



tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS



FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº6 2018



La forma cómic

The comic form

CARLOS ROJAS REYES

Facultad de Artes, Universidad de Cuenca (Ecuador)
carlos.rojas@ucuenca.edu.ec

GEOVANNY CALLE

Facultad de Artes, Universidad de Cuenca (Ecuador)
geovanny.calle77@ucuenca.edu.ec

Recibido: 8 de septiembre de 2018
Aceptado: 13 de diciembre de 2018

Resumen

En el contexto de una TEORÍA GENERAL DE LA FORMA, se analiza la «FORMA CÓMIC», en sus estructuras y procedimientos generales, tomando a los cómics de Jodorowsky como un caso ejemplar para aplicar los conceptos de esta teoría, tales como régimen visual, régimen textual y su interrelación, en donde lo visual constituye el sustento de lo textual. Junto con esto, se estudia el modo de producción visual del conocimiento y la conformación de una grátesis, en donde se integran los planos, tanto el visual como el de la representación. El estudio de la forma y de la grátesis posibilitan un acercamiento al cómic de Jodorowsky, especialmente a Los Tecnopadres, en donde encontramos una distopía, que construye un mundo que une tecnología y barbarie; de allí su nombre: tecnobarbarie, que es una buena caracterización del capitalismo tardío.

Palabras clave: forma, cómic, grátesis, Jodorowsky, régimen visual, distopía.

Abstract:

In the context of a GENERAL FORM THEORY, the «FORM COMIC» is analyzed in its structures and general procedures, using comics like Jodorowsky's as prime examples to apply the concepts of this theory, such as visual regime, textual regime and their interactions, where the visuals constitute the basis of the textual. Altogether, the way of visual production of knowledge and the conformation of Graphesis are studied, where the planes of the visuals and the representations are intertwined. The study of the Form and the Graphesis make an approach to Jodorowsky's comics, specially The Technopriests, possible, here we find a dystopia, which builds a world that combines technology and barbarism; that's where this new concept is born: Technobarbarism, which we find to be a good characterization of late capitalism.

Keywords: form, comic, graphesis, Jodorowsky, visual regime, dystopia.

Introducción. La forma cómic

A partir de la *Teoría General De La Forma*, que ha sido construida a lo largo de varios años en los proyectos de nombre similar desarrollados en la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca y que se expresa en los tres volúmenes sobre *Estéticas Caníbales*, se desprende la forma «Cómico», a fin de ver cómo en ella se da el proceso de elaboración de la forma y sus diversos modos de instanciación (tanto visuales como escritos). Aunque se aborda el cómic de Jodorowsky, las consideraciones aquí elaboradas pueden aplicarse a cualquier cómic (Rojas, 2011; Rojas, 2015; Rojas, 2016).

70

Desde la perspectiva de la teoría de la forma, que coloca a la forma como el origen del que se desprenden o instancian los contenidos y que al introducir una distinción se crea un campo marcado (Rojas, 2016), se establece que el cómic tiene que ver con una relación constante entre el orden visual y los modos de representación, de tal manera que se conforman regímenes interrelacionados, en donde -y esta es la hipótesis central- el orden textual depende directamente del orden visual y solo a través de él adquiere su significado pleno.

Por este motivo, ha sido necesario acudir a esta teoría general de la forma que permitiera el análisis de la producción de significados y conocimientos desde lo visual, de ahí que se ha introducido la noción de grátesis como sustento para la interpretación de los cómics “jodorowskianos”.

Con los elementos referidos (forma, campo marcado, distinción) se procede a ver y leer el cómic de Jodorowsky, con el fin de descubrir qué significan aquellos mundos contruidos visualmente, integrados, a su vez, por la serie de textos que acompañan a los gráficos en cada cómic, que construyen una distopía que es modelo de la sociedad actual dominada por el capitalismo tardío.

1. Régimen visual y régimen textual

Al cómic se lo ha definido destacando su secuencialidad, tanto de imágenes y viñetas como de textos y temporalidades. Para Martin (1987), investigador de la imagen, consiste en la historia de imágenes secuenciales ancladas por un texto (a manera de diálogos, de onomatopeyas, de comentarios, de ruidos, entre otros). Angoloti (1990), en *Cómics, títeres y teatros de sombras: tres formas plásticas de contar historias*, lo define como una estructura narrativa que conlleva una secuenciación del espacio gráfico que, a su vez, corresponde a una secuenciación temporal; por su parte, dicha estructura se compone de dibujos que van acompañados por una serie de signos formando las viñetas que serían las unidades del cómic. McCloud (2007), en su importante estudio, *Entender el Cómic: El arte invisible*, agrega al lector en su definición, al definir al cómic como ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con la finalidad de transmitir información y alcanzar una reacción estética del lector. Mientras que Ortega (2010), en su investigación sobre el cómic y la filosofía, deja abierta la posibilidad de que el cómic no requiera necesariamente de elementos textuales, cuando lo define como una secuencia progresiva de viñetas, pictogramas o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar, o no, elementos de escritura fonética. Así, la forma cómic quedaría establecida como una secuencia articulada de cuadros (*frames*) visuales

y escritos, que construye mundos llenos, poblados y que conduce a la creación de mundos propios.

Lo visual da forma a un mundo donde determinadas narraciones son posibles y otras excluidas. A su vez, el orden narrativo enuncia, a su modo, el plano visual sobre el que se sustenta. Se produce una conjunción de lo visual/escrito, a la manera de correlatos que se presuponen mutuamente. Esta conjunción, que también es una interpenetración, conlleva a la aparición de un autor que se diferencia de los autores empíricos que producen el cómic. El cómic rebasa la existencia empírica del guionista y del dibujante, para dar lugar a un autor virtual, que oscila constantemente entre guionista y dibujante, los que se tornan indistinguibles.

Así *El Incal* tiene como autor a Jodorowsky/Moebius (Jodorowsky & Moebius, 2007) como una sola entidad virtual, que es en donde se origina el cómic. Solo de esta manera cada uno de estos aspectos logra implicar al otro enteramente; cada uno contiene al otro a su manera. Desde luego, el autor modelo también presupone un lector/espectador modelo que realiza la conjunción de este correlato, ciertamente de un modo inconsciente. Sobre la importancia de lector en el proceso de conjunción del correlato que es el cómic, Arredondo (2015), en su estudio sobre la esquemática y su relación con el cómic, desarrolla interesantes reflexiones. Señala este autor que con el fin de que el cómic se constituya en un proceso comunicativo que culmina, es decir, completo, es necesario que sea activado por el lector. Para ello es fundamental la presencia del texto, el que contribuye a la correcta interpretación de la imagen y obliga al lector a un vistazo de ida y vuelta al momento en que intenta relacionar los textos y los signos abstractos. Por su parte, dicho proceso de interpretación y transformación efectuado por el lector deviene en una ampliación de la capacidad semántica de los contenidos, puesto que por medio de estas connotaciones el lector contextualiza e interrelaciona los signos dentro del entramado de códigos que constituyen el cómic, y a futuro valora la relevancia de lo descubierto. El papel del lector es ser responsable de la interpretación mental de la narración, para lo cual la organiza, evitando que sea arbitraria y, al mismo tiempo, contribuyendo a desencadenar los aspectos afectivos, para una posterior reconstrucción y apropiación como reflejo del pensamiento narrativo (Arredondo, 2015).

