



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

***“Ensayo sobre retórica de la imagen
aplicado a una historieta”***

Tesina

*Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual*

Presenta:
Ricardo García Hernández

Director de Tesina: Lic. José Luis Acevedo Heredia

México, Distrito Federal, 2009



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.

*Para ustedes,
que me han hecho llegar hasta aquí.*

Mis padres.

Índice

<i>Introducción</i>	5
<i>Capítulo 1: Teoría de la imagen</i>	8
1.1 La imagen	9
1.2 Conceptos básicos	11
1.2.1 Lenguaje	
1.2.2 Signo	
1.2.3 Código	
1.2.4 Significado y Significante	
1.2.5 Texto	
1.2.6 Denotación	
1.2.7 Connotación	
1.3 Retórica	13
1.4 La retórica de la imagen	15
1.5 Figuras retóricas	16
1.5.1 Abismo	17
1.5.2 Acumulación	18
1.5.3 Alusión	19
1.5.4 Antítesis	20
1.5.5 Blanco	21
1.5.6 Comparación	22
1.5.7 Concesión	23
1.5.8 Doble sentido	24
1.5.9 Elipsis	25
1.5.10 Gradación	26
1.5.11 Hipérbole	27
1.5.12 Ironía	28
1.5.13 Litote	29
1.5.14 Metáfora	30
1.5.15 Metonimia	31
1.5.16 Oximoron	32
1.5.17 Paradoja	33
1.5.18 Prosopopeya	34
1.5.19 Rima	35
1.5.20 Tópica del mundo al revés	36
1.5.21 Sinonimia	37
1.5.22 Sinécdoque	38

Capítulo 2: El cómic **39**

2.1 Historia	40
2.2 Concepto	41
2.3 Personajes	44
2.4 Relato	46
2.5 Viñeta	48
2.6 Sistemas de convenciones	51
2.6.1 El globo	
2.6.2 Las onomatopeyas	
2.6.3 Código cinético	
2.7 Estereotipos	55
2.8 El modo de representar	57
2.8.1 La ilustración: dibujo y color	
2.8.2 La caricatura	
2.8.3 La perspectiva y la pintura	
2.8.4 La construcción de la página	

Capítulo 3: La propuesta **60**

3.1 Planteamiento del proyecto	61
3.2 Desarrollo de la página	63
3.2.1 Boceto	
3.2.2 Lápiz	
3.2.3 Tinta y color	
3.3 Delimitación de las viñetas	68
3.4.1 Viñeta 1	68
3.4.2 Viñeta 2	69
3.4.3 Viñeta 3	70
3.4.4 Viñeta 4	71
3.4.5 Viñeta 5	72
3.4.6 Viñeta 6	73
3.4.7 Viñeta 7	74
3.4.8 Viñeta 8	75
3.4.9 Viñeta 9	76
3.4.10 Viñeta 10	77
3.4.11 Viñeta 11	78
3.4.12 Viñeta 12	79
3.4.13 Las páginas	80

Conclusión **81**

Bibliografía **84**

Introducción

A lo largo del camino que ha recorrido la humanidad, durante esos miles de años de existencia, ha dejado huella de su dominio sobre el mundo. A diferencia de otras especies vivas que armonizan con su entorno y se adaptan a él de manera natural, el hombre ha tenido que enfrentar a su medio ambiente y adaptarlo, he aquí el principio de cada una de las necesidades que nos caracteriza. Una de éstas es sin duda la comunicación, la cual se ha ido desarrollando poco a poco a través de los gestos, de la interacción con su medio, de los primeros indicios del lenguaje, etc.

Pero, ¿cómo es que surge la necesidad de comunicarse a través de la imagen? No se sabe con exactitud, lo más probable es que la respuesta se encuentre en una de las principales características de la humanidad: el deseo de persistir a pesar de la muerte.

Lo que sí sabemos es que la imagen pasó a través del tiempo y evolucionó; se inventó y reinventó en el transcurso de los años. La imagen, claro está, prefabricada, pasó de ser una necesidad de plasmar todo lo que transcurría a su alrededor (representación primitiva de lo vivido), a ser "copia" de la naturaleza, de dejar atrás su necesidad básica de plasmar formas simples y pasar a coronar a la imagen como una forma basada en la fidelidad de la representación de lo real: ya no sólo era importante lo que ocurría, sino cómo era exactamente esa realidad. La imagen se inscribió a sí misma en un eje evolutivo hacia la perfección de su significación.

Con el transcurso de los siglos llegó la industria, con ésta, llegó la copia fiel del entorno: la fotografía. En ese momento se culminó el camino hacia la fidelidad visual. Sin embargo, la naturaleza del hombre continúa sin descanso; las representaciones visuales encontraron

entonces otras razones de existir, si la proximidad a lo real se había cumplido hasta entonces su máximo punto, entonces el fin de la imagen evoluciona también, el objetivo cambia a una reflexión, un estudio a las cualidades de la imagen. El desplazamiento de la luz, los colores y las interacciones entre sus diversas gamas, las formas, la estructura; en fin, sus elementos son expuestos a diversos análisis. La imagen se parte ahora en diversos caminos, sus usos son muy disímiles, sus finalidades se pluralizan e incluso sobrepasa órdenes de espacio, pasa de la bi a la tridimensionalidad, se habla entonces de la realidad virtual.

Los medios de comunicación han entrado ahora en el juego de los usos de la imagen, la han tomado como herramienta primordial, la utilizan y reutilizan, la estudian y la desglosan, analizan sus partes para encaminarla hacia donde requiere el objetivo de su mensaje visual.

La imagen entonces se convierte en una herramienta de apoyo para el mundo de las ideas. Es así como la fotografía o el dibujo ilustran el artículo de una revista o la publicidad de alguna marca en específico. La imagen fija ha capturado y sacado de su contexto temporal a ese instante al que ahora evoca y convierte en sistema de referencia.

Sin embargo, una vez más la imagen puede rebasar sus propias limitantes y concebir un nuevo sentido. La imagen puede dejar de ser instantánea y convertirse en tiempo, y en consecuencia, en movimiento. Puede entonces volverse múltiple y representar no sólo una escena en sí, sino varios momentos dentro del mismo referente y entonces fundirse en una narración. La narración visual nos lleva por el camino no de un segundo, sino de varios, se hace secuencia y crea una historia plasmada en una cercanía temporal y rítmica hacia el suceso que nos muestra. Se convierte, entonces, en lo que se conoce como historieta.

El cómic es un medio de entretenimiento de masas, por más de medio siglo ha sido un producto de consumo muy exitoso, ha evolucionado de acuerdo a su época, como cualquier otro medio. Ha sido objeto de diversos estudios por parte de semiólogos, comunicadores, filósofos, etc. Estudiosos como Umberto Eco, Roland Barthes y Luis Gasca han publicado artículos, ensayos y libros sobre el tema; una figura importante de esta cuestión es sin duda Roman Gubern, cuyos estudios son verdaderamente minuciosos y dignos de reconocimiento.

El mundo del cómic es intrigante, vale la pena explorarlo, sobre todo visualmente. El cómic es imagen y palabra, la primera predominando por sobre la segunda. El estudio de la imagen debe ser imperativo en la formación de un comunicador visual, dentro de ella debe haber teoría y técnica, éstas dentro de la práctica profesional no deben ser olvidadas. El estudio de la imagen que da un profesional del diseño y la comunicación visual no puede ser tomado a la ligera, debe tener un cimiento.

Es ésta la razón de un estudio sobre retórica visual como una herramienta para el análisis profesional en la creación de imágenes, tomando como medio de estudio la historieta, en donde el discurso está medido en gran parte por el aspecto iconográfico, aquí podemos encontrar muchas herramientas para la realización del discurso icónico. La publicidad, la ilustración, la fotografía, la pintura y el diseño son algunos de los medios que tienen que ser evaluados en su manufactura previa.

El presente trabajo muestra dos breves estudios. En el primero se desarrolla el concepto de *imagen, retórica* y posteriormente, *retórica de la imagen*; tomando como base diversos estudios. Al final de este capítulo explicamos *figuras retóricas*, para después visualizar cada uno de los ejemplos del texto "De la retórica a la imagen" de Alejandro Tapia.

El segundo estudio trata acerca el cómic y algunos de sus componentes como la viñeta, el globo, la didascalia y otros. Cabe señalar que estos conceptos fueron en los que más coincidían los autores. Cada uno de los puntos se ejemplifican con diversas historietas, de diferentes autores y tiempos.

Finalmente, un último capítulo que nos lleva a la realización de una historieta, tomando en cuenta los puntos anteriores. Se titula "Ébano", se compone de trece viñetas acomodadas en dos páginas. Cada una de estas viñetas serán analizadas en dos niveles dispuestos, lo denotado y lo connotado; además de estar cimentadas en toda la teoría desarrollada en ese trabajo.

Capítulo 1

Teoría de la Imagen

El concepto más simple de imagen es el de “representación”¹ de algo, algún lugar, acontecimiento, sujeto, etc. La imagen se entiende como la reproducción de una parte del mundo (naturaleza, realidad), plasmado en un soporte determinado y alimentado de signos –conceptos que nacen para abstraer los objetos de la naturaleza, con base a un código social común-, los cuáles nos remiten a esa realidad. Nosotros, como individuos, interactuamos con nuestro medio, lo observamos para después encapsular ese momento, esa imagen. Viene una “apropiación y transformación de la naturaleza que nos rodea”². Así pues, decimos: una imagen es la representación de un fragmento de nuestro universo conocido.

Raymond Colle³ nos habla de una tipificación de la imagen, en relación a su proceso perceptivo:

- a) Imagen inmediata: la que es percibida conciente o inconcientemente.
- b) Imagen pasiva: una vez percibida, se encuentra inconcientemente almacenada.
- c) Imagen reactivada: imagen almacenada que se activa por algún factor.
- d) Imagen pre-conceptual: aquella mera-

1.1 mente sensorial, entrando directamente por la vista sin asimilarla.

e) Imagen conceptual (denotación): es la imagen ya asimilada, es decir, crea en el intelecto nexos con vivencias, conocimientos y otras imágenes; “éstas relaciones constituyen imágenes nuevas, más abstractas que las imágenes inmediatas llegadas a la conciencia: constituyen conceptos”⁴.

f) Imagen post-conceptual (connotación): requiere de un razonamiento, pues va más allá de lo sensorial, como descifrar un símbolo respecto a su forma, significado, contexto, etc.

Es en éstos últimos conceptos, imagen conceptual y post-conceptual, es donde situamos éste estudio sobre retórica.

La imagen, como hemos venido observando, no sólo es una representación del mundo, va más allá, pues en la mente se funde con otras ideas y se convierte en un concepto.

Ahora bien, dentro de un esquema típico de comunicación, se puede situar el objetivo primordial de la imagen como meramente informativo, pues se presenta algún lugar, situación o sujeto que el receptor no tiene cercano para poder contemplarlo. Aún así, el valor de

1 Barthes, Roland, *Lo obvio y lo obtuso*, Editorial Paidós, Barcelona, 1986, 29 pp.

2 Pericot, Jordi, *Servirse de la imagen*, Editorial Ariel, Barcelona, 1987, 18 pp.

3 Colle, Raymond, *Iniciación al lenguaje de la imagen*, Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile, 1998, 30-31 pp.

4 Op. Cit. Colle, Raymond.

la imagen también puede sobrepasar los límites de su uso comunicativo para colocarse como un medio de contemplación, una ventana hacia una idea, estas imágenes llevan un discurso implícito. En el caso de la publicidad, el discurso se encuentra en el campo retórico.

La imagen entonces, se convierte en una herramienta de apoyo para el mundo de las ideas. Es así como la fotografía o el dibujo ilustran el artículo de una revista o la publicidad de alguna marca en particular. La imagen fija ha capturado y sacado de su contexto temporal a ese instante al que ahora evoca y convierte en sistema de referencia.

Antes de emprender el estudio sobre la retórica, es necesario esclarecer algunos puntos:

1.2.1 Lenguaje. Dentro de la comunicación, es el eje primordial, es en éste en donde se producen los códigos adquiridos de un grupo social determinado. Es ahí donde asentamos la relación y comprensión con el mundo que nos rodea. "El poder del lenguaje reside en que posibilita nombrar las cosas, los conceptos y las ideas, dándoles una forma y una organización dentro de nuestra estructura intelectual"⁵.

1.2.2 Signo. El lenguaje produce signos, que refieren a la naturaleza abstractando sus elementos y substituyendo a aquello que nombra de forma parcial, es decir, jamás podrán ser el objeto en sí; esta substitución se da en el contexto tomando como punto de referencia la misma esfera cultural. Los signos no sólo significan objetos, sino también conceptos e ideas. Umberto Eco⁶ nos habla al respecto del signo icónico: "los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado, pero reproducen algunas condiciones de la percepción común"⁷.

