

Cómic y Geometría. NogegoN, el palíndromo y la bisectriz o la lectura como viaje de ida y vuelta

por

Antonio Altarriba Ordóñez, Universidad del País Vasco

Si la tierra fuera hueca, la vida sobre el planeta se vería seriamente afectada. Las órbitas, el movimiento en el cosmos, la ley de la gravedad no obedecerían ya a la misma dinámica. Nuestro entorno sufriría modificaciones difíciles de imaginar. Inscribiendo su colaboración bajo el título genérico de Las Tierras Huecas, los hermanos Schuiten (Luc y François) exploran esta hipótesis valiéndose del cómic. Abordan la descripción de una serie de mundos cuyo principal rasgo común radica en una débil, inestable, a veces inexistente cohesión bajo su corteza. Nos muestran, por lo tanto, un sistema planetario deshuesado, desprovisto, en cierta medida liberado, de un núcleo duro, pesado e incandescente. La primera consecuencia de este estado es que “lo subterráneo” se antoja más claro, en todo caso más amplio y aireado que lo que conocemos. Y la vida en un lugar así resulta más ligera. Los habitantes no tienen que soportar la atracción de una fuerte densidad que los mantiene pegados al suelo. Las cosas ya no están recargadas, de alguna manera encadenadas, por su propio peso. Hasta los acontecimientos resultan menos graves. Probablemente en las Tierras huecas no hay lugar para el infierno.

Así pues, lo que en primer lugar caracteriza a los tres álbumes que componen esta serie, es la ingravidez de los personajes, su evidente disposición a salir volando, a flotar, a deslizarse por el aire o a trepar por las paredes. La consecuencia lógica de un mundo hueco es que la verticalidad se convierte en la dimensión privilegiada. Contrariamente a lo que sucede en los mundos masivos, la aventura sucede de arriba abajo e inversamente.

Este principio se impone desde el primer álbum del ciclo. Los relatos cortos

que constituyen Caparazones no parecen seguir las pautas de un proyecto definido que iba a desembocar en el ciclo de Las Tierras Huecas - probablemente fueron agrupados a posteriori para constituir el álbum fundador de la serie -, pero ya se encuentra en ellos una indiscutible inconsistencia de la masa terrestre y un predominio de los viajes verticales. Zara, la segunda entrega del ciclo, concreta algo más el proyecto instaurando algunos elementos que darán, si no unidad, al menos cierta coherencia a este sistema planetario. Un cómputo especial del tiempo (dividido en periodos, ciclos y lomos) y la continuidad de algunos personajes de un episodio a otro vienen a dotar la serie de una mayor coalescencia.

NogegoN, el tercer y último álbum, contribuye decisivamente a aclarar los desafíos de la serie y trenza lazos muy particulares con los álbumes anteriores, especialmente con Zara. Nelle y Olive, las dos mujeres protagonistas de NogegoN, son conocidas por el lector por haber sido personajes importantes en Zara, nombre del álbum y también de su planeta de origen. Las reencontramos ahora en NogegoN, segundo planeta del sistema de las Tierras huecas. Nelle busca a Olive, cuya estancia en NogegoN es evocada por las seis viñetas aisladas que enmarcan los cinco episodios del relato (Figura 1). Las dos amigas no se encontrarán. Es, por lo tanto, la búsqueda de Nelle la que se relata. Nos enteramos en primer lugar del suicidio de Olive después, al final del episodio, de la falsedad de esta información. Olive no ha muerto. Sólo ha partido hacia otro planeta.



Figura 1

Pero el protagonista indiscutible de este álbum es NogegoN, un planeta donde la vida está sometida a leyes extraordinarias. No sólo la débil gravedad permite salir volando fácilmente, sino que una simetría estricta se impone como regla de vida a sus habitantes. Pero lo que diferencia NogegoN de los numerosos álbumes donde el cómic sirve para escenificar un mundo maravilloso es el hecho de que la construcción del relato y, por lo tanto, su lectura, obedecen a las mismas leyes del mundo descrito. No sólo NogegoN está representado en todas sus peculiari-

dades sino que su sistema de representación acaba siendo NogegoN o, al menos, adquiere alguna de sus características. Como consecuencia, el lector no permanece inactivo frente a la viñeta sino que participa en este mundo extraordinario hasta experimentar él mismo sus leyes.

