

Un raudal continuo de imágenes predecibles: tiempo y cuerpo en “Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo” de Chris Ware ¹

Jorge Sánchez

Resumen

“Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo” de Chris Ware es uno de los cómics más estudiados y elogiados de los últimos tiempos. Su particular forma de estructuración a abierto los debates por las potencialidades críticas del cómic. Uno de los problemas que emergen de su lectura es la relación entre la concepción del tiempo industrial teleológico y sus efectos en el cuerpo. Al respecto propongo que en el cómic se presenta una concepción de tiempo basada en la multiplicidad de duraciones, afectando al cuerpo del protagonista y del lector por medio de la incitación o afectación a salirse del tiempo hegemónico.

Palabras claves: tiempo - cuerpo – historia

Abstract

"Jimmy Corrigan, the smartest kid in the world" by Chris Ware is one of the most studied and praised comics of recent times. His particular way of structuring open debates about the critical potential of the comic. One of the problems that emerge from its reading is the relationship between the conception of teleological industrial time and its effects on the body. In this regard, I propose that in the comic a conception of time based on the multiplicity of durations is presented, affecting the body of the protagonist and the reader by means of the incitement or affectation to get out of the hegemonic time.

Keywords: time - body – history

Introducción

¹ El escrito es parte de mi proyecto de investigación doctoral: Fluctuaciones temporales en el cómic. Financiado por Becas Conicyt.

El cómic, desde sus inicios, se plantea como un experimento visual que pretende complejizar la forma de entender el tiempo y el cuerpo. Smolderen (43), al referirse a Töppffer (uno de los precursores de este formato), plantea que las producciones de dicho autor son una crítica a una forma industrial del tiempo, poniendo en crisis una forma “inteligente” de usar el tiempo, a decir, una concepción dada por la industria decimonónica que los cuerpos deben seguir de forma natural para sobrevivir al mundo moderno. “Inteligente” también bajo la idea de Bergson, que concibe dicha acción racional como una forma de obscurecimiento que básicamente permite subsistir en contextos sociales determinados, pero no para llegar una verdad (70).

Las estrategias que ha empleado cierto *corpus* del cómic para realizar dicha crítica apuntan a evidenciar flujos de duración que estarían tapados por una especie de tiempo hegemónico impuesto, a partir de un conjunto de estrategias como el montaje, travestismo del código, metamorfosis de los cuerpos, entre otras. Pero, además, la misma estructura base o materialidad del cómic moderno (más allá de las estrategias que actúan en este formato) como las viñetas, gütter o plancha, permiten la activación de estos flujos virtuales que redundan en ampliar las formas de narración y de lectura.

Es interesante detenerse en la respuesta de Alan Moore, cuando le preguntaron por la diferencia entre “Watchmen”, el cómic, y la película, ante lo que él respondió que nunca el cine podrá hacer lo que el cómic hace: la captación de diversos tiempos (2003). Dicha simultaneidad de duraciones debería afectar los cuerpos que se presentan en las imágenes y exigir mecanismos de lectura otros a los tradicionales, así naturalmente surgen preguntas frente al tiempo, el cuerpo y lo representable ¿se pueden mostrar el tiempo en su multiplicidad? Si es así ¿cómo afecta las políticas sobre el cuerpo? ¿las afecta? ¿Cuánto tiempo cabe en una viñeta? ¿Cuántos tiempos produce/representa el lenguaje del cómic?

Cabe mencionar, que, si bien, el cómic desde sus inicios criticó dicha forma inteligente de entender el tiempo, no obstante, producto de su masificación por

medio de la forma de los cómics de superhéroes estadounidenses, se normalizó en un esquema narrativo secuencial tradicional, amarrado a una secuencia causal y auto asumida como transparente.

Tal vez por esto, la pregunta por las formas de presentar el tiempo en el cómic se ha tensado en dos posturas, una estructuralista que se centra en evidenciar partes que marcan un tiempo asociado a una narrativa causal y medible, anclada en el espacio de la viñeta (McCloud), y otra que, sin desconocer lo anterior, plantea que el funcionamiento del cómic (su estructura y estrategias narrativas) permite activar múltiples flujos narrativos, no necesariamente causales ni medibles, que participan intermitentemente en el texto (Groensteen; Smolderen).