1.2.3 Código. Todos los signos conforman uno, y su valor se encuentra

dentro de la misma cultura, asimismo va mutando con el tiempo, se adecua al momento y por tanto tiene una amplia gama de enunciados. Cada signo tiene un valor particular, sin embargo su significación cambia de acuerdo al código en el que se encuentre. El lenguaje visual posee también sus propios códigos y métodos de producción de signos, es por esto la importancia de conocer el sentido que tiene cada signo respecto a su código para exponer una idea.

1.2.4 Significado y significante. El signo está compuesto por esos dos importantes elementos. El primero se refiere al concepto ideocultural que evoca ese objeto al que refiere (sustituye); el otro es la imagen y/o idea que se ha formado del mismo.

1.2.5 Texto. Cada signo puede tener un intención particular, pero también puede ser parte de un texto, el texto es una organización compleja de signos que conforman una unidad global de sentido⁸, por lo que este sentido puede variar de un texto a otro. El texto también puede variar de acuerdo al lenguaje.

1.2.6 Denotación. En nuestro entorno existen referentes, los cuáles aluden conceptos e ideas. Esta relación está determinada por nuestra esfera cultural,

5 Tapia, Alejandro, *De la retórica a la imagen*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1991, 28 p.p.

6 Eco, Umberto, *La estructura ausente*, De Bolsillo, México, 2005, 192 p.p.

7 Con respecto a este concepto Barthes señala: "Llamaremos signo típico al signo de un sistema, en la medida en que está suficientemente definido por su sustancia: el signo verbal, el signo icónico, el signo gestual son otros tantos signos típicos", en Barthes, Roland, *Lo obvio y lo obtuso*, Editorial Paidós, Barcelona, 1986, 31 pp.

8 Tapia, Alejandro, *De la retórica a la imagen*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1991, 31 p.p.

la cual nos ha enseñado a identificar esos elementos y permite el reconocimiento de esos mismos referentes cuando son percibidos. Entonces, es en el plano denotativo donde asimilamos directamente este entorno, el cuál ya puede ser reconocido, pues tenemos una serie de signos pre-concebidos que identifican esa realidad. “como denotación debemos entender la referencia inmediata que un término provoca en el destinatario del mensaje. [...] Ha de ser la referencia inmediata que el código asigna a un término en una cultura determinada”⁹. Así también, la denotación puede variar en relación al código, pues los referentes no sólo puede denotar objetos, sino también conceptos ideoculturales.

1.2.7. Connotación. El segundo sentido, en donde lo denotado se convierte en estímulos, los cuáles desglosan diversos significados en relación al contexto en el que se desenvuelve. “La connotación [...] es la suma de todas las unidades culturales que el significante puede evocar institucionalmente en la mente del destinatario”¹⁰. Estas unidades culturales varían de acuerdo al contexto histórico-social, al plano emotivo, el momento y la cultura misma; son diversos los factores que pueden nutrir una segunda lectura, pues el plano de lo connotativo es mucho más diverso y vasto. Es aquí donde se sitúa el valor implícito: el mundo de lo no dicho. Un solo significante puede connotar diversos significados, lo que provoca que la lectura llegue a ser subjetiva, pues aunque previamente establecida, se presta al juego de la interpretación.

En el caso de la imagen –en su labor comunicativa, emisora de mensajes– estos dos niveles son de gran relevancia, pues sin el segundo sentido tiene el riesgo de perder el valor en sí, pues “ toda imagen es polisémica, implica, subyacente a sus significantes, una cadena flotante de significados, de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás”¹¹.

⁹ Eco, Umberto, *La estructura ausente*, De Bolsillo, México, 2005, 95 p.p.

¹⁰ Op. Cit. Eco, Umberto. 101 p.p.

¹¹ Roland Barthes, *Lo obvio y lo obtuso*, Editorial Paidós, Barcelona, 1986, 35 pp.

La retórica está orientada hacia el discurso, pretende exponer una idea, con el fin de lograr, dentro de la estructura comunicativa [emisor-mensaje-(código)-receptor], cierto convencimiento en un público. Cuando existe la necesidad de exponer algo, en primicia se tiene ese algo, o sea, el tema; seguidamente se externa para seducir a nuestro receptor con nuestra posición. La retórica entonces se vale de varios modos para lograr este objetivo. “Es un vehículo para reforzar, alterar o responder a las opiniones de un público determinado”¹².

Es un medio que busca convencer, persuadir y seducir. Para convencer usa la razón. La persuasión echa mano de lo verosímil, y no siempre de la verdad. En su lado “seductor” convence con la mentira, apelando a las emociones. La retórica siempre buscará resaltar los elementos que más le convengan en su propósito, aunque para esto tenga que ocultar otros no tan favorables. Tomará su impulso del momento y contexto, pues en ellos encontrará su propio carácter.

Existen varios momentos dentro del proceso retórico. En primera instancia, debemos estar conscientes de que toda idea ya ha sido trabajada dentro de su contexto, no se puede innovar a este

1.3

respecto; después se debe dilucidar sobre las mejores ponencias de entre todo este repertorio, finalmente, se nombra las ideas mediante la gramática, la lógica y el sentido figurado. Es en esta parte en donde las palabras (o la imagen) pueden decir más de lo que expresan literalmente, su significado va más allá de lo explícito y entra al universo de lo no dicho (lo sobreentendido).

A este proceso retórico es lo que Roland Barthes señala como la “*tekhnè rhetorikè*”¹³, la cuál comprende cinco partes:

INVENTIO. Conocer y definir el problema. Buscar los argumentos propios.

DISPOSITIO. Organización del discurso de determinada manera. Comprende exordio, narratio, confirmatio y epílogo, el primero y el último valiéndose de lo emotivo, los otros apelan a la razón.

ELOCUTIO. Elocuencia, construir un excelente discurso. Tienen que ver el tono y dominio de la expresión, pues ésta debe ser envolvente. Es en este momento retórico donde se encuentran las figuras retóricas, ya que se trata de engalanar el discurso: “Decisivo para la construcción de la macroestructura del discurso retórico y característico de éste en gran medida es el ornatos, cualidad de la elocutio que consiste en el embellecimiento del texto

¹²“Retórica” por Ann M. Gill y Karen Whedbee; de Tean Adrianus Van Dijk, comp., *El discurso como estructura y proceso*, Gedisa, Barcelona, 2000, 234 pp.

¹³Barthes, Roland, *La aventura semiológica*, Editorial Paidós, Barcelona, 1990, 121 pp.

retórico en su manifestación textual lineal mediante dispositivos expresivos inherentes a la propia estructura del lenguaje”¹⁴.

ACTIO. El acto de ser el ponente, el cómo: actuación, gestualidad. El objetivo es convencer.

MEMORIA. Técnicas para recordar el discurso. En el caso de la imagen refiere a la memoria visual en su expresión.

¹⁴Albaledajo, Tomás, *Retórica*, Editorial Síntesis, España, 1991, 128 pp.

La retórica sirve para convencer, sin usar el mensaje de manera tácita, escondiendo la verdadera intención con un discurso elaborado y convincente. El sentido figurado –o segundo sentido– es sustento de la retórica visual. Es por medio del sentido figurado que vamos más allá del plano denotado y traspasamos a lo que va más allá de lo explícito (connotación). Se considera a la imagen como un lenguaje autónomo, y como tal tiene sus signos y su retórica propia.

Para nuestra cultura lo que se dice con palabras parece más sujeto a la duda, pues es la imagen (fotográfica) la que goza de todo tipo de credibilidad, se encuentra en el plano de lo real y lo pasado, lo que fue. Es por esto que el texto visual está hecho para una lectura mucho más rápida que con la palabra. La imagen se presenta como una especie de discurso icónico, a menudo breve y captado por esa misma razón en la globalidad instantánea pero que, como todo discurso, implica aspectos considerados aquí elementos significantes que van más allá del plano denotado. Es seguro que muchas imágenes contienen este

1.4

segundo discurso.

La retórica iconal (como la señala Moles¹⁵) se refiere a la búsqueda del modo en que el creador de imágenes, pintor o grafista, pretende emitir a un grupo receptor determinado el conocimiento de algunas cosas, evocar ciertos elementos del mundo figurativo o bien de otros elementos agregados, incluso cuando éstos últimos no se representan.

Las figuras en la imagen tienen que leerse como textos que producen un cierto efecto retórico. La figura propone además la creación del doble sentido, y su aplicación visual lleva casi siempre a formular proposiciones de “traducción” respecto a las fórmulas lingüísticas.

La forma más elemental de construir un discurso retórico visual consiste, en primer lugar, en retransformar los objetos (cosas, seres, etc.) de que se habla en imágenes que nos hacen referencia a cierta postura, obviamente intencional y con un objetivo claro.

15 Moles, Abraham A., *La imagen*, Trillas, México, 2004, 271 p.p.

1.5

Como ya se ha mencionado anteriormente, se pueden establecer dos formas de sentido, sentido directo y sentido figurado: denotación y connotación. “El sentido figurado tiene lugar generalmente cuando el significado es utilizado fuera de su sentido habitual, en expresiones que consiguen gracias a ello un efecto estilístico”¹⁶. Es importante reconocer (aunque el mensaje pueda parecer confuso) que el lector es capaz de darle esa significación a tal fenómeno, pues tales juegos discursivos se efectúan precisamente para que el lector desdoble la información recibida. Además, algo muy importante, la retórica nos ayuda a decir cosas que normalmente no se podrían mencionar; esconde textos detrás de otros textos.

El lenguaje figurado ayuda a los argumentos a fluir con más soltura en un discurso retórico, pues el receptor es partícipe del juego comunicativo. “Un discurso produce empatía si aparece organizado, si nos da ocasión de realizar trasmutaciones de sentido y nos lleva a redescubrir los signos mirándolos funcionar en contextos que les parecían improbables, pues de alguna forma exploramos así las posibilidades de nuestro

propio código”¹⁷.

Las figuras retóricas son operaciones de transferencia de significados que se leen de modo connotativo (sentido figurado) y ayudan a enunciar ideas no de manera tan directa, sino que entran en el juego del discurso de lo “no dicho”. Mediante un indicativo, el lector sabrá que el mensaje va más allá de su expresión denotativa, explorará –conciente o inconcientemente- hasta llegar a ese mensaje escondido, todo esto, para dar sentido en relación a su realidad.

Como ejemplo, y sin ir más lejos, cuando este lector se encuentra ante una fotografía de un paisaje, inmediatamente –y ayudado por signos que ya conoce de su realidad- sabe lo que es. ¿Pero qué pasa si dentro de este paisaje las hojas de los árboles son azules? ¿O se encuentra una mujer enorme recostada sobre las montañas? ¿O simplemente, dentro de esta fotografía de naturaleza, aparece un texto que carece de sentido en relación a la misma? Pues aquí empieza el juego retórico, tales figuras tendrán que ser descifradas para un mejor entendimiento, aunque el sujeto no esté conciente de lo que son, llegará al discurso correcto.

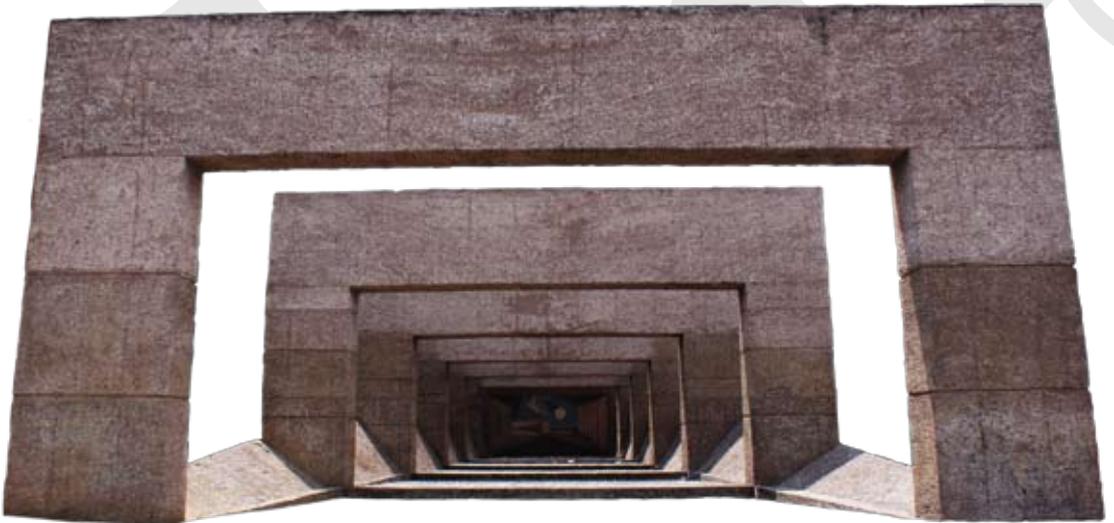
A continuación enumeraremos las figuras propuestas por Alejandro Tapia en su texto “De la retórica a la imagen”:

¹⁶ Tapia, Alejandro, *De la retórica a la imagen*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 1991, 78 p.p.