Esta es la forma cómic, lo que hace que un cómic sea tal, la distinción que le permite diferenciarse de otras formas de arte. En primer lugar, se podría establecer que lo visual y lo escrito no actúan de la misma manera en el cómic. Tal como señala Groensteen (2007):

[...] los cómics son una mezcla de texto e imagen, una específica combinación de códigos lingüísticos y visuales, un lugar de encuentro entre dos “sujetos de la expresión” [...] Contra esta concepción, intento demostrar la primacía de la imagen y, por lo tanto, la necesidad de otorgar una precedencia teórica a lo que, provisionalmente, bajo el término genérico de códigos visuales. (p. 10)

Lo visual se convierte en el “fondo”, en aquello que se “oculta”, que aparentemente no vemos con detalle –a menos que hagamos ese ejercicio conscientemente- y aun en este caso, rápidamente la palabra escrita tiende a ponerse en primer plano. Actúa tal como lo hace el mundo cotidiano, que basa su eficacia en un procedimiento de “obviación” -en el sentido de Strathern (2004), para quien la obviación consiste en que, en todo fenómeno, hay una serie de aspectos que se ocultan aunque no dejan de funcionar en

segundo plano, precisamente para que otros se puedan mostrar o se expliciten, así nos concentramos en los aspectos que creemos relevantes para ese momento.

Sin embargo, cualquier alteración en aquello que está silenciosamente colocado como horizonte de las acciones, hace estallar esa obviedad y, al ponerla en primer plano, cuestiona la existencia misma de los sujetos y de su mundo. Tiene las mismas consecuencias que un terremoto en el plano simbólico. A su vez, lo escrito se muestra en demasía, se explicita, se coloca ante nuestros ojos; conduce la narración, introduce el sentido del paso del tiempo, del transcurrir de la acción entre un cuadro y el siguiente, produce la secuencialidad. Aunque una mirada más atenta, mostraría que ese desplazamiento depende igualmente de las transformaciones espaciales que coloca allí lo visual. Un mundo se va creando a medida que avanza el cómic; una imagen enlaza con otra, una es interpretada a partir de otra. Secuencia de imágenes que nos sumerge en ese mundo, en esa otra realidad, desplazada de la nuestra y, sin embargo, profundamente metafórica con respecto al futuro que viene.

El cómic se constituye en un medio elíptico, de donde parte la idea del lector que activa el relato. Tal como señala Arredondo (2015), la elipsis implica la eliminación de cierta información que resulta prescindible o que obligatoriamente debe quedar oculta. La construcción de un relato en secuencias depende directamente de su fragmentación en momentos clave, con el fin de facilitar y generar un desarrollo narrativo. Con posterioridad será el lector quien completará intelectualmente las informaciones no expresadas o recreará mentalmente aquellas sugeridas con el objetivo de dar sentido a la historia. Dicho fenómeno de la elipsis narrativa es “intrínseco a este medio y es una de sus características más eminentes” (Arredondo, 2015, p. 189).

La forma visual elegida, con su correspondiente estética, desarrolla el mundo en sus diversos aspectos; va construyendo “implicaturas” visuales, no conversacionales, que permiten a cada espectador/lector completar la ficción, a que la suple con todos aquellos aspectos que quedan supuestos y que no pueden ser explicitados, simplemente porque es imposible describir una realidad con todos sus elementos, en su totalidad. Un concepto similar ya había sido planteado anteriormente por Gubern (1981) en su libro *El lenguaje de los cómics*, donde se refería a la “operación de lectura elíptica” exigida por el cómic para suplir mentalmente aquellos “vacíos” o cesuras que existen entre las viñetas consecutivas: “la articulación de viñetas permite una supresión de redundancias y de tiempos muertos, a la vez que posibilita al lector la restitución del continuum narrativo” (p. 117).

Estas “implicaturas” que se desprenden de su entorno lingüístico y que pasan a los órdenes visuales, de tal manera que podría hablarse de una pragmática de lo visual. Para una discusión más amplia el lector podría remitirse a los trabajos de Umberto Eco, especialmente a *Lector in fabula* (1981).

El modo de existencia de los objetos tecnológicos -al modo de Simondon (2008)-, establece qué tipo de mundo se está viviendo, en qué futuro se lo está colocando; esta es su función de prefiguración. En el caso de Jodorowsky, se observa un futuro decadente, tardío, tecnológicamente sofisticado, que es simultáneamente órgano de opresión y posibilidad -metafísica- de liberación. Un mundo que se lo puede definir como tecnobarbarie, dominado, a su vez, por los tecnobárbaros del capitalismo tardío. Esto es

lo que, a pesar de la distancia de la ficción, lo vuelve profundamente actual, su capacidad para prefigurar la realidad que viene.

2. Grátesis: producción visual del conocimiento

La grátesis hace referencia a las formas de producción visual del conocimiento, alude a la manera como una información determinada se representa visualmente. Sin embargo, esta acepción de grátesis lleva inmediatamente a una problemática subyacente. En términos de Drucker (2014):

Muchos intentos se han hecho para crear un explícito, estable, universal y unido por reglas, lenguaje de lo gráfico. Tal lenguaje actualmente tiene dos aspectos: un conjunto altamente formal de elementos visuales con sus reglas de uso y la descripción verbal de este sistema y de las maneras en que funciona. (p. 18)

Lo que quiere decir es que la representación visual del conocimiento requiere de unas reglas de formación de lo visual, incluso de una semiótica que permita su descripción adecuada, cuestión que no se ha logrado plenamente hasta ahora. Describir lo visual parece ser elusivo desde su misma constitución. Más allá de alcanzar o no esa serie de paradigmas visuales generales y universales, se trata de determinar, para un conjunto de casos en un ámbito dado, el sistema visual correspondiente, esto es, su forma general y el conjunto de sus reglas.

Por tal motivo, Drucker establece una secuencia en la grátesis que comienza con la *mise en page* o composición de una página en el diseño gráfico o en la ilustración, que se continúa con una *mise en scene* que refiere al conjunto de la representación visual de unos datos, que es efectivamente una *mise en systéme*, esto es, la conformación de un sistema visual para la representación de datos.