Desde el principio se ofrecen pistas sobre las singularidades de esta lectura. El título de la portada, NogegoN, con la mayúscula final, impone, de entrada, la evidencia palindrómica (Figura 2). Su lectura es reversible. Sucede con el título, pero también con todos los nombres propios y todas las cifras. Dramard, la ciudad donde se desarrolla la acción; Radar, otra ciudad; Silis y Natan, los únicos personajes nombrados; los barrios 44, 1771, 1221, 858, 3773; el lote 2332 que contiene los objetos personales de Olive, a la que se cree muerta. Nelle y Olive son rebautizadas como Nellen y Olivilo para que sus nombres cumplan el orden simétrico. Así pues, en este primer nivel de lectura, se sospecha ya que el sistema que rige el planeta afecta también al que rige el libro. La reversibilidad de los nombres encuentra un equivalente en el desdoblamiento -o redoblamiento- que caracteriza todas las acciones. Los habitantes de NogegoN deben aceptar la re-producción de todos los episodios de su vida. Y, al repetirse todos los acontecimientos, su biografía es también, obligatoriamente, palindrómica.

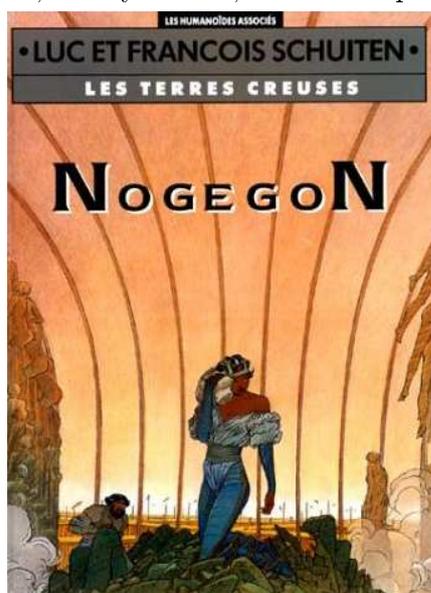


Figura 2

Los habitantes de NogegoN están condenados a recomenzar su vida. Todo lo que sucede, o bien ha sucedido o bien sucederá. Cada acontecimiento tiene otro correspondiente y absolutamente equivalente. No se pueden contemplar ni interpretar los actos de manera aislada. La existencia debe concebirse en pareja o en dualidad. Los sucesos están sometidos a un régimen ineludible de hermanamiento.

En semejante universo no sorprenderá que el espejo signifique mucho más que un objeto usual, incluso más que una metáfora. En NogegoN, el espejo representa la referencia esencial a todo lo que es y a todo lo que será, porque el espejo ofrece a la vista el futuro. Lo que se refleja tras los personajes algún día estará delante. El porvenir no es otra cosa que un porvolver. Más que en ningún otro cómic, para los personajes, tintados y coloreados sobre la página, su imagen es su destino.

Y si el espejo proporciona el marco donde deben tener lugar todas las acciones, la bisectriz constituye la clave para interpretarlas. La bisectriz establece el límite entre un hecho y otro que, siguiendo la paginación no es nada más que el paso

del 1 al 1' (Figura 3). En NogegoN la vida está hecha de articulaciones sobre un eje y, para saber en qué momento y en qué lugar (en qué viñeta) la existencia da un giro, para distinguir el suceso de su doble, la acción de la reacción, habrá que identificar la línea de inflexión. La localización de la bisectriz que divide la vida de cada uno será la labor esencial del lector ya que ella establecerá el sentido de lo que ha sucedido y de lo que sucederá, que es lo mismo pero en dirección opuesta. La conciencia de esta línea intermedia permitirá percibir el final de la aventura (etimológicamente “lo que ha de venir”) y el principio de la repetición (lo que debe regresar). El conocimiento dependerá también, y más aquí que en otro lugar, de la memoria. Descubrir y recordar constituirán una única operación. En NogegoN la Historia será, por supuesto, disciplina fundamental y el almacenamiento de documentación una obsesión inevitable. Si ha ocurrido, ocurrirá. ¿Cuándo? Cuando lo indique la bisectriz.



