

DESGLOSANDO EL CONTEXTO Y DISCURSO DEL CÓMIC BOLIVIANO

Carlos García Salazar

Licenciado en Comunicación Social en la Universidad Católica Boliviana San Pablo, productor de teatro, blogger y fotógrafo independiente.

carnivoreisamazing@gmail.com

El autor declara no tener conflicto de interés alguno con la revista Punto Cero

GARCÍA, Salazar Carlos. (2018). "Desglosando el contexto y discurso del cómic boliviano". Punto Cero, año 23 n°36 octubre de 2018. Pp 65-73 Universidad Católica Boliviana "San Pablo" Cochabamba

Resumen:

El arte del cómic en Bolivia vive una difusa historia por su escasa periodicidad. La historia de los movimientos artísticos relativos a la historieta y las tiras cómicas se encuentra en resurgimiento ante la imposición de la censura en la época militar. Pese al nuevo "auge" se presencia en la actualidad, la semiótica y las estructuras del cómic nacional no han terminado de definir sus orígenes en la formación de la tradición.

El complejo acople de la cultura popular y otros géneros y estilos narrativos empleados entre las viñetas caracteriza la producción boliviana. Pese a ello, semiológicamente no están definidas las tendencias de la estructura discursiva y la relación estructural entre las funciones semánticas, retóricas y miméticas.

El presente artículo procura desglosar y posteriormente rearticular los detalles de la historia del contexto nacional en la producción de viñetas para diferentes medios. A partir de una investigación realizada se analizan los elementos estructurales y discursivos del fenómeno.

Abstract:

The history of Bolivian comic art is diffuse due to its scarce periodicity. Artistic initiatives related to comic books and strips is in resurgence before the imposition of censorship in the military era. Despite the active new inception, the semiotics and structures of the national comic have not totally settled defining their origins in the formation of tradition.

The complex coupling of popular culture and other genres and narrative styles used among the vignettes characterizes Bolivian production. Although, the trends of the discursive structure and the structural relationship between semantic, rhetorical and mimetic functions are not defined semiologically.

The present article tries to break down and later rearticulate the details of the history over the national context in the production of vignettes for different media. Based on the research carried out, the structural and discursive elements of the phenomenon will be analyzed and structurally linked.

1. Contexto histórico y etnográfico

La historieta es considerada una interfaz híbrida que dispone de una serie de ilustraciones sucesivas y ordenadas que pueden contener diálogos y textos. Se caracteriza por contener elementos acoplados que conforman el contexto ficticio-estético entre las tres paredes correspondientes al mundo diegético y la cuarta pared, donde yacen los elementos no diegéticos.

Los “cómic” manejan dos dispositivos de comunicación: las palabras e imágenes. [...] Esta mezcla especial de dos formas distintas no es nueva; su yuxtaposición ha sido experimentada desde los primeros tiempos. [...] Ahora, los artistas que trataron el arte de contar historias para el público masivo buscaron crear una *gestalt* (configuración o figura), un lenguaje cohesivo, como el vehículo para la expresión de una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en una secuencia ordenada separada por cajas (Cf. EISNER, 1985: 13).

La característica más distintiva del cómic es la viñeta, aquel recuadro que contiene las ilustraciones de la historia con o sin apoyo de texto, en cuyo conjunto se crea una secuencia de planos. Cada dibujo cuenta con varios elementos incluidos dentro o fuera del enfoque visual por medio de técnicas de difuminación, adaptación de los colores y entintado.

La industria del comic se encuentra distendida por todo el mundo. Varias culturas desarrollaron y presentaron diversas propuestas en materia de géneros narrativos, estilos de dibujo y pintura, variopintas disposiciones de viñetas y diagramación entre otros aspectos. Los tres sistemas más masificados y taquilleros son el americano, el japonés y el franco-belga.

