

La minificción, LA TIRA CÓMICA Y EL DIBUJO ARTIZADO

ALBERTO ÁLVAREZ VALLEJO

Profesor e investigador de la Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad Autónoma del Estado de México.
garrafus2002@yahoo.com.mx

INTRODUCCIÓN

El contenido tiene la estructura siguiente. Primero, se propone la relación entre la minificción y la tira cómica. La analogía entre ellos parte de la definición y concepción del término *texto*. El texto es signo y es posible construirlo como minificción o cuento corto. El segundo apartado describe las posibilidades del dibujo actual o dibujo artizado. Se plantea como un sistema cultural completo, como el sistema de la escultura, de la pintura o de la arquitectura; el dibujo ya es dibujístico, como lo pictórico, escultórico o arquitectónico. Finalmente se analizan dos ejemplos, el de un dibujante de tira cómica profesional; y el de un dibujante intuitivo y mimético, que se inicia de manera espontánea y emotiva.

La minificción o cuento corto y la tira cómica, como dibujo artizado, son géneros que están llamando la atención de lectores y receptores jóvenes. La generación actual es postmoderna, busca y construye nuevas identidades, parte de la reconstrucción de principios que la modernidad ha desgastado. La

ABSTRACT: This essay relates the minifiction with the comic strip. The analogy between them starts with the definition of a text, which is a sign possible to be constructed as minifiction or as a short story. The second part describes the possibilities of current drawing or drawings performed ingeniously, as a complete cultural system, as the system of sculpture, painting or architecture. Drawing is drawing-like, as the pictorial, the sculptural or the architectural is. Finally, two examples are analyzed: first, a comic strip sketcher, second, an intuitive sketcher and mimetic, the one that starts his art in an spontaneous and emotive way.

NOTE: With the minifiction, the comic strip and the drawing performed ingeniously, professor Alberto Álvarez won the first place in the first contest of University Congress Essay "The comic: idea, concept and image" organized by the Faculty of Architecture and Design, the Faculty of Political Sciences, and the Faculty of Humanities of the Autonomous University of the State of Mexico.

institución moderna ya no es la reproductora de identidades, el individuo está construyendo su identidad. El consumo de géneros artísticos alternativos muestra y propone diversos caminos.

1. LA MINIFICCIÓN Y LA TIRA CÓMICA

En este ensayo se plantea la relación entre la minificción o cuento corto, el dibujo actual como dibujo artizado de expresión artística (no sólo como medio para la expresión de otro arte como la pintura o la arquitectura), y su posibilidad en la tira cómica actual. La relación no es sólo histórica, sino también, por su estructura mínima, como una forma de minificción.

En la tira cómica actual, el cuadro o cuadros son un texto corto. Éste es la valoración de las formaciones sociodiscursivas creadoras de los eslabones responsables del movimiento de las significaciones en cadena cultural. El texto también es la valoración de los modos de combinación de las formas discursivas y no verbales, es decir, de los géneros discursivos entendidos como formas específicas del uso de la lengua.

El texto de la tira cómica combina la palabra escrita y el dibujo como imagen artizada. El término *texto* remite a la antigua técnica de tejer. La tira cómica es un tejido, combinación y construcción de redes de relaciones cuya sumatoria da como resultado el tejido, que es también sentido (Zavala 17, 1999). El cuento, como una estructura histórica, es un tejido de voces donde el sujeto se encuentra en las intersecciones.

El texto es todo sistema de signos cuya coherencia y unidad se deben a la capacidad de comprensión del hombre en su vida comunicativa y expresiva. La tira cómica, como texto, no es una cosa sin voz; es, sobre todo, un acto humano. El dibujo de la tira cómica es una producción cultural fundada en el lenguaje. Todo texto presupone una lengua, un proceso de interacción con el lenguaje, que lo introduce (al texto mismo) en la esfera del signo, impidiendo que sea confundido con un fenómeno natural.

El texto como signo, en la tira cómica actual, se realiza en el cruce de sujetos discursivos, no porque sus palabras compongan un léxico, sino porque moviliza significados generados en el evento comunicativo. Es en el cruce, en la maraña de conciencias, donde nacen las relaciones de sentido expresadas en las enunciaciones, en donde vamos a situar el dinamismo que lleva a la composición del tejido.



