

Narrativa gráfica
PRIMERA PARTE

01. El cómic y la narrativa gráfica	3
02. El lenguaje de la narrativa gráfica	5
Arte secuencial, narrativa gráfica o dibujada, historieta.	5
El movimiento y la temporalidad	8
La representación del movimiento	9
El cómic como forma de expresión plástica	10
Realismo	12
03. El cómic como lenguaje	13
Iconografía	14
Aspectos verbales.....	16
Tipos de globos	16

Narrativa visual, narrativa gráfica, son expresiones usadas para definir diversas áreas de la comunicación visual que tienen que ver con el uso de textos e imágenes de una manera conjunta. Esta combinación es propia de la mayoría de las actividades del diseño gráfico que no hace, en realidad, otra cosa que dar forma visual a contenidos verbales y disponerlos en ocasiones con imágenes para comunicar un mensaje más complejo.

La diagramación editorial es una forma de narrativa gráfica o visual en la medida que utiliza ambos medios para esa comunicación. Las presentaciones que no usan sonido ni movimiento, también. Pero cabe distinguir distintos tipos de comunicación en función de la manera en que imagen y texto se relacionan.

Ilustración. Donde la imagen es prescindible y no tiene más función principal que el ornamento. Y no sólo se incluye aquí la ilustración tradicional. Ilustración es también la fotografía que se incluye en un texto sin más función que eludir la atonía gráfica del texto. No hay motivación para la presencia de esa imagen, a pesar de que la fotografía pueda aportar algún dato porque no se trata de información relevante.

Exposición. La imagen es imprescindible porque describe, como en los carteles de la policía con delincuentes o terroristas en busca y captura.

Argumentación. La imagen es imprescindible pero se trata de una suerte de ensayo visual, no de una ficción. Puede tener una orientación pedagógica, que sirva para explicar un fenómeno científico o histórico. “Ways of Seeing” de John Berger, “The Medium is the Message” son dos.

Narración. Peripecias, personajes, argumento.

01. El cómic y la narrativa gráfica

Los comics surgieron en Estados Unidos en las últimas décadas del siglo XIX, al mismo tiempo que el cine y la prensa popular. El 10 de febrero de 1890 apareció en las páginas del New York World “Yellow Kid” de Oucault, en color, que de forma convencional suele considerarse como la primera historieta moderna por el uso de texto en globos.

El cómic, al igual que el cine, introduce en la cultura occidental el espacio narrativo basado en la iconicidad de la temporalidad, en la expresión visual del discurso temporal.

Los comics son consecuencia de una serie de experiencias técnicas y culturales previas; la proliferación del grabado durante los dos siglos anteriores desacralizó la imagen. La litografía, la fotografía y el fotograbado contribuyeron a intensificar este fenómeno. A finales del siglo XIX existían en casi todos los países un gran número de publicaciones satíricas que publicaban caricaturas y que darían lugar a la aparición del chiste gráfico. Los grabados de Hogart. Asimismo en esos años la pintura europea recibe la influencia mayor o menor del grabado japonés, Utamaro y otros, con su énfasis en la bidimensionalidad, en el valor de la línea. Las primeras tiras cómicas usarán el trazo lineal, sin ningún tipo de sombreado. Por razones técnicas

En todo caso, el aspecto más llamativo de este primer momento es que el nuevo medio fue asumido sin sorpresa ni incompreensión. Todo lo contrario que pudo ocurrir con la película “Intolerancia” de Griffith.

Los primeros comics o funnies son herederos de la caricatura [del italiano, caricare, cargar, acentuar] y no fue hasta 1929 cuando surgieron las primeras experiencias de carácter realista. La caricatura es la imagen connotada por antonomasia y su esencia radica en la selección pertinente de lo reconocible por lo que suele tender hacia el estereotipo.

Para algunos autores el estilo realista de los géneros de aventuras o sentimentales, es una suerte de hagiografía que se contrapone a la parodia. El primero es producto de la ilustración académica de intencionalidad pedagógica. La parodia se dirige más a la inteligencia que a la emotividad. En aquel primer momento los comics interesaron por igual al lector adulto que al lector infantil. Nacieron en Estados Unidos como producto de la industrial periodística y la cultura de masas; no son otra cosa que producción seriada y que adquieren su verdadero sentido con la publicación.

A lo largo del siglo XIX la prensa había sufrido una de sus mayores transformaciones:

- Aplicación de la máquina de vapor a la imprenta. La rotativa de dos cilindros.
- Los descubrimientos para la reproducción fotomecánica de las imágenes.
- La reproducción del color y la publicidad comercial.
- El aumento de las tiradas y una mayor difusión con los nuevos medios de transporte.
- La aparición de la luz eléctrica que permitió la prensa vespertina.

La audiencia de los comics era muy heterogénea, interclasista, muy similar al público de la televisión generalista y fue un factor clave de la socialización americana. Ello provocó que los contenidos se redujeran en las más de las veces al mínimo denominador común entre toda la audiencia. En Europa el desarrollo fue muy distinto y hasta hace poco parecía ser sólo considerado un divertimento de la infancia; la cultura europea parecía haber mitificado la palabra impresa.

Las tipologías de la narrativa gráfica han estado condicionadas por el público al que se dirigen y por los medios de comunicación utilizados. Las principales son estas:

- Chiste gráfico, publicado en periódicos para públicos adultos.
- Gag panel, una variante del chiste que, en una sola imagen, introduce elementos secuenciados [Yellow Kid].
- Daily strip o tira diaria, publicada en blanco y negro en periódicos y dirigida a un público adulto heterogéneo [Blondie, Dick Tracy] . A partir de los años treinta aparecieron series de dibujo realista [Prince Valliant].
- Sunday o página dominical, derivada de la daily strip, en una página en color. En algún caso los sundays no tuvieron antecedente en tiras [Little Nemo].
- Cómic book, publicación de pequeño formato, para el público juvenil, que puede incluir episodios completos de un solo personaje o de varios [Superman].
- Cuaderno de aventuras, variante europea del cómic book [Jabato, Capitán Trueno].
- Aventura en episodios, habitual en las revistas juveniles europeas. Las aventuras completas solían ser publicadas más tarde en álbumes [Tintín, Astérix, Mortadelo y Filemón].
- Álbum [Tintín, Astérix, Mortadelo y Filemón].
- Novela gráfica, de mayor extensión, en torno a las cien páginas y con una mayor complejidad narrativa concebida para adultos [Persépolis, Maus, From Hell].

02. El lenguaje de la narrativa gráfica

Arte secuencial, narrativa gráfica o dibujada, historieta.

El cómic es un medio de comunicación escrito-icónico estructurado en imágenes consecutivas llamadas viñetas que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato y en la que se suelen integrar elementos de escritura fonética.

Ya en 1972 Román Gubern definía los comics como una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura”.¹ Es decir se trata de una forma expresiva que conjunta códigos diversos.

En palabras de Scott McCloud se trata de “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”.

Para Will Eisner se trata de un arte secuencial que permite la exploración de nuevas formas de practicar la narración de historias a través del dibujo.

Gubert señalaba lo siguiente:

“El cómic está basado en la segmentación funcional del soporte plano del papel, para representar icónica y consecutivamente en cada fragmento de papel unos fragmentos también consecutivos de espacios escénicos que se suponen tridimensionales en periodos de tiempo datos [espacios tiempos de la fabulación], convertidos en unidades narrativas que tienen las particularidades amiméticas de estar constituidas por dibujos inmóviles y bidimensionales y por textos escritos”.²

Antonio Altarriba considera a los comics un medio mutante, desligado de sus referentes tradicionales: la literatura y el cine. La historieta debería definirse a partir de su propia identidad y no de sus semejanzas con otras expresiones. Supone una enmarañada imbricación, que no yuxtaposición, “de dos sistemas de representación distintos, en principio incompatibles, la imagen y la palabra”.³

Miguel Barrero propone un modelo de análisis basado en las teorías del lingüista danés Louis Hjelmslev a partir de concepto glosemática. Este planteamiento permitiría conocer con qué signos se articulan los relatos, “cómo se organizan y desglosan sintagmáticamente esos signos ya articulados, y dónde podemos localizar los paradigmas que le confieren carta de naturaleza narrativa”-

Thierry Groensteen considera la historieta un género literario en el que la viñeta es la unidad mínima de significado y denomina “contigüidad icónica” a la relación que se establece por la sucesión de viñetas.

La historieta hace uso de imágenes, signos, que se vinculan con textos. En muchas ocasiones no ha sido considerada como un medio sino como un “género” de otras formas de expresión. La historieta más simple exige la presencia de lo pictográfico e implica un mensaje de carácter narrativo. Se compone de signos que comunican contenidos que son generalmente relatos.

