

00265

3



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**



**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

•
**ANÁLISIS SEMÁNTICO DE LOS CÓDIGOS
DEL LENGUAJE GRÁFICO DE LA
HISTORIETA THE DARKNESS**
•

299263

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
**MAESTRÍA EN ARTES VISUALES CON ORIENTACIÓN
EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO**

PRESENTA:
L. D. G. ALEJANDRO CHAPARRO PACHECO

DIRECTOR DE TESIS:
M. A. V. LUZ DEL CARMEN VILCHIS ESQUIVEL

MÉXICO, D. F.

NOVIEMBRE 2001



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ANÁLISIS SEMÁNTICO DE LOS CÓDIGOS DEL LENGUAJE GRÁFICO DE LA HISTORIETA THE DARKNESS

ÍNDICE

Introducción

1. Generalidades de la historieta	1
1.1. Conceptos básicos	1
1.2. Géneros y estilos	8
1.3. Origen y desarrollo	21
2. Lenguaje gráfico de la historieta	39
2.1. Soporte y funciones del lenguaje gráfico	39
2.2. Estructura y elementos de la narrativa gráfica	53
2.3. Particularidades de la narrativa diacrónica	66
2.4. Códigos de la historieta	69
3. Principios de semantización en la historieta	70
3.1. Situaciones arquetípicas y estereotipos	70
3.2. Metáforas visuales e ideogramas	79
4. Análisis semántico de la historieta The Darkness ..	83
4.1. Descripción sintáctica de The Darkness	83
4.2. Semantización morfológica	88
4.3. Semantización cromática	92
4.4. Semantización tipográfica	96

Conclusiones

Bibliografía

INTRODUCCIÓN.

Pareciera que todos en alguna ocasión hemos tenido la oportunidad de leer una historieta, pero pocos descubren que es algo más que simples dibujos y diálogos en una página, la mayoría se limita solamente a comparar una historieta con otra, pasando por alto que para que se pueda crear una ideología e identificación, es necesario otorgarle sentido, para que por medio de ello se logre llevar un mensaje que perdure en los lectores.

Hoy en día, los personajes de historieta han dejado de ser perfectos: son más humanos, ya que su problemática no sólo se limita a detener villanos, ahora tienen conflictos económicos, sociales o incluso raciales como cualquier otra persona y si a esto le agregamos la calidad de impresión, entonces nos encontramos con que este medio de comunicación ha dado un giro y reestructurado sus raíces.

La terminología empleada para designar esta forma narrativa es diversa pues cada país le ha dado un nombre específico; **Tebeo** en España, **Manga** en Japón, **Fumetti** en Italia y **Bandes Dessinées** en Francia; en México y Latinoamérica, el **comic** es nombrado también **historieta**, por ello a lo largo de este texto se empleará este término para identificar este modelo narrativo.

Así pues, la historieta, está compuesta por palabra e imagen, elementos que se mezclan para formular narraciones gráficas. La presente tesis ofrece un estudio de la historieta: características, cualidades, posibilidades y limitaciones de la misma, como medio masivo de comunicación, todo ello encaminado al análisis particular de la historieta denominada **La Oscuridad (The Darkness)**. En primera instancia se dan a conocer los diversos elementos que conforman a la historieta para lograr un mayor entendimiento de los procesos que en ella intervienen y comprender los pasos que la constituyen, debido a que es más fácil identificarla que definirla.

Para llevar a cabo esto, he dividido el trabajo de investigación en cuatro capítulos, en el primero se abordan los conceptos básicos, géneros, estilos, origen y desarrollo.

En el siguiente capítulo se profundiza en el lenguaje gráfico de la historieta, soporte, funciones, estructura, elementos de la narrativa gráfica, así como particularidades de la narrativa diacrónica y códigos de la historieta.

En el capítulo tres se mencionan los principios más importantes de semantización de una historieta, tales como: situaciones arquetípicas, estereotipos, metáforas visuales e ideogramas.

En el capítulo final se analiza específicamente la función semántica que tiene la historieta **La Oscuridad (The Darkness)**, su descripción sintáctica y el valor que tiene en su contenido, forma y color; observando en cada uno de sus elementos la riqueza tanto visual como narrativa de este medio de expresión.

I. GENERALIDADES DE LA HISTORIETA.

I.1. CONCEPTOS BÁSICOS.

El afán comunicativo del hombre no se ha visto satisfecho por la creación de varios lenguajes para comunicarse con los demás seres humanos.

Durante el transcurso de la historia, la necesidad de establecer contacto con otras formas de pensamiento ha motivado al hombre a desarrollar medios de comunicación cada vez más complejos y eficaces. En este contexto la **Historieta**, así llamada en México y conocida en Estados Unidos como **Comic**; **Tebeo** (TBO), en España; **Manga** (género de comic y dibujos animados), en Japón; **Fumetti** (plural de italiano fumetto "nubecilla"), en Italia y **Bandes Dessinéés**, en Francia, surge como un puente comunicacional, entre emisores y receptores de manera accesible y eficiente.

Primero asociemos las definiciones de historieta de distintos autores que participan claramente de una ambigüedad que pone de manifiesto la conveniencia de abordar un concepto más apropiado que nos auxilie en la comprensión de este vehículo de transmisión para entenderlo de un modo más sistemático y completo.

Así, en una caracterización directa, Jesús Blasco afamado historietista español, define a la historieta como "...una narración gráfica, visualizada mediante series de cuadros dibujados, a partir de un guión previamente escrito, en la que existe un personaje central alrededor del cual gira el argumento; este argumento se explica mediante diálogos que son rotulados en cada cuadro, y a través de la acción, el movimiento y la expresión de los sujetos dibujados".⁽¹⁾

A esta definición se agregan las notas distintivas que, según José Luis Rodríguez Dieguez, tiene la historieta:

- Se trata de un mensaje predominantemente narrativo.
- Está compuesto por la integración tanto de elementos verbales como icónicos.
- Utiliza una serie bien definida –en sus aspectos básicos- de convenciones y códigos.
- Su realización se efectúa a una amplia difusión, a lo cual se subordina, en la mayor parte de los casos, su creación.
- Su finalidad es principalmente distractiva.

Por su parte, Román Gubern, comunicólogo español menciona que "*es un medio de comunicación escripto-icónico (como el cartel), pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética*".⁽²⁾

Podemos reconocer la presencia de dos lenguajes distintos: el literario (palabras) y el icónico (imágenes), que constituyen un medio de comunicación expresiva que al interactuar integran un solo lenguaje: la **historieta**.

La parte literaria detalla la historia, esta puede ser descrita en un determinado género, por lo tanto para el desarrollo de toda historieta es necesario contar primero con un guión literario que resume y adapta el texto de tal forma que pueda ser organizado en un guión técnico. El guión literario sufre cambios al ser transformado en historieta, ya que en muchos vocablos se recurre a la elipsis porque no es necesario describir lo que ya se ve y entiende. Si no se tiene cuidado al adaptar un guión literario al guión técnico, la historieta puede llegar a ser repetitiva y aburrida.

El guión literario puede ser tan largo como se quiera, no siempre debe ir todo en un solo número de la historieta, puede ser distribuido para que se publiquen varias revistas de

⁽¹⁾ Blasco, Jesús y Parramón, J. M. *Cómo dibujar historietas*. Ed. Parramón, Barcelona, 1974, pág. 28.

⁽²⁾ Gubern, Román. *La mirada opulenta*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1991, pág. 217.

historietas y lograr que el público se intrigue y compre el siguiente número, o lea la siguiente publicación; el guión técnico es una adaptación más específica del guión literario, sirve para darnos una idea general de cómo quedará acomodada cada página y los cuadros dentro de ellas, también orientará acerca del número de páginas que tendrá la revista. Se distribuye mediante columnas que integran el número del cuadro o viñeta, el plano (toma o encuadre), la descripción de la escena, el diálogo y texto (especificando personajes) la cartela o cartucho y las onomatopeyas usadas. Se presenta también el boceto a lápiz del cuadro o escena descrita para concretizar, los estilos usados en el guión varían según el juicio del artista.

En el montaje de la historieta, el lector es requerido para ejercer, simultáneamente, su habilidad interpretativa visual y verbal, por lo que el efecto global que produce la historieta en el observador no es el resultado individual de los iconos o de los textos sino de las correspondencias entre ellos, es por esto que si suprimimos el texto, aún cuando se puede realizar una lectura de las imágenes sin él, se dificulta la interpretación del mensaje; por otra parte, si suprimimos las imágenes, el texto por sí solo puede resultar confuso. Si en la literatura las formas literarias viven una vida autónoma, en la historieta son el componente de un juego más amplio.

Analicemos la proposición de historieta emitida por Scott McCloud, dibujante profesional y moderno teórico: *"imágenes pictóricas yuxtapuestas en secuencia deliberada, con la intención de proporcionar información y/o producir una respuesta estética en el lector"*.⁽³⁾ Este enunciado establece de manera formal una analogía entre la historieta y el lenguaje escrito, como sistemas de articulación de ideas mediante signos convencionales.

En el lenguaje escrito las letras están dispuestas en una secuencia deliberada, colocadas unas cerca de otras (yuxtapuestas) para formar palabras que configuran ideas cuya función es comunicar e informar un mensaje; las letras son un

conjunto de signos que establecen en su composición una sintaxis que genera en el receptor una respuesta, tanto por su significación estética como por su forma y disposición.

En la historieta, por lo general, los elementos verbales se integran en la unidad pictográfica que es la viñeta, la disposición de las viñetas o cuadros en la página comunica un mensaje; es decir, que el orden de estos segmentos secuenciados, también llamados paneles o estructuras, marca una pauta de lectura, y el contenido de una viñeta sigue en el tiempo a la inmediatamente anterior y precede a la siguiente. La ilusión de temporalidad se da precisamente cuando el lector recorre la página (de izquierda a derecha y/o de arriba abajo), encontrando acciones y diálogos. En todo esto colaboran los códigos cinéticos, la cámara imaginaria, los globos y otras convenciones signicas.

Todo medio masivo de comunicación lleva implícito un mensaje que puede ser de cualquier índole; busca cumplir un objetivo, ya sea para beneficio individual o colectivo. La historieta no es la excepción ya que la estructura narrativa conformada por la interacción de palabra e imagen, hace de ella un medio de comunicación con un lenguaje peculiar, cualidades que no han sido o no han querido aprovechar ciertas instituciones educativas, pues según ellos no aporta los mismos beneficios que la lectura de grandes obras literarias; definitivamente la historieta nunca va a sustituir a los libros, ya que su propósito no es éste, además su estructura gráfica y literaria es totalmente diferente y su finalidad no difiere mucho de la letra escrita, pero es indudable que tiene otros beneficios de igual importancia para el desarrollo del individuo.

Por lo tanto la percepción de la historieta puede ser calificada como una *"lectura"* en un sentido más amplio de como normalmente se aplica. El lector de historietas pone en práctica tanto sus habilidades visuales como sus habilidades de interpretación verbal, así tenemos que dentro de un proceso psicológico la visión de una palabra e imagen son similares.

En esencia las personas, en particular los niños, comprenden el contenido de la historieta a través de los dibujos.

⁽³⁾ McCloud, Scott. *Understanding comics*. Ed. Kitchen Sink Press, U. S. A., 1993, pág. 9.

Cuando tienen contacto con ella antes de aprender a leer, desarrollan la facultad de observación de la imagen.

Por otro lado algunos educadores han encontrado que la historieta es un medio útil y eficaz para la enseñanza, como cita Annie Barón Carbais: "*son el paso de lo concreto -la imagen- a lo abstracto -la letra-*",⁽⁴⁾ desafortunadamente, no es empleada frecuentemente para tales fines, ya que existen dudas entre grupos de educadores sobre su capacidad para tal cometido.

Este choque de opiniones no es exclusivo del área educativa, en la sociedad en general también existen opiniones divididas sobre el tema. Una gran parte de la comunidad considera que un lector de historietas es flojo (debido a que requiere menor esfuerzo para su comprensión), además de carecer de cultura y un léxico de alto nivel. Otra parte cree que es un medio idóneo para educar, pues "*...la historieta permite satisfacer cabalmente el deseo de los jóvenes: los relatos adquieren relieve e informan de todo mientras recrean. Las imágenes y las palabras que se perciben de manera global e intuitiva, permiten comprender...*"⁽⁵⁾

Considerando que la historieta es un medio masivo, sus mensajes e ideología llegan a gran parte de la comunidad quedando al descubierto en su contenido diversas formas de pensar, que apoyan o rechazan la visión del mundo del lector.

Por estas circunstancias la historieta ha sido atacada, se considera una influencia negativa quien la consume. El argumento, el dibujo y hasta los globos son objeto de un análisis constante que lleva, en ocasiones, a la censura.

Dentro de la historieta encontramos todo tipo de mensajes, las necesidades humanas son variables y pueden ir desde lo superficial hasta la búsqueda de satisfactores de sentimientos o ideales. Estos mensajes pueden ser específicos (denotativos) y de sentimientos expresivos (connotativos), es innegable que el

medio lleva implícito un mensaje, producido conscientemente o por casualidad.

La historieta es un medio de expresión que integra lo casual y lo definido, desafortunadamente la gran mayoría de los editores la producen con un fin muy claro: obtener ganancias explotando las necesidades sentimentales del lector, cerrando las puertas a otras opciones.

La mayor parte de editores y agencias eligen aquellas propuestas que dejan regalías y ventas seguras, sin importar la calidad gráfica y argumental que puede transmitir este material impreso.

Esta situación la encontramos en México donde el dinero y la mediocridad han sido la base de una historieta pobre en concepto. No obstante, considero que la mejor época de la historieta en nuestro país comprendió los años 1921 a 1936, cuando la historieta era expresión de arte para consumo popular, tanto en concepto como en técnica y que, incluso, llegó a ser considerada como un eficaz medio de comunicación masiva.

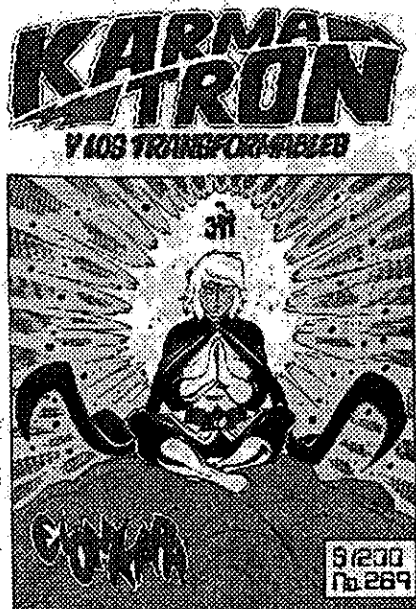
Es necesario aclarar que en nuestro país, ha surgido una generación de historietistas con un corte satírico político, que desafortunadamente circulan en un medio intelectual elitista, hay otro grupo que podemos llamar "*independiente*" ya que produce material ajeno a los intereses de los editores y distribuye sus historietas en circuitos no dominados por editoriales y distribuidoras, teniendo tiraje mínimo y escaso público lector, a pesar de sus propuestas, superiores a las exhibidas en puestos de periódicos.

Dentro de los autores independientes o de autor, encontramos a Oscar González Loyo, uno de los historietistas interesados en usar este medio masivo de comunicación como medio educativo, así lo demostró cuando crea a **Karmatrón y los transformables [1]** cuyo argumento está fundamentado en conceptos y filosofía maya.

⁽⁴⁾ Barón Carbais, Annie. *La Historieta*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1989, pág. 105.

⁽⁵⁾ *Ibid*, pág. 108.

[1]



El objetivo de *González Loyo* es acercar a los niños a contenidos más profundos y enriquecedores, por ello no emplea al payaso o al clásico "amiguito", ya que piensa que el pequeño en la actualidad tiene una enorme capacidad de asimilación. Para la creación de *Karmatrón* o de cualquier héroe o superhéroe es necesario empaparse de la cultura infantil y juvenil: saber qué leen, qué les gusta y leer a los actuales personajes de historieta.

La historieta demuestra cualidades y posibilidades, que van más allá del entretenimiento porque se fortalece con lo mejor de la plástica, la literatura, la poesía, las artes escénicas y la historia. Además da oportunidad de diálogo directo con la imaginación; esto la hace un género revolucionario, idóneo para tratar cualquier tema con libertad expresiva lo cual da como resultado obras con calidad argumental y gráfica.

Por el escaso conocimiento de este material, la historieta es considerada como producto de baja calidad literaria e intelectual y relegada como medio de comunicación exclusivo de gente ignorante e inculta; pero, como señala *Daniele Barbieri*: "el público ha cambiado, porque si antes era un simple entretenimiento para una persona de poca

cultura, ahora lo es además para otro de cultura media y alta".⁽⁶⁾ Esto ha provocado que las cualidades comunicativas y el poder de penetración de la historieta se puedan emplear en áreas como la educación y la cultura.

Recientemente la historieta ha empezado a ser revalorizada como medio cultural, educativo y artístico más allá de la historieta popular. De igual modo se ha dejado de lado su función como medio de penetración ideológico. Este nuevo panorama se empieza a vislumbrar a inicio de los años ochentas, con una serie de publicaciones, exposiciones y conferencias tales como: *MECYF* [2], *CONQUE*, *LA MOLE*, etc., tanto de iniciativa estatal como de grupos independientes.

[2]



Las primeras publicaciones que surgen de este esfuerzo son: *Puros Cuentos* (colección de tres volúmenes), de *Juan Manuel Aurrecochea* y *Armando Bartra*, las revistas *Sniff*, *Bronca*, *El Gallito*, *Gólem*, *Tripodología Felina*, *Cuento de hadas para niños de amplio criterio*, *Robot: Casos de la vida real* y *Hemofilia*, los autores de estas dos últimas fusionan

⁽⁶⁾ *Barbieri, Daniele. Los lenguajes del comic. Ed. Paidós, Barcelona, 1993, pág. 25.*

sus revistas para crear **Molotov**. Los suplementos como el "Más o menos" del periódico **Uno más uno** y las "Historietas" de **La Jornada** son impulsoras de esta forma expresiva.

Este fenómeno también invade la pantalla chica en 1993, con la transmisión de **Comic Noveno Arte** y **Maestros del Comic**, producción española, proyectadas por el canal 22. Con este nuevo estímulo, la historieta empieza a penetrar en círculos intelectuales ganando mayor público.

México fue alcanzado por el auge (BOOM) del comic [3] norteamericano y gracias a Editorial Vid, se introdujo un sinnúmero de historietas norteamericanas; estas revistas que atraen al lector, llenan las convenciones, hacen leer al público joven entre 14 y 25 años, divierten al lector mientras lee y principalmente, están en los puestos de periódicos al alcance de todos.



Hay que considerar que el éxito de dichas revistas está también basado en la mercadotecnia de las casas editoras y la interacción de series televisivas y proyección de películas alusivas a los principales personajes del comic extranjero. (Por ejemplo: La cinta del **Hombre Araña -Spiderman-**, próxima a estrenarse para mayo del 2002 y la película del hombre

murciélago, denominada **Batman Año Uno -Batman Year One-**.)

Esta analogía es un buen punto para comenzar a explicar la historieta como algo más que una forma gráfica de representación: un **lenguaje gráfico**.

Por lo anteriormente considerado se da un concepto general que resulte más concreto según el objetivo perseguido:

La historieta es un lenguaje de naturaleza secuencial, cuya manifestación gráfica se maneja con un criterio de síntesis (expresión e información) predominantemente narrativo; visualizado mediante una serie de viñetas que componen series bien definidas de convenciones sígnicas y códigos que se integran diacrónicamente alrededor de uno o varios personajes en torno a los cuales gira un argumento (guión literario y guión técnico) previamente escrito.

Conforme han crecido las necesidades expresivas de los autores, las formas narrativas en las historietas se han vuelto cada vez más complejas, provocando que el vehículo físico de difusión se adecue a esas necesidades.

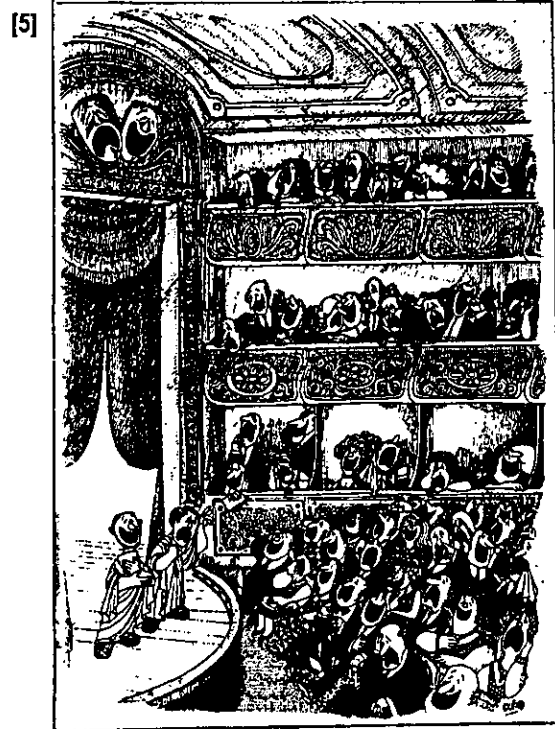
De esta forma, la historieta asume al ser impresa los siguientes aspectos físicos, que se relacionan estrechamente con el nivel de complejidad de la narración:

- **Tira (daily strip) [4]:** compuesta por una sola franja de viñetas, integrada por tres o cuatro cuadros, publicada en periódicos y en forma de compilaciones de formato apaisado. Narrativamente hablando, la tira posee un carácter autoconclusivo, viviendo su vida en cada jornada y en cada entrega, puede o no tener relación con sus antecesoras; cada tira contiene una frase ingeniosa y puede –casi siempre– ser leída ignorando lo que hubiera sucedido en los días precedentes. Sin embargo, también se observan aquellas tiras (surgidas con el género de aventuras) que poseen una narración continua de un día para otro y se caracterizan por un aumento de tensión narrativa al final del segmento, lugar privilegiado del

evento que está a punto de ocurrir y que acontecerá sólo hasta el día siguiente.

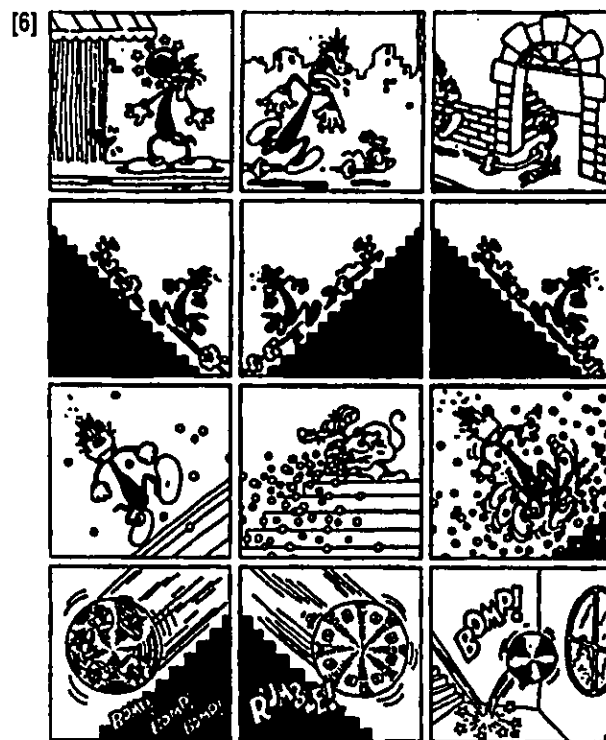


■ **Macroviñeta [5]:** adaptación de historieta que presenta sincrónicamente varias situaciones, con la libertad en cuanto al orden que el lector sigue para enterarse del contenido (lo más probable es que recorra la viñeta de izquierda a derecha y de arriba abajo). La macroviñeta es más descriptiva que narrativa.



■ **Página [6]:** ofrece tres o cuatro tiras que dividen la página y están a su vez divididas en dos o tres viñetas, pueden ser publicadas en álbumes o suplementos

semanales dominicales editados por algunos periódicos. La situación de la página siguió de manera análoga a la de la tira, el final de la lámina era el lugar privilegiado para preparar los eventos cruciales de la semana siguiente. En todo caso, las historietas por entregas, diarias o semanales, tenían siempre una larga extensión en el tiempo. Es más, a menudo no había una verdadera solución de continuidad entre un episodio y otro; el relato seguía como una interminable saga, donde ocurrían y se resolvían más situaciones mientras se abrían otras.



■ **Álbum y libro (comic book) [7]:** ambos ofrecen más de 16 páginas con argumento completo o continuando en el cuaderno siguiente; se editan en pliegos de 16, 32 o más páginas; por lo general, la impresión en la portada es a color. Con el nacimiento del álbum de historietas entra en escena otro tipo de necesidades narrativas. La historieta larga en entregas breves, como en los periódicos, vive de tensión más que de acción; hace esperar al lector, provoca suspenso, obliga a comprar el diario del día siguiente o del próximo domingo para saber

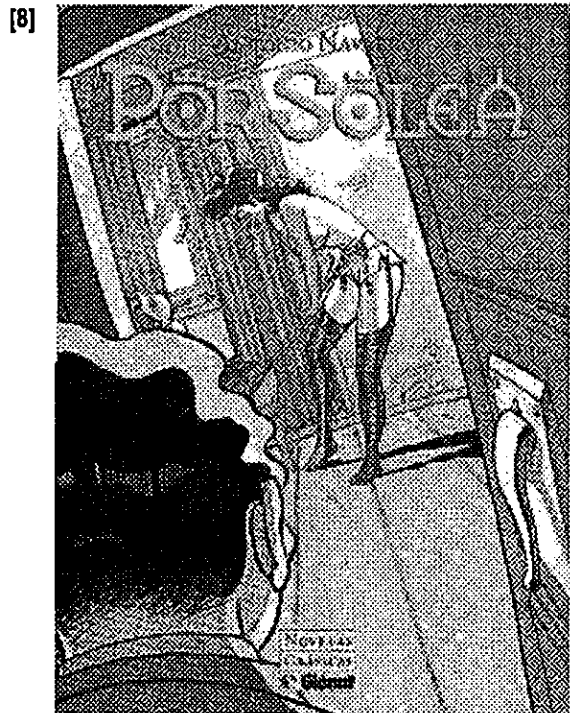
cómo se desarrollaron los acontecimientos. En las historietas de álbum, en cambio, desde el primer momento la acción se hace fundamental, y con ella en poco tiempo, la espectacularidad. Entre los personajes típicos de los álbumes de historietas aparecen los superhéroes; sus relatos son habitualmente de gran movimiento y de suma excitación. Inevitablemente entonces, las tramas se vuelven banales, las situaciones previsibles: lo que cuenta ya no es la tensión determinada por el enredo narrativo, sino solamente el espectáculo que ese enredo está en condiciones de poner en escena.



Entre la publicación por entregas en una revista especializada –álbum- y la publicación en volumen –libro- no se puede encontrar una gran diferencia de formas narrativas, ya que generalmente la segunda surge como recopilación del primero. Sin embargo, a mediados de la década de los 80 surge un nuevo vehículo editorial que

podemos considerar una variante de estas dos: la **novela gráfica**.

■ **Novela gráfica [8]** suele rebasar las 42 páginas; se trata de una publicación de carácter autoconclusivo que por la complejidad de su trama permite el desarrollo de personajes y situaciones a nivel más profundo. Gráfica y argumentalmente es el más rico de todos los ejemplos anotados por su nivel de libertad experimental.



Considero que es adecuado mencionar a la computadora como un medio que acapara la atención ya que, aparte de ser una herramienta de trabajo, diversas modalidades como las de tipo multimedia y conexión a internet, proporciona al usuario posibilidades de entretenimiento, conocimiento e información de historietas.

1.2. GÉNEROS Y ESTILOS.

En Estados Unidos el año de 1929 trae consigo la primer historieta de aventuras de representación naturalista, dando un giro importante a la industria historietística de aquel entonces.

La institucionalización de las historietas de aventuras se debe, según Román Gubern, a la combinación de una triple influencia:

1. " *La influencia formal de la ilustración realista difundida en revistas ilustradas y en la publicidad comercial norteamericana, caracterizada por su sombreado tridimensional.*
2. *La influencia narrativa de la novela popular de aventuras (James Fenimore Cooper, Salgari, Kipling, Joseph Conrad, R. L. Stevenson, Edgar Rice Burroughs, etc.).*
3. *El éxito de los géneros cinematográficos de acción y aventuras tales como el serial (cine de episodios) y el western".*⁽⁷⁾

El surgimiento de la historieta "de aventuras no dependía del ingenio comercial de avispados empresarios, sino de unas condiciones previas: la formación de un tipo de lector y la diferenciación de reglas específicas de cada género",⁽⁸⁾ así mismo, "el carácter insólito de tales aventuras, protagonizadas por personajes agraciados, fuertes y sagaces, además de invencibles, actuó como estimulante evasión compensatoria de la rutina y las frustraciones cotidianas padecidas por el público lector y aseguró su popularidad".⁽⁹⁾

Es así como en 1929 aparecen series fundadoras de este género: La primera historieta que abarca esta temática de aventuras es Tarzan [9] (propiedad del United Feature

Syndicate, 1929) de Harold Foster, estableciendo las bases para la elaboración de la historieta moderna, basada en la saga literaria de Edgar Rice Burroughs; así llega en el mismo año **Buck Rogers** (perteneciente al National Newspaper Syndicate) del guionista Phillip Nowlan, basados en su novela Armagedon 2419 A. D. dibujada por Dick Calkins; **Dick Tracy** (del Chicago Tribune, 1931) de Chester Gould, correspondiente al género policiaco y del King Feature Syndicate **El Príncipe Valiente**, **Flash Gordon** y **El Agente X-9 (Agent X-9)**.



Hasta entonces, la historieta se había identificado con humor; a partir de las series de Calkins y Foster, dibujadas con estilos minuciosamente realistas, un nuevo camino se abre para la historieta.

La representación verista inaugurada por Foster y Calkins no cancela la veta caricaturesca –que producirán excelentes obras a todo lo largo del siglo XX-, antes bien, amplía las fronteras gráficas y el universo temático de la historieta. Hasta el 7 de enero de 1929, la historieta había sido principalmente de humor crítico y sátira de costumbres; sus tramas surcaban los ámbitos de la vida cotidiana: el hogar, la oficina, la escuela, y sus personajes eran caricaturas de gente ordinaria o fauna antropomorfa dotada con vicios y virtudes propios de la

⁽⁷⁾ Gubern, Román. *La mirada opulenta*. Op. cit., pág. 229.

⁽⁸⁾ Gubern, Román. *El lenguaje de los comics*. Ed. Península, Barcelona, 1972, pág. 40.

⁽⁹⁾ Gubern, Román. *Literatura de la imagen*. Ed. Salvat, Barcelona, 1980, págs. 21-22.

condición humana. El realismo gráfico, en cambio, nace escapista. Obsesionado por la fantasía y la aventura, elige como personajes a héroes justicieros de rabioso individualismo. Su territorio son las fronteras: reinos exóticos libremente inspirados en el Tercer Mundo (**Tarzan, Jim de la Selva – Jungle Jim-, Terry y los Piratas –Terry and the Pirates-, El Fantasma –Phantom-**), imaginativas versiones de la Europa Medieval (**El Príncipe Valiente**), espacios siderales donde la sofisticación tecnológica se combina con la magia y las actitudes caballerescas (**Buck Rogers, Brick Bradford, Flash Gordon**), el bajo mundo del hampa (**Dick Tracy, El Agente X-9 –Agent X-9-, Spirit**), el lejano oeste (**El Llanero Solitario –The Lone Ranger-, Red Ryder**), el dinámico universo deportivo (**Joe Palloka**), y grandes urbes arquetípicas, rigurosamente vigiladas por todopoderosos adalides de la justicia (**Metrópolis de Superman y Ciudad Gótica de Batman**).

Mediante el saqueo del acervo argumental de la literatura popular de todos los países y todos los tiempos, la historieta realista norteamericana de los años treinta explora lo que Román Gubern ha llamado *“la reserva onírica del mundo”*. Pero en un principio el ámbito de los sueños heroicos es plasmado con pinceles académicos. Tres grandes dibujantes deslumbran a los lectores dominicales de historieta: Harold Foster –**Tarzan-derrocha** virtuosismo en su serie más duradera y reconocida: **El Príncipe Valiente**, iniciada en 1936; Burne Hogarth releva a Foster en el dibujo del *“rey de la selva”* y sus preciosismos anatómicos y dinámica composición hacen pensar a los críticos que la historieta se acerca peligrosamente a la categoría de arte, y Alex Raymond quien realiza tres series: **Jim de la Selva (Jungle Jim)**, **El Agente X-9 (Agent X-9)** –con guiones de Dashiell Hammet- y la definitiva **Flash Gordon**.

En octubre de 1934 Milton Caniff comienza a publicar **Terry y los Piratas (Terry and the Pirates)**, serie tan espléndida que se ocupa de los avatares del héroe que le da nombre y del aventurero **Pat Ryan**, en una China no muy auténtica pero pintoresca. Menos decorativo que Foster, Hogarth o Raymond, y quizá por ello más eficaz, Caniff combina

la excelencia gráfica con la intensidad narrativa. Para bien de la historieta su estilo deviene modelo y tiene cientos de seguidores.

A estos espléndidos dibujantes, fundadores del realismo fantástico, se suma el argumentista Lee Falk, quien en 1934 crea **El Mago Mandrake**, dibujado por Phillip Davis, y dos años después, **El fantasma (Phantom)**, ilustrada por Ray Moore. Este último personaje inicia una larga dinastía de héroes enmascarados que enfundan su musculatura.

Durante este periodo se advierte que las historietas adoptan la estructura novelesca –cercana a la novela de aventuras en episodios- que por su complejidad tenían que estructurarse en entregas sucesivas, al modo del serial, para reforzar la asiduidad del lector.

Ya son reconocibles en esta época los primeros géneros en los que se desarrollará la historieta en los siguientes años:

1. Historieta cómica: **Blondie (Lorenzo y Pepita)**, de Chic Young; **Li'l Abner (Mamá Cachimba)** de Al Capp.
2. Historieta de aventuras:
 - a) Del Oeste: **El Llanero Solitario (The Lone Ranger)**.
 - b) Policiaca: **Dick Tracy** de Chester Gould y **El Agente X-9 (Agent X-9)** de Raymond.
 - c) Futurista: **Buck Rogers** de Dick Calkins y **Flash Gordon** de Alex Raymond.
 - d) Legendarias: **El Príncipe Valiente** de Hal Foster.
 - e) De la Selva: **Tarzan**, dibujado por Foster y Hogarth, y **Jim de la Selva (Jungle Jim)** de Raymond.

Muchos intelectuales incursionaron en esta narrativa dibujada, considerada un subproducto cultural para las clases bajas. Así en la década de los cincuenta se registra el renacimiento de la historieta humorística de estilo caricaturesco en los Estados Unidos, que abre paso a la crítica política y

social, mediante situaciones chuscas y provocado al parecer por las siguientes causas:

- La fatiga del público y de los dibujantes ante las hazañas épicas tras su explotación intensiva durante los años de guerra.
- El empobrecimiento estético del dibujo debido al gran aumento del número de series en la anteguerra.
- El clima censor y la modificación retrógrada proveniente de una ideología conservadora.
- La competencia de la imagen electrónica de la televisión.

Esta revalorización por la caricatura toma caminos distintos a los del simple y llano entretenimiento. Los autores encontrarán en el grafismo humorístico un vehículo idóneo para cuestionar la realidad que vivían. Este brillante renacimiento y estilo se halla en obras como *Pogo* (1948) [10] de Walt Kelly, historieta que a través de fábulas animales desarrolla su argumento y *Carlitos (Peanuts)* (1950) [11] de Charles M. Schulz, quien revoluciona el concepto de tiras infantiles, donde el personaje principal, *Charlie Brown*, presenta la angustia y la neurosis del mundo adulto; su perro mascota *Snoopy*, es el ojo crítico de la conducta humana. Ambas tiras se salen de lo normalmente conocido en historieta en cuanto a lenguaje, situaciones y dibujo. Por su muy personal visión de la realidad y los valores de la sociedad norteamericana, estos autores serán los precursores de un nuevo tipo de tira cómica: la de contenido social.

[10]



La serie *Pogo* constituye el primer signo de rebeldía ante el sistema de gobierno de los Estados Unidos. Los personajes - animales humanizados- se dedican a criticar con ironía terrible a la política de gobierno norteamericano, lo que le valió a su autor la casi desaparición de la historieta en los periódicos y su refugio en los libros.

La tira de *Carlitos (Peanuts)* es aparentemente una historieta infantil, sin embargo, la infancia rosada, con su famosa inocencia, ha cedido el paso a la infancia según *Schulz*: angustiada, enajenada, más crítica, más culta y sin embargo, aún jugando como niños que son *Carlitos (Peanuts)* iniciará un tipo de historieta que aborda toda clase de problemas, incluso aquellos que con anterioridad se pensaban "*poco atractivos*" para el público habitual de historieta cómica. Tras el aparente humor, la enorme simplicidad de líneas y el dibujo mismo de los personajes, se esconden los problemas y neurosis del ciudadano moderno de la civilización industrial.

[11]



En México, la historieta de dibujo realista se desarrolla de forma distinta. En el lapso que va de fines de los treinta a los cincuenta, la gráfica monera mexicana, pasa del monopolio de la caricatura al predominio de la fotografía. Del dibujo lineal y esquemático, deriva primero a un medio tono que trata de competir con el nitrato de plata, para finalmente, incursionar en el montaje fotográfico. En su tránsito de la aventura fantástica al melodrama urbano, la historieta mexicana, que aspira a que la vida de cuadritos sea tan intensa como la vida misma, necesita cada vez más verismo; en unos cuantos años este estilo gráfico domina a la historieta mexicana. Pese a que los autores más valiosos y algunas de las obras más perdurables de la época

están en la línea del humor y la caricatura, la historieta más popular, la que goza de mayor arraigo y alcanza pasmosos tirajes, es la de dibujo realista.

A mediados de los cincuenta, el rumbo cambia de la acción al drama amoroso y se exploran todos los espacios, tiempos y clases disponibles. A partir de entonces, los temas de historieta "litorosa" tienden a ubicarse en el arrabal. La afición por el pobrismo y el gusto por la truculencia de arrabal son la base de las historietas: que se pretenden tan reales como la vida misma. Surge en esta época la popular serie **Almas de Niño**, escrita por la famosa Yolanda Vargas Dulché, que dará a conocer a otro personaje famoso por su arraigo popular: **Memín Pingüín** [12] nombre inspirado en Guillermo de la Parra, esposo de la señora Dulché.



Yolanda Vargas Dulché mantiene a lo largo de toda su obra la mirada ingenua de su infancia clasemediera, y en **Memín**, como en sus obras anteriores, la pobreza es vista como exaltante aventura sentimental. Según la argumentista, el alma popular es depositaria de los más nobles sentimientos y tiene reservado el paraíso. Lo curioso es que esta optimista visión de la miseria no sólo fascina a las cándidos niños de clase media, sino también sobre todo, a la clase popular consumidora de **Pepines**. Las historietas de Vargas Dulché satisfacen a los lectores populares porque son espejos distorsionados pero complacientes, ya que la subjetividad del niño acomodado embona a la perfección con las necesidades mistificadoras de sus modestos lectores, de acuerdo a Juan Manuel

Aurrecochea, investigador del fenómeno historietístico en nuestro país.

Aunque **Almas de Niño** es una serie de guionista, parte de su éxito se debe a sus excepcionales dibujantes. Alberto Cabrera, ilustrador de la primera época, introduce el contrapunto entre el trazo francamente caricaturesco de la pareja protagonista formada por **Memín** y **Eufrosina**, y el tratamiento naturalista del resto de los personajes y de los escenarios. Cabrera le imprime a ésta fórmula su propia personalidad, dándole dramatismo a los elementos realistas a través de encuadres y composiciones expresionistas. Llama la atención el minucioso y documentado trabajo de los fondos y el esfuerzo dedicado a la caracterización de personajes incidentales.

En la reaparición de la serie durante los sesenta, el trazo corre por cuenta de Sixto Valencia, quien retoma las soluciones gráficas de Cabrera pero desarrollándolas con estilo propio. Valencia es un dibujante excepcionalmente dotado para el humor, la caricatura y maestro en la distorsión cinética que requieren los gags historietados. En su versión, **Memín Pingüín** pierde parte de la atmósfera expresionista y a veces sórdida de la primera época, pero gana dinamismo y comicidad.

En 1952 surge otra variante dentro de los géneros que ya existían en el mercado: el humorismo satírico, introducido por la naciente revista **Mad**. Combinando buena voluntad y entusiasmo por el nihilismo y lo irreverente, satirizando los temas con dibujos fuertemente influidos por trabajos de artistas como Will Eisner. **Mad** fue único en su época por hacer uso de la historieta en forma altamente crítica y humorística. Desafortunadamente, al igual que *Kelly*, los creadores de la revista fueron perseguidos y presionados por el sistema hasta 1955, fecha en que tuvieron que vender su proyecto a editores más conservadores, que la convirtieron desde entonces, en una mala copia del original.

Después de la creación de una historieta protestante de la realidad social y política, vienen a su relevo las historietas de horror, género que alcanzó el éxito en 1953 con **Mad Comics**,

especializada en temas de horror y humor delirante, convirtiéndose en 1956 en **Mad Magazine** (editada por Entertainment Comics), revista conocida mundialmente por su humor agresivo y deformado en el cual se desarrollan parodias satíricas de películas famosas y de moda.

Finalmente, en esta época se registra el nacimiento de la serie **Astérix**, uno de las mejores historietas no americanas, creado por el guionista René *Goscinnny* y el dibujante Albert *Uderzo*, en 1959, que en poco tiempo se convierte en la historieta más popular de Europa. Son varias las razones que dan testimonio de éste éxito: el dibujo barroco magistralmente gracioso, con una riqueza, una visión plástica y cómica insuperables, le dan a **Astérix** la calidad necesaria al grado que pocas veces en la historia de la historieta se pueden encontrar un equilibrio entre texto e ilustración, como en este caso. Los guiones de la serie, están elaborados con una rara erudición histórica, una sutil ironía, una gran fluidez y un equilibrio perfecto con el dibujo.

No puede ser olvidado su contenido: **Astérix** sólo puede entenderse si se le mira como un constante reforzador de la cultura francesa. Toda la trama va dirigida a recrear, gracias a la excusa de la invasión romana, la capacidad de adaptación del pueblo francés a todo tipo de accidentes históricos, sin que ello pierda su identidad cultural. **Astérix** es un buen ejemplo de historieta como vehículo de resistencia cultural, mediante el cual sus autores buscan fomentar un fuerte sentido de cohesión y de identificación cultural en su país.

A principio de los años 60 el Marvel Comic Syndicate, con Stan *Lee* y Jack *Kirby*, da un nuevo estilo a los superhéroes dotándolos de vida personal; humanizando sus sentimientos. Este fenómeno empieza con los **Cuatro fantásticos (Fantastic Four)** (1961), continuando con **Hulk** y **Thor**. En 1962 llega al panorama el **Hombre Araña (Spiderman)** de Stan *Lee* Y Steve *Ditko*, se reúnen de nuevo Stan *Lee* y Jack *Kirby* y crean los **Hombres-X (X-Men)** [13].

[13]



Los personajes creados por *Lee* y sus colaboradores son regularmente héroes súper dotados que hacen el bien y actúan con justicia, pero su mente y vida como personas está llena de problemas que sus poderes y dones no pueden resolver, rebelándose contra su naturaleza ya que les impide llevar una vida ordinaria. **Peter Parker**, alias el **Hombre Araña (Spiderman)**, aparece como un héroe adolescente que, huérfano desde pequeño, vivió al cuidado de sus ancianos tíos y sufrió el desprecio de chicos de su misma edad. Se podía considerar un joven normal, con defectos, sentimientos y emociones. La obtención de sus poderes ocurre de forma accidental y lejos de beneficiarle, aumenta sus problemas que a la fecha no ha podido resolver. La trágica historia de este héroe esta plagada de tristes eventos: la muerte de seres queridos debido a sus poderes y un matrimonio que le acarrea más problemas.

Los héroes se multiplican, surgiendo un sinfín de personajes con poderes extraordinarios. Pero en 1968, las historietas atacan nuevamente el sistema político estadounidense, surgiendo un nuevo género con carácter

underground (subterráneo) creado por Robert Crumb, historietas transmisoras de la "contracultura juvenil" con carácter de protesta, distribuyéndose originalmente de manera clandestina en campus universitarios y centros intelectuales, manifestándose contra el tradicionalismo y la moral existente, dando paso a una serie de publicaciones que no buscan lucro ni fama, sino la manifestación de la libertad, empleando para ello recursos extravagantes, indecentes y a veces, un erotismo excesivo, graficándolos con dibujos extremadamente agresivos.

A fines de esa década, guionistas y dibujantes buscan una nueva forma en la historieta, logrando conjugar personajes caricaturescos o realistas con argumentos educativos, dando pie a la historieta didáctica salpicada a su vez de matices intelectuales.

En América Latina se incursionó en esta nueva faceta: en México nace, de la mente de Eduardo *del Río* (Rius) **Los Supermachos y los Agachados**, en Cuba también se realizaron historietas con estos argumentos, resaltando los valores ideológicos de esa nación.

Muchas de las agencias originales no lograron sobrevivir a los constantes cambios y exigencias de la industria. Aprovechando esa situación Detective Comics y Marvel Comics han perdurado hasta la actualidad, convirtiéndose en dos de las más poderosas agencias en la industria del comic-book junto con Image Comics y Dark Horse Comics. Otras agencias que funcionan en nuestros días y es necesario mencionar por su importancia son: Valiant, Topps Comics, Chaos, Bongo Comics, Harris Comics, Viz Comics y Walt Disney Company.

