

Interme-
dialidades

La risa del silencio: la construcción de lo cómico en *Tuesday* de David Wiesner y *Trucas* de Juan Gedovius

Georgina Lamothe Hernández

Resumen

La creación de un libro álbum humorístico requiere de la implementación de diversos mecanismos y técnicas cómicas, además de juegos diseñados especialmente para el lector, y en este artículo se analizan dos ejemplos que ilustran este delicado emprendimiento: *Tuesday* (1991) de David Wiesner y *Trucas* (1998) de Juan Gedovius. Los álbumes ilustrados con algunas palabras o sin ellas permiten a sus creadores divertirse con las enormes posibilidades creativas que albergan estos formatos y el resultado son dos obras literarias que invitan a reír y jugar.

Palabras clave: risa, cómico, libro álbum mudo, juego, humor.

Abstract

Creating a funny picture book requires implementing many different mechanisms and technics of humor, as well as games designed especially for the reader, and in this article, we analyze two examples to illustrate this delicate endeavor: David Weisner's Tuesday (1991) and Juan Gedovius' Trucas (1998). Picture books with a few words or wordless picture books allow their authors to have fun with the huge creative possibilities that those formats enable, and as a result readers get to laugh and play along two wonderful literary works.

Key words: laughter, comical, wordless picture book, play, humor.



Hacer reír a los demás es un arte que requiere bastante talento, práctica y astucia. Los payasos profesionales y los actores dedicados a contar chistes, o anécdotas graciosas, entrenan durante muchos años con el propósito de recibir una preparación seria para divertir a públicos de todas las edades. En el fondo, todos intuimos la existencia de algo especial y dinámico en lo cómico, algo misterioso que se nos escapa justo después de reírnos y muchos pensadores han tratado de aprehender este enigma para explicarlo. Sin embargo, esta no ha sido una tarea fácil dado que la comedia cambia con el tiempo y se adapta a los ámbitos en los que se desenvuelve.

En la literatura, lo humorístico o cómico se ha reproducido en todo tipo de géneros como el teatro, el cuento o la novela. El lenguaje literario ha sido tierra fértil para sus raíces y sus frutos han sido saboreados por muchos lectores a lo largo de los siglos. Si bien a todos nos gusta leer reflexiones profundas o estremecedores con algún drama bien estructurado, los juegos de palabras, las situaciones chuscas y los personajes cómicos siempre han sido muy atractivos.

Entre los textos escritos para niños, el humor ha sido una herramienta versátil y ampliamente utilizada por unos y otros. Aunque es cierto que no todos los críos pasan cada minuto del día riendo, la mayoría de ellos se fascina frente a cualquier narración que les ofrezca muchas sonrisas. Aunado a esto, muchos de los escritores, interesados en dirigirse a esta parte de la población, los han visto de una forma idealizada y siempre han preferido endulzarles el paladar antes que darles algún bocado amargo. Aun así, este objetivo siempre ha sido difícil de alcanzar porque no hay lector más exigente que el más joven.

Para impresionar a estas mentes frescas y sinceras, muchos autores han optado por emplear el libro álbum y su enorme versatilidad. Nacido en los años sesenta, en su formato moderno y vigente hasta la fecha, la libertad de sus contornos ha fascinado a todos los lectores y artistas por igual que se han cruzado con él. De una forma simple se podría decir que su mecanismo interno, fino como el de un reloj, funciona uniendo con exactitud un texto verbal y uno visual. La mancuerna perfecta para un tipo de libro fuera de lo común.

Unidos por algo intangible, estos dos planos se complementan, oponen o integran a tal grado que no pueden alcanzar un tercer plano, el del sentido, si no están juntos: como un binomio perfecto o las dos caras de una criatura mitológica no pueden vivir por separado y su interacción da como resultado algo sustancioso, polivalente y polifónico. Así, los colores, las tipografías, los espacios en blanco y las ilustraciones de todo tipo manufacturan un holograma lleno de densidad, que cobra vida con cada lectura y ofrece retos constantes.

