

Fuera de campo: la importancia del espacio en blanco

Este texto base fue redactado en mayo-junio de 2007 con vistas a realizar una presentación oral de quince minutos que tuvo lugar en Barcelona, en el [Simposio internacional dedicado al álbum ilustrado](#), los días 27 a 29 de septiembre de 2007. De ahí su estructura en párrafos cortos para poder asociar cada uno con una ilustración. En el futuro irá integrado en un análisis más completo de la estructura de los álbumes. Las ilustraciones que se mencionan pueden ser vistas en [esta versión de la presentación en pdf](#).

Tres dobles páginas consecutivas de *Historia sin fin* de Iela Mari (fig.1) pueden servir para entender cómo los álbumes ilustrados se constituyen, en primer término, con texto e imagen en forma de *enunciación secuencial representada*. Pero además, se hacen con la *elipsis gráfica*: aquello relacionado con la enunciación, que la representación elude (1) por el carácter selectivo del *marco* y (2) por la discontinuidad entre imágenes necesaria para la seriación. El *fuera de campo* es una *elipsis* espacial que excluye una porción escénica (personajes, decorado, sonido o atmósfera) significativa para la historia¹. En sentido estricto, toda la realidad no encuadrada quedaría en *fuera de campo* respecto a lo elegido, pero aquí sólo interesa la ocultación de aquello conocido o conocible que puede tener relación con el relato. Por eso sería más preciso hablar de un proceso de *metonimia* en cuanto representación del todo con una parte, ya que en el *fuera de campo*, no se usa el vacío en sí mismo, sino en su relación con lo seleccionado. Además de constatar la economía de medios evidente en toda selección, se intentará definir el *fuera de campo*, comprobar cómo se establece y determinar en qué condiciones tiene mayor fecundidad narrativa.

Vacío y connotación. Definición del fuera de campo

La capacidad del vacío para tensionar y constituir el objeto plástico fue teorizada por Heidegger en la pequeña conferencia de 1969 titulada *“El arte y el espacio”* (*“Die Kunst und der Raum”*)². Ahí retomó el concepto aristotélico del *espacio* como *lugar*, generado por la relación entre las formas (un tema ya experimentado por el cubismo), frente al espacio previo platónico y luego cartesiano en el que las cosas se sitúan³. Recordó que *espacio* significa *espaciar*, abrir un claro en el bosque para poder habitar, generar un vacío donde tengan lugar las relaciones. Subrayó que es la carencia⁴ la que paradójicamente permite que algo sea posible allí, la que da cuenta de lo que falta y lo que hay, de las tensiones entre las cosas, igual que un puente evoca la otra orilla aunque no se pase a ella. Estas reflexiones pueden aplicarse al *fuera de campo* propio de la narración visual porque esa *ausencia escénica* genera expectativas y como representación parcial invita al avance diegético, igual que la niña de *El canto de las ballenas* (fig.2) anuncia horizontes infinitos de aventura cuando mira más allá de la página.

Por otro lado, el vacío y la carencia se dan en la imagen por su propia constitución. Como desveló Barthes⁵, la imagen es bastante precisa en su *denotación* de una realidad, al funcionar como *análogo* de esta. Pero al mismo tiempo la imagen es parcial e imprecisa porque puede ser leída de muchas formas (*polisemia*) o porque puede haber muchos signos para reflejar una misma realidad (*metáfora*). Por eso, para asegurar la narración no basta la secuencia de imágenes, y se necesita un texto, al menos implícito, que acote la interpretación. Así que los álbumes trabajan en ese límite entre la *polisemia* que hace sugerente la imagen y la *connotación* que esta recibe del *contexto* en el que se inserta y del *texto* que la acompaña. La *elipsis* y con ella el

¹ Cfr. GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier, *Lo ausente como discurso. Elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico* (tesis doctoral), Servicio de Publicaciones Universidad de Valencia, Valencia 2003.