El cómic, ese arte que apareció casi en la bisagra de los dos siglos, nace en la prensa y crecerá en ella durante varias

décadas antes de saltar a otros soportes. Conviene que vayamos diciendo que en el cómic el soporte es más que eso: determina en buena medida el tipo de historia y las formas narrativas con que puede contarse (VILCHES, 2014: 18)

Dichas potencias de producción surgen a través de la prensa a finales del siglo XIX como la adaptación de una nueva plataforma narrativa con apoyos visuales, detalle trabajado con el fin de enfatizar en los contextos ficticios o figuras retóricas. Los primeros en salir en las hojas dominicales reciben en la actualidad la denominación general de “tiras cómicas” por contener relatos cortos con pretensiones usualmente humorísticas. La producción japonesa, por su parte, es no solo resultado de la inspiración tomada de occidente, sino fruto de un fenómeno cultural: la inmigración. Surge cuando combina el arte gráfico japonés con temáticas occidentales. Desarrolló su estética y narrativa en el surgimiento de diversidad de géneros y variantes.

En el escenario boliviano, se identifican los primeros indicios de producción de historietas a partir de la década de 1950. Surge la producción de tiras cómicas en semanarios locales y nacionales. En las más de seis décadas de longevidad del cómic boliviano se reconocen tres eras, segmentadas por la situación política social y la volátil imposición de censura en los medios.

La primera época del cómic boliviano se estima que duró hasta la década de 1970, cuando los artistas comenzaron un movimiento de sátira política, pensamiento independiente y cuestionamiento de las autoridades. Resultado de ello, en la época de 1980 hasta finales de los años 90 el movimiento gráfico se vio pausado, las artes plásticas adquirieron una mayor presencia en el país, al borde de la carencia absoluta de artistas dedicados netamente a la ilustración.

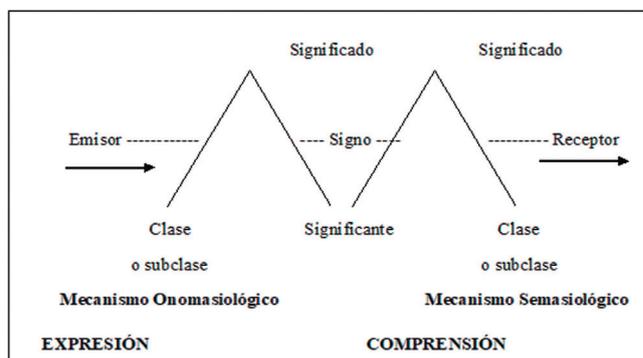
La historieta boliviana comenzó a “evolucionar” de verdad a partir del año 1999. Hasta entonces, debido a lo aislado y esporádico de los intentos anteriores, no se podía hablar de una línea cronológica continua. Con la aparición de la revista Bang (1999) y la continuidad de esta propuesta en Crash!! (2001), muchos historietistas en potencia nos dimos cuenta de que sí se podía hacer cómic seriamente en Bolivia. Con la creación del Festival Viñetas con Altura (2003) vimos que publicar y ofrecer estas publicaciones a la gente era posible, y para la tercera versión del festival, en 2005, aparecieron diversas propuestas (ESQUIROL, 2009: s.p) .

El año 1999 se establecen nuevas iniciativas para resurgir a la desdeñada tradición nacional. La revista “Bang!” rompería la discontinuidad del arte en viñetas al abrir una sección dedicada a la publicación de historias gráficas. Emerge, de dicha manera, un interés de diversas organizaciones, la congregación de esfuerzos consigue el apoyo para el posterior acople de otros medios impresos y, posteriormente, digitales. Finalmente, surge el festival “Viñetas con altura”, el cual representa en la actualidad la principal fuente de distribución de cómic nacional e internacional.

2. Convenciones de la narrativa y la ilustración

Entre las atribuciones a los códigos iconográficos y los códigos narrativos, se han estatificado una serie de convenciones a partir de las cuales se transmitan figuras retóricas en las acciones y los sucesos. Asimismo, el cómic aplica una filosofía del lenguaje, en la que se toman en cuenta la relación entre el discurso ilustrado y lingüístico en un proceso encontrado entre el naturalismo mimético (la imitación objetiva de la naturaleza en el arte) y la diégesis convencionalista.