¹⁷ Op. Cit. Tapia, Alejandro.

1.5.1 Abismo

El texto en infinito; la imagen se reproduce sobre sí misma, como un espejo proyectándose en otro.



1.5.3

Alusión

Referir a una idea representando otra. No siempre, o no necesariamente, se puede referir a ciertos aspectos dentro de un texto, sin embargo la referencia puede darse mediante signos que nos remitan a ello, de manera indirecta.



1.5.4

Antítesis



Confrontación entre dos opuestos, el significado se da en pos de su total contrariedad, pues es el contraste lo que constituye el eje del discurso.

1.5.5

Blanco

Supresión del significante total para que sea el receptor quien complete el significado, pues alrededor de esta carencia existen factores que ayudan a completar dicha idea.



Blanco

Comparación



Su propósito es comparar un atributo o varios de "x" con respecto a las cualidades de "y" de forma analógica, generalmente se encuentra un sentido figurado (connotado).

1.5.6

Comparación

1.5.7

Concesión

La figura de “humildad”, es una autocrítica, demostrar el defecto de manera graciosa, para entablar empatía con el receptor. El valor de la concesión se da por contraria a la perfección que maneja generalmente el discurso visual.



Doble ^{1.5.8} sentido



Dos significados que parten de un mismo significante. El valor de esta figura se da por la convivencia entre ambos. No necesariamente pueden llegar a ser contrarios.

Doble Doble
s e n t i d o

1.5.9

Elipsis

Figura de participación donde nuevamente se suprime una parte del significante, pero aquí no hay espacio que completar, pues se da por entendido.



lip·sis
elips
elps·is

1.5.10

Gradación



***L**os elementos crecen o disminuyen,
en un camino donde la composición
es rítmica, pero no proporcional.*

1.5.11

Hipérbole

Exageración de una idea para resaltarla, ya sea mediante la forma o el discurso, o ambos.



Hipérbole

1.5.12

Ironía

Ironía

Plantea una idea
mediante la burla
-dentro de un esquema
sociocultural- de su
contrario.



Litofe

1.5.13

Litote



Afirmación mediante la negación. En la imagen esta relación se da mediante espacio-discurso, pues la contrariedad esta basada en este juego, como un fondo negro para promover una campaña contra la ceguera.

1.5.14 Metáfora



Sustitución de signos en el discurso ("x" es "y"), para dar a entender un doble mensaje, fantasioso, en donde la inverosimilitud es válida. Pues para que "x" remita a "y" debe hacer de "z", donde "z" rompe con las leyes de la lógica.

Metonimia

1.5.15



Relación de significantes mediante un texto en común, pues en su contexto tienen una, o varias, características que los hacen armonizar entre sí. Donde "x" tiene ciertas características de "y", y al ponerlos juntos y bajo cierto discurso visual, conviven, incluso comparten significados.

1.5.16

Oximoron



Oximoron

Enfrentamiento de contrarios, la confrontación entre ambos es lo que da lugar a la significación, incluso cuando esta convivencia llega a parecer imposible.

1.5.17

Paradoja

Convivencia de ideas imposibles
mediante una realidad alterna.



1.5.18

Prosopopeya

Objetos inanimados
cobran características
humanas, incluso
caricaturizándose.



rosopopeya

1.5.19



Una rima es una concordancia de sonidos bajo un orden rítmico. En la imagen esta concordancia se da con base a las formas, líneas o colores colocados de cierta manera que causan tal efecto.

Rima

ma
ma
ma

1.5.20



Sinécdoque

Una parte
representa
el todo.

cdoque

1.5.21

Sinonimia

Fenómenos cuyos significados son semejantes, pero su significante no lo es.



Tópica del mundo al revés

1.5.22

Planteamiento de la
realidad alterando el orden
conocido.



Capítulo 2

El Cómico

2.1 Historia

A finales del siglo XIX, la caricatura (del italiano "caricare"¹, relativo a la hiperbolización de los rasgos) tenía cierta posición respecto al material visual que circulaba. La caricatura era una sátira visual de la sociedad, que por los medios de su reproducción era, en su mayoría, monocromática, además de tener a la línea como gran recurso [Fig. 01]. De ella despuntó lo que hoy en día se conoce como comic ("funnies, comics; divertido, cómico"²). Por ende, son varios los rasgos arrastrados. Por ejemplo, de la síntesis gráfica y el cliché propios de la caricatura, es que nace lo que se conoce como tipología del personaje, reglas hasta cierto punto incorruptibles respecto a los rasgos de carácter (el gordo, el ladrón, el villano, el rico, etc), así como el uso de los caracteres humanizados.

De la faceta monográfica de la caricatura, los cómics progresaron hasta la novela de episodios. La complejidad de sus argumentos y sus personajes exigía el aumento de su extensión que se daba semana a semana, creando así, asiduos lectores: "Las unidades gráficas del relato en cómic son de dos tipos: la tira y la página. El cómic nace como página dominical en color de los periódicos y sólo después de algunos años se convierte también en tira diaria. A partir de los años treinta, por fin nace el comic book, el álbum de cómics"³.

La cuna del cómic se encuentra en Estados Unidos, dentro del ámbito periodístico. La producción en serie de los cómics marcó desde un principio su inserción en la "cultura de masas"⁴, denominándose así por su producción seriada de imágenes y los atributos socioculturales que desembocaban en la aceptación del grupo, valiéndose de la proyección de esa sociedad así como de los rasgos aspiracionales del individuo.

Es así que la historieta no sólo es un medio de entretenimiento, sino que puede llevar consigo infinidad de significados, producto de la sociedad en la que se ve inmersa. Mismos que se desglosarán tomando en cuenta algunos términos propios.



Fig. 01 José Guadalupe Posada.
"Calavera de Don Folias y el Negrito"

1 Gubern, Roman, *La mirada opulenta*, Editorial Gustavo Gilli, Barcelona, 1987, 215 pp.

2 Op. Cit. Gubern, Roman.

3 Barbieri, Daniel, *Los lenguajes del cómic*, Ediciones Paidós, España, 1993, 153 pp.

4 Umberto Eco se refiere a esta como la "media", es decir, un sistema de predominio social, político o económico utiliza los medios de comunicación de masas (carteles, periódicos, televisión, etc.) para comunicar, para ello debe generalizar al sector receptivo, ignorar los diversos niveles socioculturales pero, sobre todo, debe pasar por alto la individualidad, unificar los gustos. El sujeto inmerso en la cultura de masas no es uno solo, es parte de una masa. En Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Tusquets Editores, México, 2005, 56-60 pp.

2.2 Concepto

El comic (en inglés) o historieta⁵ es un medio constituido de palabra y de imagen, pero no se trata sólo de una única imagen, sino de un grupo de viñetas en secuencia, que en su conjunto constituyen un relato. Es por esto que, de hablarse de una jerarquía del cómic, ésta sería visual. Román Gubern define el cómic: "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en las cuáles pueden integrarse elementos de escritura fonética"⁶.

J. L. Rodríguez⁷ intenta una catalogación de las características de este medio:

- Una historia contada en una sucesión de imágenes fijas [Fig. 02-A].
- Está constituido por elementos verbales e icónicos [Fig. 02-B].
- Está constituido por su propio repertorio de códigos [Fig. 02-C].



Fig. 02 Yolanda Vargas Dulché "Mémín Pinguín" Año III, No. 114

⁵ En Argentina siempre se usó el término *historieta*, en España el término más empleado es *tebeo*, derivado del título de la revista española TBO, publicada por primera vez en 1917, siendo el término *historieta* considerado como un regionalismo, en particular en Cataluña. <http://es.wikipedia.org/wiki/Tebeo>

⁶ Gubern, Román, *El lenguaje de los comics*, Ediciones Península, Barcelona, 1979, 107 p p.

⁷ Rodríguez Dieguez, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1977, 57 pp.

Es necesario establecer ahora que, como se ha dicho antes, el cómic proviene de la caricatura, la cual se denota en una expresión “jocosa” de la realidad (exageración de los rasgos formales), en un solo acto. De ahí se proyectó hacia más viñetas (tres o cuatro), construyendo un chiste corto, conocidas como tiras cómicas.

La unidad plástica del cómic es la viñeta, la caricatura es una sólo viñeta [Fig. 03]. La tira cómica [Fig. 04] es una pequeña serie de éstas, ubicadas en una linealidad menos espacial y de temporalidad más corta, aunque no por ello deja de tener amplios significados.

Es importante resaltar que en el cómic existe una marcada relación entre la imagen y el texto, la primacía en el medio es icónica, sin embargo, ambos se complementan. El relato en el cómic se da mediante la estructura gráfica, la historia se parte en momentos y estos momentos representan la acción, aunque el texto puede reforzar esa idea del acontecimiento o darnos datos que no se pueden explicar en la imagen (por ejemplo, datos temporales, “tiempo después”, “al día siguiente...”, etc.) o bien, puede prestarse a la redundancia, para recalcar algo, o bien, puede dar todo un nuevo sentido [Fig. 05]. Todo esto depende de qué tan explícita es la significación de la viñeta, y qué tanto necesita de lo verbal. Pueden invertirse de igual manera estos roles. Barthes ahonda en ello: “la palabra (casi siempre un fragmento de diálogo) y la imagen están en relación complementaria; de manera que las palabras son fragmentos de un sintagma más general, con la misma categoría que las imágenes, y la unidad del mensaje tiene lugar a un nivel superior: el de la historia, la anécdota, la diégesis”⁸.

La narrativa exige una mayor fragmentación del relato, expresada no sólo iconográficamente, sino en su texto. El texto dentro del cómic es una herramienta que le dota de cierta complejidad, de la que puede prescindir, pero no lograría los mismos efectos sin él. El texto acompaña a la imagen y le complementa [Fig. 06], ésta es una regla dentro del medio, si sucede lo contrario entonces se está perdiendo la esencia del mismo. El porqué: se ha mencionado que el cómic nace en el seno de la cultura de masas, y en ella todo lo referente al contenido debe ser digerible, rápido y fácil de entender, es por esto que el signo visual ha adquirido una gran fuerza, sobrepasa al texto escrito en el rol de emisor directo.



Fig. 03 Sempé “Sauve qui peut”
Ediciones Denoël et Sempé, 1964



Fig. 04 Sempé “Sauve qui peut”
Ediciones Denoël et Sempé, 1964.

⁸ Barthes, Roland, *Lo obvio y lo obtuso*, Paidós Comunicación, Barcelona, 1986, 37 pp.



Fig. 05 El Libro Vaquero "Maldad humana" No. 1162, Año XXI, 2001



Fig. 06 Gray, Palmiotti, Leonardo, Nelson. "Superman Regresa: Precuela Lex Luthor" Tomo 3, 2006

2.3 Personajes

La evolución de la tira cómica provocó la serialización de la misma, convirtiéndose en historieta. Las historias iban dotándose de continuidad, los personajes se iban creando y se insertaban en las costumbres del sector social determinante.

Los personajes iban en plena identificación con alguna ideología, para su intencionada proyección sobre los lectores, dando lugar a una empatía con el carácter [Fig. 07].

El diseño de los personajes se basaba en la mera percepción del contexto, sin embargo, no hay que dejar atrás que sólo era una base, ya que la caricaturización de los mismos era evidente [Fig. 08]. Los personajes van evolucionando, tanto en un sentido retórico, porque el discurso va cambiando de acuerdo a la reacción de los lectores hacia las historias, así como el contexto social en el que se desenvuelven. Formalmente el dibujo va adquiriendo una personalidad propia que lo dota de un semblante único, es aquí donde se puede hablar de un personaje como tal.



Fig. 07 "El Pantera" No. 75, Año II, 2003

La creación de un personaje implica la observación del mundo real. El texto "Guión para medios audiovisuales", nos menciona aspectos importantes para su creación:

Para definir el carácter del personaje:

1. Biografía o vida interior: eventos pasados, circunstancias externas o rasgos heredados de personalidad.
2. El inconciente: elementos que han impreso una huella en su carácter, aunque no se recuerden conscientemente.
3. Las diferencias de personalidad: la manera individual de experimentar la vida.
4. Las anomalías: los pequeños rasgos patológicos de la conducta que son visibles en todas las personas.

Para informar acerca de su biografía:

1. Fisiología: edad, sexo, apariencia, defectos físicos, cuestiones hereditarias.
2. Sociología: clase social, ocupación, educación, vida familiar, religión, posturas políticas, actividades rutinarias, diversiones.
3. Psicología: ambiciones, frustraciones, rechazos, temperamento, vida sexual, actitudes ante la vida, complejos, habilidades, coeficiente intelectual, valores y estándares morales.

Son varios los aspectos que deben tomarse en cuenta para la formación de un carácter; cada uno de estos rasgos deben complementarse con una debida expresión visual, que mantenga una relación estrecha con éstos. Es importante resaltar que un personaje tendrá siempre un objetivo que cumplir dentro del relato en que se inscribe, ya sea éste protagonista, secundario o terciario.

