necesario estar introducido en ellos para interpretar, lo cual es en parte cierto. Pero, ¿se puede hablar de «lectura de imágenes» sin caer en equívocos? Cuando intento pensar en qué consistiría esa «lectura» y qué habría para «leer» en una imagen, me invade la sensación de que algo no termina de encajar, ya que (...) el medio visual desencadena estructuras mucho más complejas y ambiguas de lo que un código como el lingüístico permite. Los teóricos de la imagen nos previenen contra la transferencia pura y simple

de la terminología lingüística sobre la teoría de la imagen advirtiéndole que la aplicación de los conceptos de ésta sobre el dominio visual «conlleva el riesgo de no ver más que lo que se lee». (Lartitegui, 2014, p. 36)

A razones como las que expone Lartitegui se deberá el que, en las propuesta de análisis que incluimos como ejercicio al final de este documento, busquemos sobre todo profundizar en los discursos que nos proponen los diferentes documentos, en lugar de centrarnos en desentrañar la supuesta sintaxis o la más que cuestionable gramática que los sostiene. Esa es la razón por la que hemos empezado este tema proponiendo una teoría transversal por la ficción. Entendida como proscripción de los espacios muertos y como concentración de intensidad sobre un espacio significativo *por* y *para* una mirada exegética, la ficción puede desarrollarse en diferentes medios sin necesidad de entenderse como procedimiento cuya hilazón discursiva –cuyo *logos*, podríamos decir sin miedo– no pase necesariamente por la asimilación de los códigos gráficos desde las categorías gramaticales o sintácticas que otorgamos a la palabra en una cultura logocéntrica.

De algún modo, incluso en los momentos en los que se habla de «leer» imágenes, olvidamos que los códigos gráficos tienden a ser algo más que un mero acompañamiento de los textos literarios, especialmente cuando nos referimos a las literaturas gráficas. Otra gran ilustradora, la coreana Suzy Lee, autora de algunos de los álbumes más hermosos y clarividentes que ha dado el medio, reflexiona sobre su trabajo en *La trilogía del límite* de este modo:

Aunque quizás dependo de la capacidad de leer imágenes, un álbum ilustrado sin palabras solo es una de las numerosas formas que puede adoptar

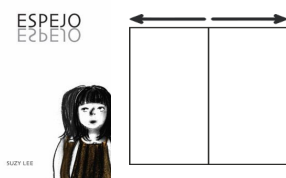
un álbum ilustrado. En uno bueno, una historia y la forma en la que está expresada encajan a la perfección como el tejido externo y el forro en un traje bien confeccionado. Incluso da la impresión de que sin esa forma de expresión concreta, esta historia no podría existir. La «forma de expresión» no se refiere simplemente a las palabras o a las imágenes, sino a todos los métodos que pueden transmitir el mensaje al lector de forma efectiva: la forma en que se combinan las palabras y las imágenes, el estilo y la estrategia de las imágenes, la forma del libro y la dirección en la que se pasan las páginas, etcétera. El artista piensa en cómo contar la historia de forma óptima y simplemente selecciona entre las ventajas y los efectos que puede ofrecer cada tipo de formato de álbum ilustrado. (Lee 2014, pp. 142-144)

Para quienes no conozcan la trilogía de Lee, conformada por tres álbumes silentes que recomendamos entusiastamente, *Espejo* (Barbara Fiore, 2008), *La ola* (Barbara Fiore, 2008) y *Sombras* (Barbara Fiore, 2010), diremos que el «límite» al que se refiere la autora al nombrar la tríada es el límite de la propia página, tanto el externo como el interno que separa la doble paginación, de modo que Lee juega a explorar lo que sucede cuando este se convierte en un elemento narrativo más, ya sea porque se aborde el formato libro en su condición especular,¹ apaisada,² o, por supuesto, a modo de calendario.³ Algunos de los cuestionamientos más interesantes que se han hecho del concepto de «alfabetización» aplicado a los códigos gráficos no provienen, como podemos ver, del ámbito de la teoría.

Con todo, si a veces nos valemos del término «alfabetiza-

1.3. El prejuicio logocéntrico

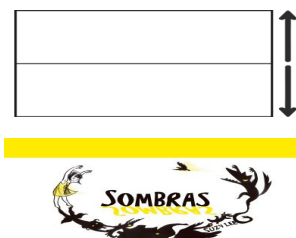
¹ Especular:



² Apaisado:



³ Calendario:



ción» es solo por convención. Una cosa es que aquí cuestionemos su idoneidad en relación a los diversos elementos gráficos y otra muy diferente ignorar la proliferación con la que parece estar siendo aceptado en los últimos tiempos, donde incluso puede que exista un abuso de tal concepto. Hablamos hoy de todo tipo de alfabetizaciones (digital, medioambiental, financiera, etc.), pero no siempre reparamos en que con ello tendemos a reproducir hasta la saciedad el prejuicio logocéntrico, según el cual el destino más alto de una cultura sería la adquisición reglada del código letrado. Las sociedades modernas se sustentan sobre la primacía que otorgan a la escritura sobre, por ejemplo, la oralidad. No entramos a valorar si esto es malo o bueno, pero sí creemos que es importante señalar que opaca y empobrece la posibilidad de aceptación social de otro tipo de discursos.