Figura 3: Paneles pertenecientes a la exposición SeverOreves, realizada por el Museo Verbum, Casa das Palabras.

En su búsqueda de Olive, Nelle se encontrará ligada a este régimen simétrico. A partir de la página 37, numerada 36' (Figura 4) se verá obligada a retomar sus acciones en sentido inverso al de las primeras láminas. Uno de los “colectores de ejes” de NogeGoN le había explicado la importancia del “eje medio” (eje de simetría que marca la mitad de una historia y se sitúa entre la subida hacia el amor y la bajada hacia el odio). Siguiendo las huellas de Olive que ha sufrido un “eje medio” (una bisectriz) en el ciclo 37, Nelle atravesará el ecuador de su aventura en la página 36'. En el taller del escultor Natan, Nelle, que es desde entonces Nellen, pasará del odio al amor, y a partir de ese momento, comenzará a repetir su peripecia. Nelle que hasta entonces había sido una mala modelo para las esculturas de Natan se transformará en una buena modelo. Su relación con el escultor quedará también sometida a una re-visión. La armonía y la admiración sustituirán a la desconfianza y al desprecio. El momento en que Nelle ha destruido las obras de Natan se corresponderá con otro en el que ella reconstruye los objetos rotos. A su expulsión del taller se opondrá el acercamiento amoroso. Y así sucesivamente. Cada episodio, cada situación, cada diálogo encontrará en la segunda parte su réplica invertida. Página a página, la coincidencia es total. Naturalmente la distribución de las viñetas sobre la página también retoma el modelo de la página correspondiente. La simetría es perfecta. Pero no hay que confundir simetría e identidad. Los sucesos se repiten pero en sentido inverso. Lo que era negativo antes de la bisectriz situada entre las páginas 36 y 36' se transforma en positivo (y viceversa). De hecho, a partir de la 36 la numeración de las páginas no aumenta; a medida que la lectura progresa, la numeración decrece (35', 34', 33',...). Del mismo modo, a partir de esta línea de inflexión, la acción deja de avanzar y comienza a retroceder.

El relato no procede, por lo tanto, por acumulación sino por anulación. La segunda parte viene a negar la primera. Nelle termina su progresión, deja de avanzar en NogeGoN y se dirige hacia la salida. La intriga comienza a aclararse. Llegada a su apogeo, la acción se encamina hacia su desenlace. La distribución de las viñetas en la segunda parte retoma el modelo de la página correspondiente en la primera pero invertida, de izquierda a derecha y de arriba abajo. Igualmente a composición de cada viñeta establece una relación plano/contraplano con la viñeta de la que es reposición. Incluso los colores se elaboran de manera complementaria. La cronología del álbum tal y como aparece evocada en el diario de Olive confirma estas intenciones. La intriga se desarrolla en cincuenta lomos, es decir, en la mitad de un ciclo. Es decir, una media vuelta.

Consecuentemente, desde la página 36', la lectura converge hacia su propia desaparición. A partir de la bisectriz y del giro que propicia, el antes iguala al después, el número de páginas queda equiparado, el mismo a izquierda y a derecha. A partir de aquí, el peso del libro le hará inclinarse cada vez más hacia el final, hacia el naufragio definitivo que supone su cierre. Como el trabajo de Penélope,

esta historia se hace y se deshace o se hace para deshacerse o se deshace porque anteriormente se hizo.



Figura 4: Páginas 36 y 36' del cómic NogegoN.