Es un hecho que la historieta evolucionará de acuerdo a las necesidades, apoyándose en los avances tecnológicos, en los sistemas de reproducción gráfica y sobre todo en las exigencias del lector ya que, su realización se efectúa de manera cambiante, basándose en importantes y decisivos estudios de mercadeo (marketing) y valores comerciales a los cuales suele subordinarse su elaboración.

Es innegable que la representación gráfica es la parte medular de la historieta, ya que a través del dibujo se crea una

imagen del argumento escrito. En las revistas de historietas el dibujo es un elemento que ocupa mayor espacio que el diálogo y el texto ya que muchas veces las imágenes hablan por sí mismas. La historieta tiene un aspecto gráfico que varía según el tema que aborde, al requerir cada género tratamiento artístico determinado.

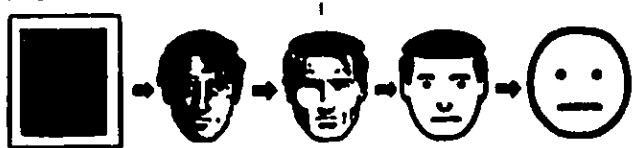
El dibujo de historieta por sus grandes posibilidades, así como por su técnica, es una especialidad gráfica muy interesante; ya que incorpora casi todas las técnicas de expresión pictórica (acuarela, óleo, guache, acrílicos, aerógrafo, collage, así como el uso de la computadora), llegando así a una libertad absoluta de estilos; pero, hay que tomar en cuenta que no todas las técnicas corresponden a los estilos.

El dibujo como cualquier otra técnica de producción de imágenes, se ve obligado a hacer una selección de las características del objeto que se quiere representar. Dibujar es pues, elegir entre las características útiles aquellas a resaltar para representar el objeto.

En las historietas, el problema del dibujo no es crear imágenes semejantes, sino imágenes eficaces, en otras palabras, imágenes que subrayen los aspectos justos de los objetos en el momento preciso. Y puesto que nuestros objetos son a menudo los personajes del relato a desarrollar, el problema de dibujar, será precisamente subrayar los aspectos justos de sus figuras. Precisamente por este hecho, la figura humana, la estilización de formas, la codificación de gestos y posturas expresivas constituyen parte del vocabulario no-verbal de la historieta.

El dibujo empleado en la realización de historietas puede variar sus **niveles de iconicidad** y se observan variaciones entre autores, quienes pasan desde el **estilo de representación naturalista** al **estilo predominantemente caricaturesco** [14], esto obedece al interés particular de cada autor por subrayar, de la manera que considere más eficaz, diversos aspectos de un mismo objeto o sujeto representado, incrementando o moderando el efecto emotivo de la narración.

[14]



La idea de que una línea, una mancha o la asociación entre colores y formas puedan evocar una respuesta emocional en el receptor es la base para comprender el potencial expresivo yacente en las imágenes que integran la estructura de la historieta.

El poder del punto y la línea como instrumentos eficaces de expresión radica en su capacidad de despertar, de forma inmediata, nuestros mecanismos de percepción en la organización e interpretación de la información visual.

Es por este aspecto que el modo en que es modulada la línea de contorno –gruesa o fina, curva o quebrada– adquiere gran relevancia en el momento en que se desea provocar una respuesta emotiva o estética en el lector. Lo mismo se puede decir por lo que se refiere a la configuración. La ausencia o presencia del relleno, el uso del negro y de la trama y no de sombreados, la densidad o dilatación de los rellenos, son todos aspectos que el lector observa fácilmente y le ofrecen indicaciones sobre el efecto emotivo y narrativo general, en la imagen única de cada viñeta de historieta.

Por su importancia en el efecto emotivo que producen en el lector, me ocupo a continuación de algunos aspectos del dibujo de historietas relacionados con la línea y su capacidad gráfica expresiva: la modulación de la línea y la relación contorno-relleno.

A. La línea.

La psicología de la percepción nos lleva a distinguir las diferentes funciones de la línea en el dibujo:

➤ La línea puede representar ella misma el cuerpo del objeto; como en el caso de una línea que represente una cuerda, o el brazo de una persona en un dibujo esquemático.

➤ La línea puede representar ella misma el contorno de un objeto; pensemos en un círculo que represente una pelota, o en la línea del perfil de un rostro.

➤ La línea puede ser usada para crear un relleno, una trama que dé una idea de la intensidad luminosa de la superficie.

Desde el punto de vista de su espesor, la línea del dibujo ilustrativo de historieta puede ser pura o modulada. La línea pura es aquella que se obtiene con instrumentos como el estilógrafo o ciertos plumones o rotuladores: es una línea de espesor uniforme. La línea modulada es, por el contrario, engrosada o adelgazada en algunos tramos. La utilización de estas distintas líneas está relacionada con el efecto que se desea obtener en la historieta.

Lo que hace la línea pura es dibujar las figuras. La línea pura es una línea-contorno adecuada: nos permite distinguir la figura del fondo. También la línea modulada nos permite lo mismo, pero agrega algo más: el espesor tridimensional. En este caso su utilización no nos dice solamente dónde acaban las figuras y comienza el fondo, sino que nos informa en muchos casos sobre distancias, espesores e iluminación.

En relación a lo anterior, Daniele Barbieri, subraya lo siguiente: *“la línea modulada es mucho más informativa que la línea pura, y más informativa no sólo significa que nos proporcione más datos. Las informaciones que proporciona una imagen, son en efecto, vividas a nivel de emociones e implicación”*.⁽¹⁰⁾

En otras palabras, la efectividad de la línea modulada radica en que nos aproxima a la situación que se cuenta con más intensidad gracias a su mayor grado de expresividad, consideración importante, dado que, las historietas no son un diálogo estático entre dos personajes, son un instrumento efectivo para provocar emociones y experiencias a través de lo narrado y cómo es narrado siendo la línea en este sentido un

⁽¹⁰⁾ Daniele, Barbieri. **Los lenguajes del comic**. Ed. Paidós, Barcelona, 1993, pág. 32.

poderoso elemento que auxilia al dibujante en la creación de un ambiente o un estado de ánimo.

La línea pura por el contrario, por su uniformidad tiende a ser más estática que la modulada, rigidez aparente que comporta un efecto de alejamiento emotivo en el lector, propio de los relatos que privilegian la reflexión sobre la acción. Los autores que emplean este tipo de líneas no siempre desean que sus imágenes sean demasiado informativas o implicadoras, por lo que buscan un efecto de distanciamiento del relieve de la imagen, para poner en evidencia otros elementos como el diálogo o la construcción narrativa.

Es frecuente observar este tipo de líneas en las historias que poseen un fuerte sentido de reflexividad o pasividad, en los relatos psicológicos de situación más que de aventura.

La línea modulada es frecuentemente más utilizada en las historias de acción o en obras de humor, por su mayor dinamicidad. Sin embargo, existen excepciones, y a menudo los casos aquí presentados pueden invertirse, dependiendo de los autores. Cada creador tiene un modo particular de representar lo que cuenta, subrayando algunas cosas y alejándose de otras, todo depende del tipo de efecto que pretenda provocar.

B. El plano.

El trazo de la tinta sobre papel, no sirve solamente para dibujar líneas de contorno, más o menos moduladas; el dibujo en tinta china posee otro elemento expresivo muy poderoso: el plano.

Éste es un auxiliar que nos puede dar una idea de la iluminación y de la composición material de las superficies.

El plano, equivalente al relleno es expresivo: una vez que hemos reconocido los objetos, es decir, una vez que sabemos qué son, nos dice cómo son. Nos dice si son lustrosos o bastos, luminosos u oscuros, si están cerca o lejos. Los rellenos pertenecen a dos grandes categorías: sombreados, realizados a través del más o menos denso entrecruzamiento de trazos, generalmente a plumilla, y tramados, superficies punteadas o regularmente rayadas, más o menos densas, realizadas a veces a mano, pero más a menudo directamente en imprenta o

con pantallas transferibles. La mancha negra, compacta, puede ser considerada el caso límite del relleno. El relleno nos permite crear zonas oscuras que hagan resaltar las claras o viceversa.

El contraste se convierte en un elemento crucial que permite acentuar una situación específica o un personaje en especial, con la finalidad de proporcionar tensión a una escena o añadir un cierto dramatismo.

Sólo en la práctica podemos observar la riqueza gráfica y expresiva que alcanza la historieta en el análisis de diferentes autores:

En *Dick Tracy* por ejemplo, *Chester Gould* utiliza líneas gruesas, ángulos obtusos y grandes masas de negros para sugerir el ambiente de un implacable y mortífero mundo adulto, mientras las curvas gentiles y líneas abiertas del *Rico McPato* de *Carl Barks*, transmiten una sensación de juventud, capricho e inocencia.

En el mundo de *Robert Crumb*, las curvas que asociábamos con inocencia son traicionadas por la pluma neurótica de la edad adulta del hombre moderno. A mediados de los 60, cuando el lector promedio de las historietas de la empresa *Marvel* era pre-adolescente, los dibujantes más populares usaron líneas dinámicas, pero amables, como las empleadas por *Jack Kirby* y *Joe Sinnott*.

Cuando el lector base de *Marvel* entró a las ansiedades de la adolescencia, las líneas hostiles y dentadas de *Rob Liefeld* hicieron acto de presencia. En el trabajo de *José Muñoz*, las densas manchas de tinta se combinan con líneas agrias de trazo nervioso, para evocar un mundo de depravación y de mórbida decadencia. En *Prisoner on the Hell Planet*, de *Art Spiegelman*, las líneas deliberadamente expresionistas representan una historia de horror de grandes implicaciones emotivas, y en los trabajos de *Will Eisner*, se nota un amplio rango de estilos de línea que captura una gran variedad de estados de ánimo y emociones.

En lo relativo al color, algunas historietas de los últimos años, se acercan a los terrenos del arte contemporáneo, merced a la recuperación de formas figurativas de la pintura

moderna. En estos casos, su función es diferente, pues a diferencia de la pintura, donde lo expresivo se considera intrínsecamente autónomo, en la historieta su efecto está ligado al relato. La imagen es funcional a la historia, tanto como la historia es funcional a la imagen.

No está por demás recordar que dado que la percepción del color es el elemento más emotivo del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual. El color no sólo tiene un significado universalmente compartido a través de la experiencia, sino que también tiene un valor independiente a través de los significados que se le asocian simbólicamente.

En la historieta, el empleo del color puede revestir una función claramente expresiva, como lo han demostrado algunos autores. La utilización de una paleta subjetiva de colores tiene como finalidad representar no objetos y personas, sino estados de ánimo, provocando una respuesta emotiva inmediata en el receptor.

Como ejemplos altamente ilustrativos se encuentran las obras de Lorenzo Mattotti, dibujante italiano, y Dave McKean, creativo de origen inglés.

El mensaje y el modo de expresarlo dependen considerablemente de la comprensión y la capacidad de usar técnicas visuales acordes a la eficacia con que se desea transmitir el mensaje.

Según José Antonino, son tres las directrices de deformación que se pueden distinguir en el dibujo de humor; sobre esta base, menciona tres estilos:

● **"Estilo naturalista [15]:** son aquellos cuya línea siempre mantiene claros contactos con el dibujo realista. La deformación de los sujetos es pequeña y ponderada, guardando éstos, siempre proporciones estructurales casi normales".

[15]



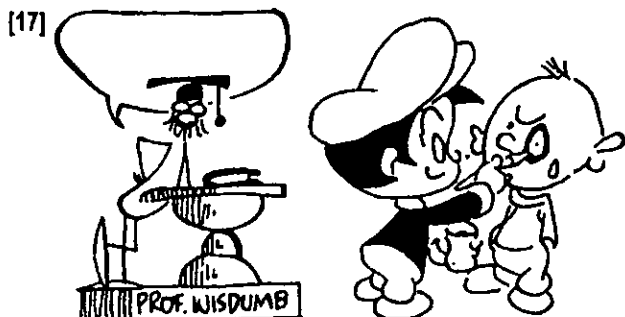
● **"Estilo psicológico [16]:** la deformación llega a su mayor alejamiento de los cánones realistas. Las proporciones y los detalles de sujetos y escenarios cobran caracteres incongruentes; absurdos, en ocasiones. Todo se ordena en este tipo de trabajos a la consecución de un determinado impacto de carácter intelectual o psicológico, abstracto. Se trata del humor (...) por medio del cual se desarrollan las ideas concretas (políticas, sociales, filosóficas) del autor a través de su obra (...)"

[16]



● **"Estilo decorativo [17]:** primordialmente, se busca una deformación que responde a unos fines puramente estéticos. Todo está subordinado a producir determinados efectos plásticos, sin otros objetivos que los de fijar fácilmente la atención del espectador hacia unos motivos

determinados, o simplemente dispersarla en unos tipos y ambientes gráficos”⁽¹¹⁾



El dibujo humorístico suele ser también sencillo, aunque también existen formas detalladas (y hasta sobrecargadas); la variedad de estilo es enorme.

Una clasificación específica de los diferentes estilos difícilmente podría estar actualizada y completa, si se considera que, realmente, cada autor tiene el suyo; además las recientes generaciones de dibujantes experimentan nuevos caminos.

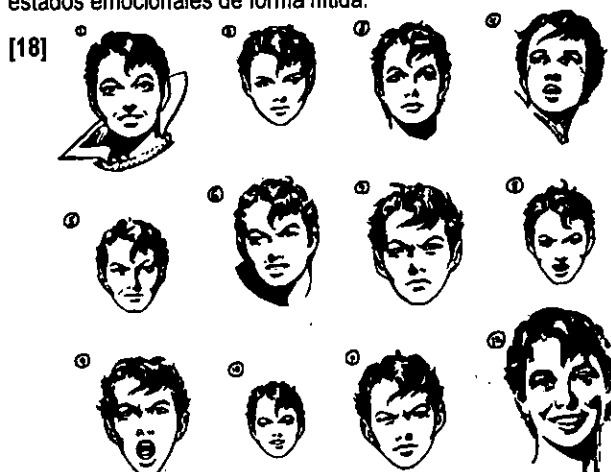
Las primeras historietas fueron publicadas en los grandes diarios, impresos en blanco y negro, de tal modo que las tiras cómicas tuvieron que adaptarse al patrón establecido. Después, con la incorporación del color a la historieta, se logra resaltar el contenido de su narración, aduciendo todo tipo de detalles enriquecedores: ambientes, paisajes, entornos urbanos, movimientos, estados de ánimo, etc., pues el artista aplicará los colores al dibujar, según el efecto psicológico que quiera provocar en el lector.

Por mucho, la imagen universal con la cual la historieta trabaja es la forma del cuerpo humano. El cuerpo humano, la estilización de su figura, la codificación de sus emociones y posturas expresivas acumuladas y almacenadas en la memoria, formando un vocabulario no verbal de gesticulaciones. A diferencia de la viñeta dada en las historietas, las posturas del cuerpo humano son, “una grabación de movimientos llenos de propósitos... una descarga motriz ... que puede ser un medio de expresiones”⁽¹²⁾

Por ello el dibujante de historietas ha de ser un profundo conocedor de las posturas expresivas del cuerpo humano para plasmar situaciones extremas y variadas en las que se ven inmersos sus personajes. Los rasgos expresivos más fáciles de identificar en la postura humana son:

Manos: dentro de la historieta adquieren un importante papel ya que son elementos de primer orden y reflejan, en la mayoría de los casos, la concreción real de las acciones y actitudes de los personajes que se dibujan.

Rostro [18]: es el centro de atención del trabajo de dibujo de la figura humana; es sin duda el elemento más expresivo. El dominio de su dibujo ha de ser tal que queden reflejados los estados emocionales de forma nítida.



Amor, miedo, violencia, sorpresa o pena son plasmados por el artista con realismo; inclusive en ocasiones de una manera exagerada [19].



⁽¹¹⁾ Antonino, José. El dibujo de humor. Ed. CEAC, Barcelona, 1970, págs. 87-93.

⁽¹²⁾ Eisner, Will. Comics & Sequential Art. Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993, pág. 100.

Movimiento: la historieta se apoya básicamente en la acción desarrollada por los personajes. Será pues el movimiento, pieza clave a representar por el dibujante. El estudio de personajes en diferentes actitudes y con variado atuendo será decisivo para la correcta ejecución de un historia.

En definitiva, el dibujante de historietas necesita conocer en profundidad el comportamiento de la figura humana (o animal) en cualquier situación y perspectiva.

Los gestos faciales y las posturas corporales ocupan una posición de primer plano sobre el texto. La forma en que estas imágenes son empleadas, modifica y define la intención y el significado de las palabras. Ello puede evocar, por su relevancia en la experiencia del lector, matices emocionales y dar al auditorio la inflexión de voz de la persona que habla.

El dibujo de historietas exige del dibujante determinados conocimientos relacionados con la narración literaria, su síntesis, planificación, valoración por el encuadre de las escenas y el sentido de continuidad gráfica. No basta con dibujar bien a la pluma o al pincel: hay que narrar gráficamente un argumento.

La historieta (norteamericana) de la última década del siglo XX, recupera en particular formas recogidas de la pintura y la gráfica artística, convertidas en moda. En realidad, esta apropiación va más allá de la pintura: un considerable número de historietas norteamericanas recientes, en particular las de superhéroes, están llenas de referencias culturales, y no pocas veces, exigen una ardua lectura y comprensión, tanto a nivel de imagen como de historia y narración. Este cambio es propiciado por guionistas, quienes buscando crear historietas más propositivas, exigen la colaboración de artistas gráficos cuyos intereses y actitud sean igualmente ambiciosos, para lograr una propuesta de alto valor plástico y literario.

Dentro de la producción en color, toda la cultura plástica generada durante la década de los sesenta se ha volcado en obras como las realizadas por Dave McKean, entre las que destaca la variedad en la técnica gráfica. También en el terreno monocromático, el discurso sigue siendo complejo. Existen

autores como Frank Miller [20] que han encontrado en el alto contraste de blancos y negros un vehículo de expresión personal, una preferencia, no una necesidad, y ahí han volcado todo su conocimiento visual y literario.

[20]



En nuestro país, la industria se ha caracterizado por su falta de apertura y flexibilidad. Durante los años ochenta la historieta mexicana comercial decae, y en la primera mitad de los noventa agoniza. Esto es comprensible, con la hegemonía de los comerciantes imperó la división del trabajo y con ello el poder de sus "directores de arte". El proceso de trabajo se hizo impersonal: el guionista no conoce al bocetador, quien le da a un subalterno el material para que lo entinte en casa; después llega el calígrafo o rotulista a continuar el trabajo, y así sucesivamente, de esta forma no existe relación entre ellos. El dibujo debe ser directo, sin complicaciones ni rebuscamientos. En virtud de que estas compañías son de alta normatividad, detectan cualquier debilidad hacia el buen dibujo y eliminan la viñeta que no cumpla con sus parámetros; por otro lado, los argumentos son verdaderos testimonios de la ignominia, sin una construcción dramática sólida, que permita el desarrollo de personajes y situaciones interesantes por su complejidad.

Este problema ha propiciado el surgimiento, desarrollo y auge de la llamada historieta de autor, más o menos sofisticada y a veces con pretensiones intelectuales, que no desdeña los mensajes crípticos y cultiva la experimentación formal. En

México ha surgido una generación de dibujantes que rebasa la historieta convencional y que poco se reconoce en la vieja escuela mexicana: generación que emplea los monitos como medio de expresión personal, y concibe la historieta como una de las bellas artes o cuando menos, como uno de los bellos medios.

Significativas son las palabras de Edgar Clément, historietista mexicano independiente, que define su postura profesional de esta forma:

“Los de mi generación vivimos la infancia leyendo historietas, en realidad les llamábamos cuentos; pero crecimos nosotros y la industria no, la industria se estancó. Así que como dice el colega Ricardo Peláez, tratamos de hacer la historieta que nos gustaría leer y que nos muestre una realidad más que ver con nuestra vida”.

Existe en nuestro país un nutrido grupo de moneros que no publica, no ha publicado y quizá no aspira a publicar en las revistas de historietas tradicionales mexicanas. Una generación de ruptura, cuyos trabajos aparecen regularmente en diarios y suplementos dominicales, revistas de cultura, publicaciones de humor gráfico, historietas alternativas y fanzines.

Desafortunadamente, los moneros mexicanos han perdido un vehículo propio de expresión: la revista especializada en historietas. Y es que en condiciones económicas como las de nuestro país, la producción de historietas, con otra propuesta editorial y gráfica, es vista con recelo. Las series duraderas, que son las que cuentan comercialmente hablando, crean su identidad a través de la improvisación y retroalimentación por medio de sus lectores.

Nuestra producción historietística nunca ha tenido crítica especializada –salvo excepciones como la de Ernesto Priego– y para orientarse no ha contado más que con la opinión de editores, autores y público; sin el apoyo –o el lastre– de juicios calificados y profesionales; guionistas y dibujantes han tenido que encontrar su camino por ensayo y error, experimentando

series y narraciones, y retroalimentándose con el material extranjero al que han podido acceder.

Caso aparte lo constituye la revista independiente **Gallito**, que aún persiste en su intento de dar a conocer la mejor historieta de ficción, independiente, de este país y de Latinoamérica. Formada en 1992, la revista cuenta con una beca otorgada por el FONCA que permite que se produzca y circule. **Gallito** constituye un foro de expresión destinado al desarrollo y experimentación de propuestas de diferentes autores en el ámbito de la historieta. De sus páginas han surgido notables autores con calidad gráfica y narrativa: Edgar Clément, Ricardo Peláez, Ricardo Camacho, el filósofo subterráneo José Quintero y Eric Proaño. La revista cuenta con la colaboración de artistas de España, Cuba, Argentina y otros países Latinoamericanos.

Paralelamente a estos proyectos, surgen otros vehículos editoriales destinados a satisfacer una necesidad de expresión inmediata denominados Fanzines.

La palabra **fanzine** deriva de la unión de dos términos de origen anglosajón: fan (fanático) y magazine (revista o publicación periódica) y define a todos aquellos impresos de formato variable, de producción modesta –generalmente impresos con fotocopias– integrados por trabajos de aficionados que buscan un vehículo personal de expresión.

Las historietas alternativas y los fanzines forman una prolífica legión. Los hay perseverantes, como el inmortal **Gallito**, o efímeros, como **Mono de Papel** y los que florecen en la inminencia de las convenciones; hay fanzines como **Animanga**; multinacionales, como **Slam**, y localistas como **La Tía de Vladivostok**; contraculturales, como **Molotov** y **Super Barrio**, o desconsoladoramente agringados como **Ransom**, **The Beginning of the End**, que publica The Comic Group. Aunque la mayoría es de la ciudad de México, también son muchos las publicaciones de opción que se producen en el interior de la república. **Tramática Popular** de Veracruz, **La Iguana** de Guanajuato, **Xiuhcoatl** de Guadalajara; pero sin duda, es Monterrey la segunda sede del fanzine y la historieta

alternativa; al pie del Cerro de la Silla han aparecido Mantis, B-Squad [21], Siamés, Psycomix, Estigma Cerebral, Valiants, Ultrapato [22], Lugo [23], Creaturas de la Noche y Capitán Misterio, entre otras.

[21]



La aparición de estos proyectos es razonable, ya que la población ha cambiado y con ello sus gustos. El problema que enfrenta la industria es que el nuevo público es más escolarizado y suele rebasar los niveles de argumentos y dibujos.

[22]



[23]



Como se ha observado, las condiciones materiales de la historieta posibilitaron su expansión a corto plazo, aportando obras notables en dibujo y argumento. Pero conforme la historieta se desarrolla como medio de comunicación en la difusión de ciertos mensajes también lo hacen sus necesidades expresivas y narrativas. Esto se observa no sólo en el cada vez más elaborado discurso visual que desarrollan sus autores, o en la utilización o recuperación de formas cultas de la pintura, sino en el vehículo físico que asume la historieta al ser editada. Ya no son los cuadernillos atestados de imágenes los que llegan al lector, sino la obra expresiva autosuficiente, capaz de generar en el receptor una respuesta estética e intelectual variable.

1.3. ORIGEN Y DESARROLLO.

Como toda manifestación gráfica, la historieta tuvo un inicio lleno de incertidumbre, logrando con el paso del tiempo evolucionar en todos sus aspectos hacia cauces que hace veinte o diez años se desconocían o cuando menos no se habían explotado a fondo, como fruto de una organización sus objetivos se identifican originariamente con una motivación económica inicial y con una función de cobertura del ocio. Sin embargo, conforme la historieta se desarrolla, sus necesidades narrativas y expresivas se hacen más complejas y como consecuencia el discurso visual se vuelve más complicado, adaptándose progresivamente a las cambiantes circunstancias en las que se halla inmersa consiguiendo ganar un pequeño reconocimiento en la literatura o en el arte.

De igual manera, su papel en la sociedad es redefinido constantemente: de vehículo de diversión y escapismo a instrumento subversivo; de herramienta de esparcimiento a material didáctico, de producto comercial altamente rentable a vehículo expresivo autónomo; no obstante, su carácter distractivo siempre se ha impuesto y al reconciliarse con este aspecto, sus autores han producido obras maestras.

La siguiente recopilación es un breve recorrido histórico para ilustrar cómo ha evolucionado la historieta conforme crecen las necesidades de expresión de sus productores, merced a las condiciones sociales y económicas que lo permiten gracias a que los autores han descubierto en la historieta un vehículo accesible, genuino y expresivo.

La historieta recibe dos influencias muy claras desde su nacimiento: la europea, que a principios del siglo XIX ya había creado un lenguaje iconográfico original mucho antes de la aparición del primer cómic norteamericano, y la influencia estadounidense, manifiesta en los albores del siglo XX cuando las grandes cadenas periodísticas norteamericanas integran las innovaciones gráficas de la historieta europea dentro de sus publicaciones —secuencia de viñetas, personaje fijo y apoyaturas o cartuchos que provienen de las filacterias

medievales y que posteriormente evolucionarán hacia los globos de diálogos modernos—, atribuyéndose ésta, la paternidad de la historieta.

La historieta es precedida de la narrativa iconográfica, practicada en la Europa del siglo XIX donde aparecen las primeras historias ilustradas. El profesor Rudolphe Topffer ilustrador de pequeños fascículos en 1825, señala que *“los dibujos sin texto tendrían apenas un significado oscuro; y el texto sin dibujo no significaría nada. Todo el conjunto forma una especie de novela tanto más original cuanto que se parece más a una novela que a ninguna otra cosa”*.⁽¹³⁾ La primera historia ilustrada de Topffer fue *M.Vieux-Bois*, publicada en 1827 con un éxito que condujo a otros ilustradores a repetir la fórmula, como el alemán Willheim Busch, que dibujó a *Max und Moritz* (1865).

Podemos encontrar antecedentes de la historieta en las historias contadas a través de viñetas y didascalias, cuya técnica, inspirada en los aleluyas españolas, aparece desde 1874 en diversas publicaciones satíricas de orientación liberal.

En la gráfica de finales del siglo XIX de intención satírica ya se encuentran presentes muchos de los elementos constitutivos de la historieta: secuencia de viñetas generalmente con un texto al pie de cada una de ellas, utilización de personajes fijos, etc., pero falta lo principal: la intención de contar una historia, ya que generalmente se trabaja sobre una situación estática, un instante congelado que se elige para un comentario crítico con fines puramente analíticos alejados de la narración.

Esta gráfica satírica en México encuentra como vehículo de difusión los periódicos de tradición liberal como el popular *Ahuizote* hasta 1896, fecha en que el diario *El Imparcial*, editado por Rafael Reyes Spindola y patrocinado por el entonces presidente Porfirio Díaz, desplaza a la prensa de oposición, frenando de manera importante, la tradición caricaturística que comenzaba a adquirir altos vuelos. Y es que

⁽¹³⁾ García Cordoba, Clemente. *Los Comics. Dibujar con la imagen y la palabra*. Ed. Humanitas, Barcelona, 1983, pág. 17.

el diario de *Spindola* posee tirajes elevados e importantes recursos económicos que le permiten una mayor difusión popular, mientras que la oposición produce periódicos chicos de poco tiraje, muchos de ellos clandestinos o semiclandestinos, cuya fuente de sostenimiento es la venta de publicación y no la publicidad, como en el caso de *El Imparcial*.

Con la desaparición de las publicaciones de oposición muchos cartonistas se enfrentan al desempleo, pero pronto descubren la posibilidad de subsistir dentro del terreno de la ilustración comercial destinada a la publicidad periodística, que a fines del siglo XIX escapa de las últimas páginas de los grandes semanarios para extenderse a lo largo de toda la publicación. El discurso gráfico se desvía entonces de una intencionalidad crítica y social a una finalidad práctica y comercial.

Los cartoons "*dibujo cómico situado en un medio impreso, concentrado en un solo pictograma su contenido, sea caricaturesco, satírico o chistoso*"⁽¹⁴⁾ de la prensa europea que combinaba la crítica sociopolítica con el humor de clase popular, cumplieron una función importante en los Estados Unidos para el nacimiento de la historieta.

Así, tres revistas norteamericanas influenciadas por los cartoons dan cabida al desarrollo del dibujo, que iba desde la caricatura hasta la estilización grotesca de los personajes, estas son: *Puck* (1877) de carácter político, *Judge* (1881) de humor populachero y *Life* (1883) de alta calidad artística. De tal forma, los cartoons comenzaron a ser exigidos por los diarios bajo diversas categorías: deportivo, político y chiste bautizado como gag-panel o viñeta con gag, este último más relacionado con la historieta. Las primeras tiras cómicas tenían una influencia muy evidente de los cartoons, pues muchos de los dibujantes habían sido pioneros en la publicación de éstos en las revistas.

En Estados Unidos la historieta obtiene una identidad e independencia estética, distinguiéndose de sus antecedentes históricos, "*ya que entendemos que uno de los caracteres*

específicos de las historietas reside en su naturaleza de medio de expresión de difusión masiva que nace y se difunde gracias al periodismo".⁽¹⁵⁾

Siendo los diarios el único medio que difunde a la historieta, conlleva a que los dibujantes tengan que adaptarse a las bases técnicas relacionadas con el tamaño de la página y la compaginación del rotativo, debido a estas exigencias nacen las **tiras cómicas**.

La incorporación de las tiras cómicas en los periódicos constituyó un éxito singular, pues conforme sus características y periodicidad se estabilizaban, consolidaban un público y una fidelidad lectora hacia un material fijo esperado con interés por los compradores del diario. Esta generosa aceptación por parte del público tiene la siguiente explicación: a principios de 1900, cerca de la mitad de la población de Nueva York era semianalfabeta en relación con la lengua inglesa, como resultado de las constantes migraciones europeas hacia América; de ahí que la población "*constituía, por consiguiente, una masa social que no leía libros, ni iba al teatro, pero que podía ser fácilmente atraída por la comunicación a través de la imagen*".⁽¹⁶⁾

En el transcurso del siglo XIX los diarios norteamericanos trataban de ganar lectores mediante estímulos psicológicos capaces de atraer al público, como consecuencia de esto surgió, a fines de siglo una notoria rivalidad entre los periódicos *New York World* de Joseph Pulitzer y el *New York Journal* de William Randolph Hearst, momento en el cual el World publica un suplemento a colores del material producido por sus dibujantes, destacándose el trabajo de **Richard Felton Outcault**, creador de una viñeta donde se describen las aventuras picarescas y los acontecimientos colectivos de un barrio popular neoyorquino, donde el personaje principal era "*un niño calvo y orejudo, de aspecto simiesco, vestido siempre con un largo camisón de dormir, que dejaba*

⁽¹⁴⁾ Coma, Javier. *Los comics un arte del siglo XX*. Ed. Guadarrama, Madrid, 1983, pág. 47.

⁽¹⁵⁾ Gubern, Román. *Literatura de la imagen*. Ed. Salvat, Barcelona, 1980, pág. 13.

⁽¹⁶⁾ Gubern, Román. *La mirada opulenta*. Op. cit., pág. 234.

solamente al descubierto su rostro, sus manos y sus pies".⁽¹⁷⁾

El 16 de febrero de 1896, el niño calvo aparece en una viñeta de tres cuartos de página, con su camión en color amarillo "el único color cuya impresión no había sido bien resuelta técnicamente con su rotativa de Hoe para cuatro colores comprada en 1893",⁽¹⁸⁾ de allí el nombre de Yellow Kid [24]. Sin embargo para su creador, cada vez era mayor la necesidad de introducir texto "para expresar los pensamientos o sentimientos de los personajes... esto condujo a Outcault a la técnica de las inscripciones en letreros, pancartas, paredes y, muy particularmente, sobre la camisa de Yellow Kid, lo que ha de considerarse como un diáfano antecedente del globo o balloon que apresará más tarde las expresiones fonéticas de los personajes"⁽¹⁹⁾, por ello, esta tira cómica es considerada como la primera historieta que contiene tres de las características principales que lo definen:

- ❖ La narración secuencial en forma de viñetas,
- ❖ La permanencia de un mismo personaje en una "serie".
- ❖ La representación del globo o bocadillo.



⁽¹⁷⁾ Ibid, pág. 20.

⁽¹⁸⁾ Gubern, Roman. El lenguaje de los comics. Ed. Península, Barcelona, 1972, pág. 21.

La introducción de esta serie no corresponde a fines políticos ni sociales sino a objetivos comerciales, pues desde un principio se le insertó en los periódicos para atraer más lectores. Desde su primera publicación, la serie creada por Outcault asimila las convenciones gráficas europeas y las convierte, sin proponérselo, en elementos que definen lo que hoy llamamos historieta.

Hearst, al ver el éxito de este personaje, contrata a Outcault para que siga dibujando Yellow Kid, pero ahora en sus diario, y Pulitzer se ve forzado a contratar un nuevo artista llamado Rudolph Dirks, quien dibuja The Katzenjammer Kids (1897); personajes y argumentos muy parecidos a los ya conocidos Max und Moritz de W. Busch. Hearst ataca nuevamente contratando a Harold H. Knerr para que copie las historias de Dirks. Todo esto condujo a un proceso legal donde Pulitzer demanda a Hearst, teniendo como resultado que Hearst obtiene la conservación del título, mientras Dirks gana el derecho a seguir dibujando la tira, pero haciéndolo bajo el título de Hans y Fritz, convirtiéndose más tarde en Los Sobrinos del Capitán.

En el año de 1900 en Estados Unidos, los habitantes urbanos superaron en número a los rurales, consecuentemente, las series publicadas en los periódicos reflejaban preferentemente personajes y problemas del mundo urbano, convirtiéndose en un material más próximo y familiar para la mayor parte del público de la gran urbe. Es importante anotar que la circulación de los recién nacidos comics norteamericanos se extiende hasta el público familiar en el momento en que el padre de familia efectuaba la compra del periódico, por lo que es evidente que en esos primeros años, los personajes protagonistas de las tiras cómicas recibieran un tratamiento preferentemente conservador.

Un ejemplo ilustrativo de este hecho es la serie Buster Brown, creada por el mismo Richard Felton Outcault en 1902, cuyo personaje principal, un atildado niño burgués, se

⁽¹⁹⁾ Ibid, pág. 21.

convertiría en el estandarte de la "ejemplaridad social" producto de una ideología francamente conservadora.

En nuestro país, el nacimiento de lo que técnicamente sería la primera historieta se produce, no como continuación de la tradición caricaturística y satírica fundada por los cartonistas que trabajaban para periódicos de la oposición, sino como consecuencia del auge de la publicidad periodística registrada a finales del siglo XIX. De esta forma, a partir de 1903 aparecen una serie de historietas publicitarias realizadas por el litógrafo Juan *Bautista Urrutia* y publicadas semanalmente en la prensa con objeto de promover el consumo de los productos de la empresa cigarrera El Buen Tono. Desde su primera aparición, las historietas de *Urrutia* adoptan un formato rectangular de 3 x 3 viñetas –tres horizontales por tres verticales-, no se emplean globos y los textos se distribuyen en apoyaturas de variada extensión.

La importancia de este autor radica no sólo en su prolífica obra –alrededor de quinientas piezas diferentes- sino en que su trabajo es reconocido por los especialistas como una historieta de autor. De acuerdo con *Aurrecochea* y *Bartra*: "*del suyo es además, una historieta de autor, pues Urrutia a la vez guionista y dibujante, crea un formato, una gráfica y un estilo absolutamente original e inconfundible y pese a sus compromisos publicitarios, proyecta generosamente su propia visión del mundo y no la de sus patrocinadores*".⁽²⁰⁾

Efectivamente, en manos de *Urrutia*, los anuncios de cigarrillos y cervezas se transforman en vehículo de una vasta crónica gráfica de costumbres populares desarrollada con humor satírico y penetrante que por añadidura no es cruel sino comprensivo. La ironía gráfica de este autor no es partidista, a pesar de que no asume una posición contraria al régimen, tampoco se pliega a las evidentes afinidades políticas de sus patrones. La serie de historietas patrocinadas por la firma comercial El Buen Tono tendrá una larga vida editorial, pues se

prolongará hasta mediados de los años veinte, constituyéndose como el primer éxito editorial de la **historieta comercial mexicana**.

En los Estados Unidos, la tendencia de los autores en la creación de sus primeros personajes era la caricatura al ciudadano medio, al hombre común; sin embargo, de forma simultánea surgieron autores con gran audacia creativa que exploraron otros temas y desarrollaron un estilo más personal adelantándose a su tiempo.

En sus primeros años de existencia, la historieta se caracteriza por el libre uso de fantasía narrativa, tanto en la elección del personaje y situación, como en su técnica. Es preciso referirnos a dos autores en concreto: *Gustave Verbeek* y *Winsor McCay*.

Gustave Verbeek era un artista que trabajó para el *New York Herald* produciendo 64 tiras cómicas, con frecuencia semanal, entre 1903 y 1905. La obra producida por este autor en este periodo fue extraordinaria, ya que desarrolló una solución gráfica interesante y diferente a lo establecido en las tiras diarias. *Verbeek* realizó historias que primero fueran leídas de modo tradicional y después giradas para releerlas; cada parte de los cuadros debía de ser significativa, y mantener una secuencia narrativa al ser rotulado el cuadro 180 grados. Cansado de las tiras cómicas, *Verbeek* abandonó eventualmente el trabajo en los periódicos y posteriormente se dedicó a la pintura.

Winsor McCay es creador de **El Pequeño Nemo en el País de los Sueños**. (*Little Nemo in Slumberland, 1904/1905*) esta serie se caracterizó gráficamente por la libertad en la elección del formato y el tamaño de sus viñetas, y argumentalmente por ser la primera que contiene un alto grado de fantasía alcanzando una expresión surrealista. **El Pequeño Nemo (Little Nemo)** presentaba las cotidianas aventuras de un niño en un universo onírico, del que sólo salía debido a las llamadas de su madre para despertarlo. Otra tira cómica de igual importancia es **Krazy Kat** (1916) de *George Harriman* por

⁽²⁰⁾ *Aurrecochea*, J. Manuel y *Bartra*, Armando. **Puros Cuentos I**. Ed. Grijalvo, México, 1988, pág. 126.

ser la primera en emplear animales como personajes y principalmente por la fórmula humorística que maneja.

Estos creativos pertenecieron a una generación de artistas cuyos hallazgos formales correspondieron a una necesidad de expresión individual alejada de las imposiciones creativas que surgirían después de la Primera Guerra Mundial, reglamentadas por las agencias de prensa.

De acuerdo con Román Gubern, se reconoce durante este periodo la existencia de la primera vanguardia de la historieta:

“Esta primera vanguardia (Gustave Verbeek, Winsor McCay, Lionel Feininger, George Harriman, Reuben Goldberg) no nació, como las vanguardias históricas en las artes tradicionales, como sublevación o rechazo en contra de una larga tradición anquilosada (tradición que las historietas no poseían), sino por la salvaje libertad del medio, no reglamentado todavía por los imperativos de las agencias de prensa, y por la inventiva libérrima de sus pioneros, espoleados por un ansia ilimitada de exploración ante un medio en el que todo estaba por crear y por descubrir”.⁽²¹⁾

La importancia de esta vanguardia radica en que demostró que la obra artística era compatible con sus soportes de difusión social masiva, sin que dicha difusión merme su vigor y audacia creativas.

Conforme la historieta norteamericana se sofisticaba como producto comercial, las necesidades empresariales aumentaban lo que condujo al planteamiento de nuevas estrategias por parte de los editores, que deciden expandir su material a otros lugares. Además, esta necesidad de llegar a un enorme grupo heterogéneo determina la imposición de ciertos géneros que permitieran un mejor control del mercado, surgiendo así en esta primera etapa la **Family strip**, tira cómica dedicada a los sucesos de la vida cotidiana de la familia; la **Kid strip**, serie cuyo protagonista es un niño, y la **Animal strip**, en

la que los protagonistas son animales, generalmente con un comportamiento humanizado.

Por 1909, en nuestro país se publican historietas orientadas hacia fines publicitarios, cuyos géneros podían catalogarse como humor blanco, de contenido erótico y crónica de costumbres. Comienzan a utilizarse sistemáticamente los globos, aparece la primera historieta de personaje fijo: **Las desventuras de Adonis**, de Rafael Lilo en 1908, y todo parece favorecer el desarrollo de la historieta nacional.

Sin embargo, el estallido de la Revolución de 1910 cambia todo. La prensa se politiza y con ella la gráfica periodística. A partir de entonces la tradición de la caricatura política es recuperada por la derecha –gracias al dominio de la prensa partidaria del gobierno de Díaz– adquiriendo una fuerte carga conservadora y contrarrevolucionaria. Al término de la Revolución, durante los años del maderismo, la caricatura política pierde su fuerza satírica y se vuelve conservadora. El periodismo posrevolucionario toma el camino emprendido por las publicaciones porfiristas, la nueva prensa se vuelve oficialista y reduce sustancialmente sus actividades a dos funciones: informar y divertir. La gráfica periodística se orienta entonces hacia un humor neutro y sin filo.

En un periodo que abarca siete años –de 1913 a 1920 aproximadamente– México publica historietas importadas, propiciando la formación de un nuevo público lector hacia este tipo de material, por lo que en la segunda década del siglo la historieta norteamericana se ha difundido sistemáticamente en nuestro país, calando profundamente en el gusto de lectores y dibujantes.

Al comienzo de los veinte, la irregularidad y el retraso con que llegaban las matrices del material importado provocó que los editores adoptaran una política de sustitución, fomentando la aparición de un producto historietístico pretendidamente nacional pero subordinado a la opción del poderoso modelo comercial de las transnacionales: es así como las historietas mexicanas tendrán globos (balloons), serán diarios y los

⁽²¹⁾ Gubern, Román. **La mirada opulenta**. Op. cit., pág. 227.

géneros disponibles serán la **Family strip**, **Animal strip**, **Kid strip** y la recién introducida, en Estados Unidos, **Girl strip**.

Este renovado interés por "los monitos" se da en un contexto diferente, el país se encontraba en un proceso de estabilización después del conflicto armado de la Revolución; la migración de la comunidad campesina al entorno urbano provocó un crecimiento notable en la capital y con ello nuevas demandas sociales y culturales. Se descubre un nuevo público consumidor con actitudes inéditas ante las posibilidades de diversión y esparcimiento, y el estado posrevolucionario forja también una nueva política cultural de corte nacionalista y popular. Así, la historieta mexicana nace y se desarrolla como un producto para vender más periódicos entre un público ávido de entretenimiento, diversión e informaciones sensacionales.

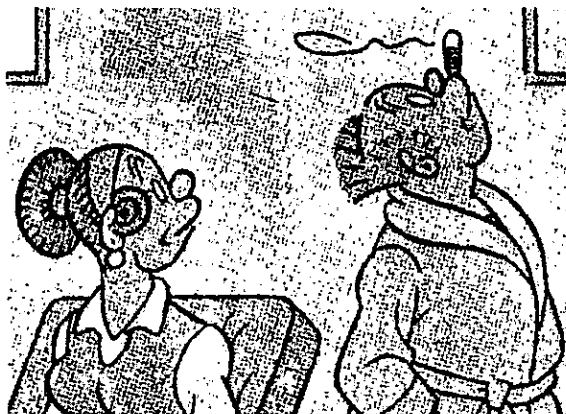
En un esfuerzo por mexicanizar el modelo estadounidense de la historieta, **El Herald de México** publica en 1921 la primera historieta nacional moderna: **Don Catarino** [25], con dibujos de Salvador *Pruneda* y guión de Hipólito *Zendejas*. El primer héroe de la historieta mexicana posrevolucionaria será un inmigrante rural recién llegado a la capital: un charrito que ha abandonado la tierra, la milpa y el burro para incorporarse a la compleja vida urbana del Distrito Federal. Esta serie toma como modelo en un principio a la estadounidense **Bringing Up Father (Educando a Papá)** [26], creada por Geo *McManus* en 1910, pero gracias al trabajo conjunto de *Zendejas* y *Pruneda* la tira abandona la influencia de *McManus* y logra adquirir un estilo propio. Este aspecto es importante: la aparición de **Don Catarino** permite reunir en estrecha colaboración a un dibujante y a un guionista singularmente excepcionales en sus respectivas áreas de trabajo. Con estos dos creadores se alcanza un equilibrio, pues el trabajo gráfico de *Pruneda* se integra perfectamente con las delirantes historias de *Zendejas*. Estos autores introducen un esquema narrativo inédito en ese tiempo en nuestro país, el de la obra abierta, cuya trama se continúa semanalmente. Este aspecto es interesante. Los primeros episodios de la serie son cerrados, de trama auto conclusiva. Cuando después de veinte planchas auto

conclusivas la obra entra en esta nueva modalidad adquiere frescura; la narración es llevada a un grado de tensión determinado para provocar suspenso en el lector, tendrá que esperar una semana para saber "qué pasará" con los personajes. Esta serie adquirió un éxito enorme, de tal manera que a pesar de que se ve forzada a desaparecer de escena, debido a la clausura de **El Herald** en 1923, el público fiel provocó su retorno en 1926 dentro de las páginas de **El Nacional**, donde su permanencia rebasó los treinta años.