De entre todos los tipos de álbumes hay, curiosamente, algunos que no ofrecen un texto convencional, “...relatos aparentemente sin palabras pero, si se examina el formato con precaución, el texto, aunque sea *implícito*, brilla por su presencia” (Zaparaín 29), como los muchos gestos sumamente expresivos de un excelente mimo. En esas ocasiones, las palabras no son forzosamente necesarias, puesto que la narración secuencial marca el camino de la lectura y las imágenes se interpretan unas a otras y se responden como sincronizadas dentro de una danza.

La participación del lector es entonces total porque sin él o ella, el texto y la imagen jamás podrían fundirse para crear un todo vivo y candente (34), para abrir los planos de las diferentes lecturas, los juegos y los intercambios de las imágenes. Ahora bien, si esta integración se hace mucho más rica y compleja cuando las palabras están ausentes, ¿qué sucede cuando además le añadimos una intención cómica? ¿Se pueden aplicar las mismas técnicas que en cualquier otro texto? ¿Existe acaso una fórmula secreta apta para usarse con éxito en cada ocasión?

Henri Bergson, en su libro *La risa: un ensayo sobre la significación de lo cómico* (1900), encamina su reflexión hacia el descubrimiento de una teoría de la comicidad que resuelva en parte estas dudas. A pesar de ceñirse a textos teatrales, con mucha frecuencia, para extraer sus conclusiones, las leyes que postula parecen habitar en muchos relatos. Esto se debe a que aborda lo cómico como una chispa escurridiza e irreverente cuyo desarrollo se da a múltiples niveles: en las formas, las actitudes, los movimientos, los actos, las situaciones, las palabras y los personajes.

Al tratarse de algo vivo, lo cómico o el humor no puede quedarse dentro de los límites de una definición, porque sus resistentes raíces prosperan hasta en las páginas más inhóspitas, pero sí puede vislumbrarse a través de algunas leyes simples y contundentes. Asimismo, en su opinión, “La risa es, ante todo, una corrección. Hecha para humillar, ha de producir una impresión penosa en la persona sobre quien actúa” (Bergson 66). Nos reímos de los demás para mostrarles lo erróneo de sus acciones y regresarlos al “camino correcto”. Sin embargo, a pesar de la claridad de su hipótesis, la significación de la risa, al cambiar tanto y ser tan vital, tampoco parece ceñirse a un solo sentido.

Cada situación cómica exige la utilización de herramientas diferentes y su creación ofrece muchas sorpresas con las mezclas novedosas que se pueden llegar a realizar a base de los mismos ingredientes. Aunque lo cómico se escape entre nuestros dedos con facilidad, eso no impide poder reconocer ciertos mecanismos e impresionarnos ante sus alcances. El desafío aumenta significativamente cuando además se trata de libros álbum mudos o con muy pocas palabras porque el silencio requiere de un tratamiento especial.



En el álbum titulado *Tuesday* (1991), realizado con gran maestría por David Weisner, una multitud de ranas emprende un viaje desconcertante por las alturas. Inexplicablemente, como a las ocho de la noche, todos estos anfibios empiezan a flotar sobre las hojas de lirio de su laguna y recorren por los cielos una pequeña comunidad mientras nadie se percata de ello. Al amanecer, el efecto desaparece de la misma forma misteriosa como llegó y todo vuelve a una aparente “normalidad” porque a la noche siguiente es el turno de los cerdos.

Lejos de aportar una gran comicidad, las escasas palabras utilizadas marcan el paso del tiempo de un evento desconcertante y proporcionan más bien pinceladas de realismo a la historia. Todo el peso de la risa descansa en los pequeños hombros verdes de los personajes principales. Pero, ¿por qué nos hacen reír las ranas? En general, su participación en las narraciones para niños siempre ha estado más del lado de lo que genera miedo. Son el ingrediente de las pociones mágicas de las brujas o los pobres príncipes transformados por algún hechizo.