No es casual, por ejemplo, que los cómics en su momento –e incluso ahora, si pensamos en el *manga* japonés– hayan sido mirados históricamente con desconfianza. Aunque ahora hablemos de un producto cultural bastante prestigiado, durante varias décadas el cómic fue visto, en el mejor de los casos, como una especie de subproducto narrativo de escasa calidad para adolescentes; en el peor, como la causa de todos los males y las violencias sociales, o directamente como un elemento corruptor de la juventud (Fernández Sarasola, 2019). De hecho, hay un episodio bien conocido y, a su modo, bastante revelador: solo cuando, en 1978, Will Eisner decide titular como «novela gráfica» el que quizá sea su cómic más famoso, *Contrato con Dios* (Norma Editorial, 2017), toda una obra maestra, el cómic empieza a venderse en librerías convencionales junto a otros tipos de literatura, en lugar de restringirse, como sucedía hasta ese momento, a los establecimientos especia-

lizados (la *comic store* en el ámbito anglosajón; el quiosco, en España). El propio Eisner no ocultaba que en ese estratagema se cifraba una maniobra comercial para introducir al cómic en los circuitos culturales de prestigio. En literatura atribuimos, en todo caso, un papel subordinado a la imagen frente al texto. Por eso hemos podido leer, en un libro bastante reciente, defensas tan cuestionables de las ilustraciones de los libros infantiles como esta:

Las imágenes son fundamentales para los cuentos infantiles, especialmente durante la primera infancia cuando se produce el aprendizaje lingüístico y, en la segunda, cuando se automatiza el desarrollo del pensamiento simbólico en la mente del niño. La regla de oro será «a menos edad, abundantes imágenes grandes y pocas palabras», «a más edad, menos imágenes y más palabras». (Aranda, 2021, p. 168)

Solo hay un problema con esto: que en el arte de la ficción no hay –no debería haberlas– reglas de oro. Por ello nosotros vamos a partir, en coherencia con la teoría transversal de la ficción que ya hemos expuesto, de un concepto de ficción gráfica que considere la necesidad de incorporar a la didáctica de la literatura el aprendizaje y adquisición de los códigos visuales, pero sin que ello pase necesariamente por la idea de «alfabetización».

Así pues, recordemos: para nosotros la ficción es la construcción sostenida de un tiempo intenso que proscribe los espacios vacíos de la vida cotidiana, de un tiempo pleno, sobre un espacio significativo *por y para* una mirada exegética. Dado que hablamos de incorporar códigos gráficos, hemos de empezar por ocuparnos de delimitar bien los conceptos por

2. CONCEPTOS BÁSICOS

los que nos vamos a guiar.

2.1. Algunas precisiones conceptuales

¿Es lo mismo hablar de narrativa gráfica que de narrativa transmedia? ¿Y hacerlo de narrativa transmedia que de narratología cultural? ¿Significa lo mismo narrativa gráfica que ficción gráfica? La bibliografía disponible a este respecto nos ofrece una amplia gama de conceptos, todos con sus fortalezas y todos con sus falencias también. En este tema vamos a partir, como ya se habrá supuesto, del concepto de ficción gráfica, pero eso no significa que debamos pasar por alto otras posibilidades, de las que nos ocupamos a continuación.

2.1.1. Narratología cultural

El concepto de narratología cultural lo emplea Baetens (2018), para insertar la narrativa gráfica (concepto del que nos ocuparemos un poco más adelante) dentro de un campo más amplio, al que llama narratología cultural, que incluiría los estudios de cine como subcampo específico. Quizá esta idea puede ampliarse con el concepto de narratología como herramienta heurística que propone Mikkonen (2017), quien distingue entre dos instancias: la interpretación adecuada de textos y obras narrativas, en la que el objetivo del análisis es relacionar el texto narrativo con contextos específicos de significado; y la narratología, donde el objetivo del análisis pasaría por relacionar el texto narrativo con contextos específicos de significado también, pero con el propósito de, a continuación, cifrar su valor en la forma en que este acto enriquece la interpretación y comprensión de obras narrativas particulares.