[25]



[26]



Es oportuno hablar en este punto –aunque sea someramente- de la importancia del guionista Hipólito *Zendejas*, pues su trabajo fue prolífico, e introdujo un peculiar estilo que influyó en muchos de los autores –dibujantes y guionistas- de los años treinta. *Zendejas*, que en realidad era un **seudónimo**

que utilizaba el guionista Fernández *Benedico*, manejaba con habilidad el lenguaje coloquial, el humorismo de carpa y los juegos de palabras, pero jamás olvida que la historieta es narrativa y lo importante es el desarrollo dramático del relato. Su aportación a la historieta mexicana consistió en no limitar su oficio a la presentación de meros chistes verbales (tan socorridos en aquel tiempo) sino en el desarrollo dramático de sus historias; fue pues el narrador más eficaz aportando las ideas más sugerentes, las historias más imaginativas y delirantes. Su influencia alcanza tales proporciones que marcará en un principio a autores como Gaspar *Bolaños*, Germán *Butze* y Gabriel *Vargas* en la siguiente década.

En 1927 se editan en el suplemento dominical de *El Universal* las series de **Mamerto y sus conciencias** [27] que argumenta Jesús *Acosta* y dibuja Hugo *Tilgman*, y **Chupamirto**, que realiza íntegramente el mismo *Acosta*. Estas series son las primeras en introducir el estereotipo del charro mexicano de sombrero enorme y del peladito citadino que habla demasiado y no dice nada —algunos investigadores piensan que este personaje proporcionó el modelo al cómico mexicano Mario *Moreno* para que desarrollara su famoso personaje de **Cantinflas**.

[27]



En ese mismo año se integran como equipo de trabajo el guionista Hipólito *Zendejas* y el dibujante Andrés *Audiffred* para crear **El Señor Pestaña**. Esta es una serie de evasión pura que

aborda por primera vez la vida cotidiana y gris de otro típico personaje mexicano: el burócrata. El personaje principal, **El Señor Pestaña**, y su comparsa, **Chon Prieto**, sintetizan la imagen de los burgueses pequeñitos pero encorbatados, de vidas opresivas y rutinarias que de vez en cuando abandonan su aburrido mundo laboral y se refugian en el territorio imaginario de sus más preciadas fantasías.

En 1928 aparece en *El Universal Gráfico* la tira de **Adelaido el Conquistador** [28] de Juan *Arthenack*, quien nació en la ciudad de México en 1891, estudió pintura y escultura en la **Academia de San Carlos** y desde muy joven empezó a trabajar en los mejores diarios de México, en los que publicaba sus caricaturas. Este autor es singularmente interesante, ya que es uno de los pocos dibujantes que maneja con soltura el lenguaje de la tira cómica. Al contrario de muchos de sus compañeros de generación que abusan de los continuos juegos de palabras para crear una situación humorística, *Arthenack* estructura sus tiras alrededor de una situación y unos personajes cómicos, cuyas infinitas variantes resultan graciosas por el contexto en que se apoyan, sus personajes no necesitan contar chistes para ser graciosos. Juan *Arthenack*, además, es el menos coloquial de los historietistas de su tiempo. En su trabajo no se encuentran los elementos localistas utilizados por sus compañeros para reseñar nuestro folclor; *Arthenack* es más sutil, y sintiéndose mexicano, no se siente obligado a demostrarlo. El autor de **Adelaido el Conquistador**, es además un visionario, prueba de ello es que en 1932 editó la primera revista especializada en historietas.

[28]



En los años veinte se produjo una gran cantidad de **tiras cómicas** enfocadas a ilustrar la vida cotidiana, tema inagotable para el artista, el cual narra acontecimientos sucedidos en la urbe o en el campo de esa época. Estas tiras se desarrollan con éxito dentro del periodismo estadounidense, siendo la más reconocida **Blondie (Lorenzo y Pepita/1930)** de Chic Young; las dificultades de vivir son el objetivo de estas tiras, reflejo deformado de las relaciones familiares y de la lucha cotidiana por sobrevivir.

Las formas de multiplicación de los medios de difusión han permitido la divulgación de la historieta. Los medios de comunicación con sus sofisticados medios de reproducción han convertido a esta forma de aceptación popular en un producto industrial, independientemente de su forma de significación cultural, siendo las industrias periodísticas o editoriales los que realizan esta tarea. Las tiras publicadas en los periódicos desarrollan individualmente episodios completos, con un carácter festivo como prolongación del chiste, gozando de un humor vivo.

La desaparición de estas tiras cómicas es atribuido a los **Syndicates**, "*los syndicates no son sindicatos, sino empresas que generalmente se traducen por 'agencias' encargadas de la distribución de historietas*",⁽²²⁾ los cuales empobrecieron temáticamente las historias, al monopolizar la industria de la imagen. Estas **agencias** contrataban a los dibujantes y guionistas para producir tiras, que eran vendidas a los rotativos, produciendo entonces solamente los géneros aceptados por estos diarios, y al proyectar internacionalmente este material se da paso a la estandarización y a un manejo conservador de las tiras cómicas (formato, dimensiones, trama, etc.) por la diversificación de características e ideologías de los rotativos internacionales.

De esta manera, en 1909 surge una nueva modalidad dentro del periodismo norteamericano cuando el empresario William Randolph Hearst crea International New Service la

primera agencia en los Estados Unidos distribuidora de material informativo, literario y de entretenimiento para los diarios de su cadena.

Posteriormente en 1915 Moses Koengsberg crea una nueva agencia en la misma cadena Hearst, el King Features Syndicate, encargado de colocar y revender las historietas a nivel mundial, convirtiéndose en el más importante en su momento.

Con este antecedente, la creación de agencias toma auge con fusiones o compras, naciendo en 1919 el Chicago Tribune, New York News Syndicate, que surge de la fusión de los diarios Chicago Tribune y el New York Daily News, y en 1931 el United Features Syndicate, una transformación de la agencia Press Publishing pertenecientes al New York World, éstas se encargarán de la difusión internacional de las historietas en los Estados Unidos a lo largo de la siguiente década y contarán entre sus clientes a las empresas periodísticas mexicanas.

Como mencionaba, en 1932 aparece en México una revista de historietas titulada **Adelaido el Conquistador**, producida por el dibujante Juan Arthenack. Esta es una revista precursora en muchos sentidos, es la primera publicación mexicana dedicada exclusivamente a las historietas y es también la primera revista de monitos editada por su propio autor. La nueva propuesta de Arthenack es una publicación semanal de formato pequeño –media carta– con portada impresa en tricomía y 16 páginas interiores en una sola tinta. No sólo por su contenido –en ella aparecen predominantemente pasatiempos, concursos, juegos y cuentos cortos– sino también por su diseño, **Adelaido** es una revista precursora que prefigura la forma, el tamaño y la periodicidad con que se harán en el futuro las típicas revistas mexicanas de historietas. **Adelaido el Conquistador** es un experimento exitoso y duradero. La revista edita por lo menos cien números, lo que demuestra que ya en los primeros años de la década de los treinta los lectores mexicanos están dispuestos a aceptar publicaciones que contuvieran exclusivamente historietas.

⁽²²⁾ García Cordoba, Clemente. **Los Comics. Dibujar con la imagen y la palabra**. Op. cit., pág. 39.

El tiempo en que las historietas no eran más que un complemento marginal de los diarios y las revistas comenzaba a quedar atrás, y pronto otros editores con más visión empresarial que *Arthenack*, asimilarían la experiencia de *Adelaido* y emprenderían el fabuloso negocio de las revistas de historietas. A mediados de los años treinta Francisco *Sayrols*, Ignacio *Herrerías*, y el coronel García *Valseca* se harían ricos y famosos editando los históricos **Paquines**, **Chamacos** y **Pepines**. Así, el papel de las revistas de historietas se vuelve relevante, pues en una perspectiva mayor, la revista especializada ha sido y es el vehículo por excelencia de las historietas mexicanas.

La masificación de la lectura de historietas se inicia simbólicamente en 1934, con la aparición de *Paquín* – publicación especializada en este género, que probablemente retoma como modelo a la ya citada *Adelaido el Conquistador*– estabilizándose hasta los cuarenta, década en que se hace presente un nuevo público que emerge de la enseñanza oficial y las campañas de alfabetización. En sus orígenes, las revistas de historietas estaban destinadas al público infantil, sus títulos dan fe de ese propósito: **Paquín**, **Paquito**, **Pepín** y **Chamaco**. Lo cierto es que el auge de la historieta de los cuarenta lo sostienen principalmente lectores jóvenes y adultos y pronto los editores asumen el verdadero perfil de la demanda. Algunas revistas –las menos– se dirigen aún a los niños, si bien la mayoría tiende definitivamente a los mayores. En el mismo lapso en que definen su público, las historietas mexicanas ajustan su forma y contenido; aunque al principio adoptan el formato medio tabloide de sus semejantes norteamericanos, pronto la mayoría es reducida a un cuarto, transformándose en revistas de bolsillo. Al comienzo su periodicidad es semanal, luego aparecen tres veces por semana, no obstante los lectores son insaciables y finalmente, los títulos más exitosos se hacen diarios, lo que aumentó el ritmo de producción de los cartonistas (que llegó a ser en promedio, de 40 a 84 páginas, semanales).

Con el paso del tiempo las historietas de factura nacional toman la plaza e imponen su particular estilo y temática. Los trabajos realizados en este periodo se pueden clasificar en dos grandes grupos:

- Aventuras humorísticas, desarrolladas por lo general en escenarios exóticos.
- Crónicas satíricas de tipos y costumbres, ubicadas casi siempre en ambientes locales.

Los Supersabios [29] de Germán *Butze* [30] y **Rolando el Rabioso**, de Gaspar *Bolaños* se ubican claramente en el primer grupo; **Los Superlocos** y **La Familia Burrón** de Gabriel *Vargas* pertenecen al segundo.

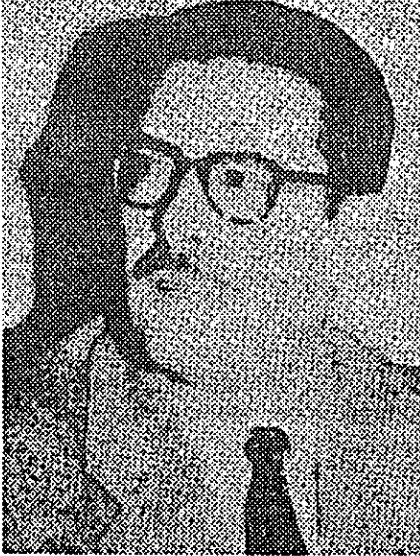
[29]



Germán *Butze Oliver*, autor de **Los Supersabios** (1936), egresado de la *Academia de San Carlos*, ha sido el mejor dibujante de historietas de acuerdo a *Aurrecoechea* y *Bartra*. En sus trabajos se observa un encuadre y composición siempre correctos y dinámicos, un equilibrio perfecto de blancos y negros y una gran habilidad para poner el dibujo al servicio de la narración. En **Los Supersabios** no se encuentran las disgresiones jocosas y gags marginales que frecuentan otros autores: Germán *Butze* va al grano, se apega a la historia y la desarrolla con ritmo impecable. El tratamiento es humorístico, pero los personajes no son risibles y jamás se hacen chistes a su costa. **Los Supersabios** es una tragicomedia perfecta, y su autor es el más consistente narrador que ha tenido la historieta nacional. La serie se termina prácticamente en 1962, cuando

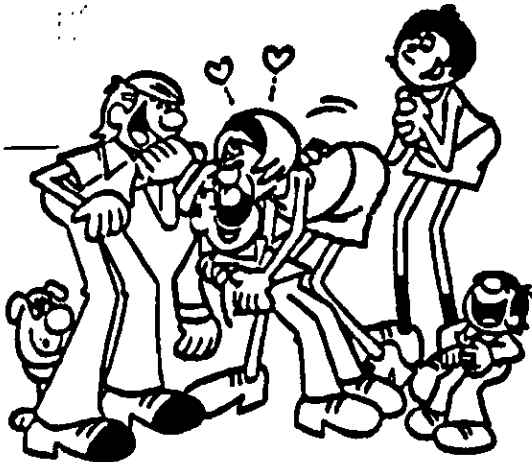
una enfermedad circulatoria imposibilita a *Butze* para continuarla.

[30]



Abel Quezada, quien inicia su actividad profesional en los *Pepines* (1939), fue un excelente narrador, prueba de ello son sus series *Máximo Tops*, *La Mula Maicera* y *Rayo Veloz*, entre otras. Su permanencia en el mundo de la historieta es corta, pues en 1945 deserta de los *Pepines* para desarrollar a partir de ese momento, su actividad profesional dentro del cartón político. A pesar de ello, su importancia radica en que es introductor de una variante gráfica nueva "la historieta didáctica", técnica narrativa, que aplicada al comentario gráfico editorial, da lugar a un original cartón discursivo de viñetas múltiples y secuencias que fusiona ensayo literario, caricatura y comic, e influye en la generación de caricaturistas e historietas de los años sesenta, entre los que destaca Eduardo del Río (Rius).

[31]



Gabriel Vargas, por otro lado, se convierte en testigo entrañable y minucioso de la vida popular y poderoso re creador de los lenguajes, modos y costumbres de la barriada; *La Familia Burrón* [31] es una crónica narrativa desarrollada en el ámbito de la vida cotidiana y documentada en más de dos mil episodios. Su obra es sin duda, una historieta de autor, creativa, personal y consistente que sobrevive aún en nuestros días, parte de su acierto ha sido retratar de la manera más honesta posible nuestra sociedad.

Paralelamente a los géneros de aventuras humorísticas y a las ya mencionadas crónicas satíricas de costumbres, se incursiona en el dibujo de estilización naturalista siguiendo los pasos de los fundadores norteamericanos del comic serio. Durante los años treinta, la generación de dibujantes y guionistas mexicanos que releva a los pioneros de la década anterior está marcada por los nuevos estilos, pues todos los historietistas nacidos en este siglo han sido devotos lectores de historietas antes de convertirse en dibujantes, y los que comienzan a producir a fines de los cuarenta están deslumbrados por la magia de *Foster*, *Raymond* y *Caniff*.

La década de los años treinta es considerada como la **Edad Dorada (Golden Age)** del comic norteamericano debido al nacimiento de la historieta de **aventuras** o de **figuración realista**, que en 1929 inicia el periodo dentro de la historia de los comics y que durará hasta fines de los años cuarenta, ésta se inicia con el nacimiento de dos personajes que harían época **Tarzan** y **Buck Rogers** (en ella la comicidad es casi nula y con una gráfica más cercana a la realidad) la aparición de un héroe dotado de fuerza y poderes extraordinarios con una excelente calidad de dibujo y argumento; así como la gestación de "superhéroes" y el nacimiento del **comic-book**, desarrollándose al máximo los géneros de **aventura**, de **ficción** y el **policíaco**.

Los historietistas se liberaron de la dependencia de los periódicos hasta la aparición de los **comics-books** su primera edición fue en 1929 con el título **The Funnies**, cuyo contenido era la reimpresión de varios materiales antes vistos en los periódicos. En un tiempo los **comics-books** fueron usados

como regalos publicitarios para estimular las ventas, pero en 1935 con **New Fun** se liberaron de este lastre para entonces publicar historias originales de acuerdo a su nuevo formato.

Hay varias versiones acerca de la fecha de inicio de la **Edad Dorada (Golden Age)**, pero mencionaré el mes de octubre de 1935, que es cuando hace su primera aparición el **Dr. Occult** en **New Fun Comics # 6**, el cual es, por así decirlo, el primer héroe de **Detective Comics** que en ese tiempo se llamaba **National**.

El éxito definitivo de este formato fue alcanzado por el **género de aventuras**, publicándose posteriormente ediciones de "lujo" con calidad de impresión inmejorable y un precio más elevado, posible gracias a los avances tecnológicos alcanzados por las industrias editoriales.

La creación de personajes en la historieta es grande y vasta, ya que no está sujeta a ningún canon establecido, *"a diferencia del cine, por su libertad creacional no supeditada al naturalismo fotográfico ni al físico de algunos actores condicionados, además de sus aptitudes y su envejecimiento físico, se ha asistido a la creación de una familia de héroes y superhéroes de dimensiones fantásticas que parecen impropias de la moderna era científica"*,⁽²³⁾ por ello rompen con el tradicionalismo, promoviendo lo extravagante, trayendo como consecuencia el aumento de violencia tanto gráfica como escrita en las historietas.

Los personajes de estos géneros poseen cualidades físicas sumamente irreales y distorsionadas aunque su mensaje lo justifica: lucha por el bien y la justicia.

Debido a este nuevo estilo, **Harry Donenfeld** lanza su agencia **Detective Comics (DC)** donde publica la serie de libros **Action Comics**, naciendo el más importante de los superhéroes de Estados Unidos: **Superman (1938) [32]** del dibujante **Joe Shuster** y el guionista **Jerry Siegel**. Otro personaje que surge en esta serie es **Batman (1939) [33]** en **Detective Comics # 27** de **Bob Kane**. Con la aparición de estos dos personajes la

Detective Comics se convierte en la compañía más importante de su tiempo, pues empieza a generar una gran pléyade de personajes. Cabe citar a **Linterna Verde (Green Lantern)** en **All American # 16** (julio de 1940) y la consolidación, por primera vez en las historietas, de un **Universo** al hacer su aparición **All Star Comics # 3** en el cual **Detective Comics** juntaba a sus grandes estrellas en un solo número. Las características de estos personajes dieron la pauta para la creación de otros superhéroes como el **Capitán Marvel (1940)** creado por **Bill Parker** y **C.C. Beck** publicado por una nueva agencia que con el paso del tiempo se convierte en serio rival de DC: **Marvel Comic Group**.



⁽²³⁾ Gubern, Román. *Literatura de la imagen*. Op. cit., pág. 20.

A mediados de los cuarenta, inician los servicios de Tamez Features Syndicate, empresa nacional organizada conforme al modelo de las corporaciones norteamericanas que produce y distribuye a nivel nacional historietas locales que pretenden parecerse a las extranjeras, tanto que los lectores no puedan distinguirlas. Aparecen, entre otras, **Capitán Wings** (1945), de Francisco Flores; **Guerra Interplanetaria**, de Daniel López y **Torbellino**, de Constantino Rábago.

En los Estados Unidos los superhéroes inundan el mercado con una finalidad predominantemente ideológica. No olvidemos que durante el periodo comprendido entre los años 1939-1945 Norteamérica participa en el conflicto armado de la Segunda Guerra Mundial, por lo que desarrolla un impresionante aparato propagandístico destinado a despertar el sentimiento nacionalista entre la población, al cual se suman todos los medios de comunicación de aquella época. No es de extrañar entonces que el superhéroe arraigue tan profundamente en la cultura popular norteamericana, al asociárseles conceptos como la democracia, la libertad, la justicia y el "modelo de vida americano".

Desfilan entonces por las páginas del naciente Action Comics héroes como **Flash** (1939), escrito por Gardner Fox e ilustrado por Harry Lampert; **Human Torch** (1939), realizada por Carl Burgos; **The Submariner** (1939), de Will Everett; **Captain América** (1941), escrita por Joe Simon e ilustrada por Jack Kirby; **Wonder Woman** (1941) de William Marston y H. G. Peter, entre otros.

La **Edad Plateada (Silver Age)** se da cuando el editor Schwartz llega a Detective Comics y hace total renovación de los personajes. Se dice que la **Edad Plateada** está marcada por la aparición de Detective Comics # 225, pues en ese número hace su debut **The Martian Manhunter (El Detective Marciano)**, que es uno de los fundadores de la Nueva Liga de la Justicia.

En esta época vemos a varios héroes que ya conocíamos anteriormente, pero con una apariencia más moderna como: **Flash**, **Linterna Verde (Green Lantern)**, **Mujer Maravilla**

(**Wonder Woman**), **Hawkman**, así como **The Atom**, que era un personaje nuevo.

Por su filosofía y psicología los personajes de las historietas son arma de manipulación masiva. A raíz de la Segunda Guerra Mundial en Estados Unidos usaron las historietas para divulgar ideologías, promoviendo por ejemplo el reclutamiento al ejército, **El Agente X-9 (Agent X-9)**, pasaba de la persecución de delincuentes a la caza de espías alemanes.

Este giro en los argumentos causó una decadencia de la historieta, destruyendo los logros alcanzados en los años 30. El único personaje que libró el reclutamiento fue **Spirit** (1940) de Will Eisner [34] una sátira de humor negro sobre el género policiaco, pues el autor conjuga de una manera original la **caricatura** y el **realismo** de la época. Eisner es un gran inventor de soluciones gráficas. La acción relatada tiene siempre correspondencia con la construcción de la página: exponentes de compaginación, juegos con las relaciones entre las viñetas, e incluso los globos y onomatopeyas forman parte de una propuesta rica en invenciones gráficas particulares. Por todo lo anterior, Eisner es considerado como uno de los grandes de la historieta y su trabajo ha influenciado a varias generaciones de dibujantes.

[34]



En los años de la posguerra, el auge y crecimiento desmesurado de las agencias impide que el material editado alcance la calidad de sus antecesores, pues modifican a placer sus tiras o sustituyen a sus dibujantes de acuerdo a sus conveniencias meramente comerciales.

Las primeras manifestaciones contra la historieta surgen en los Estados Unidos en 1930, atacando principalmente las narraciones de ciencia ficción. Los católicos y comunistas europeos condenaron la **violencia** y **erotismo** de algunas historietas, en otros países ocurrió lo mismo pero aparte de rechazar los conceptos anteriores, fueron condenados por ir en contra del régimen político, moral e ideológico que regía su forma de vida.

Esta renovada gráfica se realizó dentro de un clima de represión social determinante para el desarrollo de la industria historietística norteamericana en las siguientes décadas. Durante este periodo, el senador norteamericano Joseph McCarthy dirigió una cruzada censurando cuanta actividad creía que fomentaba el comunismo, la violencia y todo lo que consideraba antinorteamericano. Dentro de esta auténtica "cacería", los medios de comunicación y sus manejadores fueron sometidos a censura y las historietas no fueron la excepción. La temática social y política no era bien vista por la política macartista, y la violencia en las historietas proporcionó un conveniente punto de ataque por una gran variedad de censores motivados por intereses creados.

Durante la posguerra el consumo de historietas en Norteamérica alcanza 60 millones de lectores. Por esto se deducía que la historieta establecía modelos y creencias culturales, atribuyéndoles el crecimiento de la delincuencia juvenil, pues se consideraba que a través del guión y el dibujo se describe a la perfección el modo de delinquir.

Ante la situación la Asociación de Editores de Revistas de Historietas presentan el 1 de julio de 1948, un código con la aprobación de 14 casas editoras. Este documento contenía los siguientes puntos:

● No mujeres sexys.

- No incitar al crimen.
- No detallar escenas de cómo efectuar un crimen.
- No calificar de estúpidos a policías y jueces.
- No escenas de tortura.
- No usar un lenguaje complicado, sólo si es necesario.
- No mostrar al divorcio humorísticamente.
- No mostrar ataques antirreligiosos.

Investigadores involucrados en el estudio de este fenómeno afirman que la historieta no es culpable de la delincuencia juvenil, ya que *"los jóvenes se refugian en las aventuras de los héroes de historietas para evadirse de los temores de la vida moderna que los mismos adultos no han logrado superar"*.⁽²⁴⁾

Aún con estas afirmaciones el psiquiatra Fredic Wertham, considerado como el principal atacante de este medio expresivo y autor de *Seduction of the Innocent* (1954), publica en 1948 un Artículo en el cual expone la nocividad de estas revistas:

"Las historietas son absolutamente nocivas para las personas sensibles, y lo son para la mayoría de los jóvenes. Aquellas impiden el desarrollo sexual normal, tornando atractiva la violencia y atentando contra la dignidad de las mujeres, haciéndolas aparecer obligatoriamente seductoras, como objetos por los que se disputan villanos y héroes... ciertamente no podemos prohibir que los niños lean estas revistas. Pero compete a la higiene elemental impedir que esas revistas invadan el espíritu de los jóvenes como lo han hecho hasta ahora".⁽²⁵⁾

Con estas líneas F. Wertham empezó un ataque contra las historietas, teniendo como resultado su censura y repudio por la mayor parte de la sociedad, durante los siguientes años la comunidad sostuvo una lucha constante contra las casas

⁽²⁴⁾ Baron Carbais, Annie. *La Historieta*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1989, págs. 119- 120.

⁽²⁵⁾ *Ibid*, págs. 120 - 121.

editoriales, evitando la distribución de historietas y presionando al gobierno para su total aniquilación.

El gobierno estadounidense tomó cartas en el asunto ya que se lesionaba el derecho de la libre expresión, se reglamentó la producción y circulación de historietas, pero esto no fue suficiente para que continuara la censura.

No fue sino hasta los años cincuenta cuando en los Estados Unidos, Europa y América Latina empezó un cambio progresivo de este medio de expresión, logrando nuevos y audaces planteamientos estéticos.

En 1954 se publicó un nuevo código, el cual los editores tendrían que cumplir para obtener el sello de **Approved by the Comics Code Authority** y tener derecho a su distribución.

El código cuenta con los siguientes puntos:

- Las palabras "horror" y "terror" no pueden usarse como títulos, no emplear escenas sangrientas, de depravación, de lujuria, sadismo o masoquismo.
- No mostrar agrado por los criminales y no detallar crímenes.
- No a la profanación, obscenidad y vulgaridad, así como ataques religiosos o raciales.
- Los personajes deberán estar vestidos correctamente y no acentuar sus características físicas.

El acuerdo fue firmado por el mayor número de las casas editoras y el restante se negó hacerlo, pues argumentaban que aquello no era más que el fin de la libertad de expresión. Curiosamente F. Wertham que impulsó la creación de este documento, no tuvo ninguna relación con él y mucho menos participó en su elaboración, de igual modo atacó duramente este código, así como lo hizo con las historietas, declarando que con esta acción no remediaban el daño hecho anteriormente.

En 1972 Ariel Dorfman y Armand Mattelart, develan en su libro *Para leer al pato Donald* un estudio sobre la línea de personajes producidos por Disney, incursionando en una región postulada como indiscutible, tal como lo hiciera en su momento el Doctor F. Wertham.

La lectura que se ofrece trasciende la opacidad de la denotación para indagar en la estructura de las historietas, para mostrar el universo de connotaciones que desencadena y que se instala en un nivel superior de significación ocupando un lugar fundamental en la comprensión del mensaje; como analizar críticamente la belleza de un atardecer.

He considerado necesario mencionar este código y publicaciones para darnos cuenta sobre qué bases esta planeada o restringida la **producción temática y visual de la historieta** a través de su desarrollo.

Los sesenta son particularmente interesantes ya que por primera vez en su historia la historieta se revalorizaba a nivel mundial, como instrumento lingüístico y expresivo al tiempo que se autoanalizaba y afirmaba.

Con la llegada de esta década se produce una ruptura entre los antiguos modelos conservadores y la denominada contracultura, encabezada por la generación de jóvenes hippies, afectando de manera radical a las diversas manifestaciones culturales de aquella época, incluida la historieta.

Históricamente, los sesenta traen aparejadas la guerra de Vietnam, el reto a la sociedad de consumo, la revolución cubana, los movimientos de liberación nacional, las luchas raciales en Estados Unidos y la Revolución Cultural China. Son los años de la llamada "insurgencia juvenil", ya que según estadísticas de la ONU, en 1960 se dio constancia de manifestaciones estudiantiles en cincuenta países. Dentro de este contexto surge un movimiento multitudinario y multifacético que comúnmente abarca parte del Arte Pop, el rock, el cine underground, la literatura, el teatro y las historietas. Destacan, entre otros, artistas como Andy Warhol (pintura y cine), Roy Lichtenstein (pintura), Bob Dylan, Joan Baez, The Beatles, The Doors, Led Zeppelin, The Rolling Stones, B. B. King (música), Ginsberg y Lawrence Ferlinghetti, "Living Theatre", las historietas underground y gran parte de la prensa clandestina.

El término underground, aplicado en Estados Unidos, tenía una connotación de carácter lingüista -underground =

subterráneo, clandestino- e indicaba aquella "nueva sensibilidad" y sus productos culturales y sociales, nacida originariamente en la década anterior y convertida ésta en "nueva cultura", "cultura alternativa" o "contracultura". Simboliza, además, la protesta viva contra la política norteamericana, los valores establecidos, los tabúes sexuales, el militarismo y la sociedad de consumo.

Se distinguen durante esta etapa la aparición de una segunda vanguardia en las historietas, ahora sí, como rechazo a una vieja ideología conservadora, utilizando a la historieta como auténtico instrumento de subversión. La producción de historietas en esta etapa se orienta hacia dos distintas vertientes:

- La underground o clandestina y
- La comercial, sostenida por la aparición de nuevas series de superhéroes.

Las primeras historietas underground aparecen unidas a la prensa clandestina fundada en 1964, que a su vez formaba parte de un movimiento popular altamente crítico y cuestionador.

Los autores de los comics underground distinguen su obra del material difundido por el sistema, sustituyendo el plural "cs" de la palabra comics por una "x" final, es decir **comix**. Eran trabajos evidentemente contraculturales, rechazaban los cánones estéticos establecidos en textos, grafismos, montaje, temática, edición, etc. Disfrutaban traspasando los límites acostumbrados en cuanto a expresión erótica, propagando el empleo de drogas, atacando el racismo y la guerra, defendiendo la liberación de la mujer, humillando a los encuadrados en el habitat burgués, mofándose de las instituciones, renegando del capitalismo y rechazando cualquier forma de represión.

Por lo prolífico de este movimiento me limito a mencionar a los autores más célebres, como fueron: Larry *Weltz*, Gill *Smitherman*, Victor *Moscoso*, Wallace *Wood*. Destacan Gilbert *Shelton* el autor de dos célebres cómic: **Wonder Warth Hog** (1961) y **The Fabulous Furry Freak Brothers** (1967); ambos

constituyen una crítica tenaz a los valores establecidos de la clase media norteamericana a través de la violencia de sus personajes y Robert *Crumb* creador de las series **White Man**, **Angelfood**, **Miss Spade**, **Fritz the Cat** (1965) y **Mr. Natural** (1967). *Crumb* recrea con ironía la vida cotidiana del hippie, de la mujer que es consciente de su situación social y sexual en un trazo que busca deliberadamente lo grotesco, las actitudes vulgares y prosaicas.

Cabe mencionar que las historietas **underground** son las "únicas" que no están regidas por el código impuesto en 1954, por su carácter de protesta cultural, debido a que una gran mayoría de países lo han tomado como modelo para el desarrollo de una historieta propia. Es interesante anotar que en la actualidad dicho código es vigente, pero las grandes agencias, como **Detective Comics**, **Marvel**, **Image**, **Dark Horse**, **Top Cow** y otros, no respetan tales lineamientos para la elaboración de sus revistas.

Lo interesante de esta transición es que los artistas mezclan modelos característicos de su país de origen con modelos estadounidenses o europeos, por lo general son personajes norteamericanos adaptados a la idiosincrasia de cada país, al igual que las temáticas son ajustadas al pensamiento de dichas naciones, también se adoptaron elementos técnicos (en su elaboración e impresos) y gráficos (globo, viñeta, encuadre, onomatopeya, etc.).

Lo importante de esto es que mientras la rama de la historieta norteamericana es regida por un código —que en nuestros días no es cumplido— en otros lugares se desarrollan nuevas propuestas y estilos que no están bajo normas que pueden limitar la expresividad y cualidades de la historieta.

Cada país tiene características y necesidades diferentes, estos factores son los que van a determinar los temas a tratar en las historietas, así como su tratamiento gráfico.

La naturaleza caótica del movimiento underground provocó su temprana desaparición, ya que en el momento en que los hippies se dividieron entre los militantes políticos y los que siguieron autodestruyéndose en la orgía interminable de la

"onda", la corriente pierde fuerza y se dispersa en muchas otras variantes. Una vertiente a medio camino entre el underground clásico y la historieta comercial son los autores que, habiendo militado en el movimiento antes señalado, incursionan en el comercial con una más amplia y artística visión: Frank *Frazzetta* y Richard *Corben*, que han desarrollado verdaderas obras maestras en las siguientes décadas.

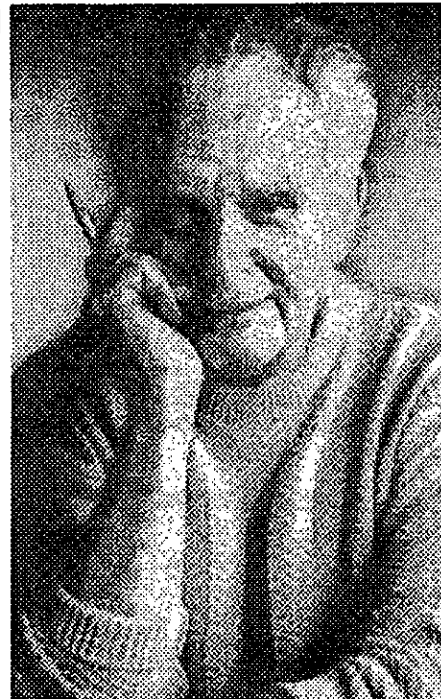
Por estas fechas aparece la editorial Marvel Comics que lanza al mercado una serie de héroes que poseían características muy diferentes a la de sus predecesores de la compañía Detective Comics. Los nuevos héroes tenían problemas personales. Hasta ahora los héroes de la Detective Comics **Batman** y **Superman**, habían sido básicamente unos mocetones que no tenían más problemas que derrotar al criminal en turno: nada de problemas de supervivencia o sentimentales y nada de complejos extraños. Pero cuando nace el **Hombre Araña (Spiderman)** (1962) [35] parece que no le faltaran esta clase de problemas. Es más, su carrera de héroe siempre está en entredicho por la marcha de sus estudios, de sus finanzas y ahora de la relación con su esposa. En suma, la aceptación de los nuevos personajes se debió en buena medida al hecho de que exponían una *interioridad*. Los héroes de Marvel poseen facultades sobrehumanas pero también son seres atormentados por circunstancias externas e internas. La presión de la vida diaria y la sociedad no les eran ajenas.

[35]



A partir de entonces, es característico en las nuevas series, la proliferación de monólogos y diálogos, cuya verdadera intención es la de acentuar el tono épico de la acción, dando un sentido de sobreañadido a imágenes que ya lo tenían por sí solas. Gráficamente también se aprecia un cambio en las nuevas series gracias al genio creativo del dibujante Jack *Kirby* [36]. En la construcción de sus páginas todo contribuye a acentuar el dinamismo de la trama. Encuadre, composición y posturas de los personajes —a los que dota de una agilidad incomprensible— proporciona un ritmo vertiginoso a sus historias, regulado por el uso constante de los textos. De esta forma *Kirby* introduce el estándar en cuanto a la forma de realizar historietas de acción, o como la misma compañía ha denominado un poco pretenciosamente "*la manera de hacer comics Marvel*".

[36]



El éxito de las nuevas series pronto transforma a la compañía Marvel Comics en el conglomerado historietístico más poderoso del mundo, rivalizando con su competidora Detective Comics en cuanto a producción y difusión.

En septiembre de 1961 se da otro acontecimiento que vendría a sacudir el panorama, pues en *Flash* # 123 se da a

conocer que todos los héroes de la **Edad Dorada** no habían muerto sino que vivían en un **Universo Paralelo** al de los héroes de la **Edad Plateada**. Ambos universos se diferencian con el nombre de **Tierra I** y **Tierra II**. Consecutivamente en este número aparecen, por primera vez juntas las dos versiones del personaje **Flash**. Cada personaje podía viajar a la Tierra del otro haciendo vibrar su cuerpo.

Dos meses después, en noviembre de 1961, hace su aparición el primer comic Marvel de la **Edad Plateada**, siendo este **Los Cuatro Fantásticos # 1 (Fantastic Four # 1)**. Otros héroes de la Marvel que debemos mencionar son: **The Hulk** (mayo de 1962), **El Hombre Araña (Spiderman)** (agosto de 1962), **Thor**, **Iron Man** (marzo de 1963) y **Los Vengadores (The Avengers)** (septiembre de 1963) entre otros.

También durante esta etapa, América Latina demostrará ser poseedora de talentos creativos con obras sumamente interesantes. En México, en 1965, **Los Supermachos** constituye una auténtica ruptura en la historia de las historietas en nuestro país. **Eduardo del Río (Rius)** retoma la técnica narrativa empleada por **Abel Quezada** y la desarrolla, adaptándola a su peculiar estilo gráfico.

Los Supermachos de Rius demostraron que el lenguaje de las historietas es perfectamente compatible con la crítica política y con la exposición antiolemne de contenidos educativos, pero sobre todo, revelaron la existencia de un público dispuesto a recibir un tipo de historieta adulta que en vez de "*embrutecer*" al lector apela a su inteligencia y lo obliga a reflexionar. La serie sólo duró cien números pues, al parecer los editores cambiaron el sentido de la revista hacia la derecha. Siguió **Los Agachados**, en otra casa editorial y con otros personajes. Desafortunadamente, la revista que empezó bien y alcanzó importante desarrollo, degeneró gradualmente mientras el discurso de Rius se volvía más largo, tedioso y poco relevante. Después comenzarán los números dedicados a determinados temas, casi siempre abordados ligeramente, a veces amarillistas, aunque con una bibliografía supuestamente seria.

En contraste, la segunda época de **Almas de Niño** se inicia en 1964, cuando la Editorial Argumentos (del matrimonio formado por **Yolanda Vargas** y **Guillermo de la Parra**) decide relanzar la serie en fascículos semanales. En la nueva etapa, el nombre del personaje **Memín Pingüín** se utiliza como título, y al principio **Sixto Valencia** la dibuja en medio tono para ser impresa en tinta sepia. La revista se exporta a varios países latinoamericanos a finales de los sesenta, y posteriormente, en los ochenta, se transformará en uno de los pilares del emporio Vid.

En Argentina aparece publicada en el semanario **Primera Plana** la primera tira de la serie **Mafalda [37]** de **Joaquín Lavado (Quino)** en 1964. A primera vista, **Mafalda** sería otra tira más dedicada al género infantil, pero al profundizar se descubre que no es así. **Mafalda** es producto de un contexto histórico bien definido, y a través de sus personajes, Quino aborda situaciones que rebasan obviamente el antes reducido campo de la historieta, explotando temas como: la educación, los problemas psicológicos, el papel de la ideología, la represión, la enajenación, los conflictos internacionales, etc., vistos con la óptica de un país subdesarrollado. Quino, dibujante y autor excepcional, mantiene un ojo crítico sobre los problemas que aquejan a su natal Argentina y es también una buena muestra de historieta social.

[37]



Sumamente interesante es el trabajo del dibujante uruguayo **Alberto Breccia** radicado en Argentina. Las obras de **Breccia** contienen el trabajo plástico de un artista cansado del

costumbrismo historietístico. Incansable creativo, Breccia, el alquimista, siempre tuvo el control sobre la tinta y el papel, y así lo demuestran sus obras, en las que hace uso de las técnicas más singulares y las más diversas mezclas: empleaba los pinceles en seco, conjuntándolos con almohadillas, albayalde, plumillas e incluso navajas de afeitar para "descubrir" zonas blancas dentro de masas de negro. De esta manera, Breccia logró que cada página suya tuviera un efecto plástico nunca antes logrado en la historia de la historieta. Relevantes son sus series **El Eternauta** y **Mort Cinder** y de igual valor son sus adaptaciones a clásicos de la literatura, en particular Edgar Allan Poe y H. P. Lovecraft.

Por la relevancia de su propuesta, Breccia pronto hallará fieles seguidores que, influidos por su trabajo, definirán la nueva tendencia historietística.

En Francia, en la misma década, se revaloriza la historieta como medio expresivo a instancias de las minorías francesas intelectuales, quienes utilizaron soportes editoriales orientados específicamente hacia públicos mucho más minoritarios y elitistas, conformados por el público adulto de la burguesía ilustrada europea.

Esta apertura dio lugar a una constante experimentación, en la que la tónica era la búsqueda de nuevas soluciones gráficas, más cercanas a la plástica que a la narrativa. Muchos autores reaccionaron contra una página construida estáticamente innovando los modos de construirla, utilizando cortes de viñetas diagonales, circulares, curvilíneos o dentados; el efecto gráfico resultaba de una dinamicidad mucho mayor: la acción contada era dinamizada a partir del primer impacto visual con la página. Y la página representa una unidad gráfica más consistente que en el pasado. Pero al construir las páginas de este modo, se acentuaba pesadamente el impacto visual de las historietas. La trama, el enredo, se convertía en secundario respecto de un puro narrar por imágenes, considerando a menudo, un fin en sí mismo, poco preocupado por respetar los esquemas de una narración tradicional. Los contenidos emotivos debían llegar al lector directamente de las imágenes.

Con todos estos acontecimientos la historieta vivía una etapa donde el dibujo y el argumento eran de una calidad extraordinaria para su época y se comienza a abandonar la tradición en el sentido de que las historietas eran solamente para "niños". Esto abre muchas expectativas y posibilidades que se consolidan al llegar la historieta a la **Edad Moderna**.

La **Edad Moderna** se sitúa exactamente después de que acaba **Crisis en las Tierras Infinitas** en 1985, en la cual Detective Comics trata de reorganizar todo su Universo, pues para ese entonces ellos vieron que contaban con muchos **Mundos Paralelos** que hacían que sus historias fueran difíciles de entender, era muy problemático que tuvieran una continuidad. De este modo producen una saga en la cual juntan a todos los héroes de la Detective Comics contra el Anti Monitor, el cual no es presa fácil y mueren varios superhéroes como **Superchica**, **Flash**, y la mayoría de los héroes de **Tierra II**. Al acabar esta historia sólo queda una **Tierra**, por lo cual todo lo anterior a **Crisis** no se aplica en el nuevo Universo DC.

En el presente se vive la competencia entre Marvel y Detective Comics, además del surgimiento de nuevas compañías, como Image la cual cuenta con una serie de dibujantes y escritores que al no estar de acuerdo con las condiciones de trabajo imperantes en DC y Marvel hicieron su propia compañía. Con ello se convierten en los dueños de sus propios personajes.

Toda esta competencia desemboca en un beneficio al lector, pues ha provocado que se hagan mejores dibujos y argumentos, llegando al punto de tener verdaderas obras de arte contemporáneo.

2. LENGUAJE GRÁFICO DE LA HISTORIETA.

2.1. SOPORTE Y FUNCIONES DEL LENGUAJE GRÁFICO.

La lengua es un producto de la actividad social del hombre, un instrumento mediante el cual podemos comunicar a los demás nuestras emociones, deseos y pensamientos, y formarnos una idea más precisa y completa de nosotros mismos y del mundo en general.

La lengua es el sistema de comunicación más perfecto; por medio de ella somos capaces no sólo de **comprender** y **expresar** lo que sentimos y pensamos, sino también de saber lo que hicieron y pensaron los hombres del pasado.

Todos los seres humanos viven en contacto unos con otros –viven en sociedad- y vivir en sociedad implica comunicarse, por medio del lenguaje, sistema de signos que representan conceptos y generan conceptos en la mente del receptor. El signo lingüístico lo integran dos partes importantes: la parte oral –el sonido- y la parte escrita –las palabras-.

El signo lingüístico está compuesto por dos elementos que son el significante o imagen material y el significado o imagen conceptual. La semántica estudia la naturaleza de estos elementos, donde el significante es el sonido que constituye la parte del signo lingüístico que el oído percibe, y el significado es la parte no verbal o audible ya que se encuentra en la concepción de imágenes, se forma una imagen mental de la palabra audible.

Las antiguas comunidades transmitían sus conocimientos en forma oral, generación tras generación. Con una evolución paulatina se emplearon los pictogramas, llegando a la perfección de la escritura y, dando paso al nacimiento de otras formas de comunicación: escultura, dibujo, teatro, cine, tv, historieta y las manifestaciones audiovisuales.

La comunicación oral se registró en lenguaje escrito, posteriormente, con su evolución, se convirtió en lenguaje

literario, dando pauta al surgimiento de las expresiones literarias que van de la mano con los avances tecnológicos y los medios de difusión masiva. Dentro de esta área literaria se encuentra la historieta, formada por los lenguajes literario y pictórico.

La idea argumental es la visualización rápida y concisa de los sucesos a desarrollar en la trama sin ningún adorno literario, esto, para dar una jerarquización de los acontecimientos y establecer un suspenso interesante.

Dentro de la estructura de la historieta (en la adaptación de la idea argumental), el desarrollo gramático toma un carácter ornamental y vigorizante, con la limitación, en el guión, de no escribir en él lo acontecido en la ilustración, y por otro lado, el mínimo espacio posible, debido a esto, hay que usar palabras precisas y contundentes para comunicar una idea clara en pocas palabras.

Si queremos darle un nombre dentro de la historieta al conjunto de formas que en ella se encuentran lo denominaremos viñeta o cuadro, dentro del cual existe un dibujo que presenta a un personaje (al cual se le proporciona un nombre), en cierta actitud (alegría, tristeza, llanto, sorpresa, tranquilidad, etc.) desempeñando una acción (dormir, caminar, correr, nadar, volar, etc.) o ambas.

Dentro del **lenguaje de historieta** es muy recurrida la utilización de las figuras de construcción para enriquecer y dar vida a las expresiones dramáticas, estas son:

■ **Silepsis:** Concordancia de las palabras en la frase según el sentido y no según las reglas gramaticales, este elemento no es muy habitual en las historietas, pero llegan a aparecer casos. Ejemplo: La multitud de jóvenes lo aclamaban con entusiasmo.

■ **Traslación:** utilizar un verbo con la significación de otro, y poner en singular nombres que deberían estar en plural, por ejemplo, "*En una hora más estoy contigo; en donde el verbo aparece en presente, cuando, debería estar con la misma significación futura*

que tiene la oración, siendo lo gramaticalmente correcto: estaré”.⁽²⁶⁾

Otra parte del lenguaje empleado en la historieta es la **retórica**, “*el arte de convencer*” como le llamaron los antiguos filósofos o considerada como el arte de expresarse bien para persuadir al público y también conocida como el arte de la palabra fingida, calculada en función de un efecto.