A partir de esta última perspectiva crítica me interesa evidenciar la presencia de inestabilidades temporales en el cómic y su efecto en los cuerpos de los protagonistas, ejemplificando con “Jimmy Corrigan el chico más listo del mundo” de Chris Ware (2016). Entiendo por inestabilidades temporales la rotura o tensión de una secuencia narrativa por flujos de duración que desarman construcciones estables como las distinciones pasado/presente; espacio de la viñeta como medidor del tiempo o cuerpos; o la contrariedad de flujos posibles que actúan en una narración. Son estas inestabilidades las que otorgan las posibilidades de pensar el tiempo de una forma distinta a una mirada parametrizadora o trascendental.

Así, el presente escrito no desea dar una respuesta general, sino que, a partir de un autor, Chris Ware, un texto, “Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo”, y una pregunta ¿qué relaciones se producen entre tiempo y cuerpo?, dar una lectura sobre la relación tiempo/cuerpo en el objeto de estudio seleccionado.

Chris Ware es una especie de representante oficial del tipo de cómic que desafía las formas/normas establecidas por el mercado editorial. Representante claro está, ya que siempre han coexistido diversas maneras de expresarse en el cómic que van desde formas tradicionales a las que buscan friccionar, forzar, preguntarse explícitamente por el cómo visualizar, más que calcar una forma tipo.

Específicamente “Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo” se ha vuelto un texto central tanto por sus rasgos de innovación como por situarse en el foco de las miradas teóricas. Sus juegos formales, su relectura del cómic biográfico, la metareflexión sobre el cómic mismo son rasgos que aún llaman la atención de la academia, que ha producido más de un libro centrado en su obra.

A nivel de contenido, se narra la problemática relación de Jimmy con su padre, lo que redundará en una especie de ajuste de cuentas con su memoria y presente traumático. Transversalmente, en un segundo plano, se visualizan y/o hace referencia a cambios y continuidades de tecnologías de la mirada, como el cine y el mismo cómic, la arquitectura, discurso médico y publicitario. Así, el gesto biográfico ficcional de reencuentro con el padre se articula con el reencuentro con los discursos que atraviesan a Jimmy y que tapan y descubren, a la vez, sus traumas.

1- Los tiempos sin cuerpo en Jimmy Corrigan

Chris Ware en “Jimmy Corrigan el chico más listo del mundo” complejiza y reflexiona sobre el tiempo y sus efectos en el cuerpo. El cómic desarrolla una compleja puesta en escena que tensiona la tradicional secuencialidad narrativa de las historietas clásicas. Aquí, para el protagonista el acto de recorrer su historia no responde a una lógica de transparentabilidad narrativa histórica, sino que a la producción de referencias subjetivas que diluyen la lógica representativa de los discursos tradicionales.

Esta forma de representar el tiempo Banita (2010) lo lee destacando la importancia de la subjetividad del protagonista como una disrupción temporal, frente a una comprensión del tiempo como un macro discurso que absorbe toda individualidad (177). Dicha subjetivación del tiempo se ve “movidá” por los estados emocionales de Jimmy. Al respecto, Olsza (2016) utiliza el concepto de duración de Bergson como una entrada posible para comprender el uso y significación que se da al tiempo en Ware. La autora entiende el concepto bergsoniano como una experiencia individual de un momento (210) el cual no es un instante en una línea

temporal universal, sino que una lectura subjetiva de dicho momento, una especie de escapada del régimen temporal oficial hacia uno individual.

En ambas autoras la subjetividad del protagonista afecta el tiempo representado. Dicha subjetividad ha sido caracterizada a partir de los narradores del cómic tanto como de su protagonista, desde un sentir la sociedad desde el margen de una historia que avanza y progresa, algo así como una oposición entre el sujeto alienado y una sociedad que prospera. Ball (2013) habla de una “retórica del fracaso” (57) en que las historias “suelen girar sobre los temas de la anomia, la humillación y la desesperación” (57), en donde el héroe nunca logra calzar en las narrativas oficiales, o Banita quien lo caracteriza desde la melancolía (181), sujetos (narradores y Jimmy) evadidos hacia otro tiempo real o imaginario, extranjero del presente.