Los personajes crecen con el tiempo, la continuidad del personaje evoluciona y desemboca, como se verá más adelante, en un estereotipo.



Fig. 08 Gabriel Vargas "La Familia Burrón" Año XVIII, No. 855, 1995.

2.4 Relato

Siempre que se ejecuta un acto de cualquier índole, mediante algún tipo de lenguaje (imagen, sonido, palabra), se habla de relato. En el cómic esta representación implica, dada su estructura narrativa, echar mano de la idea de “tiempo”; la expresión se apoya en el orden de los hechos, la duración de los mismos y la elipsis implícita entre ellos [Fig. 09 y 10]. En el cómic el tiempo no se detiene, se iconiza en momentos, (los más importantes, según el autor) y de ellos se vale para narrar, omitiendo lo más insulso y seleccionando lo más relevante para la historia.

La lectura se puede dar en dos sentidos:

1. Denotativo, lo que se narra gráfica y verbalmente, lo primero que se digiere.
2. Connotativo, la segunda lectura, el trasfondo de la historia y sus personajes, la narrativa y el lenguaje visual empleado, que va más allá de lo obvio; he aquí la gran riqueza del cómic, tratándose de un medio de entretenimiento, que es además, un escaparate de significados socio-culturales.



Fig. 09 Stan Lee "Fantastic Four" Vol.1, No.1



Fig. 10 Hoest "Ágata" 1987



Fig. 11 Yolanda Vargas Dulché, Antonio Gutierrez "Yesenia" Año II, No. 72, 2007

Un breve estudio de los dos sentidos:

En el sentido denotativo podemos ver la danza de una joven y bella mujer, que es admirada; en la siguiente viñeta esta acompañada de un gallardo compañero que la protege, temeroso de que ésta parta de su lugar de origen; y en la tercera la contraparte socio-económica, una adolescente adinerada a punto de festejar su cumpleaños, abrazada de su madre y compartiendo un momento familiar y sentimental entre ambas. Las connotaciones que podemos ver en la primera viñeta es de un estereotipo: la joven hermosa y pobre (dado los cánones de la época en nuestro país, sobre todo de la televisión), admirada por los hombres y envidiada por las mujeres; en la segunda podemos ver otro estereotipo, el galán de la historia, que para esta viñeta su presencia es más relevante que la de la propia protagonista, pues no hay que olvidar que las fotonovelas son un producto de mayor consumo entre las mujeres; y en la tercera, la clase acomodada, que no tiene que trabajar ni desplazarse de su hogar, dadas sus comodidades, además de su estructura familiar es más firme y que sus rasgos, a diferencia de la dama protagonista, son más bien americanos, una curiosa comparación entre ambas culturas. Así podemos ver elementos de racismo, sexismo, posición social, discriminación, etc. Bastaría un estudio más amplio.

Así pues se aclara que el relato se encuentra en el nivel del significante (viñeta) y el discurso en el del significado [Fig. 11].

La temporalidad de los relatos no sólo hace uso de su contenido, sino del aspecto formal: el soporte. El cómic es una fragmentación de los hechos, demostrados en módulos, sobre un soporte de papel [Fig. 12]. Estos módulos son, a su vez, esas representaciones de los hechos; están divididas entre sí por líneas o espacios negros o blancos, o simplemente por espacios en el soporte (este espacio puede tratarse incluso de otra imagen, usada como un fondo).



Fig. 12 Pruett, Teixeira, Palmiotti. "X-Men: la Película. Precuela Magneto" Edición especial, 2000

2.5 Viñeta

La historieta es un medio conjuntado por imágenes, representaciones de tiempo y espacio propios, que no por esto tienen que ser necesariamente estáticas, sino que suelen mostrar dinamismo, el concepto de la acción toma un nuevo lenguaje (onomatopeyas, didascalias, globos, etc).

La acción inscrita en cada módulo es, hasta cierto punto, estática [Fig.13], ya que simboliza un instante dentro del tiempo narrado, pero también puede tratarse de la acción en sí (ya sea representada mediante su propia inmovilidad [Fig. 14], o plasmando el movimiento [Fig. 15]); así, entre cada uno, se inscribe la denominada elipsis: el espacio vacío entre una acción y otra, llenada mentalmente por el lector. A cada uno de estos módulos se les conoce como viñetas [Fig. 16].

La viñeta narra un momento dentro del tiempo de los hechos ocurridos; muestra ese momento por sobre los demás. Es decir, considerando esa acción en tiempo real, está fragmentada en muchos instantes, el autor discierne respecto a ellos y discrimina los más representativos. Es también un encuadre que delimita el espacio y la acción narrada, generalmente rectangular, que a su vez formará una retícula, en el que se eligió una imagen de entre toda la gama de posibles, para resaltar ciertos elementos y descartar otros.



Fig. 15 Bud Sagendorf "Popeye" 1960



Fig. 13 Dik Browne "Olafo, el amargado" 1976



Fig. 14 Dean Young, Stan Drake "Pepita" 1965

He aquí los diversos tipos de encuadres:

- **Extreme Close-Up o Acercamiento Extremo.** Es el plano de mayor acercamiento.
- **Big Close-Up o Gran Acercamiento.** Plano muy cercano para subrayar una acción.
- **Close-Up o Acercamiento.** Rostro o cabeza del actor.
- **Medium Close Up o Acercamiento Medio.** Incluye la cabeza y hombros del actor.
- **Medium Shot o Plano Medio.** Muestra medio cuerpo del actor por encima de la cintura.
- **Medium Long Shot o Plano Medio Largo.** Incluye el cuerpo casi entero hasta por encima de las rodillas, también se le conoce como plano americano.
- **Long Shot o Plano General.** Se presenta el cuerpo del actor completo.
- **Extreme Long Shot o Gran Plano General.** Es una toma en la que se muestra la locación y donde los personajes aparecen muy pequeños.

Dependiendo del ángulo de la cámara también se pueden crear otros tipos de planos:

- o **High Angle Shot o Plano Picado.** La cámara se encuentra por encima de los actores.
- o **Low Angle Shot o Plano Contrapicado.** La cámara se encuentra enfocando hacia arriba.
- o **Subjetiva o Punto de Vista.** Plano que presenta el punto de vista de un determinado personaje.
- o **Cenital.** La cámara se encuentra en un ángulo recto sobre la acción.

Así, mediada por la elipsis, la viñeta parte la acción en módulos gráficos que uno tras otro forman una acción y en su conjunto engloban el relato [Fig. 17].

La viñeta es la unidad del relato en el cómic⁹. Esta unidad debe ser digerida rápidamente, una imagen compleja requiere de un mayor tiempo de lectura, por lo que una serie necesita mayor dinamismo en su contemplación. A menos que la intención sea la de darle mayor complejidad visual [Fig. 18]. Su representación puede ser un cuerpo estático, como un cuadrado, pero también puede manifestarse con diversas formas, incluso estas formas pueden tomar parte en el relato.

La dirección de lectura está determinada por el predominio de la izquierda antes de la derecha, arriba antes de abajo; así, lo que ocurre en la viñeta hacia la izquierda o arriba precedente de la de la derecha/abajo. Muy diferente a lo que ocurre con la narrativa oriental, donde la dirección de lectura del relato es inversa, es decir, de derecha a izquierda y de arriba a abajo [Fig. 19].



Fig. 16 Yolanda Vargas Dulché, Sixto Valencia. "Memín Pinguín" Año VI, No. 309, 1970



Fig. 17 Allred, Robinson, Smith "Simpson Comics" Año II, No 33, 1998

⁹ Más propiamente, Gubern da esta definición: "El pictograma (o viñeta) 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 trata de designar". Gubern, Román, *El lenguaje de los cómics*, Ediciones Península, Barcelona, 1979, 108 pp.



Fig. 18 Paul Jenkins, Ashley Word. "Spawn: Sangre y Sombras" Edición Especial, 2001



Fig. 19 Masami Kurumada "Saint Seiya" Tomo 28, Año 2, 2006

2.6 Sistemas de convenciones

Luis Ernesto Medina¹⁰ nombra así a los diversos caracteres en los que se basa el lenguaje del cómic: una serie de elementos muy identificables tanto para el lector como para el creador.

2.6.1 El globo es la inscripción formal (óvalo o rectángulo, el recurso corporal no es siempre el mismo, aunque también puede no existir) del enunciado expresado por el personaje que “habla”, la cual consta de un texto, un cuerpo (delimitado por una línea) y un pequeño filo (delta), elemento esquinado que dirige el globo hacia el carácter hablante, es la conexión entre lo verbal y lo icónico [Fig 20]. Asimismo el delta también lleva consigo su propio código. Un delta en burbujas expresa un pensamiento; en zigzag, enojo, rabia; varios deltas expresan voces de multitud. El globo puede también expresar emociones no sólo literarias, sino también plásticas, al deformarse de alguna manera para expresar una emoción. Así también su contenido puede tener una expresión plástica, convirtiéndose en metáforas de la imagen: “La metáfora visualizada es un signo icónico de carácter metafórico o metonímico que presenta casi siempre, dentro de un globo, imágenes que sugieren estados y expresiones psicológicas en forma mucho más atractivas que cuando se expresan por medio de palabras”¹¹.

Fig. 20 Dan Jurgens “Superman” Año VII, No. 162, 1993



¹⁰ Medina, Luis Ernesto, *Comunicación, humor e imagen*, Trillas, México, 1992, 50 pp.

¹¹ Op. Cit. Medina, Luis Ernesto. 51 pp.

2.6.2 Las onomatopeyas son códigos icónicos que acompañan un texto (o bien pueden ser el texto en sí) para expresar o reforzar algún tipo de expresión no verbal. Se usan para representar el universo acústico de la acción, el cuál no puede ser iconizado tal cuál, y hace uso de la tipología para determinar ciertos cánones [Fig. 21]. Gasca y Gubern¹² señalan que debido al origen de la historieta, ubicado en Estados Unidos, la gran familia de la onomatopeyas se basa en la acústica de la lengua anglosajona, aunque también existen variaciones de las mismas, de acuerdo al contexto (país) en donde se desenvuelvan.

2.6.3 Código cinético. La viñeta del cómic es un momento representado, como tal, ese instante, no congelado, está dotado de sonido y movimiento. Los códigos cinéticos representan ese movimiento, ya sea mediante líneas que marcan el recorrido de un objeto, o también un cierto juego formal en el dibujo, como la deformación de un brazo para expresar su trayectoria [Fig. 22].



Fig. 21 Stan Goldbere, Jon D'Agostino "Laugh Digest Magazine" No. 155, 2000



Fig. 22 Moench, Aparo, Burchett "Batman: La Caída del Murciélago" No.3 Edición Especial,

¹²Gasca, Luis y Gubert, Román, *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid, 1991, 578 pp.

Cabe añadir a esta lista dos aspectos. El primero, los textos de anclaje (Roland Barthes, citado por Rodríguez Dieguez¹³), los cuáles refuerzan la acción ocurrida, independiente de los globos, como una voz de narrador [Fig. 23]. Se usan para narrar situaciones que visualmente no sean posibles de aclarar, como el paso del tiempo o un cambio de lugar (“tiempo atrás...”, “mientras tanto...”). También pueden ser voces en primera persona del personaje que narra la situación.

El segundo, el código gestual¹⁴: a lo largo de la historia, el cómic ha ido edificando su lenguaje, no sólo en la expresión verbal y física, sino también emocional. Son varios los elementos que se usan y poco a poco se tipifican hasta ser debidamente identificados. Los ejemplos que se pueden citar de este texto son:

- Estrellas sobre la cabeza denotan un golpe estrepitoso [Fig. 24].
- Cejas altas y ojos saltones, sorpresa [Fig. 25].
- Nariz oscura, a la ebriedad y al frío [Fig. 26].
- Comisura de los labios hacia abajo, pesadumbre [Fig. 27].

No sólo los gestos, sino también las actitudes de los personajes van tomando un aire clásico: burla, cólera, asombro, terror, comportamiento del tipo (como de raza, por ejemplo, el mexicano echado sobre el suelo con el zarape tapándole); todo esto también va en relación de qué clase de tipología se está proyectando en el dibujo: el villano, la bella, el héroe, el cómico, etc.

Fig. 23 Byrne, Ryan, Palmer “El asombroso Hombre Araña Presenta” Año 4, No. 176, 1991



¹³Rodríguez Dieguez, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1977, 62 pp.
¹⁴Op. Cit. Rodríguez Dieguez. 92 pp.



Fig.24



Fig.25



Fig.26



Fig.27

2.7 Estereotipos

El estilo de cada cómic varía dependiendo de la tendencia (exagerado, sencillo, realista), del género (romance, vaquero, ficción) o simplemente del estilo del autor.