Gui *Bonsiepe* emprendió un traslado de los elementos retóricos verbales y expuso una clasificación de figuras retóricas, éstas se basan en el uso de palabras, no en su origen, recto y cabal, sino a partir del sentido figurado que adquiere el signo connotativo; la retórica ejerce la persuasión del receptor desde formas en las que los lenguajes son forzados, para lograr mayor participación del receptor. De este punto surge una serie de **figuras de pensamiento** o **tropos**, término castellanizado que deriva de la idea griega de “*giro*” o de “*cambio*” (empleo de palabras en sentido distinto al que propiamente les corresponde), de los cuales ya se habían valido los griegos y los latinos en sus lides oratorias, y los frailes medievales en la expansión de la ideología religiosa, éstas representan una cierta vulneración del lenguaje común con el propósito de enfatizar un significado.

Estas figuras caben en dos grandes campos iniciales:

- A. El del **paradigma**, en el cual un signo es substituido por otro; o sea, el campo de la relación de contenidos.
- B. El del **sintagma**, en el cual la operación retórica depende de las relaciones formales de unos signos con otros, o sea, el campo de relación de las formas según el eslabonamiento y la composición del mensaje.

Por este camino se llegó a clasificar las figuras retóricas en dos grandes familias:

- A. Las **metábolas**, que operan en la substitución de un signifiante por otro.

- B. Las **parataxias**, que modifican las relaciones entre los signos del mismo mensaje.

A partir de esto, si entendemos las **metábolas**, es fácil darse cuenta y cómo lo reconoce Jacques *Durand* que tenemos figuras que actúan por **adjunción**, que las hay que actúan por **supresión**; por **sustitución** o por **intercambio**. Estas cuatro formas de actuar son las que alteran o cambian los paradigmas, susituyéndolos por otros, suprimiéndolos, adjudicándoles otros signos (otros paradigmas), o intercambiándoles. Sabiendo estas cuatro formas de actuar de la retórica, vemos que ninguna de las figuras existentes queda fuera de dichas formas de actuar. La **metáfora**, por ejemplo, actúa por substitución, al cambiar un signo con otro sin cambiar el significado; igual que la **metonimia**, al suplantar signos con significados enriquecidos; y la **sinécdoque**, a su vez, actuaría por **supresión**, al eliminar el todo a cambio de una de las partes.

Si queremos completar un esquema que defina el funcionamiento de todas las figuras, el sólo saber cómo actúan desde sus significantes no es suficiente, puesto que estas cuatro categorías: **adjunción**, **supresión**, **sustitución** e **intercambio**, reducen nuestro esquema a una sola línea de análisis sobre los signos, sin que permitan acercarnos al análisis de la construcción de los mensajes. Los cuatro tipos mencionados son los que actúan en la alteración y cambio de los **paradigmas**, esto es, en un nivel puramente paradigmático. Con estos cuatro tipos vemos que los signos se **adjuntan**, **suprimen**, **sustituyen** o **intercambian**; existen cuatro categorías más, que cruzadas con las anteriores permiten ver con claridad cada figura retórica en lo que corresponde tanto a sus **sintagmas** como a sus **paradigmas**. Estas categorías son: **identidad**, **similitud**, **oposición** e **intercambio**.

Así, puestas las cuatro primeras **adjunción**, **supresión**, **sustitución** e **intercambio** en cuatro columnas verticales, y cruzando estas columnas con cuatro columnas horizontales correspondientes a las cuatro segundas **identidad**, **similitud**, **oposición** e **intercambio**, podremos ver con claridad cada figura en su colocación dentro del cruce de cada eje vertical u

⁽²⁶⁾ Vázquez G. Modesto. *La Historietica*. Ed. Promotora K. México, 1981, pág. 181.

horizontal. De este modo, veremos que la **metáfora** será una figura que no sólo actúa por sustitución, sino que obtiene una especie de similitud con la que enriquece el significado, y por lo tanto aparecerá en el cruce de la **sustitución** y la **similitud**. La **sinécdoque**, a su vez, logra también su significado a través de signos similares con los originales, pero suprimiendo otros, o sea, que aparecerá en el cruce de la **similitud** y la **supresión**, y así sucesivamente todas las demás figuras [Esquema 1].

	ADJUNCION	SUPRESION	SUSTITUCION	INTERCAMBIO
IDENTIDAD	REPETICION GRADACION MOVIMIENTO INDICACION DESIGNACION COMPARACION	ELIPSIS	HIPERBOLE PROSOPOPEYA	INVERSION
SIMILITUD	DIALOGISMO	SINECDOQUE	PERIFRASIS METAFORA ALEGORIA	
DIFERENCIA	ACUMULACION		METONIMIA	
OPOSICION	ANTITESIS PARADOJA		IRONIA LITOTE	

[Esquema 1]

Así, como lo menciona el profesor Juan Manuel López Rodríguez el presente esquema *"hace desaparecer la vieja clasificación de tropos de dicción y tropos de composición, y de figuras de dicción o de composición (que son las que originaron los actuales conceptos sobre los niveles sintagmáticos y paradigmáticos), a las que los antiguos retóricos habían clasificado como 'descriptivas', 'lógicas', 'patéticas' e 'indirectas'. Con esta clasificación, la metáfora, por ejemplo, deja de ser un tropo para convertirse en una figura de similitud por sustitución; y la metonimia será una figura de sustitución por diferencia; etc"* (27).

Ahora bien, definamos cada una de las figuras antes aludidas:

Las figuras de **adjunción** se obtienen a través del añadido de uno o varios elementos. Dentro de éstas pueden reconocerse la **repetición**, la **acumulación** y la **oposición**. La

repetición se logra mediante la presencia del mismo personaje en una composición. Esta imagen se usa para mensajes de antes-después en que el personaje aparece en dos momentos de su vida.

La **acumulación** puede ser de personajes u objetos y se trata de colmar la composición de elementos que sirvan para acentuar el sentido que se persigue. La **oposición** se logra a través de personajes, objetos o ambientes. También se obtiene por recursos de color o de tonos. Así, pueden aparecer personajes en blanco y otros en negro; personajes de diferentes tamaños, edades y sexo.

De las **figuras de supresión** la más importante es la **sinécdoque** (una forma de elipsis), una de las figuras más utilizadas en la historieta. Es el tropo de dicción en el cual el significado se mueve del menos al más, o viceversa. Consiste, generalmente, en la designación del todo a través de una de sus partes, no cualquiera sino aquella que enfatiza más el sentido que el emisor quiere dar con el mensaje. Con la **sinécdoque** representamos una cosa mediante otra, cuando esta segunda se encuentra incluida en la naturaleza de la primera, o, por lo menos, manifiesta alguna relación de pertenencia a dicha primera.

Es obvio que en la **sinécdoque** se produce un cambio de significantes; sin embargo, se mantiene cierta forma de contigüidad puesto que el signo sustituyente debe formar parte de la totalidad del signo sustituido particularizando y focalizando un aspecto específico y parcial, logrando dar así mayor fuerza a la totalidad. El dinamismo que adquieren los personajes en la página de historieta proviene de una presentación por fragmentos: ojos, rostro o manos pasan a ocupar la casi totalidad del cuadro o panel. Por eso, cuando son elaboradas historietas educativas y no se toma en cuenta ese detalle, los personajes aparecen de cuerpo entero, en posiciones rígidas, con lo que el atractivo del mensaje disminuye considerablemente.

La **sinécdoque**, puede construirse de varias maneras:

- La parte por el todo.

(27) López Rodríguez, Juan Manuel. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*. INBA, México, 1993, pág. 343.

- El continente por el contenido. Ejemplo: "Se bebieron muchas copas".
- El género por la especie: "Los mortales", en vez de "los hombres".
- La especie por el género: "Le dio hasta la camisa", por "le dio cuanto tenía".

En las figuras de **sustitución** destacamos la **hipérbole**, la **metáfora** y la **metonimia**. La **hipérbole** consiste en una exageración visual: personajes y objetos aparecen a menudo en proporciones por encima de lo normal, lo que también les confiere un fuerte dinamismo.

La **metáfora** obtiene su nombre del concepto de "traslación" griego (traslación del sentido recto de una expresión al figurado), es **paradigmática** (ejemplar), tiene que estar sujeta a mecanismos de traslación y deriva de la comparación, sólo que en ella se eliminan los nexos comparativos. Así, de la expresión comparativa "Era fuerte como un oso" se pasa a metáfora al decir "Era un oso", con lo que los elementos "fuerte" y "como" desaparecen.

La metáfora exalta uno (o algunos) de los valores del objeto representado, y una vez decidido cuál, se cambia de significante por aquel que es portador de los valores seleccionados. Además, la metáfora es una expresión figurada que se formaliza mediante una relación de analogía o semejanza. Hay analogía entre ambos términos, y la sustitución, "la traslación", se realiza sin dificultad. Según Jakobson, "la similitud vincula al término metafórico con el término por él reemplazado".⁽²⁸⁾ Por lo tanto, aquellos que reproducen el carácter representativo a través de un paralelismo con alguna otra cosa, son **metáforas**. Por ejemplo: "Sonrisa de bellas perlas = dientes blancos", "Dos luceros del color del mar = ojos azules".

Según los viejos tratados de retórica, la metáfora presenta tres categorías: **simple**, **continuada** y **alegórica**. Simple es cuando en la totalidad del mensaje sólo se incluye un elemento

metafórico: "¿Quién podrá salvar la nave de la Educación en este país?". **Continuada**, cuando hay dos, o tres, o más elementos metafóricos mezclados con los que se toman en sentido decorativo: "¿Quién podrá salvar la nave de la Educación en este país, próxima a estrellarse en los escollos de la apatía y la corrupción?". Es **alegórica** cuando todo el mensaje es metafórico: "¿Quién podrá salvar esta vacilante nave, próxima a estrellarse en los escollos de este mar embravecido?".

La **metonimia** es un proceso retorizante que se da por "contigüidad", esta contigüidad determina que la metonimia sea siempre un fenómeno resultante de la sintaxis, o sea, resultante de un eslabonamiento de signos; por ello se dice que la metonimia es **sintagmática**, el sustituyente permanece en presencia del sustituido, es un tipo de figura consistente en mostrar las causas de algo a través de sus efectos. Ya no trasladamos el significado de un signo a otro, sino que incrementamos al signo para formar una totalidad diferente. Es muy utilizada en la historieta. Así, en muy pocas ocasiones aparecen en esos tipos de mensajes el momento en que un personaje recibe un golpe, sino que son enfatizados los resultados del mismo. Esto da mucho poder de síntesis, ya que con una o dos viñetas son señalados acontecimientos anteriores.

Por último, en las **figuras de intercambio**, se procede a una gradación del elemento visual promocionado hasta transformarlo en algo que lo simbolice. Por ejemplo: una ola puede terminar por convertirse en el ala de un pájaro, o unos cabellos en trigales o unas manos en las ramas de un árbol. "Este recurso aparece en la historieta, pero es muy utilizado en el dibujo de animación y en el cine en general"⁽²⁹⁾

El resto de las figuras de uso frecuente en la retórica visual y empleadas en la historieta son:

⁽²⁸⁾ Jakobson, Roman. **Ensayos de Lingüística General**. Ed. Siglo XXI, México, 1975.

⁽²⁹⁾ Prieto, Daniel. **Elementos para el análisis de mensajes**. ILCE, México, 1982, pág. 150.

Repetición. Se trata de una figura producida por una acumulación reiterativa del mismo signo varias veces. Encontramos esta figura en el cruce de **adjunción e identidad**, puesto que se adjunta, repetidamente, un paradigma idéntico a otros más, o sea, que se adjunta sin perder su identidad. Bajo esta misma clasificación cabrían otras figuras, tales como la redundancia o la reiteración. Se trata de una figura que, en forma vehemente, carga de significado a un signo a partir de una exposición repetitiva. No compone un código completo, puesto que hay en ella muy pocas posibilidades sintagmáticas; pero a cambio de ello, sugiere movilidad, acción, etc. Obtiene un significado de mayor viveza al establecer cierto ritmo visual sobre una imagen reiterada; crea una especie de cadencia ascendente o descendente que concluye en un solo significado acumulativo con una mayor carga semántica.

Gradación. La gradación tiene, visualmente, ciertas semejanzas aparentes con la **repetición**. Sin embargo produce un efecto que la anterior no logra: **el manejo de la profundidad de espacio**. A partir de la gradación, un signo se acerca o aleja del receptor en un espacio que queda sugerido por los límites del mensaje. La gradación sugiere una determinada cantidad de planos en los cuales el objeto-signo se mueve; se antepone a sí mismo, como si avanzara para establecer un contacto más cercano con quien le mira, acrecentando de este modo no sólo la percepción, sino la significación. Basada en la redundancia también, la gradación gana en impacto visual lo que pierde en originalidad.

Para que se pueda lograr la gradación en forma adecuada, es necesario ir de la presencia de un signo débil a otro que se hace fuerte paulatinamente (o viceversa), sin dejar de ser él mismo. El primero debe dejar la posibilidad de incremento en el segundo, que tiene mayor realce que el anterior, y así sucesivamente.

Movimiento virtual. Es una figura rica en lo que a comunicación visual concierne. Se trata de la sugerencia de movimiento virtual a las figuras representadas, puesto que las figuras plasmadas gráficamente suelen ser, en la mayoría de

los casos, estáticos, salvo ciertos casos de mensajes realizados para algunos medios audiovisuales o algunos casos de mensajes realizados por computadora.

Esta posibilidad de dotar a una imagen de movimientos, sugeridos o virtuales, es tan valiosa como el poder dar, para efectos de comunicación, la posibilidad de vida propia a dicha imagen. El objeto-signo se anima, y por lo tanto, se mueve. Ya no es la pura presencia; la imagen, al quedar cargada de energías vitales, queda también cargada de intenciones propias. Adquiere ciertas libertades. La ilustración asume una dependencia que le permite moverse en parámetros de comunicación más amplios. Una imagen que adquiere posiciones enérgicas y vitales se traduce en un mensaje visual de mayor fuerza que aquel de representaciones estáticas. Se opone, por fuerza, a todo concepto de reposado equilibrio. La posibilidad de movimiento nos convierte lo estático en dinámico, y por lo tanto, en algo mucho más expresivo, ya que cualquier objeto capaz de cobrar vida, es también capaz de interpelar a un receptor, acercándosele para establecer una comunicación más viva y más directa.

Dialogismo. La figura del dialogismo es una forma más de hacer "*estridente*" la ilustración; en lo que a comunicación gráfica corresponde quedan comprendidas en ella unas cuantas figuras más, tales como el **soliloquio**, el **coloquio o diálogo**, el **relato polifónico o dialógico**, y la **interpelación**.

Soliloquio: que es la conversación que entabla uno consigo mismo, y que en la **historieta**, aparece generalmente en un **globo** en forma de nube sobre la cabeza del que lo enuncia; y decimos que lo enuncia a pesar de ser un pensamiento, porque el receptor lo recibe visualmente, estableciéndose así el **dialogismo**.

Coloquio o diálogo: es quien da su nombre a esta figura, que se produce cuando el receptor participa en aquello que dos o más personajes conversan o discuten; aunque esta "*participación*" del receptor suceda solamente como lector del diálogo.

Interpelación: se produce cuando el personaje del mensaje se dirige directamente al receptor.

Dice Beristáin que se trata de una *"estrategia discursiva, mediante la cual, el discurso muestra los hechos que constituyen una historia relatada, prescindiendo del narrador, e introduciendo al lector, por ejemplo, o al público, directamente en la situación donde se producen los actos del habla de los personajes"*.⁽³⁰⁾

Es una figura a través de la cual se concede la adjunción de ciertos atributos (en este caso del habla y del sonido), y sigue siendo similar a la figura original, o sea, que el signo no cambia, sino que se enriquece al adjuntarle la posibilidad del diálogo sonoro; y de esta manera se logra poner cierto tipo de acento o énfasis en el mensaje que se pretende transmitir. Esta figura es interesante, porque con ella se puede dar un máximo de información con un mínimo de mensaje; sobre todo, si consideramos que el personaje que dialoga con nosotros desde el mensaje, sostiene un tipo de comunicación aislado de cualquier interrupción o ruido que pudiera interrumpir la conexión con el receptor.

Entre las muchas variantes que presenta el dialogismo en comunicación visual, podemos encontrar una gama casi infinita de ellas. Citaremos sólo las más importantes:

- ▶ Dos personajes dialogan dentro de la imagen, uno con el otro.
- ▶ Un solo personaje mantiene un monólogo dentro de la imagen.
- ▶ Un personaje se dirige a un receptor que está, fuera de la imagen.
- ▶ Varios personajes se expresan, al unísono, sobre cierto punto, sin tomar en cuenta al receptor.
- ▶ Varios personajes reprenden, amenazan, aconsejan, etc., al receptor desde adentro del mensaje.

⁽³⁰⁾ Beristáin, Helena. *Diccionario de Retórica y Poética*. Ed. Porrúa, México, 1986.

Peninou desarrolla esta figura en un análisis más profundo a partir de las consideraciones que hace Benveniste sobre la enunciación, y sugiere *"cualquier personaje que aparece en el mensaje y se apodera del enunciado, sea cual sea el grado de presencia, (de perfil, de tres cuartos, de frente, solo o en grupo), entra en la categoría dialogística"*.⁽³¹⁾

Acumulación. Consiste en la presencia simultánea de signos de manera tal que se logre una sobresignificación a través del acopio y aglomeración de los mismos. Los retóricos, al explicar la **acumulación**, dicen que se puede producir en **sustantivos, adjetivos o verbos**, iguales o no. Los **sustantivos**, serían los objetos presentados, aquellos que sustentan la sustancia del mensaje. En el caso de una **acumulación** de objetos (sustantivos) idénticos, la figura se acercaría más a una repetición o una redundancia. Para que en términos de lenguaje visual se diera la **acumulación**, habrían de cubrirse dos requisitos: que los objetos acumulados no fueran idénticos; o que dichos objetos, aún siendo idénticos, estuvieran acumulados de tal manera que no pudiera pensarse en **movimiento**, es decir, que se encontraran amontonados sin ningún orden preconcebido. Sería necesario para que la figura de **acumulación** se produjera, que se usara el sustantivo-objeto sin ninguna sugerencia de acción (de verbo), y no caer así en la figura de **movimiento**, de **gradación** u otras similares.

Antítesis. Esta es una figura de contraste. Se produce por diferencia, pero al contrario de la **paradoja**, en la **antítesis** no hay contradicción. Consiste en la presencia simultánea de dos elementos contrarios que enriquecen el significado, sin excluir uno al otro. Menciona Beristáin: *"exige que en ambos elementos se encuentre la presencia de un signo común"*.⁽³²⁾ El fin principal de la **antítesis** es oponer un signo a su contrario con límites aclaratorios y enriquecedores, a condición de que ambos signos tengan cierta paridad y simetría semánticas.

⁽³¹⁾ Peninou, Georges. *Semiótica de la Publicidad*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1976.

Paradoja. Como la **antítesis**, nace de la conjugación de elementos opuestos. Pero a diferencia de ésta, la paradoja presenta signos que son totalmente contrarios e irreconciliables entre ellos, y que al aparecer juntos, provocan un extraño y sorprendente efecto que debe traer como consecuencia un incremento en los significados que el emisor pretende. Ese elemento de sorpresa y extrañeza que surge en lo que, fuera de contexto, sería disparatado y aberrante; dentro de un mensaje determinado debe traducirse en un elemento profundamente poético y cargado de connotaciones.

Los significantes (y los referentes) distintos usados en la **paradoja**, deben conciliarse precisamente por su diferencia en un nuevo significado que, por no existir en la cotidianidad de los **lenguajes**, suele ser de gran eficacia en la captura de los receptores.

Elipsis. Caso típico de reticencia. Exige un máximo de respuesta del receptor ante la presencia de elementos disminuidos, es un caso parecido al de la **sinécdoque**. La diferencia con ésta, radica en que la **sinécdoque** presenta una parte del todo, y la **elipsis** únicamente suprime una fracción del mensaje, dejando adivinar el resto al receptor.

En la historieta, el suprimir palabras que no son necesarias para el entendimiento de la viñeta, resulta muy eficaz ya que en ocasiones el lenguaje pictórico describe claramente la aptitud o la acción, explicada en el texto. Por ejemplo: "*Despierta llorando*" o "*Carlos despierta*".

"La elipsis del lenguaje, se sustituye en este caso con la comunicación que da la imagen en la ilustración del cuadro, uno de los fundamentos técnicos en la realización de historietas".⁽³²⁾ Hay autores que le llaman **reticencia**, puesto que *"retiene"* parte de la información. Se trata de una figura contraria a todo aquello que represente exageración, puesto que la **elipsis** es, precisamente, la figura de la discreción y el disimulo; a pesar de

⁽³²⁾ Beristáin, Helena. Op. cit.

⁽³³⁾ Vázquez G. Modesto. *La Historietica*. Op. cit.

lo cual, la **elipsis** es una figura que proporciona gran énfasis al mensaje.

Pleonasmos. Es lo contrario a **elipsis**, ya que se utilizan palabras innecesarias, cayendo en la redundancia, es empleada en algunas ocasiones para dar fuerza, gracia o claridad al lenguaje, por ejemplo, "*Yo lo vi corriendo por la orilla del río*", "*Una nueva innovación*".

Litote. Conocida también como **atenuación** o **disminución**, consiste en rebajar las cualidades de un objeto usando la negación del mismo en vez de su afirmación, para hacerle más deseable. "*Se dice menos para significar más*", esto es, "*se suprime, mediante su negación, un signo positivo, agregando en cambio el signo negativo de modo que, para afirmar algo, se niega lo contrario, por lo cual no hay supresión, sino supresión-adición, es decir, sustitución*".⁽³⁴⁾

La **litote** tiene que estar dentro de un contexto determinado, ya que de otra manera corre el peligro de volverse una figura irónica. Como figura de sustitución que es, es una figura intrigante, capaz de atraer la curiosidad del receptor, así pues, la **litote** es una forma de **atenuación** consistente en disminuir las cualidades de un objeto mediante el procedimiento de decir lo contrario de lo que se quiere afirmar. "*No estas en lo cierto*", "*no puedo por menos*" son ejemplos frecuentes de esta figura.

Hipérbole. Este tropo (figura), se encarga de llevar más allá de los límites de la medida el significado de una imagen. Es una figura cuyo principal valor es la audacia, al hacer llegar los significados hasta la **exageración** y el exceso. Conduce lo verosímil del mensaje hasta sus últimas consecuencias, sin temor de rebasar los límites de dicho verosímil para llegar a lo inverosímil. Intensifica el significado al máximo a través del incremento (o la disminución) exagerados del valor o de la fuerza de los objetos presentados. Lo insólito de su presentación, se origina en un proceso de sustitución de identidades, que se traduce, lógicamente, en la motivación del

⁽³⁴⁾ Beristáin, Helena. Op. cit.

receptor. Por ejemplo: "Pies de plomo", "Alas en los pies" o "Con el mundo a cuestas".

Prosopopeya. Tropo de sentencia por semejanza, que consiste en atribuir cualidades de los seres animados a los inanimados y abstractos. Esta figura, al decir de Peninou, "tiene como objetivo la antropomorfización de los objetos o de los seres que carecen de inteligencia y de formas de comunicarse".⁽³⁵⁾ A través de esta figura, estos objetos y estos seres son dotados de palabra. Los animales, las plantas y los objetos en general son capaces de apoderarse del discurso, y el receptor se ve cautivado por el mensaje ante esos elementos personificados.

Ciertos signos del mensaje, que consideramos inertes en la cotidianidad, aún los animales y las plantas, adquieren apariencia humana al ser capaces de dialogar con nosotros. El objeto se vuelve cercano al receptor a través del lenguaje; por lo que, se obtiene un cambio de identidad a través de una sustitución.

Comparación o símil. Se establece por semejanza o por similitud, y consiste en expresar la relación de semejanza o de diferencia, precisamente, que existe entre dos signos. En la comparación, a diferencia de la metáfora, los signos comparados tienen ambos que estar presentes. "En el lenguaje hablado o escrito se haría mediante algún término comparativo, 'por ejemplo como', o sus equivalentes".⁽³⁶⁾

La metáfora se logra por sustitución, en tanto que la comparación se hace por adjunción. Para la metáfora hay que sustituir un signo por otro, enriqueciendo así el significado. Para la comparación se buscan las similitudes o las diferencias entre dos signos presentes, incrementando el significado a través del contraste. El efecto que se persigue en la comparación, es el de hacer resaltar ciertos valores de un objeto, enfrentándolos a algún otro con el que tenga cierta analogía o cierto relativo parecido.

⁽³⁵⁾ Peninou, Georges. Op. cit.

⁽³⁶⁾ Beristáin, Helena. Op. cit.

Perifrasis. La perifrasis es otra de las figuras que se construyen por sustitución o semejanza, como la metáfora. Como su nombre lo indica (peri: alrededor), consiste en la aglomeración de muchos signos que significan lo mismo que se podría significar con uno. Se le conoce también con el nombre de **circunlocución**.

Se logra adjuntando al objeto una serie de significados más que de algún modo sean sinónimos del primero; es decir, que el resultado final se obtiene al acumular similitudes. Se trata de una especie de metáfora, continuada y alegórica, y además, llevada a consecuencias extremas de ornato. Con esta figura se obtiene un incremento de las cualidades y atributos del objeto por la multiplicidad y por la exageración de dichos atributos.

Inversión. Es una figura de construcción que se produce al alterar los elementos del mensaje, rompiendo su sintaxis natural al intercambiar las posiciones normales de los signos que lo conforman. Se le conoce también con el nombre de **hipébaton**. La inversión no requiere alterar en lo más mínimo los paradigmas (los objetos presentados); lo que sí exige es alterar (invertir) el orden de los mismos, o sea, se produce sobre los elementos sintagmáticos.

Esta figura, de cierto parecido con la antítesis o con la paradoja, se diferencia de ellas en que no cambia la identidad de los signos del mensaje, sino que simplemente los invierte; en tanto que las otras tienen que recurrir a signos que se adjuntan al mensaje original. Se construye la inversión desde el simple cambio de posición de los signos (izquierda, derecha, arriba, abajo, etc.), hasta el cambio de tonos o de colores.

Dentro del lenguaje de historieta invierte o traspone el orden lógico de las palabras en la oración. Por ejemplo: "Carlos llorando despierta", "Llorando despierta Carlos" o "Despierta Carlos llorando".

Por lo general, se emplea en el lenguaje poético, pero al ser manejado adecuadamente en el lenguaje de la historieta, se logra una fuerza expresiva con buenos impactos

emocionales, sobre todo, con la suma de una adecuada y oportuna ilustración, no redundante.

Alegoría. Tropo de composición en el que se usan signos de traducción que sustituyen a otros, guardando un sentido aparente, como portadores de un sentido mucho más profundo. No se trata de una simple mudanza de signos, sino un incremento de significado en todo el mensaje. El ejemplo visual típico es la matrona romana que sostiene en una mano una balanza y en la otra una espada, permaneciendo con los ojos vendados. Dicha imagen es la alegoría perfecta de la justicia. La alegoría llevada a un desarrollo mayor, es decir, exagerando su construcción son signos que fueran más allá de los necesarios, se convertiría en una **paráfrasis** (comentario, explicación o interpretación amplificativa de un texto).

La alegoría es simbólica, puesto que representa siempre lo general a través de un signo particular (la retórica visual en general se mueve en los límites entre lo simbólico y lo icónico, con un cierto predominio de los símbolos), es por ello que sólo será decodificada por aquellos que se encuentren saturados de las unidades culturales representadas en ella. Hay, sin embargo, alegorías que han trascendido los espacios culturales de pequeños grupos, para convertirse en alegorías universales; tal es el caso del *Tío Sam* como alegoría de los Estados Unidos. En los templos católicos es frecuente encontrar infinidad de alegorías entre las imágenes que cubren sus muros, precisamente por el sentido simbólico que tienen casi todas las religiones para la representación de sus ideologías.

Ironía. Consiste en la presentación de una idea de tal manera que un signo manejado con ciertos tonos o formas y colocado en determinado contexto, debe significar exactamente lo contrario. La ironía suele adquirir generalmente la forma de **caricatura**, y a través de ella puede llegar al **sarcasmo**, que sólo es una forma aún más amarga de la ironía.

Indicación o designación. Consiste en llamar la atención sobre uno de los elementos del mensaje, haciéndolo resaltar sobre los otros elementos, se caracteriza por el uso del **índice**. Para conseguir esto, se puede hacer uso del color, del

contraste fondo-figura, o a través de cualquier signo que llame la atención del receptor sobre lo que el emisor quiere subrayar.

Se trata de focalizar la atención del espectador hasta cierto tema, con el apoyo de índices internos, a través del uso de elementos llamativos; de tal manera que el signo que indicamos o designamos, quede expuesto por encima de los demás de manera ostentosa. Si esta acción focalizante se hace sobre algo que sabemos que está allí, pero no dejamos que el receptor lo vea, la **designación**, adquiere matices sumamente interesantes que ayudan al desarrollo del sentido figurado. Entre la primera, a la que llamaremos designación directa, y ésta última, o designación indirecta, hay toda una serie de posibilidades, tales como: presentación, direccionalidad, determinación, exhibición, anteposición, erección, promoción y selección. Los efectos que se logran con esta figura en cualquiera de sus variantes, es el de *"insistencia"* o *"sobreenunciación"*, siempre con el fin de privilegiar un objeto sobre el resto del mensaje, a través del uso de **índices**.

Descripción. Lleva a cabo la definición de la realidad con gran objetividad, transmitiendo de forma clara las cualidades de una persona, animal o cosa.

Dubitación. Cuando los protagonistas dudan en decir lo que piensan o creen.

Suspensión. Es la suspensión de una acción.

Eufemismo. Se trata de un modo de expresar con disimulo palabras de mal gusto, inoportunas o malsonantes.

Conminación. La utilización de amenazas de cualquier índole contra otra persona.

Todas estas figuras nos proporcionan opciones para crear una historia con un alto nivel literario y gráfico, enriqueciendo las técnicas que se puedan emplear para la elaboración de una trama de calidad.

El lenguaje es el medio más importante que tiene el hombre para comunicar sus pensamientos. El escritor con su poder creador elige de entre los recursos que ofrece el lenguaje aquellos que más le convienen para comunicar su obra.

El estilo de un escritor o de cualquier obra literaria se refiere al lenguaje que el autor usa y al lenguaje usado en la obra literaria. Como el autor expresa todo lo que quiere comunicar única y exclusivamente a través del lenguaje, y la obra literaria no es más que lenguaje, cuando se habla del estilo, se habla del lenguaje.

Si se quiere estudiar el estilo de un autor o de una obra habrá que buscar los elementos del lenguaje que se han empleado para comunicar el contenido del mensaje literario.

La historieta como medio de comunicación masivo ha establecido, a través de los años, su propio lenguaje, perfectamente definido por sus características y funciones. Cada elemento tiene un fin específico que no entorpece o sustituye a otro, ya que existen reglas para su aplicación. Este lenguaje está formado por los siguientes elementos:

- **El tipo de letra:** se divide en dos variantes:

- la de tipografía, usada principalmente para facilitar la lectura y rápido entendimiento del mensaje a transmitir, esta letra se puede alterar o combinar con otra familia tipográfica, dependiendo del grado de expresividad que se desee impregnar en un diálogo.

- La segunda variable es la caligrafía, producida por su fácil manipulación y efectos que nunca se podrían lograr con la letra de molde, funciona como una extensión de la imagen, reproduciendo los diálogos y el sonido producidos por los personajes o por una acción, hecho importante ya que los medios de impresión no tienen la posibilidad de reproducir el sonido, como lo realiza cualquier medio audiovisual o sonoro.

- **Texto-narración:** es de carácter impersonal, se describen los datos específicos de una escena (lugar, época, fecha, etc.), esta información está dentro de un cuadro, por lo general se ubica en la parte superior de la viñeta [38] y en ocasiones en la parte inferior de la misma con el propósito de finalizar una acción, resaltar un hecho o crear expectación. Las narraciones que encontramos al

principio de cada episodio son lo que conocemos como resumen.



- **Diálogo:** se establece a partir del globo [39], que es la forma de encerrar y hacer visible una forma etérea, el sonido. Empleado para simular el habla de los personajes, su distribución va en medida de la medición del tiempo y sus requerimientos de lectura, por lo cual el texto es pre-escrito, con la finalidad de saber quién habla primero. Esto da una guía para el entendimiento y duración del diálogo con respecto a la acción de la viñeta. Los globos son leídos siguiendo las mismas reglas del texto, izquierda derecha y de arriba hacia abajo (en los países occidentales).



La manifestación del globo al principio era muy arcaica, en las representaciones mayas aparecen

corchetes apuntando a la boca del locutor o simplemente son representados como volutas que emergen de la boca. Poco a poco cambió hasta tomar la forma que hoy conocemos, en este transcurso, le dieron una función, proporcionar significado y trasladar las características del sonido a la narrativa, por ejemplo, un globo con línea gruesa y letra pesada, da la sensación de intensidad o un volumen alto (grito). Cuando se necesita que el personaje hable bajo o en secreto para no ser oídos por terceros, los trazos del globo son ligeros, con una tipografía normal.

El globo, con sus ilimitadas formas e intensidad de sus trazos, adquiere características particulares para dar un tono o énfasis a los diálogos pronunciados por un personaje. Otros sonidos transmitidos dentro del diálogo son aquellos que emite el personaje, como llanto, tos, miedo, júbilo, etc. El pensamiento, está capturado por un globo, representado por círculos de menor a mayor tamaño que emergen de la cabeza del personaje hasta el texto o dibujo.

● El **monólogo**: empleado frecuentemente en la historieta, sirve para que los personajes establezcan un diálogo consigo mismo, o al espacio que lo rodea, para transmitir al lector los sentimientos o ideas que experimenta el personaje.

● La **portada**: resuelta de cualquier forma (dibujo, foto, montaje o mixto) y tomando en cuenta las características socio-culturales del público al que se va a dirigir dicha revista. Debe ser llamativa, con la finalidad de captar la atención del lector ya que su exhibición no será individual.

Como ya se mencionó la historieta está compuesta por dos disciplinas; **literaria y gráfica** y cuando se examinan como un todo, el desempeño de sus elementos toman la característica de un **lenguaje**, estableciendo un **código específico** para este medio de expresión.

En el lenguaje visual son reconocibles los siguientes códigos:

Código morfológico, se caracteriza por los elementos tanto abstractos (planos, contorno, placas, etc.) como figurativos (viñetas, ilustraciones, etc.) que componen una imagen, y que se reconocen por sus grados de figuratividad o iconicidad.

Código cromático, que actúa sobre el color, se caracteriza por la elección de la intensidad, de la legibilidad por contraste con los colores circundantes, de la luminosidad, de la fuerza de reflexión. Añadiendo que ciertos colores tienen una referencia bien precisa según las culturas.

Código tipográfico, se distingue por la elección de tamaño, valor (blanco/negro), grano (tramado uniforme, etc.), forma y orientación de los caracteres. Además, incluye la elección de signo (letras gruesas o delineadas) o de configuraciones estructuradas o estilizadas (manuscritas, pop, escritura infantil).

Código fotográfico, que procede sobre la imagen, se caracteriza por la elección del ángulo de las tomas, encuadre (panorámica, plano general), escala de los planos (primer plano), grados de definición (nitidez, esfumado) y grados de iconicidad.

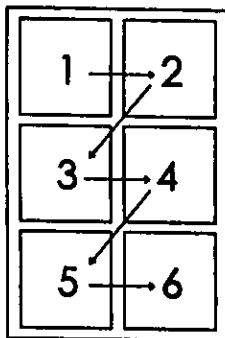
El **lenguaje gráfico** es representado en la historieta por iconos (representación de la realidad, por cualquier forma expresiva: dibujo, pintura, fotografía o mixto), mostrando aptitudes, acciones, personajes, escenarios, etc., de acuerdo al argumento a tratar, real o ficticio. Esto estará sujeto a la objetividad del icono a tratar.

El lector de revistas de historieta desarrolla una gran capacidad sinóptica. Lo primero que el lector ve, en la parte superior de la viñeta o cuadro, es el texto –si lo hay-. Este texto ubica y motiva al lector, provocándole expectación o intriga, a continuación encuentra una explicación figurativa en la ilustración, que trata de interpretar y descifrar (operación que debe producirse en forma instantánea, a fin de incrementar rápidamente su emoción, al captar de inmediato el mensaje), en seguida se observa el ambiente de la escena, al leer los

partamentos del diálogo contenido en los globos que deben estar dirigidos con claridad a los personajes que corresponden.

Esta mecánica de captación visual es casi simultánea, pues de no ser así, y el lector tuviera que descifrar significados de dibujos o palabras, no podría "entrar" en situación emotiva. Una vez que el lector ha leído los globos, da aprobación y sensación imaginativa al dibujo, pasando a ver enseguida la siguiente viñeta que se encuentra a la derecha; las viñetas se leen en la misma secuencia que las palabras en un texto: de izquierda a derecha bajando y volviendo a leer de izquierda a derecha.

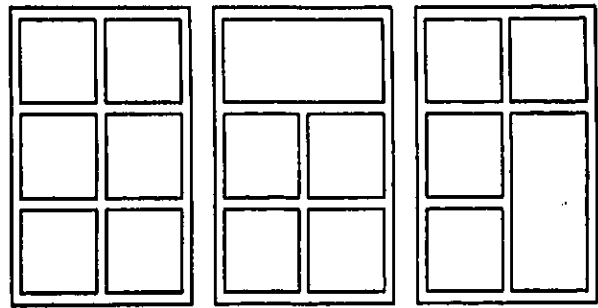
☒ **Diagramación.** La lectura se realiza siguiendo la diagramación de la página. La diagramación simétrica es aquella que surge de la división hipotética del área de la página de las revistas de historietas sencillas, que se dividen en partes proporcionales en las que se admite 6, 4 ó 2 cuadros hipotéticos [Esquema 2].



[Esquema 2]

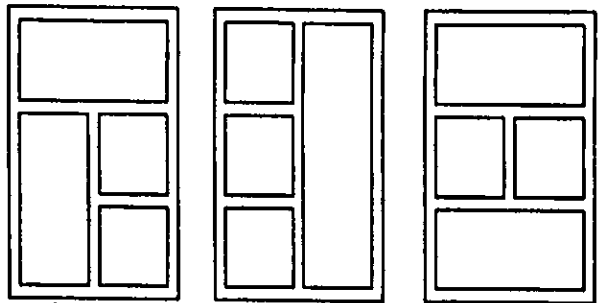
Pocas veces se emplean los seis cuadros efectivos de una revista de historieta, ya que además de resultar monótono, limita el campo de acción, prefiriéndose entonces agrandar el cuadro para enmarcar desahogadamente una ilustración mayor, de más impacto visual y claro, de un mayor efecto dramático. Por lo regular, la página de historieta presenta 5, 4 ó 3 cuadros.

Con cinco cuadros de página se pueden hacer diferentes diagramaciones, evitando caer en la monotonía [Esquema 3].



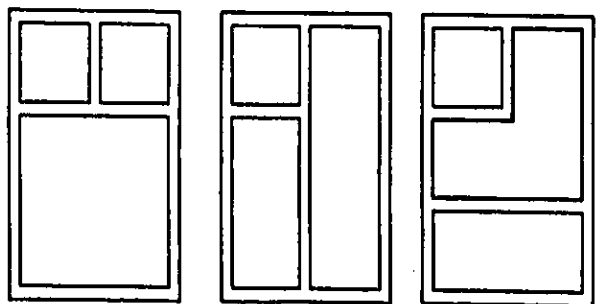
[Esquema 3]

Cuatro cuadro efectivos en una página de seis cuadros de igual tamaño. Esta diagramación es la mas común ya que permite la fluidez en la secuencia de lectura de texto e ilustración [Esquema 4].



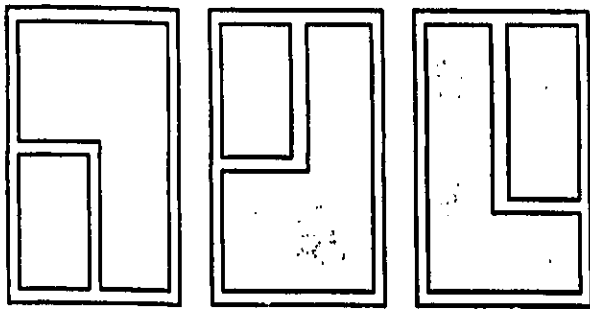
[Esquema 4]

Tres cuadros efectivos en una pagina de seis cuadros de igual tamaño. Cabe señalar que no es muy común el uso de estas páginas con tres cuadros efectivos, ya que dificulta la lectura y composición de las ilustraciones [Esquema 5].



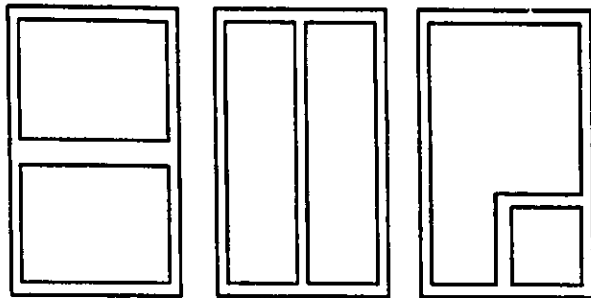
[Esquema 5]

Dos cuadros efectivos en una página de seis cuadros hipotéticos de igual tamaño, esta diagramación se usa regularmente en la primera y ultima pagina por necesidades de exposición de amplios escenarios [Esquema 6].



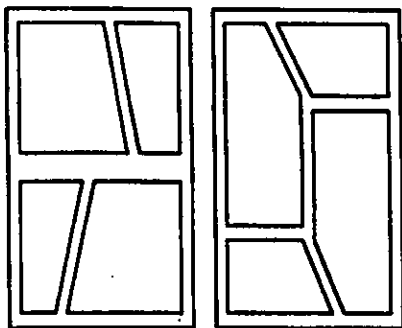
[Esquema 6]

La página se divide en dos partes y se emplea en forma discontinua una página completamente ilustrada para romper la monotonía, siempre y cuando la ilustración lo permita [Esquema 7].



[Esquema 7]

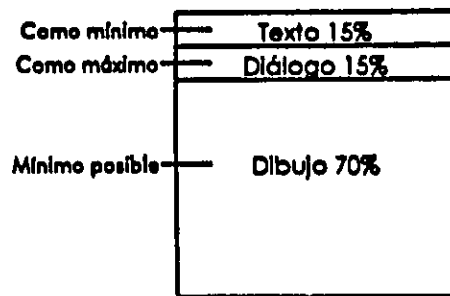
En páginas asimétricas o de diagramación irregular, podemos ver que no hay una regularidad en los tamaños o formas de los cuadros que conforman la página. El uso de esta diagramación da mayor arte y movilidad a la imaginación, haciendo salir del cuadro elementos de la ilustración ya sea dividiéndolo en formas diagonales o uniendo más cuadros [Esquema 8].



[Esquema 8]

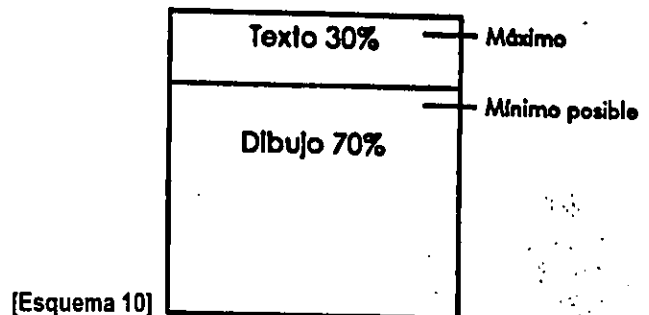
En historieta no se acostumbra dividir la página en dos cuadros; menos aún emplearla para una ilustración completa. Regularmente se unen, por lo menos, dos de los seis cuadros, unas veces horizontales y otras verticalmente. En ocasiones se unen las tres series horizontales de dos cuadros cada una, en forma horizontal, o, las dos series verticales de tres cuadros cada una, en forma vertical. En general se trata de evitar la monotonía y buscar entonces una bella expresión artística, evitando repetir páginas con la misma diagramación.

Cabría mencionar dentro de la diagramación, la proporción de lenguaje que existe en el cuadro o viñeta [Esquema 9].



[Esquema 9]

El máximo de 30% como total de literatura se emplea como último recurso, es preferible utilizar 10% de texto y 10% de diálogo, dando un mayor porcentaje al dibujo. Empleando diálogo y dibujo la proporción es como se indica en el recuadro. Generalmente dentro de la viñeta o cuadro, el dibujo ocupa más espacio que el texto y el diálogo, se le concede comúnmente 70% como mínimo de área del cuadro, queriendo decir con esto, que siempre se le da más valor al dibujo, por ser un código elemental cuya imagen, por sí misma, hace comprender la historia [Esquema 10].



[Esquema 10]

Podemos decir entonces que la cantidad de cuadros, ausencia de marco, invasión de elementos del área de un cuadro a otro, etc., no tienen límite ya que como se ha visto se pueden hacer diversas diagramaciones siempre tratando de realizar una secuencia lógica y razonable que no dificulte la lectura y composición de la historieta.

2.2. ESTRUCTURA Y ELEMENTOS DE LA NARRATIVA GRÁFICA.

El pictograma constituye históricamente la forma más primitiva de escritura y se define *"como un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trate de designar"*.⁽³⁷⁾ Un signo es un estímulo que por su naturaleza o convencionalismo evoca en el entendimiento la idea de otro *"estímulo que ese signo tiene por función evocar, con el objetivo de establecer comunicación"*.⁽³⁸⁾

El signo entonces es siempre la marca de una intención de comunicar un sentido: la lengua es un sistema de signos al servicio de los hablantes con el fin de comunicarse.