Los teóricos que han pensado el tiempo en Ware han referido al efecto que produce la desaceleración o escape a la secuencia cronológica, bajo los conceptos de tiempo subjetivado (Banita), duración de un momento personal (Olsza) o el tiempo particular de un lector ocioso (Cates). La idea de mostrar un tiempo subjetivado, a partir de las estrategias antes mencionadas permite comprender el tiempo en Ware por lo menos de dos formas que se articulan dinámicamente: crítica a la aceleración de la modernidad y, además, la representación de un tiempo emotivo.

Un aspecto soslayado al describir el tiempo es la relación que tiene con el cuerpo, materialidad política que en el cómic muta a cada instante y se resiste/complementa a las fluctuaciones temporales antes nombradas. En estas lecturas se evidencia que las condiciones de representación particulares del cómic producen lecturas que evidencian las rupturas con las narraciones históricas tradicionales, dicho efecto de representación disruptivo desnuda la significación del tiempo vivido del impuesto como una tensión que, por lo menos, afectaría las políticas del cuerpo.

3 Tiempos/temporalidades y cuerpos en Jimmy, o el cuerpo que no cabe en una viñeta

El tiempo no solo se representa en la secuencia o ritmos, sino que también en la escenificación y simbolización del cuerpo de Jimmy, se pasa, entonces desde una idea de tiempo (lo medible, cuantificable) a la temporalidad (formas de sentir/interpretar el tiempo).

En “Jimmy...” se expresa aquella ruptura del tiempo oficial, generando fluctuaciones corporales en relación con las diversas trizaduras a la concepción tradicional del tiempo, a continuación, explicaré dos posibles fluctuaciones: el cuerpo en fuga y el cuerpo del lector.

3.1 Tiempo moderno y el cuerpo que se fuga (o que por lo menos lo intenta)

El cómic estudiado presenta una crítica a la modernidad, entendida como una propuesta de realidad ordenada, racional y sometida a un tiempo histórico transparente y sin incoherencias. Acá se presentan a los los cuerpos, dentro de esta lógica moderna, en la que no está permitido salirse del tiempo, hay que estar, obligatoriamente dentro del ritmo oficial (la moda, el horario, el llegar a la hora).

Banita refiere que la mirada melancólica que determina la forma de mostrar el tiempo en “Jimmy Corrigan...” la que redundaba en una crítica a la aceleración de la modernidad (177). La teórica contrasta la figura del flâneur como un cultivador de la lentitud, que logra tener una experiencia con lo real, frente la mecanización moderna que muestra el tiempo reducido a una fragmentación de lo real, lo que impide percibir a la experiencia como un todo (177). El flâneur se asocia, entonces, con Jimmy, el protagonista del cómic, como un sujeto que logra “mirar el tiempo” (179), pero bajo el gesto de salirse a la vez del tiempo asignado.

Pero esta experiencia no está exenta de dolor, o mejor dicho no es una experiencia que se adecua a la política de un cuerpo socializado que se pliega sin problemas a las prácticas hegemónicas, a sus formas de presentación. En el cómic el cuerpo que mira o desea mirar siempre va encontrando dificultades, se puede, pero solo desde ciertas normas. Aquello se evidencia en la recurrencia de ocultar el rostro, por ejemplo, cuando intenta recordar a sus posibles padres. El tiempo pasado se puede recordar en hechos, pero no en rostros. El recuerdo es

truncado por la imagen incompleta, el cuerpo no puede ser representado en la memoria subjetiva más que múltiple e incompleto.

