

La página como arquitectura

Viñetero

LUIS EDUARDO TOBÓN (LUTO)
Grupo Estelar Impresores, Cali, 2017,
48 pp.

EL HISTORIETISTA, fanziner y artista gráfico Luto (Luis Eduardo Tobón, Cali, 1987) ha cultivado una de las carreras más prolíficas de intervención gráfica, dibujo, ilustración y cómic, haciendo exploraciones que han aparecido en distintas publicaciones y antologías de cómic, muchas de ellas alternativas como *Carboncito* (Perú), *Larva* (Colombia), la gacetilla *Robot* (Colombia) y *Taco de ojo*, con uno de sus mejores cómics: *Comix Latex*. En el festival Cómic sin Fronteras 2018 se le otorgó un reconocimiento, en la categoría Mejor Autor Completo, por más de dos décadas de trabajo continuo en las cuales ha explorado la autoedición de cómic e ilustración y ha mostrado aciertos en sus trabajos para la narrativa gráfica.

Ahora y aunque parezca extraño, por el formato y por la idea magistral que supone un libro como elemento de reconocimiento editorial, *Viñetero* es el primer libro de cómic que Luto publica de manera formal: de 48 páginas en color y blanco y negro, con una portada en pasta dura que resulta un híbrido entre un cómic book y el álbum francés. Un libro lleno de viñetas, onomatopeyas, globos y soluciones gráficas. Este *Viñetero* es una selección y compilación de historietas que Luto ha venido realizando desde hace más de cuatro años, todas ellas historias que se resuelven en una página y que cuentan las aventuras de uno de sus personajes: Pajarito, al igual que su autor, historietista y lector de cómics. Este libro fue editado gracias a una beca que le fue otorgada por la Convocatoria de Estímulos de la Alcaldía de Cali 2017.

En la primera página, *Viñetero* simula unos posibles perfiles de colombianos o habitantes de otro mundo abducidos por el creciente narcisismo de las redes sociales. Ahí están: el empleado endeudado, el soldado de un grupo paramilitar, el ladrón, el privilegiado, el corrupto y un autor

de cómic. Con *Viñetero*, Luto hace de la página de cómic un espacio para explorar desde diversos ángulos las capacidades narrativas que puede ofrecer; en este caso, reflexiona acerca de cómo funcionan las viñetas en este espacio, las dificultades formuladas al momento de la creación y la efectividad narrativa de una página de cómic. Así, se vale de una serie de ejercicios que se pueden desarrollar en la página, mostrando lo divertido y lúdico que puede ser jugar con su lenguaje. Para ello utiliza una retícula 3 x 3 (tres viñetas por tres viñetas) como campo de experimentación, la cual en muchas ocasiones es afectada por elementos externos que alteran el curso de lo narrado, tales como una bomba que cae de un avión, la luz de un bombillo defectuoso y el rayo o meteoro que quiebra la página. En *Viñetero*, las aventuras de Pajarito narran situaciones relacionadas con el oficio del historietista a través de intervenciones, apariciones surreales y posibles juegos con la gramática del cómic. Es por eso que los globos o la dimensión de la página son alterados para exponer su maleabilidad y sus características específicas, que solo son posibles en medio de las secuencias y la continuidad de las viñetas. Dicho esto, Luto hace un uso particular del libro, que no funciona como un manual para el trabajo del autor de cómic o una guía didáctica; lo suyo es una compilación de exploraciones página a página, algo que puede resultar desgastante por la repetición y la acumulación de los ejercicios presentados si tenemos en cuenta que el libro invita a una lectura salteada, y no presenta una narración de largo aliento.

Para agregar otros elementos, Luto incluyó en *Viñetero* —no sabemos si por sumar páginas a la publicación o por seguir el curso de su aparente propuesta— un anexo titulado “Kumis”, con una serie de gráficos que ofrecen una posible anatomía de las historietas. En ellos aparece el sistema semiótico de un globo, ideas para un compaginado y un motor de viñetas. Estos contenidos densos y en ocasiones ilegibles siguen el orden de las abstracciones y las herencias de las vanguardias artísticas. Allí, Luto explora colores, letras y el collage para dar forma a posibles ideas que

tiene sobre los cómics, tal y como lo ha afirmado en su blog:

La parte central, esa sí es una experimentación de otros niveles: ahí no hay necesariamente una lectura, un sentido que yo dé estrictamente y al que el lector tenga que llegar o se tenga que apegar. Digamos que es casi una orgía gráfica. Yo lo que hago es dar un grafismo interactivo del que se pueden leer mil cosas, ahí no hay necesariamente una idea que se deba leer, a diferencia del resto del libro en donde hay una idea más clara.

Con *Viñetero*, Luto deja de lado intereses estéticos como los de *Comix Latex*, o narrativos como los que ha moldeado con su personaje más conocido, Carefukyyou, desarrollado durante gran parte de su carrera como un vehículo para plasmar críticas contra las actuaciones políticas. Se trata de una mano con el dedo medio levantado, personaje que es a la vez queja e insulto, y cuya familia está integrada por seres del mismo orden: Cuchifukyyou, la abuela, vieja malaleche dueña de una tienda porno; y Roki, primo loco adicto al rock-and-roll, que solo habla con letras de canciones, entre otros. Es tal vez la ausencia de este universo la que hace de *Viñetero* un libro prescindible como narración, más allá de lo que ofrece: los ejercicios seleccionados, el humor, la reflexión y la crítica, así como la mencionada intención de descolocar elementos del cómic, desordenando la página y haciendo de ella un juego. Este es un libro que podría estancarse por sus planteamientos especializados y de interés más para creadores y lectores sobre todo de cómic.

De cualquier manera, para Luto, *Viñetero* “obedece a un interés personal y profesional, un interés por el oficio. *Viñetero* es una serie de historietas que van en una búsqueda de lo que se puede lograr con este lenguaje”. Un interés que muchos autores en Colombia solo manifiestan a través de creaciones de otro tipo, sobre todo en la abundancia de cómics autobiográficos. Aquellos donde prevalece la historia como forma y no el estilo. Esto es algo que hace de *Viñetero* un precursor en la reflexión sobre el lenguaje de cómic, que invita a pensar las

características singulares de la página como una arquitectura en sí misma. Si seguimos la invitación que hace Luto, en un futuro podrían desarrollarse en Colombia propuestas que salgan del nicho y lleguen, a través de nuevas creaciones, a lectores interesados en la exploración del lenguaje del cómic.

Mario Cárdenas