Todo signo, a su vez, es una unidad compuesta por dos miembros que se mantienen mutua e indivisiblemente asociados:

- a) **el significante**, aspecto perceptible por los sentidos,
- b) **el significado**, la idea que nos despierta en la mente dicho estímulo, a partir de experiencias previas.

El **pictograma** es entonces, un conjunto de signos icónicos - que semejan lo representado- que determinan la naturaleza específica de la imagen o icono: dibujo, fotografía o pintura. Precediendo a la escritura fonética, *"sistema comunicativo mucho más abstracto y que responde, uno a uno, los elementos sonoros que constituyen las palabras. La escritura fonética está formada por un sistema de signos altamente convencionales y por ello mismo es menos universal que el pictograma como instrumento de comunicación"*.⁽³⁹⁾

Tenemos así que al conjugarse dichas disciplinas pierden su individualidad para dar origen a una forma expresiva, la **historieta**: que es producto de *"una amalgama representativa de un nuevo lenguaje resultante, diferente en constitución y fuerza expresiva, a los lenguajes que le dieron origen: el literario y el pictórico"*.⁽⁴⁰⁾

La integración de estas dos disciplinas, conlleva a la reproducción de dos tipos de información frecuente en comunicación de la vida diaria: la proporcionada por la percepción óptica y la proveniente de los mensajes orales, así como de otros mensajes acústicos. Las demás percepciones del mundo físico, (olor, temperatura, etc.) están excluidas de la comunicación propia de ambos medios.

Los **mensajes icónicos** ofrecen características diferentes que los verbales, los primeros representan o imitan a la realidad, mientras que los segundos -signos lingüísticos- al emitir sonidos evocan en la mente la imagen del objeto designado, es decir, los signos verbales no pueden presentar ópticamente el objeto designado, puesto que su función es esencialmente sonora no representativa. Esto no quiere decir que uno es más importante que el otro, es únicamente una separación de funciones entre los dos lenguajes en la práctica social.

Podemos decir entonces que la historieta cuenta con dos tipos de escritura: **icónica** y **fonética**, reproducciones ambas de sus respectivos lenguajes y, como resultado de esta concurrencia, podemos afirmar que la historieta es un lenguaje mixto nacido de la integración de sus dos elementos, lenguajes icónicos y fonéticos.

Es necesario puntualizar que no siempre es necesario el texto para comprender la narración de una historieta, es decir, un relato puesto en imágenes puede no necesitar comentario, entonces podríamos decir que la historieta es una sucesión de dibujos yuxtapuestos destinados a traducir un relato, un

⁽³⁷⁾ Gubern, Román. **El lenguaje de los comics**. Ed. Península, Barcelona, 1972, pág. 108.

⁽³⁸⁾ Guiraud, Pierre. **La semiología**. Ed. Siglo Veintiuno, México, 1991, pág. 33.

⁽³⁹⁾ Gubern, Román. Op. cit.

⁽⁴⁰⁾ Baur K. Elizabeth. **La historieta como experiencia didáctica**. Ed. Nueva Imagen, México, 1978, pág. 23.

pensamiento o un mensaje, cuyo propósito no solamente es el de divertir al lector, sino en ocasiones el de transmitir, por medio de la expresión gráfica, lo que no siempre logra expresar la palabra escrita.

La historieta es entonces una **estructura narrativa** formada por dos elementos: secuencia progresiva de pictogramas y escritura fonética, cuyo propósito es comunicar por medio de la expresión gráfica, lo que no siempre logra expresar la abstracción de la escritura, al referimos a "*secuencia progresiva de pictogramas*" nos encontramos ante una estructura ya sea, **narrativa** o **descriptiva**, formada por algunos elementos en un determinado orden. Esta ordenación progresiva, no puede ser arbitraria, debe seguir una convención, en el caso de la historieta, indicada por la misma direccionalidad de lectura que la escritura fonética: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Por su parte, las dos definiciones muestran otro aspecto propio de la historieta: su carácter narrativo [40]. La historieta comparte esta definición de narrativa cuando divide un relato en viñetas, estableciendo una progresión temporal, en la que cada viñeta se sucede una a otra representando progresivamente el presente, futuro y pasado, así cada panel adquiere un valor temporal de acuerdo al orden de lectura occidental, en la mente del receptor.

Por lo antes señalado podemos concebir a la historieta como un sistema de articulación narrativa que representa un discurrir de acontecimientos a lo largo del tiempo. Este aspecto, de fragmentación de tiempo, no impide reconocer el empleo de grandes viñetas en las que no existe una división en secuencias. En éstas no hay necesidad de narrar los eventos que se producen, sino de describir al mismo tiempo el mayor número de elementos caracterizadores de un evento determinado.

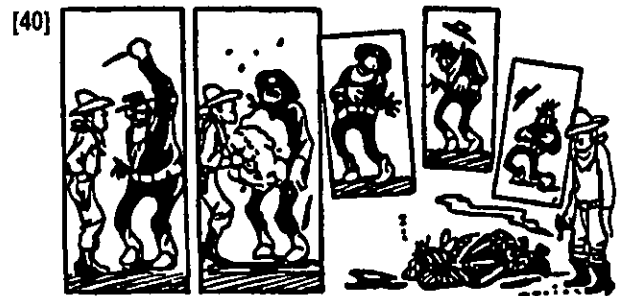
La historieta cuenta con un conjunto de elementos peculiares cuya combinación posibilita la lectura del discurso generado a través de ella; por otra parte, posee un modo específico de articulación que la diferencia de otros vehículos

comunicativos como cartel y cine, entre otros, aunque es importante mencionar que estos lenguajes constantemente se retroalimentan mutuamente, por lo que es necesario establecer cuales son los elementos constitutivos del lenguaje de la historieta.

En el análisis de la historieta pueden ser reconocibles:

A. La viñeta.

La viñeta es la unidad de montaje de la historieta, su forma y dimensiones nos resultan, de primera intención, rápidamente identificables. Román Gubern se refiere a ella como: "*la representación pictográfica del mínimo espacio y tiempo significativo, que constituye la unidad de la historieta*".⁽⁴¹⁾



De acuerdo con Gubern, la viñeta es la célula del discurso visual que conforma a la historieta y la imagen contenida en ella es resultado de una operación de selección y sustracción, es decir, se selecciona aquel fragmento de realidad que se desea representar, sustrayéndolo simultáneamente del resto del espacio y el tiempo. Ahora bien, esta unidad pictográfica –la viñeta– se articula con las que la preceden y la siguen, conformando la secuencia narrativa que caracteriza a la historieta.

Inicialmente podemos distinguir en la viñeta la existencia de un **continente** y un **contenido**. El **continente**, está formado, comúnmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página de historieta y puede ser clasificado por su aspecto externo, destacando el tipo de líneas que lo forman, rectas, curvas, quebradas o ligeramente onduladas, así como

la forma de la viñeta, que generalmente es rectangular, aunque esto no impide que pueda asumir formas cuadradas, triangulares y circulares, dependiendo de las necesidades expresivas del autor y las dimensiones relativas de la viñeta.

La línea que cierra el campo perceptivo —el continente— suele ser recta, sin embargo, hago notar que ciertos autores emplean una línea ligeramente curvada y en otros casos, aún más raros, la línea pasa de ser el contenedor gráfico a un componente activo del contenido visual, extendiendo así sus capacidades visuales.

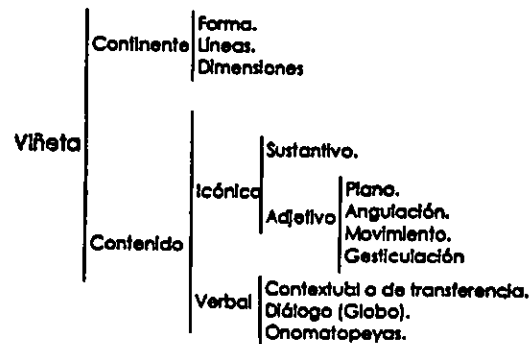
La forma rectangular que asume la viñeta es consecuencia de la estructura reticulada peculiar de la historieta. La disposición vertical u horizontal de este elemento puede servir a diferentes intenciones expresivas, por ejemplo, el formato horizontal suele asociarse a una cierta tranquilidad, a un relativo sosiego y reposo, mientras que el formato vertical puede despertar un mayor ritmo, un cierto tipo de intranquilidad o desasosiego. Por otra parte, la utilización de otros tipos de viñetas, tales como las triangulares y circulares, no suele revestir otro sentido que el puramente estético relacionado con el estilo que se desee obtener en la página. Finalmente, el tamaño de las viñetas está frecuentemente condicionado por el espacio a ocupar dentro del tamaño total de la página, así como por las necesidades narrativas particulares.

En lo que respecta al contenido de la viñeta, se integra por los iconos que llamamos dibujos —imágenes destinadas a la representación de una realidad visible o fantástica— y los signos que llamamos escritura, cuya función es la misma, sólo que a un nivel abstracto y convencional.

Por su lado, el contenido de la viñeta se puede especificar como icónico verbal. Uno y otro lenguaje tiene cabida simultánea o diferencial. El contenido icónico puede estudiarse en sus dimensiones sustantiva —que se presenta— y adjetiva —añadiendo una serie de características tales como el movimiento, la expresividad, derivada del fragmento concreto,

que se selecciona del total posible de información icónica que cabría representar—. La adjetivación icónica se realiza, principalmente, por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones.

El contenido verbal a su vez, puede ser clasificado como texto de transferencia o contextual, textos dialógicos y onomatopeyas [Esquema 11].



[Esquema 11]

En la historieta, el mensaje icónico y el verbal aparecen integrados en el interior de la viñeta, la cual representa pictográficamente un espacio que, en la operación de lectura, adquiere también una dimensión temporal que propiamente no posee por su condición de imagen fija.

Esta dimensión nace de la acción representada a la que el lector atribuye imaginativamente una duración real, y más todavía con la lectura de los textos de los diálogos, ya que toda la locución ocurre a lo largo de un tiempo, que es, supuestamente, el representado en la viñeta.

En ésta se integra también el discurso verbal, secuencial y temporal, y los signos icónicos fijos, a los que el lector atribuye una acción de duración con las locuciones emitidas por los personajes.

B. El encuadre.

Toda viñeta se define particularmente por su encuadre, entendiéndolo como la delimitación bidimensional del espacio representado, y para calificarlo, la historieta se ha apoderado de la terminología utilizada en el lenguaje cinematográfico.

⁽⁴¹⁾ *Rodríguez Dieguez, José Luis. El comic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza.* Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1991, pág. 48.

El dibujante, al igual que el fotógrafo y el cineasta, se encuentra con una realidad que pretende trasladar a un soporte físico como representación icónica. Para alcanzar ese objetivo, el creador corta la imagen espacial y temporalmente según aquello que desea transmitir, seleccionando la información que estima pertinente. Esa selección se realiza fundamentalmente definiendo el plano que ha de ser tomado.

Ahora bien, los cortes espaciales y temporales del encuadre restan y añaden características a las figuras y eventos representados. El encuadre sustrae una imagen: todo aquello que queda fuera de sus bordes. Es preciso tener presente que al eliminar ciertos objetos y figuras, se elimina la correspondencia que tienen con ellos otros objetos, es decir, un encuadre concreto nos hace leer e interpretar una imagen de manera totalmente distinta.

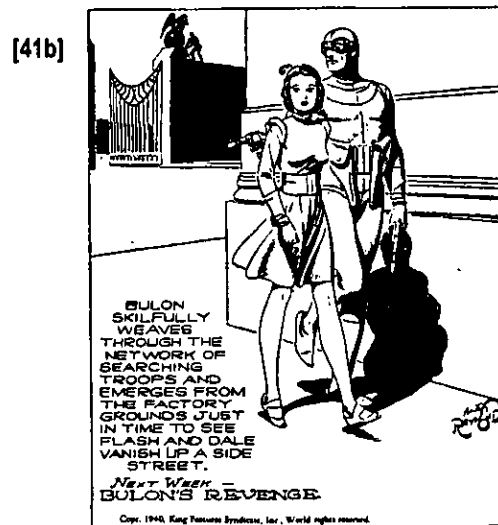
Si pensamos todo lo que añade el encuadre a la imagen, afrontamos un problema de atención. Sabemos que la elección del encuadre justamente elige unos objetos y unas figuras excluyendo otros, entonces habrá una razón para haber hecho una cierta elección. El encuadre subraya las figuras encuadradas, reclamando sobre ellas nuestra atención y dejando que otras figuras sugeridas eventualmente hagan de fondo y de ambiente.

Los encuadres de la fotografía del cine y la televisión han sido clasificados según la distancia desde la que capturan su objeto, generando una denominación específica a cada plano. Dentro de este contexto, la historieta ha adaptado esta terminología porque es suficientemente expresiva y se adecua a su estructura. Aparecen entonces los siguientes planos:

- ❖ El plano de conjunto, es la visión de una escena determinada, suele ser el entorno que rodea a los sujetos.
- ❖ El plano general (long shot) [41] abarca toda/s la/s figura/s (personaje/s), muestra una vista más amplia de la escena en la que se desarrolla la acción, puede estar constituida por un paisaje, o el interior de una habitación.



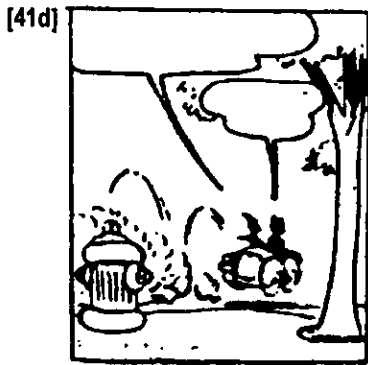
❖ Plano general [41a] de Flash Gordon, que permite insertar al personaje en un paraje solitario.



❖ Plano general [41b] que permite integrar a los dos personajes en el seno de un paisaje urbano, del que puede admirarse incluso el último término, debido a la profundidad del campo visual representado.



❖ Plano general frontal [41c] de dos personajes.



❑ Plano general extremo (extra long shot) [41d] de un automóvil con dos figuras.



❑ Plano general [41e] de Lorenzo y Pepita.

❑ El plano entero [42], muestra a los personajes de cuerpo entero, tocando de alguna manera el margen interior con los pies.



❑ El plano americano o plano tres cuartos [43] se centra en la figura que aparece cortada a la altura de las rodillas.



❑ Plano americano o plano tres cuartos [43a] de dos personajes de espaldas, en una inversión del punto de vista que se denomina contracampo o contraplano.

❑ El plano medio (medium shot) [44] recorta el espacio a la altura de la cintura de la figura.

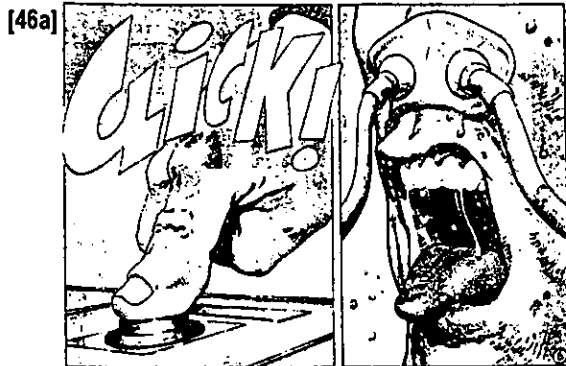


❑ En el primer plano (close up) [45] la cabeza o cabezas de los personajes ocupan prácticamente todo el espacio, con claro sentido de protagonismo.

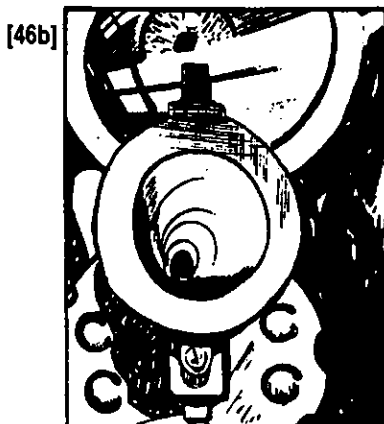


❑ La perversidad del personaje es puesta de relieve, gracias al primer plano de su rostro, que hacen perfectamente visibles sus ojos y unas cejas inquietantes.

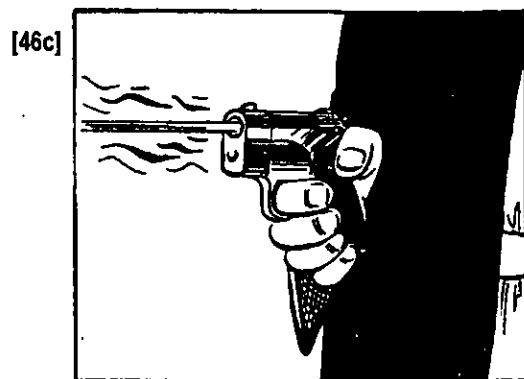
Finalmente, el plano de detalle (tight close up) [46] supone la presencia de una parte del rostro, las manos o algún objeto de distinto tamaño.



La causa y el efecto de una acción detallados a través de dos elocuentes planos de detalle [46a] consecutivos.

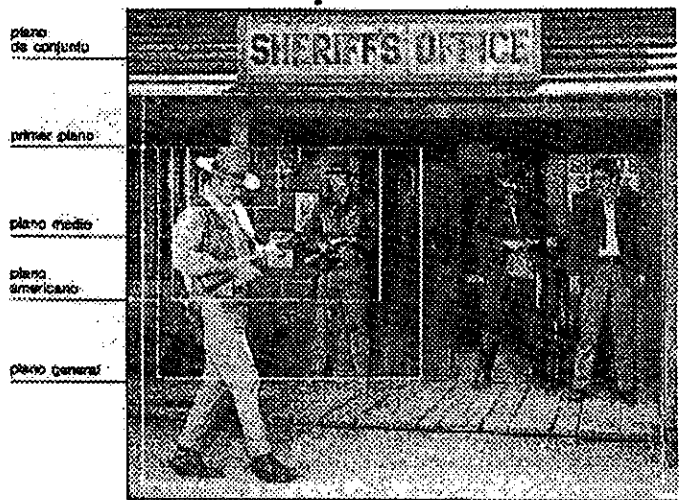


plano de detalle [46b] del ojo y el cañón de un revolver.



Plano de detalle [46c], que logra el efecto de incrementar la agresividad y el dramatismo de la acción.

En síntesis, los encuadres lejanos (planos generales y medios) subrayan el conjunto de una situación o son usados para mostrar su ambiente circundante; mientras que los aproximados (primer plano, plano de detalle) enfocan la atención en los detalles relevantes, sean personas u objetos [47].



[47]

Además de este recorte del campo visual, influyen otra serie de aspectos relacionados con las perspectivas ópticas que en cine o fotografía adopta la cámara. Estos punto de vista insólitos, como las violentas angulaciones en picado o en contrapicado, permiten ofrecer a veces representaciones distorsionadas del espacio óptico y perspectivas violentamente exageradas, como las que permiten los objetivos de gran angular en fotografía y cine. Esta técnica de representación fue descubierta por algunos pintores del Renacimiento y si Leonardo *Da Vinci* experimentó con las perspectivas curvilíneas (que se formalizarían en la pintura anamórfica y conducirían al actual objetivo ojo de pez), Mantegna pintó por su parte en 1480 un Cristo muerto tumbado, en un acentuado escorzo, que suscitara numerosos comentarios por su atrevimiento plástico. En las historietas el dibujante puede obtener los más audaces puntos de vista recurriendo únicamente a su imaginación, que puede definirse por dos criterios: la angulación de la cámara hipotética, es decir, la inclinación que adopta al balancearse

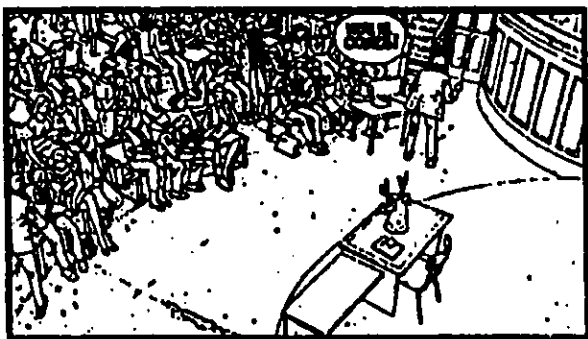
hacia arriba o hacia abajo ante los personajes y el entorno representado, y la localización del horizonte; por lo tanto las angulaciones de la cámara son:

■ **Angulación horizontal [48].** La cámara (que representa los ojos del espectador) se sitúa a la altura del tórax o la cabeza de los personajes y responde a la visión normal que tiene un sujeto de otro o de un grupo al que observa.



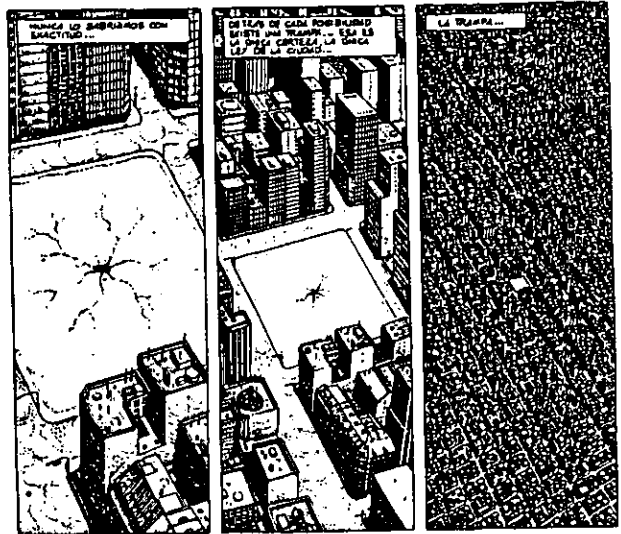
■ **Angulación en picado [49].** Los objetos representados aparecen vistos desde arriba, como si se los observara desde una elevación o un edificio alto.

[49a]



■ **Angulación en picado [49a] de personajes.**

[49b]



■ **Tres puntos de vista aéreos con una angulación en picado [49b],** desde alturas crecientes a lo largo de tres viñetas, como si el paisaje urbano fuese visto por un observador que se aleja.

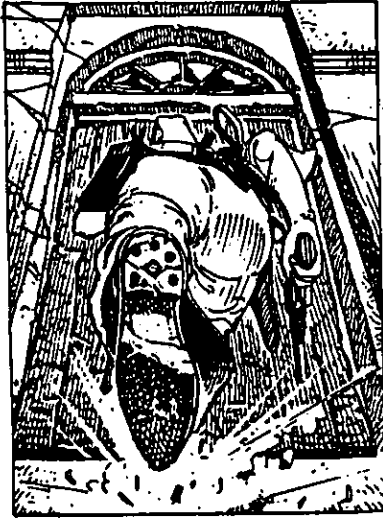
[49c]



■ **Perspectiva urbana en violenta angulación en picado [49c].**

■ **Angulación en contrapicado [50].** Aquello que se reproduce está tomado desde abajo, a la altura de los pies o las rodillas de los sujetos, y el eje óptico de la cámara apunta hacia arriba.

[50a]



Violento contrapicado [50a] desde el suelo.

[50b]



Angulación en contrapicado [50b] de la silueta de un personaje.

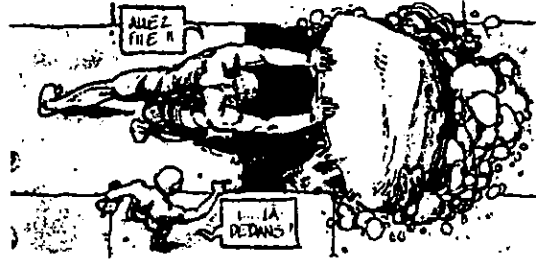
Angulación vertical prono (boca abajo) [51]. La cámara se dirige hacia abajo, sería la angulación que necesitaríamos para fotografiar nuestros pies.

[51a]



Personaje al borde de un edificio en una Angulación vertical prono [51a].

[51b]



La perspectiva adoptada en esta angulación vertical prono [51b] acentúa la magnitud del esfuerzo físico.

Angulación vertical supino (boca arriba) [52]. El hipotético eje óptico de la cámara se dirige hacia arriba, es la angulación necesaria para realizar la toma de un avión que pasara sobre nuestra cabeza.

[52a]



Vertical supino [52a] de una mujer colgada.

[52b]



■ Esta original **angulación vertical supino** [52b], sólo podría obtenerse en la realidad a través de un suelo transparente.

■ El efecto que en fotografía y en cine se obtiene con el objetivo **gran angular** [53], que distorsiona las perspectivas, ha influido en dibujantes de historietas.



■ Por otra parte, se puede hacer uso de la **cámara subjetivo**, lo cual permite al lector apreciar una escena o algún objeto como si lo viera con los ojos del personaje [54].



El segundo componente que define el **"punto de vista"** viene dado por la localización del horizonte. La situación en el plano del horizonte normal puede también servir como recurso expresivo, coordinado con el plano y la angulación. El horizonte normal puede situarse a 1/3 ó a 2/5 del margen inferior (hay más "aire" que "tierra" en el plano), o bien a 2/3 ó 3/5 de dicho margen (con lo que hay más "tierra" que "aire").

Dentro de este aspecto de fragmentación espacial y temporal, son innegables las influencias que la historieta recibe del cine. Ambas expresiones organizan su discurso a través de

encuadres y secuencias. Las diferencias radican en el modo de contar, de disponer las imágenes en secuencias y de construir los efectos de duración temporal.

En el caso de la historieta, este efecto temporal es creado no por las distintas viñetas, sino por su yuxtaposición espacial. En el caso del cine, la temporalidad se logra al proyectar, en exactamente el mismo espacio –la pantalla– los cuadros de forma sucesiva. El espacio es para las historietas lo que el tiempo para una película. A diferencia de la imagen de cine, condicionada en su formato a las dimensiones de la pantalla donde será proyectada, el encuadre de la historieta puede jugar con las variables del formato de las imágenes. El formato de la viñeta, que depende de lo que es representado y de la relación gráfica con las otras viñetas de la tira o de la lámina, corta y define en buena medida el tipo de encuadre.

C. Signos de movimiento (signos cinéticos).

El problema de representar el movimiento en un espacio plástico unitario bidimensional ha preocupado a los artistas desde hace mucho tiempo, y en distintas épocas ha recibido diferentes soluciones. En el ámbito de la historieta, estos aportes son significativos ya que corresponden a una necesidad comunicacional compartida por los creadores de historietas. Se trata de inventar un lenguaje de la representación del movimiento en la inmovilidad. Para ello, se recurre a los signos de movimiento, que pueden ser definidos como el conectivo temporal que mantiene juntas una serie de figuras inmóviles, captadas cada una en un momento crucial. Gracias a esas líneas, la imagen en su conjunto no sólo cuenta, sino también representa una duración, a pesar de que cada una de las figuras que aparecen está reproducida en un solo instante.

La psicología de la percepción nos enseña que en todos los casos en los que no nos resulta clara la sucesión de algunos eventos, automáticamente los ordenamos según el orden que sabemos que deberían tener. No se trata de un proceso consciente. Una serie de experimentos ha demostrado que percibimos la sucesión incluso cuando ésta no existe; nuestro

mismo proceso perceptivo los reordena aunque el orden no exista originariamente.

A través del exponente de los signos de movimiento, que representan el tiempo en el interior de la imagen y sugieren la correcta sucesión de los eventos, el tiempo empleado en la lectura se transforma en duración de la imagen: la que representa la duración –no sólo la cuenta-, y podemos ver una duración en su interior, porque es el tiempo de nuestra lectura la que se transforma en el tiempo de la imagen. Esto podría suceder con cualquier imagen que parezca implicar una duración, y es el caso, en diferentes de la mayor parte de las imágenes de la historieta. A diferencia de la ilustración, la pintura y las demás formas de expresión y reproducción que privilegian la imagen aislada, la duración en la historieta no está solamente sugerida, sino presente en las imágenes mismas. Condición fundamental, para esta característica de las imágenes de la historieta, en su participación en una secuencia narrativa y su consiguiente inserción en la doble temporalidad de la lectura y el relato.

De acuerdo a José Luis *Rodríguez Dieguez*, una clasificación inicial de los **códigos cinéticos** o signos de movimiento podría ser la siguiente:

1. Trayectoria.

La trayectoria no es más que la señalización gráfica del espacio que hipotéticamente recorre un objeto en un breve periodo de tiempo. El objeto que se desplaza aparece acompañado por una estela que marca la trayectoria recorrida en su desplazamiento.

Los tipos básicos de trayectoria pueden ser clasificados así:

- a) **Trayectoria lineal simple**, en la que una o varias líneas señalan el espacio recorrido.
- b) **Trayectoria lineal color**, caracterizada como la anterior por la presencia de una o varias líneas que señalan el desplazamiento del objeto. La diferencia con el tipo anterior radica en el hecho de que la trayectoria aparece señalada en un color distinto del

que tiene el fondo sobre el que se produce el movimiento.

2. Oscilación.

La oscilación suele expresarse por medio de un halo punteado o elementos similares a la silueta de la figura, pero desdibujados. Se utiliza para expresar un movimiento vibratorio o de vaivén.

Una posibilidad más de representar el movimiento de forma global, es mediante la representación de efectos secundarios producidos por la acción cinética de un objeto, ya sea por contacto con otro objeto, o por su propio movimiento. Dentro de esta clasificación pueden ser reconocibles:

- ❖ **El impacto** presupone un movimiento previo inmediato, suele representarse por medio de una estrella irregular, en cuyo centro se localiza el objeto causante del impacto y que, obviamente, ha debido desplazarse previamente.
- ❖ Otro modo de representar el desplazamiento de un objeto es mediante la **representación de nubes** que le acompañan en su trayecto.
- ❖ Una tercera forma de movimiento representado es la **deformación cinética**. Este fenómeno se produce, como indicador de movimiento en aquellas situaciones en las que un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento, o bien como causa parcial del mismo.
- ❖ Finalmente, también es observable la **descomposición de movimiento**. Este recurso da lugar a efectos diversos, algunos de alto valor estético: representación de piemas como óvalos desdibujados para dar la impresión de rápido desplazamiento del personaje o la presentación de un objeto en tres posiciones sucesivas y distintas.

D. Componente verbal.

Hasta ahora se ha analizado el componente icónico de las historietas, como una parte del factor rítmico del relato, pero es pertinente abordar el componente verbal, ya que a pesar de tratarse de un lenguaje distinto al exclusivamente pictórico en

las historietas, es presentado también de una forma gráfica, y su inserción dentro de la estructura general de la historieta colabora en la creación de un ritmo específico en el relato, poniendo de relieve aquellos particulares matices emotivos que serán percibidos por el lector.

Pueden ser distinguidos los siguientes **elementos gráficos**, mediante los cuales se insertan los textos verbales, que intervienen en el discurso visual de la historieta:

❖ **Apoyaturas (Cartelas, didascalias, textos complementarios, textos narrativos).** Texto integrado en la viñeta, que cumple la función de aclarar o explicar su contenido, facilitando la continuidad o reproduciendo el comentario del narrador. En la historieta japonesa (**manga**) la cartela sustituye al globo.

❖ **Cartuchos.** Apoyaturas ubicadas entre dos viñetas consecutivas, análogas a los rótulos del cine mudo. Es una superficie rectangular incluida dentro de la viñeta, en el que figura un texto narrativo, explicando o aclarando algún hecho o situación determinado:

❖ Los textos contenidos en el cartucho cumplen dos funciones primordiales:

➤ Función de **relevo**. Marca una transición entre situaciones, por ejemplo, los cartuchos que portan las frases “*al mismo tiempo*” o “*unos días después*”.

➤ Función de **anclaje**. Tiene como finalidad reducir la indeterminación de una imagen que se presenta ambigua.

❖ **Texto en off (voz en off).** Es un enlace acústico que representa en la viñeta, ya sea enmarcado en una cartela o en un globo los sonidos provenientes de un lugar no mostrado en el cuadro pero que se supone próximo.

❖ **El globo o locograma (bocadillo, balloon, fummetto o burbuja).** Se puede definir al globo como un instrumento que sirve para indicar al lector lo que manifiesta un personaje.

Es el más complejo de los muchos iconos observados en las historietas, ya que intenta representar el sonido en un medio estrictamente visual. Incluso las variantes de

estilos en los letreados –dentro y fuera de los globos- nos hablan de una preocupación constante por capturar la esencia –globos- nos hablan de una preocupación constante por capturar la esencia misma del sonido. Por otro lado, la disposición de los globos, su posición en relación con otros globos o con la acción, o su posición respecto del hablante, contribuyen a medir el tiempo que transcurre en el relato.

En la morfología del globo se observan tres componentes:

a. **la silueta (perigrama o continente).** Continente que enmarca la superficie de escritura.

La silueta normalmente está expresada como un espacio delimitado por una línea en forma de óvalo o de forma cuadrada, con la silueta convencional que adopta diferentes formas según su función:

➤ **Silueta convencional compuesta [55]** es la alineación de dos o más globos entrelazados entre sí, por alguna zona común y un único rabillo para todos ellos.



➤ **Silueta de nube [56]** es el clásico globo del personaje que piensa algo sin llegar a decirlo.



➤ **Silueta punteada [57]** cuando dos personajes hablan en voz baja, para evitar ser oídos, el trazo envolvente del globo aparece punteado.



➤ **Silueta eléctrica [58]** el trazo envolvente del globo es dibujado en zigzag, semejando una descarga eléctrica, dando a entender con ello que la voz procede de un aparato mecánico: un altavoz, un robot, un micrófono, etc.



b. **Delta invertida.** Apéndice lineal, que marca la direccionalidad del mensaje.

El segundo elemento del globo es la delta invertida o rabillo. Su función primordial es la de conferir direccionalidad al parlamento. Indica en qué dirección se origina el sonido.

➤ El **rabillo lineal simple** está constituido por un ángulo generalmente agudo que acerca el globo a quien lo emite.

➤ El **rabillo en sierra** presenta dos líneas quebradas que convergen y suele utilizarse para expresar la emisión de sonido efectuada por aparatos eléctricos.

➤ El **rabillo en burbujas** supone la sustitución del rabillo convencional por una serie de pequeños círculos. Normalmente expresa el pensamiento de un personaje que no se produce en voz alta.

➤ El **rabillo múltiple [59]** se utiliza para atribuir un mensaje verbal a un amplio conjunto de emisores.



c. **El contenido (sensograma o texto).** El diálogo o parlamento del personaje.

En lo que respecta al contenido del globo hay que aludir a una posibilidad interesante como la supone la utilización del letreado o rotulado con intencionalidad expresiva. Dentro del globo, el letreado refleja la naturaleza y emoción del diálogo por medio del tipo de letra utilizado.

El tipo de rotulación, aparte del uso de la computadora, distingue las inscripciones hechas a mano, característico de la

historieta, que posee rasgos básicos que pueden definirse como sigue:

- Todos los textos aparecen dibujados con letras mayúsculas.
- Las letras son de forma cuadrada, de trazo fino que responde al tipo "palo seco", pero con algunas variantes que las distinguen y caracterizan como "letras de historieta".
- Entre letra y letra existe una distancia mínima.
- En algunos casos, para destacar una palabra o frase, la letra aumenta ligeramente de tamaño y grosor.

MAL
EJEMPLO DE TEXTO
DIBUJADO A MANO.
MAL DISTRIBUIDO

BIEN
EJEMPLO DE TEXTO
DIBUJADO A MANO
BIEN DISTRIBUIDO

En la historieta, análogamente, la relación entre textos e imágenes es fundamental, no solamente desde el punto de vista narrativo, sino también desde el punto de vista gráfico.

El diálogo en la historieta es, en general, aquello que está contenido en los globos. Es un trozo de texto verbal inserto en una imagen. Una característica propia del lenguaje de la historieta es que ese texto verbal forma parte efectiva de la imagen, por tanto, no tiene mucho sentido considerarlos como objetos separados.

Un segundo tipo de contenido del globo es aquel que supone la inclusión en su superficie de un mensaje icónico, por lo que viene a convertirse en una especie de viñeta dentro de la viñeta.

Otro elemento de interés son las **onomatopeyas**, definidas como la transposición de ciertos ruidos o sonidos por medio de letras. Hay que considerar lo siguiente, los grandes ruidos son espectaculares: el grito, el estrépito de un choque, el impacto de una palmada, todos eventos de breve duración y de gran intensidad. Así como en nuestra vida un estruendo marca un momento intenso, quizá de peligro, pero en cualquier caso de emoción, también cuando los ruidos violentos aparecen en la historieta ocupan un espacio fundamental como posición o como dimensión, o incluso como ambas cosas.

Finalmente, encontramos las **metáforas visuales**, convenciones que suponen la utilización de signos más o menos identificables mediante los cuales se transporta el sentido de cierta imagen a otra, asignando un significado diferente, mediante una comparación mental. De esta forma son utilizados en algunos casos: la bombilla que se enciende dentro de un globo, como metáfora de la aparición de una idea luminosa, el serrucho cortando un tronco para indicar que se está durmiendo, el corazón que se parte para indicar una desilusión amorosa.

En toda historieta estos elementos están presentes de manera más o menos continua. Pero no es gracias a la acción individual de éstos que se produce el efecto emotivo, estético y dramático de su lectura. No olvidemos que la combinación e interacción de sus componentes posibilita la lectura o decodificación de este medio y por tanto, su eficacia comunicativa y expresiva.

2.3. PARTICULARIDADES DE LA NARRATIVA DIACRÓNICA.

Decir que la historieta es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de **diacronía**, la presencia de una línea temporal marcada por un "antes" y un "después". El antes /después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y en su secuencia. Una viñeta supone la presentación de un "presente inmovilizado", algo así como una instantánea fotográfica relacionada con otras instantáneas anteriores y posteriores. En el momento de leer una viñeta, la anterior que fue presente instantáneo al ser leída se convierte en pasado y la posterior se intuye en futuro. La secuencia temporal es dominante en la historieta. La línea que marca esta progresión temporal, lo da la pauta de lectura señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado y complementado con la lectura de arriba abajo.

En este uso cultural se basa el proceso diacrónico general de la historieta. Se lee la fila superior de viñetas, iniciando el proceso de izquierda a derecha. Al terminar la fila superior, se pasa a la inferior, donde se repite el mismo procedimiento: a esta pauta se la denomina línea de indicatividad o vector de lectura. Dos situaciones similares desde el punto de vista de ruptura del ritmo temporal normal lo constituyen el *flash-back* y el *flash-forward*. El *flash-back* supone una evocación del pasado. Suele utilizarse en aquellos casos en los que se pretende interponer en la acción de alguna información no coherente con la línea temporal marcada en la secuencia de viñetas y relativa al pasado. El *flash-forward* puede utilizar el mismo de modo expresivo, asociado al correspondiente texto de relevo.

Además del recurso a un texto de relevo, cabe indicar también como modo expresivo convencional del *flash-back* la introducción de una adaptación a la historieta del flon cinematográfico. El cine ha proporcionado ejemplos valiosos de *flash-back* al presentar imágenes relativamente borrosas frente

a las nítidas que hacen referencia a la secuencia temporal normal. El personaje que recuerda algo "entre las brumas del pasado" se contrapone, en su nitidez física, al ligero desenfoco de la imagen de lo que en cine la solución suele ser utilización de algún tipo de filtro que diluye los contornos de las figuras. La historieta suele utilizar como recurso en estos casos la presentación de viñetas de contornos imprecisos o "algodonosos".

El *flash-forward* puede utilizar el mismo de modo expresivo, asociado al correspondiente texto de relevo.

Estas tres alteraciones del ritmo temporal en los procesos narrativos pueden ser consideradas como comunes por su frecuente aplicación y la formalización de los recursos utilizados.

La viñeta convencional no es la única forma posible de montaje en la historieta. Incluso lo que los historiadores de la historieta consideran el nacimiento de la historieta, una viñeta del **Yellow Kid** publicada en 1896, no presenta la estructura de secuencia de viñetas, sino se presenta como una **macroviñeta**.

Se ha establecido con anterioridad que la historieta es un sistema gráfico predominantemente narrativo, cuya estructura visual está pensada para corresponderse con un relato determinado. Si consideramos que en literatura la narrativa gráfica significa un escrito en que lo sobresaliente es una serie de acontecimientos relacionados entre sí, nos adentramos en una dimensión temporal, sobre la que descansa la estructura dramática de varias obras.

Debido a estas consideraciones, el desarrollo temporal de una historieta es representado, gráficamente, por imágenes encapsuladas en cuadros dispuestos en una secuencia determinada, cuyos elementos visuales codificados contribuyen a crear un ritmo y una tensión definida, cuya finalidad es conseguir una mayor implicación emotiva en el lector.

En la lectura de una historieta las propiedades unificadoras del diseño que se adopte, permiten que el lector sea más consciente del relato como un todo al observar sus componentes individuales, los cuadros o paneles en cada

página y los diferentes iconos de su estructura visual. De esta forma, la duración de los eventos encapsulados dentro de los cuadros no está expresada por los paneles por sí solos, sino por la interacción de imágenes, símbolos y globos de diálogos, cuya actuación puede ser comparable a la efectuada por las notas musicales, silencios y compases de una frase musical.

Por otra parte, el intervalo de los acontecimientos está representado por el espacio interpanelístico, es decir, por el pasillo blanco existente entre panel y panel y constituye la elipsis o espacio-tiempo omitido, donde el lector es requerido para que lo supla mentalmente, por lo que se descubre que en la historieta no existen tiempos muertos ni espacios vacíos. Aquí, en el "*limbo del pasillo*", la imaginación humana toma dos imágenes separadas y las transforma en una sola idea. Nada es visible entre los cuadros, pero la experiencia nos dice que algo debe existir ahí. Nuestro proceso perceptivo nos permite conectar esos momentos y construir una continua y unificada realidad.

No se debe olvidar que del efecto del conjunto de la página de una historieta se desprenden una serie de relaciones que afectan de cierta forma su lectura, relaciones que tienen que ver con imágenes, textos y su disposición y organización dentro de la página y del tiempo como factor de ritmo en la decodificación del mensaje.

Analicemos este aspecto detenidamente. La interacción del tiempo en la historieta conduce generalmente a dos temas específicos: sonido y movimiento.

El texto verbal posee una duración: las palabras son pronunciadas en el tiempo, así su duración es representada en la imagen a través de la escritura. La imagen dura tanto como las palabras contenidas en ella. Es por eso que la longitud de los diálogos es un elemento de importancia fundamental para la construcción del ritmo en el relato.

La cantidad de palabras presentes en una viñeta determina en amplia medida el tiempo de lectura necesario, y al mismo tiempo la duración representada –y la contada– por la viñeta.

La ausencia de palabras no tiene efectos sobre la comprensión del relato. La historieta es exactamente la misma, sin embargo, lo que cambia es el ritmo: la presencia de los diálogos en cada viñeta modera el ritmo de lectura, forzando al lector a dedicar más tiempo a cada viñeta y a la secuencia en su conjunto.

Es evidente que los diálogos tienen en la historieta una función rítmica fundamental. No son solamente momentos del relato: pueden ser también verdaderos "*respiros*" narrativos, la lentitud que imponen a la lectura modera la acción; los cartuchos cumplen la misma función, pero de manera diferente a los diálogos. Cuando encontramos unos diálogos, la prolongación del tiempo de lectura corresponde a la prolongación del tiempo contado: el protagonista está pronunciando unas palabras que leemos, y esto requiere de tiempo por su parte.

Pero cuando encontramos unos cartuchos, el tiempo de lectura es alargado sin que a ello deba corresponder ningún alargamiento de tiempo de la acción relatada.

Los cartuchos subrayan la acción representada en la viñeta correspondiente de dos maneras: reafirmando con palabras lo que ya muestra la imagen y moderando la lectura en relación al evento. De la misma importancia rítmica son los efectos de sonido, representados por las onomatopeyas.

Particularmente interesantes son las distintas combinaciones dibujo-texto en la estructura general de la historieta, entre las que se distinguen:

- Combinaciones específicas de textos, donde los dibujos cumplen la función de ilustración de los diálogos, sin aportar algo significativo al texto.
- Combinaciones de dibujos específicos donde las palabras constituyen solamente la banda sonora de una secuencia visualmente contada.
- Parejas específicas de cuadros donde tanto las palabras como los dibujos se reiteran.
- Combinación aditiva, donde las palabras amplifican o elaboran una imagen o viceversa.

■ Combinación paralela, donde palabras y dibujos parecen seguir muy diferentes caminos sin que exista un punto de cruce entre éstos.

■ Montaje, donde las palabras son tratadas como partes integrales de los dibujos.

■ Combinación dibujo-texto, comúnmente usada en la construcción del relato, interdependiente, donde palabras y dibujos se complementan al comunicar una idea que de forma individual no podrían transmitir con la misma fuerza.

El movimiento también se divide en dos formas: el movimiento interno en las viñetas, promovido por la utilización de los signos de movimiento que se han analizado anteriormente, y la transición de cuadro a cuadro.

● Transición de cuadro a cuadro en las historietas involucra la fractura en secuencias, de momentos aparentemente desconectados (división en secuencias). La mayoría de las transiciones de cuadro a cuadro en las historietas pueden situarse en distintas categorías:

Primera llamada momento a momento, requiere menor esfuerzo mental por parte del lector.

➤ Transiciones que incorporan un solo sujeto en distintas progresiones de acción a acción.

➤ Transición de sujeto a sujeto mientras permanecemos dentro de un escena o idea.

➤ Transiciones de escena a escena requieren a menudo del razonamiento deductivo, ya que nos transportan a través de distancias significativas de tiempo y espacio.

➤ Transición que no ofrece relación lógica entre cuadros.

Para finalizar, hay que considerar que al introducir el tiempo en el mensaje, los creativos deben organizar la página de una manera que concuerde con la eficacia del mensaje emitido.

En la historieta, una gran cantidad de elecciones, implícitamente gráficas, están en manos del dibujante, tales como la estructura general de la lámina o de la tira, los ritmos gráficos en la sucesión de las viñetas, el texto que ocupa el

globo y las inscripciones al margen, todo lo cual ya representa mucho, ya que es la dirección del efecto visual de las láminas.