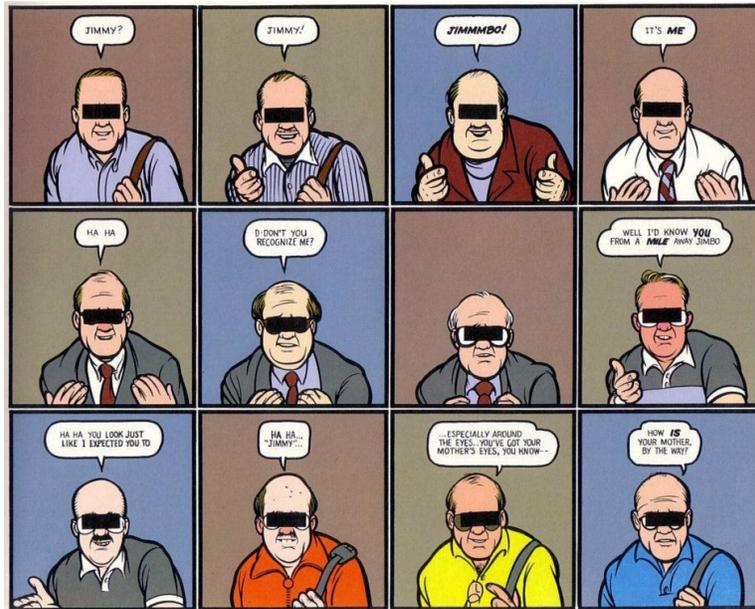


Ilustración 1: Los múltiples rostros que se niegan a estar en una historia teleológica.

Dicho escoyo, el de no poder recordar la imagen “correctamente”, escenifica un aspecto desarrollado en el cómic: el no lograr reconocer en el presente el trauma pasado. Bearden – White menciona al respecto que la concepción del progreso material de la modernidad, que se expresa en el texto, se ve tensada con la construcción de un tiempo estancado, en el que se es consciente solo a partir de la vivencia real de un momento (360). Es decir, Bearden – White, con claras influencias benjaminianas, infiere del cómic la idea de un tiempo cíclico traumante (ejemplificado con la repetición del fracaso de los Corrigan) en que la única salida posible es reconocer en el presente el trauma. Una imagen que evidencia aquello es cuando Jimmy ve por la ventana y se fuga volando como un ave, en paralelo se ve que el observa un ave, él vuela fuera de la habitación y está dentro viendo como vuelan, finalizando la página con el dentro de la pieza viendo como el ave choca con la ventana y, al parecer, muere.

Ilustración 2: Jimmy Corrigan en su intento de salir de la ventana/viñeta

Se observa, en el ejemplo anterior, tanto la fuga del tiempo heredado de la mecánica clásica como el fracaso frente a dicho tiempo. Este salir volando lo considero como las constantes fluctuaciones del cuerpo de Jimmy que le permiten efectivamente vivir o ver el tiempo como mencionaba Banita, en tensión con este quedarse tras la ventana, encerrado en una viñeta.

Dicho cuerpo “encerrado” o pasivo se suele contrastar con el deseo de la destrucción, en la ilustración 3 se observan un ejemplo, que es cuando se imagina como un gigante destructor que se venga de la humillación provocada por su compañera de curso. Cuerpo que rompe con la secuencialidad dada por las pequeñas viñetas que turnan el cuerpo infante con la escritura de memoria. En esta plancha existe el juego de representar el paso del tiempo bajo el montaje de viñetas en la que la escritura actúa como una imagen que refleja el diario de vida, en transición con viñetas en que, tal como mencionamos, aparece un niño, y otra viñeta mucho más grande en que aparece el mismo niño, pero como un gigante. Acá el cuerpo se encuentra tensionado por la contradicción entre el deseo de orden y la destrucción a la vez, lo que devela la voracidad de la modernidad y su técnica y como la única forma de resistirse es siendo un cuerpo otro al orden moderno.

Ilustración 3 Jimmy Corrigan fluctuando su cuerpo

Así, la crítica sobre el tiempo en “Jimmy Corrigan the smartest kid on earth”, junto con percatarse de esta mirada crítica a la aceleración del tiempo en la modernidad, refiere al problema de describir y mostrar realmente el tiempo y los efectos en los regímenes políticos del cuerpo.

Se puede pensar que Ware retoma la idea de la experiencia personal frente a los grandes o pequeños hechos históricos, tal cual como en la portada de la edición Reservoirs book en que el cuerpo, dentro de las secuencias que están en la imagen, se encuentra totalmente desestructurado, quebrado, lisiado, perdido, no obstante si uno retira el “forro” o “protector” encuentra una pequeña imagen del cuerpo del protagonista.