Sobre esta base podemos movernos hacia adelante y hacia atrás entre la noción de *mise en page* como diseño de la composición, características del formato, elementos gráficos en media electrónicos e impresos, y la noción de *mise en scene* o *mise en systéme* —un medio para la acción. (Drucker, 2014, p. 139)

En el momento en que se conforma la forma visual general, que Drucker llama *mise en systéme*, entra la información que, a su vez, queda sometida a este modo específico de visualidad y en medio de la cual adquiere su pleno significado. En síntesis, se observa que la grátesis posee dos planos de significación que funcionan integrados: la forma visual general y la representación visual de la información a través de dicha forma. Desde luego, se deben hacer algunas consideraciones de fondo a fin de mostrar la dinámica efectiva de estos planos. La primera afirmación y la más fuerte, tiene que ver con el hecho de que la visualidad elegida ya es por ella misma constituidora de un significado propio, que lleva, en muchos casos, a la emergencia de un mundo, como es el caso de la forma cómic.

Este mundo propio de la forma visual sirve como lugar en donde adquieren significados determinados, la información que adquiere dicha forma; se podría decir, en términos de Wittgenstein (1983), que lo visual establece el uso de la información y, por lo tanto, su significado. El uso visual establece el significado de la información. En los casos en donde está implicado lo visual, diríamos que el significado no solo depende del juego del lenguaje en donde ocurre o se da un enunciado, sino que hay, además, un juego del

lenguaje visual, que sobredetermina a este primer significado puramente lingüístico. La cuestión clave para dilucidar un significado representado visualmente radica en dilucidar a qué juego visual pertenece; o, si se prefiere, cuál es la forma visual a la que está integrado, cuáles son sus reglas de formación y cuáles las variaciones de significación que vienen dadas por los mundos construidos por lo visual. Drucker (2014) va más allá y muestra al plano visual como una interface que permite la comunicación con el usuario: “... el diseño de interfaces ha seguido varios modelos dominantes o maneras de organizar la comunicación con un usuario” (p. 142). Una interface que ya es informativa aun antes de contener la información que le viene de fuera:

La teoría completa va más allá de las estructuras de la información y de las tareas en las que la realización de esta solo son la armadura –no la esencia- del espacio de provocación en la que los eventos performativos tienen lugar. Y más aún, conocemos que la estructura de la interface es información. La búsqueda y los modos de preguntar son lo que yo veo. (Drucker, 2014, p. 143)

Así se forma una unidad de significación que viene dada por el colapso de la información externa en la información visual, que finalmente apunta en una sola dirección, como si fuera la suma de vectores: “Para la comunidad HCI, la noción de continuo de la experiencia, con un involucramiento estructurado con la interface, nunca se rompe por la implicación con el contenido representacional” (Drucker, 2014, p. 145).

Una cuestión clave a tener en cuenta es el proceso de producción de significaciones que no está dado ni por la forma visual ni por los textos, sino por este procedimiento que se ha denominado: colapso. Si bien se ha dicho que la forma visual es significativa y, sobre todo, actúa como una máquina productora de otras formas significativas, esto no quiere decir que ya estén allí dadas unas significaciones específicas. Se trata en realidad de la delimitación de un campo marcado por las elecciones visuales que se hagan, en donde se establece un conjunto definido, no cerrado, de posibles significaciones; esto es, un espacio de interpretaciones limitado –en el sentido que le da Umberto Eco (1992)–. Dado este campo que se conforma por las distinciones provenientes del juego del lenguaje visual que se encuentra en funcionamiento. En este campo marcado, que es una máquina abstracta visual, entran las textualidades y se forma su significado, por el uso que tienen dentro del campo; este es el colapso de lo textual en lo visual, que produce como resultado el significado preciso, plenamente delimitado. Los significados generales, vagos, de lo textual se precisan, se concretan, se especifican. El sentido que adquieren depende directamente del juego visual en el que han entrado. Ciertamente, esta relación entre los significantes visuales y los significados externos, están dentro de una relación de conexiones parciales, porque cada uno puede desprenderse del otro y pasar a otro campo. Pero, en este caso, también las significaciones se alterarán de manera importante.

Ahora veamos cómo este concepto ampliado de grátesis se aplica para el análisis de la forma cómic, siguiendo la línea de Mazur y Danner (2014) cuando establecen como núcleo que caracteriza y le dota de tipicidad a los cómics, a las formas visuales. Refiriéndose al dibujante Wallace Wood de *Gray cloud of Death*, señalan: “Los brillantes entintados y elaborados diseños de naves espaciales de Wood establecieron el que sería el aspecto de la línea de ciencia ficción...” (p. 4).

Llegan incluso a establecer un claro vínculo entre el dibujo y los contenidos sociales: “Aunque en el *Salty Dig Dam* prima un sentimiento antirracista, no deja de recuperar un dialecto y unas imágenes perversamente estereotipados.” (p. 24). Y de manera especial en Robert Crumb, en donde lo que crea el estilo, como una marca indeleble, es precisamente el modo de utilización de los recursos del dibujo y el entintado:

Desde el principio, Crumb habitó el medio del cómic como pocos historietistas lo han hecho; el sombreado y el esfumado a la antigua usanza crean una superficie quebradiza y dinámica que aporta vida propia a cada personaje, objeto y detalle de fondo. Aprovechó el puro placer de crear seres a partir de tinta y moverlos por las páginas...”. (Mazur & Danner, 2014, p. 24)

75

Podemos preguntarnos por la grátesis de *Los Tecnopadres*, esto es, ¿qué conocimiento presupone como ficcional pero que, al mismo tiempo, ilustra metonímicamente lo que sucede con el presente de la humanidad?

2.1. El mundo que viene no es aquel representado en la ficción, especialmente de Hollywood, como post-catastrófico, sino aquel en donde las dos grandes tendencias actuales de la humanidad han continuado desarrollándose sin encontrar una solución o una salida: el sometimiento de una parte de la humanidad a otra en una sociedad capitalista y la tecnología que evoluciona sin parar y queda al servicio de los imperios futuros.

2.2. La necesidad de emancipación que, en este caso, sigue representándose desde una perspectiva mesiánica y, sobre todo, desde una teología negativa: un súper humano que utiliza el mal para llegar al bien supremo. Quiero decir que la representación de los procesos de liberación se representa con poderosas distopías, lo que no ha dejado de suceder hasta ahora en la historia de la humanidad.