2.4. CÓDIGOS DE LA HISTORIETA.

La existencia de un repertorio específico de signos en la historieta supone una relativa sistematización y asociación con un significado identificándola como un **código**, permitiendo formular y comprender un mensaje.

Indicar que la historieta utiliza códigos, quiere decir, que cuenta con un conjunto de elementos peculiares de entre los cuales escoger unidades para elaborarlos. Tal conjunto de elementos significativos debe ir acompañado de reglas que permitan elaborar los elementos mínimos (palabras) del mensaje.

Al observar inicialmente una historieta, se le percibe como una serie de elementos más o menos regulares. Esos elementos, las viñetas, constituyen un primer elemento del código de la historieta. Inicialmente cabe considerarlas como elementos claramente característicos:

Una aproximación a los códigos específicos de la historieta nos lleva a distinguir principalmente los siguientes:

- 1) **Viñeta** (contínente) como primer elemento.
- 2) **Adjetivaciones (Encuadres)**, que abarcan composición, decorado, vestuario, tipología. **Planos** (de conjunto, general, americano, medio, primer plano, detalle) y **angulaciones** (horizontal, picado, contrapicado, vertical prono, vertical supino, gran angular).
- 3) **Globo** y sus elementos analíticos: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc.
- 4) **Letreado** (refleja el grado de expresividad del diálogo por medio del tipo de letra utilizado).
- 5) **Onomatopeyas** (transposición de sonidos por medio de letras), se produce la mayor parte de las veces en el lenguaje inglés, y es de carácter fonosimbólico: *smach* (aplostar), *ring* (tocar el timbre), *boom* (explosión).

- 6) Indicaciones de movimiento, los **signos cinéticos**, que revisten una amplia variedad (trayectoria lineal simple, lineal color, oscilación, impacto, etc.)
- 7) **Arquetipos** (apagón, caída, desmayo, etc.) y **estereotipos** (héroe, agua, borracho, etc.).
- 8) **Metáforas visuales** (un foco para denotar una idea ingeniosa, un signo de admiración para denotar asombro, etc).
- 9) **Expresión gestual** de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, tristeza, etc.
- 10) Cabe diferenciar igualmente en la historieta una línea que iría desde el máximo realismo del personaje o personajes hasta la abstracción que supone la caricatura. Constituiría lo que podríamos denominar el **nivel de iconicidad** de las ilustraciones.

Por su parte, la composición y el decorado están sujetos al estilo del dibujante y el **argumento (guión literario)** que desarrolla la historieta.

Es importante considerar que la composición de personajes es compleja y requiere delimitar perfectamente lo físico y lo moral, sin embargo, los héroes son normalmente presentados como hombres guapos, apuestos y fuertes; las doncellas rubias y bellísimas; y los villanos físicamente *"repugnantes"*.

El vestuario de los personajes puede considerarse una prolongación del decorado o un indicador de la tipología.

La combinación de esa serie de componentes, la utilización de cada uno de los distintos códigos posibles, permite la elaboración global del mensaje.

3. PRINCIPIOS DE SEMANTIZACIÓN EN LA HISTORIETA.

3.1. SITUACIONES ARQUETÍPICAS Y ESTEREOTIPOS.

Los arquetipos "forman haces de asociaciones de ideas, conjuntos variables que se diferencian, por esa causa, de los signos. Esos conjuntos contienen numerosas asociaciones enseñadas o adquiridas y que son fácilmente comunicables por el hecho de ser familiares a todos los que participan de una cultura común"⁽⁴²⁾, tal como los concibe Frye Northrop, ahora bien, arquetipo es la representación o prototipo ideal de las cosas o de las acciones, pensemos particularmente en arquetipos largamente elaborados como los de la cruz, de la corona o en asociaciones convencionales: como el blanco asociado a la pureza, el verde de los celos. El verde, considerado como arquetipo, puede simbolizar también la esperanza, la vegetación natural, el libre paso o el patriotismo irlandés tan fácilmente como los celos, pero el vocablo verde, en tanto signo verbal, designa siempre un color definido. Algunos arquetipos están vinculados tan profundamente a ciertas representaciones convencionales que sugieren inevitablemente una asociación idéntica, como ocurre con el trazado geométrico de la cruz, evocador de la muerte de Cristo y existen conexiones particularmente evidentes, tales como la asociación de las tinieblas con el terror y el misterio.

En los relatos de las historietas se originan situaciones canónicas y ritualizadas, específicas en cada uno de sus géneros, que establecen un conjunto de caracteres o circunstancias de identidad, reconocibles sin dificultad por parte de los lectores.

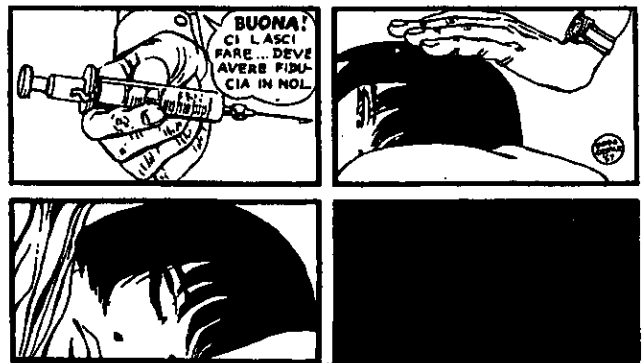
⁽⁴²⁾ Northrop, Frye. *Anatomía de la crítica*. Ed. Siglo Veintiuno, México, 1983, pág. 128.

Las situaciones de peligro y persecución, o las situaciones de hambre, asombro, caída o retorno a la realidad, se han convertido, en escenas emblemáticas y arquetípicas.

A continuación se presentan las convenciones más comunes en la iconografía de las historietas concernientes a las situaciones arquetípicas:

■ **Apagón [60]**. Creador de una situación de riesgo y de peligro, se ha convertido en una situación de exención especial o exclusiva propia en las historietas de aventuras. Este corte súbito de la luz ambiental como de la conciencia, genera una representación estereotipada en las historietas. La negrura de las viñetas, que expresa la oscuridad de lugar o un eclipse de la conciencia, adquiere valor, por efecto de aquello que en tales viñetas resulta visible como contraste. Resultan visibles, por ejemplo, los bocadillos portadores de las locuciones de los personajes inmersos en la oscuridad; pero también pueden resultar visibles no sólo el foganazo de un disparo -lo que es perfectamente realista-, sino también el brillo de los ojos o de una dentadura, presencias icónicas totalmente fantásticas en un contexto de falta de luz.

[60]



■ **Caída [61]**. Para los dibujantes, las escenas de caída en el vacío ofrecen el atractivo de las perspectivas pronunciadas o en las visiones subjetivas dislocadas por efecto del desplome en posturas inusuales. La magnitud del riesgo y los efectos visuales que proporcionan explican

la inclinación de los dibujantes de historietas a estas situaciones y su recurrencia en diversos géneros.

[61]



✳ **Desmayo [62].** Es provocada por una noticia inesperada o un susto, se representa en las historietas mediante la caída del cuerpo del personaje víctima del desvanecimiento; esta acción física del cuerpo puede ir acompañado de líneas cinéticas (que expresan su movimiento), por los signos de admiración propios del asombro y hasta por las estrella visualizadas al recibir el golpe.

[62]



✳ **Hambre y Sed [63].** Estas carencias tan imperativas se han representado mediante *dream-balloons*, globos que encapsulan el pensamiento y el deseo del hambriento o del sediento y que contienen icónicamente, por lo tanto, el imperioso objeto de su deseo. Toda una gama de excelencias gastronómicas ha circulado por el interior de los *dream-balloons* de los hambrientos, el pollo se

convirtió en el emblema característico del deseo del individuo hambriento; más es normal que el gato anhele en su fuero interno al pescado, mientras que el perro suspire por un hueso para roer.

[63]



✳ **Idilio interrumpido [64].** Los dibujantes han representado esta situación desde el punto de vista "voyeur" de quien irrumpe en la intimidad erótica de la pareja. Constituye una característica en la tradición teatral y novelesca, su gracia deriva de un deseo violentamente frustrado por la irrupción imprevista y la humillación consiguiente de sus víctimas.

[64]



✳ **Peligro [65].** La reproducción en la historieta de situaciones que pueden ocasionar un daño al personaje, resulta prácticamente ilimitado e inagotable, estas situaciones de riesgo y de aventura se sitúan por lo general en el héroe o heroína que tiene que hacer frente a un enemigo, que puede ser humano o un elemento de la naturaleza (naufragio, tifón, animal, etc.).

[65]



☛ **Retorno de la consciencia/retorno a la realidad [66].** Se han convertido en situaciones codificadas de extensas historietas, desde que Winsor McCay las utilizó como desenlace de sus series *Dream of the Rarebit Friend* (1904) y *Little Nemo in Slumberland* (1905), inspiradas a su vez en relatos literarios tales como *Alicia en el país de las maravillas* (1865) y *El mago de Oz* (1903). Esta situación puede expresarse con muecas faciales y con los ojos muy abiertos, pero también con expresiones fonosimbólicas, tales como *pop* (en inglés significa estallido), *plop* (que significa: caer el agua) y *poof*, que sugieren un globo hinchado que se revienta súbitamente, como el sueño que se desvanece.

[66]



☛ **Transpiración [67].** Provocada por el calor, angustia o miedo, se manifiesta con gotas gruesas segregadas sobre el rostro, son irradiadas a cierta distancia del semblante para hacerlas más visibles y causar la intensidad emocional que padece el sujeto víctima de la secreción acuosa.

[67]



Las historietas han generado grupos compactos de estereotipos sometidos a representaciones icónicas características muy estables, a partir de aspectos peculiares que se convierten en señas permanentes de identidad.

La galería de estereotipos codificado por las historietas forma un número indeterminado transnacional, sólidamente implantado en la industria editorial de los más variados países. Junto a esta colección de estereotipos, se catalogan también formas estereotipadas para representar vivencias y estados de ánimo (asombro, terror, etc.) u objetos tan comunes como el rodillo de amasar o las volutas del fumador.

Conforme a la compilación presentada por Luis Gasca y Román Gubern en el libro *el discurso del comic* se ofrece la siguiente selección de estereotipos:

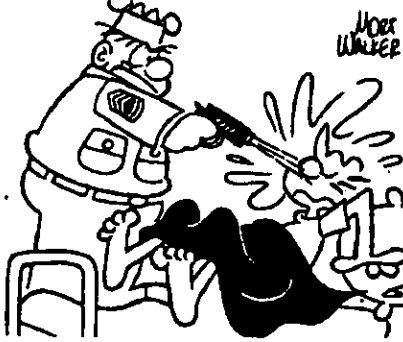
☛ **Adivina [68].** La bola de cristal y el pañuelo en la cabeza son rasgos iconográficos estables en la representación de las adivinas.

[68]



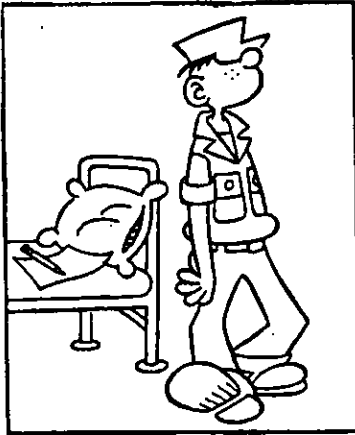
※ Agua [69]. Estereotipada en historietas como elemento de amenaza o de agresión, tanto en géneros humorísticos como de aventuras.

[69]



※ Almohada [70]. Se presenta con cuatro esquinas prominentes y una abertura lateral que deja al descubierto un tejido de rayas transversales.

[70]



※ Ángel [71]. Procedente de la iconografía religiosa cristiana como el sentido en razón de su bondad humana, se ha representado con sus atributos más estereotipados con la aureola y las alas.

[71]



※ Arruinado [72]. Sin hogar ni pertenencias, se le representa en el interior de un barril o tonel (como se asegura vivió el filósofo griego Diógenes de Sincope) y en ocasiones la ruina se expresa exhibiendo el forro vacío de los bolsillos, en un gesto eficaz de privación.

[72]



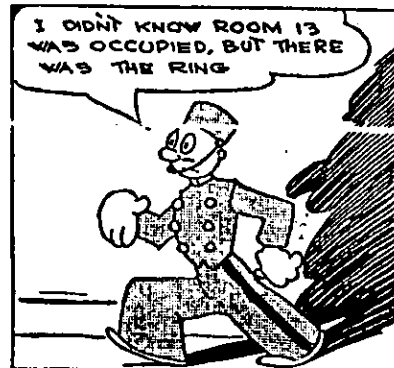
※ Borracho [73]. Establece un estereotipo clásico en el teatro y el cine; no obstante su estado se manifiesta rotundamente con signos en torno a su cabeza que expresan su inestabilidad.

[73]



※ Botones de hotel [74]. Es una figura bastante característica, que gracias a su uniforme estereotipado permite una inmediata identificación.

[74]



☛ **Canibal [75].** Producto cultural occidental y etnocéntrico, las historietas han presentado generalmente a los indígenas de pueblos exóticos con frecuentes matices racistas. De esta manera se presentan en las viñetas el traidor o desleal oriental, el perezoso mexicano o el salvaje africano. La figura del canibal, casi siempre africano, que cocina a sus víctimas en un gran caldero, rodeado por los miembros jubilosos de la tribu antropófaga.



☛ **Cigüeña [76].** Quien transporta a los niños en su pico, mito infantil e implantación en la iconografía popular occidental y que se ha extendido por diversas culturas, aparece como un ave de connotaciones hogareñas y de felicidad.



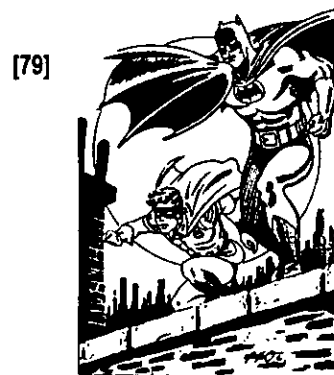
☛ **Cocinero [77].** En la iconografía popular, el gorro blanco y el delantal identifican al cocinero, generalmente obeso y con un mostacho a la francesa, debido al prestigio internacional de la cocina gala. El ámbito escénico en el que se presenta -La cocina- acaba por disipar cualquier ambigüedad o indeterminación acerca de su profesión.



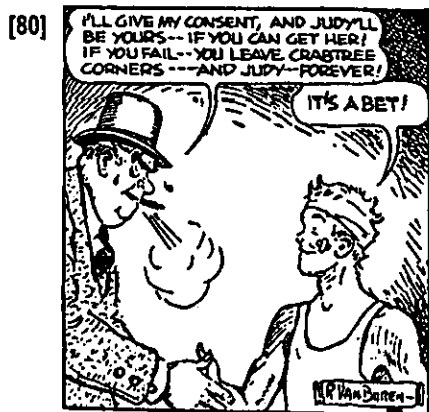
☛ **Dolor [78].** Producido por un golpe ofrece en las historietas su primer índice en la hinchazón, una prominencia exageradamente abultada que delata el lugar de la contusión. Es normal que se le añadan signos a la expresión facial, tales como las estrellas, líneas circulares sobre la cabeza indicativas del mareo y otros sensoramas. El dolor de muelas se expresa inevitablemente con un pañuelo en torno a las mandíbulas del sujeto.



☛ **Escudero [79].** Acompañante emblemático del héroe, esta figura procedente de la caballería medieval se ha extrapolado a los tiempos modernos, en los que menudean los protagonistas aventureros con auxiliar juvenil, que han dado pie a curiosas hipótesis. El Doctor Frederic Wertham creyó ver, matices homosexuales en la relación entre Batman y Robin.



✳ **Heridas [80].** Las historietas han implantado una forma estereotipada y elocuente para expresar que un personaje ha sido herido, sin necesidad de mostrar efusiones de sangre o detalles desagradables. La convención adoptada ha consistido en situar un esparadrapo, con dos tiras cruzadas formando un ángulo de noventa grados, en el lugar que se supone ocupa la herida. Tan eficaz ha resultado esta señalización en las historietas de estilo caricaturesco como en los de estilo naturalista, que se ha extendido para señalar desperfectos en los objetos, tales como los viejos y erosionados neumáticos de un automóvil.



✳ **Héroe [81].** La iconografía de esta figura, se presenta generalmente como un joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina. Los uniformes emblemáticos de los superhéroes visten capas y están dotados de poderes sobrenaturales, los héroes mortales ponen de relieve la importancia de la perfección y su tipología los coloca en el género de aventuras.



✳ **Heroína [82].** Es la compañera del héroe, a menudo el objeto de su protección y defensa. Se representa como una mujer de gran valor, dotada de sentimientos nobles y elevados.



✳ **Loco [83].** La locura ha sido representada reiteradamente en las historietas colocando un embudo invertido sobre la cabeza del loco, a guisa de sombrero. Es decir, utilizando un objeto común de un modo aberrante, para una función que no es la propia.



✳ **Luna [84].** Con numerosas connotaciones líricas en la poesía y las artes plásticas, se ha representado antropomórficamente en su superficie o su silueta.



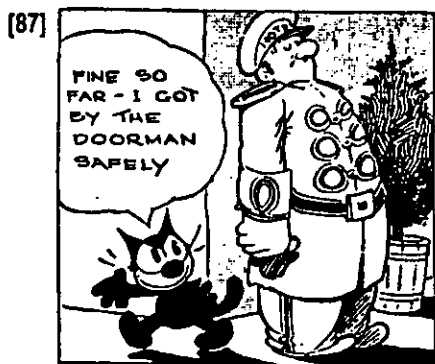
☞ **Marido engañado [85].** Expresión popular califica en diversos idiomas como cornudo al cónyuge que es víctima de la infidelidad. Esta expresión coloquial tiene una fácil y obvia traducción iconográfica.



☞ **Negro [86].** Se presenta en el estilo caricaturesco, con la mirada boba y labios gruesos que les da un aspecto de payasos.



☞ **Portero de hotel [87].** Un vistoso y espectacular uniforme los caracteriza, definiendo a los imponentes porteros de hotel, cuya jerarquía aparece casi asimilada a la de los generales en las historietas.



☞ **Productor de cine [88].** El rostro orondo y el puro, además de otros atributos ocasionales (visera, megáfono, pantalones de golf, silla de tijera) caracterizan a los estereotipos del productor y del director cinematográficos.



☞ **Rico con yate [89].** Una de sus representaciones más características lo define con un elegante monóculo.



☞ **Rico con etiqueta [90].** El frack y el chaqué son prendas emblemáticas y ostentosas que han servido para definir la condición opulenta y lujosa del rico.



☞ **Rodillo de amasar [91].** En las historietas, raramente es mostrado en su normal función culinaria, pues casi

siempre se revela como un contundente instrumento de castigo en manos de esposas airadas.



❖ **Sablo [92].** Se distingue por su bata blanca, una barba que otorga respetabilidad y a veces las gafas son rasgos usuales de los sabios emblemáticos presentados en las historietas. Una importante subfamilia de estos científicos la constituyen los sabios locos, perversos y ambiciosos genios del mal, cuyos conocimientos y poder los hacen especialmente peligrosos.



❖ **Sol [93].** Se representa como un círculo blanco (o amarillo, si la impresión es en color) que irradia unos segmentos en torno suyo. Al igual que la luna, es frecuente que se incorporen rasgos faciales a su forma.



❖ **Tarta [94].** Se le representa con un borde ondulado y generalmente humeante. La antigua costumbre de poner a enfriar las tartas recién cocidas en la ventana de las casas ha generado situaciones, la más habitual es la del robo de la apetitosa tarta exhibida en la ventana.



❖ **Terror [95].** Las situaciones de terror, se dan en el interior de viejos caserones o téticas mansiones abandonadas, que proceden de la tradición de la literatura gótica y de la imaginería del género. El sujeto que es víctima de una situación terrorífica suele manifestarlo icónicamente con los pelos erizados, en función de elocuentes sensogramas, que plasman gráficamente la idea de la expresión coloquial 'poner los pelos de punta'.



❖ **Trotamundos [96].** Los personajes más nómadas de las historietas son los trotamundos y los vagabundos, dos categorías que no deben confundirse. El trotamundos es el aventurero sin raíces, el explorador, el desertor del orden

doméstico estable. Esta condición nómada de trotamundos se expresa inequívocamente con el palo al hombro del sujeto, de cuyo extremo pende un escueto hatillo hecho con una tela con topos o lunares, en el que se supone se guardan sus imprescindibles pertenencias. Este atributo derivó del morral colgado del hombro o de un bastón, que en la pintura tradicional caracterizaba al peregrino. Tanto los seres humanos como los animales antropomorfos y parlantes comparten esta rígida e implacable caracterización.

[96]



❖ **Vagabundo [97].** Se distingue del trotamundos, por su aspecto físico deteriorado, a menudo con barbas mal afeitadas y ropas raídas. Comparte a veces con el trotamundos el famoso palo al hombro con el hatillo en su extremo.

[97]



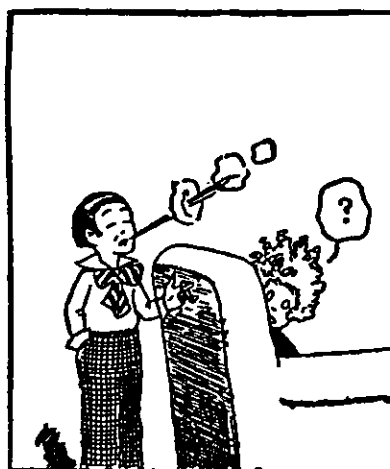
❖ **Villano [98].** El antagonista del héroe es una encarnación del mal y por ello, siguiendo un tradicional tropo metonímico, su físico repugnante es una traducción visible de sus cualidades morales. Con mayor o menor estilización, los villanos llevan su maldad inscrita en su rostro, lo que les hace fácilmente identificables y acentúa su contraste con el héroe.

[98]



❖ **Volutas de humo [99].** La condición del fumador ostentoso y satisfecho se manifiesta en las historietas mediante la producción de impecables volutas de humo, prueba de su vanidad o de su práctica persistente del vicio de fumar.

[99]



3.2. METÁFORAS VISUALES E IDEOGRAMAS.

Las metáforas visuales componen uno de los elementos esenciales de las convenciones específicas en las **historietas**; Guiraud señala: *"la convención es una acuerdo tácito o explícito entre lo que el productor del mensaje y su receptor entenderán frente a un determinado signo... los signos están basados siempre en una relación convencional entre significante y significado..."*⁽⁴³⁾

Estas convenciones suponen la utilización de **signos** más o menos identificables mediante los cuales se transporta el sentido de cierta imagen a otra, asignando un significado diferente, en una comparación mental. Román Gubern, define la **metáfora visual** como una *"convención gráfica propia de las historietas, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico"*⁽⁴⁴⁾, este principio de sustitución analógica se utiliza sobre todo para expresar vivencias y estados de ánimo (en forma de sensograma), tales como el amor, el dolor, etc. De esta forma son utilizados: la bombilla que se enciende dentro de un globo, como metáfora de la aparición de una idea luminosa, el serrucho cortando un tronco para indicar que se está durmiendo (imagen introducida por Harold H. Knerr), el interrogante para indicar perplejidad, el corazón que se parte para indicar una desilusión amorosa, las culebras y signos ilegibles que designan palabras soeces, etc. Oscar Massotta ha examinado la génesis lingüística de este fenómeno, que en su mayor parte es considerado, a la luz de su exposición, como un caso de metonimia procedente del lenguaje verbal (ver las estrellas, dormir como un tronco [cortado rítmicamente por una sierra: ronquidos], el amor que rompe el corazón, etc.). A estos hechos les es aplicable la caracterización lingüística de

⁽⁴³⁾ Guiraud, Pierre. *La semiología*. Ed. Siglo Veintiuno, México, 1991, págs. 37-39.

⁽⁴⁴⁾ Gubern, Román. *El lenguaje de los comics*. Ed. Península, Barcelona, 1972, pág. 148.

metonimias procedentes del lenguaje verbal y expresadas en signos icónicos.

Es sabido que la censura social ha sido desde la antigüedad fuente perenne de metáforas poéticas. Las palabras malsonantes representadas por la expresividad de los sapos y culebras constituyen una metáfora nacida de la censura, como el corazón ha sido tradicionalmente una versión poética de la pasión. Estos ejemplos evidencian el carácter altamente convencional de este código, que al igual que el lenguaje emblemático propio de la escritura jeroglífica difícilmente puede ser leído sin un previo aprendizaje, pues como bien considera Umberto Eco, *"las historietas emplean como significantes no sólo términos lingüísticos, sino también términos iconográficos que tienen un significado unívoco"*⁽⁴⁵⁾. Por otra parte, desde el momento en que están encerrados en el globo o bocadillo, los términos asumen significados que con frecuencia tienen validez sólo en la esfera del código de la historieta.

En este sentido, pues, el **globo** o **locugrama**, más que elemento convencional perteneciente a un repertorio de signos, sería un elemento de metalenguaje, o, mejor dicho, una especie de señal preliminar que impone la referencia a un determinado código, para el descifrado de los signos contenidos en su interior.

También el locugrama puede ser **metaforizado**, un ejemplo típico es el globo colérico, con su línea recortada en forma de agresivos dientes de sierra. Y aunque las posibilidades de metáforas visuales e ideogramas son casi infinitas, la rutina ha hecho que los dibujantes hayan limitado su repertorio a un código relativamente modesto y fijado hace ya algunos años.

En los **locogramas** se distinguen como se mencionó anteriormente, un continente señalizado por una línea delimitadora que enmarca la superficie de lectura llamado **perigrama** y un contenido, que es el texto lingüístico emitido.

⁽⁴⁵⁾ Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Ed. Lumen, Barcelona, 1968, pág. 170.

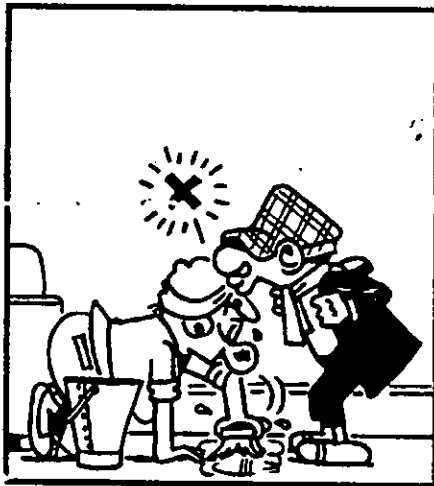
Las formas de los perigramas han llegado a ser muy variadas y aunque algunas se han formalizado, han servido para designar un estado de ánimo o para connotar una locución.

Los globos o bocadillos se inventaron para exponer el coloquio de los personajes, con el tiempo ampliaron su función e incluyeron símbolos icónicos, para escenificar un sueño, exhibir una idea o una visión de los personajes. La ampliación de las funciones de los globos resulta muy productiva, ya que los globos extendieron su función inicial de sostén de la producción lingüística a la de soportes o recipientes de la producción imaginaria de los sujetos representados.

A continuación se presentan ejemplos correspondientes a las metáforas visuales e ideogramas:

■ Amor [100]. Una cruz con líneas de irradiación, o bien, el corazón sólo, múltiple, derriéndose, partido o travesado por una flecha, es un emblema ideográfico típico de la pasión amorosa. Esta convención simbólica puede hallarse sin dificultad tanto en las historietas de **estilo caricaturesco**, como en aquellos regidos por un grafismo de **estilo naturalista**.

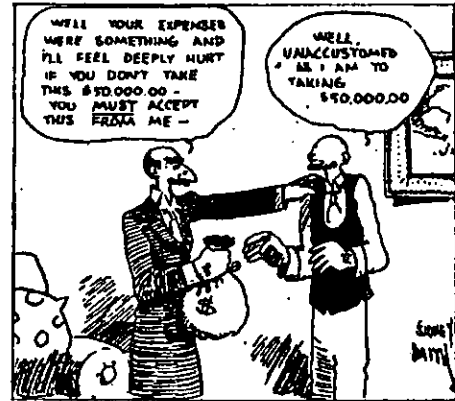
[100]



■ Dinero [101]. El dinero y el poder económico genérico, objeto de deseo y codicia así como de tantas aventuras, se representa universalmente en las historietas con el signo \$, que es el signo del dólar –ya que Estados Unidos ha sido el país hegemónico en la industria de las historietas-, aunque en ocasiones puedan aparecer otros

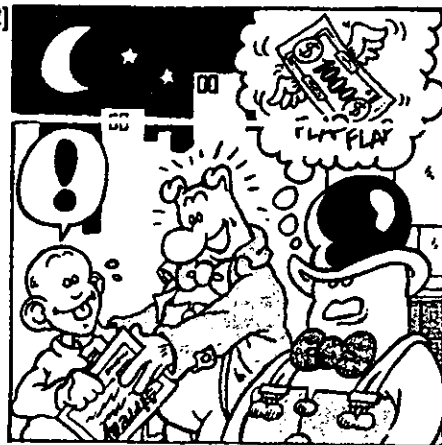
signos monetarios locales, como el de la libra esterlina. Los personajes atribulados de las historietas sueñan con dinero y anhelan y suspiran su posesión, convertido en sinónimo de felicidad. Muchas veces el dinero se materializa en forma de apreciados saquitos, muy característicos, que contienen monedas, la forma más arquetípica del dinero; pero a veces los volubles billetes también adquieren alas y vuelan.

[101]

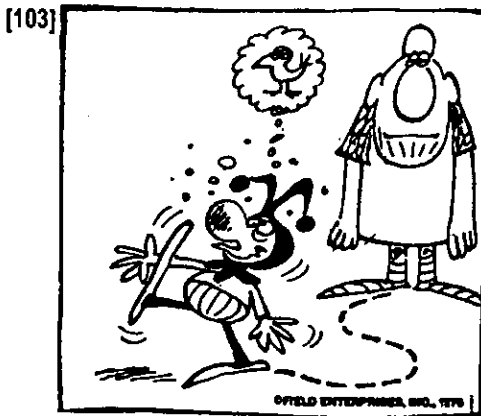


■ Dinero que vuela [102]. El dinero es voluble y fugitivo, pues todo el mundo sabe que cuesta mucho más conseguirlo que gastarlo. Esta ingrata realidad económica ha tenido su plasmación en las historietas, mediante la imagen de billetes, monedas o sacos de dinero dotados de alas y que emprenden el vuelo, para consternación de los personajes afectados.

[102]



■ **Pérdida del conocimiento [103].** Además de la representación del desmayo, las historietas han formalizado de un modo distinto la pérdida del conocimiento debida a un porrazo o a otro traumatismo físico. En este caso, la representación de uno o varios pajaritos sobre la cabeza del personaje afectado visualiza la expresión 'ver pajaritos', que se usa a veces para designar este estado psíquico, aludiendo a la ilusión de oír silbidos. Pueden utilizarse estas representaciones junto a notas musicales emitidas por las aves y también a notas musicales emitidas por las aves y también a estrellas, que plasman icónicamente la frase 'ver las estrellas', a causa de un porrazo.



■ **Asombro [104].** El asombro se expresa en las historietas mediante reacciones faciales características (ojos muy abiertos y a veces también la boca), pero sobre todo por un signo de admiración sobre la cabeza, que puede estar encapsulado en el interior del globo. La contundencia ideogramática del signo de admiración disuelve toda posible ambigüedad o indeterminación en la situación referida.



■ **Sorpresa e incertidumbre [105].** Se manifiestan con un signo de interrogación de la persona afectada, cuya expresión facial es congruente y redundante con tal estado. El signo revela el estado de confusión o de incomprensión del individuo ante un acontecimiento inesperado.



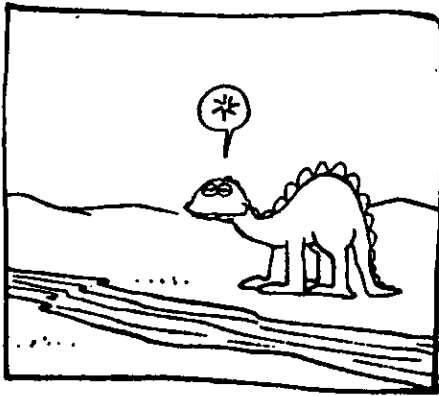
■ **Estupor [106].** Los dibujantes de historietas han añadido al signo de admiración y al signo de interrogación los puntos suspensivos para designar el estado de estupor. Los puntos suspensivos, como signo de interrupción inacabada, traducen la confusión psicológica de los sujetos.



■ **Perplejidad [107].** Cualesquiera sean las matizadas diferencias psicológicas entre asombro, sorpresa, estupor y perplejidad, este se ilustra mediante un signo en forma de 'x' bien codificado en las historietas, y colocado encima

de la cabeza, sensograma que parece plasmar una pequeña explosión psíquica en el sujeto perplejo.

[107]



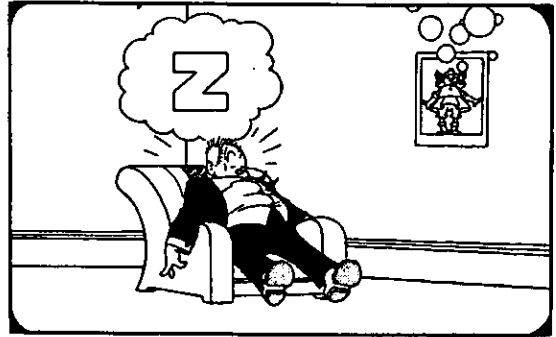
■ **Idea brillante [108].** Esta iluminación, que evoca el descenso luminoso del Espíritu Santo sobre las cabezas de los apóstoles en el Pentecostés cristiano, se ha convertido en un símbolo de iluminación intelectual, de chispazo de inspiración, equivalente al ¡eureka! atribuido al sabio Arquímedes. Su traslación a las convenciones semióticas de las historietas resulta obvia, casi siempre utilizando bombillas eléctricas sobre la cabeza del individuo inspirado; pero en ocasiones utilizando irónicamente sistemas de iluminación arcaicos y anteriores a la bombilla eléctrica.

[108]



■ **Sueño [109].** El estado psicossomático del sueño se manifiesta mediante el ronquido o la inspiración profunda, expresada por la letra 'Z', y también por el tronco atravesado por la sierra, cuyo corte rítmico sugiere el ritmo de los ronquidos.

[109]



■ **Música y silbido [110].** Debido a la mudez acústica, las historietas expresan el lenguaje y los sonidos por medio de la escritura fonética. Para expresar la música los dibujantes han recurrido por lo tanto a un sistema de notación musical, mediante la inscripción de notas. Este recurso se ha utilizado con especial frecuencia para expresar el sonido emitido por los personajes dibujados a través del silbido, utilizando globos similares a los empleados para encapsular los diálogos.

[110]



■ **Casos misceláneos [111].** Perder un tornillo, para expresar la locura, hasta los ronquidos comparados con martillazos y las miradas que matan, el repertorio ideogramático es inmenso y depende de la imaginación de cada dibujante.

[111]

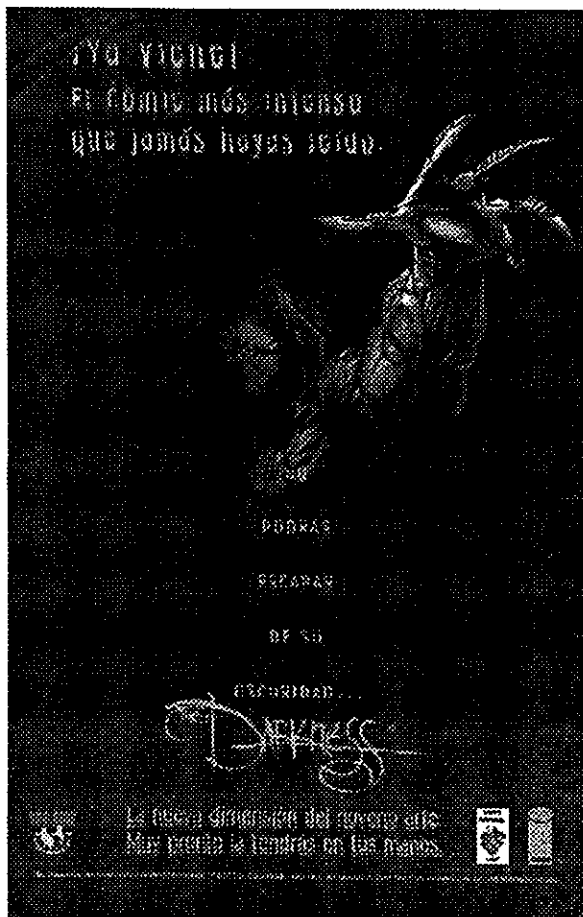


4. ANÁLISIS SEMÁNTICO DE LA HISTORIETA LA OSCURIDAD (THE DARKNESS).

4.1. DESCRIPCIÓN SINTÁCTICA DE LA OSCURIDAD (THE DARKNESS).

En este punto, nuestra investigación concreta el análisis propiamente dicho; para tal realización nos sustentaremos en bases teóricas de los apartados anteriores. En esta parte se expone el caso particular de la historieta *La Oscuridad (The Darkness)* [112] en su aspecto estructural, al que es preciso acceder para comprender la articulación de los códigos que intervienen en la historieta.

[112]

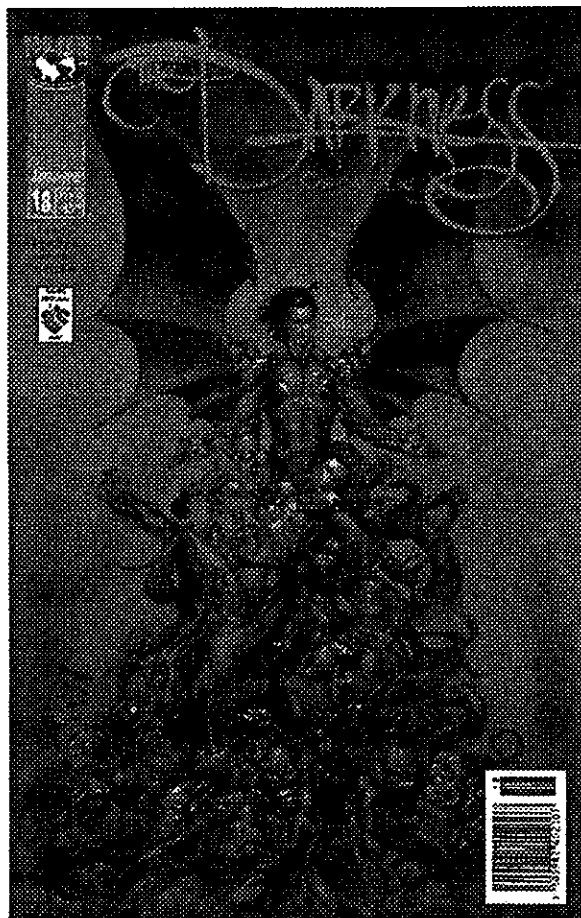


Es necesario, en primera instancia, considerar cuáles son las características de la historieta *La Oscuridad (The*

Darkness) y cómo está estructurada para ir del todo a las partes.

La Oscuridad (The Darkness) [113] es una historieta mensual, publicada originalmente en Estados Unidos desde Diciembre de 1996 por Top Cow Productions, Inc., creada por Marc Silvestri, Garth Ennis y David Wohl, con su versión en español bajo la licencia de Grupo Editorial Vid, con fecha de 2 de mayo de 1999 y para su venta a mayores de dieciocho años.

[113]



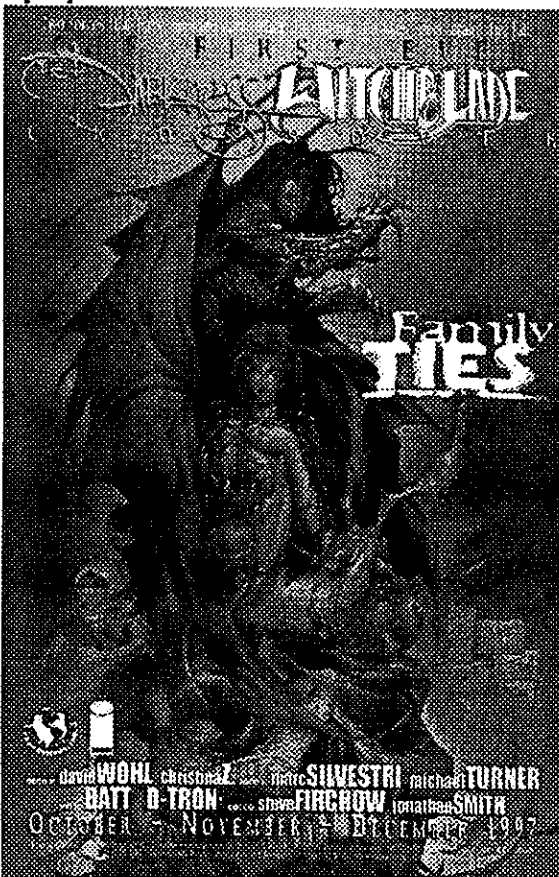
El elemento directo de la narración es su historia, cuyo argumento (guión literario) narra las aventuras de Jackie Estacado, asesino a sueldo de la mafia, más concretamente de su tío adoptivo, Frankie Franchetti, para el que realiza toda clase de trabajos sucios sin el menor remordimiento, aprovechando sus ratos libres para 'ligar' con modelos que cumplen con el tradicional estereotipo de ser tan esculturales como cortas de intelecto. En el primer número, incluso es

advertido que 'está penado por la ley aprovecharse de las retrasadas mentales'.

En el instante de cumplir su vigésimo primer cumpleaños, una fuerza oculta, **La Oscuridad (The Darkness)** se manifiesta en él. Afortunadamente, diríamos, ya que en ese preciso momento iba a ser acribillado por uno de los asesinos de una banda rival. Poco después, Jackie Estacado averiguará que **La Oscuridad (The Darkness)** es una de esas fuerzas primigenias tan convenientes y socorridas en la historieta, que permite que su portador realice prodigios inimaginables.

La Oscuridad (The Darkness) es la antítesis y enemigo irreconciliable de la fuerza contenida en el guantelete conocido como **Witchblade [114]**. Y, como nota original, y hasta divertida, actúa como freno disuasorio de las relaciones sexuales. No es que impida las relaciones, pero el protagonista descubre que, en el momento en que conciba un hijo como fruto de cualquiera de ellas, el poder de **La Oscuridad (The Darkness)** se transmitirá a su hijo... matándolo a él en el proceso.

[114]



Como comenta uno de los personajes, ante la desesperación del pobre protagonista: '¿Conoces algún método anticonceptivo 100% seguro?'.

Marc *Silvestri*, creador de la serie, no se arriesga solo en este género de aventura, se asocia con uno de los muchos guionistas ingleses que abundan en la industria norteamericana: Garth *Ennis*. Uno de los últimos en llegar, pero ya con una sólida reputación de provocador de placer prohibido a jóvenes de muchos países.

La contratación de Garth *Ennis* la explica el propio Marc *Silvestri* en un artículo del primer número: "He estado trabajando en **The Darkness** los últimos años (1994-1996), con la invaluable cooperación de David Wohl. Cuando por fin estábamos dispuestos a empezar, una de las mejores decisiones fue la de embarcar en el proyecto el inmenso talento de Garth *Ennis*. Garth trajo su particular punto de vista quien ayudó a moldear, pulir y dar forma al personaje de Jackie Estacado".

El toque de Garth *Ennis* se nota en bastantes detalles: por ejemplo, para asegurarse de la lealtad de un sicario, Jackie le coloca un pequeño demonio de dientes afilados dentro del pantalón, advirtiéndole que si le traiciona, ordenará mentalmente al demonio que lo muerda [115]. El pobre personaje pasa bastantes páginas sudando la gota gorda hasta que...

[115]



En la primera aventura, que consta de seis episodios, Jackie *Estacado* descubre sus poderes muy poco definidos en principio, más allá de cierta fuerza, invulnerabilidad e invocación de una **horda de pequeños pero muy feroces demonios** [116], y se encuentra en medio de dos facciones enfrentadas: una, representada por una figura femenina, **El Ángelus**, y sus acólitos -para que *Silvestri* pueda lucirse dibujando con su peculiar estilo- y la otra, una **Hermandad de la Oscuridad**. Al menos, Garth *Ennis* nos ahorra el tópico de que ambos bandos representen al Bien y al Mal, con mayúsculas. Así como Jackie no es ningún modelo a imitar -en las primeras páginas del número uno destroza las piernas a un posible soplón, aplastándolas con su coche contra la pared de un estacionamiento (garaje), antes de vaciarle todo un cargador sin pestañear -, por más que **El Ángelus** es la representante de la Luz, sus métodos son tan brutales como los de su contrincante y su fin último es el control de la Humanidad... por su bien, pero control al fin y al cabo. Y **Sonatine**, el gran sacerdote de la **Hermandad de la Oscuridad**, teórico aliado y seguidor de Jackie, quien sólo pretende aprovecharse de su inexperiencia para manipularlo para sus propios fines.

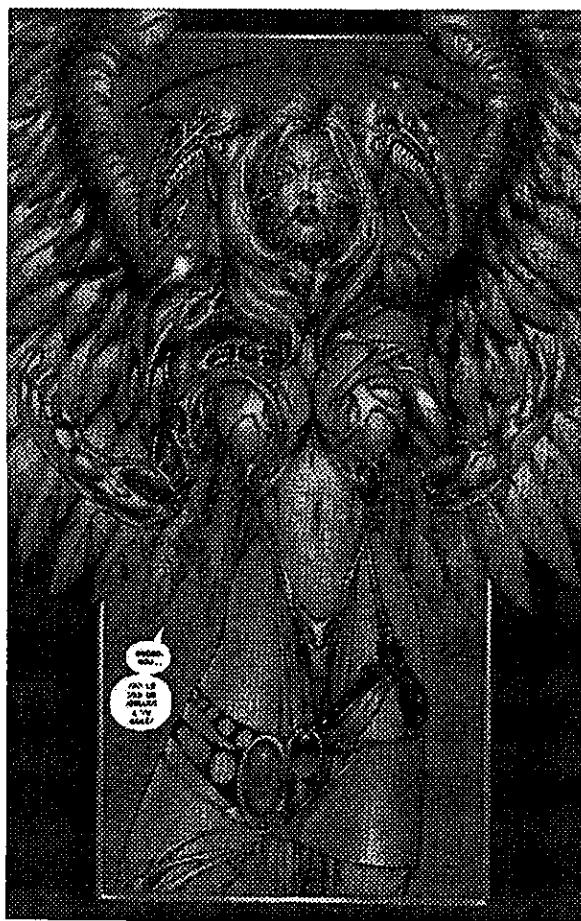
[116]



En general la observación de la trama **argumentativa (guión literario)** nos permite encontrar que:

- Pertenece al género de aventuras.
- Las mujeres asumen el papel de objetos de placer, o bien, ángeles [117].
- El protagonista se presenta generalmente como asesino de la mafia, un joven elegante, alto y musculoso, prácticamente omnipotente, con la cualidad de matar a quien se le interponga [118].
- Todos los problemas se resuelven con un tópico de violencia [119].