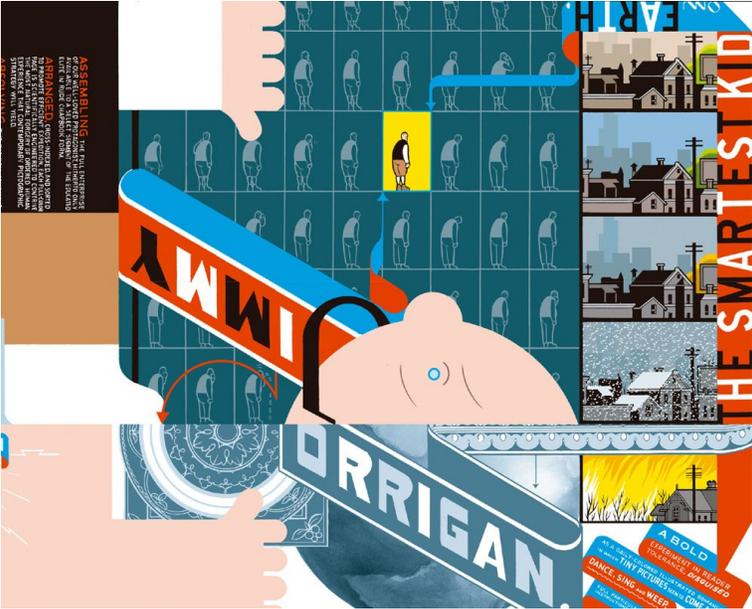


Ilustración 4 portada del libro



Ilustración 5 lo oculto en la portada

3.2 El tiempo del lector

Existe otra fuga al tiempo y el cuerpo que expresa la crisis de la significación que Ware desarrolla en este y otros comics. Este refiere a la inserción de “juegos” dentro del mismo cómic que apelan al tiempo de lectura y al cuerpo del receptor/lector(a). Como se observa en la imagen el autor incorpora especie de juegos dirigidos al lector, para que este recorte y manipule la imagen.

En este sentido existen dos rupturas. La primera refiere al quiebre del tiempo del lector, especie de extrema sequencia non sequitur, que desautomatiza la lectura y contemplación del cómic en pos de una nueva mecánica corporal: la del armado material. El cuerpo, el del lector, se sale del tiempo productivo lector y el tiempo de la historia para recaer en su propia temporalidad.

El segundo quiebre, en directa relación con el anterior, es el de la burla del cómic como objeto de colección, especialmente los llamados “cómic book”. El gesto de volcar en juego el acto conservador de la lectura es claramente un guiño con la lectura de cómic de grapa o de revistas, que incluían secciones de recorte.

Ambos quiebres se vinculan con un tipo de mirada otra a la entrenada por la “lectura comprensiva escolar” que exigen una disposición corporal establecida y una concepción de habitar el tiempo de forma productiva ilustrada, en cambio, en general, en la lectura de los comics hay juego, tactilidad y mundos ficticios abiertos a la participación activa del lector.

Aquello lo he denominado como la expansión del cómic (Sánchez, 2018), es decir, como el gesto estético de la expansión de aspectos propios del cómic en un espacio ajeno al soporte del cómic, por medio de la disposición de las imágenes y objetos expuestos, logrando la expansión del cómic a un tercer espacio (no el de la historia ni el conformado por las viñetas). Específicamente en Ware ciertas páginas viven en dos tiempos, uno de la historia narrada y otro a disposición del lector, quien puede activar una duración distinta, la del juego del armado, en una página. De esta forma hay una simultaneidad de tiempos cuya activación depende del cuerpo del receptor, del uso y actitud frente al estímulo/exigencia del cómic.

uso preestablecido por una economía moderna del tiempo. Una viñeta un tiempo, una página es un elemento más de una línea teleológica de la narración. Pero acá se develaría en su multiplicidad, activando flujos virtuales que difieren de la materia como actual².

El tiempo y el cuerpo, bajo esta presentación, no cabe bajo el feudo de lo medible, acá la viñeta no sirve para calcular el tiempo ni representar un cuerpo, ya que dicha espacialización, en nuestra lectura del cómic, oscurece inteligentemente lo que es el tiempo y el cuerpo volcándolos en lo homogéneo y transparente.

En Ware, entonces, es pensar bajo la lógica de la multiplicidad de flujos continuos siempre presentes (reales o virtuales) y en movimiento, a los cual podemos acceder evadiendo las lecturas ancladas en la narración clásica, en la que el cuerpo lector se sitúa como un ente pasivo, en cambio acá debe palpar, moverse, elegir, permitiendo, así, llegar a la multiplicidad de tiempos y cuerpos.