Narrar para Manuel Barrero es “referir lingüística o visualmente una sucesión de hechos en un marco temporal, obteniendo como resultado una transformación de la situación de partida”.⁴ Este relato se estructura en una secuencia narrativa. “Toda figuración puede ser narrativa si el contexto

1. Gubern, Román. El lenguaje de los comics. Península. Barcelona, 1972. p. 107.

2. Gubern, Román. La mirada opulenta. Gustavo Gili. Barcelona, 1987. p. 222.

3. Altarriba, Antonio. “La historieta. Un medio mutante”. <http://www.antonioaltarriba.com/wp/wp-content/uploads/2012/04/H00EC06.pdf>

4. Barrero, Manuel. “De la viñeta a la novela gráfica” en Peppino Barale, Ana María. Narrativa Gráfica. Universidad Autónoma Metropolitana. México, 2012. p. 30.

cultural que conocemos o en el que nos hallamos permite esa lectura [...] La narración es la representación secuencial de acontecimientos reales, ficticios o de otro tipo, en cualquier medio mediante un enunciado, es decir, un relato”.⁵

Conforme a Gérard Genette, “relato es un enunciado que implica un universo narrativo en el cual intervienen al menos un narrador, quien relata una acción, y un personaje focalizado, a través del cual se comprenden los hechos, aunque ambos puedan coincidir en la misma entidad”.

La historieta no es un medio puramente gráfico ni puramente literario. Es un sistema de signos que sustituyen cosas que están ausentes como todos los medios narrativos y que tiene asociados el contenido y la expresión. De esta forma, cuando alguien percibe un signo se pone en marcha un proceso mental que convierte lo percibido en datos con sentido. La forma lingüística del signo “es independiente de la sustancia mediante la cual se manifiesta”.

La caricatura es un signo.

Es complicado definir cuál es la unidad mínima de significado en la historieta. Muchos autores han señalado a al viñeta como tal pero las viñetas pueden descomponerse en unidades sintagmáticas menores.

La ausencia caracteriza a la historieta como a todos los medios narrativos. En el cine la elipsis sugiere la continuidad entre fragmentos de la historia.

En este sentido la viñeta es una selección limitada del universo diegético en el que se desarrolla el relato. Barrero discrepa de la importancia que McCloud da al espacio entre viñetas como mecanismo para poner en marcha los mecanismos cognitivos que ayudan a la comprensión de la historia. Pero a mayor espacio vacío entre viñetas, menos información.

Al contrario que otras innovaciones, la historieta no apareció ligada a ninguna innovación tecnológica ni a ningún nuevo soporte. Nació en los periódicos donde ya habitaban los folletines literarios.

No fueron los globos lo que señaló la aparición de las historietas porque antes y después de esa fecha hubo expresiones que eran historietas sin usar globos. La identidad está en aspectos estructurales más complejos.

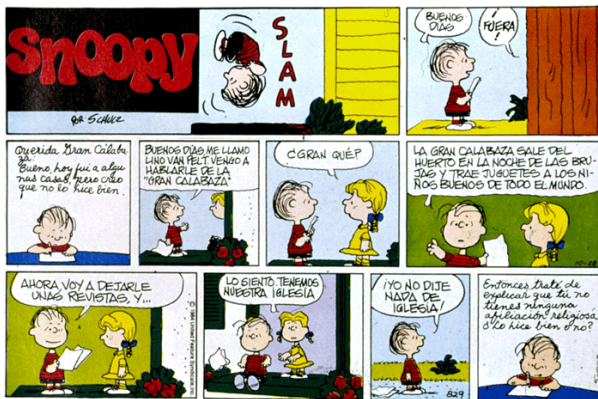
Fue Rodolphe Topffer el primero que consideró su obra como algo diferente a la literatura por la novedad que suponía la mezcla de imágenes y textos.

Es un medio en el que la imagen desempeña un papel hegemónico pero que suele hacer del texto un elemento esencial de su lenguaje. Tiene mucho que ver con las antiguas narraciones de tradición popular como las aleluyas españolas. Del mismo modo los globos o bocadillos parecen tener sus antecedentes en las filacterias de la pintura medieval, si bien fueron el componente que más tardó en ser admitido por público y editores.

Son muy diversas las denominaciones que recibe en cada lugar. En inglés, además de comics, se usa funnies y cartoon, del italiano cartone. En Italia el cómic se denomina fumetto en referencia al nombre del globo de diálogo o bocadillo. Los franceses usan el término bande dessinée o BD del inglés comic strip. El portugués tradujo el nombre francés para usar banda desenhada, mientras que en Brasil le denominan “história em quadrinhos”. En relación a otros nombres asiáticos, aunque otra escuela optó por denominarlo gekiga (‘imágenes dramáticas’), el término manga (‘imágenes grotescas’) se ha impuesto en Japón a partir de Osamu Tezuka que lo tomó a su vez de Hokusai. El coreano manhwa y el cantones de Hong-Kong manhua derivan de aquél. En Japón se denomina al cómic estadounidense komikkusu.

En cuanto al español, el más utilizado es el diminutivo de origen catalán “historieta”. Art Spiegelman ha señalado un uso semántico medieval de historia que significaba hilera de imágenes en un edificio. En cualquier caso «historieta» proviene del latín historia y éste a la vez del griego, cuya raíz es histor que significa ‘juez’. Hacia los años setenta se empezó a imponer en el mundo hispanohablante el término de origen anglosajón cómic, aceptado también en español.

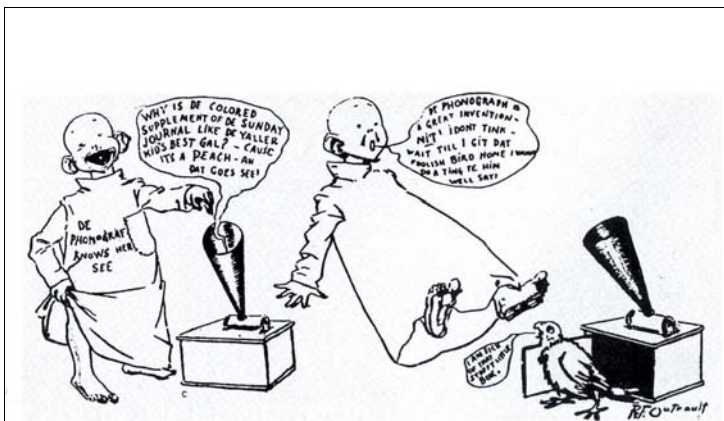
5. Barrero, Manuel. “De la viñeta a la novela gráfica” en Peppino Barale, Ana María. Narrativa Gráfica. Universidad Autónoma Metropolitana. México, 2012. p. 30.



Charles M. Schulz. Snoopy.

Los factores que definen un cómic son:

1. La secuencia de viñetas consecutivas.
2. Los globos o bocadillos con las locuciones de los personajes y cuya carencia impide rebasar los límites de una comunicación elemental.
3. La permanencia de al menos un personaje a lo largo de la serie.



Yellow Kid de Oucault

Estas tres condiciones se dieron en Yellow Kid si bien el nacimiento de la serie fue más un producto de rivalidades comerciales que del interés comunicacional. La rivalidad entre el New York World de Pulitzer y el New York Journal de Hearst, inicialmente la serie presentó una única viñeta con una escena unitaria muy abigarrada y con muchos personajes. Fue el propio Hearst quien pidió al autor que modificara su obra para que articulase una breve narración, un chiste visual o un gag. Como señala Forty quien ha escrito la historia del diseño son los empresarios más que los creadores.

El 25 de octubre de 1890 apareció el famoso gag del gramófono y el loro, episodio que carece de sentido si no se leen los globos. De hecho muchas historietas eran en realidad chistes escenificados que muestran el transcurrir del tiempo sin más. Otra modalidad generada fue el gag-panel o cómic-viñeta en el que en una sola imagen se desarrolla la historia. Como señala Bill Blackbeard, es que el sonido no aportó al cine tantas posibilidades narrativas y distintivas como los globos. Para él, las locuciones son determinantes, porque son el principal factor en la construcción de la narratividad.

En general, una resistencia inicial a adoptar estas nuevas convenciones estuvo muy extendida. El propio Rudolph Dirks tardó meses en introducirlos en su serie The Katzenjammer Kids iniciada en 1897 y en general las historietas tardaron décadas en desprenderse de los textos explicativos que incluían en la parte inferior en Europa y especialmente en España, hasta más allá de los años treinta.

Estos textos explicativos en muchas ocasiones repetían lo que la imagen mostraba. La prueba de las diferencias con el cine, es que en los treinta años de cine mudo desarrolló un lenguaje cinematográfico mucho más maduro en comparación que las historietas sin bocadillos.