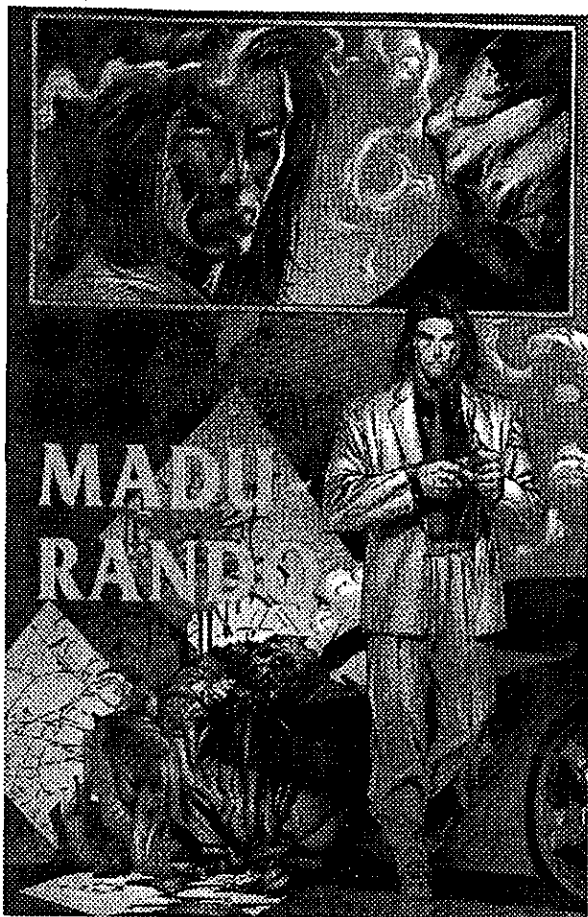
[117]



Según algunos psicólogos, la violencia humana se origina en los sentimientos de ira y agresividad, y la mejor manera de liberar la violencia sin daños físicos o emocionales para los demás, es canalizarla a otras opciones, como gritar (violencia

no tan dañina físicamente), hacer deporte, etc. En el caso de las historietas, esto se refleja en una catarsis por parte de los autores para dar rienda suelta a su agresividad, y como un escape para los lectores, quienes al identificarse con personajes violentos, dejan que sean ellos los que muestren la agresividad.

[118]



No hay duda de que existe violencia en la historieta, pero difícilmente las historietas se reflejan en ésta. Hay violencia en todos los niveles, desde la típica caja fuerte marca "Acme" que le cae encima a alguno de los Looney Tunes, hasta los asesinatos que ha cometido Jackie Estacado en *La Oscuridad (The Darkness)*, pasando por las palabrotas de desprecio que se dirigen algunos personajes antagónicos a la hora de comunicarse. Pero, reiterando, la historieta, como medio masivo que es, sólo refleja lo que tiene a su alrededor (y el ser

humano es violento por naturaleza). Ahora bien, la historieta es un medio idealista, pues presenta las cosas como se desearía que fueran: mujeres guapísimas con cuerpos de supermodelo, hombres superfuertes pero no tan abigarrados como los fisiculturistas, personajes valientes capaces de lanzarse de un precipicio para lograr lo que quieren, etc.

[119]



Tal vez nadie sea como ellos ni tenga sus habilidades, pero, por unos momentos, y en nuestro caso al leer la serie *La Oscuridad (The Darkness)*, se comparten (en cierto modo) sus aventuras, y sus habilidades, sean superpoderes, personalidades, o lo que sea.

El que la violencia se refleje en los medios sólo reafirma que en la realidad existe; tal vez uno nunca la haya conocido de cerca y de primera mano, pero sí se está consciente de su existencia, a través de los medios de comunicación.

A continuación presento el **guión técnico**, la adaptación más específica del **argumento (guión literario)** del número uno de la historieta **La Oscuridad (The Darkness)**; dicho guión está distribuido mediante columnas que integran: el número de página, número de viñeta (continente y contenido), plano, angulación, apoyaturas, globo (continente, delta, contenido), onomatopeya, signos cinéticos, estereotipos/ arquetipos, metáforas visuales y figuras retóricas; este esquema nos muestra detalladamente las unidades que componen la historieta **La Oscuridad (The Darkness)**, después de cada página descriptiva del **guión técnico**, se tienen como apoyo las páginas de la historieta, mismas que ayudarán a reconocer los elementos que en ella se integran.

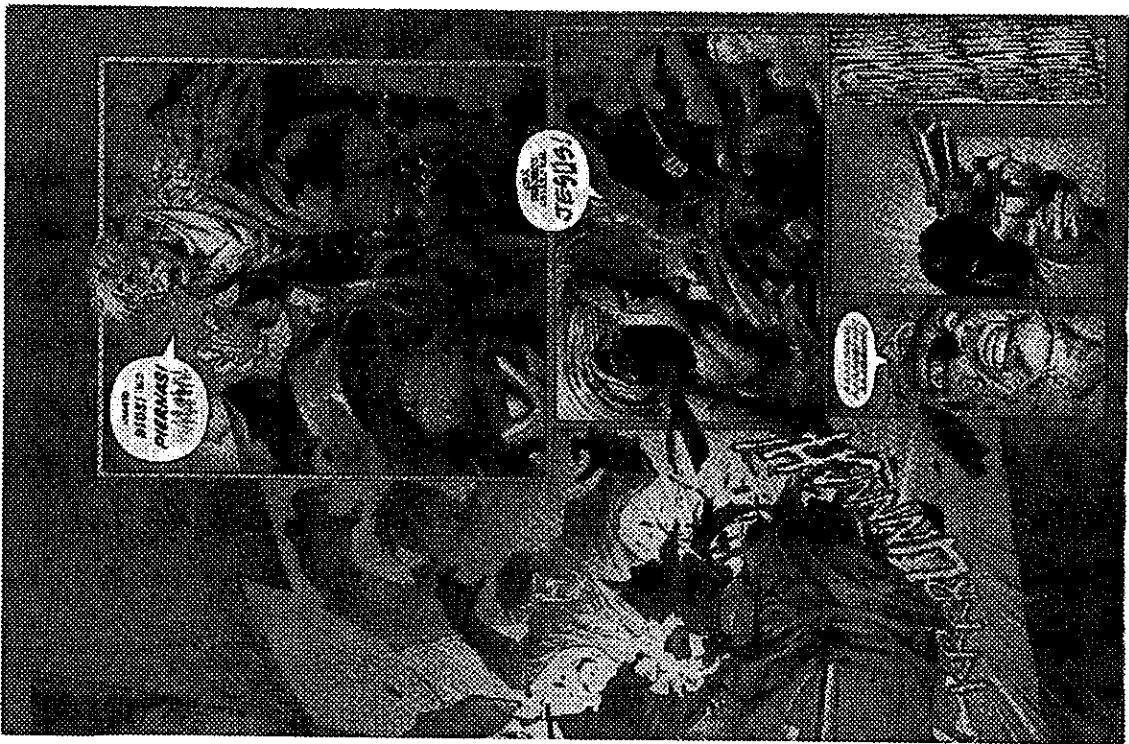
GUIÓN TÉCNICO DE LA HISTORIETA LA OSCURIDAD (THE DARKNESS)

VIÑETA (CONTENIDO)

No. DE VIÑETA	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
PÁG. 1	1	General	NUJEA YORK. AL ESTE DE LA CIUDAD, EN UNA NOCHE TAN FRÍA QUE DUELE RESPIRAR...								
	2	Detalle		¹ Eléctrica	Sierra	¿QUÉ HACE AHO-RA?		Trayectoria lineal simple			Sinécdoque
	3	General		² Ovalo ³ Eléctrica	Lineal simple Sierra	YA SE VA. AH-AAH...					
	4	General	Picado		Lineal simple Sierra	ES HORA DE HACERLO O IRSE TÍO FRANKIE. NO SÉ, JACKIE. ME GUSTA ESTAR SEGURO EN ESTAS COSAS.					
PÁG. 2	5	Detalle		⁶ Eléctrica ⁷ Ovalo	Sierra Lineal simple	¿TU QUÉ CREES? NO LO SÉ, TÍO FRANKIE. LO ÚNICO QUE SÉ ES QUE PARECE UN TIPO QUE SI TE ROBARIA. TIENE CARA DE ESO.					Sinécdoque
	6	Detalle		⁸ Eléctrica ⁹ Eléctrica ¹⁰ Eléctrica	Sierra Sierra Sierra	LA TIENE ¿EH? AAH... QUÉ RAYOS MATALO					Sinécdoque
	7	Detalle		¹¹ Ovalo	Lineal simple	QUE...					
	8	General	Contrapicado		Lineal simple	¡OH DIOS!					
9	Detalle			Lineal simple	¡NO!						Sinécdoque
10	General			Lineal simple				Trayectoria lineal simple			Sinécdoque



PÁGINA 4.



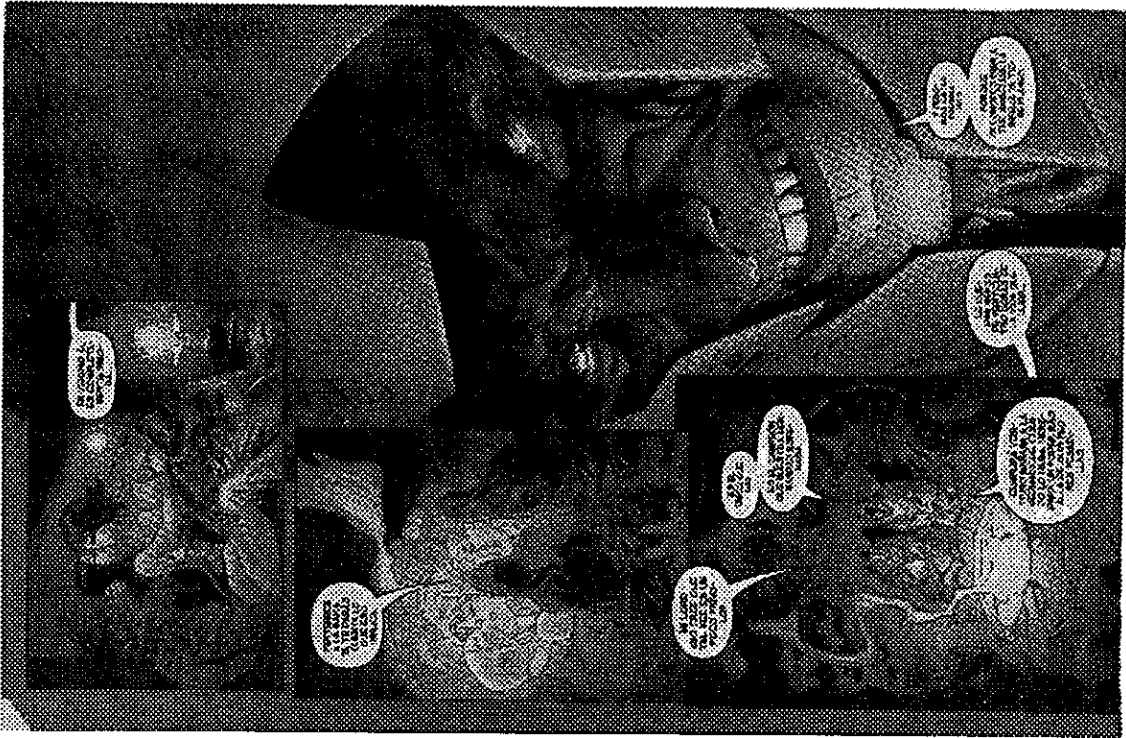
PÁGINA 3.

VIÑETA (CONTENIDO)

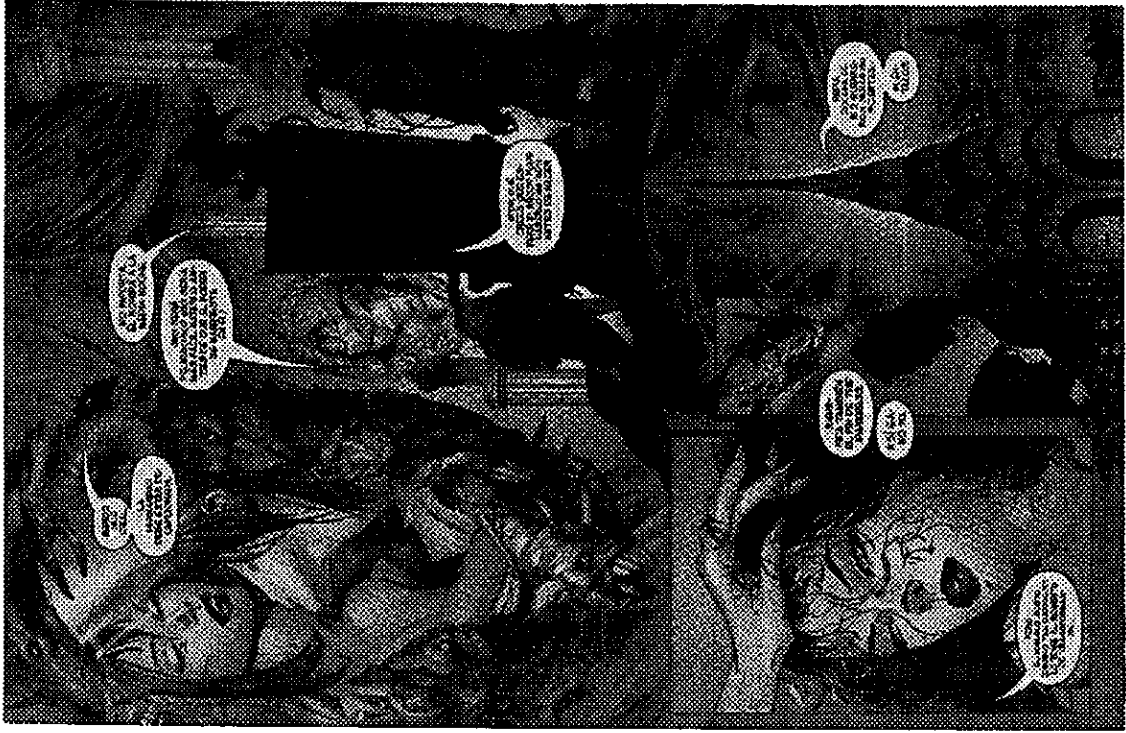
No. DE VIÑETA	PLANO	ANGU- LACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA- TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS	
23	Medio	Horizontal		24Óvalo	Lineal simple	YO NO. YO NACI PARA LA ALTA SOCIEDAD. ¿QUÉ TAL UN MARTINI PARA LA SEÑORITA?						
24	Medio			25Óvalo	Lineal simple	OH, VAYA, ESTE... ¿COMO SUPISTE QUE TOMANDO MARTINI?						
						26Óvalo						POR LA COPA CASI VACÍA EN TU MANO.
						27Óvalo						OH, ¡ES CIERTO! ¡LO OLVIDÉ!
						28Óvalo						ESO SUELE PASAR. EH...
25	Medio	Horizontal		29Óvalo	Lineal simple	SHANDI					Sinécdoque	
						30Óvalo						SHANDI, YO SOY JACKIE. ¿A QUÉ TE DEDICAS? ¿ERES MODELO?
26	Detalle			31Óvalo	Lineal simple	BUENO, SI, PERO QUISIERA SER ACTRIZ...					Sinécdoque	
						32Óvalo						DE HECHO, MI LAMBORGHINI ESTÁ ESTACIONADO AFUERA, ¿VIVES CERCA?
27	Detalle			33Óvalo	Lineal simple	JEEJEE... SI. A CINCO CUADRAS, VOY POR MI ABRIGO.					Sinécdoque	

VIÑETA (CONTENIDO)

No. DE VIÑETA	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
28	Entero	Horizontal		34 Silueta convencional compuesta	Lineal simple	SON DOCE DEL MARTINI; YO INVITO LA LECHE.					
						MM. ¿SABES? ESTAMOS EN EL SIGLO VEINTE; TOMAR VENTAJA DE UN RETRASADO MENTAL NO ES MUY BIEN VISTO...					
						35 Óvalo					
29	Primer plano	Horizontal		36 Óvalo	Lineal simple	ELLA NO ES RETRASADA.					
				37 Óvalo	Lineal simple	JACKIE, ¡CABO DE OIR QUE LE PROMETISTE UN PAPEL EN LOS SIMPSON!					
30	Americano	Horizontal		38 Óvalo	Lineal simple (texto en off)	EN VERDAD ÉL ES COMPLETAMENTE INMORAL...					
				38 Óvalo	Lineal simple	PERTENECE A LA MAFIA. YA TE DARÁS CUENTA LO QUE ESO IMPLICA.					
32	General	Picado		39 Óvalo	Lineal simple	MI LORD, ¿NO CREE QUE TAL VEZ ES UN POCO FRÍVOLO?					
				40 Silueta convencional compuesta	Lineal simple	ES EL ÚNICO QUE HAY.					
				41 Óvalo	Lineal simple	ES EL CAMPEÓN QUE NUESTRA HERMANDAD ESPERABA.					



PÁGINA 7.



PÁGINA 8.

VIÑETA (CONTENIDO)

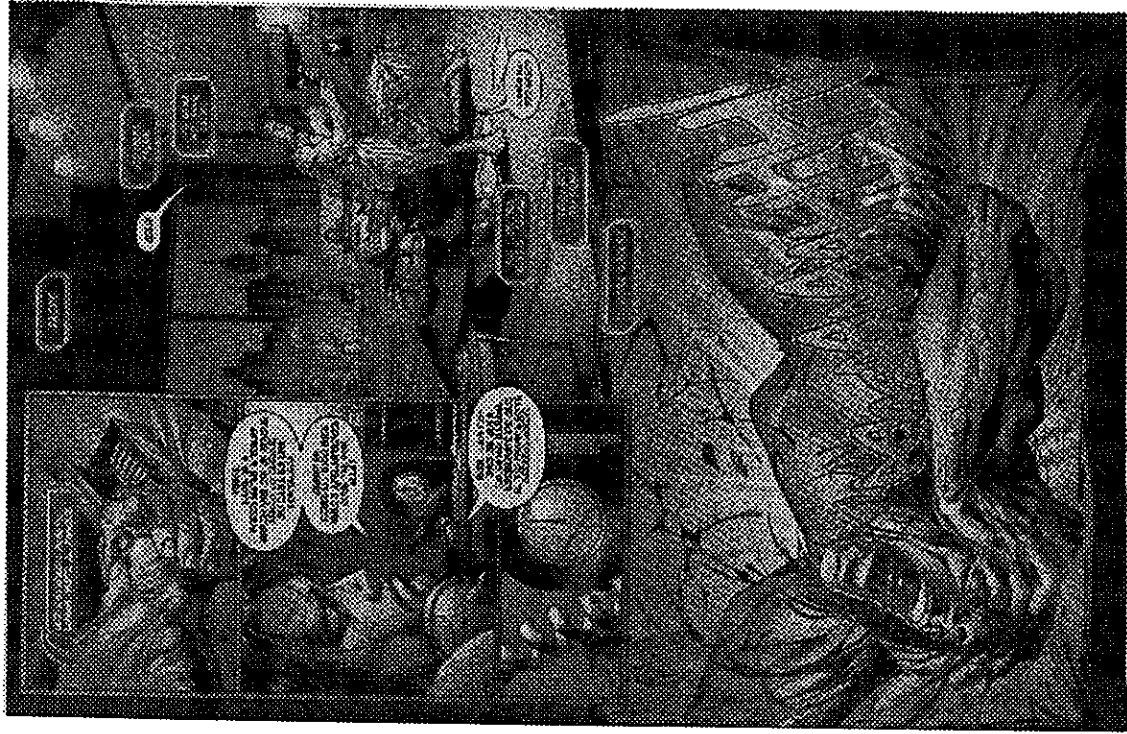
No. DE VIÑETA (CONTINENTE)	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
33	Primer plano	Horizontal		42Óvalo	Lineal simple (texto en off)	LE QUEDAN MENOS DE VEINTICUATRO HORAS DE LA VIDA QUE LLEVA...			Villano		
				43Silueta convencional compuesta	Lineal simple	Y DEBEMOS ESTAR PREPARADOS. PORQUE SI CONOZCO BIEN A THE ANGELUS, LA INFELIZ YA TIENE PLANES.					
				44Silueta convencional compuesta	Lineal simple (texto en off)	MENOS QUE IDEAL LA HERMANDAD DEBE ESTAR DECEPCIONADA.					
34	Primer plano			45Óvalo	Lineal simple	NO IMPORTA, ÉL MORIRÁ A LA MEDIA NOCHE.					
				46Óvalo	Lineal simple	¿NO SERÁ PELIGROSO? ¿NO SERÍA MÁS FÁCIL MATARLO ANTES QUE EL PODER SE MANIFIESTA EN ÉL?					
				47Óvalo	Lineal simple	¿POR QUÉ CREES QUE ESPERÉ 21 AÑOS? PUDE HABERLO MATADO ANTES DE NACER.					
35	General	Contraplano		48Óvalo	Lineal simple	PERO ELIMINARLO JUSTO CUANDO THE DARKNESS LO TOME, AL MOMENTO DE TRANSFORMARSE...					
				49Óvalo	Texto en off	SIGNIFICA TAMBIÉN EL FIN DE THE DARKNESS.					
36	Primer plano			50Óvalo	Texto en off	ASI GANO YO.					
37	Medio										

VIÑETA (CONTENIDO)

No. DE VIÑETA	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMATOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
38	General	Picado		⁵¹ Siluetas convencional compuesta	Lineal simple	MEDIA DOCENA DE MIS GUERREROS SERÁN SUFICIENTES. ALÉRTALOS.					
PÁG. 9											
ARTÍCULO POR MARC SILVESTRI, CREADOR DE LA OSCURIDAD (THE DARKNESS)											
PÁG. 10	General		PEQUEÑA ITALIA	⁵² Ovalo	Lineal simple	VAYA, PARECES UN HOMBRE SIN PROBLEMAS.					
40	Medio	Contraplano		⁵³ Ovalo	Lineal simple	ES CIERTO, EL MUNDO ES PERFECTO, VINNIE.					
				⁵⁴ Siluetas convencional compuesta	Lineal simple	HEY, SOLO PORQUE JACKIE ESTACADO SE REVUELCA NO SIGNIFICA QUE TODOS ESTEMOS FELICES Y CONTENTOS. PRONTO LO VERÁS, MI QUERIDÍSIMO AMIGO...					
41	Medio			⁵⁵ Siluetas convencional compuesta	Lineal simple	¿Y CÓMO IBA A SABER ESO? ¡YO CREÍ QUE ME ESTABA ROBANDO! ES CIERTO, ¡SI ME ESTABA ROBANDO! NI SIQUIERA ANUNCIASTE EL COMPROMISO. MÍRALO DE ESTE MODO, AHORA YA NO VAS A TENER QUE PAGAR POR LA BODA...					

VIÑETA (CONTENIDO)

No. DE VINETA	PLANO	ANGU- LACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA- TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
42	Primer plano			56Óvalo	Lineal simple	¿RECUERDAS AL TIPO QUE TE ECHASTE ANOCHE? RESULTA QUE ESTABA A DIEZ DÍAS DE SER EL YERNO DE MARCHIANNI.					
				57Óvalo	Lineal simple	AH.					
				58Silueta convencional compuesta	Lineal simple (texto en off)	NO VEO POR QUÉ DEBERÍA DISCULPARME, NO DESPUÉS DE LO DE HOY. HEY. ¡NO ME IMPRESIONES MARCHIANNI!					
				59Óvalo	Lineal simple	¿AH, SI? SI ESO ES LO QUE QUIERES ESTÁ BIEN! ¡TE ARREPENTIRÁS, MALDITO IDIOTA! YA LO VERÁS.					
44	Detalle			60Óvalo	Lineal simple	VAS A VER POR QUÉ ME DICEN "MATA-A-LOS- NIÑOS-TAMBIÉN FRANCHETTI"					
				61Óvalo	Lineal simple	¡MALDICIÓN!					
				62Óvalo	Lineal simple	¡JACKIE! ME DA GUSTO VERTE, HIJO.					
				63Óvalo	Lineal simple	OH, LAMENTO TODO ESTE LÍO, TÍO FRANKIE...					
45	General	Picado		64Silueta convencional compuesta	Lineal simple	OLVIDALO, YO DI LA ORDEN, ¿NO? AHORA ESTAMOS EN GUERRA. ESO ES TODO. TE VES MUY BIEN, CHICO.					Sinécdoque
				65Óvalo	Lineal simple	JACKIE! ME DA GUSTO VERTE, HIJO.					



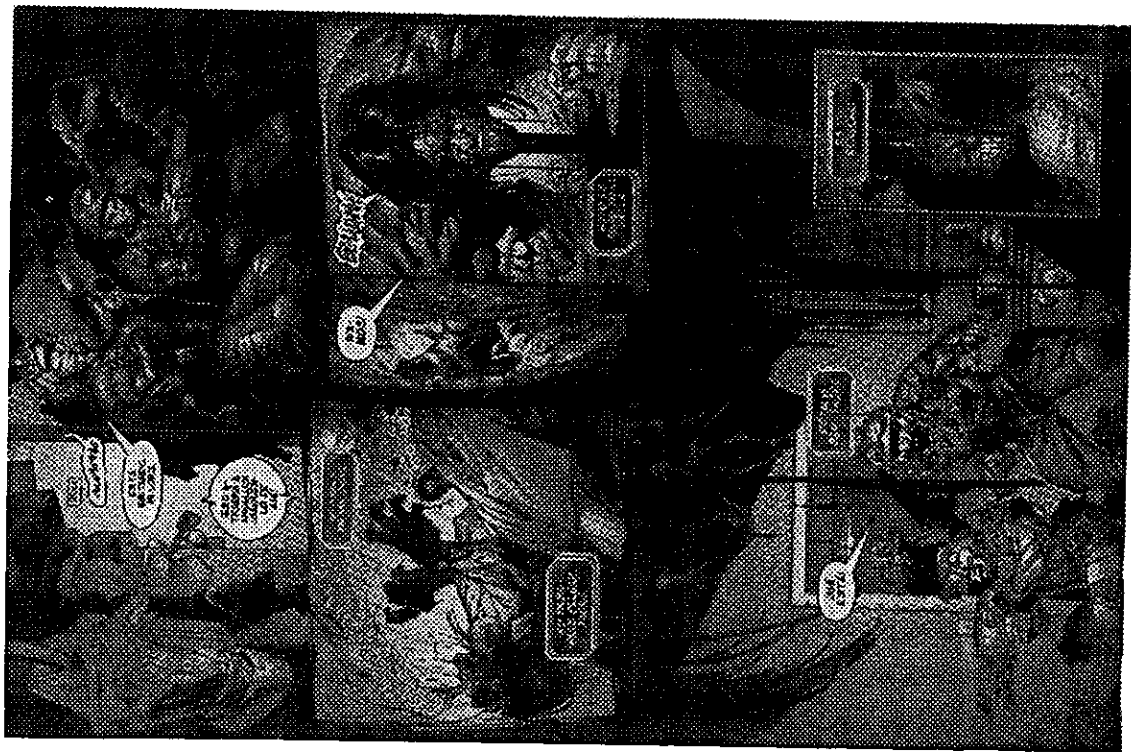
PÁGINA 14.



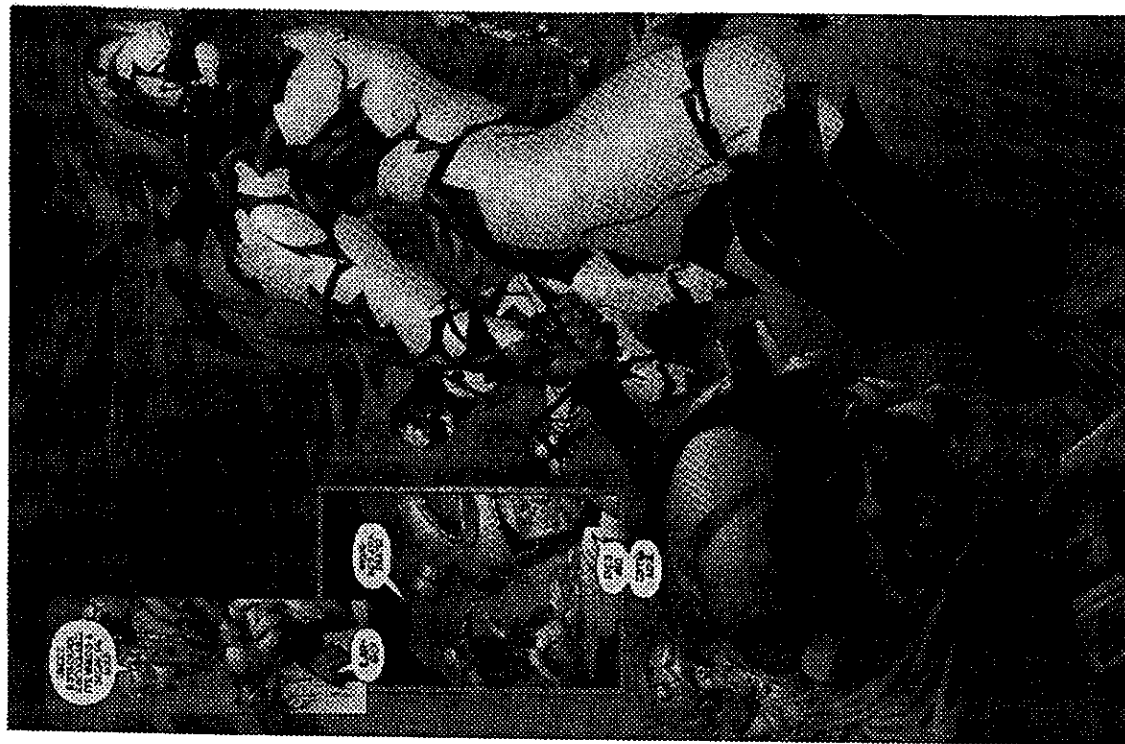
PÁGINA 13.

VINETA (CONTENIDO)

No. DE VINETA (CONTINENTE)	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS	
46	Medio	Horizontal		65Óvalo	Lineal simple	YA EN SERIO, MARCHIANNI COMENZÓ. HOY MANDÓ DECAPITAR A JOEY FINNEGAN, NO SÉ CÓMO SE ENTERÓ QUE TRABAJABA PARA NOSOTROS.			Transpiración			
						66Óvalo						PERO CASI NADIE LO CONOCÍA...
						67Óvalo						SI, ESE ES NUESTRÓ PROBLEMA, ALGUIEN MANDÓ A JOEY A LOS LOBOS. ALGUIEN CERCA-NO.
47	Primer plano	Horizontal		68Silueta convencional compuesta	Lineal simple	MMM. ¿NO HABRÁ SIDO MO?		Transpiración				
48	Medio	Horizontal		69Óvalo	Lineal simple	¿YO?				Globo temeroso		
						70Óvalo						SI, TÚ. MIRATE NADA MÁS, ESTÁS SUDANDO MUCHO... Y NO LUCES MUY BIEN, MO...
						71Óvalo						¿ESTÁS NERVIOSO?
49	Primer plano			72Óvalo (nervios)	Lineal simple (nervios)	DON FRANCHETTI, JACKIE, ¡POR EL AMOR DE DIOS! ¡YO SIEMPRE SUDO ASI! ¡POR MI TAMAÑO! ¡DIOS, USTEDES LO SABEN BIEN!		Transpiración	Globo nervios de			
50	Detalle	Contrapicado						T.L.S.			Sinécdoque	
51	Detalle										Sinécdoque	
52	Plano Medio			73Óvalo	Lineal simple	¿QUÉ DIA...?						

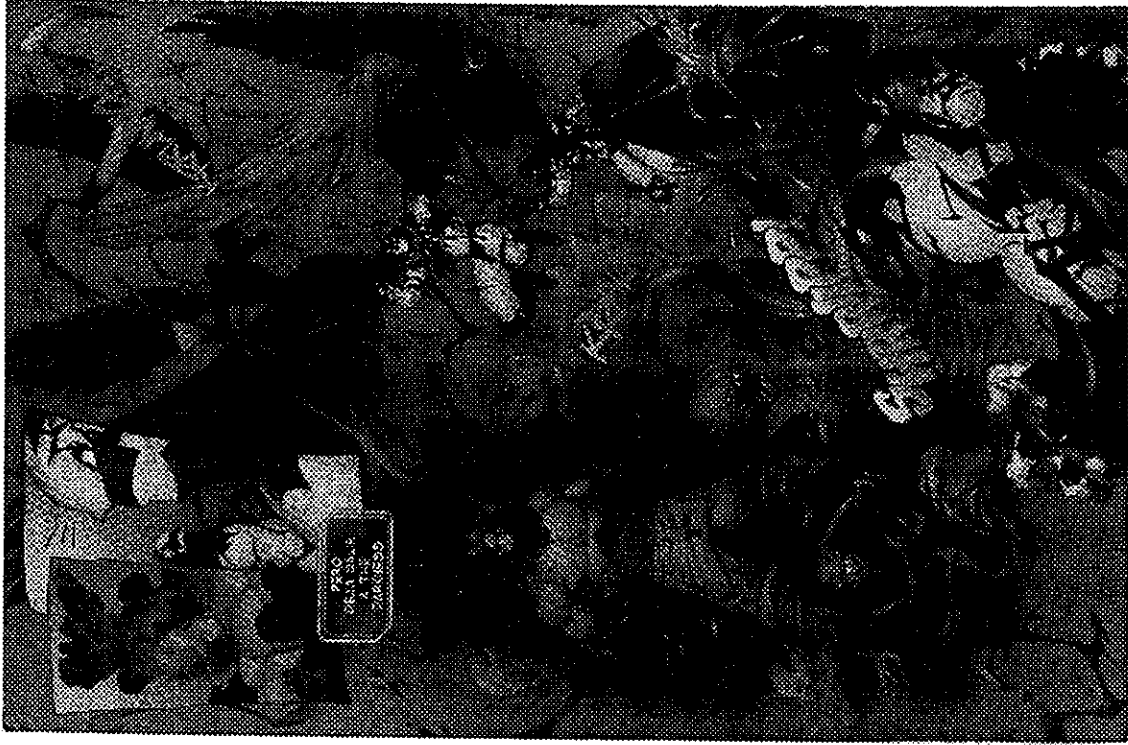


PÁGINA 15.

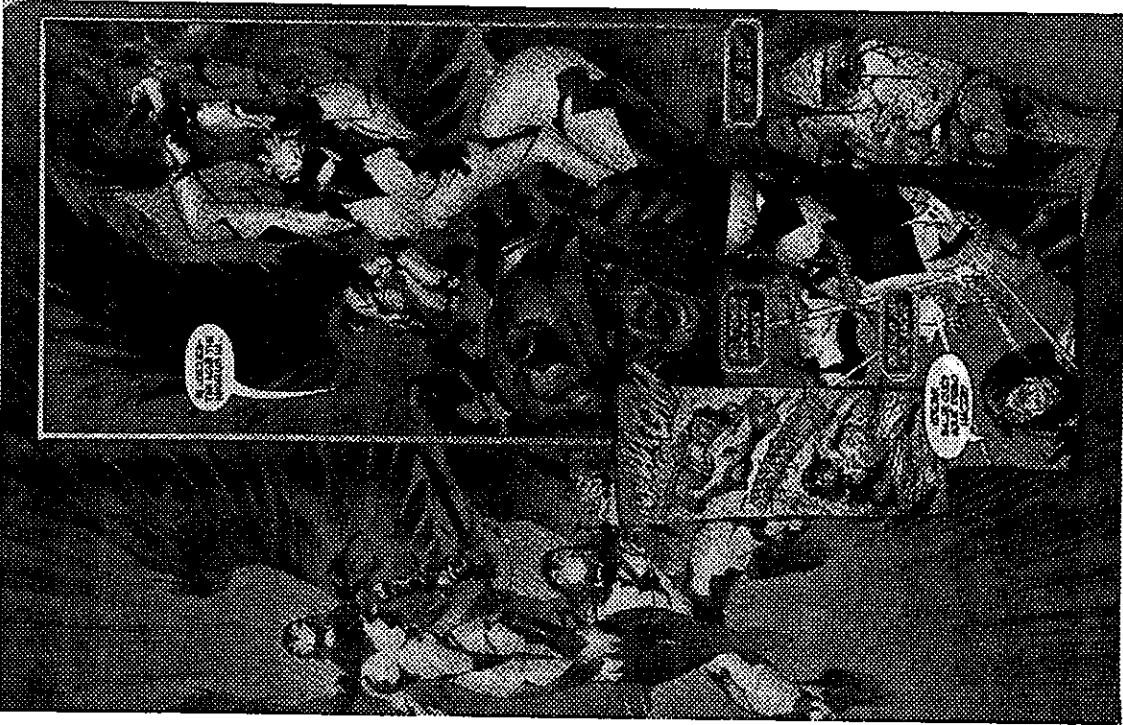


PÁGINA 16.

VINETA (CONTENIDO)											
No. DE VIÑETA	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
53	Americano						EEEEIIIGHH!	T.L.S.		Golpe (definido por estrellas)	
54	General	Contrapicado					WOOOOO TTTT!	T.L.S.			Metonimia
55	Primer plano	Vertical supino									Metonimia
56	General						FOOMM!	T.L.S.			
57	General	Picado		74Óvalo	Lineal simple	DIOS MIO					Metonimia
				75Óvalo	Lineal simple	PERDÓN, MO. FUE LO UNICO QUE SE ME OCURRIÓ.					
58	Primer plano			76Óvalo	Lineal simple	ESTA BIEN JACKIE. ¿SABES QUE ES LO CHISTOSO?					Metonimia
				77Óvalo	Lineal simple	¿QUE MO?					
				78Óvalo	Lineal simple	EN SERIO, NO DELATÉ A JOEY FINNEGAN.					
59	Primer plano			79 Óvalo	Lineal simple	VAYA QUE TAL...					
				80 Óvalo	Lineal simple	BUENO, NO TE ENOJES, ¿EH?					
60	Primer plano			81Óvalo (moribundo)	Lineal simple (moribundo)	NO, PARA... NADA... JACKIE.....				Globo moribundo	Metonimia
61	Medio			82Óvalo	Lineal simple (texto en off)	EL QUE LANZÓ ESCAPÓ, DON FRANCHETTI					
				83Silueta convencional compuesta	Lineal simple	QUIERO A MARCHIANNI MUERTO SOBRE SU PIZZA DE PEPPERONI. HAZLO, JACKIE.					
62	Detalle		CHEZ ESTACADO: BONITO LUGAR, VISTA AL PARQUE...								Sinécdoque



PÁGINA 18.



PÁGINA 17.

VIÑETA (CONTENIDO)

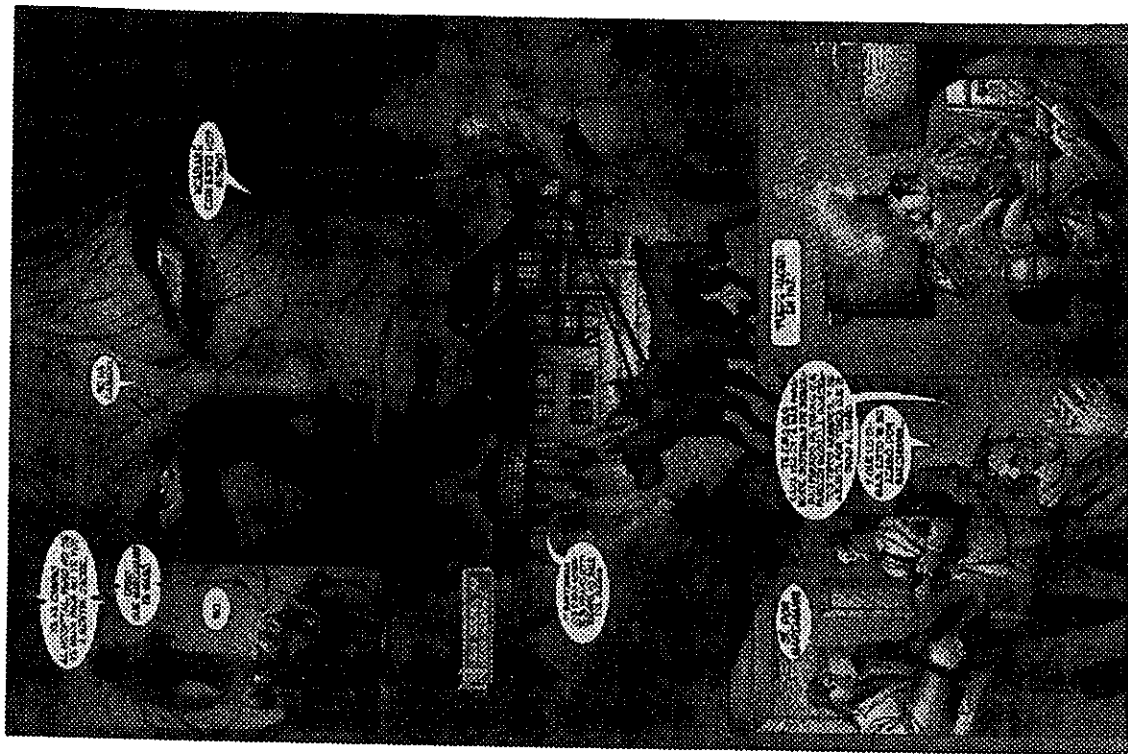
No. DE VIÑETA (CONTINENTE)	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
63	Primer plano			⁸⁴ Situeta convencional compuesta	Lineal simple	VINNIE. NADIE VA A PODER MATAR A TOMMY MARCHIANI SIN UN ATAQUE AÉREO; LO CHE-QUÉ. SU CASA ES UNA FORTALEZA. ¿MMMM? EN GENERAL, TODO BIEN. VAMOS ADELANTADOS. ¿QUÉ TAL POR ALLÁ?					
64	Detalle			⁸⁵ Ovalo	Lineal simple	BIEN... LAS COSAS SE VAN A CALENTAR MAÑANA. ASEGÚRATE DE QUE EL TÍO FRANKIE ESTÉ SEGURO ¿OKEY? ¿EH?					Sinécdoque
65	General	Horizontal	JACKIE... ES HORA, JACKIE. TU ARMA NO SIRVE, JACKIE. NO CONTRA ESTO, JACKIE. TE LLEGO TU HORA TU HORA OS-CURRA.	⁸⁶ Ovalo	Lineal simple						
66	General			⁸⁷ Ovalo	Lineal simple	¿QUIÉN RAYOS ERES?					
67	General			⁸⁸ Ovalo ⁸⁹ Ovalo ⁹⁰ Eléctrica	Lineal simple Lineal simple Sierra	AAAAA!t!t! ESTÁ GRITANDO, MI LORD... ¡ESO ATRAERÁ A ANGELUS! ¡SAQUENLO DE AHI!	AAA:HHH!	T.L.S.			

VIÑETA (CONTENIDO)

No. DE VIÑETA (CONTINENTE)	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMATOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
68	General		NO PUEDES PELEAR, JACKIE.				EEEEAAAGHHH!	T.L.S.			
69	Detalle			⁹¹ Óvalo	Lineal simple	¡VAMOS!					Sinécdoque
70	Primer plano		ESTO ES TODO TUYO, JACKIE.	⁹² Óvalo	Lineal simple	¡BLUUJUUHHH!					
71	Medio		DÉJALO SER, JACKIE.	⁹³ Óvalo	Lineal simple	¡AHÍ ESTÁ!					
72	Primer plano		ES TU DERECHO.								
73	Medio			⁹⁴ Óvalo	Lineal simple	¡JACKIE ESTACADO! ¡ESCÚCHAME! ¡TE VAMOS A SACAR DE AQUI!					
74	Primer plano			⁹⁵ Óvalo	Lineal simple	¡LARGO!					
				⁹⁶ Óvalo	Lineal simple	¡PODEMOS AYUDARTE!					
				⁹⁷ Silueta convencional compuesta	Lineal simple	DIOS MIO. ESTAN AQUI.					
75	General										
76	General										
77	Americano			⁹⁸ Óvalo	Lineal simple	MI LORD, ¡ESTÁN AQUI! ANGELUS HA....					
78	Detalle						¡AAAAGGHH! BRRRRRTTTTT!				Metonimia
79	Primer plano		NO TIENES QUE MORIR, JACKIE DÉJALO SALIR, JACKIE	⁹⁹ Óvalo	Lineal simple	¿DEJAR SALIR QUÉ? ¿QUÉ DEBO HACER?	PYOWWI! PYOWWI! ZING! ZING!	T.L.S.			
80	Primer plano		LO QUE TU QUIERAS, JACKIE								



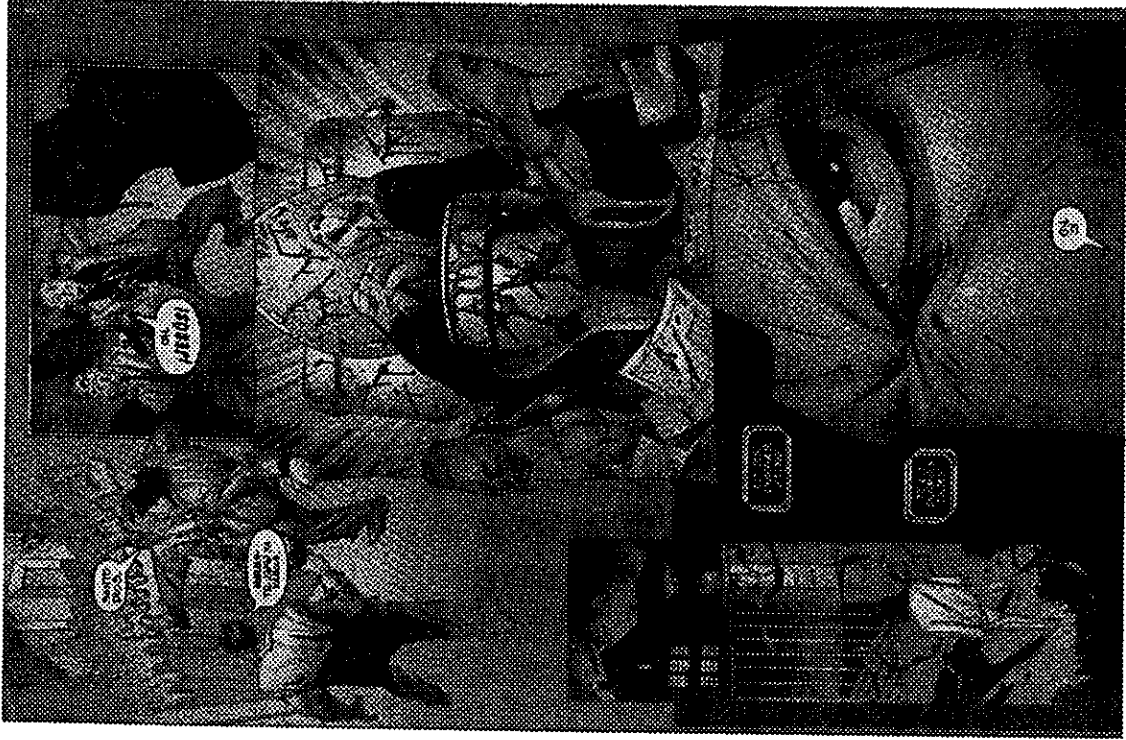
PÁGINA 21.