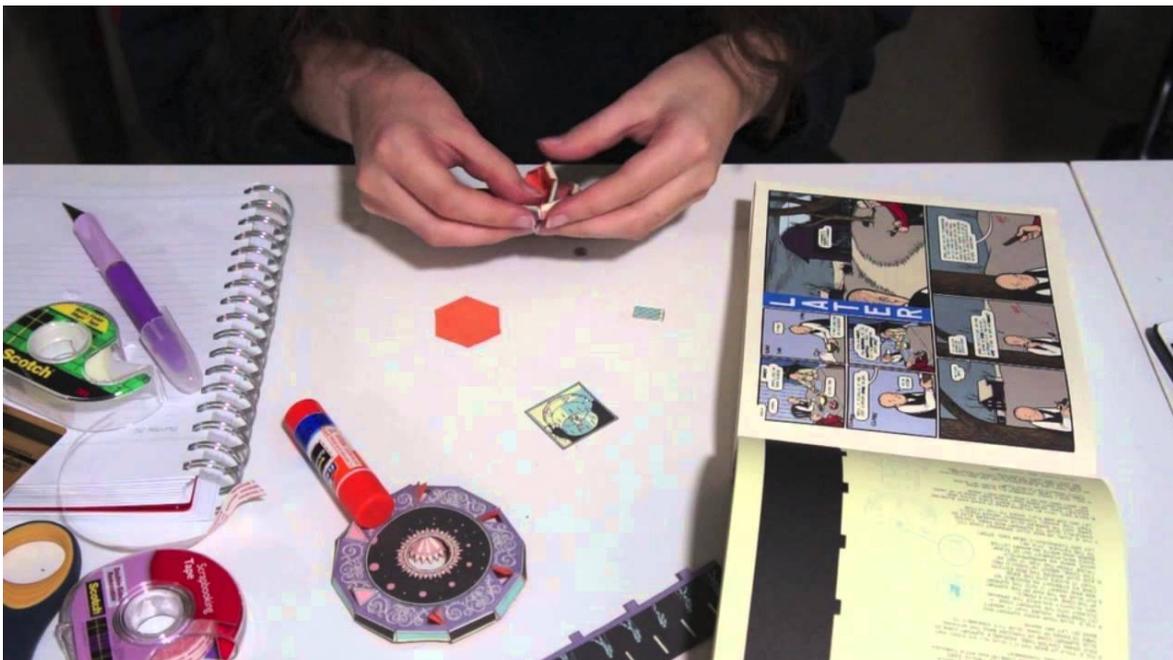


Imagen 07, el cuerpo palpando/modificando la página

Conclusiones.

² Cabe mencionar que lo virtual en Bergson lo considero, como una operación que se supera a sí misma, en que el coeficiente diferencial de la sensibilidad de los sujetos en relación con la materia volvería (mediante la intuición) actuales a los virtuales en su multiplicidad.

El tiempo volcado en un discurso o, mejor dicho, las formas de plasmar el tiempo en lenguaje, ha estado determinado por la narración teleológica histórica. Esta ha impuesto un bloqueo de las contradicciones del sentir del tiempo y, además, ha invisibilizado las consecuencias de dicha concepción sobre los cuerpos de una comunidad. En la lectura propuesta se evidencia como en el cómic, a partir de sus particulares disposiciones formales, no solo se refigura el tiempo oficial, sino que devela las incoherencias del tiempo y sus políticas sobre el cuerpo.

En ambos se fuerza la estructura tradicional del cómic, intertextualizando contrastivamente con la disposición clásica de las viñetas. De este modo la viñeta como contenedora de una duración que se expande en una secuencia se vuelca en la idea de la experiencia subjetiva del tiempo: contradictoria, abierta de sentidos, pero sobre todo sin la idea de progreso decimonónica que planteaba que por medio de la técnica existía un flujo histórico en el que los cuerpos avanzaban hacia la felicidad.

En Ware se hacen referencias a tecnologías para recuperar y agrupar el pasado: álbum fotográfico, cine, zootropo, diarios de vida, etc. Sin embargo, dichas referencias solo se mencionan para superar la noción clásica de agrupar la memoria, a decir, el discurso histórico.