El siguiente paso que siguió a esta descomposición en viñetas fue la serialización de la acción en episodios sucesivos, al modo de las viejas novelas de folletín tipo Julio Verne. Hacia 1907 se habían estabilizado en Estados Unidos las tiras diarias, después de iniciada la serialización en las páginas dominicales lo que provocaba una expectación continuada por parte de los lectores.⁶

El movimiento y la temporalidad

Los comics constituyen un sistema de articulación narrativa que representa el ocurrir del acontecimiento a lo largo del tiempo. Una representación del tiempo que es representada mediante la percepción del cambio. Kant señalaba que el tiempo no es un objeto, sino un modo de representación del objeto.

Para Gerard Genette el relato es la representación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos, reales o ficticios, por medio del lenguaje. El modo en que esto se materializa en el caso de los comics depende de tres factores:

1. El orden de sucesión de los acontecimientos que en los comics admite una representación analógica.
2. La duración de los acontecimientos que en los comics es por la inmovilidad de las imágenes simuladas. Fijación ocular y temporalidad.
3. La duración del intervalo entre acontecimientos que constituye la elipsis que separa y enlaza dos viñetas consecutivas.



Representación del transcurso del tiempo mediante procedimientos retóricos.

Estos tres datos no son tan obvios para el niño que comienza a leer historietas como para el adulto. Los niños presentan, cuando son muy pequeños, serios problemas para la comprensión del orden y otros factores. Luquet descubrió que un niño de cuatro años reconoce a los personajes dibujados como distintos en cada nueva situación. Parece ser que el cómic puede ser usado como instrumento para la diagnosis de ciertas deficiencias en este sentido.

Es inexacto pensar que las escrituras pictográficas de Oriente son un antecedente de la narración icónica; en aquel caso el orden de los símbolos seguía las formas del lenguaje hablado y nunca un vector cronológico. Los sistemas de escritura jeroglífica de Egipto representaban sonidos, no sucesos. Su secuencialidad no era temporal sino gramatical. Es preciso señalar también que la representación del flujo temporal como una linealidad es algo propio de nuestra cultura y no extensible a otros contextos.

6. Este fenómeno no apareció en Europa hasta 1921 con POP de John Millar Watt en el Reino Unido y con alguna otra serie en Francia hacia 1934.



Fra Angelico. La anunciación de la Virgen.

El problema de representar un relato en un espacio plástico unitario se resolvió en el Renacimiento con la convención de las Imágenes diacrónicas. Tal como en la Anunciación de Fra Angelico en el Prado en la que coloca a la izquierda de la composición a Adán y Eva y a la derecha al arcángel anunciando a la Virgen a pesar de tratarse de episodios muy alejados en el tiempo.



Boticelli resolvió un problema de temporalidad con mayor libertad. Pintó cuatro cuadros consecutivos representado en cada uno el episodio milagroso sucedido a Nastagio degli Onesti, si bien en los tres primeros cuadros conservados en el Prado introducen también fuertes elementos diacrónicos, mostrando fases sucesivas de la acción en un mismo cuadro.

La representación del movimiento

La pintura occidental estuvo asimismo preocupada por plasmar el movimiento en un espacio plano con imágenes inmóviles como las ruedas de Las Hilanderas de Velázquez. que anticipa la convención de las líneas cinéticas que señalizan el espacio recorrido por un móvil en sus desplazamientos. En cierto modo los comics heredan cinco siglos de experimentación formal en las arte visuales.

Para Jakobson el lenguaje se genera en virtud de dos operaciones: selección y combinación lo que supone dos tipos de relación entre los signos: sustitución y contigüidad. En este sentido, Gauthier ha dicho que el cómic “está condenado a significar lo continuo por lo discontinuo, a elegir en el tiempo real unas instantáneas significativas”.

La narración secuencial de los comics se basa en el ahora seriado, los comics iconizan la temporalidad en forma de espacios cambiantes contruidos con imágenes icónicas fijas. Se apoya en la segmentación funcional del soporte plano del papel que se convierten en espacios escénicos que se suponen tridimensionales en periodos de tiempo dados convertidos en unidades narrativas constituidas por dibujos inmóviles y textos escritos. Cada una de estas unidades narrativas o pictogramas es lo que se denomina viñeta. La viñeta constituye una representación lexicopictográfica del mínimo significativo que constituye la unidad de montaje de un cómic. Las viñetas están separadas entre si por un hiato inter icónico que constituye la elipsis que es el espacio omitido y que

el lector suple mentalmente. Para Fresnault-Deruelle en los comics no existen tiempos muertos ni espacios vacíos. Ello implica una fuerte selección de solo aquello que sea pertinente.

Los comics suponen un proceso convencional de iconización del tiempo. Es un fenómeno desde el punto de vista semiótico muy complejo en el que intervienen códigos diversos de lenguajes o paralingüajes diferentes. Las onomatopeyas poseen en ocasiones un valor gráfico tan relevante que superan los límites de lo meramente verbal. Es lo que ha desarrollado el arte Pop.

En palabras de Saussure se trataría de un lenguaje heteróclito que reconcilia dos formas expresivas independientes. Su estructura narrativa es por tanto compleja y le es aplicable la noción que Van Dijk denomina coherencia, “propiedad semántica de los discursos, basados en la interpretación de cada frase (viñeta en este caso) relacionada con la interpretación de otras frases”.

La viñeta es definida por Pierre Jouvett como “el subconjunto en el cual un mismo individuo no puede ser representado dos veces”.

El efecto de narración, en palabras de Fresnault-Deruelle, es la organización de elementos figurativos en un espacio único y fijo dispuesto de tal modo que denoten, presupongan o sugieran un paso del tiempo. Ello supone tomar en consideración algunas claves del proceso perceptivo como la prioridad de la izquierda sobre la derecha, y lo superior sobre lo inferior.

El personaje situado en la izquierda representa el inicio de la acción. Esta forma de lectura no es en todo caso tan rígida en las artes visuales clásicas pero en el cómic contribuye a facilitar la lectura.



Representación del transcurso del tiempo dentro de una misma viñeta.

A pesar de que pueda esto interpretarse como un condicionamiento de la cultura occidental, Arnheim sostiene la existencia de imperativos fisiológicos en la lectura desde la izquierda. En los primeros comics encontramos un gran uso de los planos generales que no privilegian ningún detalle de la narración como el escenario de un teatro. Y es por ello que parece cada vez más meritorio el trabajo de Windsor McCay con páginas compuestas por viñetas de diversos formatos y puntos de vista diferentes en cada caso.

Un elemento fundamental para la construcción de la temporalidad son las locuciones de los personajes ya que la emisión de tales textos supone una duración. Ya en la pintura bajo medieval aparecían locuciones como las propias de las Anunciaciones. Muchas veces la forma del globo así como la caligrafía del texto adquieren un valor simbólico añadido mediante la iconización de los trazos. Son oscilogramas psíquicos [ira, etc]

El cómic como forma de expresión plástica

La mayor parte de estos hallazgos se produjeron entre 1903 y 1918 en lo que podíamos llamar la primera vanguardia con McCay, Feíninger y Herriman pero no nació como las vanguardias históricas como sublevación al orden establecido sino debido a la enorme libertad inicial de un medio nuevo todavía no demasiado condicionado por las audiencias de prensa. Es curioso como muchas cosas de

McCay o Feininger son anteriores al cubismo o a al Manifiesto Futurista o contemporáneas de Freud. De todos modos los ejemplos que citamos corresponden a dibujantes con una enorme preocupación estética [Feininger era incluso pintor] y desligados un tanto del lenguaje de los cartoonists.

En “Little Nemo” se hace evidente la impregnación del Art Nouveau en las escenas arquitectónicas. El cubismo en “Polly and her Palls” o el surrealismo en “Krazy Kat”. Pero otros casos más complejos como “Bringing up Father” fueron asimilando diversos estilos desde el inicial Modernismo al Art Deco de los años treinta.

McCay concebía la página como un conjunto arquitectónico y como una unidad pictórica.

Para ello utiliza claves compositivas asimétricas, estiliza los contornos gruesos y da preeminencia a lo curvo y a las líneas sinuosas. La coloración en tonos pastel utiliza muchos valores. Todo ello para expresar una temática de carácter onírico. En “Krazy Kat” los personajes se desenvuelven en un entorno insólito sujeto al continuo cambio de los elementos paisajísticos; la luna, la flora adquieren formas caprichosas y mutantes. Herriman insinuaba de este modo la inestabilidad del opresivo mundo que rodeaba a Krazy Kat. El surrealismo visual se extendía a los diálogos y al tema. la serie interesó sobre todo a intelectuales y al propio Hearst.

En el caso de “Polly and her Palls”, los personajes viven en una aglomeración de líneas rectas dentro de unos guiones de cierto contenido dadaísmo. En “Bringing Up Father” se produce una asimilación muy personal del Art Deco. Los conceptos de simetría y de ornamentación son fundamentales la puesta en escena sobre todo para las clasistas solemnidades de los potentados. La ideología populista se extiende por todas las escenas.

