



**Maquetando una genealogía de lo universal en lo gráfico:
de Comenius a Nadia Hafid, pasando por Otto Neurath**

*Laying Out a Genealogy of Universalism in Graphic Language:
From Comenius to Nadia Hafid, Through Otto Neurath*

ÓSCAR GARCÍA LÓPEZ

Óscar García López es doctor en Estudios Literarios por la Universidad Complutense de Madrid con una tesis dedicada al fenómeno de la metalepsis en el cómic. Ha publicado varios artículos en las revistas digitales *Tebeosfera* y *CuCo, Cuadernos de Cómic*, ha coordinado y contribuido al libro de ensayos *Watchmen: Radiografías de una explosión* (Modernito Books, 2013) y participado en los libros sobre series de televisión *Los héroes están muertos* (Dolmen, 2014) y *Yo soy más de series* (Esdrújula, 2015).

Fecha de recepción: 10 de enero de 2024

Fecha de aceptación definitiva: 18 de febrero de 2024

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2417

Resumen

En este texto se pretende bosquejar una genealogía de lo universal en lo gráfico tomando a Otto Neurath y a su sistema ISOTYPE como origen de coordenadas, que servirá para proyectarnos hacia su pasado, con el fin de revisar las figuras de Francis Bacon, John Wilkins o John Amos Comenius, y hacia su futuro hasta un grupo de autoras y autores españoles actuales. En la poética del cómic que profesan estos artistas, entre los que se puede mencionar a Nadia Hafid, Antonio Hitos, Conxita Herrero, Lorenzo Montatore o Max, se pueden identificar ciertos rasgos de esa pulsión de universalidad, actualmente desterrada del ser humano. El trazado de este itinerario permitirá la reflexión sobre la naturaleza del signo icónico, su consideración como lenguaje o sistema de códigos y su valoración como instrumento en la comunicación actual.

Palabras clave: Otto Neurath, Nadia Hafid, lenguaje universal, iconicidad, ideograma.

Abstract

This text is intended to outline a genealogy of the universal in the graphic, taking Neurath and his ISOTYPE system as the starting point to look back into its past, where it can be studied in the figures of Francis Bacon, John Wilkins, and John Amos Comenius, and into his future in relation to a group of contemporary Spanish comic authors. These latter authors —among whom we can list Nadia Hafid, Antonio Hitos, Conxita Herrero, Lorenzo Montatore or Max — profess a poetics in which we can identify certain features of that underlying current of universality. Tracing this itinerary will allow us to analyse the nature of the iconic sign, its consideration as a language or system of codes and its current value as an instrument of communication and education.

Keyword: Otto Neurath, Nadia Hafid, universal language, iconicity, ideogram.

Cita bibliográfica

GARCÍA LÓPEZ, Óscar. «Maquetando una genealogía de lo universal en lo gráfico: de Comenius a Nadia Hafid, pasando por Otto Neurath», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 22 (2024), pp. 139-160.

La aspiración a la universalidad que atravesó las corrientes científicas, los movimientos sociales y las tendencias culturales durante la modernidad ilustrada ha sufrido una decadencia comprensible tras la Segunda Guerra Mundial. El valor de la diversidad, que podía verse puesto en riesgo por un concepto de lo universal excluyente y fundado en la imposición, se ha ganado un merecido reconocimiento y se han desarrollado esfuerzos para su preservación. Más recientemente, es posible observar cómo gana tracción la idea de multiversalidad, aunque entrañe un cierto componente solipsista, una percepción de aislamiento e incomunicación muy propia de nuestro tiempo que también, de forma implícita, anula cualquier posibilidad de alcanzar lo universal. Antes de traspasar ese punto de improbable retorno, este anhelo permeaba la cultura a muchos niveles, incluyendo entre ellos la comunicación. Escapar a la maldición de Babel y retornar a ese tiempo mítico en el que todos los seres humanos se expresaban mediante una sola lengua se llegó a considerar un propósito factible. En esa búsqueda de lo universal, la iconicidad no jugó un papel relevante, pero llegó a introducirse en alguno de los proyectos que ambicionaban su conquista, por lo que trazar su genealogía puede ofrecer cierto interés. Orillando el afán de exhaustividad propio de la historiografía, en este texto intentaré recorrer ese camino con la intención de recalcar en un grupo de autores y autoras de cómic actuales que practican una poética muy particular.

Comenzaré este itinerario retrocediendo en el tiempo a la efervescente Inglaterra de finales del siglo XVI y comienzos del XVII en la que Shakespeare representaba sus obras más celebradas, John Dee ejercía de mago personal de la reina Isabel y Francis Bacon descubría fascinado la escritura ideogramática del lejano reino de China¹. La desconfianza en el lenguaje verbal de Bacon, que consideraba desconectado de la realidad, ineficaz e impreciso, le suponía un mal insalvable para la filosofía y el desarrollo científico, que debería ser corregido². En su mirada hacia el oriente adivina una potencial solución y así lo recoge en su obra *De Augmentis Scientiarum*:

Y sabemos también que en China y los reinos del Extremo Oriente hay la costumbre de escribir en caracteres reales, que no expresan en general letras ni palabras, sino cosas o ideas, hasta el punto de que los países y provincias que no entienden los unos la lengua de los otros pueden, no obstante, leerlos respectivos escritos porque el área de difusión de los caracteres es mayor que la de las lenguas; y por eso tienen una enorme cantidad de caracteres, tantos, supongo, como palabras radicales³.

Esa escritura en caracteres reales abriría una vía de comunicación universal independiente del idioma de los pueblos que la asumieran, ya que permitía acceder a los pensamientos sin pasar por las palabras. Este modo de expresión instauraría una cognición muy particular ajena a lo lingüístico, que Lux describe de forma muy reveladora:

¹ LUX, Jonathan E. «“Characters reall”: Francis Bacon, China and the entanglements of curiosity», en *Renaissance Studies*, vol. 29, n.º 2 (2014), pp. 184-203.

² ROSSI, Paolo. *Logic and the Art of Memory*. Londres, Continuum International Publishing, 2006 [1983], p. 147.

³ BACON, Francis. *El avance del saber*. Madrid, Alianza Editorial, 1988 [1623], p. 144.

[...] the 'real' character was a postulated graphic phenomenon that revealed associations between sign and signified that would be dependent upon an immediate visual synapse or sonority; they would slot under the ontological heading of emblems rather than words or notes⁴.

En la anterior cita de Bacon se intuye además una de las cuestiones más problemáticas en la consideración de un lenguaje gráfico de este tipo: la ausencia de una doble articulación equivalente a la que posee lo verbal, que permite componer un número extenso de unidades con significado (los morfemas) a partir de un número limitado de elementos que carecen de él (los fonemas). Un lenguaje gráfico universal podría requerir un catálogo de signos inabarcable, accesible solo a memorias de alcance borgesiano, comparado con la sencillez de un sistema alfabético limitado a unas pocas decenas de letras con un notable potencial combinatorio. Athanasius Kircher coincidirá en esta apreciación sobre los ideogramas chinos y advierte, como señala Umberto Eco, que «si se quisiera traducir a su idioma todo nuestro diccionario, se necesitarían tantos caracteres distintos como palabras hay»⁵.

En su aproximación, Bacon prefigura a Peirce cuando observa en los signos que representan a las ideas la misma diferencia que llevaría a este último a distinguir entre icono y símbolo:

Estos signos de los pensamientos son de dos clases, una cuando el signo guarda alguna semejanza o congruencia con la idea, y la otra *ad placitum*, teniendo validez solamente por contrato o convenio. De la primera clase son los jeroglíficos y los gestos. [...] *Ad placitum* son las caracteres reales ya mencionadas, y las palabras⁶.

Sin embargo, no asoció a sus caracteres reales esa relación de similitud perceptual propia de la iconicidad, que sí apreciaba en los jeroglíficos egipcios. Tampoco llegó a aventurarse en la construcción de una lengua basada en ellos, más allá de la clasificación recogida en su *Abecedarium Novum Naturae*, publicado en 1622, en el que asoció una serie de categorías generales a un grupo de letras griegas⁷, construyendo una clasificación muy reducida que «representa un intento de establecer un índice del saber, ajeno al proyecto de una lengua perfecta»⁸. Unas décadas más tarde John Wilkins sí emprenderá ese ambicioso proyecto.