2.1.2. Narratología transmedia

Dediquemos antes que nada algunas líneas al concepto de medio, que como todos los que se dan por hechos no siempre queda del todo claro. Hay quien opina que el medio es una especie de contenido que puede alojar cualquier número de elementos. En el caso del cómic, McCloud (1993) alude a un contenido que puede integrar cualquier número de ideas e imágenes. Con todo, lo más probable es que ese concepto nos lleve a confundir el medio con el formato. En todo caso, el medio es un formato de formatos, como ya hemos visto que de alguna manera nos enseña Suzy Lee (2014) cuando nos muestra cómo trabaja el álbum, algo que se extiende a la configuración particular de este (Castagnoli, 2017) y a las limitaciones que implica su edición (Squillonni, 2019). En el fondo, el concepto de medio, involucra sin duda aspectos que trascienden al formato. Hay quien define, por ejemplo, la novela gráfica como un medio (Baetens & Frey, 2015) a partir de cuatro criterios: forma, contenido, formato de publicación y aspectos de producción y distribución. Eso, pensamos, vale para la novela gráfica, pero no solo. Y también quien considera (Mikkonen, 2017) que el medio es un sistema de comunicación e información que tiene un cierto soporte material y está definido por un conjunto de prácticas sociales asociadas, como las convenciones de lectura, los géneros, los formatos de publicación y los canales de distribución. En nuestra opinión, diríamos que el medio no es un género ni un formato, sino una suerte de continente de géneros y formatos. Así, por ejemplo, el medio álbum, si lo consideramos desde la perspectiva de los géneros, observaremos que acoge álbumes poéticos, narrativos, teatrales y hasta ensayísticos. El medio cómic, por su parte, acoge también diferentes géneros narrativos

y hasta líricos, como sucede con el reciente –y espléndido– *Por culpa de una flor* (Blackie Books & Apa Apa Cómics, 2023), de María Medem, sin dejar de incorporar propuestas independientes y difícilmente clasificables. En suma, un medio tampoco se define por el contenido, sino por ser, insistamos, lo que da soporte y condiciones de existencia (desde la producción a la distribución) a ese contenido. La clave está en esas prácticas sociales que lleva aparejadas un medio, tal como hemos visto que señala Mikkonen (2017): desde las claves de lectura que nos demanda (como lo que más adelante vamos a llamar «cierre» –*closure*– en el cómic) a sus medios de producción (que implican el uso de materiales y técnicas específicas), pasando por los canales de distribución (existentes en función del público objetivo al que un medio va dirigido: desde las tiendas de cómics a las salas de cine o las aplicaciones de *streaming*, etc.) y las comunidades lectoras que generan (y que reciben y organizan esos materiales desde diferentes perspectivas lectoras).

A partir de aquí, el concepto de narratología transmedia lo encontramos en algunos autores que ponen el foco en el estudio de la narrativa a través de los diferentes medios. Así, por ejemplo, esta disciplina se presenta como un intento de establecer un marco de estudio de la narrativa considerada a partir de una disciplina que se extiende de manera transversal por una diversidad de medios, de modo que los estudios académicos se centren en cómo las limitaciones y las características asociadas con medios particulares pueden afectar el diseño e interpretación de la narrativa en general (Gardner & Herman, 2011). Como señala Thon (2016), aquellas aproximaciones narratológicas que pueden aplicarse a diferentes medios están principalmente interesadas, no en los medios narrativos en sí, sino en los fenómenos transmediales que

se manifiestan a través de una variedad de medios narrativos. Mikkonen (2017), por su parte, utiliza el concepto para aludir a los sistemas de historias que involucran una producción a gran escala en los diversos medios, de modo que la narratología pueda permitirse investigar la transferibilidad de las narrativas entre diversos medios, preguntándose cómo el medio afecta la forma y el significado narrativo y cómo un medio dado puede estar equipado para llevar a cabo ciertos tipos de funciones narrativas en lugar de otros. Schiller (2018, pp. 97-98) ofrece una definición que pasa por considerar narrativa transmedia a algo que hace referencia a un conjunto de fenómenos que abarca diversos aspectos, incluyendo nuevas formas de contar historias y narrativas complejas dentro de un contexto cultural en el cual las redes sociales, la conectividad, las culturas de fans y el intercambio de información en línea desempeñan un papel importante, al igual que el uso de estrategias de marketing y de modelos de negocio adecuados para dirigirse a las audiencias en el mundo digital. Las tecnologías inteligentes, señala Schiller, están ampliamente disponibles para facilitar dichos procesos, de modo que generan un nuevo *corpus* de historias extensas que va más allá de la narración tradicional (la *fan fiction*, por ejemplo) y que problematiza las nociones tradicionales de autoría, lo que confiere una mayor agencia a las culturas fans y pone un nuevo énfasis en la autoría colaborativa.

Este es un concepto que tiene muchas aristas y que ha ido ganando poco a poco terreno en el ámbito

2.1.3. Narrativa gráfica

académico. A comienzos de este siglo, algunos trabajos (Chute & DeKoven, 2006) todavía observaban que la academia estaba en proceso de ponerse al día en este aspecto, si

bien en el ámbito de las humanidades iba ganando popularidad (Chute, 2008). Hoy por hoy, contamos con algunas definiciones que pueden considerarse canónicas. Para Baetens (2018), la narrativa gráfica es un término que designa el uso narrativo de fotografías o dibujos dispuestos secuencialmente, a menudo acompañados o realzados por leyendas, globos de diálogo y otros elementos verbales. Para Chute & DeKoven (2006), sería aquella narración que realiza su trabajo a través del dibujo, de modo que puede decirse que ofrece un lenguaje narrativo que se nos muestra intrincadamente en capas: el lenguaje de los cómics, que comprende lo verbal, lo visual y la forma en que estos dos modos representacionales interactúan en una página.