² Cfr. HEIDEGGER Martin, *“El Arte y el Espacio”* (1969) en revista *Eco* tomo 122, Bogotá 1970, pag. 113-120

³ Cfr. VAN DE VEN Cornelis, *El espacio en arquitectura*, Cátedra, Madrid 1981.

⁴ BONITZER Pascal, *“Hors-champ (un espace en défaut)”*, en revista *Cahiers du cinéma*, num 234-235, 1972. *“La imagen cinematográfica está perseguida por lo que no se encuentra en ella. Contrariamente a la idea transmitida, la imagen fílmica no es la huella y el depósito definitivo de una realidad única: afectada de una carencia, trabaja (es el relato quien la hace trabajar), surcada por lo que no se encuentra en ella.”*

⁵ Cfr. BARTHES Roland, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Cahiers du Cinéma / Gallimard / Seuil, Paris 1980, *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Paidós, Barcelona 1999 y *La Torre Eiffel. Textos sobre la imagen*, Paidós, Barcelona 2001.

fuera de campo, pretenden reducir al máximo los datos para dejar espacio al lector, pero sin llegar a privarle de la información mínima necesaria para que la historia funcione. Las ausencias, al acentuar la expectativa, empujan hacia delante el relato.

Corte. Establecimiento del fuera de campo

Los procesos de selección visual y posterior despiece narrativo implican segmentar la realidad. Como no podemos abarcar la continuidad de lo real, con la *elipsis* de la *re-presentación* elegimos el mínimo número de fragmentos que permitan reconstruir una historia pero sin que esta pierda su sentido. Hay en nuestro discurso mental una necesidad de ir por partes, una división anterior al corte físico típico del medio⁶. En los álbumes, el establecimiento de un *marco* o ventana es el acto fundacional por el que la representación elige las porciones significativas y las enfrenta con las desechadas. Consiste en un *corte* con su posterior *montaje*, bien al crear la página con el marco (*montaje interno*) o bien al secuenciar varias páginas (*montaje externo*)⁷. Así se genera inmediatamente el *campo* de la porción seleccionada, que a su vez deja en *fuera de campo* todo lo demás. Esta acción, inicialmente espacial y paradójica, va más allá de la mera segregación escénica, y consigue efectos subjetivos, temporales y narrativos, como queda claro en una página de *Voces en el parque* (fig.³) cuyo marco incluye a Carlos que mira más allá del borde izquierdo, donde se adivina una futura amiga ahora sólo reconocible por algunas porciones de ropa. Muchas páginas después esa amiga (Mancha) seguirá *fuera de campo* pero su presencia se hará elocuente porque veremos con sus ojos el ángulo inverso de la escena anterior.

Marco y cubo fantasmático. Modalidades del fuera de campo

El *marco* segrega y genera un espacio *virtual*, que no sólo incluye lo mostrado, sino también lo sugerido (Rowe, *“Transparencia, literal y fenomenal”*). Mediante una *elipsis* espacial, el *fuera de campo* permite construir ámbitos que no existen, sin llegar a realizarlos físicamente⁸. La gran aportación espacial del *marco* o ventana es que al dividir, reúne en sí de forma dialéctica cuatro realidades: el *objeto* captado, el *objeto* oculto, el *sujeto* que lo percibe y el *mecanismo* empleado para acotar el mundo (para *racionalizarlo*). Así se superpone un sistema artificial a lo real, hasta analizarlo y reproponerlo subjetivamente. Se pasa, de la mera observación, al enunciado. La experiencia visual genera el llamado *cubo fantasmático*⁹, que es una pirámide focal que parte del observador, con seis caras, a las que se podría añadir una séptima: el sonido en *off*¹⁰. Los distintos puntos de vista narrativos que se hay en este despiece escénico se resumen en el *esquema escópico general perceptivo* adjunto (fig.⁴).