Gráfico 1: Codificación



Fuente: RAMÓN, 1979

Las convenciones en narratología representan estructuras semióticas sistemas de representación de objetos, situaciones o acciones con una denotación consensuada. Asimismo, las convenciones tienen el deber de aproximar al receptor al entendimiento general de las situaciones y estructuras semánticas. Cada narrativa contiene una serie de estándares en la codificación de elementos a través de diversas formas retóricas.

El convencionalismo de los elementos visuales y narrativos define la relación del significante respecto al significado. Las convenciones son creadas a partir de un sistema de representación de la realidad denominado lenguaje icónico. El mencionado procedimiento es empleado con el fin de establecer sistemas de interacciones lógicas en los mecanismos de expresión-comprensión a partir de los principios de agrupación por los procesos de la psicología de la configuración. Dicho fenómeno implica la asimilación de lo percibido en un proceso de interpretación coherente en el cual el cerebro del receptor entra en un proceso semasiológico de decodificación. A partir de esto, crea una red de significados añadidos al contexto explícito (connotación).

A pesar de todas estas dificultades alzadas ante la tarea de clasificar sistemáti-

camente las convenciones semióticas de los cómics, hemos procedido con el criterio que parecía más funcional, a saber, el de agruparlas en tres grandes apartados fácilmente discriminables: el primero relativo a la iconografía, el segundo a la expresión literaria y el tercero a las técnicas narrativas. [...] no siempre han podido sortearse las tangencias o solapamientos entre lo que pertenece al mostrar (iconografía) y lo que pertenece al narrar (expresión literaria y técnicas narrativas). En todo caso, estos entrecruzamientos e interconexiones corroboran la rica complejidad del sistema semiótico del cómic, que constituye, no lo olvidemos, un medio escripto-icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas que integran en su seno textos literarios (GASCA; GUBERN, 1994:14).

Las convenciones de los cómics pueden ser vastamente estudiadas por sus sistemas discriminables: las convenciones técnicas narrativas, las ilustrativas y lo expresivo. Para Gasca y Gubern, algunos de los principales componentes son:

- Los encuadres: divisiones de espacio representado dentro de la viñeta, cuya extensión en el espacio métrico sirve para definir el espectro temporal ficticio.
- Los estereotipos: considera la creación de rasgos repetitivos en la construcción de los personajes y sus acciones. La cultura popular converge en la reproducción repetida de ciertos elementos representativos desde los clichés en el guion hasta la función y empleo de objetos, indumentarias, escenarios o facciones físicas.
- Gestuario: desmonta las partes del cuerpo respecto a sus funciones activas y comunicativas. Los cómics reconocen en ciertos movimientos, gestos y mímica la apreciación protocolar o subjetiva de los personajes en la denotación que combina la acción icónica con el diálogo narrativo.

- Situaciones arquetípicas: retratan la estructura de cánones en las situaciones de la ficción. De esta manera, la combinación de otros elementos como el gestuario, los planos, los personajes y los efectos no diegéticos son capaces de ilustrar el contexto al que se incurre tras las acciones o situaciones previas.

- Simulación cinética: La iconografía de los cómics a menudo procura crear secuencias que simulen el movimiento. La estática viñeta permitió el desarrollo de elementos icónicos en la cuarta pared entre la diégesis y el testigo, que fortalezcan la imagen mental que evoque el significativo en el proceso de lectura. La simulación cinética permite simular la ruta, magnitud, velocidad y fuerza de los movimientos contenidos en los tebeos.

- Distorsión de la realidad visible: La ficción puede englobar detalles fantásticos. La realidad sirve como un sistema alterable, que es regido bajo una serie de reglas lógicas o místicas estatificadas por el emisor (verosimilitud).

- Ideogramas: son símbolos hipotéticos escenificados sobre la cuarta pared con el fin de otorgar sentidos distintos del sentido literal. Por lo general yacen en manifestaciones gráficas de conceptos de formas imitativas o representativas.