Quizá deberíamos no perder de vista que existe un sentido restrictivo y otro amplio del concepto. En sentido restrictivo, la narrativa gráfica suele ir asociada a los cómics y las novelas gráficas. De hecho, se entiende que la narrativa gráfica es un componente de estos, toda vez que son medios, como señala Chute (2008, p. 452), altamente texturizados en su estructura narrativa, en los que se mezcla lo visual y lo verbal, obligando al lector a completar los vacíos entre paneles en su búsqueda de significados. Hay quien emplea el término narrativa gráfica por preferencia al de novela gráfica (Chute & DeKoven, 2006), porque la narrativa gráfica abarca una variedad de obras narrativas que va más allá del concepto mismo de novela. En sentido amplio, se va un poco más allá incluso de lo que nosotros llamamos literaturas gráficas (es decir, aquellas producciones de la ficción gráfica que, a diferencia de lo que sucede con el cine o la fotografía, conservan de un modo u otro su vinculación con el formato libro, tal como sucede con medios como el álbum, el cómic o la fotonovela). Aquí entraríamos ya en ese terreno antes visto de la narratolo-

gía cultural que señalaba Baetens (2018), y en el que también inserta la narrativa gráfica Mikkonen (2017). Por su parte Gardner & Herman (2011) utilizan el término narrativa gráfica para referirse a un campo de estudios hibridizado, lo que de nuevo nos llevaría a esa ya aludida narratología transmedia que intersecciona, en tanto teoría narrativa, con el mundo del cómic de manera beneficiosa para ambos campos.

Pero la pregunta que se nos impone aquí no puede ser otra: ¿son equivalentes los términos «narrativa gráfica» y «ficción gráfica»?

El hecho de distinguir entre ambas instancias nos resuelve un problema, toda vez que si ambos términos se usan in-

discriminadamente dan lugar a confusión. En nuestra aproximación vamos a preferir el término «ficción» al más extendido de «narratología», que está en la base de los ya vistos de narratología cultural, narratología transmedia y narrativa gráfica. Sin resultar imprecisos, el gran problema ante el que esto nos sitúa es que todos estos términos parecen orientados a favorecer desde su propia denominación un género concreto, el narrativo, frente a otros que también encajarían dentro de nuestra idea de ficción, como el poético, el teatral e incluso el ensayístico. Por eso nosotros vamos a fijar el concepto de ficción gráfica para, a partir de él, proponer el análisis de documentos culturales surgidos de otros medios no relacionados en modo alguno con la percepción tradicional que se tiene de la literatura (en concreto, la fotografía y el cine) o relacionados con ella de un modo no del todo estricto (en concreto, las literaturas gráficas).

Por tanto, la narrativa gráfica tiene que ver

2.2. ¿Narrativa gráfica o ficción gráfica?

con aquellos formatos que, dentro de lo que vamos a denominar ficción gráfica, se nos presentan como esencialmente narrativos, ya estén apegados al formato-libro, como sucede con las literaturas gráficas, o no apegados a tal formato, como sucede con el cine, la fotografía o el videojuego, medio del que pensamos que habrá que ocuparse en futuras ediciones de este curso. Su limitación proviene del hecho de que no necesariamente forman parte de ella las producciones que tienen un carácter lírico, ensayístico o teatral. Por oposición a él, en el próximo apartado definiremos el concepto de ficción gráfica, aunque ya anticipamos un hecho decisivo que vamos a justificar enseguida: toda narrativa gráfica es ficción gráfica, pero no toda ficción gráfica es narrativa gráfica.

3. LA FICCIÓN GRÁFICA

Vayamos concluyendo ya, pues lo más interesante de esta lección será la propuesta de actividades para el análisis con la que vamos a cerrar este documento. Podríamos sintetizar todo lo anterior diciendo que

la ficción gráfica es el término que nosotros, aun reconociendo la vinculación que para mucha gente puede tener con la idea –aquí cuestionada– de «alfabetización visual», preferimos considerar no desde esta perspectiva «alfabetizadora», sino desde la teoría transversal de la ficción que hemos expuesto en el primer documento de este tema.