Su aspecto físico, su piel verdosa y escurridiza al tacto, sus grandes ojos y sus bocas enormes, además de sus lenguas largas y pegajosas, listas para atrapar mosquitos desprevenidos no las convierten en seres especialmente graciosos. Sin embargo, en este texto todas sus facciones se tornan agradables, cálidas y primordialmente chistosas. Los trazos que las definen expresan algo más que una inteligencia animal y como “...la imagen muestra directamente una realidad y es muy eficaz para la *comunicación* de mensajes” (Zaparaín 45), ellas nos transmiten simpatía (véase la figura 1).



Figura 1. El principio del vuelo; David Weisner, *Tuesday* (Clarion Books, 1991); imagen tomada de la página: lancasteronline.com/features/entertainment/every-picture-tells-a-story-at-brandywine-museum/article_ee0f7936-50b9-50ca-a5a0-bee2f69342f0.html.

Son la versión linda de las ranas verdaderas, construidas a base de gestos similares a los de los seres humanos y de acuerdo con Bergson, fuera de lo que es propiamente “humano”, no hay nada cómico (12). En el primer recuadro de esta imagen, las ranas duermen apaciblemente sobre sus hojas, en el segundo una de ellas empieza a flotar y abre muy grandes los ojos y en la tercera parte se despidió frente a sus compañeras atónitas. La secuencia de acciones las hace más adorables y el ritmo lento en la que las envuelve aleja cualquier sombra de miedo o de algo desagradable.

Los tonos empleados para retratarlas son suaves y claros, incluso para las que son marrones. Sus ojos saltones y sus bocas amplias, naturalmente más llamativas que el resto de su cuerpo, sólo expresan tranquilidad y posteriormente una enorme dicha cuando el viaje por los aires se convierte en una realidad llena de juegos. El realismo de las ilustraciones, sus cuerpos moteados y su actitud infantil –llena de admiración y aceptación ante lo inusual– las configuran como niños pequeños nada amenazantes y son más bien adorables miembros del mundo animal.

Por otro lado, en el libro álbum mudo *Trucas* (1998) del artista Juan Gedovius, el verde intenso de sus dibujos no nos invita a pensar en la vida apacible del bosque. Desde la portada y la contraportada, el protagonista Trucas aparece con un rostro de rasgos protuberantes y delgados, y posteriormente entre manchas de colores (véase la figura 2). A simple vista podría tratarse de un duende, pero poco a poco nos enteramos que es un pequeño y travieso monstruo o al menos eso parece. A diferencia del caso anterior, la precisión del dibujo no busca retratar con realismo, sino incitar a la imaginación.

Después de jugar con todas sus pinturas a escondidas de su madre, este jovencito termina muy sucio y es obligado a bañarse. Molesto ante tal imposición, pasa las páginas del libro en busca de algo para continuar creando sus obras maestras, pero confunde la cola de un dragón con un lápiz y sufre la furia de su aliento de fuego. Afortunadamente, el hollín que queda en sus manos y en su cuerpo, después de escapar, le otorga una nueva oportunidad para continuar donde se había quedado y no ponerles fin a sus aventuras (véase la figura 4).

Una vez más, nos preguntamos: pero ¿qué tiene de gracioso un monstruo? Generalmente son empleados para asustar, son retratados como feroces come niños y su aspecto físico tiende más a lo horrible y no tanto a lo tierno. En este caso muy particular, la exageración de las facciones del rostro, de la nariz, las orejas y los ojos, aportan lo cómico y alejan cualquier elemento terrorífico. Además, la gran cantidad de pelo, un cuerpo muy delgado y unos pies desnudos y ágiles, moviéndose por las páginas, sólo apuntan a su fragilidad y su velocidad.