- Cartuchos y globos: funcionan como sistemas de encasillamiento visual adiegético de los diálogos y de la narración textual. Pueden presentar diversas formas básicas enfatizando los estados de humor de los personajes.

- Rotulación: Es el arte de construir tipografías ajenas al estándar empleado en una obra. En la historieta es frecuentemente empleada como acompañamiento de la onomatopeya.

- Soliloquio: se trata de una especie de monólogo hablado, en el que los personajes emplean el diálogo en una interacción propia. Los soliloquios no suelen demostrarse de una manera divergente a los diálogos, por lo que su reconocimiento suele requerir una correcta comprensión de las situaciones, las acciones y las referencias de los personajes.
- Argot y neolenguaje: se refiere a todos los sistemas de escritura ajenos o exclusivos, reales o no. La ininteligible gramática ajena crea un sistema críptico que puede ser reconocido como signo de otredad.
- Onomatopeyas: Imitación lingüística de sonidos fonéticos ajenos al lenguaje.
- Montaje: entra en relación con el orden, disposición, forma, secuencia y variaciones de las viñetas en la lectura.
- Cronología: Las estructuras narrativas pueden contener pasos del tiempo complejos, con figuras anacrónicas, ucrónicas y desarrollo paralelo de situaciones entre varias formas que connoten el rumbo cronológico de las secuencias.

Varias de las figuras convencionales constituyentes del medio son objeto de estudio de relación textual. Las convenciones estatifican ciertos "clichés" o modelos acoplados que tienden a repetirse en obras de diversa naturaleza cronológica o etnográfica.

3. Intertextualidad y cultura popular

El modelo narratológico de Gerard Genette estudia a la literatura y sus relaciones transtextuales, término acuñado por el mismo. La transtextualidad define la vinculación de las manifestaciones textuales entre obras diversas. Se encuentran cinco tipos de transtextualidad: metatextuali-

dad, arquitextualidad, hipertextualidad, paratextualidad e intertextualidad.

La intertextualidad, en términos de Genette, es explicada como "la manera restrictiva como una relación de dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente como la presencia efectiva de un texto en otro" (GENETTE, 1989: 10). Su modelo reconoce tres tipos de referencias de relación textual:

- La cita, considerada un recurso argumentativo usado para reforzar ponencias con una bajo la responsabilidad de manifestar el reconocimiento de una fuente.
- El plagio, visto como la reproducción de los componentes de propiedad intelectual ajena en adjudicación ilegítima
- La alusión, adjudicada a la mención de conceptos en figuras retóricas prescindiendo de los formatos originales.

La intertextualidad no es un fenómeno reservado a la literatura ni a las narraciones necesariamente ligadas por una naturaleza o por un origen. El cómic boliviano es caracterizado por la interpolación de elementos alusivos entre sus diversos géneros y los soportes discursivos de muchas naturalezas. La representación tradicionalista es una característica usual de la cultura boliviana, por lo cual resulta usual la reproducción de elementos de obras literarias, musicales, la cultura de las artes gráficas y las manifestaciones de la actualidad y de la cultura popular.

Diversos títulos del movimiento historicista boliviano imitan estéticas o estructuras narrativas de otras culturas. Una herramienta muy empleada de los géneros fantásticos a los futuristas es la representación de símbolos alusiones históricas o criaturas místicas representativas de las culturas y creencias andinas o de la misma nación boliviana. Asimismo, las dié-

geis tienen una serie de elementos que ya pueden considerarse clichés como la ilustración de simbología andina (monolitos, la cruz andina y la graficación del dios Viracocha), leyendas sobre la coca y el acullico, diferentes tipos de aguayos y estructuras tupidas reales o ficticias y el rol de la chola o la cultura campesina.

Por otro lado, la cultura popular, especialmente de las grandes potencias del cómic, las series, caricaturas y películas internacionales han tenido una clara influencia en la inspiración y la apropiación de técnicas en Bolivia. Varios artistas del cómic, como Jorge Siles, Armin Castellón y Pablo Cildóz reconocen que la cultura del cómic, ante la escasez de distribución de historietas en el siglo XX converge estéticas y narrativas de otros medios de creación artística y del entretenimiento cuyo éxito comercial destacó más.