Célebre actualmente por el ensayo de Borges en el que se revisa la clasificación zoológica recogida en la enciclopedia china ficticia *Emporio celestial de conocimientos benévolos*⁹, John Wilkins

⁴ LUX, Jonathan E. *Op. cit.*, p. 185: «[...] el carácter "real" se postulaba como un fenómeno gráfico que revelaba asociaciones entre significante y significado que dependerían de una sinapsis visual inmediata o sonoridad; se clasificarían bajo el epígrafe ontológico de emblemas más que en el de palabras o notas». Todas las traducciones incluidas son propias.

⁵ ECO, Umberto. *La búsqueda de la lengua perfecta*. Barcelona, Editorial Crítica, 2016 [1993], p. 138.

⁶ BACON, Francis. *Op. cit.*, pp. 144-145.

⁷ MANRIQUE CHARRY, Juan Francisco. «La herencia de Bacon en la doctrina Spinocista del lenguaje», en *Universitas Philosophica*, vol. 27, n.º 54 (2010), p. 125.

⁸ ECO, Umberto (2016). *Op. cit.*, p. 182.

⁹ BORGES, Jorge Luis. «El idioma analítico de John Wilkins», en BORGES, Jorge Luis. *Otras inquisiciones*. Buenos Aires, Emecé Editores, 1960, pp. 139-144.

publicó en 1665 una obra que progresaba en el camino abierto por Bacon: *An essay toward real character, and a philosophical language*. En este texto, propone la construcción de un lenguaje que permita superar la arbitrariedad de las palabras y llegar de manera directa al significado desde el significante. Para lograrlo estableció una clasificación del universo utilizando tablas que lo dividían en géneros, diferencias y especies. A cada una de sus celdas hacía corresponder también una letra, de modo que las palabras nacían de combinar las diferentes subdivisiones de esas tablas que parten de lo general y llegan a lo concreto. En una cita que recoge Eco, se aprecia a la perfección el funcionamiento del sistema:

Si (De) significa Elemento, entonces (Deb) tiene que significar la primera diferencia; la cual (según las Tablas) es Fuego; y (Deba) indicará la primera especie, que es Llama. (Det) será la quinta diferencia bajo el Género, que es Meteoro que Aparece; (Deta) la primera especie, o sea, Arcoiris; (Deta) la segunda, o sea, Halo¹⁰.

De este modo se desarrollaría la composición fonética del idioma filosófico de Wilkins para que en la propia palabra estuviera contenida la descripción de su ser. Además de proponer una gramática y una sintaxis básica que permitiera la construcción de frases, para su escritura estableció también una serie de símbolos, asociados a esas mismas tablas en las que recogía el conocimiento universal, que poseían la condición de caracteres reales que postulaba Bacon.

El proyecto, observado desde nuestro presente multiversal, parece resultar vano. ¿Cómo puede esa granularidad tan discreta y tan finita —que, partiendo apenas de cuarenta géneros iniciales y doscientas cincuenta y una diferencias, alcanza a definir dos mil treinta especies¹¹— representar la totalidad de matices infinitos que se intuyen en el universo, no solo en su realidad material, sino incluyendo también todas las abstracciones concebidas por el ser humano? Esas limitaciones en la lengua analítica de John Wilkins pueden servirnos para contraponerla a una hipótesis imposible, a una lengua ideogramática perfecta que poseyera propiedades icónicas y pudiera resultar decodificable sin necesidad de un aprendizaje específico, sin concurso de lo convencional. De este modo, se superaría su dependencia de una memoria sobrehumana y erigiría un sistema de signos absoluto al convertir la escritura en un hablar dibujando al alcance de cualquiera. Entendido en esos términos, este lenguaje gráfico supondría un acercamiento significativo al estado lingüístico adámico, que se perdió con la proliferación de lenguas provocada por la caída en desgracia de Babel. La imposibilidad de este supuesto se hace patente al considerar la representación de los conceptos abstractos que maneja el ser humano y que están vetados a la representación icónica, ya que su inmaterialidad impide establecer relaciones de semejanza y obliga a recurrir a convenciones.

Sin embargo, el valor intrínseco de la iconicidad para un proyecto que pretenda universalizar la comunicación y el conocimiento comenzaría pronto a ser reconocido y aplicado en propuestas más realistas. Una de ellas, quizá la primera en adquirir cierta notoriedad, es la de John Amos Comenius. Esa fe en una potencial síntesis de todo el conocimiento humano del universo —organizado en un número de categorías limitada e interrelacionada de manera armónica— que

¹⁰ ECO, Umberto (2016). *Op. cit.*, p. 203.

¹¹ *Ibid.*, p. 209.

guiaba a Wilkins también es compartida por Comenius. Su pansofía cristiana posee un marcado carácter pedagógico, al entender que el conocimiento universal debería redundar en una educación universal en la que lo icónico adquiere un importante peso específico, como señala Umberto Eco al tratarla y estableciéndolo como ideal didáctico:

El docente debe proporcionar a los discípulos imágenes que se graben intensamente en sus sentidos y en su facultad imaginativa y, por lo tanto, hay que poner las cosas visibles ante la vista, las sonoras ante el oído, los olores ante el olfato, los sabores ante el gusto y las cosas tangibles ante el tacto¹².

Asociados a la organización de ese saber «que sea la imagen viva del universo»¹³ y esté al servicio de un acercamiento del hombre a Dios¹⁴, Comenius considera también los principios metodológicos necesarios para alcanzarlo¹⁵. De este modo, entendería la iconicidad como una forma de excitar los sentidos que no resulta un sustituto del lenguaje verbal sino su complemento perfecto, gracias a su mayor capacidad para impresionar la memoria. Así, en su *Orbis Sensualium Pictus*, publicado por primera vez en 1658 en latín y alemán, y editado posteriormente en otras lenguas vulgares también en versión bilingüe, presentaba «A Picture and Nomenclature of all the chief things in the World, and of men's actions in their way of living»¹⁶ para hacer accesible a los niños ese conocimiento pansófico. Comenius no buscaría un lenguaje ideogramático perfecto y los dibujos en esta obra se ponen al servicio de una didáctica sensorial aplicable en la escuela, de una educación que no se centre en lo puramente textual y se aproxime a lo real, idealmente con el objeto en sí de la enseñanza o, en su defecto, con su representación icónica. Con este método se facilitaría el acceso al conocimiento, ya que «this School would indeed become a School of things obvious to the senses and an Entrance to the School Intellectual»¹⁷. En esta referencia a una escuela intelectual se intuye la preeminencia que adquiere lo verbal en los procesos de pensamiento abstracto, pero para alcanzar ese nivel de cognición, la imagen constituiría un complemento fundamental y necesario. El concurso de lo verbal y lo icónico redundaría en la potencia de la comunicación y más cuando se ve orientada a la pedagogía. Esa es una de las virtudes del cómic y, del mismo modo que lo apreció Comenius, lo haría también siglos después Otto Neurath.

En el periodo que incluye los años finales del siglo XIX y los primeros del XX reverberan ecos de esa inclinación por lo universal en el lenguaje que despuntaba en el periodo isabelino y jacobino.

¹² *Ibid.*, p. 183.

¹³ COMENIUS en RUNGE PEÑA, Andrés Klaus. «El pensamiento pedagógico y didáctico de Juan Amós Comenio: su papel en la pansofía triádica», en *Pedagogía y Saberes*, n.º 36 (2012), p. 99.

¹⁴ *Ibid.*, p. 98.

¹⁵ JAUME, Andrés. «Pansofismo y conocimiento en el *Prodromus Pansophiae* de J. A. Comenius. Una exposición e interpretación de sus presupuestos epistemológicos», en *Logos. Anales del Seminario de Metafísica*, n.º 47 (2014), pp. 160-161.

¹⁶ COMENIUS, John Amos. *Visible World: or, A Nomenclature of all the Chief Things that are in the World, and of Mens Employments therein*. Londres, John and Benjamin Sprint, 1728, p. 2 del prefacio: «Un índice con imágenes de todas las cosas importantes del mundo y de las acciones de los hombres en sus modos de vida».

¹⁷ *Ibid.*, p. 7 del prefacio: «Esta escuela se convertiría en la escuela de las cosas obvias para los sentidos, y en una entrada a la escuela intelectual».