Figura 2. Trucas jugando con sus colores; Juan Gedovius, *Trucas* (FCE, 2013); imagen tomada de la página: www.imaginaria.com.ar/wp-content/uploads/2010/02/02-Trucas-Manchas.jpg.

El juego de las escalas, que lo muestran mucho más pequeño que los tubos de pintura o la mano de su madre, también refuerzan su comicidad. Asimismo, como cada una de sus apariciones se despliega en dos páginas opuestas, siempre en un fondo blanco, los colores que lo componen resaltan muchísimo más y la secuencia narrativa se vuelve más tranquila, en consonancia con sus cambios emocionantes y con los pasos que da. A pesar de la simplicidad del entorno, cada matiz está ahí por una razón y dice muchísimo con cada gesto.

Al abandonar el uso de las palabras para presentar y caracterizar a los personajes, el texto implícito de estos dos libros álbum mudos se estructura con base en los gestos, los movimientos y las actitudes que todo lector alcanza a comprender y a transformar en conceptos, porque en el entramado se configuran como signos de algo más. Curiosamente, esta estrategia también es empleada en la comedia para concentrar la atención en los gestos y no tanto en los actos: "...el gesto tiene algo de explosivo que despierta nuestra sensibilidad pronta a dejarse adormecer y que, al hacernos volver sobre nosotros mismos, nos impide tomar en serio las cosas" (Bergson 52). Como un juego infantil, las ranas o el monstruo inquieto son el enigma a descifrar y aceptamos sus juegos automáticamente porque queremos divertirnos con ellos.

Queremos descifrar lo indescifrable, perdernos en esos mundos, y eso también se hace posible a través de las personalidades de estos protagonistas. Además de compartir el color y alguno que otro rasgo físico desproporcionado, como personajes cómicos ellos pecan "...siempre por obstinación de espíritu o de carácter, por distracción o por automatismo" (63) y aunque no se lo propongan nos hacen reír. La situación fantástica acontecida a las ranas podría deberse a su distracción: se encontraban dormidas cuando sucedió lo impensable.

Sin embargo, a pesar de que no se trate de un automatismo *per se*, ellas se dejan llevar sin ningún problema, encantadas con la posibilidad de volar por entre los árboles o de entrar en los hogares durante una hermosa noche de verano. Sin estar interesadas en las causas de tan encantador desenlace, tampoco buscan impedir o detener lo inexplicable. En cambio, Trucas, animado por una gran fuerza de voluntad, su obstinación y un espíritu indomable, se mete en problemas por no querer aceptar los límites impuestos por los demás, incluso los dragones o las páginas de su libro.

Con gran simpatía, que atrapa al lector al instante, los dos textos proponen una peculiar interacción a sus lectores: la del teatro de las marionetas atrapadas en situaciones sin sentido. Como espectadores fascinados esperamos entonces desde nuestros asientos la explicación del misterio o el rescate inesperado de nuestro monstruo en problemas. La risa también proviene, por lo tanto, de lo extraño de estos mundos, que siguiendo la lógica del ensueño terminan en la lógica de lo risible, ya que “...el absurdo cómico es de la misma naturaleza que el de los sueños” (Bergson 63), un sin sentido alucinante.

Pero, ¿cómo están estructurados estos mundos cómicos y extraños? En nuestro primer caso, el gran detalle de las ilustraciones en acuarela apunta a una realidad muy parecida a la nuestra, que poco a poco empieza a cambiar para sorpresa de las ranas y los lectores. Conforme avanza la narración, las situaciones chuscas presentadas aumentan en intensidad como una “bola de nieve” que va creciendo poco a poco –uno de los mecanismos de la comedia señalados por Bergson–, cuyo efecto se revierte al final de la historia, porque nos traslada de vuelta a la situación inicial: “...el mecanismo es cómico cuando el movimiento se desarrolla rectilíneo; pero es más cómico todavía cuando el movimiento se hace circular; cuando todos los esfuerzos de los personajes, por un encadenamiento de causas y efectos, tienden a volverles al mismo sitio” (35). Esta circularidad, por medio de la cual se presenta esta aventura, nos hace reír.