Jornada Ediciones,
primera edición,
1999.

texto resultante de la combinación de discursos-lengua o de géneros discursivos, como en el caso de la tira cómica.

El cuento corto, al igual que la pequeña tira cómica, es pedagógico porque es utilizado para la enseñanza y comprensión de los textos que contiene. El dibujo artizado, como lenguaje del dibujante de la tira cómica, tiene la posibilidad de aplicar con mayor eficiencia la minificción (construcción y yuxtaposición de verdades) en la elaboración de textos, de mensajes con imágenes y dibujos que sintetizan la comprensión de la problemática social, origen del texto como tira cómica.

Por sus características de brevedad, condensación semántica e hibridez genérica, la minificción puede constituir un espacio textual óptimo para la práctica de la comprensión lectora, así como para construir un atractivo estímulo en las actividades de producción textual y de reflexión metalingüística sobre aspectos estructurales, semánticos y sociopragmáticos de los textos (Tomassini, 1999).

La tira cómica actual tiene relación con la posición de Derrida, de la escuela francesa *Tel quel*, que plantea que el texto no es una unidad cerrada, sino un espacio móvil y dinámico que absorbe y transforma una multiplicidad de otros textos: Todo texto es, pues, un intertexto (Tomassini, 1999). En este sentido, la tira cómica crea

ficciones pedagógicas que hacen interpretaciones individuales en el receptor, y pueden crear mundos imaginados al realizar su comprensión.

Recomendamos al dibujante de tiras cómicas reparar en las amplias posibilidades que ofrece la minificción hispanoamericana (entre ellas la mexicana) para el desarrollo de proyectos centrados en la comprensión y producción textual que integren la transferencia conceptual y la reflexión

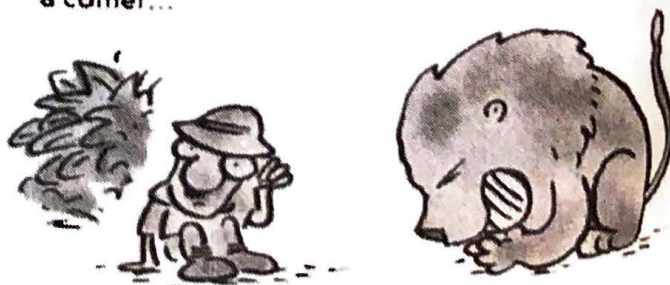
El devoto

Un cazador de África de pronto se vio derribado por un enorme león que se le echó encima.

Pero en vez de devorarlo de inmediato, la fiera se apartó un poco y se puso como de rodillas.

El cazador, intrigado por esa actitud, se acercó lo más que pudo al león y lo oyó murmurar:

—Bendice, Señor, los alimentos que vamos a comer...



metalingüística, junto con la propuesta de actividades de reconocimiento de unidades, análisis de relaciones y estimulación de prácticas productivas en concepto de tira cómica (Tomassini, 1999).

Parafraseando a Lauro Zavala, una tira cómica es "puro cuento". Este autor dice que el final es el elemento estratégico en la estructura general del cuento corto, pues determina la organización de su economía narrativa. El fi-

nal está íntimamente ligado y relacionado con el título y el inicio del cuento (Zavala, 1999). Para Zavala hay tres momentos históricos del cuento: en el cuento clásico el final funciona como un mecanismo estructural que da coherencia al sistema de revelación epifánica (hechos) de una verdad narrativa que necesariamente debe ofrecer en las últimas líneas del texto, como en fábulas, un cierre definitivo; el final del cuento corto moderno es un final ausente, ya sea por naturaleza poética, fragmentaria y surrealista del resto del texto; el final del cuento corto postmoderno es un final implícito, ya sea por naturaleza paródica, irónico-intertextual del resto del cuento.

Como cierre y conclusión de esta relación de la minificción y su analogía en la tira cómica, se recomienda que el final dependa de la relación estructural entre realidad y ficción que se pone en juego de manera definitiva. El cuento corto y la tira cómica actual son dos géneros de escritura y dibujo artizado que empiezan a ser reconocidos por su importancia literaria y dibujística, y al parecer tienen cada vez más lectores en todas las lenguas.