El interés público en el establecimiento de una lengua internacional auxiliar decaería tras la Segunda Guerra Mundial, ¿quién se atrevería a postular lo universal como valor positivo tras la barbarie del nazismo? En ese momento fundacional para las comunicaciones globales, en el que nacía el periodismo o la telegrafía, el deseo de establecer una *lingua franca* que facilitara las relaciones entre países impulsaba la emergencia de nuevas propuestas. Así, el *volapuk* surgía tomando como modelo el inglés fonético, inventado por Johann Martin Schleyer en 1879; el *tutonish* en 1902 partiendo del alemán; en 1903 el *latino sirte flexione* de Giuseppe Peano, que no se planteaba como una nueva lengua artificial sino como latín simplificado; o, el que resultaría más popular y todavía en uso hasta nuestros días, el esperanto del doctor Ludwik Lejzer Zamenhof, que hizo público en 1887¹⁸. Además de ese afán de internacionalismo, también seguía latente el interés que llevó a Bacon a considerar que los males del lenguaje, sus imprecisiones a la hora de definir y dar nombre a las cosas, hacían necesaria su reformulación. En sintonía con esta idea, el lingüista Charles Kay Ogden, célebre por la obra *El significado del significado* coescrita junto a Ivor Armstrong Richards y publicada en 1923, proponía una solución a ese dilema con el uso del *Basic English*, una versión depurada del inglés estándar que ofrecía una simplificación de su gramática y su sintaxis, acompañadas de una reducción de su léxico: «a restricted vocabulary of the most necessary words that would force users of the language to analyse their expressions and spell out what they mean»¹⁹.

Con esos antecedentes inmediatos, Otto Neurath junto a Marie Reidemeister, que posteriormente se convertiría en su esposa, y al diseñador Gerd Arntz se embarcó en un proyecto que, hasta cierto punto, retomaría la aspiración a «desbabelizar» la comunicación, recurriendo en su caso a un sistema de signos icónicos presentado como «a kind of pictorial esperanto»²⁰ al que denominó ISOTYPE —acrónimo de International System of Typographic Picture Education—. Los orígenes de este proyecto se pueden rastrear en sus trabajos previos para el Museo de la Economía de Guerra, fundado en Leipzig durante la Primera Guerra Mundial y, posteriormente, para el Museo de la Sociedad y la Economía, inaugurado en Viena en 1925. En las exposiciones de ambos, Neurath comenzó a recurrir a un método gráfico para representar información estadística, con el fin de facilitar la comprensión al público de datos complejos. Inicialmente denominado «método vienés de estadística pictórica», durante la década de 1930 evolucionaría para ampliar su enfoque inicial y llegar «beyond the purely statistical to cover historical narrative and procedural instructions»²¹. Rebautizado con el nombre de ISOTYPE, vería recogidos sus principios en lo que se puede considerar un manifiesto fundacional: la obra *International Picture Language*, publicada en 1936 utilizando como lengua el *basic english* de Ogden, con el que compartía una misma vocación. Neurath y su equipo se dedicaron a compilar un catálogo de signos, reducido al mínimo número de elementos posibles, que pudieran combinarse

¹⁸ ECO, Umberto (2016). *Op. cit.*, p. 264.

¹⁹ MCELVENNY, James. «International Language and the Everyday: Contact and Collaboration between C. K. Ogden, Rudolf Carnap and Otto Neurath», en *British Journal for the History of Philosophy*, vol. 21, n.º 6 (2013), p. 1196: «Un vocabulario restringido a las palabras más necesarias que obligue a los usuarios a analizar sus expresiones y a expresar con claridad lo que quieren decir».

²⁰ NEURATH, Otto en TSIAMBAOS, Kostas. «Isotype diagrams from Neurath to Doxiadis», en *Architectural Research Quarterly*, vol. 16, n.º 1 (2012), p. 49: «Una especie de esperanto en imágenes».

²¹ MCELVENNY, James. *Op. cit.*, p. 1210: «Más allá de lo puramente estadístico para abarcar narraciones históricas e instrucciones procedimentales».

entre sí para formar imágenes más elaboradas con significados complejos y en los que primara la claridad, resultando «so simple that they may be put in lines like letters»²². Sin embargo, desde sus orígenes se planteó como un lenguaje auxiliar de lo verbal y no como un sustituto completo —aquí se trunca el sueño de una iconicidad ideogramática perfecta—, en palabras de Marie Neurath: «ISOTYPE is not a picture language in the way Chinese script is. We do not say: what you can say in words, we can also say in pictures. What we say is: Don't say in words what you can say in pictures»²³. En esta cita podemos encontrar un lema aplicable a la poética del cómic y un reconocimiento a la suma de imagen y palabra como medio de comunicación óptimo. Además de este, muchos otros de los principios que rigen la propuesta recogida en ISOTYPE encuentran paralelismos reseñables con la obra de un grupo de autores y autoras españoles de cómic actual que se han embarcado en un interesante proceso de despojamiento formal, según lo califica de manera muy acertada Gerardo Vilches²⁴. En esta coincidencia que surge en torno a la filosofía compositiva de lo icónico se pueden buscar ecos de ese afán de universalidad ahora olvidado. En esos rasgos comunes quizá sea posible percibir todavía su latido. Prestémosles atención.

Cuando Neurath recomendaba para sus signos visuales una puesta en línea que los asemejara a las letras, estaba enfatizando la importancia de su contorno. Ese perímetro de la figura que la separa del fondo resulta clave para su identificación y registro en la memoria y también define su «esqueleto estructural», término utilizado por Rudolf Arnheim²⁵ que puede sustituirse sin perjuicio significativo por el de «diagrama», empleado por Peirce. Es importante señalar su inexistencia en el mundo real: no es posible delimitar un contorno estable y predeterminado para un objeto tridimensional. Cuando el ángulo de observación se mueve alrededor de un cuerpo, su contorno se redibuja. La permanencia de los contornos solo puede darse en un espacio bidimensional, de donde se desprende que solo será posible la definición de signos icónicos con forma invariable renunciando a la tridimensionalidad y la perspectiva o, lo que es lo mismo, un pictograma no puede existir más allá de Planilandia.

Esta renuncia que Neurath abrazó con determinación, como señala Twyman²⁶, se observa en distinto grado en la obra de ese grupo de autores y autoras de cómic a los que aludía como despojados en un sentido estético, aunque la denominación también sería aplicable en un sentido vital por la precariedad imperante en el sector. En las obras de Lorenzo Montatore encontramos quizás una de las mejores expresiones de ese aplanamiento del mundo ficcional, con personajes a los que conocemos solo por el perfil de su rostro y muy raramente por su visión de

²² NEURATH, Otto. *International Picture Language*. Londres, Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1936, p. 32: «Tan simples que se pudieran expresar con líneas, como las letras».

²³ NEURATH, Marie. «Report of the last years of Isotype work» en *Synthese*, vol. 8, n.º 12 (1950/1951), p. 26: «ISOTYPE no es un lenguaje en imágenes del mismo modo que lo es la escritura china. No decimos: lo que puedes decir en palabras, también lo podemos decir con imágenes. Lo que decimos es: no digas en palabras lo que puedes decir en imágenes».

²⁴ CHARLES, Marc y VILCHES, Gerardo. «La Resma. Capítulo 029. Antonio Hitos» [vídeo]. La Resma, en *Youtube*, 1 de mayo de 2023. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=QJeO72nT3uU>

²⁵ ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Madrid, Alianza Editorial, 1997 [1954], pp. 118-123.

²⁶ TWYMAN, Michael. «The significance of Isotype [catálogo de la exposición], en S.n, *Graphic communication through Isotype*, Reading, Universidad de Reading, 1975, p. 10.

frente, que avanzan siguiendo la única dirección posible en ese universo: de izquierda a derecha, en el mismo sentido que la lectura occidental o un videojuego de plataformas. En esta perspectiva plana la diferencia de tamaño entre los objetos representados y la superposición representan las únicas formas de generar un efecto de profundidad. La tendencia a lo bidimensional se observa también en cierta medida en las últimas obras de Max, especialmente en *El tríptico de los encantados*²⁷ y en *Qué*²⁸, y se puede seguir rastreando en otros autores que no abandonan por completo el uso de la perspectiva, pero adoptan aproximaciones intermedias. Antonio Hitos, en sus primeras obras *Inercia*²⁹ y *Materia*³⁰, recurre a un tipo de perspectiva muy particular, popularizado por Chris Ware, en la que las líneas de superficies que se conectan entre sí formando ángulos no fugan hacia un mismo punto y se mantienen paralelas respecto a la línea del horizonte³¹. Esta representación intermedia se resiste todavía a completar el tránsito de la representación plana a la tridimensional.



FIG. 1. De izquierda a derecha: viñetas de MONTATORE, Lorenzo. *La mentira por delante*. Bilbao, Astiberri, 2021, p. 72; viñeta de HITOS, Antonio. *Inercia*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2014, p. 24; y viñeta de DOMINGO, José. *Aventuras de un oficinista japonés*. Barcelona, Bang Ediciones, 2011, p. 50.