De hecho, las distopías son ante todo una crítica al presente por medio de una técnica de alejamiento, de colocar un futuro que está mucho más cerca de lo que nos imaginamos:

[...] Además, muchos críticos contemporáneos han encontrado que los textos sobre distopías son verdaderos más acerca del presente que del futuro [...] está en la esencia de la ficción distópica hacer al lector consciente de la verdad y realidad de su vida, un llamado a despertarnos de las mentiras y de los aspectos irreales de nuestra vida. (Babby, Kaur, Zicheng, & Haiqing, 2015, p. 66)

Al respecto, Fernández (2007), en su estudio *Utopías e ilusiones naturales*, realiza una comparación entre la utopía y la distopía cuando escribe que si la utopía avanza o anticipa el mejor de los mundos posibles o pensables para los seres humanos, un horizonte que se supone deseable, y lo hace enlazando, por lo general, el buen tiempo pasado (idealizado) con la extrapolación hacia el futuro de rasgos o características (del pasado o del presente) que se considera positivos, la distopía, por su parte, tiende a resaltar aquellas características negativas que apuntan ya en el presente hacia la deshumanización, a la alienación, la degradación moral y la pérdida de valores, como la libertad y la dignidad, que, más allá de las discrepancias entre las éticas, tendemos a considerar positivos.

Hemos visto que se ha producido un alejamiento de las interpretaciones que consideran que hay en Jodorowsky una especie de realismo mágico, tal como se dio en un período de la literatura latinoamericana (Mogoş, 2016).

3. De Jodorowsky/Moebius a Jodorowsky/Janjetov/Beltrán, del *Incal* a *Los Tecnopadres*.

El cómic de Jodorowsky, con diversos dibujantes, presenta un mundo lleno de premoniciones de lo que podría ser nuestro futuro, desde una perspectiva profundamente violenta. Podríamos definir este mundo como una barbarie tecnológica que responde a la lógica del capitalismo tardío; esto es, donde se da el triunfo de los bárbaros tecnológicos desarrollados. El futuro como extrema disolución del presente; un mundo en el que no hay salida, no hay solución y, sin embargo, hay que intentar resistirlo de alguna manera, inclusive sumándose temporalmente a él, según propone Jodorowsky.

Seleccionemos dos cuadros de los cómics, *El Incal* y *Los Tecnopadres*, a fin de compararlos y así establecer cómo introducen variaciones significativas en esos mundos descritos en el guion de Jodorowsky y, por lo tanto, cambian su carácter, porque remiten a otro juego visual – y por ende, a otro juego del lenguaje- (Jodorowsky & Moebius, 2007; Jodorowsky *et al.*, 2004; Jodorowsky *et al.*, 2005; Jodorowsky *et al.*, 2006).

Al contacto con sus respectivos planos visuales, los relatos se resignifican, se integran al espacio de otro mundo, en donde sus significados quedan teñidos por su lugar de enunciación. De otro modo, el lugar de enunciación es el plano visual mundano, que sustenta las significaciones y las coloca dentro de un determinado plano discursivo.

Tomemos la página 31 del *Incal Negro*: quedémonos, por el momento, con la parte inferior que muestra un paisaje. Lo mismo haremos con la siguiente imagen; las hemos seleccionado por su semejanza, de modo que la comparación pueda darse de mejor manera (Jodorowsky & Moebius, 2007).

En medio de un paraje desértico y nevado –que suele ser típico de ambos cómics- se levanta, sobre un horizonte azulado, una gran torre amenazante. Hay dos elementos que se deben resaltar y que se tornan característicos de este marco visual: existe en todos los espacios una textura que “ensucia”, que tiñe todo y que en la gran torre se presenta a la manera de líneas de fractura, en una estructura que se percibe como antigua. Los globos siguen esa misma lógica porque están delineados libremente, a mano alzada y en donde las líneas tienen siempre algo de sinuosas, no completamente rectas. La tipografía elegida sigue el mismo patrón. Un aire de inmovilidad, de suspenso, penetra toda la escena. El horizonte le dota de una perspectiva relativamente profunda, aunque contenida por nubes que la detienen. De hecho, por momentos da la impresión de que el fondo tiende a invadir los planos frontales. Se pueden describir tres planos: en el primero, los globos de texto; en el segundo la torre, alejada por unas estructuras en el suelo que le proporcionan una línea de fuga; y en el tercero, las nubes y el cielo azulado. El aire es transparente a tal extremo que “duele” mirarlo; es como si hubiera sido despojado de toda atmósfera, aproximándose al vacío.

Leamos ahora el texto del globo: “¿Y qué vamos a hacer en ese lugar siniestro?”. Se verá que el texto enuncia esa sensación de extrañeza que ya nos fue transmitida por el

lugar, que le da forma verbal con la palabra “siniestro” y que así completa en una sola unidad el cuadro que estamos mirando. Sin embargo (y este es el punto que se quiere resaltar), la palabra “siniestro” tiende a atenuarse; por ejemplo, no estamos ante una situación terrorífica ni de un miedo explícito. Más bien, se aproxima a la significación de “inquietante”, en donde hay una amenaza que espera, en medio de una gran incertidumbre. El término “siniestro”, que originalmente se vincula a funesto o del mal agüero, y que se desplaza en su significación para incorporar otro espacio semántico, “inquietante”, y así modificar el juego del lenguaje bajo la determinación del juego visual.

Se puede hacer una comparación de esta página con la 01_15, de la *Precuela de los Tecnopadres*. En ella se observa un mundo mucho más estetizado, más pulido, que se proyecta sobre el espacio infinito, en muchas capas, con transparencias sucesivas. Los objetos han sido dibujados con la mayor precisión posible, incluyéndose aspectos técnicos de un asteroide convertido en estación espacial. Hay un punto de fuga que mira hacia el infinito en el centro del cuadro y hacia donde todas las naves parecen dirigirse. El globo es un rectángulo perfecto y la tipografía se aproxima a esta estética, aunque se tiende a cierta ruptura del patrón geométrico. Se debe añadir el diálogo entre las formas rectangulares y aquellas redondeadas que, incluso, recuerdan elementos orgánicos, como la nave en forma de insectos, extendiendo sus largas alas transparentes por el espacio. Nótese, por ejemplo, la existencia de al menos cinco círculos perfectamente dibujados. Igualmente, en el centro hay un enorme halo, probablemente de un agujero en el espacio-tiempo por el que las naves tendrán que viajar. Si se amplía la imagen, se encontrará que los objetos tienden a estar dibujados con bastante detalle y precisión, sin ser perfectos. El aire está cargado de elementos y es un lugar bastante lleno en donde difícilmente se podría respirar. Todo el espacio en donde están los objetos tiende a difuminarse.

Ahora, si se introduce el texto contenido en el globo, lo que resalta y conduce el significado del texto, es la sensación de despedida, de un conjunto de naves marchándose del espacio del asteroide. La noción de “miedo” y “emoción” aquí no es la principal y más bien es leída por el lector modelo a través de los cuadros que le preceden –cosa que no se hará en este momento–.

Aunque ambos cómics siguen una estética fantástica futurista –dentro de lo que se ha denominado en este artículo “tecnobarbarie”, que es un concepto que lo engloba–, sus diferencias se profundizan cuando nos enfrentamos con la forma en que son dibujados los personajes.