¡Lógico!

Pedro, ¿por qué Chucho el Roto se robaba a los ricos?

Ay, maestra!,
pues porque
los pobres
no tienen dinero.



2. EL DIBUJO: LENGUAJE DEL TEXTO DE LA TIRA CÓMICA

Se ha adelantado en el apartado anterior que el dibujo actual es artizado, esto es, que conforma un sistema cultural como

la pintura, la escultura o la arquitectura. El dibujo ha sido desdeñado al ser utilizado sólo como un recurso de expresión previo a otras artes. Pero el dibujo actual está siendo construido de tal manera que posibilita la expresión artística del dibujante y su sensibilidad; por ejemplo, en la tira cómica.

En el panorama estético del mundo actual, encontramos que el dibujo y la fotografía fija se disputan el tercer lugar en importancia comunicativa y estética. El primer lugar lo ocupan las distintas manifestaciones musicales. En el segundo están los derivados de la fotografía como el cine y la televisión y en el cuarto se hallan las obras literarias, las pictóricas, las dancísticas y las teatrales. Muy atrás quedan la escultura y la arquitectura, cuyas cargas estéticas interesan a muy pocos aficionados. Dentro de la literatura empieza a ganar terreno un género literario, el "cuento corto" o minificción, que tiene un paralelismo con el dibujo de tiras cómicas por su simplicidad y corto espacio.

El dibujo, como lenguaje para producir textos en forma de tiras cómicas, es importante debido a su tecnología manual para producir imágenes, o lo que es igual, por su conjunto de actividades lingüísticas que fueron matriz de la escritura y de la misma pintura. Por lo general, el artesano, el artista o el diseñador no hace otra

cosa que estetizar sus dibujos, sin pertenecer éstos a un sistema o género artístico propiamente dicho, esto es, con sus propios problemas y fines (Acha, 1999).

El dibujo actual tiene posibilidades de ser estetizado y también artizado, todo depende de cómo definamos lo estético (para expresar creatividad en las estructuras de otras artes o disciplinas) y lo artístico (para expresar la sensibilidad artística del dibujante). El dibujo es muchas cosas a la vez, y por tanto, hemos de tener una idea clara de la pluralidad de sus mecanismos y funciones, aparte de considerar las diferentes maneras de enfocarlo. Su principio es lo gráfico; sus medios, los tropos, y sus fines la comunicación, lo estético, lo gráfico o lo creativo, según el caso (Acha, 1999). El dibujo actual ofrece todas las posibilidades de un sistema cultural para la producción de textos. El

dibujo, como conjunto de imágenes, portará un mensaje que acentuará cada uno de sus tres planos comunicativos: el semántico, esto es, las relaciones de los signos con la realidad significada (el parecido de la figura con la realidad figurada); el sintáctico: las relaciones entre los signos o composición (sus ritmos y simetrías, proporciones y direcciones); y el pragmático: los efectos de los signos en el receptor o la sociedad (Acha, 1999). El dibujo estetizado acentuará

más el plano sintáctico y el pragmático; en menor intensidad el semántico, que es más producto de la sensibilidad del autor y posibilita que el dibujo sea artístico.

Las imágenes del dibujo estilísticamente podrán ser *gráficas*, donde predomina la línea activa con los accidentes de su curso y sus efectos configuradores, y *pictóricas*, en las que impera el sombreado y los consecuentes volúmenes ilusorios. El dibujo como producto lingüístico asume siempre una de las tres funciones prácticas: servir de canal a cualquier clase de imágenes, incluso las de otras artes; fungir de medio de producción artística, como lo hizo hasta hace poco; o bien, desempeñarse como producto artístico (Acha, 1999). Esta última función se identifica directamente con la producción de la tira cómica.

Artimañas

—¡EXTRA, EXTRA... tres generales estafados!
Un general que oyó al voceador le compró el periódico. Buscó la noticia pero no la encontró, así que fue a reclamar:
—¡Oye, muchacho!, aquí no dice nada de los generales estafados.
—¡EXTRA, EXTRA... cuatro generales estafados!