La inspiración de los comics en los movimientos pictóricos se extinguió con la aparición en el mercado de los comics realistas. Su figurativismo se nutrió sobre todo del cine y desarrolló sobre todo aspectos de gramática visual. Asimismo se produjo en los temas una reorientación de los gags hacia la acción dramática. De todos modos el auge de lo fantástico aseguró una interdependencia de los estilos de ilustración. En general este primer impulso no produjo una generación posterior y lo sucedido más tarde no tiene que ver. Básicamente este nuevo grafismo realista o semirealista se divide en diferentes tendencias:

1. Clasicismo. Foster, Raymond, Hogart.
2. Impresionismo. Caniff y Robins.
3. Expresionismo. Chester Gould.

El primer grupo es partidario de la ilustración de prestigio y posee una buena cultura visual acorde con la planificación y la iluminación de origen fotográfico. En casi todos los autores se percibe una progresiva adopción de métodos lingüísticos extraídos del cine si bien la calidad individual del dibujo de cada viñeta y la visión pictórica aumentan considerablemente. Su mejor medio de expresión eran los sundays en color.

El segundo grupo busca potenciar las posibilidades gráficas del blanco y negro en los dailies con un grafismo de fuerte raíz impresionista valorando más la luz que el detalle mediante el entintado con el pincel. Evidentemente en el caso de Caniff esta iluminación es de claro origen cinematográfico.

Para algunos autores el expresionismo de Gould es debido a las limitaciones para el dibujo. Suple su tosquedad con un expresionismo casi infantil; para Coma este lenguaje artístico primitivo está en consonancia con el carácter ideológico de la serie y se vuelve de espaldas a la evolución seguida por la mejor imaginaria de la época.

Los personajes son símbolos descaradamente mostrados como tales, donde los rasgos definitorios se exageran, lejos de cualquier asimilación cinematográfica, hasta desconectarlos de la realidad convirtiéndolos en “burdas plasmaciones de sus turbios juicios de valor”. Para Coma Gould es un dibujante mediocre con una ingeniosa pero simplificada expresionista puesta en escena.

Un fenómeno a la inversa se operó con la aparición del arte Pop; y de modo inverso una variación del POP de origen psicodélico por llamarlo así influyó poderosamente en la narrativa de los sesenta, tanto en Estados Unidos como en Europa; tal es el caso de Nick Fury de Stan Lee. Pero lo que cuenta por encima de la caligrafía pictórica es la puesta en escena, de los mismos elementos de una strip. Pero sin duda el gran mérito de estas producciones estuvo en que su originalidad formal y temática fue compatible con los soportes de difusión social masiva e indiscriminada.

En cambio, la segunda vanguardia por llamarla de alguna forma (en Europa en los años sesenta) utilizó soportes orientados hacia públicos minoritarios y elitistas en publicaciones de muy poca tirada.

Realismo

Como vimos a partir de la primera guerra mundial, los comics se compartimentaron en géneros. Además se diversifican los estilos gráficos con la aparición del realismo. Los comics caricaturescos, por definición, presentaban una limitada serie de recursos gráficos, sobre todo de gestos y posturas (de todos modos, esto no es un inconveniente) de modo tal que las figuras son descomponibles en semas cada uno de ellos con un significado específico y por ello capaz de contribuir a generar un lenguaje complejo.

Sin duda, el dibujo de este tipo se lee con más rapidez que los dibujos realistas y las fotos al situarse en el más bajo nivel de actividad perceptiva. El género de aventuras fue el encargado de introducir este nuevo grafismo en la mayoría de los casos obra de dibujantes con estudios académicos pero fue consecuencia de tres factores.

1. Influencia formal de la ilustración realista y la publicidad comercial, con el sombreado tridimensional.

2. La popularización de la estética fotográfica con la amplia difusión de las cámaras de pequeño formato así como la extensión del cine como principal arte popular.

3. La influencia narrativa de la novela popular. Stevenson, Verne, Hammet, Conrad, Salgari, Kipling, Cooper, etc.

4. El éxito de los géneros cinematográficos de acción: seriales de episodios y Western.

De este modo los comics se emanciparon del chiste gráfico para acceder a la estructura novelesca en episodios reforzando la asiduidad del lector; sin duda el proceso de serialización influiría sobre los cómicos como Popeye. En el cine esto se produce hacia la primera fase del cine sonoro en los años treinta. Harold Foster y su primera versión de Tarzan, Milton Caniff. Flash Gordon de Alex Raymond que nos hace ver lo injusto de llamar realista a este tipo de comics; sería mejor manierista por su universo arcaico y futurista a un tiempo.

Después de la II guerra mundial se produce un retorno al humor y la sátira:

1. La guerra había provocado demasiadas aventuras épicas y la gente estaba cansada.

2. El dibujo se empobreció estéticamente al reducirse el tamaño de las viñetas con más series publicadas lo que evitaba el grafismo detallado.

3. El tono conservador de la realidad americana [McCarthy] y la censura real o encubierta era más fácil de eludir en las tiras cómicas.

4. El comienzo años más tarde de la televisión que influyó en aspectos formales más complejos como el grosor de la línea y el canon. Pogo, Peanuts, Daniel el travieso, Andy Capp, Asterix.

La televisión tuvo influencias de todo tipo. Por un lado la fuerte competencia que generó obligó a todos los medios impresos a un reposicionamiento, para buscar su propia identidad. Los contenidos se reorientaron hacia temas poco frecuentes y apareció un cierto feísmo en el underground y la profusión de temas eróticos por la mayor permisividad de un medio minoritario.

Asimismo desde el punto de vista del estilo se produce un cierto neoexpresionismo iconográfico con la aparición de nuevas formas de ciencia ficción y superhéroes. En general la influencia de los medios de comunicación como la radio y la televisión fue enorme, no sólo con la adquisición de lenguajes sino también por su constante presencia dentro de las tiras. Las tiras tuvieron durante años su equivalente radiofónico con finales en suspense tomados luego en las tiras. La radio generó incluso personajes como el Llanero Solitario y adaptó series como Little Orphan Annie y Dick Tracy. Por otro lado en The Spirit es muy frecuente el uso del narrador en off de origen radiofónico.

Para Coma la aparición de la televisión orientó las tiras hacia la vida urbana y cotidiana con más acción psicológica que física. La reducción de los tamaños de impresión y la propia influencia de la televisión provocó un mayor uso de primeros planos y un cierto esquematismo. En los años setenta apenas han aparecido nuevas series en la prensa americana; por otro lado la permisividad en los

diarios es aún menor que en la tele y la liberalización necesaria es difícil pero el único medio para reposicionar los comics de prensa.

03. El cómic como lenguaje

El cómic supone la utilización conjunta de diversos canales. La inexistencia de apoyo temporal obliga a una dosificación del tiempo de lectura mediante el uso de determinadas convenciones pero es ineludible que el carácter individual del proceso determina tiempos muy diferentes en cada lector. En el cómic el lector puede dar marcha atrás y observar con todo detalle una de las escenas; algo que no es posible en la imagen cinética.

La figura humana

En las tiras cómicas el canon de proporción es singularmente escaso; 4 ó 5 cabezas frente al de 6 ó 7 cabezas del modo académico; la aparición de la televisión disminuyó más aun. Este canon permitía una mayor importancia las partes del cuerpo capaces de transmitir una mejor información no verbal: rostro y manos, incluso en los comics realistas se privilegia esta actitud. En el caso de las tiras cómicas estas partes adquieren incluso una dimensión mayor: Disney redujo a cuatro el numero de dedos y esta convención fue aceptada por todos los animadores: reducía trabajo. Pasó directamente a las tiras. Los gestos y las muecas completan la información verbal más ambigua.

Los emblemas son sin duda los gestos más utilizados por su carácter generativo y ya eran usados en la pintura realista. Los gestos mas usados son: ok, apretón de manos, manos superpuestas (los tres mosqueteros) golpes en las espalda, burla, confidencia, boca tapada, disimulo mirándose las uñas, indicaciones, puños cerrados... casi todos ellos emblemas En general se aprecia una exageración de la corporeidad sobre todo en el caminar que puede ser tambien emblemático. [cacos, elegancia, etc.]

En el rostro es donde se concentran más cantidad de expresiones anímicas y de definición de la personalidad: castaño de dientes, rabia, alegría... si bien aparecen algunos emblemas como sacar la lengua, gesto de dignidad.

En los ojos el gesto del insomnio con ojos muy abiertos, las cruces de estupor y contratiempo. etc. furia, tristeza, alegría.