Las historias van dependiendo de la demanda social: cuando una historia se lanza, se mide la aceptación de los lectores, lo que les gusta ver. De ahí se van creando los estereotipos, basados en las características culturales del entorno. De la cultura se estructuran los estereotipos y de estos nacen los personajes, los lugares y las situaciones del relato, códigos ideográficos que se instalan en la sociedad y crean el común en la mente de los lectores. Éste se conoce como género: un estándar de fórmulas narrativas que permiten una fácil identificación entre los lectores, así como una clasificación entre los diferentes tipos de relatos y situaciones. El héroe que nunca muere, el villano que fracasa, la doncella capturada, etc [Fig. 28].

De ahí es donde emergen los tipos: conceptos de carácter basados igualmente en el contexto social: el héroe gallardo y fuerte, la mujer hermosa, el patiño gracioso, el villano amargo, etc. Por ejemplo, en el entorno pos-bélico, en medio de la depresión social, surgen los grandes superhéroes, personajes que llenan los deseos frustrados del receptor.

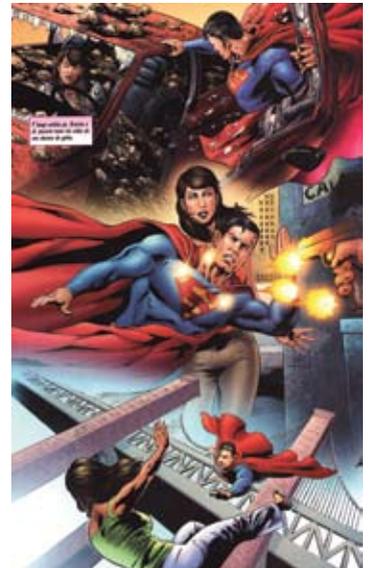


Fig. 28 Andreyko, Dias, Hazlewood "Superman Regresa: Precuela Lois Lane" Tomo 4, 2006

Dentro de la tipología, la forma juega un papel importante, la manera en como la línea da significación, por ejemplo, las formas redondas crean suavidad, infantilismo, formas simples que divierten y no son complejas, en cambio las líneas rectas, angulosas, son agresivas y fuertes a la vista. El carácter del personaje, la acción o la forma de expresión variará según como se presente; así como los valores cromáticos, con su propia hermenéutica, crean valores de tipología (el rojo es violento, pasional; no así el azul, que denota tranquilidad, nostalgia). La caricatura es partícipe de esta situación. La representación denotada nos acerca más a la realidad, los caracteres son serios, creíbles. En el cómic de aventuras el superhéroe siempre será representado tal cuál un hombre, pero el patíño o el villano chistoso serán trazos exagerados, narices o pies grandes, ojos pequeños, etc [Fig. 29].

Del mismo modo existen estereotipos sociales de los personajes, maneras en que éstos son etiquetados, resaltando mediante la exageración la característica más evidente y fácil de identificar¹⁵:

- De familia: la madre dominante, el padre desobligado, la suegra molesta, la rivalidad de los hermanos.
- De profesión: la portera metiche, el ladrón vestido a rayas y gorra, el oficinista frustrado y de existencia monótona, el mayordomo leal y misterioso.
- De la sociedad: los ricos excesivos y despreocupados, el turista de vestimentas estafalarias, la clase media que desea ascender; la metrópoli, el lugar donde cualquier cosa puede ocurrir.
- De la nacionalidad: el negro salvaje y sin educación, el judío avaro, el fino inglés, el mexicano flojo.
- De la cultura: el arte elitista, la familia numerosa, la ciencia incomprensible, la juventud despreocupada.

Así se pueden enumerar muchos otros ejemplos y clases de estereotipos diferentes.



Fig. 29 "El Pantera" Año 2, No. 75, 2003

¹⁵Lista tomada de la enumeración que hace Rodríguez Diéguez, del estudio de Álvarez Villar. Ibidem. 96 – 98 pp.

2.8 La técnica del cómic

Daniel Barbieri plantea algunos aspectos de la historieta, relacionándolo con otras disciplinas:

2.8.1 La ilustración: dibujo y color. El autor nos dice: "la imagen del cómic cuenta, la imagen de la ilustración comenta"¹⁶. Con ello refiere a que la ilustración se usa para apoyar un texto, una idea; en el cómic la viñeta es la idea en sí, y relata una historia por sí misma, incluso sin necesidad de un texto. A esto hace hincapié en la importancia del uso de la línea y el relleno, pues son la base para elaborar el discurso visual "la imagen reproduce algunas características del objeto real de la manera en que normalmente lo percibimos. Reproduce por ejemplo (por medio de las líneas) los contornos y las sombras, y a pesar de que éstos sean sólo una pequeña muestra de los aspectos que percibimos, son evidentemente suficientes, en un contexto adecuado, para darnos una idea de la figura"¹⁷. La línea es el cuerpo de la creación plástica. Una línea puede ser el contorno, la sombra o el objeto en sí. En el cómic puede darnos idea del espacio, creando profundidad. Las líneas gruesas dan la ilusión de oscuro, cóncavo, lejano. Las delgadas nos acercan, salen de las superficies y nos dan luz. Asimismo pueden ser uniformes o estar dotadas de gruesos y delgados, y cada una de ellas nos da una información diferente. Las primeras sólo son primarias en su expresión, las segundas ya sugieren mayor información [Fig. 30]. La línea también puede ser utilizada para crear rellenos, ya sea en forma de línea o como una mancha, así también alude a la textura del objeto representado, sabiendo jugar debidamente con sus propiedades plásticas [Fig. 31], "el relleno es expresivo: una vez que hemos reconocido los objetos, es decir, una vez que sabemos qué son, nos dice también cómo son"¹⁸. El color dentro del cómic puede ser determinado de dos maneras, pero ambas se conectan en la misma función: el relleno. El trabajo con la línea puede dar ya la idea de forma, profundidad y textura. La veladura puede apoyar no sólo en esto, sino también en la determinación del espacio, haciendo uso de la tonalidad [Fig. 32]. El color también posee su propio lenguaje, Barbieri señala que no sólo se debe dominar la técnica, sino que además se debe saber jugar con sus valores simbólicos. Eulalio Ferrer comenta: "Su valor (color artístico) depende de los extremos que lo definen, de sus contornos y vecindades, de su dimensión concreta, de la iluminación que lo rodea y de la forma de recepción de quién lo contempla. El juego del color radica en la fuerza de la imaginación, en los materiales elegidos y en su técnica de uso"¹⁹.



Fig. 30 Mad "Jarry Potter: Edición Especial" No. 3, 2007



Fig. 31 Frank Millar "Sin City: Una dama por la que mataría" Tomo 1, 2000

16 Barbieri, Daniel, *Los lenguajes del cómic*, Ediciones Paidós, España, 1993, 21 pp.

17 Op. Cit. Barbieri, Daniel, 25 pp.

18 Ibidem, 35 pp.

19 Ferrer, Eulalio, *Los lenguajes del color*, Fondo de Cultura Económica, México, 2000, 231 pp.

2.8.2 La caricatura. “La caricatura es ese modo de representar personajes y objetos que destacan ciertas características, deformándolos para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de los otros. Más que lo cómico, aquello que caracteriza las caricaturas es lo grotesco, y lo grotesco puede a su vez ser utilizado para diversos fines expresivos”²⁰. El cómic echa mano de este aspecto de la caricatura, pues para presentar situaciones, personajes y lugares se ha valido de ésta. Ya se ha mencionado anteriormente que la caricatura es la cuna de la historieta.

2.8.3 La perspectiva y la pintura. Los orígenes de la perspectiva están ligados a la historia de la pintura, es una herramienta producto del siglo XV, un modo de aproximarse a la representación real del mundo, poniendo énfasis en la profundidad del espacio natural. En la viñeta, como instante representativo de una acción, es notoria la intención perspectivista para dar mayor realce a lo real aunque, muchas veces, la perspectiva puede ser exagerada, para enfatizar la acción. [Fig. 33]. Además la perspectiva también puede interferir en la narración temporal: “El tiempo representado por una imagen es el que podemos observar dentro de ella, mientras que el tiempo contado es el tiempo de toda la historia –o del fragmento de historia- que la imagen cuenta”²¹.

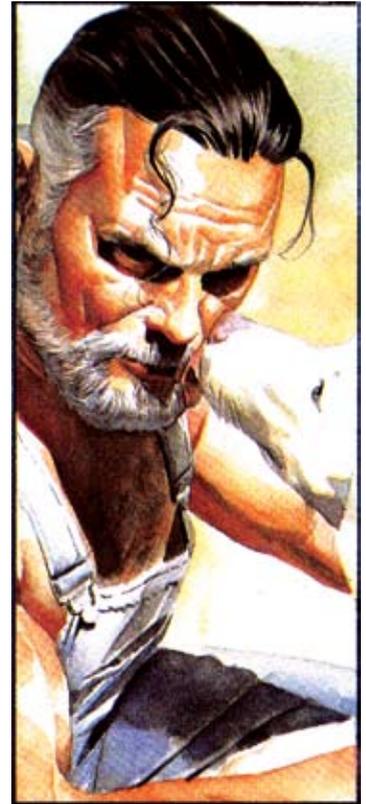


Fig. 32 Marx Waid, Alex Ross “Kindom Come” Tomo 1, Edición Especial, 1997

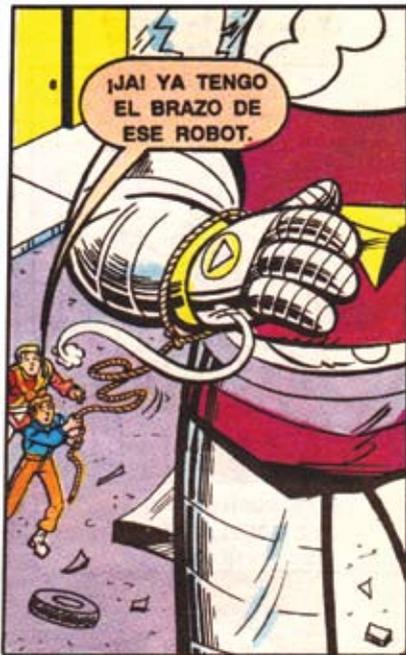


Fig. 33 Jhon L. Goldwater “Archi” Año II, No. 40, 2004

20 Barbieri, Daniel, Los lenguajes del cómic, Ediciones Paidós, España, 1993, 75 pp.
21 Op. Cit. Barbieri, Daniel. 117 pp.

2.8.4 La construcción de la página. “Los aspectos gráficos de la producción de cómics son aquellos que conciernen a la estructura general de la lámina o de la tira, los ritmos gráficos en la sucesión de las viñetas y el *lettering*, es decir, el texto que ocupa el globo y las inscripciones al margen. Lo cuál ya representa mucho: es la dirección del efecto visual de las láminas. [...] el cómic no es la simple sucesión de escenas contenidas cada una en una imagen: al contrario, es un lenguaje en que las relaciones entre una y otra imagen, gráficas o narrativas, son más importantes que las imágenes mismas”²². La síntesis final de la elaboración de la historieta se da en la compaginación: el armado y composición de todos sus elementos. Cada viñeta se relaciona narrativamente con la siguiente y la anterior, y en su conjunto. No sólo el pictograma conserva características plásticas, la página posee igualmente propiedades con las que se puede jugar para dar un efecto visual (y retórico) cautivador.

Existen ciertos pasos a seguir (por generalidad, no como una regla) en la construcción morfológica de una historieta. Primero viene el boceto a lápiz, después el entintado (negro, tal vez) y finalmente el color.



Fig. 12 Diversos estilos de composición de página. De izquierda a derecha:

- a) Ruben Lara "Fantomas: La Amenaza Elegante" Año 1, No. 37, 1993
- b) Pruett, Texeira, Palmiotti. "X-Men: la Película. Precuela Magneto" Edición especial, 2000
- c) Ross, Krueger, Braithwaite. "Justice" Año 1, No. 6, 2007-10-28

Capítulo 3

La Propuesta

3.1 Planteamiento del proyecto

Con los puntos mencionados anteriormente, empezaremos el proyecto de la historieta "Ébano". Para ello, seguiremos los siguientes pasos: 1) Planteamiento del guión; 2) Bocetos a lápiz; 3) Delineamiento de la línea, también a lápiz; 4) Entintado y color; y 5) Análisis final: nivel denotado y conotado.

ÉBANO GUIÓN

1. EXT. CIUDAD SOLITARIA. OCASO

Una ciudad abandonada y en ruinas, las nubes grises se precipitan sobre ella, el sol está cayendo. A lo lejos se distingue una figura sobre un edificio.

OFF

A cada repliegue del sol sobre las grietas, escucho sus lamentos silenciados, abandonados y marchitos, perdidos en sí, encontrados entre ellos, solos.