La siguiente etapa en este proceso de rebeldía frente a la elevación al cubo la representaría la perspectiva isométrica, de la que Hitos también hace un uso reseñable en *Materia*, muy influenciado, como él mismo reconoce³², por *Aventuras de un oficinista japonés*³³ de José Domingo. En el espacio isométrico los objetos representados no ven alteradas sus dimensiones al desplazarse, ya que la escala es la misma en sus tres ejes y no existe un punto de fuga definido por la posición de un observador concreto. La suma de esa visión omnisciente despersonalizada y ese notable

²⁷ MAX. *El tríptico de los encantados*. Madrid, Museo Nacional del Prado, 2016.

²⁸ MAX. *Qué*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2023.

²⁹ HITOS, Antonio. *Inercia*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2014.

³⁰ HITOS, Antonio. *Materia*. Bilbao, Astiberri, 2016.

³¹ TOWLE, Ben. «Chris Ware and perspectivew drawing», en *Benzilla*, 17 de octubre de 2007. Disponible en <https://www.benzilla.com/?p=831>

³² CHARLES, Marc y VILCHES, Gerardo. *Op. cit.* Ver minutaje 1:27:30 – 1:34:45.

³³ DOMINGO, José. *Aventuras de un oficinista japonés*. Barcelona, Bang Ediciones, 2011.

grado de estabilidad en sus signos icónicos —pese a su tridimensionalidad— emparenta, aunque de manera lejana, lo isométrico y lo ideogramático. Más allá de esta última frontera, la representación mediante otro tipo de perspectivas implica esa variación infinita en tamaños y formas, en función de la distancia al objeto y el ángulo de visión adoptado, que imposibilita la estabilidad del signo icónico y el establecimiento de su contorno con cierto grado de permanencia.

En relación con estas observaciones, podemos subrayar una circunstancia fundamental en la consideración de la imagen como lenguaje: la naturaleza de lo visual dificulta su codificación en signos. Umberto Eco explica este problema comparando la pronunciación de la palabra «caballo» —un signo verbal fijo que altera su significado con la mínima modificación de alguno de los fonemas que lo componen (por ejemplo, «cabello»)— con su representación gráfica, de la que afirma:

[...] disponemos de infinitas maneras de representar un caballo, de sugerirlo, de evocarlo entre claroscuros, de simbolizarlo con una pincelada caligráfica, de definirlo con realismo minucioso (con la posibilidad de denotar un caballo quieto, corriendo, en escorzo, rampante, con la cabeza inclinada para comer o beber, etc)³⁴.

Sin embargo, en esas representaciones múltiples de un caballo existe un reconocimiento en el que se fundamenta la iconicidad. Eco acota con mayor exactitud esa relación de semejanza entre el signo icónico y su objeto, según la planteó Peirce, fundándola en la selección convencional de ciertos aspectos percibidos. Así, señala que: «[...] los signos icónicos reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones gráficas»³⁵. Al dibujar un caballo de forma básica, definiendo su contorno sobre un papel, estamos representando «la única propiedad que el caballo verdadero no tiene»³⁶ y, por tanto, hablar de semejanza entre signo y objeto resultaría paradójico. No existe un parecido entre esa línea que forma una silueta y la realidad del caballo, pero sí con la forma en la que es percibido al seleccionar ciertos aspectos reconocibles, que establecemos como más pertinentes que otros y codificamos y almacenamos en nuestra memoria siguiendo ciertas convenciones gráficas. El signo icónico se construye así mediante un proceso de reducción del que se obtiene un modelo perceptivo de su objeto y en esos rasgos pertinentes que lo componen se encontraría un paralelismo con el esqueleto estructural, que señalaba Arnheim, o con el diagrama que Peirce identificaba como hipoicono. Podríamos decir que, a partir de la percepción visual, el signo icónico se hace reconocible en un proceso cognitivo básico para el ser humano, que Arnheim subraya en la siguiente cita:

El acto elemental de dibujar la silueta de un objeto en el aire, en la arena o sobre una superficie de piedra o papel significa una reducción de la cosa a su contorno, que no existe como tal línea en la naturaleza. Esta traducción es un logro muy elemental de la mente: hay indicaciones de que los niños pequeños y los monos reconocen las siluetas de objetos

³⁴ ECO, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona, Editorial Lumen, 1974 [1968], p. 203.

³⁵ *Ibid.*, p. 194.

³⁶ *Idem.*

familiares casi espontáneamente. Pero captar la semejanza estructural entre una cosa y su representación no por ello deja de ser una tremenda hazaña de la abstracción³⁷.

Volviendo a la cuestión inicial, la representación de lo visual no se puede entender en sí misma como un lenguaje, por esa dificultad de codificación que tolera una infinitud de signos para un mismo objeto. La creación de un lenguaje exige, entre otras cosas, ese proceso de definición convencional de un catálogo de signos limitado y combinable en el que se embarcaron Otto y Marie Neurath junto a Gerd Arntz. Incluso las limitaciones de esta aproximación hacen más conveniente considerarlo y denominarlo sistema de códigos visuales antes que lenguaje.

El lenguaje verbal posee dos propiedades interrelacionadas que identificó John Lyons³⁸ y evitan el problema apuntado para la imagen: la dualidad o doble articulación y la discreción. La primera, que ya mencioné previamente, hace referencia a la estructuración en dos niveles, siendo uno primario compuesto de un número de elementos significativos potencialmente infinito, que se forman a partir de los componentes de un nivel secundario, limitados en número y carentes de significado. La segunda, alude a la finitud y clara definición de ese catálogo de unidades secundarias, que hace que cualquier cambio en una de sus combinaciones altere el significado de los elementos secundarios que generan, como Lyons ejemplifica con las palabras «cal» y «col», y la diferencia semántica que supone esa variación de un fonema «a» por otro distinto «o». Muchos teóricos han buscado una doble articulación en lo visual, algunos afirmando encontrarla — Levi Strauss en su prólogo a *Lo crudo y lo cocido* o Claude Cosette, que llega a identificar los «grafemas» como unidades secundarias que compondrían «iconemas» con significado y agrupados darían lugar a una imagen— y otros, al contrario, negando su existencia como Umberto Eco, con su ejemplo del caballo o el Grupo μ , Göran Sönesson o Martine Joly³⁹. Parece muy aventurado postular uno o varios componentes similares a los fonemas verbales en toda representación visual. Incluso delimitando unidades sin significado como la línea, la mancha, el color o la textura hallamos una variedad infinita dentro de esas categorías y las representaciones que generan poseen una continuidad analógica que, en la mayor parte de ocasiones, hace imposible su delimitación clara como unidades discretas e impide la identificación de signos visuales equivalentes a los morfemas verbales. Intentar descomponer la *Gioconda* en unidades significativas podría llevarnos a extirparle la nariz o los ojos y ver si pueden combinarse con los extraídos de lienzos de otros artistas o bien, dentro de esa boca de elusiva sonrisa, delimitar líneas o manchas que al tener propiedades únicas tampoco permiten articular una combinatoria.

La dificultad para encontrar una traslación a lo visual de la doble articulación y la discreción verbales reside en una diferencia fundamental entre estos dos tipos de percepción. Lo lingüístico posee una cualidad unidimensional que permite su fácil segmentación en unidades finitas a partir de las que podemos construir nuevos hilos sonoros. En cambio, lo visual posee una naturaleza tridimensional que puede llegar a reducirse, como máximo, a un plano bidimensional mediante

³⁷ARNHEIM, Rudolf. *Op. cit.*, p. 161.

³⁸LYONS, John. *Introducción al lenguaje y a la lingüística*. Barcelona, Editorial Teide, 1984 [1981], pp. 16-18.

³⁹ Para una discusión extensa sobre la doble articulación en lo visual y la posibilidad de su consideración como lenguaje referirse a: ENTENZA, Ana. *Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales* [tesis doctoral]. Universitat Autònoma de Barcelona, 2008, pp. 583-605. Disponible en <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/299367/aier1de1.pdf>

su representación por medios artificiales. No es lo mismo recortar un hilo que un papel. Ya he mencionado ese recurso al aplanamiento de lo visual mediante el empleo de tipos de perspectiva particulares y ahora apuntaré otras formas de aproximar lo visual a lo verbal. Lo icónico puede intentar aproximarse a la realización verbal de lo discreto y lo dual, si sus signos se construyen siguiendo las premisas que estableció Neurath y que también practican los autores y autoras de cómic a los que me he referido como despojados.