La zona más *objetiva* es el *campo*, lo que se incluye en la selección. Por contraposición se crean los *fuera de campo externos*, aquellas zonas que no han entrado dentro del marco pero de las que tenemos noticia y que aparecerían con la suficiente variación del encuadre. Entre ellos está el *fuera de campo externo objetivo*, constituido por los elementos más próximos al propio *campo*, o las partes de este que no caben en la ventana. Además, como tenemos conciencia de que hay un observador, su mundo no visible se hace presente en el *fuera de campo subjetivo*. Si nos desplazamos más atrás del observador aparece la *puesta en abismo*, asociada al narrador omnisciente, que puede observar al observador y lo que este mira, para realizar un *making off* y desvelar el mecanismo completo de producción. Pero incluso en el propio *campo* puede haber zonas no visibles que llamaremos *fuera de campo interno*, sugeridas por el *cuadro dentro del cuadro* (ventanas, puertas, libros o espejos) o bien ocultas por otros objetos del *campo* según su *profundidad*.

⁶ Cfr. VIRILIO Paul, *“La Arquitectura improbable”* en revista *El Croquis* n° 91, 1998, pag. 9. Si el espacio en el cine se desglosa mediante el corte y posterior montaje de los distintos planos, en la arquitectura el espacio se desglosa mediante líneas y superficies, como se ha recordado antes, al hablar de la importancia de las aristas. En el cómic la discontinuidad se resuelve mediante el espacio en blanco que hay entre las viñetas.

⁷ Cfr. SÁNCHEZ-BIOSCA Vicente, *El montaje cinematográfico*, Paidós, Barcelona 1996

⁸ Cfr. ESPUELAS Fernando, *“El claro en el bosque. Reflexiones sobre el vacío en arquitectura”*, en revista *Arquitectos* n° 147, Madrid 1998.

⁹ Cfr. BURCH Noël, *Praxis del cine*, Fundamentos, Madrid 1985.

¹⁰ Cfr. VILA Santiago, *La escenografía. Cine y arquitectura*, Cátedra, Madrid 1997.

Todo este mecanismo escénico se entiende bien, por ejemplo, en *Las Meninas* de Velázquez (fig.5). El *campo* es la habitación, pero algunas zonas quedan en *fuera de campo externo objetivo*, como las paredes que vemos parcialmente. El espejo refleja el *fuera de campo subjetivo*, que es la zona de los reyes, en la que deberíamos aparecer también nosotros. Las ventanas, puertas y cuadros ocultan otros horizontes posibles, creando un *fuera de campo interno*. Además todo se *pone en abismo* mediante la inclusión del propio pintor y el marco del lienzo.

En los álbumes, además del *fuera de campo* dentro del *marco*, hay que considerar otro fuera de campo *intersticial*, debido a la *secuencia*. Es el papel en blanco y el paso de página que separa dos imágenes consecutivas.

Todo lo dicho puede resumirse en la siguiente clasificación:

marco	fuera de campo externo	entre campo y fuera de campo	objetivo	lo que no se ve del observado
			subjetivo	lo que no se ve del observador
			abismo	lo que no se ve del sistema
	fuera de campo interno	dentro del campo		lo que no se ve del campo
	fuera de campo sonoro			lo que no se ve pero se oye-lee
secuencia	fuera de campo intersticial	entre campo y campo		los campos que no se ven

Una vez enunciadas las distintas modalidades del *fuera de campo*, podemos examinar cómo se utilizan en el particular lenguaje de los álbumes ilustrados.