La ficción gráfica incluye todos los medios que adoptan como componente esencial el elemento gráfico. Como se podrá concluir con facilidad a partir de lo ya expuesto, dichos medios pueden estar apegados de un modo u otro al formato libro, como sucede en el caso de las literaturas gráficas. El álbum, todas las formas de cómic imaginables (desde la llamada «novela gráfica» al tebeo

español) o las hoy no demasiado frecuentes fotonovelas, por ejemplo, necesitan del formato libro para su producción y son como son porque, en origen, estuvieron asociadas a él, aun cuando hablemos de libros digitales. Pero también, por supuesto, la ficción gráfica acoge con frecuencia medios que no nacieron apegados en modo alguno al que estamos llamando formato-libro, como sucede con el cine, la fotografía o el videojuego, que cada vez más reclama su legitimidad como forma de ficción gráfica. Es decir, dentro de la dicción gráfica entrarían todas aquellas producciones que se han conceptualizado como narratología cultural (Baetens, 2018) o narratología transmedia (Gardner & Herman, 2011). Lo que pasa es que estas dos últimas etiquetas, en concreto, nos resultan problemáticas por dos motivos: la llamada narratología cultural que propone Baetens partiría de la narrativa gráfica para insertarla en un conjunto más amplio de medios que desembocaría en el cine, pero siempre subrayaría como elemento transversal el componente narrativo; la llamada narratología transmedia de la que hablan Gardner & Herman propone una visión de las narrativas que sería transversal para los diferentes medios técnicos, lo cual es algo un poco más interesante, pero sigue poniendo el acento en el género narrativo como hilo unitario, esta vez, además, tejiéndolo sobre el cañamazo de un componente más, el medio, que no necesariamente tiene por qué resultar prioritario ni esencial con respecto al componente que nosotros consideramos común más allá de él: el carácter de ser productos de la ficción, en el sentido que en este tema le hemos otorgado al término, que se valen de elementos gráficos para poder existir tal como son.

Y ahora juguemos un poco.

BIBLIOGRAFÍA

- Angelotti, M. (2007). Graphic Lit. *World Literature Today*, 81(5), 4.
- Aranda, J. C. (2021). *El arte de contar un cuento*. Berenice.
- Arias Villamar, J., Revuelta, F., & Rivera Mielles, A. B. (2021). Alfabetización visual. *Actas de Diseño*, 37, 142-147. <https://doi.org/10.18682/add.vi37>
- Arizpe, E., & Styles, M. (2004). *Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales*. Fondo de Cultura Económica.
- Avgerinou, M., & Ericson, J. (1997). A review of the concept of Visual Literacy. *British Journal of Educational Technology*, 28(4), 280-191.
- Baetens, J. (2018). Stories and Storytelling in the Era of Graphic Narrative. En I. Christie & A. van den Oever (Eds.), *Stories* (pp. 27-43). Amsterdam University Press.
- Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The Graphic Novel. An Introduction*. Cambridge University Press.
- Bel Martínez, J. C., Colomer Rubio, J. C., & Valls Montés, R. (2019). Alfabetización visual y desarrollo del pensamiento histórico: Actividades con imágenes en manuales escolares. *Educación XX1*, 22(1), 353-374. <https://doi.org/10.5944/educXX1.20008>
- Borda Crespo, M. I. (2018). *Frederick de Leo Lionni; una propuesta didáctica de alfabetización visual para Educación Infantil*. En E. Aberasturi-Apraiz, A. Arriaga Azkarate, & I. Marcellán-Baraze (Eds.), *Arte, ilustración y cultura visual. Diálogos en torno a la mediación educativa crítica dentro y fuera de la escuela* (pp. 133-138). Universidad del País Vasco.
- Borges, M. (2012). El papel de la ilustración en la alfabetización visual. En H. Barbosa & J. Quental (Eds.), *2nd International Conference. Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. Creative Processes and Childhood-Oriented Cultural Discourses* (pp. 268-272). Universidade de Aveiro.
- Castagnoli, A. (2017). Sobre el origen del «álbum». *Peonza. Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, 120, 5-9.
- Chun, C. W. (2009). Critical Literacies and Graphics Novels for English-Language Learners: Teaching *Maus*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53(2), 144-153.
- Chute, H. (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA*, 123(2), 452-465.
- Chute, H., & DeKoven, M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. *Modern Fiction Studies*, 52(4), 767-782.
- Debes, J. (1969). The loom of visual literacy: An overview. *Audiovisual Instruction*, 14(8), 25-27.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Norma Editorial.
- Encabo Fernández, E., & Jerez Martínez, I. (2013). Lingüística aplicada y alfabetización visual. El desarrollo de la competencia intercultural. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada*, 13.
- Fernández Sarasola, I. (2019). *El pueblo contra los cómics*. ACyT.
- Gardner, J., & Herman, D. (2011). Graphic Narratives and Narrative Theory: Introduction. *SubStance*, 40(124), 3-133.
- Lartitegui, A. G. (2014). *Páginas mudas, libros elocuentes. Tramas visuales y discurso*.

Pantalia.

Lee, S. (2014). *La trilogía del límite*. Barbara Fiore.

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics. The Invisible Art*. HarperCollins.

Mikkonen, K. (2017). *The Narratology of Comic Art*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315410135>.

Schiller, M. (2018). Transmedia Storytelling: New Practices and Audiences. En I. Christie & A. van den Oever (Eds.), *Stories*. Amsterdam University Press.