Lo imposible se activa cuando vemos criaturas tan pequeñas no solamente volar, sino disfrutarlo e invertir los papeles de su vida cotidiana. En vez de ser perseguidas por las aves y los perros, ellas son las perseguidoras, las que equilibran situaciones naturalmente injustas para ellas gracias a sus nuevos poderes. Pero el clímax de la locura se da cuando se meten a la casa de una anciana dormida frente al televisor (véase la imagen 3) sin preocuparse por su gato y se ponen a disfrutar de lo que transmiten, además de utilizar el control remoto como si aquello fuera normal.

En nuestro segundo caso, la bola de nieve tarda más en formarse, no es tan detallada, pero es más inesperada. Desde el principio, el hábitat del pequeño



Figura 3. Las ranas ven televisión; David Weisner, *Tuesday* (Clarion Books, 1991); imagen tomada de la página: dito.areato.org/wp-content/uploads/2017/03/wiesner_tv.jpg.

hombrecito verde son las páginas lisas de un libro. No hay pretensión de apuntar a otra cosa más que a la materialidad de un formato; y aunque este personaje no entre en conflicto con su creador o nos hable de las complicaciones de la escritura de ficción, al cambiar las páginas nos demuestra que sabe en donde vive, se vuelve metaficcional y nos invita a entrar en su realidad. No hay algo que nos separe de él. Su locura es inherente a su ser y a su mundo, por eso nos hace reír.

La situación inicial, su travesura multicolor, se reitera al final con su pintura de huellas negras y el círculo también se cierra para provocarnos una gran sonrisa. Como si estuviéramos frente al truco de un gran mago, observamos encantados la forma en la que Trucas resuelve su problema para salirse con la suya una vez más. El presagio de la portada, su cara chistosa que nos observa extrañado, se cumple: nunca dejamos de acompañarlo y de asombrarnos con él en este escenario blanco lleno de dragones con colas en forma de lápiz (véase la figura 4).

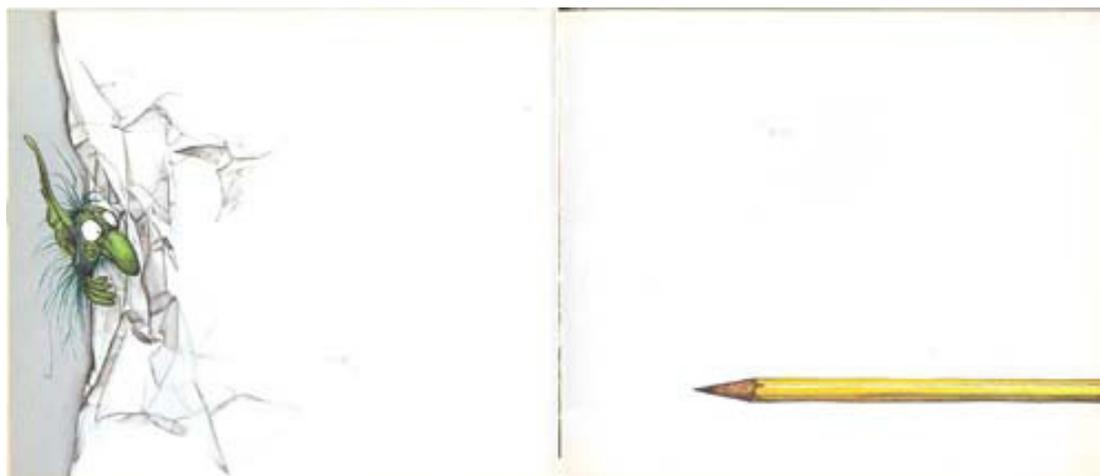


Figura 4. Trucas y la cola del dragón; Juan Gedovius, *Trucas* (FCE, 2013); imagen tomada de la página: www.imaginaría.com.ar/wp-content/uploads/2010/02/06-Trucas-Asomado.jpg.