Comenzaré retomando los conceptos de contorno y esqueleto estructural, que mencionaba Arnheim —o diagrama, según Peirce— para observar cómo encuentran aplicación en las directrices de ISOTYPE. Con el objetivo de generar imágenes en las que se prescindiera de cualquier elemento ajeno a su intención significativa principal, Neurath establece la siguiente regla: «At the first look you see the most important points, at the second, the less important points, at the third, the details, at the fourth, nothing more —if you see more, the teaching-picture is bad»⁴⁰. Esta prescripción sintetiza su filosofía para la composición de signos y en ella se destaca la importancia de su reducción a ese mínimo esqueleto estructural, en el que se prescinde de todo elemento accesorio para su significado. Dentro del inventario de signos de ISOTYPE puede ser interesante observar el correspondiente a un caballo y analizar como Neurath y Arntz intentan superar las dificultades en su definición de las que advertía Eco.

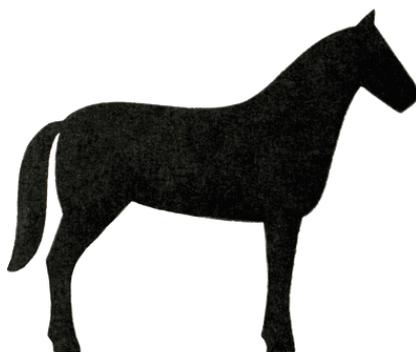


FIG. 2. Signo de caballo diseñado por Gerd Arntz. Extraído de <http://www.gerdarntz.org/node/413.html>

La primera elección interesante que se observa en la figura es la representación de perfil. Dentro de la reducción a lo bidimensional, la vista frontal y la de perfil constituyen las dos posibilidades más frecuentes, pero debido a la simetría que ofrecen muchas entidades en su visión de frente y a la ocultación de detalles —sobre todo en criaturas cuya dimensión en profundidad posee una mayor longitud, como un caballo u otros animales— es posible revelar en su perfil más detalles significativos que faciliten la identificación. La línea de contorno será más sinuosa en ese caso y, como si de una forma de onda se tratara, cada uno de esos recovecos codificará información adicional que ayudará a descifrar el signo. En el diccionario visual de ISOTYPE también se incluyen representaciones frontales de ciertos elementos, pero se aprecia una mayor tendencia a

⁴⁰ NEURATH, Otto. *Op. cit.*, p. 27: «De un primer vistazo ves los puntos más importantes, de un segundo, otros menos importantes, de un tercero, los detalles, y en un cuarto nada más —si ves algo más, la imagen de aprendizaje es mala».

adoptar el perfil como solución codificadora. En cualquier caso, esa infinidad de escorzos que Eco reconocía como dificultad para definir en un signo icónico único la realidad tridimensional se resuelve reduciéndola a dos opciones. En el cómic ya habíamos observado que en una perspectiva absolutamente plana esta visión de perfil permitía de forma más natural el movimiento dentro de la viñeta, algo imprescindible para asentar las condiciones espaciotemporales mínimas de lo narrativo.

Otra peculiaridad destacable en este signo de «caballo» se aprecia en cómo la línea de contorno se funde con la superficie que delimita al elegir un color negro plano para rellenarla. Es interesante realizar una breve reflexión sobre ese color que identificamos con el término «plano», haciendo corresponder lo colorimétrico, únicamente vinculado a la luz y la frecuencia de onda electromagnética, a una descripción espacial. Con esta correlación se está señalando la ausencia del gradiente que la iluminación genera en un entorno tridimensional al incidir sobre un objeto. Esa uniformidad de color y luminancia es otra construcción inexistente fruto de ese ímpetu por reducir lo real a lo bidimensional que facilita la consolidación del signo icónico. El recurso, en el caso del caballo de ISOTYPE, a un color plano negro indiferenciado del contorno simplifica y hace más efectiva su representación. Esta limitación en el uso del color constituye otro de los preceptos que Neurath propone al sugerir una reducción del número de colores impresos a dos y la desaparición de sus contornos, como hemos visto para el caballo, excepto en ciertos casos: «[...] on white paper all white signs have to have a black line round them, and so do most of the yellow signs»⁴¹.



FIG. 3. Signos para hombres y mujeres del catálogo de ISOTYPE. Extraído de <http://www.gerdarntz.org/isotype/people.html>

Observando el contorno de los signos de ISOTYPE se aprecia también una preferencia por las líneas rectas. En algunos de los iconos que representan figuras humanas se puede comprobar como los brazos y las piernas se muestran completamente rectos e incluso en los rostros masculinos su perfil también se dibuja únicamente con una línea recta. Rodillas, codos e incluso narices se consideran como elementos prescindibles para el reconocimiento de lo humano; la condición bípeda y una vestimenta sencilla, que diferencia entre pantalón y vestido —carentes de cualquier

⁴¹ *Ibid.*, pp. 44-46: «[...] en papel blanco todos los signos blancos tendrán que tener una línea negra a su alrededor, y también la mayoría de signos amarillos».

tipo de arruga o pliegue que mostraría una prenda real— para lo masculino y femenino respectivamente, bastan para construir un diagrama identificable.

La aproximación al diseño de personajes y escenarios que adopta Nadia Hafid en sus obras *El buen padre*⁴² y *Chacales*⁴³ comparte muchos rasgos con la de ISOTYPE: el aplanamiento del espacio, la preferencia por las vistas de frente o de perfil; la representación simplificada de la figura humana, uniformizando vestuario y peinado; el uso de una paleta de color mínima, en la que las diferencias sirven para subrayar personajes o circunstancias reseñables. Aunque esta tendencia al despojamiento de la representación icónica dentro de la viñeta se puede encontrar, en mayor o menor medida, en todos los autores de cómic que he ido mencionando, la similitud entre los signos diseñados por Gerd Arntz y las viñetas de la autora catalana resulta especialmente llamativa.

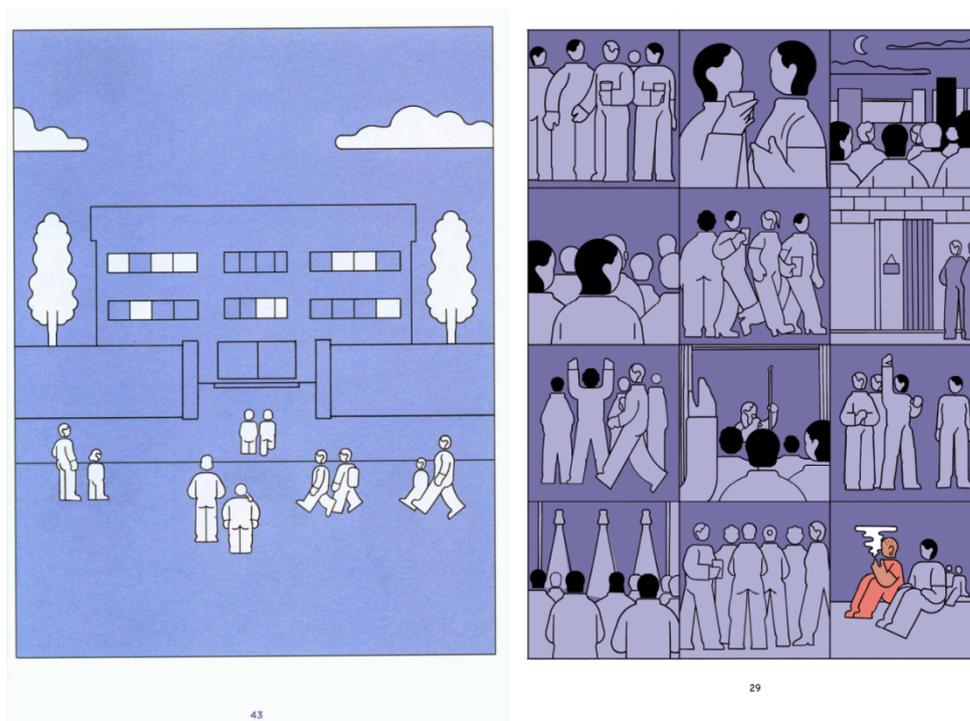


FIG. 4. De izquierda a derecha: página de HAFID, Nadia. *El buen padre*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2020, p. 43; y página de HADIF, Nadia. *Chacales*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2022, p. 29.

Otra de las elecciones estilísticas de Hafid que probablemente más llame la atención es la ausencia generalizada de rasgos en el rostro de los personajes. La expresión facial, dejando de lado la verbal, construye el único código propio y reconocible de forma natural que permite reflejar el estado de ánimo del ser humano. Renunciar al dibujo de los ojos y la boca en su representación gráfica podría compararse con el intento de hablar prescindiendo de la mitad de los fonemas disponibles. Sin embargo, Hafid la obvia en la mayor parte de sus viñetas y la reserva para aquellas en las que su significado tiene un peso específico. En una entrevista realizada en el programa

⁴² HAFID, Nadia. *El buen padre*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2020.