Squilloni, A. (2019). Un libro jardín. Y algunas notas.... En R. Tabernero Sala (Ed.), *El objeto libro en el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso* (pp. 185-199). Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Thon, J. N. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. University of Nebraska Press.

Valdés de León, G. A. (2012). De la «Alfabetidad Visual» a la Semiótica. Otra aproximación al “Lenguaje” Visual. *Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 39, 57-69.

La historia sucedió hace ya casi un cuarto de siglo. En concreto, el 1 de octubre del año 2000. Ese día, el suplemento dominical del diario *El Mundo*, titulado *Magazine*, publicaba un reportaje sobre una realidad que, por desgracia, conocemos bien en España: la de la inmigración clandestina que cruza en patera el Estrecho de Gibraltar. En el interior de ese suplemento dominical aparecía un reportaje firmado por el fotoperiodista asturiano Javier Bauluz, de título «Muerte a las puertas del paraíso». El reportaje incluía diez fotografías, incluyendo la que vemos en esta página. Bauluz es un fotoperiodista de enorme prestigio, que en 1995 llegó a ganar un Pulitzer por su trabajo sobre el genocidio perpetrado por el gobierno hutu de Ruanda sobre la población tutsi. Entre otras cosas, también es fundador del medio Periodismo Humano (al que puedes acceder [aquí](#)). La foto que vemos fue tomada en septiembre del año 2000, en la localidad gaditana de Zahara de los Atunes. Javier Bauluz lo cuenta así: «Me suena el móvil: un cadáver en la playa de Zahara. Llego a la playa sobre las cinco de la tarde. Esta cuajada de sombrillas, hace un día espléndido y la gente se baña en el agua caliente mientras otros toman el sol. A pocos metros hay un cuerpo en una posición extraña. Levanto la vista y veo una pareja sentada bajo su sombrilla con el cadáver a pocos metros. No se mueven de su sitio a pesar de los periodistas, sus cámaras y el muerto». Toda fotografía, por supuesto, comporta un encuadre (es decir, la proyección que hace una mirada de un instante de intensidad sobre el recuadro del

espacio significativo). Esta, por supuesto, no es la excepción, lo que nos lleva a suponer que fuera de los márgenes de la foto existen esos otros sujetos que el propio Bauluz menciona: otros bañistas, periodistas, cámaras, agentes de los cuerpos y fuerzas de seguridad (Bauluz no los alude, pero había agentes de la Guardia Civil en el lugar de los hechos). Dos años después de ser tomada la foto, sobreviene una insólita polémica cuando el periodista Arcadi Espada publica sus *Diarios*, en los que hace una reflexión sobre el documento de Javier Bauluz que acaba por ponerla bajo sospecha de manipulación. Al texto de Arcadi Espada le sucede otro, esta vez defendiendo el trabajo de Bauluz, del Premio Nobel de Literatura José Saramago. La paradoja de la fotografía consiste en

LA PARADOJA DE LA FOTOGRAFÍA



que encuadra, y al hacerlo, selecciona esos momentos de intensidad necesarios de la ficción, que a su vez ocultan, proscriben y opacan los tiempos muertos, que en el fondo son innecesarios para contarnos su verdad. Veamos algo más de este asunto.

**TEXTO DE
ARCADI ESPADA**

El autor de la fotografía y sus primeros editores dijeron que revelaba un hecho: la indiferencia de Occidente ante el drama de la emigración magrebí. Es exactamente en lo primero que debemos fijarnos, pues la foto no existe al margen de este dispositivo simbólico. El hecho que pretende reflejar no existió nunca. Nunca hubo esa relación de indiferencia, en una playa de la costa de Cádiz, entre los dos bañistas y el cadáver. Nunca hubo ni ese silencio ni esa soledad. Toda la retórica de la indiferencia, puramente imaginaria, es obra del fotógrafo Javier Bauluz, premio Pulitzer y hombre bondadoso, profesionalmente entregado a los destruidos. Le bastó para construirla con un encuadre que aislara a las otras figuras presentes en el drama: policías, médicos, leguleyos, personal de asistencia, curiosos, bañistas y una óptica adecuada que colocara en una falsa cercanía a los bañistas y el cadáver.