Mientras que en el primer relato la realidad se trastoca por la magia, en el segundo no hay realidad estable, sino una sorpresa tras otra que parece salir de la nada, de las posibilidades infinitas del mundo de un libro. Lo cómico del mutismo radicaría entonces en los personajes, con sus características exteriores e interiores, con sus gestos y sus acciones, y con la forma en la que éstos crecen exponencialmente gracias a los mundos que los contienen. No obstante, tres procedimientos cómicos del vodevil, analizado por Bergson, también se reformulan aquí: la repetición, la inversión y la interferencia de series.

En primer lugar, la “repetición de una situación” (36) no sólo cierra los círculos de estas historias, sino que también refuerza el efecto cómico de cada álbum al formar parte de la trama. Las interacciones espontáneas entre las ranas, los seres humanos y los animales se repiten varias veces por medio de acontecimientos entrelazados unos con otros para reforzar la cualidad sobrenatural y única de ese paseo por el cielo. Por su parte, Trucas reitera su vena creativa en dos ocasiones a pesar de las consecuencias de sus actos y aunque no se trate de una gran repetición, esta condensación obligada por la brevedad del libro álbum genera el mayor efecto cómico posible en muy pocas páginas.

En segundo lugar, la inversión, es decir el mundo al revés, se materializa ingeniosamente en estas dos obras. Los anfibios vuelan y adquieren personalidades humanas: una de ellas se hace una capa de súper-héroe con la ropa tendida en un lazo, otra rana saluda con la pata a todo el que le pasa enfrente, y la última se frustra cuando la magia se vapora. Por su lado, el mundo de Trucas, compuesto por muchas cosas conocidas por los seres humanos, como tubos de pintura o una madre regañona, interesada en bañar y peinar a la fuerza, es puesto de cabeza por el inesperado encuentro con un dragón poco amistoso.

En tercer lugar, la interferencia, que puede ser el equívoco (la confusión que nace de dos sentidos posibles) o la intersección de dos series de hechos que se cruzan y se confunden (Bergson 38), se encuentra también presente aquí. El viaje sobre las hojas del pantano se cruza con la linealidad normal de una noche humana y cotidiana llena de cosas como la cena, el entretenimiento y los preparativos para irse a la cama. Y el pequeño monstruo desatina al confundir el lápiz con la cola del dragón, la parte por el todo, en una pequeña metonimia muy graciosa.

Al igual que en un escenario teatral estas tres tácticas facilitan el humor porque el libro es el espacio vacío donde cualquier cosa puede suceder. Ya sea con actores o con marionetas, esperamos ansiosos las ocurrencias por desarrollarse entre las imágenes, para identificarnos con ellas y sentir que también nos pasan a nosotros. A pesar de no hablar entre ellos o con los lectores, los protagonistas se reve-



lan ante nuestros ojos y desprovistos de maquillaje, plumas o disfraces, nos toman de la mano para entrar un rato a las risas locas de la representación.

Desde los personajes y sus guiños, pasando por el mundo de los sueños y finalizando en los recursos del vodevil, la construcción de lo cómico en estos dos álbumes toma entonces lo que necesita para llegar hasta los lectores y al mismo tiempo plantea y aporta un elemento nuevo: el juego. Aunque para los especialistas en la materia, como Johan Huizinga, lo cómico y el juego no se lleven, porque el primero estaría del lado de lo “no-serio” y el segundo de lo “muy serio”, la verdad es que al menos aquí su relación es muy estrecha y necesaria.