Esa estética “llena de asperezas” que encontramos en el *Incal*, invade también a los personajes. Nuevamente ubicado en un espacio siempre texturado, John Difool, el detective protagonista, se muestra desaliñado, con una ropa que es claramente vieja, ajustada, pasada de moda, como si viniera de otra época. No hay lugar de los recuadros en donde no se colocan líneas, que rompen el “cuidado” del personaje y que contribuyen a darle movimiento. En cambio, en *Tecnopadres*, los personajes son dibujados con una precisión violenta, con las formas y los detalles exactos, en los que la estética futurista se hace mucho más evidente y los aspectos tecnológicos se tornan predominantes (Jodorowsky, Janjetov, Beltran, 2005).

Hasta el Gran Albino, que es un hombre muy viejo, muestra este cuidado excesivo, en la perfección de sus ropas, plenamente arregladas, apenas sin pliegues, aunque su rostro esté surcado de arrugas. La mano y el Tinigrif siguen este mismo patrón. La frase “La preescuela pantecno de Don Mossimo...” se encuentra plenamente reforzada, como perteneciente a ese futuro tecnológicamente desarrollado y fantástico, por la estética visual que se ha elegido, por la estetización llevada a su extremo. El robot, desde luego, es mucho más explícito en este vocabulario tecnológico: “Navegación automática, diagrama TCD 37 W hacia el satélite Lauril”.

El tecnolenguaje dice con palabras aquello que las imágenes muestran, poniendo nombres a aquello que casi carece de referencia. Así, se da por conocido algo que nos es totalmente desconocido y que comienza a existir en el momento de su enunciación; de ahí, su carácter performático.

Se exige que haya un espectador/lector modelo que con su imaginación construya el juego del lenguaje al cual ese enunciado de la tecnolengua se refiere; aunque no llega a ser propiamente una neo-lengua, al estilo de *1984* de Orwell (Orwell, 2014), podríamos decir que forma parte de esta, pero que solo vemos aparecer algunos de sus términos. Los espectadores/lectores modelos están en la obligación de cerrar el círculo y completar “vagamente” no tanto la neo-lengua, lo cual es imposible; pero sí, al menos, el juego del lenguaje al cual pertenecen.

El ejemplo de lo *paleo-* como prefijo generalizado. Por ejemplo, tomemos *Los Tecnopadres, Volumen 4, Hallkattraz, la estrella de los verdugos* (Jodorowsky, Janjetov, Beltran, 2005), en donde ya en sus primeras páginas se ponen los elementos de esta tecnolengua, aunque no llega a ser una neolengua: “Me esforzaba por conducir, como un paleomoisés, a mis 500.000 jóvenes pantecnos hacia la galaxia prometida, para fundar en ella una nueva sociedad en la que las felices relaciones humanas tuvieran más valor que el desarrollo tecnológico” (Jodorowsky, Janjetov, Beltran, 2005, p. 5).

Dadas las enormes dificultades de construir una tecnolengua, ni siquiera en sus niveles iniciales, al parecer la alternativa que utiliza Jodorowsky –bastante frecuente– es el desplazamiento de términos usuales para ubicarles en contextos diferentes. Empezando por la introducción del prefijo tecno que menciona la serie de civilizaciones, mundos, artefactos, individuos, con un alto desarrollo tecnológico, en donde su exacto modo de funcionamiento es algo que queda presupuesto, librado a la imaginación del lector y soportado por el plano visual; y que se traslada a los más diversos campos: tecnopadres, tecno-ojo, tecnocripta.

Así, Hallkattraz que alude claramente a la prisión Alcatraz, pero llevada a un mundo sofisticado, en donde el Gran Albino saca de sí mismo a su espíritu para enfrentarse al enemigo, en este caso a un monstruo.

Desde luego, en esta dirección hay una metafísica en donde ese dualismo de mente se enfrenta a todo lo exterior a él y en donde se funden enfoques gnósticos, maniqueos, budistas, con estos mundos pertenecientes a futuros fantásticos.

Todo este campo tecnológico, se expresa en una serie de cambios en el lenguaje, que llevan a conformación de lo que se denomina tecnolenguaje.

Tulku es un caso más avanzado de esta transformación semántica. Este término se refiere originalmente a un miembro del budismo tibetano, que cumple la función de guardián y trasmisor de un cierto tipo de conocimientos y enseñanzas. En *Los Tecnopadres, Volumen 4, Hallkatraz, la estrella de los verdugos* (Jodorowsky, Janjetov, Beltran, 2005) un Tulku se convierte en el doble exacto virtual, aunque tangible, proyectado por la mente y que le permite al héroe atravesar una serie de avatares mientras su integridad espiritual y física se conserva resguarda en otro sitio.

Finalmente, hay otros elementos como los longorradares o el hidro-éter, que especifican desarrollos tecnológicos o describen sintéticamente un mundo en particular.

Conclusiones

El presente análisis de la forma cómic se desarrolló a partir de la *Teoría General De La Forma*, donde se estableció que, a más de un proceso de elaboración de la forma y diversos modos de instanciación visuales y escritos, el cómic posee una relación constante entre lo visual y los modos de representación, constituyéndose regímenes interrelacionados en los que el orden textual depende de lo visual y solo por su intermedio alcanza un significado. Fue a partir de dicha teoría general que se alcanzó el análisis e interpretación de una sección de cómics “jodorowskianos”. A través de estudio de elementos como forma, campo marcado, distinción se procedió a ver y leer los cómics de Jodorowsky, los que reflejan un mundo construido visualmente e integrado por textos que construyen una distopía, que es el modelo de la sociedad actual dominada por el capitalismo tardío.