En los estilos realistas hay una moderación de la utilización del cuerpo, de un lado, la exageración es menor y por otro, el canon es más tradicional. En Príncipe Valiente asistimos casi a una trasposición fotográfica de las escenas con posturas y movimientos de poca actividad; una suerte de figuras congeladas en el instante decisivo casi como en las fotonovelas (es curiosa la falta de vida y movimiento de las fotonovelas a pesar de utilizar imágenes tan realistas). Algunos dibujantes que han querido usar la foto como fuente de sus ilustraciones para conseguir un mayor verismo han disminuido con ello las posibilidades gráficas.

En algunos casos (McCay entre otros) se ha querido diferenciar claramente la figura humana del fondo donde se desenvuelve mediante el uso de una línea más gruesa. Esto acentúa los procesos de selección del sistema perceptivo en la diferenciación figura-fondo.

Asimismo, el merito de cualquier dibujante reside en la capacidad de crear un sistema de personajes suficientemente diferenciados mediante el uso de pocos elementos básicos que garanticen el reconocimiento a través de las distintas imágenes. Es absurdo elogiar una tira por su falta de sistematicidad.

Gubern y Gasca clasifican las convenciones semióticas de los comics en tres grupos:

1. iconografía. Aquellas cuya misión es mostrar. De carácter visual, con menor contenido narrativo. Son perspectivas ópticas, estereotipos, gestuario, situaciones arquetípicas, distorsiones de la realidad, símbolos cinéticos, metáforas visuales e ideogramas.
2. Expresión literaria. Cartuchos, locugramas, rotulación, monólogos, palabrotas, voz en off, letreros y onomatopeyas. Su función es vehicular el lenguaje verbal.
3. Técnicas narrativas. Montaje, paso del tiempo, acciones paralelas, flash back, zoom, visión, puntos de vista, guiño al lector. Si bien muchas de estas convenciones fueron tomadas de otras

expresiones ha habido a aportaciones características, especialmente en las metáforas visuales y los ideogramas como visualizaciones del lenguaje coloquial: ver las estrellas...

Iconografía

a. Perspectivas

El instante escenificado puede adoptar cualquier tipo de formato; es un instante durativo que vehicula internamente la temporalidad. Generalmente los más usados son; Plano general, tres cuartos, plano medio, primer plano, Los formatos de página condicionan la utilización de los planos; en general un formato pocket tendrá más primeros planos que un formato grande. Un abuso de un mismo tipo de plano produce monotonía si bien la repetición de planos asegura el reconocimiento.

En cuanto a la perspectiva, el hecho de que los comics aparecieran después de la foto a aérea hizo que los planos con punto de vista superior fueran habituales llegando incluso más lejos que el propio cine de su época con más limitaciones técnicas.

Asimismo el uso de los distintos modos de representación es muy libre: una misma página puede representar escenas en perspectiva cónica y con alzados en diédrico como en algunos ejemplos de Hergé. Ello permite en ocasiones, dar una idea más exacta de los tamaños relativos de figuras y fondos. Además, suele ser usado con elementos como máquinas, o paredes de fondo que impliquen una cierta complicación en el dibujo.

También era habitual un esquema de representación extraído del teatro en el que la parte delantera quedaba descubierta como respeto al propio espectador, o los techos y paredes que desaparecen para mostrar la escena.

b. Estereotipos

Son representaciones icónicas características muy estables. A partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad: el héroe, el vagabundo... de implantación casi transnacional; también se catalogan como estereotipos ciertas vivencias y estados de ánimo así como o tos de valor simbólico como la tarta o el rodillo de amasar. Para algún autor esta forma de codificación es heredera de la Comedia dell Arte italiana. Los más interesante y habituales son:

Agua que puede ser usado como agresión y amenaza. **Almohada** representada siempre con cuatro picos. **Conciencia** con un ángel y un demonio en lucha constante; el demonio es como en la iconografía clásica representado con cuernos, rabo y tridente; el ángel con aro.

Arruinado con diversos grados, desde los bolsillos vacíos al clásico tonel. **Asombro**. con un sombrero que sale disparado de la cabeza. Borracho, signos inestables alrededor e la cabeza. **Botones de hotel**. **Caníbal** que cocina sus víctimas en un gran caldero y que en autores más recientes sirve como castigo o colofón de historias cortas.

Cigüeña, gorro de cocinero.

Dolor cuyo primer índice es el chichón al que se suelen añadir estrellas y líneas circulares. El dolor de muelas se representa con un pañuelo que rodea la mandíbula. **Escudero** y otro tipo de parejas jefe subordinado tipo Batman y Robin. En general las dualidades de carácter son el mejor modo de vehicular los contenidos de una serie. En la medida que estos caracteres estén mejor definidos y guarden una fuerte convención arquetípica soportarán una mayor duración; es muy similar a los personajes de series de televisión.

Sin duda, esta convencionalización implica un cierto esquematismo psicológico: Hermanas Gilda, Spirou y Fantasio, Hergé, tomadas un poco de la literatura como en Cervantes, personajes arquetípicos contrapuestos... Incluso los más vanguardistas presentan este tipo de maniqueísmo Blueberry, McClure, Tracy versus su clan familiar (cada uno de los oponentes representa aspectos complementarios, Tess y Junior, etc...).

Heridas con un esparadrapo de cosas incluso para los objetos industriales.

Héroe. De canon estético grecolatino lo que supone ser alto, joven y bien proporcionado el uso de algún tipo de uniforme tiene ver con la aparición de los superhéroes; pero como norma el héroe aparece casi siempre vestido del mismo modo (el Corsario de Hierro, Capitán Trueno). La **heroína** es generalmente asexuada y su canon se adapta algo más a los gustos de la época (Foster)

Loco con embudo invertido o convertido en Napoleón, en general utiliza objetos sacados de contexto.

Negro la mirada boba y los labios gruesos le dan un aspecto de payaso.

Rico con monóculo y yate o de etiqueta como en Mc Manus para el nuevo rico de Bringing up Father. El puro.

Rodillo de amansar convertido en instrumento de venganza de la esposa airada solo es comprensible en una temática de carácter popular que asimila los tópicos de la clase media con



Metáfora de la ruina. Manuel Vázquez. La familia Cebolleta.

lizadas como la suegra, etc.
mas interesante es la subfamilia de sabios
placer del hogar y de las cosas sencillas
con velas. Es en todo caso un bien muy
ntana a enfriar generó multitud de gags con
caserón familiar silueteado a veces.
El hombro; sin afeitarse es un vagabundo.
e gesticular como en Dick Tracy.

c. Situaciones arquetípicas.

Canónicas y ritualizadas, específica de cada uno de los géneros como la persecución o el hambre de las tiras cómicas. Cuando la convención consolidada tiene por objeto manifestar el estado de ánimo de un personaje se convierte en sensograma. Es el caso de la vajilla disparada como representación de la cólera femenina.

Persecución generalmente de izquierda a derecha como elemento habitual en el final de las historias, Expulsión del trabajo mediante una patada; un gag habitual en España era el de un empleado que se despide de forma airada por que cree que le han tocado las quinielas.

Marido con equipaje, rotura de cuerda o liana, salvamento in extremis, algo tomado del propio cine para mantener el suspense hasta el último momento. Trampa bajo los pies, Baúl, Caída en el vacío casi siempre con escasas consecuencias lo que disminuye el efecto de violencia.

Hambre. Las carencias imperativas se han representado mediante dream~balloons que desde un punto de vista semiótico puede ser clasificado como pictograma pensipistorico [iconiza el pensamiento] El pollo, de mayor valor en otros tiempos, se ha convertido en el símbolo del manjar.

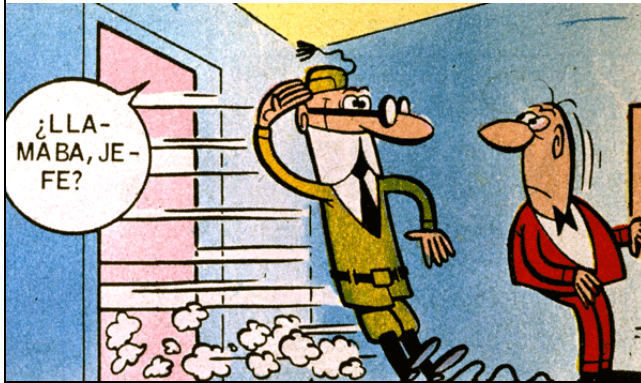
Idilio interrumpido muy característico de la tradición teatral y novelesca.

Transpiración provocada por el calor, la angustia o el miedo. Desmayo mediante la caída del cuerpo, Retorno a la consciencia a veces con globo que revienta y el apoyo de pop, plof o ploof...

Apagón con ojos y dentadura que brillan en la oscuridad.

d. Símbolos cinéticos o movilgramas.