⁴³ HAFID, Nadia. *Chacales*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2022.

*La Resma*⁴⁴ la propia autora apuntaba que, en las acciones de los personajes, la definición detallada del rostro le resultaba innecesaria en muchas ocasiones y podía redundar en un exceso de patetismo que derivaría en una falta de credibilidad. En este caso, esa codificación tan predefinida y extendida que posee la expresión facial —que ha llevado a estandarizar un sistema de signos de uso global, los emoticonos, para denotar las emociones humanas— puede llevar a incurrir en el cliché o el equivalente a la sobreactuación actoral. Ante esta circunstancia, el cómic puede optar por ese borrado del rostro, imposible en teatro o cine, o su minimización: ¿por qué dibujar ojos, boca y nariz cuando con solo una ceja ya se puede expresar todo lo que se desea?



85

FIG. 5. Página de HAFID, Nadia. *Chacales*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2022, p. 85.

Esta corriente de «antiemojización» en el rostro de los personajes de cómic, que derivaría en última instancia en su borrado, es una práctica detectable en otros dos artistas actuales integrables en ese grupo de despojados que, progresivamente, va inventariando este texto: Borja González y Conxita Herrero. Mientras que en el primero se observa una renuncia absoluta a la expresión facial, la segunda decide mantener las narices en las caras de sus personajes, un elemento del que prescinden los emoticonos por su estabilidad formal en cualquier circunstancia anímica, lo que le otorga un escaso potencial combinatorio para construir significados diversos en relación con ojos y boca. En este sentido, salvar la nariz de los personajes podría entenderse como una elección discordante, contraria a esa estilización que prescinde de los elementos no significativos, quizá como un gesto cargado de ironía. Sin que constituya un rasgo de estilo tan marcado

⁴⁴ CHARLES, Marc y VILCHES, Gerardo. «La Resma. Capítulo 025. Nadia Hafid» [vídeo]. *La Resma*, en *Youtube*, 12 de octubre de 2022. Ver minutaje 15:30-20:50. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=UbCjHiKJsyk>

como en los dos dibujantes anteriores, Marta Cartu también ha recurrido en su obra *Hola Siri*⁴⁵ a la supresión de los rasgos faciales de un modo que se asemeja al de Hafid, empleándolos de manera muy selectiva y en ocasiones parcial —mostrando solo los ojos o solo la boca— en momentos específicos de su relato.

Al observar el estilo aséptico de estas artistas parece inapropiado aplicarles la etiqueta *cartoon* que acuñó Scott McCloud⁴⁶ para referirse a una forma conceptual de aproximarse a la representación visual. Frente a ese término, que posee ciertas connotaciones asociadas a la caricatura, la sobreexpresividad e incluso a un género concreto —la animación cinematográfica temprana—, puede resultar más apropiado emplear otras denominaciones como dibujo esquemático o diagramático. Dentro de esta categorización, que poseería una mayor amplitud, lo *cartoon* encajaría como un subtipo. De los autores mencionados hasta ahora, Montatore y Max, podrían asimilarse en mayor medida a ese tipo de esquematización en la que prima lo expresivo, mientras que Antonio Hitos se situaría en una gradación intermedia entre lo *cartoon* y ese otro polo opuesto de diagramación prácticamente neutra que encarnarían Hafid o Herrero.

Pese a este desacuerdo terminológico, el desarrollo teórico de McCloud incorpora otra idea de particular interés para este análisis cuando destaca el potencial del *cartoon* para facilitar una identificación universal entre observador y dibujo. Esta circunstancia permitiría a la persona habitar el personaje de una forma que no tolera la representación realista detallada, por no dejar lugar a las indefiniciones donde cabe lo común⁴⁷. En esa particular universalidad subyace de forma implícita la sugerencia de otra. Si todos los seres humanos podemos proyectarnos en ese círculo que contiene apenas dos puntos y una línea para representar ojos y boca, ejemplo al que recurre McCloud, es porque la percepción de su significado también resulta universal. En ese signo icónico, que sería el espejo de todo ser humano, se absorberían todos los rostros en uno: el rostro. En él se podría entrever ese proceso de significación perfecto, propio de un ideograma que no requiere de un aprendizaje previo para su comprensión, que evita la convención imprescindible para el lenguaje verbal. Se ha demostrado que hasta los bebés identifican ese patrón, asimilándolo al rostro de sus progenitores⁴⁸.

Retornando a la cuestión de la representación del rostro en la obra de Nadia Hafid, Borja González o Conxita Herrero, un círculo vacío puede resultar tan universal o más tanto para la proyección del lector, como para construir el significado «cara» que un círculo que contenga dos puntos y una línea. Su empleo resultaría un paso más en esa poética que busca la reducción al mínimo del contenido significativo, posible en este caso gracias a la incorporación del signo icónico en un contexto de orden superior. Ese círculo sin ojos ni boca se ubicaría sobre un torso con extremidades identificable como cuerpo humano, no aparecería aislado en la nada. Separar este elemento para denotar el significado «cabeza» es algo que no resultaría posible aquí y todavía menos en otros tipos de representación icónica. Si pensamos en un lienzo pintado al óleo, realizar esta operación quirúrgica y extirpar con la misma facilidad de su continuidad cromática

⁴⁵ CARTU, Marta. *Hola Siri*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2023.

⁴⁶ MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics*. Nueva York, Harper Collins, 1994 [1993], p. 29-59.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 36.

⁴⁸ MORTON, John y JOHNSON, Marc H. «CONSPEC and CONLERN: A Two-Process Theory of Infant Face Recognition», en *Psychological Review*, vol. 98, n.º 2 (1991), pp. 164-181.

una porción significativa es inviable. En la mayor parte de los casos, los componentes de una imagen poseen una dependencia contextual absoluta para significar y esto complica, como ya se señaló antes, la delimitación de unidades discretas que construyan unidades semióticas superiores. En la siguiente cita, Umberto Eco sintetiza esta cuestión de forma elocuente:

En el continuum icónico no se destacan unidades pertinentes discretas y catalogables una vez para todas, sino que aspectos pertinentes varían: unas veces son grandes configuraciones reconocibles por convención, otras son pequeños segmentos de líneas, puntos, espacios blancos, como sucede en un perfil humano, en el que un punto representa un ojo, un semicírculo un párpado, etc.; y en otro contexto sabemos que el mismo punto y el mismo semicírculo representan, por ejemplo, un plátano y un grano de uva. Por lo tanto, los signos del dibujo no son elementos de articulación correlativos a los fonemas de la lengua porque no tienen valor posicional y oposicional, no significan por el hecho de aparecer y de no aparecer; pueden asumir significados contextuales (punto=ojo, cuando está inserto en una forma amigdaloides) sin tener significado propio, pero no se constituyen en sistema rígido de diferencias según el cual un punto significa en cuanto se opone a la línea recta o al círculo. Su valor posicional varía según la convención que instituye el tipo de dibujo, y puede variar según la mano del dibujante o cuando éste cambia de estilo⁴⁹.

Eco deja de nuevo patente en este párrafo la dificultad de trasponer el modelo lingüístico estructural a la imagen, debido a que sus atributos de discreción y doble articulación no le son aplicables. Aunque establecer una correlación perfecta a este nivel entre lo verbal y lo icónico no es posible, sí se puede observar un distinto grado de afinidad con estas propiedades en diferentes estilos de representación visual. Esa forma pseudocircular que, en los personajes de Hafid, representados en plano general, corresponde a su cabeza o esos cuerpos uniformes, indiferenciados en su vestuario, en los que solo varía ligeramente la configuración de sus extremidades, articulan un modo de representación muy diferente al que presumía Umberto Eco en la pintura naturalista de un caballo. Esa infinita variabilidad del signo icónico se puede delimitar dentro de una obra que establezca un código propio y bien definido mediante un léxico visual específico. La reducción del referente a un símbolo único continúa siendo inalcanzable para lo icónico que, comparado con lo verbal, construye su significado en forma de sintagmas⁵⁰ —«cabeza de frente», «cabeza de perfil», «cabeza de espaldas»— por esa interdependencia directa con lo espacial, incluso cuando se ve reducido a lo bidimensional. Entre ese signo ideal, único y concreto, y ese otro indeterminado e infinitamente mutable existe una gradación. La representación del ser humano en los cómics de Nadia Hafid se ve restringida de un modo que tiende a esa univocidad. La suma de las decisiones estilísticas discutidas previamente, guiadas todas por el principio del despojamiento, aproximan lo icónico a lo verbal. Aunque no se puede afirmar que la doble articulación y la discreción propias de lo lingüístico encuentren una correspondencia perfecta, en el caso de Hafid se percibe cierta proximidad. Jan Baetens ha encontrado una afinidad similar entre lo verbal y lo icónico en la obra de Chris Ware de la que afirma lo siguiente:

⁴⁹ ECO, Umberto (1974). *Op. cit.*, p. 204.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 203.