2. EXT. TECHO DE UN EDIFICIO. OCASO

Ébano es un hombre alto, moreno, de un hermetismo que lo dota de cierto misterio. Se encuentra parado en lo alto de un edificio. Él mira hacia abajo, a la calle. Viste una larga gabardina oscura que le cubre el cuerpo de la lluvia.

OFF

Somos animales, seres desterrados de una tierra que aún se siente propia.

3. EXT. TECHO DE UN EDIFICIO. OCASO

Su mirada es lejana. El agua resbala por su rostro. Piensa.

OFF

¿Y tú? ¿Dónde?

4. INT. CUARTO DESORDENADO. NOCHE

Se observa una oscura habitación con diferentes siluetas de objetos; la única luz viene de la ventana; en cuyos vidrios caen gotas de lluvia. Se observa una cama con un bulto y a una persona sentada junta a ella, en el suelo.

OFF

Noche y lluvia. Silencio.

5. INT. CUARTO DESORDENADO. NOCHE

Su mano sostiene un frasco roto, por ella escurre el contenido.

OFF

Contienda por ti, contra la nada, en la oscuridad.

6. INT. CUARTO DESORDENADO. NOCHE

Ébano, siendo muy joven, se encuentra sentado en el suelo, con la espalda recargada en la cama, llora. En la cama se observa un cuerpo cubierto por una sábana por la que se asoma una mano huesuda y muy pálida.

OFF

Lágrimas. Un suspiro que exhala vida y arranca las entrañas.

7 y 8. EXT. CIUDAD. NOCHE

La lluvia ha cesado, ahora él camina por las calles vacías.

OFF

Y esta ciudad de mierda tragándome entre sus abandonos, llenándome de ruidos, gritos y recuerdos. Atrapándome.

9. EXT. CIUDAD, ENFRENTE DE UN APARADOR.

NOCHE

De pronto se detiene frente a un aparador de una tienda vieja y abandonada.

OFF

¿...?

10. EXT. CIUDAD, ENFRENTE DE UN APARADOR.

NOCHE

Voltea y en reflejo del vidrio descubre a un hombre alto, sumamente pálido y demacrado. Ébano lo mira detenidamente, le resulta extrañamente familiar; el hombre se encuentra desnudo y de su espalda emerge un par de grandes alas negras, sus ojos son oscuros. Ébano está aterrorizado.

11. EXT. CIUDAD, ENFRENTE DE UN APARADOR.

NOCHE

Sus miradas se encuentran. El hombre del reflejo sonríe maliciosamente mientras Ébano no puede articular palabra.

12. EXT. CIUDAD, ENFRENTE DE UN APARADOR.

NOCHE

Ébano está muy agitado, pero en el vidrio del aparador ya no hay nada.

OFF

¿Hasta cuándo?

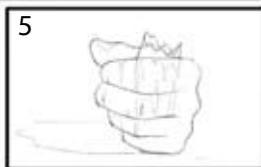
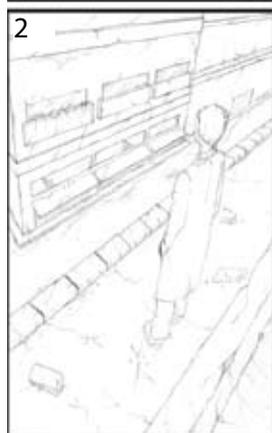
3.2 Desarrollo de la página

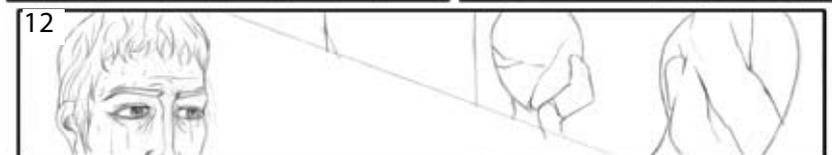
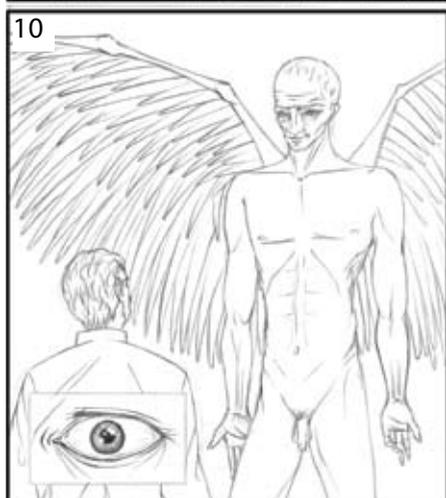
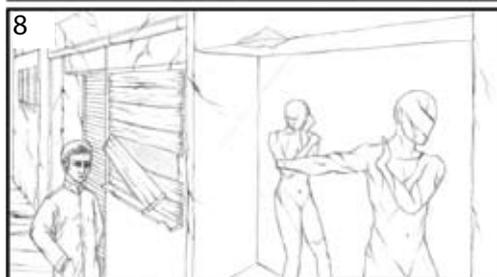
3.2.1 Boceto

Con el planteamiento del guión, procedemos a establecer cada una de las imágenes de manera general, con trazos simples y directos, así como el acomodo entre sí con respecto a la página. No es necesario demasiado detalle, pues el objetivo es aclarar hacia donde estarán dispuestos nuestros elementos.



3.2.1 Lápiz

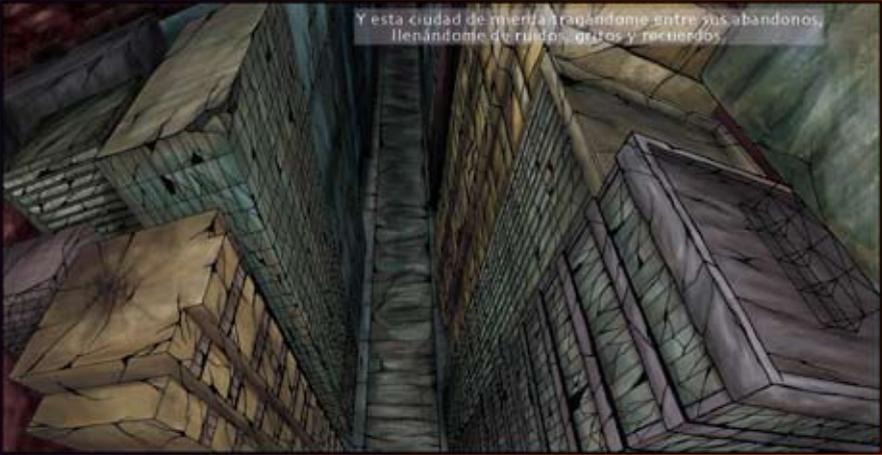




3.2.3 Tinta y color

Teniendo el lápiz, viene el entintado (en este caso negro), lo cuál hace resaltar la línea y crea cierta armonía con respecto al color. El color, finalmente, es el paso final de todo el proceso.





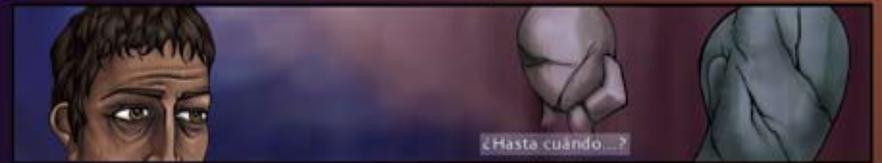
Y esta ciudad de mierda traganóme entre sus abandonos,
llenándome de ruido, gestos y recuerdos.



Atrapándome



¿...?



¿Hasta cuándo...?

3.3 Delimitación de las viñetas

A continuación haremos el análisis viñeta por viñeta, para finiquitar con el conjunto. Dentro de cada estudio, se abordarán dos partes: lo denotado y lo connotado.

3.3.1 Viñeta 1



a) **Denotado.** En este primer nivel de lectura tenemos un Gran Plano General: una ciudad vieja donde el sol, a punto de ocultarse, apenas roza la punta de sus edificios. Son viejos y cuarteados y en el techo de uno de ellos se observa una pequeña silueta. La viñeta está elaborada a color con tinta negra; el trazo, con calidades de línea. La gama de colores es amplia, fríos y cálidos, aunque desaturados, que contrastan con el brillante amarillo de los rayos del atardecer. Hay un texto de anclaje en la parte superior derecha: una narración de un personaje en off, está narrada en primera persona. El cuerpo de este texto no está delimitado por una línea, si no por la diferencia que tiene con respecto al fondo. La imagen denota que hubo algo que antecedió, que dejó a la ciudad en ese estado. En la parte inferior izquierda se encuentra el título del relato: "Ébano". Es una imagen introductoria.

b) **Connotado.** Tenemos una acumulación constante de signos de destrucción (grietas, colores opacos, derrumbamiento), esto ayuda no sólo a plantear la idea, sino que la subraya, además de resultar hiperbólico. Todo ello connota ruina. Además tenemos una ausencia de presencia humana, a excepción de la pequeña sombra erguida sobre uno de los edificios. No hay luz artificial alguna, en alguna ventana, ni en otro lugar; todo se oscurece a medida que se alejan los rayos de sol. Esta figura se compara en tamaño a la inmensa ciudad, recalca su insignificancia al lado de los grandes edificios. Esta imagen hace una inevitable alusión al cine, sobre todo en los últimos años, en donde la desolación y el abandono de la urbe es el tema central de varias premisas. Hay una elipsis: los rayos de luz sobre los edificios connotan el atardecer, el cuál no necesariamente tiene que estar a la vista, pero que por ese signo se da por entendido. La devastación, el abandono y la soledad del individuo son significaciones originadas dentro del texto viñeta.

3.3.2 Viñeta 2



a) *Denotado*. Un Plano General con una cámara en picada. El encuadre muestra una cercanía al personaje y su contexto. El abandono y destrucción urbanos son más notorios, las calles están desiertas; vidrios rotos, paredes cuarteadas y pedazos de piedra en el suelo. El personaje se encuentra de espaldas, viste una gabardina verde militar y mira hacia la calle. Su cabello es castaño oscuro y su tez morena clara. La calle de abajo junto con los edificios están pintados en gamas frías, que contrastan con el techo rojizo sobre el que está parado el personaje. Un nuevo texto de anclaje en la parte inferior, con mismas características del anterior. Por el cambio de toma respecto a la anterior, en cuanto a distancia y encuadre, por las mismas características en común, sabemos que ambas entran en una secuencia narrativa.

b) *Connotado*. Las grietas y los signos de derrumbe (piedras tiradas sobre el piso) siguen presentes. La acumulación continúa en el discurso. Se haya una rima en las líneas, ya que hay una fuga de las mismas hacia el lado superior derecho que crea este ritmo casi paralelo. La otra línea que forma el cuerpo del personaje parado crea una ruptura de este ritmo, con un efecto antitético. El personaje se encuentra de espaldas, pero son suficientes los significantes (pantalón, cabello corto, espalda recta y cuadrada) para saber que se trata de un hombre. La conexión con la viñeta anterior explica que se trata del mismo personaje que estaba parado sobre un edificio.

3.3.3 Viñeta 3



a) *Denotado*. Close up del personaje. Ojos café, cabello castaño, piel morena y facciones marcadas. Aquí empezamos a ver el estereotipo del personaje central masculino: rostro fuerte y varonil, aunque notoriamente desgastado. Su cabello es caído y desaliñado, la barba sin afeitar y la expresión del rostro es angustiante, sufre una gran congoja. Se encuentra dentro de los cánones del héroe, sin embargo no irradia fuerza de carácter. El entintado es apreciado a más detalle, líneas gruesas para zonas oscuras y a medida que se aclaran, éstas se adelgazan. Se aprecia la mancha para dar a entender profundidad y luz, como en la barbilla, que incluso ya denota una cierta textura. Existe un manejo de la línea para mostrar zonas oscuras como en la mejilla, el lado derecho del rostro y partes de la gabardina. El texto de anclaje puede darnos a entender que este personaje es quién está narrando la situación, aunque aún no se puede asegurar. Pero sí sabemos que él es el mismo de las anteriores, por la ropa y el tono de la piel.

b) *Connotado*. En el rostro del protagonista (sus facciones, duras y marcadas), está presente una cierta relación entre las líneas de su rostro y la ciudad derrumbada. No es un estereotipo típico del héroe. Más que fuerza, demuestra debilidad, alude más a un héroe del tipo de los cómic-books de Frank Miller. Su cabello está caído, tal vez húmedo, probablemente por la lluvia (las nubes del fondo apoyan esta idea). La gabardina verde militar nos dice mucho de la personalidad: opacidad, seriedad. El semblante triste no es una constante en la construcción visual de los "héroes", por lo menos no así en sus inicios. Estamos ante la presentación de nuestro personaje principal. Sin embargo, será rescatable aclarar que las propiedades morfológicas de este carácter tienen el objetivo de plantear, dentro de este universo imaginario, sus propios cánones de protagonismo, determinados por su historia y contexto.