El dibujo, sea cual fuere, podrá tener una o varias de las siguientes dimensiones comunicativas: la mimética, con imágenes naturalistas y realistas, que se ubica en el plano semántico y se ocupa de la verosimilitud de las imágenes; la ornamental o caligráfica, con la belleza como finalidad; la expresiva, con contenidos gestuales emotivos, que atribuyen a la línea un estado de ánimo específico según los accidentes de su trazo; la emblemática, que representa realidades invisibles; y la heurística, que engloba las figuraciones inventadas (Acha, 1999).

El dibujo artizado es polifuncional o polivalente, es decir, trae consigo un tema, una carga estética que puede contener belleza o fealdad, dramaticidad o comicidad, lo sublime y lo trivial, la tipicidad y la novedad (categorías estéticas de la producción de objetos de diseño o artísticos). En el dibujo comunicativo, el tema es lo decisivo sin que por ello se excluya lo estético, contenido que el dibujante suele dejar en su obra de forma inconsciente. El dibujo artizado (dibujo artístico, de las tiras cómicas, del grafiti, de las "bombas" y las "placas") tiene sus problemas gráficos, aparte de los temáticos y los creativos. El dibujo como sistema sociocultural constará de tres actividades básicas: la producción con sus condiciones sociales y psíquicas; la distribución de los productos y de los medios intelectuales de producción y los de consumo; y el consumo o apreciación con sus factores sociales y psíquicos (Acha, 1999).

El dibujo a mano alzada, el estetizado, generó las tiras cómicas, la caricatura en todos los diarios del mundo, los carteles y demás productos del diseño gráfico. Sola o acompañada, la carga estética cala más allá de los significados establecidos o denotaciones, ya que se interna en las connotaciones y asociaciones. Hoy el productor de bienes estéticos está consciente de que su obra gira en torno de la polisemia—donde se entrelaza nuevamente con el

cuento corto postmoderno—, y sabe que debe enrarecer de modo especial la información en sus obras para activar tanto la fantasía del receptor como su capacidad de significar lo desconocido, además de dejar abiertos los finales implícitos en la estructura del cuento o tira cómica.

En el dibujo artístico ha de predominar consecuentemente la línea activa, la media y la mancha distendida. Un dibujo, una pintura y una fotografía constituyen tres espectáculos de distinta intensidad, diferenciables a simple vista. Sin duda, el hombre actual dispone de una pluralidad de imágenes, todas necesarias e importantes por sus alcances estéticos; pero no son ni pueden ser iguales, se diferencian entre sí pues de otro modo dejarían de ser plurales (Acha, 1999). La tira cómica como cuento corto es parte de esta pluralidad ganada; como expresión es

practicada por jóvenes de manera legal e ilegal, ganando espacios expresivos en foros actuales.

Los dibujos son capaces de influir sobre un poeta, un antropólogo, un político o un dibujante, y en consecuencia, cambiarle algunos de sus criterios profesionales. Hoy en día, resulta indispensable que el receptor de una obra de arte opere con criterios actualizados, porque sólo así sabrá que la generosidad de la obra reside en su polifuncionalidad, en su final implícito; es decir, en el hecho de poseer varias funciones y, por tanto, ofrecer varias lecturas susceptibles a diversas valoraciones. La obra de arte del dibujo artizado, consta de un tema —o de una función práctica que lo reemplaza—, de una carga estética y de las características específicas de su género o sistema. En el caso del dibujo, éste posee “lo dibujístico”, como la pintura, lo pictó-

rico, o la arquitectura o lo arquitectónico (Acha, 1999).

En el dibujo actual de la tira cómica, como en todo arte, lo importante no es lo que las obras dicen, sino lo que éstas quieren decir. El dibujo es translingüístico y transemiótico, y por ende, le son consustanciales las connotaciones posibles y nunca sus denotaciones (Acha, 1999). Esta pluralidad de la intertextualidad es lo que permite afirmar la analogía que existe entre el cuento corto y la tira cómica actual: su polisemia.