Ya en su ensayo, Bergson lo comenta de forma contundente: “...la comedia es un juego, pero un juego que imita la vida” (31), un elemento que germina desde la infancia y nos acompaña hasta la tumba. Aun así, su visión se equivoca al marcar una relación de imitación entre lo lúdico y la existencia, porque el juego, desde el comienzo de las civilizaciones, ha sido más bien la base para la construcción de todo lo humano: el juego es vida. Nuestras costumbres, divertimentos y hasta juicios empiezan y terminan en esta actividad y cada vez que jugamos expandimos nuestro ser y nuestras vidas.

El juego es una “función llena de sentido” (Huizinga 14) que expresa nuestra espiritualidad y sabiduría y define nuestras relaciones sociales. Se da en ciertas condiciones, como espacios definidos y reglas inamovibles, pero siempre como un reflejo de lo que somos y de quienes somos. Al entregarnos en sus brazos nos dejamos llevar por una especie de éxtasis, soltamos cualquier cosa que nos impida destrabarnos a nuestras anchas, damos rienda suelta a nuestra irracionalidad y entramos totalmente en el universo del “como si”.

La comedia y el juego son entonces hermanas que se apoyan la una a la otra y como tal cuando nos topamos con una no tardamos en cruzarnos con la otra. Ahora bien, tratándose de libros mudos las actividades lúdicas llevadas a cabo son mucho más peculiares que en otros ámbitos porque no nos invitan a participar, sino a ver. Como espectadores no se requiere de nuestra presencia para fungir como jugadores que “participan y hacen cosas”, y pese a ello somos esenciales porque somos los que reímos, afectados por los efectos del texto, aunque sea de forma pasiva.

La estructura de las secuencias narrativas, junto con la composición de las imágenes, se entrelazan para configurar un juego tan entretenido como el de una madre que se esconde bajo una cobija para hacer reír a su bebé. Al igual que ese pequeño nos encanta lo que vemos y no vemos, y nuestra atención es guiada por cada gesto, por cada selección de colores o situaciones, por cada tono y espacio en blanco. En *Tuesday* (1991) los encuadres que se sobreponen unos a otros, los más chicos frente a los más grandes, los acercamientos, las tomas aéreas (véase la figura 5) o

muy cerca del piso, los *close-up*, las tomas a través de las ventanas abiertas, y la convivencia entre la luz de las casas y la oscuridad estructuran nuestra mirada y juegan con nuestras expectativas de linealidad.



Figura 5. Las ranas volando; David Wiesner, *Tuesday* (Clarion Books, 1991); imagen tomada de la página: www.davidwiesner.com.

Son todos estos detalles el juego más complejo de esta obra, una especie de texto virtual secundario, que sostiene la totalidad del relato y le da unidad. Mas allá de cumplir alguna función narrativa, la locura de su orden nos regala a cuenta gotas sólo lo necesario para vivir esta noche burbujeante desde la expectativa y el asombro; y en vez de buscar comprender, cada encuadre nos transporta de plano en plano, para permitirnos absorber la magnitud de lo ocurrido: tantas y tantas ranas flotando libremente casi entre las estrellas.

En *Trucas* (1998) la movilidad de la ilustración es simultáneamente lo que también guía nuestra mirada y en lo que se basa el elemento lúdico de sus páginas. Desde la portada, los grandes ojos, la nariz abultada, las orejas puntiagudas, la maraña de pelo y la postura del rostro apuntan a un curioso individuo, que observa desde el marco de su libro, como si pasara por ahí, como alguien asomado descuidadamente por una ventana. La inclinación de su cuerpo delata agilidad y por más que se trate de un personaje sin voz, su dinamismo es evidente.

Su cabellera revuelta es tan intensa como su vitalidad y seguir sus pasos es el juego que nos atrapa. Sus idas y venidas resplandecen con más fuerza gracias a la preponderancia de la doble página. Con tanto espacio a su disposición, este travieso artista remarca su andar por el mundo manchándolo todo (véase la figura 6) incluso después de haberse bañado, goteando, arrugando el papel y cometiendo errores que al final le benefician creativamente. Entrar en el juego de pretender que está vivo y hace su voluntad es también un texto escondido actuando como plataforma para todo lo demás, como el almacén más importante.