Heredados en parte de la pintura clásica; pero con la gran aportación de la foto movida; ya Doré los utilizaba en algunas ilustraciones y puede verse un antecedente en la cronofotografía de Marey y sobre todo en los artistas del Futurismo como Giacomo Balla. Desaparición súbita con nubecilla, resbalón, huida con nubecillas de polvo detrás del personaje incluso en interiores. O con la aparición de un barrido fotográfico de las piernas; todo ello combinado con líneas cinéticas atravesadas con la



emolino formado con las piernas en
acro gráfico de explosión en el punto de

ijado sino que se adaptan a los distintos
uien que maneja un artefacto con la
igura en movimiento expresa su
Bala poco eficaz que cae, apretón de
ovil. En el caso de Hogarth, que tanto se
o de movilgramas.

Golpes y disparos se escenifican con una sorda explosión en el lugar del impacto como en el caso de los puñetazos pero con menos uso de las onomatopeyas.

Enfado. La simbolización cinética se extendió a la expresión de estados de ánimo, o mejor sensogramas para expresar la irradiación energética emanada por la persona en estado de cólera o turbación, del mismo modo que en la iconografía cristiana la cabeza del santo irradiaba la luz de su aureola. Generaladamente se han usado líneas quebradas como “rayos jupiterianos”.

Aspectos verbales

Toda narrativa dibujada supone la existencia de dos códigos, dos lenguajes de forma simultánea: cónico y verbal unidos gráficamente en una disposición compacta que, sin embargo, permite distinguir en todo momento ambos niveles.

El elemento fundamental para la inclusión del lenguaje verbal en los comics son los globos y, casi podría considerarse a estos como requisito imprescindible para la consideración de algo como historieta. Recordemos, sin embargo a Foster.

Disposición espacial de los globos.

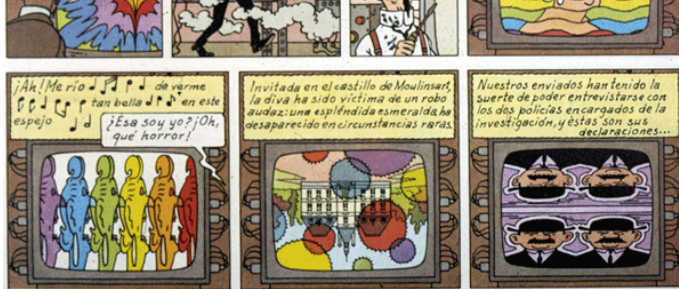
- De arriba abajo y de izquierda a derecha ateniéndose al tradicional sentido de lectura.
- Esta localización implica una sucesión cronológica explícita que debe ser respetada.
- Puede existir analogía entre los globos y las realidades que evocan.
- Son la conversión gráfica de un volumen fónico-temporal.

Su dimensión metalingüística. Las palabras están encerradas en los globos, perfectamente diferenciadas de la “realidad” que evoca el dibujo. (existe una aceptación por parte del lector de que esos textos no forman parte del dibujo, sino que corresponden a un nivel muy diferente). Su dimensión gráfica les confiere un carácter, de certeza del que carecen en la realidad, son palabras definitivas. Por ello, muchas veces se intenta atenuar el efecto con el uso de los puntos suspensivos.

Pero no todo lo verbal sufre un mismo tratamiento. La distinta naturaleza de los enunciados lingüísticos se plasma en una diversa disposición gráfica.

Tipos de globos

Los signos de interrogación o de exclamación suelen incluirse en globos especialmente dinámicos acordes con su contenido. Las expresiones que alcanzan un nivel sonoro excesivo cual gritos o llamadas de socorro se presentan en muchas ocasiones sin recuadro (su presencia sonora es tan fuerte que se han “incorporado” a la realidad) este mismo tratamiento es el que reciben las onomatopeyas que representan sonidos no verbales. Estos sonidos especialmente fuertes pueden también representarse en globos de línea quebrada.



Representación del sonido emitido por una televisión en "Las joyas de la Castafiore" de Hergé.

a. Línea ondulada. representan el sonido de los medios de comunicación especialmente radio, es una representación gráfica de las ondas y en ocasiones puede presentar una leve coloración distintiva.

b. Espacios diegéticos. "Una hora más tarde".

c. Globos de pensamiento o de burbujas; significan pensamientos no expresados en voz alta (los comics han intentado desarrollar recursos para todas aquellas posibilidades que presentaba la narración novelada) Suelen tener un aspecto algodonoso o blando acorde con el carácter íntimo y menos definitorio de los pensamientos.

d. Globos cero. Textos no rodeados por línea alguna, exabruptos.

Línea quebrada. Medios de comunicación.

Normativos. Rectangulares u ovalados; representan el lenguaje habitual en un tono normal. Pierre Couperie: "La introducción del realismo gráfico en la historieta plantea el problema del globo; el globo, elemento simbólico, no corresponde bien a un ambiente realista; es el mismo problema que se planteó la pintura cuando comenzó a tender al realismo en el siglo XIV, a propósito de la aureola de los santos."

Foster, Hogarth rechazaron el globo. Algunas series, Pogo, Félix, se enfrentan directamente al problema y tratan el globo como un objeto real que puede asirse, chocar, desinflarse. La mayoría de los autores siguen es esto una posición intermedia.

No se le suele considerar un objeto real que pueda relacionarse con los personajes pero si consienten ciertas licencias gráficas como superar los márgenes de la viñeta teniendo en ocasiones su forma un motivo analógico (ver las estrellas, la clasificación anterior)

Los apéndices. La función del apéndice es señalar a quien corresponden las palabras que están incluidas en el globo; se le puede asimilar a una flecha y su forma depende de dos factores: el contenido del globo y la posición del hablante.

El apéndice distingue entre enunciados normales y pensamientos (burbujas) en algunos autores, cuando un globo corresponde a un personaje que no aparece en la viñeta puede tener forma quebrada, similar a un rayo. Es el elemento fundamental de unión entre los dos códigos: el verbal y el icónico.

Grafemas. En ocasiones puede recurrirse al tratamiento "tipográfico" si me es permitido decirlo; sería el caso de los cambios en Hergé entre el lenguaje normal y esos textos introductorios del tipo de "una hora después", o el caso de Uderzo y Goscinny en "Asterix legionario", sin duda una de las utilizaciones más inteligentes que se han hecho de esos recursos. Mediante esta disposición consigue mantener una clara inteligibilidad entre los personajes, conservando al tiempo la información necesaria para el lector.

Globos de carácter icónico. Ejemplificaciones de idea o pensamiento; siguen siempre la dirección de lectura. Escena del whisky en "Stock de coque". Utilización de viñetas con diarios a modo de resumen.

Algunas características de los globos. Se emplea sistemáticamente en estilo directo: Todos hablan en su propio nombre; en principio se descarta el uso del narrador en off como un elemento contrario al lenguaje de los comics. En el caso de los autores que rechazan los globos toda la narración aparece contada por otro que no es el personaje (en ocasiones este rechazo es producto de prejuicios estéticos y no otra cosa: el dibujo parece perder la unidad necesaria para poder ser visualizado) En estos casos no nos enfrentamos con una verdadera historieta sino con una historia ilustrada. La lengua hablada en las historietas no es directamente transponible a la realidad del mismo modo que no lo son los diálogos de teatro. Muy a menudo los personajes hablan solos con la única función de informar al lector [y ahora vayamos a decir buenos días al capitán] esta frase sólo tiene sentido referida al lector.

La historieta es un mundo en el que la gente necesariamente es charlatana. Los globos son lo que le otorga verdadera originalidad al medio.

Las funciones de lo verbal son esencialmente dos:

1. relacionar la palabra y el dibujo de cada viñeta.
2. elemento de unión entre varias imágenes.

Relación vertical. El texto se manifiesta como un complemento de lo explicado visualmente que es el hilo conductor de la historia. Es en cierto modo un caso de utilización de la redundancia que es en muchos casos necesaria. Las imágenes no son Instantáneas sino que sirven para plasmar diferentes momentos de una misma acción lo que implica que el texto puede estructurar de forma adecuada esas posibles ambigüedades de la imagen. En ocasiones pueden aparecer, sin embargo, imágenes sin ningún texto.

1. Imágenes iniciales. Hergé. Especie de “viola” de presentación.
2. Efectos pintorescos. sirven casi como pretexto para dibujar; algo similar a la descripción en el terreno narrativo. Funcionalmente pueden ocupar una posición marginal.
3. Imágenes comprobación: inserciones. mirada atenta, ampliación (paquete de macedonia).
4. Imágenes gags [escena de Nestor en las siete bolas de cristal]

En otros casos pueden aparecer imágenes demasiado ricas con un exceso de información evidente; imágenes no del todo acordes con el espíritu de esta narrativa; no debe emplearse más tiempo por parte del lector en ver una imagen menos importante. En Hergé se evitan casi por sistema los dibujos que no son de inmediato accesibles a la comprensión. La mayoría de estas imágenes demasiado ricas son escenas de la calle con muchos personajes donde el lenguaje verbal cumple la función de clarificar. Otro ejemplo, luego imitado por el cine, es el del edificio de donde salen globos que corresponden a alguna conversación.