Las imágenes del dibujo actual, por ejemplo el de las tiras cómicas, constituyen el tema. Máxime si son de seres humanos, pues éstas no pueden existir sin pertenecer a un hecho aislado. El artista del dibujo deberá asumir su tarea más difícil: gestar un tema propio mediante una iconografía original o característica, tarea que muy pocos dibujantes han cumplido (Acha, 1999).

A la cotidianidad de las generaciones jóvenes pertenecen las tiras cómicas y las fotonovelas, ambas manifestaciones de ese nuevo arte tecnológico denominado *diseño icónico-verbal*. El dibujo de la tira cómica actual trae consigo una elíptica (o esquemática) iconocidad y sus vacíos o enrarecimientos nos incitan a fantasear como si buscásemos llenarlos, participando activamente en su lectura o interpretación con las vivencias personales que

llevamos sobre nuestras espaldas. La inmanencia de la imagen dibujada aumenta, en tanto disminuye su trascendencia o realidad dibujada y se incrementan nuestros fantaseos. En el dibujo artístico, las vivencias se tornan estéticas y gráficas, mientras se visten de excepcionalidad. En medio de la profusión de imágenes, el dibujante artístico, como es el caso del dibujante de tiras cómicas, tiene la posibilidad de ser parte de las obras de avanzada que se hallan plagadas de cotidianidad, incluyendo los grafitti, "bombas" y "placas" de los baños públicos, paredes y anuncios metropolitanos (Acha, 1999).

2. EL EJEMPLO: DOS CASOS

En este último apartado se muestra la propuesta de analogía de la minificción o cuento corto con la tira cómica actual; es necesario llegar a los ejemplos, a la construcción de la verdad argumentativa. Hemos escogido dos ejemplos inmediatos: el primero es el trabajo de Trino, dibujante de tiras cómicas como "La Chora" y "El Santos", publicados en el periódico *La Jornada*. Trino es originario del estado de Jalisco y junto a Jis, otro conocido colaborador de estas tiras cómicas, ha logrado actualizar este trabajo dibujístico. El segundo ejemplo es el trabajo inicial de Dante Álvarez Jiménez, estudiante de primer semestre de preparatoria que ha descubierto su habilidad para el cómic y las

tiras cómicas. Él es originario de Zinacantepec, Estado de México; ha creado personajes inspirados en el cómic actual y en el trabajo de Jis y Trino, entre otros. A continuación se presentan los ejemplos de esta analogía: cuento corto-tira cómica.

En estos ejemplos se analizan someramente los siguientes aspectos: tema, nivel de la técnica del dibujo, la analogía con el cuento corto, y el final de la historieta en relación con el final del cuento corto.

3. CASO UNO: TRINO

3.1 EJEMPLO 1

TEMA

Si partimos del título del texto, del cual forma parte este cuadro, entenderemos mejor la ironía del mismo título del tema: *Chistes por si acaso*. El título no forma parte de un cuento clásico o moderno, porque surgen interpretaciones de un título

tan formal: "Aliméntate bien, come frutas y verduras..." que sería parte de un cuento formal y no de un chiste (historieta burlesca que hace reír; y yo agregaría: cuento corto que hace reír) como es el caso.

LA TÉCNICA

Es una técnica depurada que presenta un manejo de línea característico del dibujo artizado, que es la razón de una tira cómica. Los rasgos y gestos de los personajes dibujados son fácilmente comprensibles para dar el efecto de comicidad que se sugiere. Se utilizan elementos del

cuento clásico al mezclar, como en las fábulas, humanos y personas, lo cual también es una característica del cuento postmoderno. La ironía es la comicidad de la sugerencia del título.

ANALOGÍA CON EL CUENTO CORTO

El mensaje "aliméntate bien" se estructura en esta historia que inicia con el médico que atiende al lobo enfermo del estómago por haberse comido una "Caperucita Verde", cosa que ya no cuadra con la fábula tradicional. El cuento termina cuando el lobo dice: "Lo de siempre, doc. Bueno, anoche cené una Caperucita Verde" (el mensaje es: aliméntate bien, no comas caperucitas verdes, te enfermarás). Así como puede tener esta interpretación puede haber otras tanto del contenido como del título, por ejemplo: "Aliméntate bien... sólo come frutas y verduras, no comas caperucitas verdes". Una imagen y tres textos cortos dan como resultado un cuento corto, una minificción.