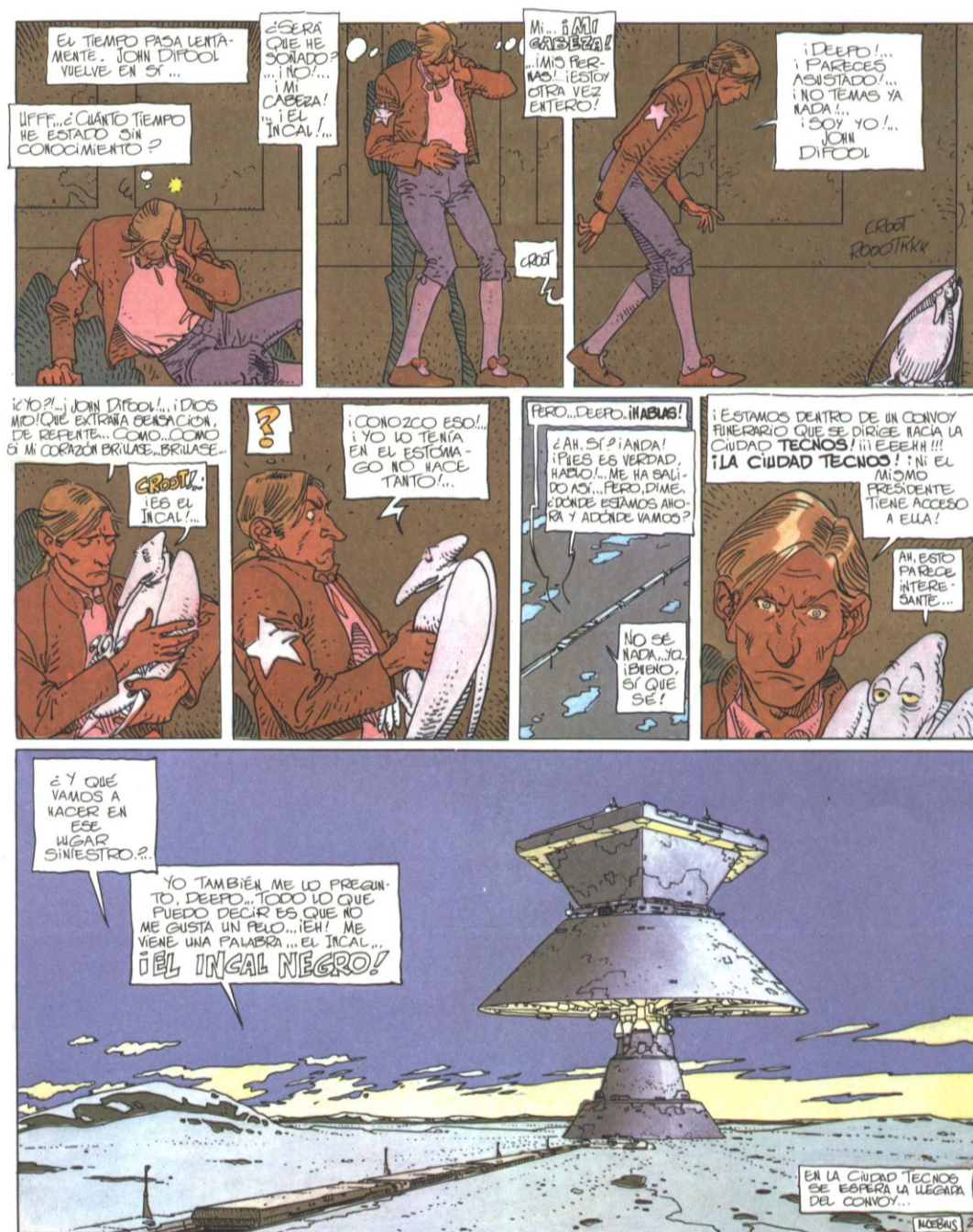
En tal sentido, la forma cómic quedó establecida como una secuencia articulada de cuadros (*frames*) visuales y escritos, constructora de mundos llenos, poblados y propios; mientras que el orden narrativo sería el encargado de enunciar el plano visual sobre el que está sostenido, lo que produciría una conjunción de lo visual/escrito, al modo de correlatos que se presuponen mutuamente, y que conlleva a la aparición de un autor diferenciado de los autores empíricos productores del cómic. En el caso de *El Incal* se estableció a su autor, Jodorowsky/Moebius, como una entidad virtual única, originadora del cómic. Este autor modelo también presupondría un lector/espectador modelo que realiza inconscientemente la conjunción de este correlato. A su vez, se pudo observar, en el caso de Jodorowsky, un futuro decadente, tardío, tecnológicamente sofisticado, que es simultáneamente órgano de opresión y posibilidad metafísica de liberación. Un mundo tecnobarbarie, dominado, a su vez, por los tecnobárbaros del capitalismo tardío.

Finalmente, a través de la Gráfesis, formas de producción visual del conocimiento y la manera en que una información determinada se representa visualmente, se estableció que el cómic de Jodorowsky presentaría un mundo lleno de premoniciones de lo que podría ser nuestro futuro, desde una perspectiva profundamente violenta. El análisis de los cómics, *El Incal* y *Los Tecnopadres*, permitió constatar la existencia de una textura que “ensucia”, que tiñe todo. Al mismo tiempo, el texto enunciaría una sensación de extrañeza transmitida por el mismo lugar. Se observó que, aunque ambos cómics siguen una estética fantástica futurista, las diferencias se profundizan gracias a la forma en que son dibujados los personajes. Ambos cómics exigen un espectador/lector modelo que con su imaginación construya el juego del lenguaje al cual ese enunciado de la tecnolengua se refiere. Ocurriría un desplazamiento de términos en contextos diferentes.

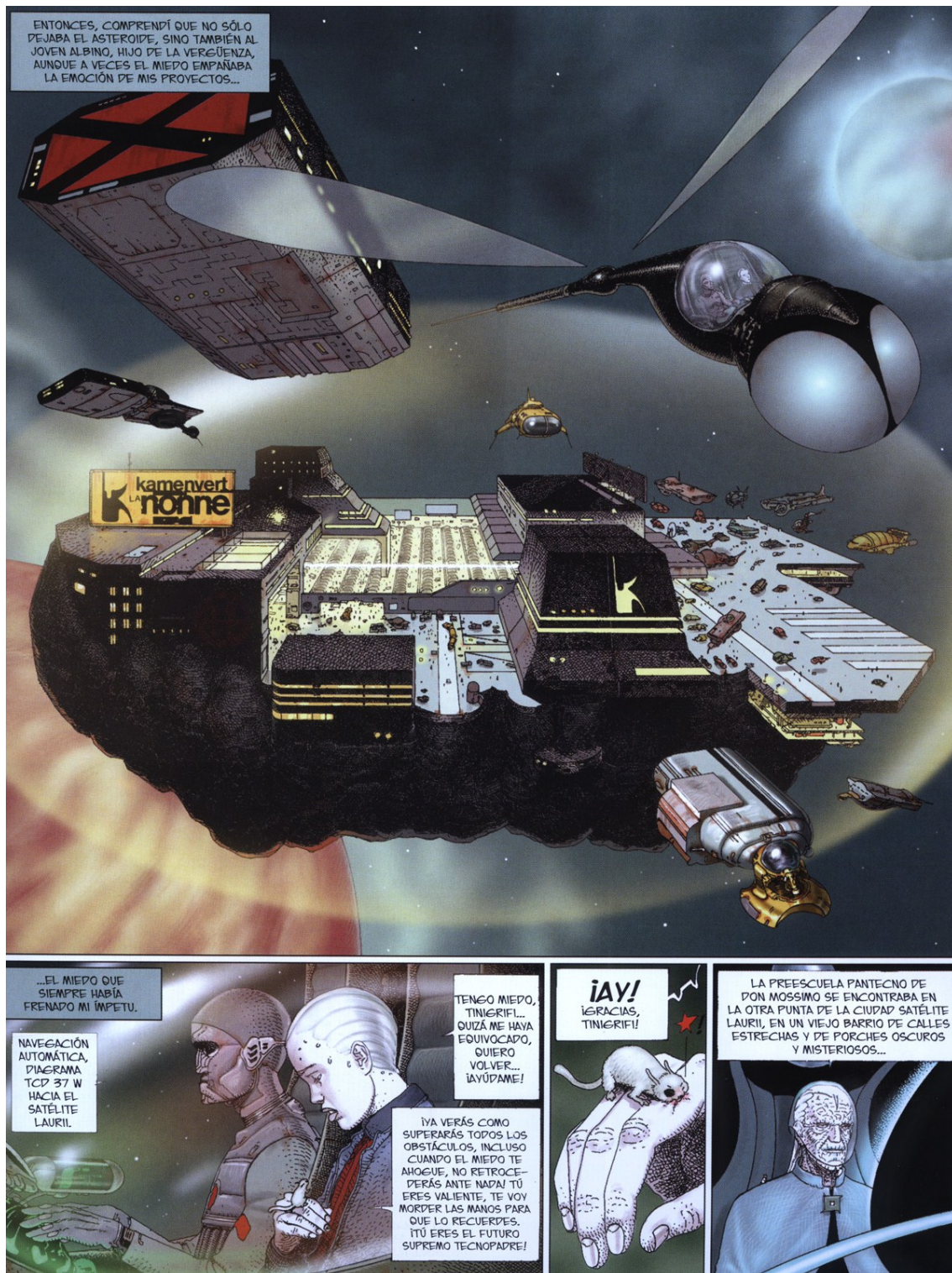
Un campo tecnológico que se expresa en una serie de cambios en el lenguaje, que llevan a conformación de lo que se denomina tecnolenguaje.