Cuestión sobre fotografía

Ya hemos visto la fotografía de Javier Bauluz y le hemos dado contexto a las circunstancias en las que fue publicada. Y hemos visto también la polémica que surgió en torno a ella, tanto en la alusión que hace Arcadi Espada en sus *Diarios* como en la columna de José Saramago, de título «Llamado por la muerte». La pregunta que nos hacemos es la siguiente:

*¿Cuál de los dos
posicionamientos define
mejor el carácter de
la fotografía en tanto
ficción y por qué?*

**TEXTO DE
JOSÉ SARAMAGO**

Cuando Javier Bauluz bajó a la playa de Zahara ya sabía que se iba a encontrar un cadáver. Javier Bauluz es fotógrafo, en sus cámaras tanto caben besos como cuerpos destrozados. Si los besos se tornaron indiferentes por la vulgaridad y monótonos los muertos por la multiplicidad, la culpa no es suya. De él se espera que retrate lo que ve, no lo que le gustaría ver. (...) En otra ocasión tal vez lo atraería la translucidez de la medusa, la tabla mojada por los océanos, la cáscara vacía, el chapapote viscoso, hoy ha venido llamado por la muerte. No tiene la culpa de que los bañistas no se hayan retirado o de que no lloren alrededor del cadáver. Hace su trabajo, fotografía lo que allí está, el muerto y los vivos, fotografía tantas veces cuantas considera necesarias, desde tantos ángulos cuanto el arte de la fotografía prevé, admite y enseña. Dirá con sus imágenes lo que todos ya sabíamos: que los vivos, por la simple razón de que todavía están vivos, repelen automáticamente la evidencia de la muerte, incluso, o sobre todo, cuando la tienen ante los ojos o al alcance de la mano. Un día escribí que el muerto es el mejor amigo del vivo. Aquel cadáver en la playa era un amigo que venía a recordarnos que estamos siempre a la vera de morir, que no vale la pena que volvamos la cabeza hacia otro lado, porque la muerte puede estar a punto de tocarnos el hombro diciéndonos: «Estoy aquí». Javier Bauluz bajó con su cámara a la playa y dijo: «Está ahí». Pero nosotros preferimos hacer como que eso no nos atañe, aprovechamos la última caricia del sol para sumergirnos otra vez en las olas, intercambiamos unos besos más y unas caricias con quien nos acompaña, nos tomamos unas cervezas o un helado de vainilla, exclamamos: «Una tarde espléndida». Y somos inocentes, no hemos hecho mal a nadie. Los vivos se justifican siempre, realmente no sería sensato exigirles que a todas horas vuelvan la cabeza hacia este lado, el del dolor, el de la miseria, el de lo que podía haber sido y no será.



CABALLERO^{FEEL}
GREATEST **HERO**

AÑADIENDO ALGO DE CONTEXTO

La película *El Cid*, de Anthony Mann, estrenada en 1961, fue en buena medida el producto de dos partes condenadas a entenderse: por una parte, nos encontramos a un avisado buscador de fortuna, Samuel Bronston (o Brostein, si nos atenemos a su apellido ruso de nacimiento), con un extraordinario sentido de la oportunidad, centrado en construir lo que se llamó en su día un «imperio efímero» del cine en España; por otra, lo que tenemos es un régimen dictatorial que comenzaba a dejar atrás el periodo de austeridad que había seguido al fin de la Guerra Civil y que, asediado por la mala prensa de su imagen internacional, comenzaba a mostrar algunos signos de apertura. De esa mezcla no era raro que surgiera el empeño de producir una película de connotaciones

mesianicas que bien podía resultar un apetitoso instrumento de legitimación ideológica en varios sentidos. A propósito de estas connotaciones, el propio actor que dio vida al Cid, el norteamericano Charlton Heston, famoso por la meticulosidad con que preparaba sus personajes, cuenta en sus *Memorias* que interpretó a Rodrigo Díaz de Vivar contando con el beneplácito de Ramón Menéndez Pidal, con quien se había entrevistado en Madrid. Según Heston, que aventura una peculiar interpretación histórica, su Cid fue construido de la siguiente manera: «Aunque eliminemos cien años de excesos mitificadores, la historia sigue mostrándonos un hombre maltratado, esforzado, irreductiblemente leal al rey, que lo desterró y encarceló a su esposa y a sus dos hijas. Llegué a ver a Rodrigo como una figura bíblica, una especie de Job desafiante y paciente».

Desde el principio, pues, *El Cid* fue una película que se proyectaba en una doble dimensión: en clave nacional, fue instrumentalizada para transmitir un mito con el que el dictador Francisco Franco tendía a identificarse y le daba proyección universal; en clave internacional, el productor Samuel Bronston pactaba con un régimen dictatorial, que le proporcionaba localizaciones a la par que técnicos altamente cualificados y con salarios muy por debajo del estándar hollywoodiense para construir su imperio, sumando una obra más al llamado «colosalismo», esto es, superproducciones de gran escala que se proponían atraer a las salas de cine a un público, el norteamericano, que se había acomodado en casa gracias a la extensión masiva de la televisión. Así pues, tenemos a dos figuras mesianicas en una: la que construye el Cid desde un cierto caudillismo, para el público español; y la que lo afronta desde la noción de *self-made man*, dirigida al público internacional.