Pero la interacción entre los diferentes elementos que componen la intriga no atañe sólo a la historia de Nelle. La amistad de Nelle y de Olive se compone también en simetría y, de lo que sabemos, podemos fácilmente deducir que la trayectoria de Nelle imita a la de su amiga cuando pasó por ese mismo mundo. Estamos en condiciones de reconstruir otro NogegoN donde Olive sería la protagonista y donde los episodios se repetirían en sentido inverso. Los fragmentos del diario insertados entre los capítulos y la investigación de Nelle confirman esta hipótesis. Al principio del capítulo I, el diario de Olive señala que se siente ligera, mientras que Nelle está sometida a la gravedad y debe hacerse transportar por el investigador “S”. En el capítulo II, Olive es feliz porque vuela. Por el contrario, Nelle es profundamente infeliz porque se entera del suicidio de su amiga. En el momento en que Olive manifiesta su cansancio por trabajar como modelo de esculturas, Nelle se entrega a ello con sumo gusto. Las dos pasan por el taller y por los brazos de Natan, cumpliendo la misma función. Todo hace pensar que el NogegoN de Nelle se articula sobre el NogegoN de Olive del que el de Nelle no sería más que el reflejo.

Puede establecerse igualmente una complementariedad entre este álbum y Zara, que le precede en la serie de Las Tierras huecas. No se trata de un reflejo pero contiene ecos que permiten crear una red de correspondencias. Al igual que NogegoN,

Zara (Figura 5) instauro la verticalidad como línea de desplazamiento de los personajes, aunque en Zara lo subterráneo domina. Las gamas, nombre de las mujeres que viven allí, se desplazan de arriba abajo por medio de cuerdas; ven rara vez la luz y permanecen enterradas bajo la corteza terrestre. Al contrario, en NogegoN la gravedad es treinta y dos veces inferior, la pulsión es fundamentalmente aérea

y la vida resulta más luminosa. Pero no sólo los espacios. También las historias parecen oponerse de manera complementaria. En Zara, Olive, perdida y desorientada en el mundo de las gamas, estaba bajo la tutela de Nelle. En NogegoN, la trayectoria de Nelle se lleva a cabo bajo los auspicios de Olive de la que sigue el rastro y de la que retoma la actividad laboral. De esta manera, NogegoN pone en marcha una maquinaria que hace girar no solamente el álbum sino el ciclo completo. Todo el sistema planetario de las Tierras huecas empieza a exhibir sus órbitas y la ley de su gravedad impregna la lectura.

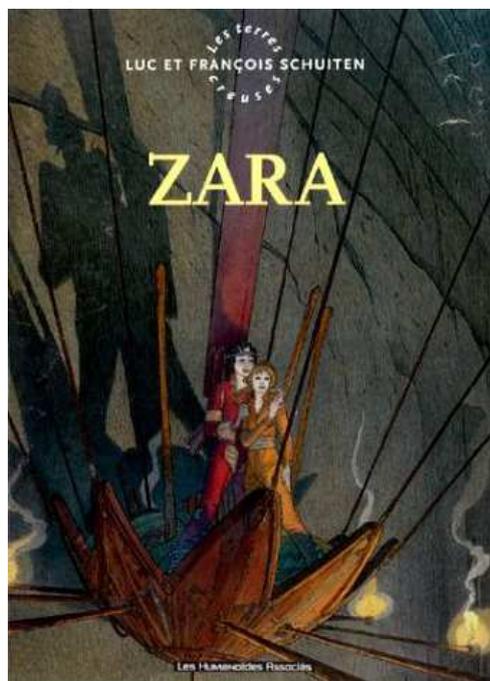


Figura 5

La arquitectura de NogegoN hace de este álbum una obra excepcional. Como medio de expresión, el cómic, por sus características específicas, explora y explota el espacio de la página. Las formas invaden toda su extensión y establecen entre ellas relaciones que sobrepasan el límite de las páginas. Los dibujos y los colores se distribuyen trenzando equilibrios, armonías y complementariedades. En el cómic tradicional esta red de correspondencias no va más allá de la página o de la doble página. En este sentido, el espacio normalmente utilizado por el cómic permanece en su forma bidimensional y tanto los juegos como los recursos de la representación se limitan a operar en superficie.