Fuera de campo externo objetivo

Es lo que no se ve de lo observado, bien porque la escena no se refiere a ello, bien porque queda fuera de escena momentáneamente o bien porque deja una parte fuera de ella. En primer lugar responde a consideraciones de economía en la representación, que se ahorra una definición total del entorno y lo muestra sólo con algunas de sus partes. Pero más a menudo pretende enfatizar, dentro del marco general, un aspecto relevante de la historia. Es el caso de los primeros planos que se centran en la expresión de la cara y prescinden de la figura completa. Cuando algo desaparece momentáneamente del campo o sólo se anuncia con una parte, se consigue empujar hacia una nueva ilustración que satisfará la expectativa creada. Pero la mera ausencia de algo no es suficiente para que aspiremos a ello. Si se quiere que el *fuera de campo objetivo* sea eficaz, su falta debe ser previsible y evidente, para lo cual se habrá anunciado antes con indicios y planos de situación, o con una porción que sea suficiente para completar el todo, como las siete colas de los *Siete ratones ciegos* (fig.6) de Young.

Fuera de campo externo subjetivo

Es lo que no se ve del observador. Indefectiblemente, el espectador se evidencia por la misma selección de una escena en cuanto es observada. El que mira, por la limitación física de la semiesfera escópica¹¹ no puede estar incluido en su propio campo visual, pero se hace presente cuando opta por un punto de vista y también mostrando huellas suyas, como el borde de unas gafas o una mano que dibuja. Como vemos en *La pequeña marioneta* de Gabrielle Vincent, el lector puede identificarse directamente con el observador-narrador o pasar al sorprendente lugar visual de un muñeco que cobra vida (fig.7). En todos los casos se dirige su mirada para asignarle un valor subjetivo y diegético¹². Esta presencia sutil de la mirada es uno de los principales instrumentos de suspense porque hace del espectador un actor más. Ya que el mundo del observador no es visible por definición, se manifiesta normalmente con cambios de punto de vista sucesivos, que hacen evidente el

¹¹ Cfr. GAUDREAU A. & JOST F., *El relato cinematográfico*, Paidós, Barcelona 1995.

¹² Cfr. NODELMAN Perry, *Words about pictures*, University of Georgia Press, Athens (Georgia) 1988.

movimiento perceptivo y proponen distintas posiciones respecto a la historia, que van desde la asepsia de un plano general hasta la implicación de ver con los ojos del protagonista.

Fuera de campo externo omnisciente (puesta en abismo)

Es lo que no se ve del sistema productivo que el observador tiene a su alrededor. Propiamente es el desplazamiento más hacia atrás del *fuera de campo subjetivo*, rebasando la posición del observador e incluso de la escena, hasta contemplar el aparato mismo de expresión. Así se informa a la vez sobre la *representación* y el *mecanismo*. Se consigue que la representación incluya los artificios utilizados para realizarla. La *escena* aparece junto a lo *obscuro* (lo que está alrededor de la *escena*). Se multiplican los puntos de vista y se da noticia a la vez de la realidad, de su manifestación formal y del proceso de ficción empleado para construirla y analizarla. La *puesta en abismo* suele aparecer al final de la experiencia visual, como una treta que devuelve al espectador a su condición segregada, y le hace respirar tranquilo recordando que todo aquello era una ficción. Tiene carácter de metalenguaje o reflexión sobre el propio medio, típica del momento actual de cierta madurez, en el que los nuevos autores se ven en la obligación de citar a unos clásicos cada vez más establecidos.

En los álbumes *tardomodernos* las contraportadas y guardas son lugares privilegiados para hablar sobre el propio libro, recordar algunos de sus momentos mejores, o mostrar la *otra cara* de algún dibujo. Es lo que ocurre en *La princesa y el guisante* (fig.⁸), un álbum que siempre manifiesta su elaboración mediante microescenarios y que al final muestra a sus autoras trabajando en las pequeñas instalaciones. Los cambios de encuadre son un sistema privilegiado para expresar la *puesta en abismo*, ya que desvelan *campos* nuevos que antes estaban ocultos. Dentro de esos movimientos, el *zoom* hacia atrás es muy expresivo, porque mantiene el eje de la mirada pero aumentando su amplitud hasta abarcar escena y observador, algo que se comprueba en los álbumes de Banyai, *Zoom*, *Re-zoom* y más recientemente *El otro lado* (fig.⁹). Todos ellos tienen como tema este mecanismo, y cada página se convierte en la *puesta en abismo* de la anterior. Un último ejemplo de *puesta en abismo* sucesiva sería la magistral viñeta de Hergé en *El asunto Tornasol* (fig.¹⁰), en la que acechamos al sicario que controla cómo otro espía vigila a sus víctimas.