**Aliméntate bien.
Come frutas y verduras...**

Tiene una
infección
intestinal
tremenda,
doctor.

¡A ver!,
pues
¿qué
comió?

Lo de
siempre,
doc.
Bueno...
anoche
cené una
Caperucita
Verde.



3.1.2 EJEMPLO 2

TEMA

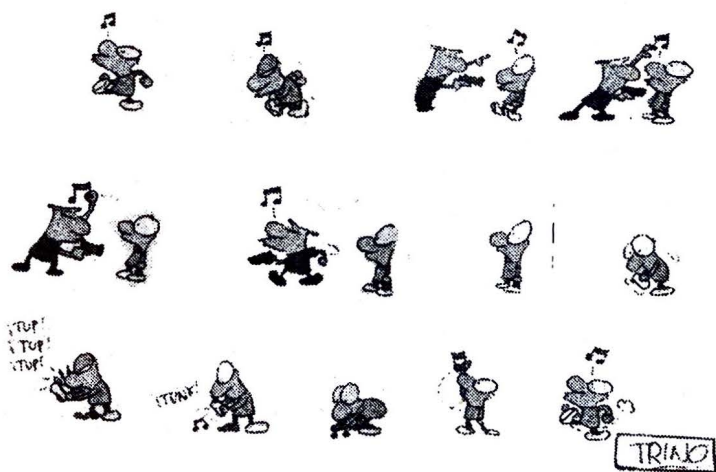
La tira cómica no tiene nombre escrito. Lleva un título implícito.

LA TÉCNICA

Es la que muestra el dominio del dibujante. Rasgos y gestos que se interpretan con facilidad.

ANALOGÍA CON EL CUENTO CORTO

Es un cuento postmoderno, no tiene un título inicial escrito y cada lector le puede poner el suyo, por ejemplo: "El asalto musical" o "Pasa la rola carnal", etcétera. La tira cómica tiene trece imágenes con sus respectivos gestos. El tema: el robo a mano armada. El ladrón no solicita lo tradicional, la cartera o el dinero, ya que el peatón sólo silba una nota. El ladrón la necesita, por lo que se la arrebatata. Ante la pérdida, el peatón reflexiona, se quita el zapato y saca otra nota musical, que con gusto empieza a silbar nuevamente.



EL FINAL

El final es la suposición de que siempre se trae alguna sorpresa escondida en el zapato para cuando haga falta. Es un final interpretado por cada lector. La creatividad es la fantasía de que la melodía se haya podido robar y de que haya un ladrón que robe fantasías.

3.2 CASO DOS: DANTE

3.2.1 EJEMPLO 1

TEMA

Hay un tema, el encuentro, que muestra la búsqueda de identidad. El arlequín es un nuevo personaje que, en forma de ironía, muestra la etapa existencial que Dante está pasando. Pero también está la bomba, dibujo alternativo que viene de la cultura de "bombardear bardas y todo lo que se pueda", que muestra el mimetismo del adolescente para hacer sus propias "bombas". También se localiza su placa, que lo identifica como "plaquero". En esta hoja de dibujo se interpretan también sus imaginarios sociales: el arlequín, el irónico, el bombardeado o perseguido.

LA TÉCNICA

La técnica de dibujo es elemental, inicial. Dante no ha asistido a una escuela de artes plásticas,

pero ha sido importante su lectura de cómics y tiras cómicas, además de su práctica espontánea al "hacer monos". En el cuadro se empieza a notar el sombreado del dibujo: el arlequín así lo necesita para ser expresado.

RELACIÓN CON EL CUENTO CORTO

Sí hay una comunicación pero no consciente o intencional. Es quizá la expresión de una etapa de

la vida de Dante, de sus relaciones existenciales y familiares, aunque todavía no muestre una profundidad temática en sus monos. La relación posible es la interpretación de las formas de la misma página con la creación de secuencias existenciales. Ésa sería una posibilidad de interpretar este ejemplo como un cuento corto postmoderno.