Figura 6. El artista Trucas; Juan Gedovius, *Trucas* (FCE, 2013); imagen tomada de la página: www.imaginaría.com.ar/wp-content/uploads/2010/02/12-Trucas-Mostrando.jpg

Cada espacio en blanco le permite así anticipar su próximo movimiento, dejar al lector con muchas expectativas y marcar la respiración de la mirada, atenta y ansiosa por saber qué ocurrirá a continuación pero condenada a la espera. Como en los trucos de magia, las páginas desprovistas de color son el telón o la manta que esconde la siguiente sorpresa, lo inesperado, sin ofrecernos explicaciones, porque ningún mago expone sus secretos. El monstruo es tan escurridizo como un naipe apareciendo de repente en la cartera de un espectador.

Los juegos de la mirada son por lo tanto los andamios más importantes de estas dos obras de arte, porque son los trampolines que impulsan y hacen sobresalir los demás elementos cómicos cohabitando innovadoramente en cada imagen. De esta manera, los intérpretes, sus expresiones corporales, sus personalidades, su mundo del absurdo y de lo extraño, las técnicas del vodevil y el entramado lúdico, se entretajan furtiva y delicadamente para hacernos reír y formar una unidad llena de sentido.

No es necesario entonces aplicar al pie de la letra las técnicas perfeccionadas por otros, sino dejarse llevar por la alegría y la imaginación, por “...la fantasía [que] evoca la ligereza, la gracia, el capricho, el vuelo” (Leclercq 157) y la huida; porque, además, contrariamente a lo afirmado por Bergson en un principio, aquí la risa no busca la rectificación, sino la liberación. Lejos de humillar o lastimar, este humor invita a entregarse a lo inesperado, a atravesar el espejo como Alicia para dejar el orden y expandirse en el desorden, dado que a nuestra personalidad le hace mucho bien un mínimo de caos y lo requiere para desarrollarse (123).

Así como los críos más pequeños alcanzan la delicia de la pereza y la contemplación, estos libros álbum nos permiten aislarnos de una realidad llena de prisas y exigencias, porque “...nos asociamos al juego, y así reposamos de la fatiga de

vivir” (Bergson 66), así podemos ser a nuestras anchas sin expectativas u obligaciones, sólo nosotros y nuestros libros. Por eso en este caso la risa tampoco está relacionada con el grupo, a pesar de que la convivencia con los demás la potencia, en cuanto la experiencia de la lectura es privada e individual. Para hacer reír no se requiere entonces forzosamente de la complicidad de la sociedad, sino de un buen álbum ilustrado.

Lo cómico del libro álbum mudo partiría, por lo tanto, más bien de nuestro espíritu infantil, que muchas veces se aparta y vive en un rincón cuando crecemos demasiado para escucharlo y ponerle atención. Ese que regresa con fuerza cada carcajada y nos permite ser otros para participar en los juegos emprendidos sin palabras, sin importar si somos todavía niños o no. Como la llama de una antorcha inextinguible, el lado infantil y risueño de cada ser humano inspira a los grandes creadores, hipnotiza a los lectores y revitaliza constantemente a eso tan esencial para la vida llamado comedia.

Obras citadas

- Bergson, Henri. *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Traducido por Amalia Aydée Raggio, Editorial Sarpe, 1985. PDF.
- Gedovius, Juan. *Trucas*. Fondo de Cultura Económica, 2013.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Alianza Editorial, 2012.
- Leclercq, Jacques. *Éloge de la paresse. Suivi de quelques autres*. Casterman, 1962.
- Weisner, David. *Tuesday*. Clarion Books, 1991.
- Zaparaín, Fernando y Luis Daniel González. *Cruces de caminos. Álbumes ilustrados: construcción y lectura*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2010.