3.3.4 Viñeta 4



a) **Denotado.** Un nuevo Plano General de una habitación oscura, desordenada y vieja. Las paredes están cuarteadas y hay objetos tirados sobre el piso. Papeles sobre las paredes, sin mayor descripción de su contenido, a excepción de uno, del lado derecho vemos una pintura sobre la pared, en la cuál se puede observar un paisaje llano, un árbol y una persona apoyada en el suelo. El personaje de la habitación está sentado en el suelo, recargado en una cama que parece levantar un bulto, cubierto por una sábana. La única luz es la que entra por la ventana y recae en el piso, viene desde la calle. El personaje luce cabizbajo, viste ropa casual: playera, jeans y zapatos tenis, típico de un joven alrededor de los veinte años. Aquí encontramos que la gama de colores se ha reducido a únicamente dos: azul y amarillo (luz); cambiando el orden de la secuencia. Hay un cambio de lugar, muy probablemente de tiempo. El texto reza: "Noche y lluvia. Silencio".

b) **Connotado.** Sólo dos colores: azul (tristeza, melancolía) y amarillo (luz, felicidad). Existe relación entre ésta y las anteriores: grietas, descuido y decadencia. En esta viñeta existe una clara comparación: en la parte izquierda del cuarto se encuentra sobre la pared un lienzo, cuyo contenido muestra un paisaje árido, un tronco grueso con un corazón grabado dentro de él y una persona al lado, que agacha la cabeza. El personaje del cuadro guarda relación con el real, el que está recostado en el piso en la cuasi misma posición. El cuadro en la pared es una alusión de la escena. En la cama se encuentra un bulto por el que asoma una mano, es un blanco que infiere que bajo la sábana se haya un cuerpo (un cadáver, pues por el hecho de tener la cabeza cubierta se da a entender). Tenemos una acumulación, los papeles pegados a la pared, sin dato alguno. Tenemos un blanco: existe un espacio que el lector debe llenar, alimentado por los signos narrativos, entre las viñetas a color y éstas, que sólo constan de dos elementos cromáticos.

3.3.5 Viñeta 5



a) **Denotado.** Insert a una mano izquierda. Ésta sostiene un frasco roto que derrama su contenido. No hay fondo, un degradado. La misma gama de colores: azul y amarillo (lo que nos hace inscribirlo dentro de la misma secuencia junto a la viñeta anterior), más un rojizo que hace resaltar este nuevo objeto. A pesar de que no hay contexto escénico, la mano se encuentra sobre una superficie; el suelo tal vez, pues en la imagen anterior la mano izquierda no se ve, pero la posición indica que se apoya en ella. Al igual que la viñeta anterior, el azul representa la sombra y el amarillo la luz artificial que entra por la ventana. Éste contraste se repetirá, como veremos, en la siguiente. Una nueva indicación: el texto de anclaje sigue en primera persona, lo que deduce que el mismo personaje sigue narrando. También nos habla de una lucha contra algo: "...contra la nada", lo que puede referir enfermedad, muerte, algo incorpóreo.

b) **Connotado.** Sinédoque visual, la mano sola es necesaria para indicar la presencia de alguien (no hay brazo que anteceda), el pictograma anterior nos dice que se trata del personaje sentado sobre el suelo. Narrativa, el frasco roto entre las manos es el significante de que ha sido roto intencionalmente por la fuerza de la misma, es el momento el que explica la situación. La posición de la mano y el contexto connotan una ruptura (frasco roto), un cambio en el orden, en una situación muy dramática. El derramamiento del líquido rojizo habla de muerte (sangre que resbala), así como impotencia: una lucha inútil. La gradación del fondo no es de forma ni de objeto, sino de color, su intención es establecer la profundidad del cuadro. Este fondo crea un vacío total (pues el fondo llega a una plena oscuridad), privando al objeto de la escena de todo contexto, aislándolo del mundo. El contraste de colores primarios hacen una partición del elemento; la luz entra por el lado derecho (la razón, lo que debe ser), y la oscuridad nace en la izquierda (lo que está fuera de lo establecido). Esta toma refiere conceptos importantes para el desarrollo de la historia: soledad, lucha, muerte, aislamiento y dualidad.

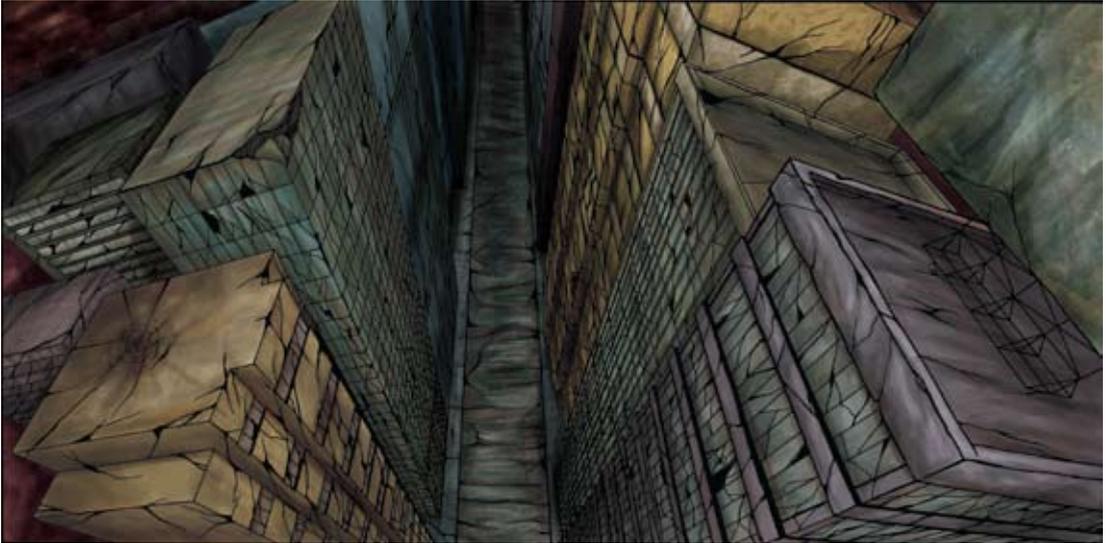
3.3.6 Viñeta 6



a) **Denotado.** Pertenece a la misma secuencia de las anteriores: azul con luces amarillas. Un *Médium Close Up* al personaje. Tenemos un acercamiento al rostro, se trata de un joven, de facciones largas y marcadas. Se trata del mismo hombre de las primeras viñetas, pero más joven. Esta secuencia en azules es un retroceso de los hechos narrados, dentro del contexto de los otros pictogramas. La expresión del muchacho es de angustia. Sus ojos están a punto de las lágrimas. Detrás de él, en la cama y bajo la cobija, se asoma una mano muy delgada y estática. Como ese bulto bajo la sabana está totalmente tapado, es claro que nos refiere a un cadáver, razón de la congoja del protagonista. El texto lo reafirma: “Un suspiro que exhala vida y arranca las entrañas”.

b) **Connotado.** De nuevo la sinécdoque: mano tiesa, muy delgada y con una manta encima, nos refiere a un cadáver. La comparación es notoria entre este personaje, más joven, y el de las otras viñetas, con expresión madura. Las líneas del fondo crean rimas, las del colchón y las de la cobija, repitiéndose entre sí. Cabe resaltar que estas tres viñetas están inscritas en la paradoja; un mundo pasado de dos colores, donde sólo hay oscuridad y luz. Así mismo estos dos colores connotan la otredad en la personalidad del personaje, pues parten en dos el rostro angustiado. El azul connota oscuridad y tristeza; el amarillo señala luz y esperanza. La persona sentada da la espalda sin voltear a ver la mano, niega la realidad que vive, la cuál está envuelta en oscuridad, mientras una parte de él (su mitad) está iluminada. Tenemos aquí efectos antitéticos: luz-oscuridad, vida-muerte. También se encuentran elementos como el dolor, la negación, la muerte, oscuridad, dualidad, nostalgia y misterio.

3.3.7 Viñeta 7



a) *Denotado*. Un Gran Plano General con un ángulo en Picada. La secuencia anterior se ha roto, pues ésta nueva imagen posee una gama de color mucho más amplia, como en las primeras tres. Los colores son más opacos y menos contrastados, pues como se puede observar en la esquina superior izquierda, el sol se ha terminado de ocultar. Es la misma ciudad, solitaria y muy maltrecha. El personaje ya no se encuentra parado sobre un edificio, sino que camina sobre la acera, a lo lejos. Del lado derecho podemos observar un viejo espectacular publicitario. El personaje nos cuenta que se siente atrapado en ese lugar, que no es feliz y que lo repudia.

b) *Connotado*. La regresión al presente, nuevamente la acumulación de características subrayan la situación. Hay una marcada profundidad en el cuadro. La composición se parte en dos, no es la primera vez que se plantea la idea del duplo en la historia, pues lleva un doble sentido implícito, relacionado con la existencia. Antítesis de dimensiones, entre la ciudad y el personaje, para resaltar la posición de cada elemento en la narración. Una gradación relacionada con la perspectiva, donde ésta se despliega como un abanico, del centro hacia fuera. Tenemos una abertura en medio de este conjunto de edificios, una alusión a unos brazos abiertos, sin embargo el fondo está oscuro y sucio: no es confiable. Esta es la prisión del protagonista. Hay una relación entre éste viñeta y el rostro del personaje, pues el último está lleno de surcos y tiene los rasgos muy marcados. En sí estamos hablando de dos personajes principales: el hombre de la gabardina y la ciudad; existe un juego morfológico entre ambos para relacionarlos: líneas paralelas y otras más curvas (tipo grieta), surcos y colores apagados. Así también hay conceptos como dualidad, misterio, pasado, abandono y deterioro.

3.3.8 Viñeta 8



a) *Denotativo*. Un Plano Medio, el personaje camina por las calles y tenemos una mejor apreciación de la situación del lugar: las paredes son viejas, todo está a punto del derrumbe, las ventanas están tapadas, las puertas cerradas. Los colores son primarios, aunque sin brillo. La perspectiva, a un punto de fuga. El joven aparece más pequeño que los maniqués que están al frente, por lo que se deduce está a punto de pasar por el aparador en el que éstos dos se encuentran. La expresión se mantiene igual en su rostro, camina sin rumbo y absorto en sus pensamientos. La voz en off nuevamente nos recalca el sentimiento de encierro, de no pertenecer ahí.

b) *Connotado*. La cámara ha bajado para captar al protagonista. Su paso por la ciudad desierta se confronta con un aparador, en el cuál se hallan dos maniqués un poco peculiares. Pareciera que la posición de estos maniqués son de rechazo hacia el joven, sin embargo se trata de una alusión a un fresco de Miguel Ángel, *El pecado original, Adán y Eva en el Paraíso*, en el cuarto tramo de la Capilla Sixtina, donde recrea la expulsión de estos seres del Éden; se trata también de un doble sentido: oposición y rechazo. La postura es demasiado dramática, hiperbólica; además de que, al ser objetos, su "comportamiento" raya en la prosopopeya. La sombra en el rostro del sujeto de la gabardina es un ejemplo de blanco, pues no hay detalle, pero la mancha negra propone el espacio perfecto para situar ahí las características faltantes. El discurso de esta viñeta, como en las demás, es subjetivo, puede prestarse a muchas interpretaciones, fueron elaboradas con esta intención, pues las imágenes han sido retorizadas de tal manera que no sólo manejen las significaciones planteadas de manera tácita, sino para que el lector se deje llevar por la polisemia.

3.3.9 Viñeta 9



a) **Denotativo.** Close Up. Mismas facciones, el mismo personaje. Cabe asegurar que él es el protagonista de esta historia, su aparición es constante. El rostro a tres cuartos, no hay fondo explicativo. Su cabeza está agachada, pues camina con la vista baja. Metido en sus pensamientos, es sorprendido por algo o alguien inesperado a su lado izquierdo, señalado por un haz de luz amarillenta que lo saca de sí. El texto de anclaje (tres puntos suspensivos en medio de signos de interrogación) denotan el desconcierto. Los colores del fondo son dos, amarillo y violeta: contraste de complementarios.

b) **Connotado.** Nuevamente el rostro del personaje, con la expresión perdida. Sin embargo aquí tenemos una elipsis visual, pues en el fondo se nota una luz que viene de la parte derecha, sabemos que hay una fuente emisora en esa posición, aunque aún no sabemos cuál. Así mismo hay una rima en el fondo, pues tenemos líneas en abanico que connotan un haz. Existe una linealidad temporal: siguiendo la lectura de izquierda a derecha, primero leemos que él camina totalmente ensimismado y de pronto aparece una luz sorpresiva a su costado. Ésta es una característica del cómic: presentar dos momentos de diferente temporalidad en una misma imagen.