Trabajos citados

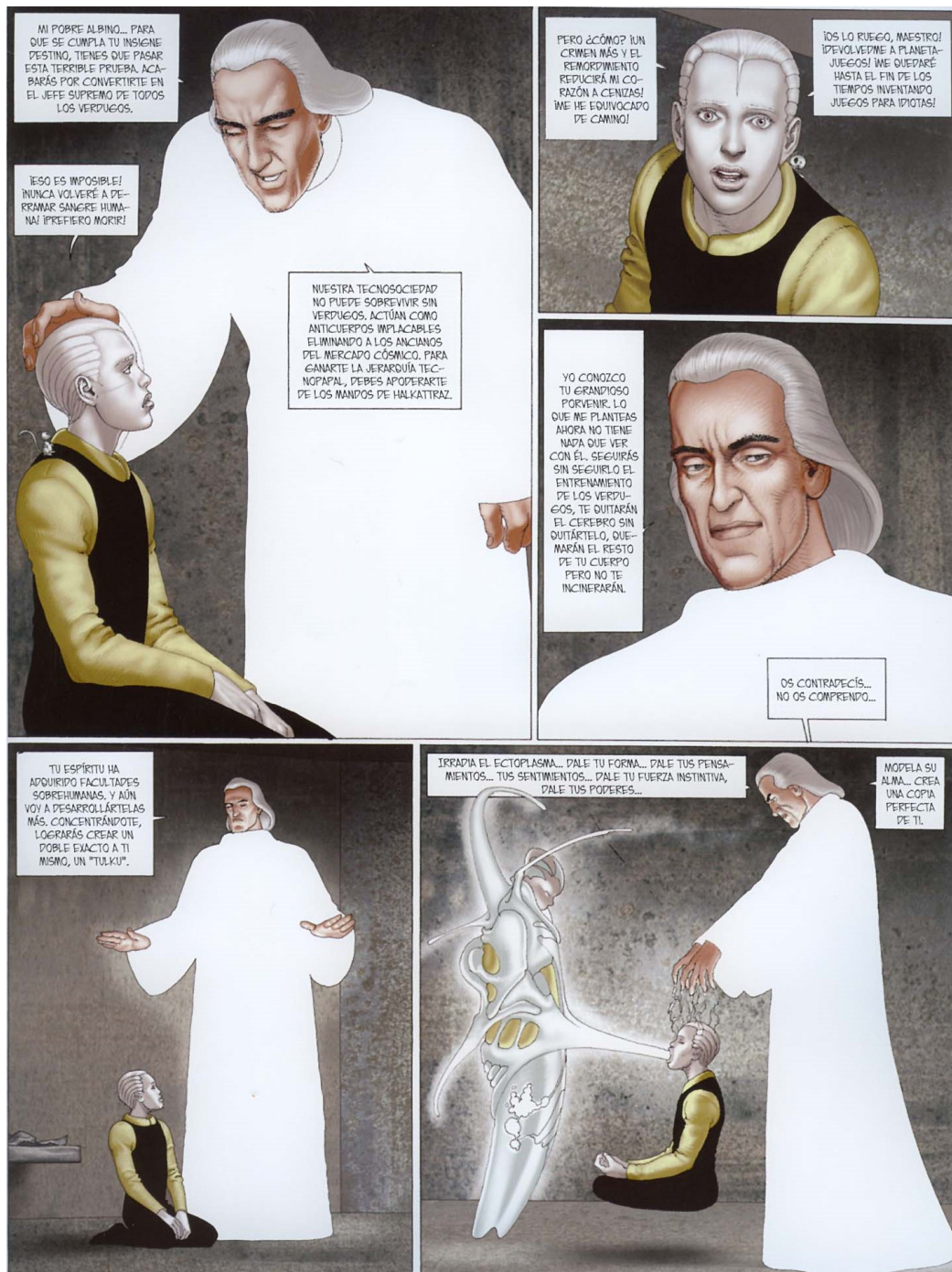
- Angoloti, C. (1990). *Cómics, títeres y teatros de sombras: tres formas plásticas de contar historias*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Arredondo, S. (2015). La esquemática en el enriquecimiento del cómic: estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas. España: Universidad de Granada. Recuperado el 27 de Febrero de 2017, de https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwj1z_ui2LXSAhVB7iYKHbisCwsQFggYMAA&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fservlet%2Ftesis%3Fcodigo%3D57731&usg=AFQjCNEtcNVUgJy3i6isjn1kClTxjj0N1Q&sig2=IGNwgLwVMRN
- Babby, Kaur, Zicheng, & Haiqing. (2015). Critical review on the Idea of Dystopia. *Review of European Studies*, 7, 64-76. doi:10.5539/res.v7n11p64
- Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual form of knowledge production*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Eco, U. (1981). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- Fernández Buey, F. (2007). *Utopías e ilusiones naturales*. Barcelona: El viejo topo.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Gubern, R. (1981). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Jodorowsky, A., & Moebius. (2007). *El Incal*. Barcelona: Norma.
- Jodorowsky, Giménez. (2003). *Las casta de los metabarones - 4*. Barcelona: Norma.
- Jodorowsky, Janjetov, Beltran. (2004). *Los tecnopadres, volumen 2*. Barcelona: Norma.
- Jodorowsky, Janjetov, Beltran. (2005). *Los tecnopadres, volumen 4*. Barcelona: Norma.
- Jodorowsky, Janjetov, Beltran. (2005). *Los tecnopadres. Volumen 3*. Barcelona: Norma.
- Jodorowsky, Janjetov, Beltran. (2006). *Los tecnopadres, volumen 5*. Barcelona: Norma.
- Jodorowsky, Janjetov, Beltran. (2006). *Los tecnopadres, volumen 6*. Barcelona: Norma.
- Kukkonen, K. (2013). *Studying comics and graphics novels*. Oxford: Wiley/Blackwell.
- Martin, M. (1987). *Semiología de la imagen y la pedagogía: Por una pedagogía de la investigación*. Madrid: Narcea.
- Mazur, Dan y Danner, Alexander. (2014). *Cómics. Una historia global desde 1968 hasta hoy*. Barcelona: Blume.
- McCloud, S. (2007). *Entender el Cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- Mogoş, P. (17 de 1 de 2016). *Magicorealist Tropes in Alejandro Jodorowsky's Oeuvre: building towards a qualitative methodology*. Obtenido de Academia Edu: https://www.academia.edu/22211945/Magicorealist_Tropes_in_Alejandro_Jodorowsky_s_Oeuvre_building_towards_a_qualitative_methodology
- Ortega, S. (2010). *Cómic y Filosofía*. Recuperado el 28 de Febrero de 2017, de https://filotecnologia.files.wordpress.com/2011/06/comic-y-filosofia_silvia-ortega.pdf
- Orwell, G. (2014). *1984*. Barcelona: Lumen.
- Rojas, C. (2011). *Estéticas caníbales. Volumen 1*. Cuenca: Universidad de Cuenca/ Bienal Internacional de Cuenca.
- Rojas, C. (2015). *Estéticas caníbales. Máquinas formales abstractas (Vol. 2)*. Cuenca: Universidad de Cuenca (En prensa).
- Rojas, C. (2016). *Estéticas caníbales. Del ethos barroco al ethos caníbal. (Vol. 3)*. Cuenca: Universidad de Cuenca (En prensa).
- Simondon. (2008). *El modo de existencia de los objetos tecnológicos*. Buenos Aires: Prometeo.
- Strathern, M. (2004). *Partial connections*. Oxford: Altamira Press.
- Wittgenstein, L. (1983). *Philosophical investigations*. Oxford: Basil Blackwell.