What happens in Ware's fiction is a phenomenon of semiotic "articulation"; i.e., of dividing a unit into its smaller, meaningful components on the one hand, and of integrating this unit into an element of a superior level on the other. Articulation is often considered more characteristic of verbal language than of images. Indeed, one of the most popular stereotypes of the semiotic interpretation of an image is that it is not possible to "cut up" an image, that one has to consider it always as a "whole". But here Ware applies articulation in an eminently visual way; forms and colors are used as the letters of an alphabet, and their combinations are almost infinite⁵¹.

Unos párrafos atrás este texto incidía en el estereotipo semiótico que señala Baetens: esa imposibilidad de realizar la autopsia a una imagen. Profundizar en los estereotipos no tiene por qué resultar un trabajo infructuoso. En su cita, que incurre en ciertas imprecisiones respecto a la articulación verbal⁵², Baetens menciona su potencial combinatorio y alude veladamente a esa otra propiedad de la que resulta indisociable: la discreción, esa cualidad que «se opone a la continuidad o variación continua»⁵³. Para hacer posible esa articulación que amplifica la combinatoria, la clave se encuentra en esta discreción, en esta posibilidad de aislar, de discriminar, que solo se logra con el concurso de los espacios vacíos. Al reducir lo icónico a dos dimensiones, perfilar contornos determinados y repetitivos que conforman un patrón y rellenarlos con colores planos, aunque no sean el blanco, se generan en el dibujo regiones que toleran mejor la segmentación. Aunque no se pueda alcanzar esa perfecta diferenciación que admiten el hilo de voz o el trazado caligráfico, gracias a la primacía absoluta en ellos de lo sucesivo unidimensional en lugar de lo contiguo bidimensional, con este proceso de despojamiento se abren espacios diáfanos en los que un signo icónico puede habitar con cierta estabilidad. Del ámbito de la representación, el dibujo vira hacia el de la codificación, deja de intentar ser espejo para aspirar a ser símbolo. Este deslizamiento conlleva otro: frente a la función estética del dibujo, asociada a la expresión, gana peso específico su función comunicativa, en la que resulta imprescindible el concurso de la convención, del acuerdo previo entre emisor y receptor respecto al uso de un código común. Según señala Altarriba:

[...] la convención es la que establece las unidades mínimas de un sistema de comunicación. En consecuencia, estas unidades serán difícilmente detectables cuando el canal de comunicación dependa escasamente de una convención. Esta característica diferencial es

⁵¹ BAETENS, Jan. «New = Old, Old = New: Digital and Other Comics following Scott McCloud and Chris Ware», en *Electronic Book Review*, 1 de enero de 2001. Disponible en <https://electronicbookreview.com/essay/new-old-old-new>: «Lo que sucede en la ficción de Ware es un fenómeno de "articulación" semiótica; es decir, la división de la unidad en componentes significativos más pequeños, por una parte, y la integración de esta unidad en un nivel superior, por otra. La articulación se considera a menudo más característica del lenguaje verbal que de las imágenes. De hecho, uno de los estereotipos más populares de la interpretación semiótica es que no es posible "recortar" una imagen, que siempre tiene que ser considerada como un "todo". Pero aquí Ware aplica la articulación de un modo eminentemente visual; las formas y los colores se usan como letras de un alfabeto, y sus combinaciones son casi infinitas».

⁵² En la articulación las unidades del orden secundario carecen de significado, al contrario de lo que señala Baetens; y su apreciación de las formas y colores como elementos de ese orden similares a los fonemas parece referirse al potencial combinatorio de un número de unidades limitado, algo que está más relacionado con la discreción.

⁵³ LYONS, John. *Op. cit.*, p.19.

la que hace que la aplicación de los esquemas lingüísticos a la imagen dé escasos resultados⁵⁴.

En la imagen representativa no es posible hallar factores convencionales, más allá de una experiencia visual compartida por el ser humano. Sin embargo, los rasgos particulares que se han identificado en el dibujo de Hafid se asemejan a los del sistema ISOTYPE, que lleva tiempo asimilado culturalmente. De este modo, se ha establecido una estilística reconocible del ideograma, del signo pictórico altamente codificado, y con esa aceptación general se instituye también lo convencional, algo propio del código y ajeno al dibujo artístico que se entiende más como expresión individual. La tendencia que podemos identificar en el dibujo de Ware o de Hafid a manifestar propiedades características de lo verbal sumaría entonces a la doble articulación y la discreción otra íntimamente ligada a lo lingüístico: la convencionalidad del código.

Hasta ahora este análisis no había traspasado la frontera de la viñeta, pero es un paso que parece conveniente no omitir. En algunas páginas de los autores y autoras que he mencionado se puede observar un tipo de composición secuencial recurrente en la que las viñetas se repiten con muy poca o ninguna variación entre ellas. En estas páginas, la estabilidad que ya poseía el signo icónico se transfiere a la secuencia. El infinito potencial de ángulos de visión que ofrece lo tridimensional se descarta. Si lo representado es una conversación se renuncia al montaje con plano y contraplano heredado del cine. Manteniendo exactamente el mismo encuadre, pequeños gestos de los personajes hacen avanzar el relato. En esta iteración de la viñeta se puede entrever un paralelismo con los gráficos estadísticos de ISOTYPE, en los que las diferencias cuantitativas se mostraban repitiendo siempre un mismo signo en un número variable de ocasiones. Sin embargo, en el cómic la diferencia entre los elementos de esta serie de componentes similares pasaría a ser cualitativa. Lo que permite subrayar esa iteración de lo similar es la aparición de elementos discordantes entre una viñeta y la siguiente. De este modo, la información que codifica la secuencia se reduce y se concreta gracias a esa redundancia. El lector no tiene que detenerse a cada paso en el análisis de una imagen abigarrada y cambiante, los componentes significativos se ven destacados, lo que facilita y agiliza su interpretación y, con ello, el ritmo de la lectura. En estas secuencias de viñetas se siente esa «musiquilla» del cómic que menciona Antonio Hitos⁵⁵.

Este tipo de composición supone de nuevo un acercamiento a los parámetros de lo verbal. Al minimizar los elementos variables en una secuencia de viñetas se renuncia a la extensión que ofrece la superficie bidimensional, marcando una tendencia de reducción desde el plano hacia un límite inalcanzable: esa línea unidimensional, en la que solo es posible concatenar un valor diferencial en cada instante de su avance. En el ámbito de la cibernética, podemos encontrar el límite último de este proceso de codificación lineal de la información con el establecimiento del bit y la generación de secuencias en la que solo puede darse el valor «1» o el «0», aunque la velocidad que puedan asumir sus variaciones alcance cientos de *gigabytes* por segundo. En esas viñetas que practican la repetición con mínima variación encontramos de nuevo esa tendencia subyacente a convertir el plano en línea, lo bidimensional en unidimensional.

⁵⁴ ALTARRIBA, Antonio. *La narración figurativa*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2022, p. 80.

⁵⁵ CHARLES, Marc y VILCHES, Gerardo (2023). *Op. cit.* Ver minutaje 57:05 – 1:00:30.