Al respecto, el tiempo, en ambos cómics, se concibe como temporalidad y no de tiempo o, más bien, como un trabajo de memoria y no de historia. Memoria en el sentido del trabajo subjetivo hacia el pasado que refiere Sergio Rojas: “ejerciendo la discontinuidad como condición de posibilidad del recordar. Porque la memoria no procede siguiendo cadenas causales, describiendo procesos o seleccionando los antecedentes que permitan comprender una época, sino aprehendiendo un tiempo subjetivado en una atmósfera de inmanencia” (Rojas 236). El filósofo plantea que el tiempo de la memoria carece de futuro, de causas finales, pero sobre todo es un tiempo cargado de olvido, es decir, tal como se evidenció en las historietas los protagonistas se enajenan de las grandes historias en pos de centrarse en hechos particulares, así en las dos producciones se produce un gesto

comprensivo hacia el pasado que constata un conjunto de acontecimientos desconectados de la Historia, olvidados por ella.

Olvido que también se puede asociar al sentir del acontecimiento, tal como refiere Nancy Nicholls: "... la historiografía le cuesta reconocer que no sólo son los eventos mismos los que debe hacerse inteligibles sino también los sentidos que las personas les otorgan" (21). Al hacer memoria considerando los olvidos se reconfigura el recordar, sus formas narración, ya que se producen relaciones entre hechos con sentidos o entre hechos no necesariamente basados en razones, sino que en sentires.

De esta forma se presentan acciones cargadas de subjetividad que afectan el ritmo del tiempo o los hechos no claros, como el rostro del padre, el cuerpo encerrado, las sugestivas instrucciones para romper la página, siendo formas de recordar que refiguran el tiempo, el sujeto protagonista entra subrayando los olvidos que la Historia ha mantenido, refiguración de la Historia entonces, que podría resumirse en un paso de la Historia a la historieta, o como la historia es, a final de cuentas solo un raudal continuo de imágenes predecibles.

Referencias

Ball, David. "Los fracasos de Chris Ware". G. Santiago (Coordinador) *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae. 2013. (pp. 56 – 71). Impreso.

Banita, Georgiana. "Chirs Ware and the pursuit of slownes". *The cómics of Chris Ware. Drawing is a way of thinking*. Ball D. y Kuhlman M. (Comp.). Mississippi: University Press of Mississippi. 2010. 177 – 189. Impreso.

Bearden – White, Roy. "Inherity trauma in Chris Ware`s Jimmy Corrigan The Smatest kid on earth". *International Journal of Comic Art*. 2010. 354 – 366. Impreso

Bergson, Henri. 1972. *El pensamiento y lo moviente*. Argentina: Editorial La Pléyade, 1972. Impreso.

Groensteen, Therry. *The system of historietas*. Mississippi: University Press of Mississippi. 2007. Impreso.

McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*. Madrid: Astiberri. 2014. Impreso

Nicholls, Nancy. *Memoria, arte y derechos humanos: la representación de lo imposible*. Museo de la Memoria y los Derechos Humanos: Santiago. 2013. Impreso.

Olsza, Małgorzata. "The poetics of modernism in the graphic novel. Chris Ware`s Jimmy Corrigan as a neomodernist text". *Art Inquiry Recherches sur les art*. Vol. XVIII. 2016. 199 – 214. Impreso.

Rojas, Sergio. "Profunda Superficie: Memoria de lo cotidiano en la literatura chilena". *Revista chilena de Literatura*. 2013, N° 89, 231 – 256. Impreso.

Sánchez, Jorge. *La expansión del cómic. The Comics Art Museum Brussels*. Cecli. Centro de estudio de cosas lindas e inútiles. CECLI. Web. 14 de marzo 2019. <https://ceclirevista.com/2018/04/17/la-expansion-del-comic-the-comics-art-museum-brussels/>.

Smolderen, Thierry. *The origins of comics. From William Hogarth to Winsor McCay*. Mississippi: University Press of Mississippi. 2000. Impreso.

The Mindscape of Alan Moore. Dir. DeZ Vylenz. 2003.

Ware, Chris. *Jimmy Corrigan el chico más listo del mundo*. Madrid: RESERVOIR BOOKS. 2016. Impreso.