3.2.2 EJEMPLO 2

TEMA

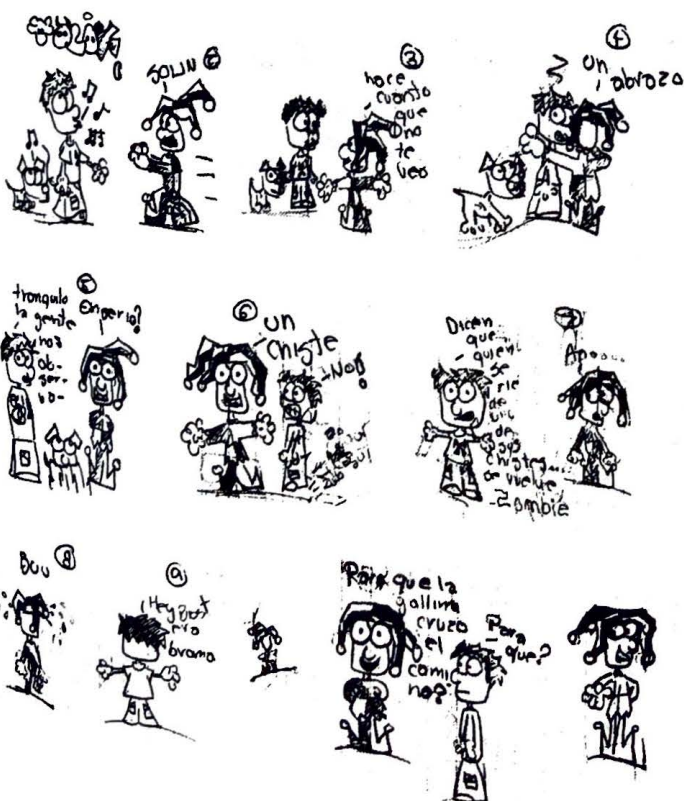
El título es *Solín*. La interpretación del título: "Las aventuras de Solín". Es un tema de la vida cotidiana de Solín. Las imágenes son irónicas, sobre todo cuando enfoca el caminar (los pies) del personaje y su encuentro con el excremento que pisa.

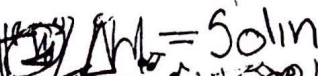
LA TÉCNICA DE DIBUJO

Es una técnica inicial e intuitiva, mimética, de los cómics; sin embargo, los rasgos gestuales empiezan a ser expresivos, muestran lo que el dibujante pretende.

LA RELACIÓN CON EL CUENTO CORTO

La imaginación creativa que va desarrollándose en la tira cómica, como estructura histórica, está ligada fuertemente a la vida cotidiana. El choque eléctrico que recibe puede ser tan espontáneo como el excremento, pero también está presente el tejido y la maraña de haber enviado a





EL FINAL

16

de correr o de alejarse de un peligro que parece inminente prevé acción y heroicidad del personaje, que es ayudado por un ser parecido a él que le dice que tiene poderes. La otra dimensión, a donde es lle-

vado Solín, ofrece fantasía a éste para salir de esa cotidianidad que le aburre, y donde puede visualizarse con superpoderes. No hay final explícito, sino finales abiertos. ¿Cómo se puede terminar esta tira cómica o cuento corto? Tal vez con el reencuentro consigo mismo.

BIBLIOGRAFÍA

- Acha, Juan, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*, Diálogo, 1999.
 Larousse, *Diccionario básico escolar plus*, México, Larousse, 1996.
 Tomassini, Graciela y Maris, Colombo Stella, "La minificción como estrategia pedagógica en los procesos de comprensión y producción textual", en Zavala, Lauro (compilador), *Lecturas simultáneas: enseñanza de lengua y literatura con especial atención al cuento ultracorto*, México, UAM-Xochimilco, 1999.
 Trino, *Chistes por si acaso*. La Jornada, México, 1999.
 Zavala, Lauro (compilador), *Lecturas simultáneas: la enseñanza de lengua y literatura con especial atención al cuento ultracorto*, México, UAM-Xochimilco, 1999.