Fuera de campo interno

Es lo que no se ve del campo, una ausencia sorprendente, porque el ojo privilegiado del observador acepta no ver más allá de la escena, pero no espera que se le oculten cosas dentro de ella misma. Esta modalidad introduce la tensión de una carencia en el espacio mismo, además de la que ya hay respecto al mundo exterior. De ese modo se puede multiplicar una escena en varias, sin necesidad de cambiar de página. Una forma de producirlo es el uso de la *profundidad*¹³ con la que los elementos del escenario se superponen jerárquicamente dentro de la pirámide focal, ocultándose unos a otros y graduando su presencia, como el conejo de Beatrix Potter que se adivina dentro de una regadera mientras el tío Gregorio se intuye al fondo (fig.¹¹). El *cuadro dentro del cuadro*¹⁴ es una modalidad retórica que mediante la representación de ventanas, puertas o espejos, refuerza el marco general con otro interno¹⁵. Peter Sis en Madlenka utiliza un agujero en la página para introducir la siguiente (fig.¹²). También hay elementos que normalmente, al aparecer dentro de la escena, evocan mundos no visibles. Esto ocurre con escaleras, cajas o chimeneas, pero sobre todo con los libros, cartas, mapas y dibujos, que anuncian otro relato posible dentro de lo que estamos viviendo. En este sentido, es única la manera en que Hergé¹⁶ incorpora la historia del caballero de Haddock atravesando su cuadro con la cabeza del Haddock actual (fig.¹³).

¹³ Cfr. WOLFFLIN H., *Conceptos fundamentales en la Historia del Arte*, Epasa-Calpe, Madrid, 1952.

¹⁴ Cfr. GORLIN Alexander, "Gost in the Machine: Surrealism in the Work of Le Corbusier" en revista *Perspecta* n° 18, 1982, pag. 51 y ss.

¹⁵ Sobre el tema del *cuadro dentro del cuadro* consultar PEREC Georges, *El gabinete de un aficionado*, Anagrama, Barcelona 1989. Esta acrobacia literaria describe un lienzo que representa una habitación llena de cuadros, uno de los cuales es el propio lienzo inicial con la estancia y sus cuadros, con lo que se repite hasta el infinito el cuadro dentro del cuadro, y todo como excusa narrativa para describir una colección inventada y atrápanos en un mundo infinito del que no se puede salir.

¹⁶ Cfr. ASOULINE Pierre, *Hergé*, Ed. Destino, Barcelona 1997.

Fuera de campo sonoro (sonido en off)

En un álbum, aunque no se reproduzca el sonido, se puede expresar su lugar de procedencia y definir espacios más allá de la página. Es lo que pasa a lo largo de la segunda parte de *The Pied Piper of Hamelin* en la versión que ilustró a finales del siglo XIX Kate Greenaway. En esta fecha tan temprana la dibujante eligió un fuera de campo sonoro para tensionar gráficamente toda la revancha del flautista que atrae desde lejos a los niños del pueblo con su música (fig.14). Los pequeños empiezan a moverse de izquierda a derecha, y en las últimas escenas forman un desfile que rebasa los márgenes y atraviesa varias páginas hasta confluir en el flautista. Las figuras están escoradas hacia la derecha, bailan y hacen gestos para captar las notas que vienen de fuera de la página, impulsando al lector a avanzar para encontrar la fuente del sonido. No existe ningún marco espacial dibujado. Ni siquiera se ha representado el suelo, sólo se adivina por las sombras que sobre el papel en blanco proyectan los protagonistas. En este contexto depurado, y más allá del marco, es el sonido quien gobierna los movimientos y se hace real en nuestra imaginación, sin necesidad de haber sido representado. Este ejemplo es muy rico en contenido porque lo que no se dibuja es capaz de mover la narración y darle un contexto. Sirve a la perfección para expresar lo que podemos definir como *espacio fenomenológico*¹⁷ hecho de sensaciones y no de rasgos geométricos o gráficos.