3.3.10 Viñeta 10



a) **Denotativo.** Plano Americano. Esta viñeta tiene algo particular, son dos inscritas en una misma. No hay texto alguno. El fondo tiene los mismo colores de la anterior, pero en ésta el degradado es uniforme, sin linealidad, aunque los colores están en la misma posición: violeta a la izquierda y amarillo a la derecha, una luz viene de esa dirección. En la imagen mayor se observa lo siguiente: una figura masculina se mantiene erguida frente al personaje principal, está desnudo y su piel es rojiza, es sumamente delgado y de cuerpo marcado, de su espalda emergen un par de enormes alas grises. Él mira al joven fijamente, muy sereno, sus facciones son tenebrosas: pómulos prominentes, rostro acabado, poco cabello y una ligera sonrisa en los labios, los antebrazos los muestra al frente en un ademán de recibimiento. El otro está paralizado observando al ente, con los brazos en la misma posición que él. Está impactado, pues la viñeta más pequeña muestra, en un Big Close Up, un ojo suyo (mismo color y tono de piel), la pupila dilatada denota una impresión muy fuerte. El personaje se siente amenazado.

b) **Connotado.** Una paradoja: el personaje alado, no tiene sentido alguno en la realidad planteada: piel rojiza, ojos por entero negros y una proporción un poco alargada, además de las alas que emergen de su espalda; es un ser fantasioso enfrentándose cara a cara a un ser con significaciones más próximas a la realidad. La pequeña viñeta del ojo es una sinécdoque, la pupila dilatada y la expresión de asombro connotan un rostro alarmado sin dar más signos de ello. Existe una comparación entre los dos personajes, ya que se confrontan entre si, es la dualidad planteada anteriormente. Hay que poner atención también a la postura del personaje rojizo, con sus alas abiertas y mostrando los antebrazos en señal de recibimiento.

3.3.11 Viñeta 11



a) *Denotado*. Close Up. Nuevamente la dualidad se hace presente, una viñeta partida en dos. Como en la anterior, no hay un espacio entre cada una que las independice entre sí, por lo que se enrolan como parte del mismo pictograma. El fondo es el mismo para ambas, puro violeta en un degradado circular. Del lado izquierdo se encuentra el misterioso personaje, tono de piel rojizo, facciones muy marcadas y de piel colgada, sus ojos hundidos, oscuros y sin iris; su expresión es malévola. Del lado derecho se encuentra nuestro protagonista en la misma postura. Los dos rostros forman uno, pues la línea los divide exactamente a la mitad, complementando el rostro del contrario. No hay texto.

b) *Connotado*. Este pictograma está dotado de una tremenda antítesis: dos personajes contrarios, salidos de diferentes estilos, en una viñeta que los complementa uno del otro, se confrontan en una paradoja, pues en nuestro relato pertenecen al mismo mundo por razones contextuales. Comparación, antítesis y paradoja, conforman el sentido de la otredad, concepto importante de nuestra historieta. Tenemos también una sinonimia visual, ya que su forma es equivalente, pero el contenido dista mucho de serlo. Hay un concepto interesante: víctima-victimario; el rostro de la izquierda (fuera de lo habitual) denota malicia y seguridad, mientras que el de la derecha (lo común) está angustiado, temeroso y débil. Este dibujo es de gran relevancia dentro de la historia, pues es la cúspide del concepto de doble personalidad, planteado claramente.

3.3.12 Viñeta 12



a) *Denotado*. El último cuadro, un Big Close Up de los ojos del hombre. Alterado, asustado, con gotas de sudor sobre el rostro. La imagen ante sus ojos se ha ido y ya no quedan más que los viejos maniqués del aparador frente a él. El fondo es difuso, por medio de manchas se pasa del azul a un rosa apagado, que sólo muestra las cabezas de los muñecos. “¿Hasta cuándo...?”, el texto de anclaje, nos indica que no es la primera vez que se enfrenta con estas visiones, y que ya está cansado de ello. Tanto los puntos suspensivos como la narración misma, prometen una continuidad, pues no hay muchas explicaciones acerca de la situación, y el conflicto lo amerita.

b) *Connotado*. Esta imagen larga se parte en dos mediante una gradación de fondo. En cada extremo tiene inscritos dos dibujos: el personaje mirando de nuevo los maniqués, y los maniqués mismos; el fondo ya no es brillante. Esto connota que el ser alado ha desaparecido del lugar donde se encontraba (la vitrina de los muñecos) y ha dejado el sitio vacío, tal cuál es en realidad; mientras el protagonista se encuentra angustiado mirando al mismo sitio donde segundos antes se enfrentaba a una realidad imposible. Sudando y temeroso, se inscribe en una relación con el texto de apoyo en primera persona: “¿Hasta cuándo...?”, lo que connota un devenir de sucesos parecidos, así como acaecidos anteriormente.

3.3.13 Las páginas



Primer nivel, lo *denotado*. Son doce viñetas en total, repartidas en dos páginas por igual número. Separadas entre sí por una línea de vacío, sin embargo, en la primera página el fondo está relacionado con la viñeta de abajo, y en la segunda con un degradado que armoniza con el momento climático de la narración. La lectura es de izquierda a derecha, con algunas diagonales. En el relato se aprecian tres momentos: la presentación, tanto del lugar y situación como del personaje; un retroceso en la historia (marcado por un cambio de luz y color), el cuál indica ciertos aspectos del pasado del protagonista; y la vuelta a la actualidad, donde ocurre un suceso que nos da más indicios de la historia para después dejar la historia en suspenso. La paleta de colores está dirigida hacia los fríos, a excepción de la última parte, además de que el fragmento del recuerdo es puro azul contrastando al amarillo. No hay globos, ni onomatopeyas. Sólo textos de anclaje, que más que narrar, son pensamientos, en voz en *off*. El personaje principal guarda relación con el del recuerdo, porque se trata de la misma persona.

Connotado. La página, como bien lo hemos mencionado anteriormente, trae consigo una elipsis narrativa implícita es su estructura, ya que es una característica de la historieta: elegir los momentos más importantes del relato para mostrar, el lector es el que debe llenar esos espacios. La relación de texto (palabra) e imagen ayuda a dar un nivel más amplio de connotación, pues en ellos se encuentra la sustancia de esta premisa.

Conclusión

Sería complejo y presuntuoso establecer un método para manufacturar imágenes dentro de la comunicación. Sin embargo, en el presente trabajo presentamos herramientas que nos ayudan a lograr tales objetivos, por ejemplo, la retórica.

La retórica es una de ellas, es una práctica antigua, y muy recurrente en el terreno de la comunicación. Estudiar retórica e imagen es un terreno muy basto, son demasiados elementos de estudio para llegar a una inspección plena del asunto. Sin embargo, no está de más adentrarse en el dominio de lo no dicho.

En este caso revisamos conocimientos elementales respecto al concepto de imagen, aspectos sobre el signo: significado y significante; texto, denotación, connotación y lenguaje. Conceptos tomados del texto de Alejandro Tapia y a los que creí oportuno apegarme. Vimos que la imagen tiene diferentes niveles (de acuerdo a la clasificación de Raymond Colle), y fue en los dos últimos –imagen conceptual y post conceptual- donde situamos la denotación y connotación, respectivamente. Estos conceptos fueron de gran importancia en este ensayo, pues con la connotación revisamos la retórica. Lo connotado fue el elemento que dio pie a la lectura del segundo sentido, en el desarrollo de las viñetas para la historieta.

Aprendimos que la retórica es una herramienta que se ubica en el discurso, que busca convencer, persuadir y seducir; y que a su vez se compone de cinco elementos. Es en el tercero, la elocutio, donde se ubican las figuras retóricas. Igualmente revisamos que la retórica de la imagen es el modo en el que las representaciones visuales pueden llevar implícito un doble discurso, y en ese doble discurso encontramos diversas maneras de emitir mensajes mediante las fórmulas planteadas por Tapia. Antítesis, elipsis, sinécdoque, hipérbole y paradoja fueron algunas de las figuras que aplicamos a la historieta y que nos sirvieron para alimentar mensajes no explícitos. Así fuimos edificando un relato cimentado en pictogramas y reforzado con ese doble discurso.

Revisamos la historia del cómic y sus componentes, predominando las ideas de Gubern, quién lo define como una secuencia de viñetas que consolidan un relato; a partir de esta premisa iniciamos la construcción de este proyecto. Ejecutamos un análisis de las partes del cómic que creímos más relevantes. La viñeta (unidad plástica del cómic), el personaje, el globo y la onomatopeya fueron los aspectos en los que más coincidía los autores señalados, encabezados, como ya se hizo mención, por Román Gubern. Los personajes y los estereotipos, así como las historias, son producto del contexto en el que se encuentran.

Cabe aclarar que el estudio de la historieta contó con algunos ejemplos gráficos, pues fue importante dejar claro cada uno de los conceptos tratados, fueron tomado de diferentes autores para darle una mayor apertura a nuestras referencias. Al finalizar el tema se citó algunas de las relaciones del cómic con otras disciplinas, como la ilustración y la pintura, apegado al texto de Daniel Barbieri.

El objetivo de ahondar en la retórica de la imagen fue la maquinación plástico-discursiva de un relato contado en imágenes y reforzado en la palabra, con el propósito de comunicar.

Las figuras fueron planteadas como una alternativa para levantar este discurso, asimismo algunas de ellas fueron un apoyo para el mismo. Fueron usadas para dar significaciones propias del relato que se planteaba, para elaborar imágenes que evoquen reflexión y no cuya lectura no se quede en el primer nivel.

La retórica iconal fue el fundamento, los componentes de la historieta fueron el medio. Con ello se planteó una historia, se bocetó, dibujó y dio forma de acuerdo a las nociones de lo denotado y lo connotado, la primera y segunda lectura; todo esto para analizar y colocar la teoría del cómic en primer nivel, y el doble sentido, en el segundo.

El capítulo final consistió en la elaboración y análisis de cada una de las viñetas, tomando como punto de referencia todo lo planteado previamente.

A medida que avanzaba la elaboración de las viñetas me di cuenta que aún cuando la historieta cuenta con sus propias herramientas expresivas puede alimentarse de otros elementos. La elaboración de los mismos comienza con una historia bien planteada y objetivos específicos. De la historia empieza la visualización de los pictogramas, que deben ser claros y expresar objetivamente cada uno de los momentos escogidos. El uso retórico de la imagen ha resultado ser un juego interesante, rico en tendencias y posibilidades, además de abrir una nueva gama de expresiones plásticas. Somos producto de nuestra historia; cada objeto, imagen o idea utilizado o fabricado trae una carga de significaciones que van desde los principios de la conciencia humana hasta la posmodernidad. Todo está dicho, el punto no es el qué, sino el cómo.

Elaborar imágenes a conciencia es un reto para el comunicador, quién requiere de mucha cultura e indagación. Información acumulada a través de la investigación y la experiencia es lo que un profesional debe llevar consigo para satisfacer las necesidades del campo de trabajo.

Bibliografía

- Albaledajo, Tomas. **Retórica**. Editorial Síntesis, España, 1991, 198 pp.
- Barthes, Roland. **Lo obvio y lo obtuso**. Ed. Paidós
- Barbieri, Daniel. **Los lenguajes del cómic**. Ediciones Paidós, España. 1993.
- Baur, Elisabeth K., **La historieta como experiencia didáctica**. Editorial Nueva Imagen, México, 1978, 147 pp.
- Colle de Sch., Raymond. **Iniciación al lenguaje de la imagen**. Ediciones Universidad Católica de Chile. 1998.
- Eco, Umberto. **La estructura ausente**. Editorial De bolsillo. México, 2005. P.p. 446
- Eco, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Editorial Lumen. México, 2005.
- García Ponce, Juan. **Las huellas de la voz. Vol. 1 Imágenes Plásticas**. Editorial Joaquín Mortiz. México, 2000. P.p. 134
- Gubern, Román. **Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto**. Editorial Anagrama. Barcelona, 2003. P.p. 195
- Gubern, Roman. **La mirada opulenta**. Editorial Gustavo Gilli. Barcelona. 1987. P.p. 426
- Hendré, Helbo. **Semiología de la representación**. Editorial Gustavo Gilli. Barcelona, 1978.
- Medina, Luis Ernesto. **Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico**. Editorial Trillas. México. 1992. P.p. 273
- Metz, Christian; Eco, Umberto, et. al. **Análisis de las imágenes**. Ediciones Buenos Aires, 1982. P.p. 302
- Moles, Abraham A. **La imagen**. Editorial Trillas. México, 2004. P.p. 271
- Peninou, G. **Semiótica de la publicidad**. Barcelona, 1976. P.p. 233
- Pericot, Jordi. **Servirse de la imagen**. Editorial Arielaj. Barcelona, 1987.
- Rodríguez Diéguez, J. L. **Las funciones de la imagen en la enseñanza**. Colección Comunicación Visual. Editorial Gustavo Gilli, Barcelona. 1977. P.p. 196
- Tapia, Alejandro. **De la retórica a la imagen**. UAM. México, 1991.
- Van Dijk, Tean A. (comp.) **El discurso como estructura y proceso**. Editorial Gedisa. Barcelona, 2003.