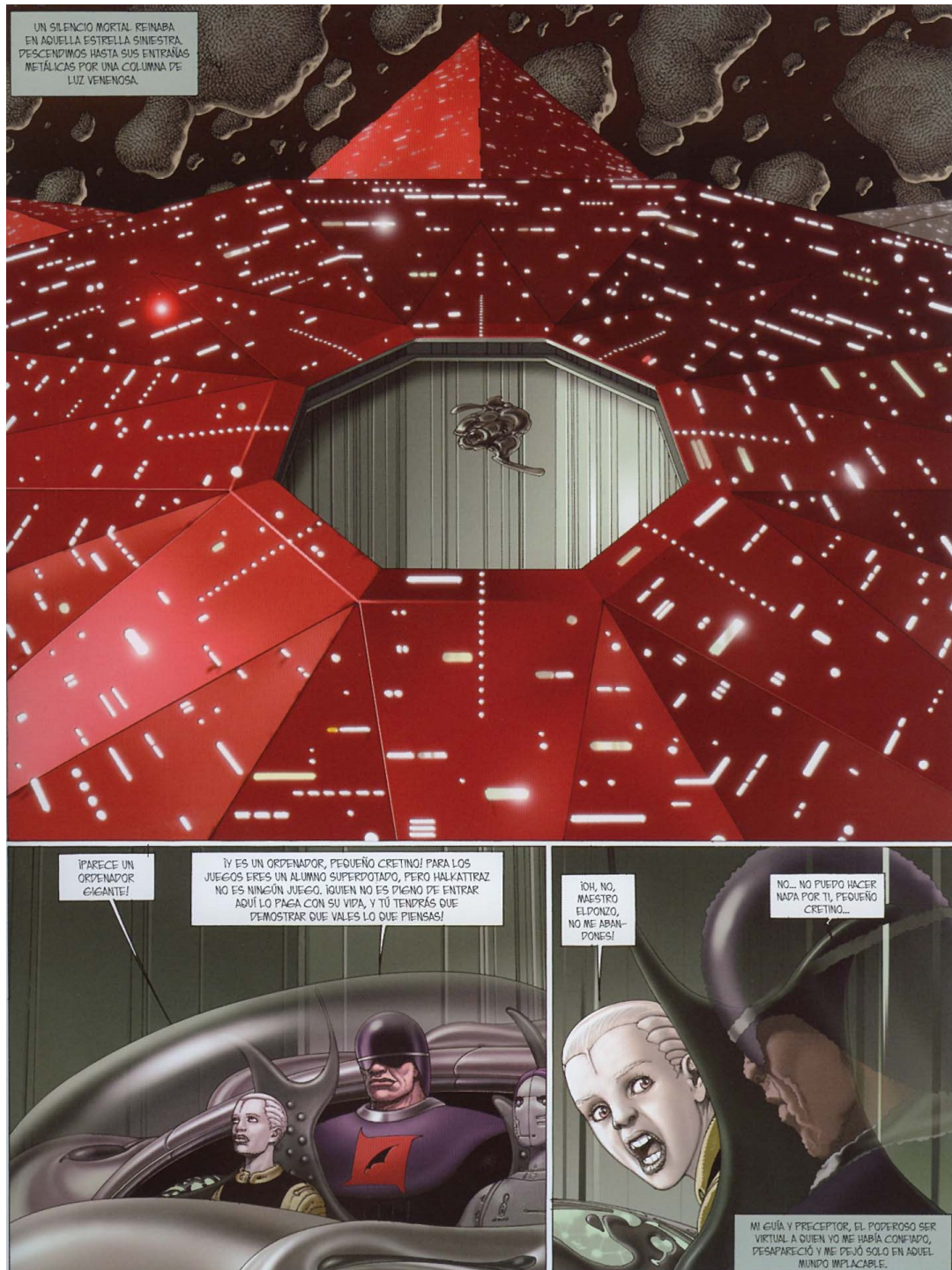
Incal Negro, p. 31



Tecnopadres, p. 01-15



(Jodorowsky, Janjetov, Beltran, 2005)



Los Tecnopadres, Volumen 4, Hallkattraaz, la estrella de los verdugos