4. Caracterización semántica del nuevo material boliviano

La naturaleza costumbrista en la creación artística es una de las principales iniciativas para dar a conocer la cultura boliviana. Las historietas son fuente de información etnográfica y antropológica, razones por las cuales al igual que la literatura y el cine, es común relacionar las corrientes de sus tradiciones con las de culturas similares o próximas. Latinoamérica cuenta con una tradición variada de historias gráficas, donde destaca la cualidad multitemática.

El cómic en países como Argentina, Chile o Brasil se ha desarrollado desde las primeras dos décadas del siglo pasado. Las historias, tramas, personajes y cronologías de dichas culturas han atravesado todo el espectro de lo convencional y son muestras de una masiva fuente de creatividad. Autores como Alejandro Jodorowski, Hugo Prat, Germán Oesterheld y Alberto Breccia sobresalen por haber transgredido la barrera de la cultura mainstream con

el fin de abordar y adaptar nuevas ideas y estéticas, estableciendo las bases y convenciones de nuevos géneros.

La expresión boliviana se encuentra en la exploración de nuevos temas y estilos narratológicos. Conversando con ciertos artistas se denota una usual inspiración de los géneros más allá de las plataformas o interfaces. La cultura boliviana del cómic se encuentra en una transición del modelo imitativo. Las alusiones en materia de diálogos, planos, escenas y tramas están ganando una progresiva independencia de la transtextualidad de la industria del entretenimiento masivo y global.

Algunas historias de todos los géneros reconocidos en el país han empleado la plataforma como un medio para contar diferentes versiones de la historia formativa, cultural y política boliviana. Eventos como las guerras del pacífico y del chaco, la colonización, las tradiciones andinas y los rituales de las etnias representan una base común para la formación diegética de los elementos en las ficciones.

Yecid Abal, historietista y comunicólogo considera que “No se puede crear algo totalmente ajeno a la realidad”² (Cf. GARCÍA, 2017: 49). Considera la relación de los discursos respecto la idiosincrasia de las sociedades y la relación que tienen las producciones bolivianas con el material de consumo previo a la reproducción de las artes, de la literatura al teatro, pasando por los cómics, el cine, las artes plásticas y la música.

5. Una tradición emergente

La producción boliviana se encuentra en una agigantada evolución frente a la nueva demanda y las interfaces de elaboración de tebeos. La tercera era del cómic boliviano se caracteriza por experimentar una suerte de renacimiento cuando todo parecía estar aparentemente explora-

do. Las tiras cómicas ya habían cobrado una total autonomía en países de mayor continuidad y longevidad, habiendo conformado para ese entonces una extensa variedad de metaversos, personajes, situaciones mundos y géneros.

El interés creciente de la comunidad por explorar nuevas propuestas no es probablemente competitivo frente a la distribución de marcas posicionadas. Sin embargo, se percibe en el medio mayor demanda, inversiones para eventos y concursos, festivales y proyectos paulatinamente más ambiciosos y elaborados.

La tradición del cómic boliviano ha logrado no solo comenzar a producir nuevos géneros y en formatos más extensos que las tiras cómicas. Consiguió cierta autonomía de los medios en publicación llegando a fundar editoriales y empresas encargadas de una elaboración y repartición más distendida.

Todo ello fue posible por la evolución creativa de los autores, quienes lograron migrar o establecerse frente a los nuevos procesos técnicos de elaboración de viñetas. Dichosa tercera época prácticamente coincide con el lanzamiento de sistemas técnicos y softwares especializados en el arte y diseño gráfico, plataformas que apuraron y mejoraron los procesos de ilustración e incluso, de guionización.