Por el contrario, en NogegoN la lectura no consiste únicamente en atravesar superficies llenas de trazos y manchas. El libro es algo más que un simple ensamblaje de superficies. Aquí el libro es, más que nunca, “volumen”. El juego especular que lo organiza le dota de esta tercera dimensión. Se podría incluso hablar, gracias a las relaciones con los otros álbumes de la serie, de una cuarta dimensión exterior al libro. En todo caso el lector no está condenado a un trayecto lineal siguiendo la trayectoria de un camino más o menos amplio, más o menos tortuoso. Su mirada no

está encerrada en los límites de un plano horizontal. Tiene derecho al firmamento y a la profundidad. No se encuentra ya sobre una extensión sino en una esfera, en un verdadero planeta. Como los personajes de NogegoN, el lector se desplazará a saltos, se verá forzado a rebotar de página en página, una (1) le servirá de eyector, la otra (1'), su complementaria, de receptor. Necesitará buscar de arriba abajo para descubrir el funcionamiento del texto. Si no lo hace, se arriesga a transformarse en un "rechazado" y, como los habitantes marginados de NogegoN, a ser condenado a habitar en la periferia y a sufrir las mutilaciones regulares de los simétricos.

Habría que remontarse hasta el Upside-Downs de Gustave Verbeek (1903) para encontrar en el cómic un ejemplo donde la manipulación del libro se integre tan esencialmente en su lectura. Y además, en este caso, la operación de lectura obliga a invertir las páginas, a darles media vuelta, pero sin requerir "pasar" continuamente las hojas (Figura 6).

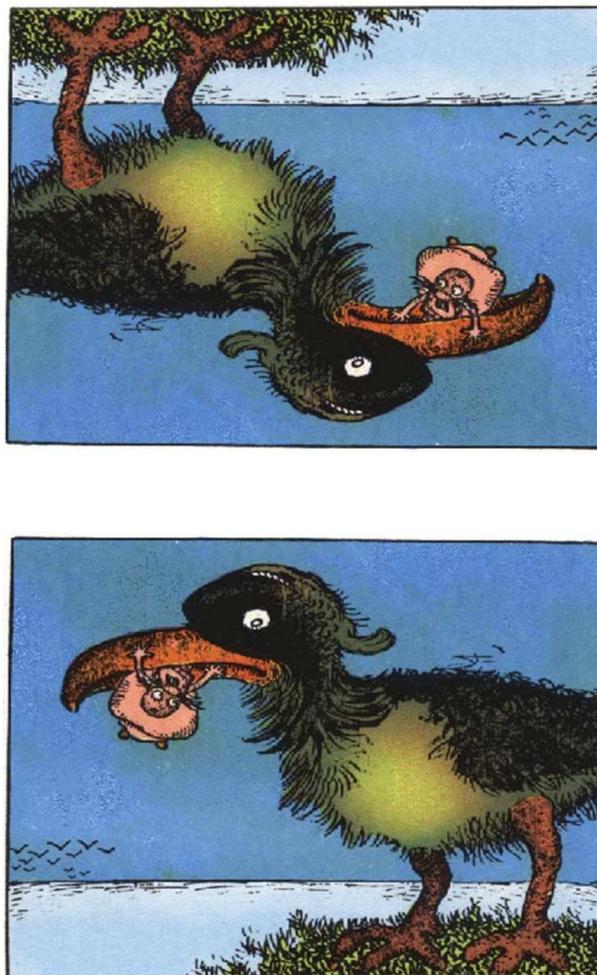


Figura 6

En NogegeN se establece un movimiento permanente de ida y vuelta entre páginas que sirve al mismo tiempo para identificar o anular la lectura. La consumación es aquí una reabsorción y la recepción una devolución. El álbum se construye disgregándose. Siguiendo el ejemplo de las hojas del libro, personajes, puesta en escena y colores, abatidos los unos sobre los otros, desaparecen ahogados en su propio reflejo. No queda más que un volumen cuya encuadernación depende de un eje central que permite girar las páginas. En definitiva, el juego especular habrá integrado el propio mecanismo del libro.