Fuera de campo intersticial (entre campo y campo)

Los fueros de campo analizados hasta ahora son comunes a todas las representaciones escénicas, incluida la pintura como imagen singular. Pero los nuevos medios de expresión cinéticos se constituyeron sobre varias imágenes secuenciadas, aunque no continuas, separadas por una *cesura*, o *fuera de campo intersticial* que en cada caso tiene unas características físicas diferentes. El cine parece continuo pero en realidad se apoya en el fenómeno de la persistencia retiniana para vincular dos imágenes fijas con leves variaciones, y todavía más usa el *efecto phi*¹⁸ por el que cada espectador llena el vacío existente entre dos actitudes distintas de un personaje fijadas en dos imágenes sucesivas¹⁹. El cómic usa sobre todo el *espacio en blanco* entre viñetas, y los álbumes ilustrados aprovechan el mecanismo del *paso de página*, que supone un corte entre espacios y situaciones. Puestos a elegir, para nuestro estudio este sería el *fuera de campo* más específico de los considerados hasta ahora, porque nace como consecuencia obligada del carácter narrativo.

Esto se puede comprender observando la transición entre dos páginas de *Donde viven los monstruos* (fig.15) ya comentadas en su día por Nikolajeva y Scott²⁰. Ambas representan la misma habitación de Max vestido de lobo, al comienzo de la historia. Se podría pensar que hay continuidad puesto que permanece el marco espacial, pero sutilmente, con el cambio de hoja, la habitación empieza a transformarse en un bosque. El reborde blanco se va reduciendo conforme nos adentramos en el mundo de la fantasía, hasta desaparecer completamente. Se usa el salto físico entre dos imágenes para transmitir el avance de un estado interior del protagonista, que sin moverse de su cuarto se adentra en un mundo fantástico. La técnica es muy depurada pues se evitan los tradicionales sistemas para contar el paso de la realidad a la imaginación con cambios de color o rebordes en forma de nube. Aquí se transmuta el marco escénico y se mantiene al personaje dentro de él pero avanzando con el libro. Al pasar página, no sólo se describen dos momentos distintos sino dos estados mentales diferentes.

¹⁷ Cfr. MERLEAU-PONTY Maurice, *La fenomenología de la percepción* (1945), Península, Barcelona 1975.

¹⁸ Cfr. AUMONT Jacques, *La imagen*, Gedisa, Barcelona 1992.

¹⁹ Cfr. ARNHEIM Rudolf, *Arte y percepción visual*, Alianza Editorial, Madrid 1999.

²⁰ Cfr. NIKOLAJEVA Maria & SCOTT Carole, *How Picturebooks Work*, Garland Publishing, New York 2001.

Montaje. Condiciones de funcionamiento del fuera de campo

A efectos de los álbumes ilustrados, el *fuera de campo*, aunque también economice medios, es verdaderamente fecundo cuando mueve la historia hacia adelante. Si algo se oculta demasiado desaparece del relato, y si se muestra de forma muy evidente no ejerce suficiente atracción. Por tanto, en el lenguaje secuenciado visual, el paso de una escena a otra se potenciará con la ocultación momentánea de porciones de realidad y la promesa de que se accederá más adelante a ellas. También hay que calibrar muy bien en qué momento se sustrae información y cuándo se desvela.