La imagen pobre. Este es el caso de muchas conversaciones entre dos personajes o el de alguien que pone a otro en antecedentes; el texto es demasiado largo como para poder incluirlo en una sola imagen y debe repartirse en varias (la conversación con Topolino).

A veces estos resúmenes tan extensos, sobre todo al final de las aventuras, recurren a la utilización de fragmentos de diarios que permiten utilizar mucho menos espacio: el final de Stock de Coque. En Hergé el uso de este estilo indirecto demuestra un conocimiento cuando menos importante de la estructura de la noticia. En todo caso las fragmentaciones deben evitar un aspecto monocorde de la página mediante la variación aunque sea leve del punto de vista.

Univocidad. El lenguaje verbal es interpretado en función de la gestualidad de los personajes; la función de la kinesica es fundamental en el cómic; por la cara del personaje podemos escuchar interiormente su voz en uno u otro tono. Es esta capacidad de la historieta para hacer unívoco su mensaje la que la hace tan peculiar y la convierte en un medio de tan gran importancia. La genialidad de la historieta no reside por tanto, en la adivinanza, aunque en los años setenta los tiros parecían ir por ese lado; es el caso de las llamadas historietas para adultos. Crepax, etc...

Desde otro punto de vista podríamos añadir que esta información unívoca se consigue además con un costo informacional menor que en otros medios lo que ha motivado que algunos consideren la historieta como algo de pobreza intelectual (es como decir de una mujer fácil que es fea). La gran ventaja de los comics es que un porcentaje altísimo de la información que transmite es directamente accesible porque es analógica. Lo analógico predomina; es evidente que el dibujo es mucho más que la ilustración de un texto y que el principal soporte de la acción está en el aspecto icónico.

El interior de cada imagen. Insistimos de nuevo en la capacidad o la limitación de cada viñeta para representar un instante único (algo que sucede en la fotonovela.) La palabra está casi siempre en retardo o adelantada a la imagen; existe un desajuste evidente que es a su vez el gran logro de los comics; dentro de cada imagen transcurre también un cierto tiempo.

La palabra en este sentido permite segmentar el dibujo continuo; una imagen excesivamente larga, que puede incluir un tiempo indeterminado en su interior gracias a los globos, puede estructurarse en estadios sucesivos fácilmente clasificables cronológicamente. Tanguy.

Función horizontal o de relevo elemento fundamental para la concatenación de imágenes. Esta función de relevo se realiza mediante los globos y los espacios diegéticos (mas tarde). Estos últimos subrayan la distancia entre una y otra imagen y sirven para recuperar escenas que se están desarrollando de forma simultánea.

Los globos cumplen la función de los diálogos en el cine y desde un punto de gráfico su disposición constituye un continuo identificable a lo largo de la página; la aparición de más o menos blanco en ella proporciona al lector una clave para comprender cuales son los momentos importantes en el desciframiento de la historia.

Ya hemos señalado que la construcción de los diálogos tiene un carácter especial que le aparta al lenguaje del habla cotidiano; el uso de los tres puntos supone una indicación a continuar la lectura en otra imagen. Asimismo las primeras palabras suelen tener un carácter recapitulatorio.

Es evidente que estos apuntes demuestran que el concepto tradicional de imágenes seriadas es excesivamente superficial para referirnos a la historieta. La utilización de los distintos elementos plásticos en esta determinación de la circulación del sentido es lo que puede servir de guía para el juicio de las obras. En la medida que estos elementos contribuyan a una mejor comprensión de la historia el autor estará trabajando con sentido común. En cambio, si contribuyen a distraer la atención del lector por un exceso de esteticismo o por un recargamiento que impida el desciframiento la obra será un fracaso. En última instancia, la obra debe plantearse en el sentido de la legibilidad.

Lo que cuenta, por encima de la caligrafía pictórica, es la puesta en escena de los diversos elementos narrativos.

A veces, además de estos signos se presentan humaredas que salen de la nariz o una coloración distinta en rojo. En el caso de la nariz es un poco como los toros antes de embestir. Un ejemplo de coloración es Lauzier en las discusiones.

Giros de cabeza con un movilgrama doble indicando el giro.

Mareo mediante una compleja espiral encima de la cabeza acompañado a veces de sudor.

Meditación. Visualización de “darle vueltas a las cosas” mediante el paseo circular, sin fin que en algunos casos socava el propio suelo (Uncle Scrooge).

Rubor con la coloración de las mejillas. En el blanco y negro es generalmente un rayado y casi nunca tramas; el rayado incide en la idea de la temporalidad del suceso.

Temblor por frío o por miedo, suelen ser líneas cinéticas onduladas.

Mirada de hostilidad con cuchillo “mirada que corta”. Desde tiempos muy tempranos comenzó a señalarse con una línea discontinua la dirección entre los ojos y lo observado.

Joyas y dinero. representadas también con líneas de irradiación emanadas de los objetos que no son nunca un reflejo sino un símbolo de su propio poder; tiene que ver con el valor extrínseco e irradiativo de los colores cálidos como el amarillo..

Olor mediante irradiaciones generalmente onduladas en los olores agradables.

Descomposición del movimiento

Las limitaciones del medio obligan a representar el movimiento de forma secuencial o fragmentada en los momentos más relevantes.

1. Determinados formatos y sobre todo, determinados distribuciones de página favorecen más la secuencialidad.

2. Cada una de las imágenes que constituyen la secuencia, cada viñeta, es capaz de representar internamente el paso del tiempo mediante recursos plásticos diversos, tomados muchos de ellos de las artes tradicionales.

La disposición tradicional marca de modo claro un orden de lectura interrumpido o mejor dicho dosificado por las necesidades narrativas del autor. Las combinaciones complejas en las que prima la composición estética entorpecen la comprensión.

a. Una buena parte de estos recursos tienen un origen compositivo o meramente plástico con un uso intencionado de la diagonalidad, la dirección de lectura, el peso visual, etc... los movimientos de izquierda a derecha tienden a aumentar el ritmo narrativo y los contrarios tienden a frenarlo. Esta dirección puede ser desviada por claves específicas como miradas, perspectiva o encuadres llamativos.

b. Pero la mayoría de los recursos son de carácter analógico, como las líneas cinéticas; las estelas que acompañan a los movimientos bruscos y rápidos que se prolongan en una sola dirección; suelen aparecer ante situaciones concretas como máquinas en movimiento pero su uso se extiende de manera simbólica a situaciones absurdas lo que implica un uso humorístico de los mismos; incluso algunas onomatopeyas pueden reemplazar a las líneas en determinados momentos y en general todos los textos fuera de diálogo cumplen una función de exceso gráfico. Uso de diferentes escrituras y colores.

Las vibraciones, la representación de un móvil en varios momentos de su trayectoria con la impresión de barrido fotográfico acompaña a la expresión de muchos estados de ánimo.

En el caso de los enfrentamientos violentos vemos que casi nunca aparece el momento de choque y lo que se nos muestra junto a gestos significativos es las consecuencias del mismo; el tiempo en cada una de las imágenes no se corresponde con un único momento sino que quiere sintetizar los aspectos más significativos de la traslación. En general, puede afirmarse que la existencia de estos recursos condiciona una cierta iconografía y unos recursos narrativos determinados; es habitual la existencia de figuras en acción (dos cabezas que se golpean mutuamente) todo aquello que enriquezca visualmente.

Distorsiones e ideogramas que metaforizan estados de ánimo y vivencias de los personajes y que no tiene equivalente en la imagen real (figuras que se funden, que se hacen pequeñas para representar la vergüenza, dormir como un tronco, el amor con la imagen de Cupido o el ser atravesado por una flecha, el corazón partido del desengaño)

Algo similar sucede con la representación del dinero en saquitos característicos con el símbolo del dólar y algunos con alas para expresar su desaparición.

El dolor es expresado de modo general por un chichón que no es por tanto una metáfora sino claramente una hipérbola o exageración a la que se añade el más simbólico ver las estrellas o ver pajaritos como símbolo de la pérdida de consciencia. Asombro se vehicula mediante el signo de admiración aislado en un globo del mismo modo que la incertidumbre con el de interrogación. El estupor puede aparecer con un globo vacío sin ningún texto o todo lo más con unos puntos suspensivos.