*Esta es la historia de
un caballero fiel que
en buen hora nació
y en buen hora ciñó
espada...*

bilingüismo ideológico

*He was a simple man
who become Spain's
greatest hero...*

Introducción a *El Cid*
(Anthony Mann, 1961)

Introducción a *El Cid*
(Anthony Mann, 1961)

Cuestión sobre cine

Hemos expuesto el contexto en que fue producida la película *El Cid* (1961), de Anthony Mann. Las citas de arriba representan lo que se escucha en la voz en off que introduce la película en la versión doblada al español y en la versión original en inglés respectivamente. Como puede comprobarse, no dicen exactamente lo mismo. Recordemos lo que decíamos en nuestra teoría de la ficción sobre la mirada exegética, que a la par construye la ficción y la recibe:

*¿Habla (y de qué
modo) al mismo tipo
de receptor una y otra
versión?*

Quien esto escribe tiene en este momento 45 años y se gana la vida dando clases en la Universidad de Granada a estudiantes que, en su mayoría, apenas cuentan con 21 o 22 años. A estas alturas, son pocos los –llamémoslos así– hechos generacionales que se comparten, aunque alguna excepción hay. Una de ellas, sin duda, es el haber vivido lo que nadie se esperaba que podía vivirse: un confinamiento a causa de una pandemia global. Nadie que lea esto dejará de tener recuerdos nítidos de lo que vivió durante varios meses a partir de marzo de 2020. De pronto un día cerraron los centros educativos, los locales comerciales, los centros de trabajo, los parques... Todo la vida cotidiana quedó en suspenso, mientras nos veíamos reclusos en casa asimilando conceptos bastante distópicos, como el de «nueva normalidad», y nos adentrábamos en el espacio de las plataformas digitales para intentar mantener algo de contacto humanizador. Por aquellos días se me ocurrió poner en alguna de mis redes sociales la imagen que reproduzco en esta página: pertenece a *Emigrantes*, una fascinante novela gráfica, a medio camino entre este medio y el álbum

ilustrado, del narrador y artista australiano Shaun Tan. Se trata de una obra silente, es decir, carente de texto. Recordemos que al virus que causó la Covid-19 lo llamábamos popularmente así: «El bicho». La imagen la compartí sin acompañarla de comentario alguno. Tan solo se veía lo que se ve aquí. Bastantes de los comentarios

EL BICHO RECORRE LA CIUDAD

de mis contactos señalaron que esto era exactamente lo que nos estaba ocurriendo. No cabe duda que entonces mostraba algo bastante adecuado a la realidad de ese momento: una ciudad prácticamente vacía por cuyas calles parece serpentear una amenaza, un mal que atenaza a sus habitantes... un bicho, en suma. Solamente había un problema: que cuando publicó *Emigrantes*, o *The Arrival* en su lengua original, Shaun Tan no podía tener prevista la realidad de la pandemia, dado que la obra se remonta a un ya lejano 2007. Una de las cosas que más nos fascinan de los clásicos –y *Emigrantes* ya lo es– reside, sin duda, en su capacidad de explicarnos el mundo incluso más allá del momento que los vio nacer. Pero yo tengo una pregunta que formular aquí.



Cuestión sobre literaturas gráficas

He contado en la página anterior una historia un tanto personal con el objetivo de formular una pregunta aparentemente sencilla:

Cuando mis contactos en redes sociales vieron lo que vieron en la imagen anterior, ¿se puede decir que la estaban «leyendo»?

En *Entender el cómic*, una libro muy recomendable en el que Scott McCloud explica las claves sobre las que se sostienen los códigos del cómic (valiéndose de un cómic: he ahí la peculiaridad de esta obra), se expone un concepto fundamental para comprender las narrativas sustentadas sobre imágenes dispuestas secuencialmente: el de «cierre» (closure). ¿En qué consiste exactamente? Me permito poner uno de los ejemplos de los que también se vale McCloud. Imaginemos dos viñetas de cómic: en una de ellas vemos a un bateador de béisbol en posición de golpear una pelota que se le acerca con fuerza (la pelota está dentro del encuadre delimitado por la viñeta); en la otra, vemos el momento posterior al golpeo, cosa que sabemos porque el bate ha descrito un arco en el aire y la pelota ya no forma parte del encuadre de la viñeta (al haber salido despedida). Dicho de otra forma: en la secuencia se nos muestra el momento inmediatamente anterior al golpeo y el momento inmediatamente posterior a él. Lo que no se nos muestra es justo el momento del golpeo.

¿Era necesario mostrarlo? En absoluto: es nuestra mente la que ha puesto por su propia cuenta esa acción, salvando el minúsculo espacio invisible entre una viñeta y la otra (llamado *gutter*). En cierta manera, esto muestra un hecho decisivo: cuando nos enfrentamos a las literaturas gráficas o nos plantamos delante del poder visual de la imagen narrativa, los mecanismos cognitivos que activamos no son exactamente los mismos que ponemos en juego cuando nos enfrentamos a los textos. Quizá, por ello, con-

**METÁFORA
DEL
BATEADOR**

vendría empezar a pensar en la imagen a partir de sus propias estrategias narrativas y de sus propios componentes. La imagen nos reclama entender su propia naturaleza.