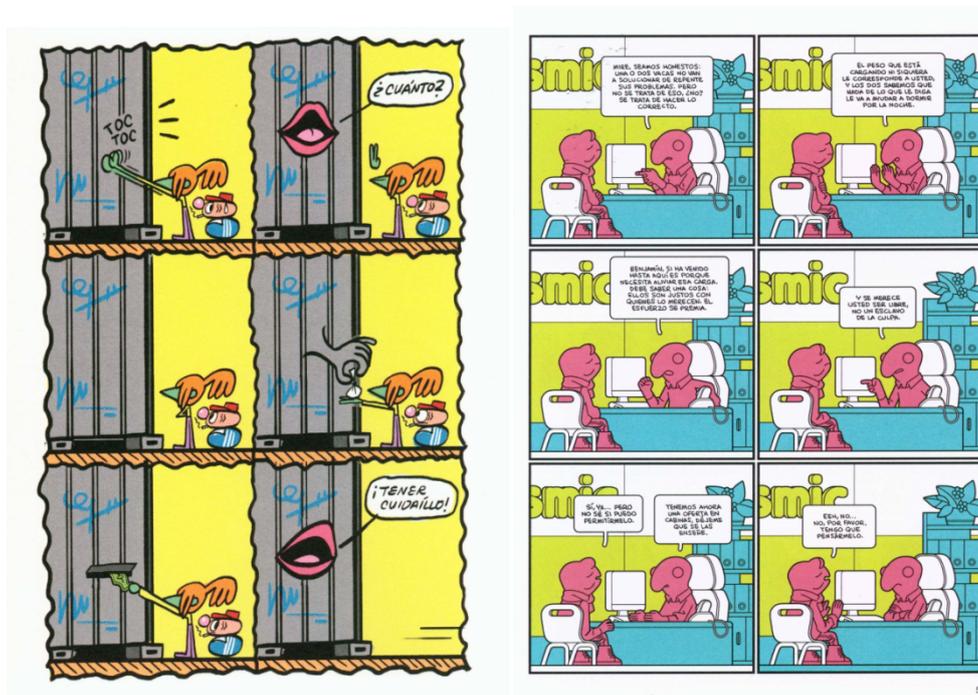


FIG. 6. De izquierda a derecha: página de MONTATORE, Lorenzo. *¡Cuidado, que te asesinas!* Barcelona, Ediciones La Cúpula, 218, p. 38; y página de HITOS, Antonio. *Materia*. Bilbao, Astiberri, 2016, p. 57.

Parece poco probable que en nuestro momento histórico puedan volver a surgir las aspiraciones a una lengua perfecta que profesaban Francis Bacon o John Wilkins. Incluso superando esa ambición semiótica, el ideal comunicativo que supondría el uso de una misma lengua por todos los hablantes ha perdido también la vigencia que encontraba a finales del siglo XIX y comienzos del XX con el surgimiento del esperanto o el volapük. Sin embargo, el proyecto de Neurath resuena todavía en nuestra cultura global. Su visión, menos totalizadora —al asumir un código icónico predefinido como lengua auxiliar de la verbal, no como su reemplazo— ha evolucionado y ha logrado introducirse en nuestros usos comunicativos de diferentes formas. El empleo de la imagen como complemento del lenguaje se ha convertido en una práctica extendida, gracias a las aplicaciones que recurren a iconos para completar los mensajes y agilizar su interpretación. Esta asimilación natural en nuestras prácticas cotidianas de la combinación de texto e icono implica una normalización que podría entenderse incluso en clave de universalización. En este mismo contexto, en el que la imagen ha adquirido un peso tan importante en los procesos de comunicación, el cómic se ha convertido en un sistema de códigos que puede servir para expresar todo tipo de mensajes, tanto narrativos como de otros géneros. En la corriente de autores que se han revisado en este estudio se puede observar cómo la imagen en el medio bascula de un valor sustentado en lo representativo a una preferencia por lo comunicativo, de manera que se asume como un elemento más del código y la eficiencia se convierte en uno de sus objetivos principales. Para alcanzarlo, la componente icónica se va exponiendo a un progresivo despojamiento que reduce la compleja representación tridimensional en perspectiva a un plano bidimensional, en el que resulta más sencillo optimizar el código y aspirar a lograr la discreción propia de lo verbal y necesaria para su doble articulación. En estos cómics se avanza por el camino que inició Neurath, pero la imagen ya no se limita a ofrecer un auxilio al lenguaje, pues

se convierte en el sustrato del que surge y pasa a ocupar un primer plano. Quizás en ellos podamos encontrar una corriente de resistencia a esa supresión solapada de lo universal que se va extendiendo hasta alcanzar los últimos reductos donde aún pervivía su valor como la sanidad o la educación. Quizás se pueda realizar de ellos una lectura política a partir de su poética.

Bibliografía

ALTARRIBA, Antonio. *La narración figurativa*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2022.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Madrid, Alianza Editorial, 1997 [1954].

BACON, Francis. *El avance del saber*. Madrid, Alianza editorial, 1988 [1623].

BAETENS, Jan. «New = Old, Old = New: Digital and Other Comics following Scott McCloud and Chris Ware», en *Electronic Book Review*, 1 de enero de 2001. Disponible en <https://electronicbookreview.com/essay/new-old-old-new>

BORGES, Jorge Luis. «El idioma analítico de John Wilkins», en BORGES, Jorge Luis. *Otras inquisiciones*. Buenos Aires, Emecé Editores, 1960, p. 139-144.

CARTU, Marta. *Hola Siri*. Madrid, Ediciones Marmotilla, 2023.

COMENIUS, John Amos. *Visible World: or, A Nomenclature of all the Chief Things that are in the World, and of Mens Employments therein*. Londres, John and Benjamin Sprint, 1728.

CHARLES, Marc y VILCHES, Gerardo. «La Resma. Capítulo 025. Nadia Hafid» [vídeo]. La Resma, en *Youtube*, 12 de octubre de 2022. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=UbCjHiKJsyk>

—«La Resma. Capítulo 029. Antonio Hitos» [vídeo]. La Resma, en *Youtube*, 1 de mayo de 2023. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=QJeO72nT3uU>

DOMINGO, José. *Aventuras de un oficinista japonés*. Barcelona, Bang Ediciones, 2011.

ECO, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona, Editorial Lumen, 1974 [1968].

—*La búsqueda de la lengua perfecta*. Barcelona, Editorial Crítica, 2016 [1993].

ENTENZA, Ana. *Elementos básicos de las representaciones visuales funcionales* [tesis doctoral]. Universitat Autònoma de Barcelona, 2008. Disponible en <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/299367/aier1de1.pdf>

HAFID, Nadia. *El buen padre*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2020.

—*Chacales*. Barcelona, Roca Editorial de Libros, 2022.

HITOS, Antonio. *Inercia*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2014.

—*Materia*. Bilbao, Astiberri, 2016.

JAUME, Andrés. «Pansofismo y conocimiento en el *Prodromus Pansophiae* de J. A. Comenius. Una exposición e interpretación de sus presupuestos epistemológicos», en *Logos. Anales del Seminario de Metafísica*, n.º 47 (2014), pp. 155-167.

LUX, Jonathan E. «“Charactersreall”: Francis Bacon, China and the entanglements of curiosity», en *Renaissance Studies*, vol. 29, n.º 2 (2015), pp. 184-203.

- LYONS, John. *Introducción al lenguaje y a la lingüística*. Barcelona, Editorial Teide, 1984 [1981].
- MANRIQUE CHARRY, Juan Francisco. «La herencia de Bacon en la doctrina Spinocista del lenguaje», en *Universitas Philosophica*, vol. 27, n.º 54 (2010), pp. 121-130.
- MAX. *El tríptico de los encantados*. Madrid, Museo Nacional del Prado, 2016.
—*Qué*. Barcelona, Salamandra Graphic, 2023.
- MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics*. Nueva York, Harper Collins, 1994 [1993].
- MCELVENNY, James. «International Language and the Everyday: Contact and Collaboration between C. K. Ogden, Rudolf Carnap and Otto Neurath», en *British Journal for the History of Philosophy*, vol. 21, n.º 6 (2013), pp. 1194-1218.
- MORTON, John y JOHNSON Marc H. «CONSPEC and CONLERN: A Two-Process Theory of Infant Face Recognition», en *Psychological Review*, vol. 98, n.º 2 (1991), pp. 164-181.
- NEURATH, Marie. «Report of the last years of Isotype work», en *Synthese*, vol. 8, n.º 1-2 (1950/1951), pp. 22-27.
- NEURATH, Otto. *International Picture Language*. Londres, Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., 1936.
- ROSSI, Paolo. *Logic and the Art of Memory*. Londres, Continuum International Publishing, 2006 [1983].
- RUNGE PEÑA, Andrés Klaus. «El pensamiento pedagógico y didáctico de Juan Amós Comenio: su papel en la pansofía triádica», en *Pedagogía y Saberes*, n.º 36 (2012), pp. 93-107.
- TOWLE, Ben. «Chris Ware and perspectivewdrawing», en *Benzilla*, 17 de octubre de 2007. Disponible en <https://www.benzilla.com/?p=831>
- TSIAMBAOS, Kostas. «Isotype diagrams from Neurath to Doxiadis», en *Architectural Research Quarterly*, vol. 16, n.º 1 (2012), pp. 49 - 57.
- TWYMAN, Michael. «The significance of Isotype» [catálogo de la exposición], en S.n, *Graphic communication through Isotype*, Reading, Universidad de Reading, 1975.