Perplejidad signo excéntrico. Idea luminosa mediante la bombilla o la vela encendidas en las que incluso se indica la potencia lumínica. El sueño mediante el clásico Z o el tronco que se sierra. La música se representa mediante notaciones musicales con un único signo para el silbido; la música de fondo aparece fuera de los globos. Fuera de estas convenciones más habituales existen un número indeterminado de convenciones menos establecidas como el mecanismo de pendamo~ por asociación o las ruedas y toda suerte de dream-ballons que indican deseos o miedos de los personajes.

Expresión verbal

Muchas de las consideraciones hechas para la imagen deben ser respetadas.

1. Deben atenderse al orden de lectura.
2. Ello implica una sucesión cronológica explícita
3. Puede existir una analogía entre los globos y las realidades que evocan.
4. Son siempre la conversión gráfica de un volumen fónico temporal lo que implica una cierta analogía entre el sonido y su disposición tipográfica.

Las palabras permanecen encerradas en globos diferenciados de la realidad que evoca el dibujo gracias a una convención arbitraria en la que el lector y el creador que los incluye en un nivel diferente. La dimensión gráfica les confiere un carácter de certeza del que carecían en circunstancias normales; son palabras definitivas cuyo efecto de intenta atenuar en muchos casos con el uso de puntos suspensivos.

1. Interrogación, exclamación. suelen aparecer en globos independientes de aspecto menos formal y sin texto alguno; a veces se salen del globo y pueden estar deformados por la expresión de algún estado de animo.
2. Globos cero expresiones de un nivel sonoro excesivo que aparecen fuera de globo casi como sonido ambiente; Son formas de expresión no verbal en sentido estricto. Inglés.
El hecho de que supongan disposiciones tipográficas unidas a los dibujos ha hecho que se mantengan la mayoría de las onomatopeyas en inglés; su presencia sonora es tan fuerte que se han incorporado a la realidad; en ocasiones muchas onomatopeyas que corresponden a locuciones que implican un especial estado de animo se incluyen en globos de línea quebrada.
3. Línea ondulada. Representan el sonido de los medios de comunicación y suelen tener una coloración peculiar, generalmente en amarillo.
4. Dream-balloons. o globos de burbujas representan los pensamientos no expresados en voz alta. Suelen tener un aspecto algodonoso acorde con el carácter supuestamente íntimo de los contenidos. Pero en muchos casos pueden incluir imágenes.
5. Globos de carácter icónico o ideogramas. Ejemplificaciones de pensamiento como en el caso de bombilla de idea feliz o el pollo del hambre. Los insultos son un ejemplo de lo dicho transformados en imagens para evitar la dureza de las propias palabras y añadir una explicitación visual mayor.
6. Espacios diegéticos como los textos en off que corresponden a la voz del narrados, encerrados en rectángulos o cartuchos y nunca en óvalos para diferenciarse del estilo directo de los globos.
7. Apendices. encargados de señalar a quien corresponden las palabras incluidas en los globos; pueden asimilarse a una flecha y su forma depende de la posición del hablante esencialmente; así distinguen entre enunciados normales y pensamientos (burbujas) y cuando corresponden a un personaje que no aparece en la viñeta pueden tener forma de rayo.

Para Pierre Couperie la introducción del realismo se vio enfrentada con el problema de los globos, un elemento simbolico que no se corresponde a la ambientación naturalista, el mismo problema de la pintura en el siglo XIV. Algunas series cómicas se enfrentaron directamente con el problema.

En general siempre se emplea el estilo directo. Y todos a hablan en su propio nombre, en una lengua que no es directamente transponible a la realidad del mismo modo que no lo son los diálogos del teatro. Muy a menudo, los personajes hablan solos con la única función de informar al lector: “Y ahora vayamos a decir buenos días al capitán”; esta frase sólo tiene sentido referida al lector y supone un mundo de personajes excesivamente charlatanes. Sirven asimismo para evidenciar el transcurso del tiempo dentro de la propia viñeta romper la ambigüedad de la imagen (relevo) y facilitar la dosificación del ritmo de lectura (relevo).

Montaje

Supone la puesta en pagina mediante la secuencia de viñetas. La primera consideración es que cada formato condiciona la estructura narrativa sobre todo debido al suspense del final del episodio. Cada

cambio de viñeta supone un cambio de espacio y tiempo si bien un mismo espacio produce un efecto de redundancia.

Viñetas detalle. Sinécdoques, a veces integradas en una viñeta principal con acciones simultáneas o anterior posterior.

Raccords. El espacio continúa de una a otra viñeta produciendo una continuidad mediante algún objeto o figura en movimiento; una forma de raccord es el solapamiento que supone una invasión casi metalingüística de la acción que intenta eliminar el hiato pero que subraya la discontinuidad formal de las viñetas.

Split panel. del split screen cinematográfico para conversaciones telefónicas

Flash back tomado del cine se representa mediante viñetas con distinto contorno o iniciadas mediante un dream, en general suponen un mayor contraste formal. Paso del tiempo, acciones paralelas, zoom, puntos de vista.

Conexiones y diferencias con el cine

El cómic no se limitó a los ratios de la pantalla de cine y hay muchos de la dominante vertical y de un orden de lectura personal.

El orden de sucesión temporal es analógico en ambos casos.

La duración es simulada en el cómic y analógica en el cine.

La duración del intervalo es también simulada.

La viñeta condensa más información que el plano de cine.

El cómic, incluso realista omite las emisiones sonoras secundarias del ambiente. “el sonido en el cómic es una reproducción y la onomatopeya una retrasmisión”.

Adaptación, parecido físico, movimiento y voz.

Historietas

El lenguaje de los comics se desarrolla antes que el del cine. McCay es en muchos aspectos más maduro que Griffith aunque luego el cine evoluciones más.

La utilización conjunta de diversos medios de comunicación simplificados gráficamente, es lo que caracteriza a las historietas. Curiosamente surgen en un momento anterior a la aparición del cine y muy relacionado con el auge de la prensa en los Estados Unidos a finales del siglo XIX. Es absurdo intentar buscarles antecedentes a los comics. Propiamente no puede hablarse de tales hasta el Yellow Kid en que comienza a ser utilizado un lenguaje nuevo que atiende a distintas convenciones gráficas y lingüísticas. Esta es la clave para la definición de las historietas: se trata de un medio distinto que, si bien toma cosas de otros, desarrolla un lenguaje nuevo.

En un principio su punto de referencia es la novela y las artes figurativas de las que toma un lenguaje gráfico descaradamente cercano. No es hasta años después cuando comienza a recibir influencias del cine, cuando éste adquiere una cierta madurez que le permite desarrollar un nuevo lenguaje alejado de las convenciones teatrales. Planos, secuencias, punto de vista.

A partir de entonces, el cómic absorbe del cine un concepto importante que es el de una disposición calculada de la página, algo que puede estar cercano al concepto de montaje en el cine. La inexistencia de un apoyo temporal obliga al historietista a dosificar de algún modo el tiempo de lectura del receptor mediante el uso de determinadas convenciones. Frente al cine tiene la ventaja de que es posible la marcha atrás, la relectura y, en definitiva, un disfrute especialmente individual de la historia por parte de cada lector.

Del mismo modo que en la tipografía, la página debe responder a los tradicionales esquemas de lectura de arriba abajo, izquierda derecha. La ruptura de estas convenciones dificulta sin duda la lectura.

Del mismo modo no todos los grafismos parecieron adecuados a esta singular forma de narración.

1. El dibujo debía responder a dos condiciones: de un lado, debía ser reproducible. Generalmente un solo color sobre un mal papel.

2. Por otro, debía ser de fácil comprensión para el lector, es decir no debía distraerle del transcurso de la historia sino tan sólo transmitirle la información suficiente y precisa en cada momento.

Desgraciadamente algunos dibujantes no han querido comprender las peculiaridades del medio y han querido emular a los artistas plásticos destrozando literalmente la historieta.

En ese primer momento el grafismo era generalmente de carácter caricaturesco; será algo más tarde cuando comiencen a introducirse otras formas más realistas que, desde un primer momento, supusieron graves problemas de adaptación al carácter mixto del medio. Estas formas caricaturescas implicaban una distorsión de las proporciones de los personajes cuyo canon quedó reducido a 1/4 o 1/5 [nunca tanto como en los cartoons para televisión] donde la pantalla condicionaba aun más. Estas proporciones permitían que tuvieran un mayor tamaño aquellas partes del cuerpo capaces de transmitir una mayor cantidad de información verbal: los gestos y las muecas evidentes permitían interpretar con mayor rigor los textos incluidos en los bocadillos. Asimismo, y de forma curiosa, la mayoría de los comics realistas han estado excesivamente vinculados a la temática de aventuras y en muy pocas ocasiones han sido portadoras de algún tipo de crítica o de ironía (Caniff utilizaba un lenguaje a medio camino entre las dos grafías) Los ejemplos en el otro sentido son evidentes: Lauzier, Schult, Makoki, etc...