En primer lugar, esta dinamicidad narrativa se asegura cuando se respetan determinadas condiciones de funcionamiento derivadas de nuestra psicología de la percepción²¹, que se pueden resumir en la *ley general de la percepción por expectativas*. La mirada humana no es automática sino inteligente y selectiva²². Busca aquello que le interesa según un marco previo de expectativas²³. Acude a la cita con el mundo sensible, cargada con su propio programa: anticipa, previene, reconoce, interpreta y emplea información sabida. En definitiva, podemos aventurar que el *fuera de campo* no funciona por sí mismo y necesita una *expectativa de campo* para ser eficaz.

Además de respetar las leyes generales de la percepción, el *corte* que se realiza con el marco o la secuencia debe ser resuelto con un posterior *montaje*. Esa recomposición se rige por unas leyes propias del despiece visual, compartidas por el creador que segmenta y el espectador que sutura. Algunas son las siguientes:

*Ley del etc*²⁴. En toda representación, basta enunciar un número inicial de elementos para que el espectador sea capaz de completar el todo. Eso pasa en el álbum *Jean d'Arc* de Boutet de Monvel (fig. 16), cuyas batallas se sugieren con visiones parciales de algunas armas y combatientes del primer plano.

*Leyes de continuidad*²⁵, por las que es más fácil asociar una imagen con las siguientes. Por ejemplo: mantener la coherencia de los elementos de *atrezzo*, cambiar de eje visual según la dirección del movimiento, cerrar todos los arcos argumentales iniciados, apoyarse en el sentido de lectura y de paso de página. Algo que podemos comprobar comparando el primer dibujo de *Owl Moon* (fig. 17) con el que cierra el álbum. El dibujo inicial, siguiendo a Ford en *Centauros del desierto*, muestra a alguien enmarcado por la puerta abierta y preparado para salir al paisaje nevado en el que se desarrollará la aventura nocturna. En la página de cierre tenemos la cámara inversa de la situación inicial. Desde fuera esa misma protagonista regresa en brazos de su padre hacia la puerta por la que salió, que ahora es un rectángulo de luz en la noche. Lo importante es que el escenario mantiene la coherencia inicial, aunque hayan pasado muchas cosas. La nieve es la misma, la tonalidad azulada nocturna permanece; el gorro, la bufanda y las botas son iguales. Los árboles deshojados que antes se veían a lo lejos, ahora son atravesados por la protagonista. La casa de la que salió reaparece en la lejanía. Incluso el cambio de perspectiva está justificado, porque si en la página de inicio nos íbamos de casa, parece muy lógico que al final regresemos en el sentido contrario. Hasta el punto de vista se mantiene.

Leyes de asociación simbólica. La relación entre las cosas que vemos y las que se nos ocultan puede ser más sutil, y sustituir una realidad por un símbolo (*metáfora*) ya establecido o creado específicamente para esa obra, como ocurre en *Noche de tormenta* de Michèle Lemieux (fig. 18), donde la cama vacía crea un fuera de campo interno para esconder a la protagonista y evocar el intento de engañar a la muerte cuando venga.

Leyes de sustitución parcial. Son convenios por los que se reconoce una realidad nada más ver una parte suya (*metonimia*). Así hay suspense porque se retrasa la aparición de lo terrible o lo misterioso. Entre estos instrumentos gráficos destaca en el lenguaje visual la *huella*, entendida como señal de la presencia de algo oculto que se reconoce por su sombra, su reflejo, su sonido o sus restos. En *Mi dinosaurio* (fig. 19) la llegada

²¹ cfr. MONTES Carlos, *El cómic; potencialidades del lenguaje gráfico e ilusión de realidad*, Ed. ICE, Valladolid 1989, pag 9 y ss.

²² Cfr. MARINA José Antonio, *Teoría de la Inteligencia creadora*, Anagrama, Barcelona 1992.

²³ Cfr. GOMBRICH E.H., *Arte e ilusión*, G. Gili Barcelona, 1980.