Los cómics del siglo XXI en Bolivia se caracterizan por la preferencia y el perfeccionamiento del diseño digital. En lo ilustrativo, los trazos, el entintado y la coloración por computadora implicaron un crecimiento productivo y extensivo, llegando a sacar narraciones comúnmente entre las 8 y las estandarizadas 45 páginas. Llegando a crear tomos exclusivos para una historia o narración.

Las propuestas creativas de los autores han ido evolucionando con igual o mayor intensidad. En la actualidad se pueden

observar proyectos que crearon estéticas propias como el trabajo de Oscar Zalles, un gran exponente "feista", hasta otros que confrontaron diversos estilos de ilustración, como Armin Castellón, que exploró el poco conocido "amerimanga". De la misma manera, los guiones entran en un nuevo auge, en el cual los artistas comienzan a dejar de ceñirse estrictamente a la alusión cultural y las temáticas costumbristas.

6. Consideraciones finales

El sólido avance realizado en la época abre la puerta a un nuevo paradigma: posiblemente, el paso a la siguiente era de la narración del cómic boliviano esté caracterizado por la autonomía autóctona. De esta manera, el escritor boliviano asumiría el reto de romper los esquemas etnográficos de la historia y la actualidad, dotándolo de una capacidad para crear ficciones a partir de otros acontecimientos históricos y variadas interpretaciones del futuro y de las culturas.

De esta manera, se espera una evolución en la que los artistas desarrollen una fortaleza tanto en la comprensión y adaptabilidad a los cambios como en la proposición de ellos mismos. Los nuevos géneros explorados en el cómic contienen indicios de dichos cambios, se han atestiguado nuevas funciones como la demanda y denuncia, Ellos se aventuran a cuestionar de manera crítica y verosímil la naturaleza de los eventos históricos y contextuales de los sucesos en los medios.

Por contraparte, en la era de las nuevas tecnologías de información en comunicación se eleva la consumición de tiras cómicas por su brevedad y la versatilidad de temas empleables en ellas. Las tiras cómicas bolivianas cuentan con activos exponentes del género como Yecid Abal Camargo o Carla Soliz Cronenbold, quienes manifiestan, a través del humor sus críticas, pensamientos y sentimientos.

Ambos autores han ganado popularidad internacional mediática, lo que representa una base para la masificación de la expresión boliviana.

Finalmente, el precedente para un estudio de la escuela o tradición boliviana del cómic anda construyéndose, especialmente en tiempos recientes donde podría existir un nuevo “quiebre” en relación con la naturaleza conceptual de las tramas y las narrativas. Lo que ya ha logrado asentarse es la diversidad estética aplicada y desarrollada alrededor de la cultura y la creatividad ficticia de los autores

BIBLIOGRAFÍA

EISNER, Will (1985). “Comics and sequential art”. En: http://www.floobynooby.com/pdfs/Will_EisnerTheory_of_Comics_and_Sequential_Art.pdf , (fecha de consulta 20/10/2017).

ESQUIROL, Miguel (2009). “Historia del cómic en Bolivia”. En: <http://blogsbolivia.blogspot.com/2009/05/la-historia-del-comic-en-bolivia.html>. (fecha de consulta 11/11/2017).

GARCÍA, Carlos. (2018). Origen y construcción de la historieta de ciencia ficción contemporánea boliviana. Tesis de licenciatura en Comunicación Social, Universidad Católica Boliviana “San Pablo”, Cochabamba.

GASCA, Luis; GUBERN, Roman (1994). El discurso del comic. Madrid: Ediciones Cátedra.

GENETTE, Gérard. (1989). “Palimpsestos: la literatura en segundo grado”. En: <https://profesorsergiogarcia.files.wordpress.com/2011/07/7363573-genette-palimpsestos-i-a-vii.pdf>, (fecha de consulta 18/10/2017).

RAMÓN, Estanislao (1979). “Aspectos de la semántica lingüístico-textual”. En: <https://www.um.es/tonosdigital/znum15/secciones/relecturas-trives.pdf>, (fecha de consulta 02/12/2017).

VILCHES, Gerardo. (2014). Breve historia del cómic. Madrid: Ediciones Nowtilus.