A pesar de sus muy estéticas apariencias, el arte del cómic tiene un alma geométrica. La primera tarea de un dibujante, al igual que aquellos primitivos egipcios que, intentando distinguir sus propiedades tras las inundaciones del Nilo, buscan formas estables de medir la tierra (ahí empieza la Geometría), es también establecer parcelas. El dibujante debe fragmentar ese espacio global, territorio en el que se va a desarrollar la historia, que es la página. Normalmente lo hace a partir de figuras cuadradas o rectangulares pero tiene abierta todas las posibilidades poligonales. Crea así lo que podríamos denominar una rejilla más o menos regular, una trama, un encasillado básico que, al tiempo que descompone la página, la refuerza. Sin perder su unidad, el espacio queda dividido en otros subespacios que mantienen una cohabitación superficial (en superficie) de la que surgen muy diversas relaciones. Dispuestas a una misma distancia y separadas por un blanco interviñetal o “gotera”, cada uno de estos subespacios, a los que llamamos “viñeta”, acoge una figuración concebida para que se produzca un gran prodigio, casi un milagro, que el espacio se convierta en tiempo. Porque, una vez dibujadas y recorridas según la vectorialidad de la lectura (de izquierda a derecha y de arriba abajo en Occidente), la contigüidad de las viñetas es percibida como continuidad.

La viñeta en el cómic tiene, por lo tanto, un estatus ambiguo o, mejor, ambivalente. Clave de la especificidad del medio y una de sus mayores riquezas expresivas, es a la vez espacio de la figuración y tiempo de la narración, lugar en el que se disponen formas y colores y momento de la historia que se nos pretende contar. Y esta dimensión espacio-temporal afecta tanto a decorados como a personajes, ellos también extensión antes que intención, figura antes que carácter. La persistencia, aunque sólo sea por su evidencia material, de la tabularidad de la página permite una circulación por la obra atenta a correspondencias formales, equilibrios o contrastes compositivos, juegos cromáticos... Casi siempre al servicio del argumento, estos recursos gráfico-pictóricos contribuyen a la dramatización o a la distensión de la intriga, pero también toman a menudo protagonismo, sustituyendo la lógica narrativa por un régimen de asociaciones, evoluciones o metamorfosis de carácter plástico. Es más, es esta persistencia de la dimensión espacial la que da cobijo a lo que el cómic contiene como forma especial de narración. Su diferencia.

NogegeN aprovecha al máximo este carácter espacial del cómic. El juego de

reflejos entre la primera y la segunda parte del libro sólo es posible gracias a las estrategias de distribución en superficie que el guión establece. De igual manera el rebote permanente de una página a otra, de la numeración normal a la prima, funciona en la medida en la que el libro se revela como lo que auténtica, al menos materialmente, es, una superposición de planos sujetos por el lomo. Es así cómo la página se convierte en volumen (todo libro es esencialmente volumen), por acumulación rígida y encajada. La originalidad del álbum de los hermanos Schuiten radica en su capacidad de activar esta tridimensionalidad, normalmente inoperante estética y narrativamente. Y eso lo consiguen gracias al papel otorgado a la bisectriz en la elaboración, auténtica construcción, del tomo. Línea divisoria de un ángulo en su acepción geométrica, se convierte en punto de inflexión en su dimensión narrativa. Revelado como objeto editorial, masivo, encuadernable y, sobre todo, exfoliable, pero integrado ficcionalmente en la intriga, el libro se impone como objeto y, al mismo tiempo, sujeto. Y el lomo, eje que sustenta el despliegue paginal, como punto de convergencia al que acuden a anidar todas las bisectrices.

Antonio Altarriba Ordóñez

Universidad del País Vasco

Facultad de Letras

Departamento de Filología Francesa

Paseo de la Universidad 5 01006 (Vitoria-Gasteiz)

e-mail: *antonio.altarriba@ehu.es*