²⁴ *Ibidem*

²⁵ Cfr. BALLÓ Jordi, *Imágenes del silencio. (Los motivos visuales en el cine)*, Anagrama, Barcelona 2000, p. 184 y ss.

nocturna de la enorme mascota es anunciada por la proyección de una silueta sobre la pared. Una magistral viñeta de *Tintín en el Tíbet* (fig.²⁰) refleja las tormentosas relaciones de Haddock con el Hombre de las Nieves, pero sin que este aparezca. En un más difícil todavía, quedan congeladas aquí sobre el soporte blanco varias horas de la vida del Yeti. Podemos asistir, siguiendo sus huellas, al hallazgo de la botella perdida por el capitán. Unas pisadas más allá, comprobamos los efectos del alcohol en forma de borrachera y golpe, seguidos de la huida con pasos vacilantes hacia la montaña lejana. En el extremo izquierdo de la viñeta Haddock vociferando; en el extremo derecho su enemigo que se ha ido, presente sin necesidad de ser representado. De una esquina a otra del dibujo, muchos kilómetros de Himalaya trasladados para nosotros a un pequeño recuadro por la genialidad de un experto. Entre medias, la inmensidad blanca del no-dibujo de la nieve, que como todo espacio en blanco, invita a leer entre líneas, asegura la tensión narrativa y hace que un álbum tenga tantas lecturas como ausencias sepamos detectar en él.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

- ¹ MARI Iela, *Historia sin fin*, Anaya, Madrid 1998 (1980)
- ² BLYTHE G. (ilustraciones) y SHELDON D. (texto), *El canto de las ballenas*, Kókinos, Madrid 2002 (1993)
- ³ BROWNE Anthony, *Voces en el parque*, Fondo de Cultura Económica, México 1999 (1998)
- ⁴ ZAPARAÍN Fernando, *Esquema escópico general perceptivo*
- ⁵ VELAZQUEZ, *Las Meninas*
- ⁶ YOUNG Ed, *Siete ratones ciegos*, Ekaré, Caracas 2001 (1992)
- ⁷ VINCENT Gabrielle, *La pequeña marioneta*, Zendera Zariquiey, Barcelona 2002 (1994)
- ⁸ CHILD Lauren y BORLAND Polly, *La princesa y el guisante*, Serres, Barcelona 2005 (2005)
- ⁹ BANYAI Itsvan, *El otro lado*, FCE, México 2005.
- ¹⁰ HERGÉ, *El asunto Tornasol*, Juventud, Barcelona 2003 (1956).
- ¹¹ POTTER Beatrix, *Perico el conejo travieso*, Beascoa, Barcelona 2004 (1902)
- ¹² SIS Peter, *Madlenka*, Lumen, Barcelona 2001 (2000)
- ¹³ HERGÉ, *El secreto del Unicornio*, Juventud, Barcelona 2003 (1943), pag. 25
- ¹⁴ GREENAWAY Kate (ilustraciones) y BROWNING Robert (texto), *The Pied Piper of Hamelin*, Knopf, New York-Toronto 1993
- ¹⁵ SENDAK Maurice, *Donde viven los monstruos*, Santillana, Madrid 2005 (1963)
- ¹⁶ BOUTET DE MONVEL Louis-Maurice, *Jeanne d'Arc*, Gautier-Languereau, Paris 1990 (1896)
- ¹⁷ SCHOENHERR John (ilustraciones) y YOLEN Jane (texto), *Owl Moon*, Philomel Books, New York 1987
- ¹⁸ LEMIEUX Michèle, *Noche de tormenta*, Lóguez, Salamanca 2000 (1996)
- ¹⁹ WEATHERBY Mark Alan, *Mi Dinosaurio*, Kókinos, Madrid 2002 (1997)
- ²⁰ HERGÉ, *Tintín en el Tíbet*, Juventud, Barcelona 2003 (1960), pag. 26