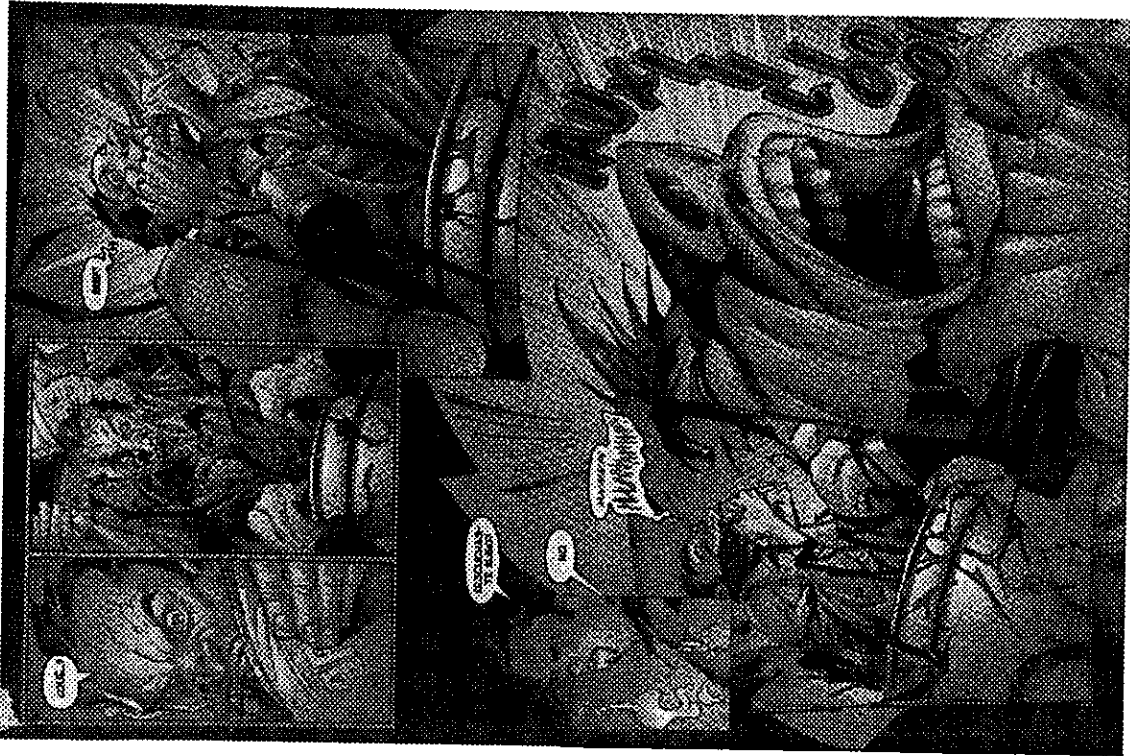
PÁGINA 22.

VINETA (CONTENIDO)

No. DE VINETA (CONTINENTE)	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METAFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
PÁG. 18	81	Primer plano									
	82	Primer plano									
	83	General	PERO DEJAR SALIR A THE DARKNESS				KRRUNNCHHI KRAKKI SHERRUPEPI SLISSHHH! SQUITCHI				
PÁG. 19	84	Primer plano									
	85	Detalle									Sinécdoque
PÁG. 20	86	Primer plano									
	87	General									
	88	Americano		100 Óvalo	Lineal simple	¿EH? ¡AAARGH...! ¡AAAY! AYUDA...					
	89	Primer plano		101 Silueta convencional compuesta 102 Silueta convencional compuesta	Lineal simple	NO SEAS ESTUÍDO, TIENES UNA ESPADA CLAVADA EN EL PECHO. ERES HOMBRE MUERTO. DIME QUÉ DIABLOS ME PASÓ... TODO... Y TE DARE UNA MUERTE RÁPIDA.					
	90	Detalle		103 Silueta convencional compuesta 104 Óvalo	Lineal simple	NO... ENTIENDES... ERES... EL ELEGIDO... DEBES IR A... LIBERTY...					Sinécdoque
91	Medio						BAKOOOMMM!				
PÁG. 20	92	General	Horizontal	105 Silueta convencional compuesta 106 Óvalo	Lineal simple	DECORADO POR FREDDY KREUGER. NO TE LEVANTES. ¿ERES MARCHIANNI? DE					



PÁGINA 24.



PÁGINA 23.

VIÑETA (CONTENIDO)

No. DE VIÑETA (CONTINENTE)	PLANO	ANGULACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS
93	Primer plano			107Óvalo	Lineal simple	SI, DIJO QUE ELIMINARA A JACKIE ESTACADO JUNTO CON EL BASTARDO DE SU TÍO.					
				108Óvalo	Lineal simple	¿DON FRANCHETTI? DEBE ESTAR DANDO SU ÚLTIMO SUSPIRO. DON MARCHIANNI ENVÍO A LOS HERMANOS EASTWOOD.					
94	Detalles		NO LO OLVIDES, JACKIE. LO QUE TU QUIERAS, JACKIE.	109Óvalo	Lineal simple						
95	Americano	Contrapicado		110Óvalo	Lineal simple	ME SALUDAS AL BASTARDO.					
96	Americano	Contrapicado	SÓLO DÉJALO SALIR.				BAKOOOOOM!				
97	General										
98	Primer plano			111Óvalo	Lineal simple	¿VINNIE?					
				112Eléctrica	Sierra	JACKIE, ¿DONDE DIABLOS ESTABAS? OH, DIOS MÍO. ¡TODO ESTO ES UNA MALDITA PESADILLA! ¡TENEMOS UNA MASACRE AQUÍ!					

VINETA (CONTENIDO)

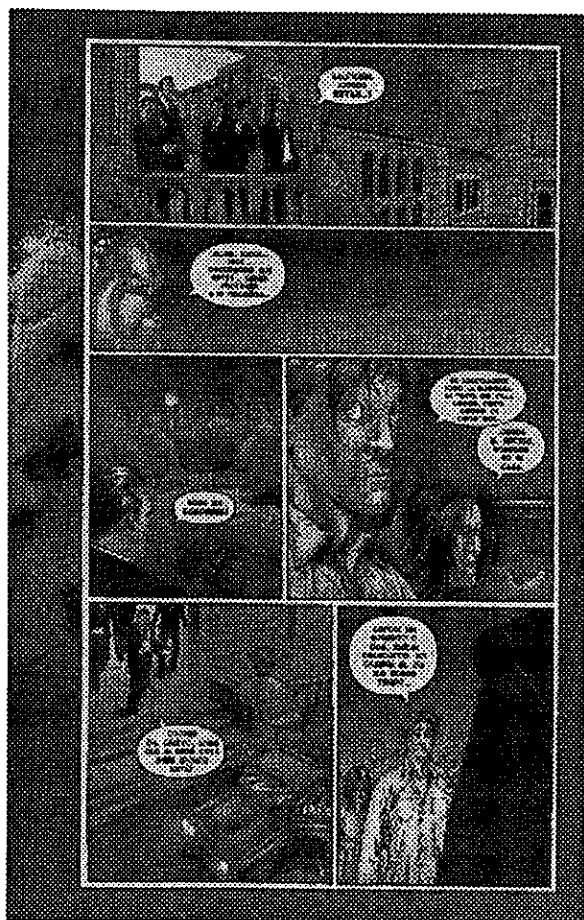
No. DE VIÑETA	PLANO	ANGU-LACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METAFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS		
99	Primer plano			113 Óvalo	Lineal simple (texto en off)	CALMATE. VINNIE. DIME QUÉ PASÓ.							
				114 Eléctrica	Sierra	¡MOS ACABAN DE DAR! ¡AQUÍ EN EL BARRIO! ¡DURO!							
				115 Óvalo	Lineal simple	¿Y EL TIO FRANKIE?							
100	Detalle			116 Eléctrica	Sierra	LE... ¡LE DIERON!					Metonimia		
				117 Óvalo	Lineal simple (texto en off)	¡HKKK...!							
				118 Eléctrica	Sierra	YA VA CAMINO AL HOSPITAL, PERO NO SE VE NADA BIEN, NO TE VOY A MENTIR, JACKIE...							Metonimia
101	Primer plano			119 Eléctrica	Sierra	CREO QUE MARCHIANNI YA GANÓ.							
				120 Óvalo	Lineal simple	NO...							
				121 Óvalo	Lineal simple	NO HA GANADO.							
102	Primer plano			122 Óvalo	Lineal simple	ACABARÉ CON ESTO HOY MISMO							
				123 Óvalo	Lineal simple	¡Y MANTENGAN LOS OJOS ABIERTOS! ¡FRANCHETTI TODAVIA NO SALE DEL JUEGO!							
				124 Óvalo	Lineal simple	¡SI, DON MARCHIANNI.							
103	General		NUEVA JER-SEY, UNA HO-RA DESPUÉS.	125 Óvalo	Lineal simple	TE JURO QUE CADA VEZ ESTÁ MÁS PARANOIDE. SISTEMAS DE SEGURIDAD, PERROS DE ATAQUE QUE PARACIENTOS TIPOS ARMADOS... Y SE ASUSTA POR TENER QUE IR SOLO AL BAÑO.							
				126 Óvalo	Lineal simple								
104	General			127 Óvalo	Lineal simple								
				128 Óvalo	Lineal simple								
105	Primer plano			129 Óvalo	Lineal simple								
				130 Óvalo	Lineal simple								

VIÑETA (CONTENIDO)													
No. DE VIÑETA (CONTINENTE)	PLANO	ANGU-LACIÓN	APOYATURAS	GLOBO (CONTINENTE)	GLOBO (DELTA)	GLOBO (CONTENIDO)	ONOMA-TOPEYA	SIGNOS CINÉTICOS	ESTEREOTIPOS/ARQUETIPOS	METÁFORAS VISUALES	FIGURAS RETÓRICAS		
PÁG. 23	106	General	'PUEDE HACER EN PAZ'	¹²⁶ Ovalito	Lineal simple	Y QUE LO DIGAS, ÉSTO YA SE ACABO, DON MARCHIANNI...							
	107	Primer plano		¹²⁸ Ovalito	Lineal simple	¿QUE...?							
	108	Medio											
	109	Medio		¹²⁹ Ovalito (temor)	Lineal simple	¡MMP!				Globo temeroso			
	110	Primer plano		¹³⁰ Ovalito	Lineal simple	¿ESCUCHASTE ALGO?							
	111	Medio			¹³¹ Ovalito	Lineal simple	NO.						
					¹³² Ovalito	Lineal simple	¡MMP!						
						Lineal simple	HUUHHMMMP!						
	112	Primer plano						AUXILIO!	T.L.S.				
	PÁG. 24	113	General		¹³³ Ovalito	Lineal simple	SANTO DIOS	AAAAIIIEEEE!					
¹³⁴ Ovalito					Lineal simple	¡AGUANTE JEFE! YA VAMOS...							
114		Medio		¹³⁵ Ovalito	Lineal simple	OH, ¡JESÚS!							
115		General									Metonimia		
117		Detalle			¹³⁶ Ovalito	Lineal simple	OH, SÍ.				Sinédoque		
PÁG. 25	118	Primer plano	Horizontal										
												LO QUE QUIERAS, JACKIE. TE LO DIJIMOS JACKIE.	
119	General	Horizontal	LO HARÁS BIEN JACKIE LLEGARÁS LE-JOS. JACKIE	¹³⁷ Ovalito	Lineal simple	TENGO MUCHAS PREGUNTAS, PERO LA PRINCIPAL ES, ¿QUÉ ES THE DARKNESS?							
			NO TE HAS DADO CUENTA, JACKIE TÚ ERES THE DARKNESS										

4.2. SEMANTIZACIÓN MORFOLÓGICA.

La historieta *La Oscuridad (The Darkness)* como lenguaje de naturaleza secuencial, está constituido por dos sistemas: **texto e imagen**. La información de los mensajes icónicos ofrecen características diversas de los verbales. Ambos elementos se interrelacionan e integran en un formato que tiene como principio de diagramación, la división del área de la página donde en partes proporcionales se admiten seis cuadros hipotéticos, con una mecánica de lectura que se realiza de izquierda a derecha y de arriba abajo [120].

[120]



Como base de la articulación en gramática visual y apoyo principal de la organización de los elementos formales que componen el lenguaje visual de la historieta, la serie *La*

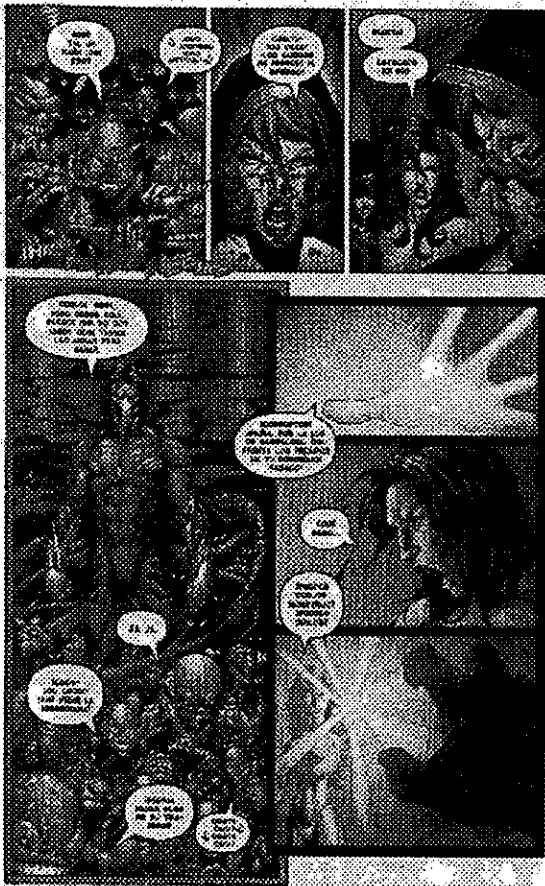
Oscuridad (The Darkness) parte de seis cuadros (hipotéticos) de página, donde las condiciones de fragmentación geométrica componen las páginas por medio de una **diagramación irregular o asimétrica** [121] permitiendo la fluidez en la secuencia de lectura de **texto e ilustración**.

[121]



En general, el uso de esta **diagramación** da mayor movilidad a la explicación figurativa que se crea en la **ilustración**, evitando la monotonía y repitiendo páginas con la misma diagramación; por lo tanto, en conjunto, los dibujos y viñetas como elementos formales figurativos descansan en un formato donde realizan una secuencia lógica y razonable, no dificultando la lectura y composición de la misma [122].

[122]



La historieta está formada por **unidades significativas** que comprenden inicialmente la **viñeta** o **pictograma**, generalmente rectangular, aunque, a lo largo de la serie asume variadas formas y tamaños, dependiendo de la necesidad expresiva de la ilustración [123].

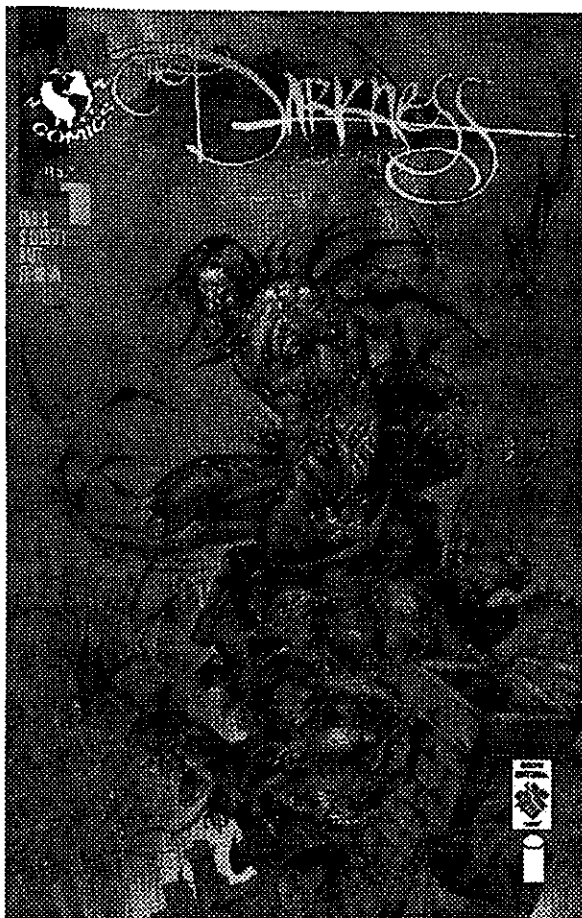
[123]



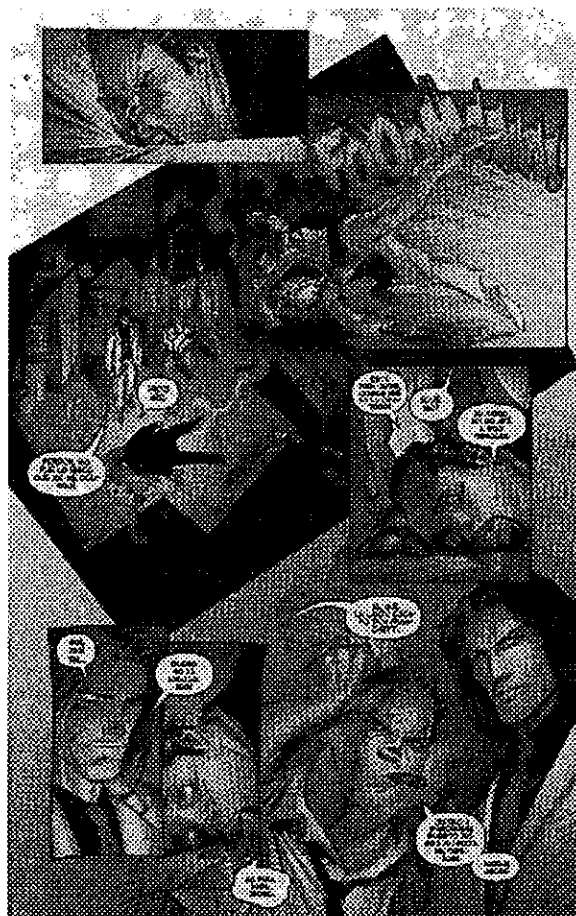
A lo largo de la historieta, la **viñeta**, como unidad significativa se delimita por medio de **encuadres (planos y angulaciones)**, que en resumen, muestran un ambiente, composición, decorado o situación en el que se desenvuelven las figuras, o bien, enfocan la atención en personajes, vestuario, objetos o detalles relevantes.

La ilustración de la portada del número uno [124], tiene como **encuadre** la ilustración del personaje principal; la figura se muestra en un **plano general**, constituido por un panorama ciudadano rodeado de figuras que sugieren demonios atados que incidentalmente forman parte del fondo y crean un ambiente lúgubre. Además, la localización del horizonte nos muestra una **angulación en picado**, donde los objetos representados aparecen vistos desde arriba, observados desde lo alto de un edificio.

[124]



[125]



La progresión del relato en la historieta se realiza de dos formas:

- Por medio de una narración lineal (progresión cronológica en unidades de acción) [125].
- Por medio de una narración paralela (la alternación de dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y que se suponen simultáneos) [126].

La conexión de viñetas se realiza por medio de **apoyaturas** y **globos** [127] basados en espacios y tiempos significativos convencionalmente articulados entre sí, que facilitan la continuidad, creando una narración y un ritmo adecuado durante la lectura.

El **contenido** (texto) del globo, refleja la naturaleza y emoción del diálogo por medio del tipo de letra utilizada, que en este caso utiliza la tipografía tanto de la computadora (vista a lo largo del comic), como la realizada caligráficamente en el título de la serie **La Oscuridad (The Darkness)** [128].

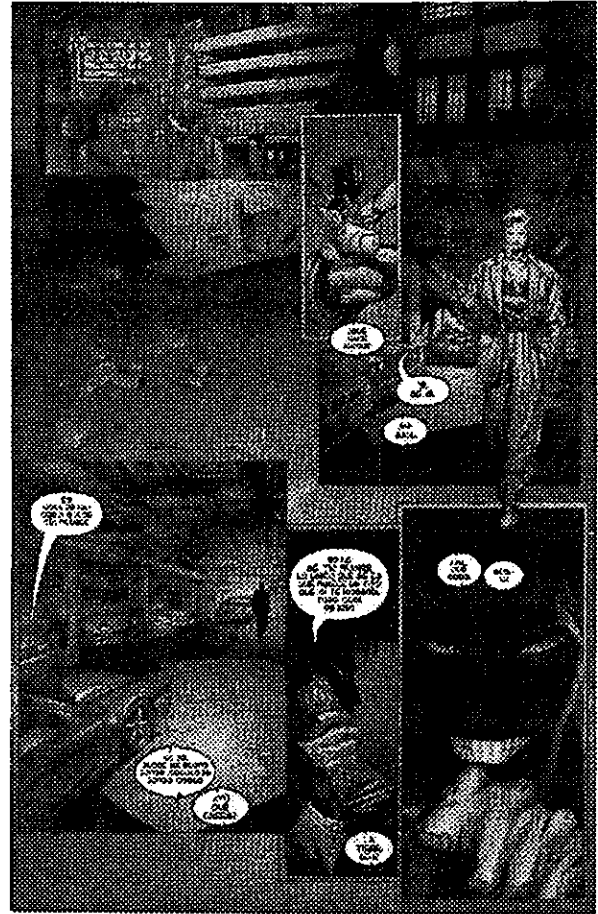
Las características básicas de la **tipografía** usada a lo largo de la historieta son:

- Todos los diálogos aparecen con letras mayúsculas (incluidas las onomatopeyas).
- Las letras son de forma cuadrada, sin patines, con un trazo fino que corresponden al tipo "palo seco".
- Entre letra y letra existe una distancia mínima.
- En algunos casos, para destacar una palabra o sonido (en el caso de las onomatopeyas), la letra aumenta de tamaño y grosor.

[126]



[127]



Por su parte, tanto la composición, el decorado, como el vestuario de los personajes están sujetos al género de aventuras en que se desarrolla el argumento y el estilo del dibujante.

[128]



4.3. SEMANTIZACIÓN CROMÁTICA.

Desde el punto de vista de la ilustración, la producción de la imagen en la historieta **La Oscuridad (The Darkness)** se divide en tres fases:

- 1) Lápiz, donde la imagen es creada, pensada y dibujada con el peculiar estilo de cada artista.
- 2) Tinta, que es a menudo confiada a un especialista.
- 3) Color, que básicamente es el potencial visual, tanto emotivo como expresivo en la historieta.

Como base de estudio que el dibujo representa como elemento formal figurativo, la modulación de línea (signo gráfico) que se presenta a lo largo de la serie cumple las siguientes funciones:

- La línea representa el cuerpo del objeto, y por lo que respecta a la ilustración, se encuentra expresando objetos particularmente nítidos o lejanos.
- La línea objeto se vuelve particularmente importante, ya que lleva consigo una connotación de hipersimplificación, pudiéndose adecuar a otras exigencias.
- La línea representa el contorno de un sujeto o una figura.

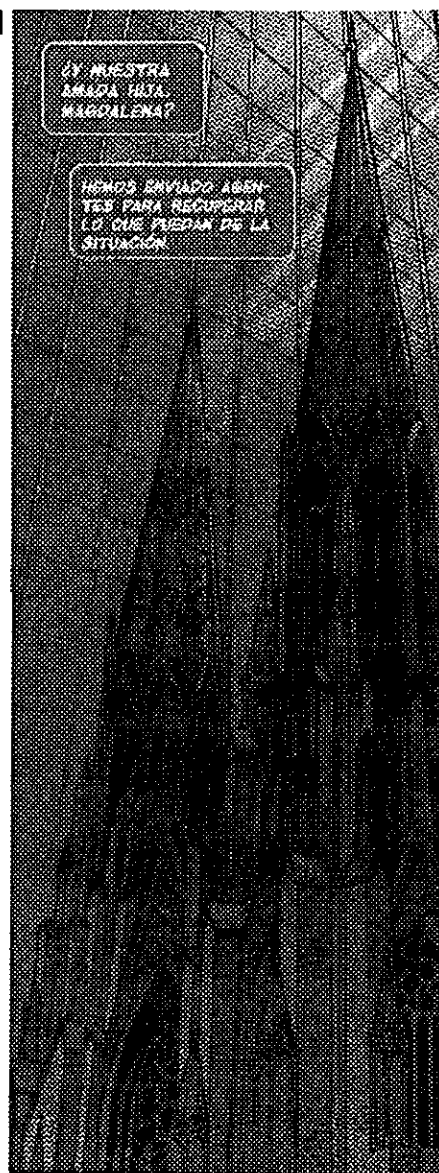
En su espesor, la línea del dibujo en la historieta es de dos tipos:

- Línea pura, que se obtiene con instrumentos como el estilógrafo o ciertos rotuladores, siendo una línea de espesor uniforme.
- Línea modulada es, engrosada o estilizada en algunos tramos; y se puede observar en las imágenes a lo largo de la serie. Los instrumentos de trabajo que la hacen posible son muchos, desde la plumilla al pincel o ciertos tipos de rotuladores.

Observemos ahora la viñeta [129] la línea que destaca la figura del edificio es continua y uniforme. Tiene el mismo espesor en todos sus puntos. Comparémosla con la línea de la

viñeta [130] basta observar, que la línea que define al personaje es en detalle más espesa o más fina.

[129]



En la portada del primer número, la línea es sustancialmente pura, aunque esté enriquecida aquí y allá con espesas zonas negras que subrayan las sombras; además encontramos una línea nerviosa y modulada, con un fortísimo efecto de caracterización espacial: la parte izquierda de la imagen, que representa objetos más lejanos, ha sido dibujada con un trozo mucho más delgado, según las reglas de la perspectiva aérea, que tiende a que los objetos pierdan definición y consistencia con la distancia. Finalmente en el

centro los personajes, están trazados con signos gruesos y oscuros. La línea pura corresponde a una ejecución más rápida; pero también compone un efecto de alejamiento, de distancia del relieve de la imagen, para poner en evidencia otros elementos, como el diálogo o la construcción narrativa.

La **Oscuridad (The Darkness)** es una historieta de gran efecto dinámico, y su temática está basada en buena parte en la representación de los elementos sobrenaturales en un ambiente oscuro y peligroso.

La historieta ha tenido éxito, y es ciertamente porque el trazo con que está dibujado es el adecuado a lo que se cuenta; además, las tramas negras del sombreado, le sirven para evitar una prolongada estaticidad y uniformidad en las imágenes.

[130]



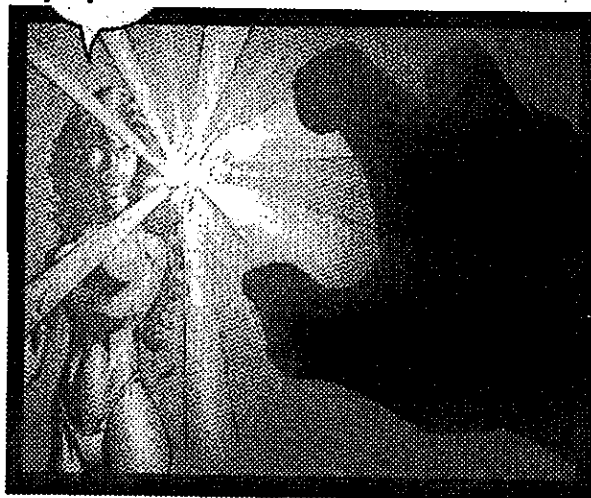
Las imágenes vistas a lo largo de la serie nos proporcionan un elemento esencial: el plano, equivalente al **relleno**, nos da una idea de iluminación o bien de la composición material de las superficies. Los **rellenos** que aparecen en la historieta pertenecen a tres categorías:

- ◆ Sombreados, realizados a través del más o menos denso entrecruzamiento de trazos, generalmente a plumilla.
- ◆ Tramados, superficies regularmente rayadas, más o menos densas.
- ◆ Mancha negra compacta (caso límite del relleno).

El **relleno** es expresivo: una vez que hemos reconocido los objetos, es decir, una vez que sabemos qué son, nos dicen en efecto, también cómo son. Nos dice si son lustrosos o bastos, luminosos u oscuros, si están cerca o lejos.

El **contraste** elemento crucial, permite poner el acento en la imagen; un caso particular de contraste claro oscuro con fines expresivos es el relleno emotivo de la imagen en la viñeta [131]. Todos esos rayos negros que rodean el centro de la imagen representan al mismo tiempo la oscuridad circundante y la tensión de la escena, y constituyen por contraste la zona luminosa donde actúa el personaje.

[131]



También las sombras sobre el terreno sirven para aumentar el contraste, como se ve en la viñeta [132].

[132]



Un tipo de relleno característico, es el **color**, del cual podemos hablar como un signo de relleno porque, a diferencia del signo objeto y del signo contorno, y a semejanza del signo relleno en blanco y negro, en general el signo del color no es usado para delinear objetos o contornos, sino para darnos un detalle de superficie. Las imágenes en color representan a través de la iluminación (y el color) de las superficies, y los contornos figuran a través de contrastes de color en vez de dibujarse explícitamente; en *pintura* la casi totalidad de las representaciones son de ese tipo.

El **relleno** permite hacer del contraste el elemento crucial de la figuración. Trabajando con plumilla, o en cualquier caso en blanco y negro, el único contraste posible es entre las diferentes iluminaciones de las distintas superficies, o entre las distintas partes de la misma superficie. No se trata solamente de una diferencia de *cantidad* de luz, sino también de una diferencia de *calidad*: rellenos igualmente densos, pero realizados de manera diferente, evocan, si son aproximados, diferentes efectos de luminosidad, aun cuando la cantidad de luz que devuelvan sea la misma. Se trata, en blanco y negro, de reproducir una diferencia que es una diferencia de color en la realidad que se quiere representar. Para ser precisos, el color se caracteriza en psicología de la percepción por tres aspectos:

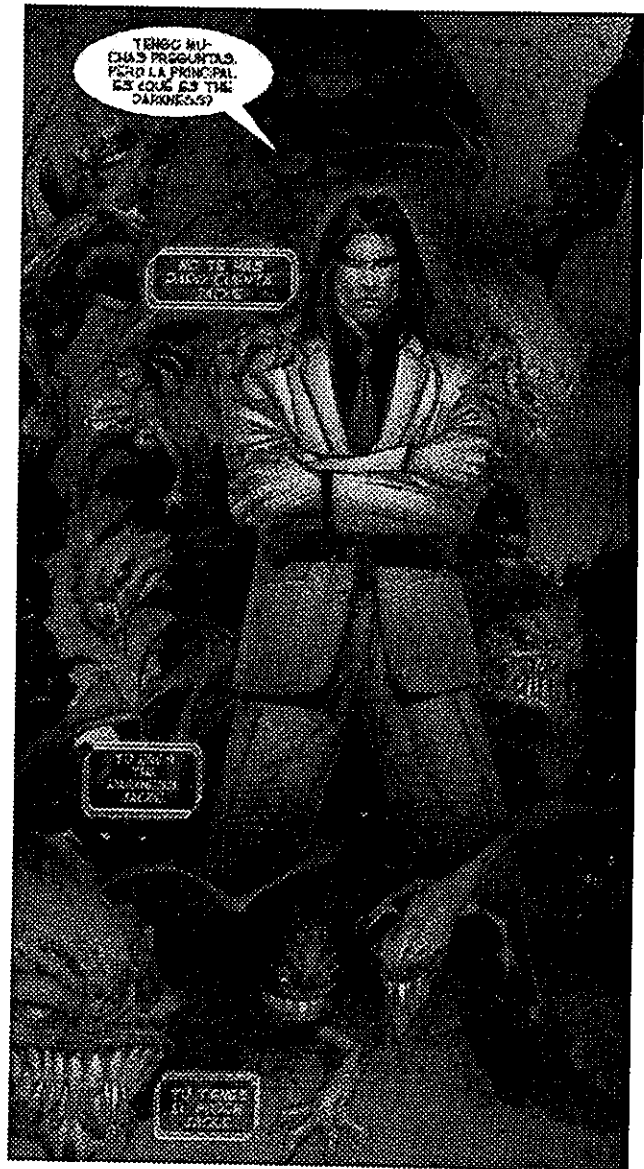
- **Tonalidad**, es decir, el color propiamente dicho, que depende de la mezcla de los colores fundamentales.

- **Saturación**, que da la medida de la lejanía con la proporción del gris.

- **Luminosidad**.

Observemos la posición espacial del protagonista, en la viñeta [133] situado en un fondo, donde destacan las sombras y figuras de los demonios. La zona luminosa en el centro de la imagen, reclama, en general, la atención, subrayando la vestimenta del personaje, así como su rostro y manos. Los colores oscuros se sitúan decididamente en un segundo plano respecto del personaje principal.

[133]



He aquí, que, como protagonista de la serie, resalta el atuendo y personajes (demonios) que lo acompañan en toda la trama argumentativa.

Es claro que las imágenes coloreadas por computadora (photoshop) revisten una amplia variedad de elementos que se integran para conjugar de manera general una historieta legible, atractiva y de entretenimiento.

Los dibujantes que saben utilizar el color saben también cuándo, y los autores de la historieta **La Oscuridad (The Darkness)** conocen y aprovechan al máximo las características de vivacidad y definición visual.

El uso del color es, en ciertamente, un efecto emotivo que depende de los valores simbólicos de cada cultura. Y así es, todos sabemos que los colores cálidos, rojos y amarillos, tienen connotaciones emotivas diferentes de los colores fríos, azules y verdes; y los colores vivaces o intensos son opuestos de los tenues, como los claros de los oscuros. Existe un lenguaje de los colores, del que todos tenemos una idea bastante aproximada.

Pero es quizá más interesante el hecho de que, en una historieta, el autor (autores) haga un uso simbólico del color pudiendo también invertir el significado de un color específico, o atribuirle, en cualquier caso, un significado particular, importante en el contexto y en la manera de contar.

4.4. SEMANTIZACIÓN TIPOGRÁFICA.

Para la gráfica, la relación entre **textos** e imágenes es de importancia fundamental. Pensemos en la gráfica publicitaria, donde todo está estudiado para poner de relieve y atribuir particulares matices semánticos o emotivos a la firma o al producto publicitados; o bien, pensemos en la gráfica de los diarios y de las revistas, donde la relación entre textos e imágenes debe ser siempre calibrada con atención, considerando los textos de gran dimensión, como los títulos; de mediana dimensión como los subtítulos; de pequeña dimensión como el cuerpo propiamente del texto, y puede haber aún otros textos de carácter diferente, como el tipo de letra en las didascalias, la distribución en negrita o cursiva, y demás.

En la historieta, análogamente, la relación entre palabras e imágenes es primordial desde el punto de vista gráfico, y no solamente desde el narrativo, ya que como elemento del pictograma (signo) no se limita solo a lo ornamental, sino también a un funcionalismo **expresivo**.

El conjunto de **caracteres** (letras/ palabras), signos de valor gráfico (además de significativo), ya sean contenidos en un globo, o como parte de una didascalia, como ruidos o gritos fuera del globo, son importantes para el aspecto descriptivo de toda la estructura de la página de historieta y para el ritmo gráfico. Tomemos en consideración los aspectos que distinguen la elección de tamaño, valor, forma, orientación y configuración estructurada o estilizada en la tipografía utilizada en la historieta **La Oscuridad (The Darkness)**; en primer lugar, la importancia constructiva de los ruidos violentos; en segundo, el peso gráfico de los espacios en el que las palabras están encerradas como globo o como recuadro explicativo, y tercero el tipo de letra utilizado.

Los grandes ruidos son espectaculares, el grito, el estrépito de un choque, el impacto de una palmada, etc., todos eventos de **breve duración** y de **gran intensidad**. Así como en nuestra vida un estruendo marca un momento intenso, quizá de peligro, pero en cualquier caso de emoción –aunque sólo fuera

de fastidio-, también cuando los ruidos violentos aparecen en la historieta ocupan un espacio fundamental como posición o como dimensión, o como ambas cosas.

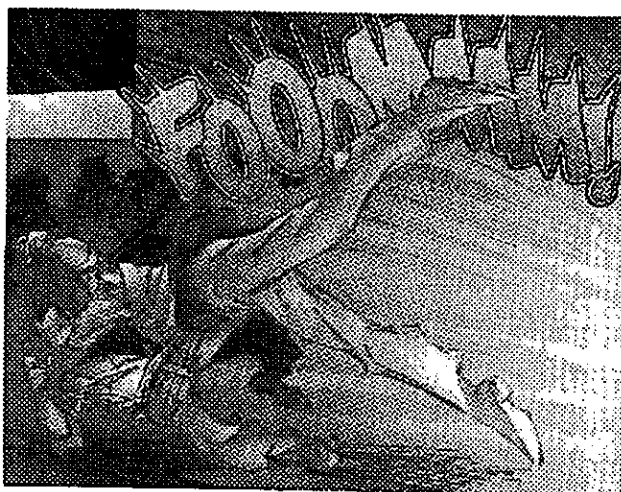
En la viñeta [134] la sonora inscripción de **grito**, que representa el alarido de Jackie, aún sin tener una excesiva dimensión de forma, ocupa precisamente el centro de la página y es, el valor creciente de la tipografía, además de la acertada elección de caracteres delineados, lo que resalta la expresión del rostro en agonía del protagonista.

[134]



La necesidad de dar a una **explosión** una dimensión de verdad espectacularmente enorme ha llevado al dibujante la representación de la viñeta [135], donde la tipografía que conforma la explosión se delimita por medio de **líneas de irradiación**, la cual crea un impacto **gráfico-narrativo** muy fuerte, además del orden, tamaño y forma que ocupan un espacio bien definido en el cuadro.

[135]



Las características elementales de la tipografía utilizada en la historieta **La Oscuridad (The Darkness)** son:

- Todos los (textos) diálogos aparecen con letras **mayúsculas** (incluidas las onomatopeyas).
- El tipo de letra es de forma cuadrada, sin serif, con un trazo fino, que corresponden al tipo "palo seco".
- El título de la serie está realizado **calligráficamente**.
- Entre letra y letra existe una **distancia** mínima.
- Para destacar una palabra o **sonido** (en el caso de las onomatopeyas), la letra aumenta de tamaño o forma.

La elección de signos, configuraciones estructuradas o estilizadas en la historieta **La Oscuridad (The Darkness)**, es diferente cuando el editor impone la propia elección de tipografía, independientemente de la efectuada por el autor.

CONCLUSIONES.

La historieta es algo más que una forma gráfica de representación: es un sistema gráfico de articulación narrativa que integra dentro de su estructura palabras e imágenes, cuya acertada combinación posibilita la lectura del discurso generado.

La comprensión y conocimiento de esta manifestación gráfica abre posibilidades creativas a diseñadores, comunicadores gráficos y artistas visuales; como manifestación gráfica la historieta posee un potencial gráfico expresivo, pues el discurso visual puede ser enriquecido con las más variadas técnicas pictóricas y gráficas, siempre a favor de la narración, con lo cual se aumenta el nivel de implicación emocional en el lector, y ofrece una experiencia estética e intelectual positiva que estimula su inteligencia y sensibilidad.

La historieta surge, originalmente como expresión de la narrativa iconográfica, básicamente enfocada hacia dos objetivos: uno económico y otro de entretenimiento, hasta que comenzaron a aparecer autores que descubrieron en ella una alternativa a la expresión genuina y accesible, y volcaron ahí todo su conocimiento visual y literario, legándonos obras de calidad artística y contenido altamente crítico. La aparición de estos artistas significó un cambio en la forma como se concebían las historietas, alentando su desarrollo en Europa y Estados Unidos, principalmente, y propiciaron el desarrollo de nuevas formas editoriales que satisfagan las exigencias narrativas que proponían estos nuevos creativos. En nuestro país, la historieta como producto comercial ya no llena las expectativas del público lector mexicano, ya que gran parte del material campea entre la pornografía más vulgar, las lacrimógenas cursilerías y la versión imitativa de la historieta norteamericana. La falta de apertura y sensibilidad de los editores, los ha llevado a adoptar como estrategia para recuperar a sus lectores la impresión de títulos importados de Estados Unidos, atendiendo sólo a su éxito comercial sin importarles la calidad narrativa o plástica de los mismos; como

consecuencia, la invasión de series norteamericanas condiciona la sensibilidad y las respuestas del público lector hacia un modelo cultural ajeno a nuestra idiosincrasia, sin tener oportunidad de apreciar otras opciones gráficas.

La historieta es un medio de comunicación, especialmente de entretenimiento. No importa que hable de animales humanizados, superhéroes encapotados o personajes retrato de la realidad. Lo esencial es que sus autores al hacerlo intentaron mandar un sentimiento, plasmar una idea dentro de ellos. A veces lo lograron, a veces no. Lo importante es leerlos, apreciarlos visualmente. Analizar la historieta (cualquier título y número) bajo un contexto gráfico, nos da una idea del valioso trabajo de profesionales que buscan desarrollar una idea creativa. La única manera de lograrlo es que el lector, se adentre en un mundo lleno de imaginación y así valore el contenido de las historietas, demostrar que va más allá de ser simples historias contadas en cuadritos. Fantasía sobre la realidad, casi siempre una búsqueda del pasado y del futuro, a veces lleno de violencia, otras de heroísmo, sexo, crítica social, etc. Las historietas son una forma de expresarse del ser humano, y como tal deben ser apreciadas, tal y como nacieron hace aproximadamente sesenta años.

BIBLIOGRAFÍA.

- Antonino*, José. **El dibujo de humor**. Ed. CEAC, Barcelona, 1970.
- Aurrecochea*, J. Manuel y *Bartra*, Armando. **Puros Cuentos I**. Ed. Grijalvo, México, 1988.
- Blasco*, Jesús y *Parramón*, J. M. **Cómo dibujar historietas**. Ed. Parramón, Barcelona, 1974.
- Barón Carbais*, Annie. **La Historieta**. Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1989.
- Barbieri*, Daniele. **Los lenguajes del cómic**. Ed. Paidós, Barcelona, 1993.
- Beristáin*, Helena. **Diccionario de Retórica y Poética**. Ed. Porrúa, México, 1986.
- Baur K.* Elizabeth. **La historieta como experiencia didáctica**. Ed. Nueva Imagen, México, 1978.
- Coma*, Javier. **Los comics un arte del siglo XX**. Ed. Guadarrama, Madrid, 1983.
- Daniele, Barbieri*. **Los lenguajes del cómic**. Ed. Paidós, Barcelona, 1993.
- Eisner*, Will. **Comics & Sequential Art**. Ed. Poorhouse Press, U. S. A., 1993.
- Eco*, Umberto. **Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas**. Ed. Lumen, Barcelona, 1968.
- Gubern*, Román. **La mirada opulenta**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1991.
- Gubern*, Román. **El lenguaje de los comics**. Ed. Península, Barcelona, 1972.
- Gubern*, Román. **Literatura de la imagen**. Ed. Salvat, Barcelona, 1980.
- García Cordoba*, Clemente. **Los Comics. Dibujar con la imagen y la palabra**. Ed. Humanitas, Barcelona, 1983.
- Guiraud*, Pierre. **La semiología**. Ed. Siglo Veintiuno, México, 1991.
- Jakobson*, Roman. **Ensayos de Lingüística General**. Ed. Siglo XXI, México, 1975.
- López Rodríguez*, Juan Manuel. **Semiótica de la Comunicación Gráfica**. INBA, México, 1993.
- McCloud*, Scott. **Understanding comics**. Ed. Kitchen Sink Press, U. S. A., 1993.
- Northrop*, Frye. **Anatomía de la crítica**. Ed. Siglo Veintiuno, México, 1983.
- Prieto*, Daniel. **Elementos para el análisis de mensajes**. ILCE, México, 1982.
- Peninou*, Georges. **Semiótica de la Publicidad**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1976.
- Rodríguez Dieguez*, José Luis. **El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1991.
- Vázquez G.* Modesto. **La Historietica**. Ed. Promotora K. México, 1981.