



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Estudios Superiores Acatlán



La autopsia del "Hombre de Acero".
Cómo se construyó la historia de "La Muerte de Superman"

Tesis que para obtener el título de
Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva
P R E S E N T A
Alfonso Adrián García Gallegos

Asesor Lic. María Venus Armenta Fraga

Acatlán, Estado de México

Febrero 2006



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.

**A mis padres
Gloria Gallegos y Alfonso García**

**A mis hermanos
Nidia y Cuauhtémoc**

**A mi asesora
Venus Armenta**

**A mis amigos y a todos
quienes tuvieron fe en mí
para la realización de
este trabajo**

Introducción		I
Capítulo I	Marco Teórico	1
1.1	El LENGUAJE DE LOS COMICS	1
1.1.1	Introducción al lenguaje de los cómics	1
1.1.2	Viñetas y microunidades significativas	6
	1.1.2.1 Microunidades significativas	10
	1.1.2.2 Convenciones específicas del cómic	19
1.1.3	El montaje y la operación de lectura	24
	1.1.3.1 Conexiones entre viñetas consecutivas	25
	1.1.3.2 Estructuras espaciales de montaje	29
	1.1.3.3 Estructuras temporales y psicológicas de montaje	30
	1.1.3.4 La lectura de cómics	31
1.2	Análisis del relato	32
1.2.1	Indicios y funciones	32
1.2.2	La sintaxis funcional	36
1.3	Modelo actancial de Greimas	38
1.3.1	Los microuniversos semánticos	40
1.3.2	La tipología de los microuniversos	42
1.3.3	Predicados y actantes	43
1.3.4	Las categorías actanciales	45
1.3.5	Los niveles de descripción	46
1.3.6	Los actantes en lingüística	47
1.3.7	Los actantes del cuento popular ruso y el teatro	49
1.3.8	La categoría actancial sujeto vs. objeto	51
1.3.9	La categoría actancial destinador vs. destinatario	52
1.3.10	La categoría actancial ayudante vs. oponente	54
1.3.11	El modelo actancial mítico	55
1.4	Las categorías del relato literario	57
1.4.1	El tiempo del relato	59
	1.4.1.1 Formas de deformación temporal	61
	1.4.1.2 Tiempos del relato	62
1.4.2	Los aspectos del relato	63
1.4.3	Los modos del relato	65
	1.4.3.1 Objetividad y subjetividad en el lenguaje	65
	1.4.3.2 Imagen del narrador e imagen del lector	68
1.4.4	la infracción al orden	70
Capítulo II	Marco Contextual	75
2.1	La historia del cómic	75
2.1.1	La historia de Superman	85
Capítulo III	Metodología	97
3.1	Relación de conceptos	97
3.2	Análisis gráfico	97
3.3	Análisis literario	112
	3.3.1 Niveles del relato	113
	3.3.2 Nivel de las acciones	117
	3.3.3 Nivel de la narración	120
Capítulo IV	Aplicación del modelo	129
4.1	Análisis icónico	129
4.1.1	Principios básicos	138
4.1.2	Unidades significativas	139

4.1.3	El montaje y la operación de lectura	145
4.2	Análisis literario	147
4.2.1	Unidades narrativas mínimas	147
4.2.1.1	Funciones	153
4.2.1.2	Indicios	159
4.2.2	Predicados	165
4.2.3	Modelo actancial de Greimas	174
4.2.3.1	Categorías actanciales	174
4.2.4	El nivel de la narración	178
4.2.4.1	El tiempo del relato	179
4.2.4.2	Formas de deformación temporal	180
4.2.4.3	Los aspectos del relato	180
4.2.4.4	Los modos del relato	182
4.2.4.5	Nivel apreciativo: La imagen del narrador y la imagen del lector	183
4.2.4.6	La infracción al orden	185
	Conclusiones	189
	Apéndice	211
	Bibliografía	219

Hipótesis:

Los elementos para elaborar una propuesta de sistematización teórico-metodológica para el análisis estructural del comic, para aplicarse al caso particular de “La Muerte de Superman”, los proporcionarán los conceptos contenidos en las teorías de “El Lenguaje de los Comics”, de Roman Gubern; “Introducción al Análisis de los Relatos”, de Roland Barthes; “Análisis Actancial del Relato”, de V.A.J. Greimas, y “Categorías del Relato Literario”, de Tzvetan Todorov.

Objetivo general:

Elaborar una propuesta de sistematización teórico-metodológica para el análisis estructural del comic, que se aplicará al caso específico de “La Muerte de Superman”, utilizando los conceptos contenidos en las teorías de “El Lenguaje de los Comics”, de Roman Gubern; “Introducción al Análisis de los Relatos”, de Roland Barthes; “Análisis Actancial del Relato”, de V.A.J. Greimas, y “Categorías del Relato Literario”, de Tzvetan Todorov.

Justificación:

Diseñar o sistematizar una propuesta teórico-metodológica para analizar comics resulta valioso debido a que esta forma de expresión es una de las más difundidas en la actualidad, basta con revisar los puestos de periódicos para darnos cuenta de la gran cantidad de historietas –o comics- que se venden; otra prueba es la aparición y proliferación de tiendas especializadas en la venta de este material.

Además, el comic no sólo es un producto extranjero, ya que los autores y artistas mexicanos le han impreso su propio sello y creado historias tan clásicas como Kalimán o tan modernas como Meteorix; tan populares como el Sensacional de Barrios o tan refinadas como Lágrimas y Risas y que abarcan un rango de

edad tan amplio que existe un Memín Pinguín, que es netamente familiar, hasta 9nueve Negro, que fue clasificada sólo para mayores de 18 años sin ser material pornográfico.

Analizar los productos que se ofrecen en los puestos de periódicos o en las tiendas especializadas podría ofrecer una primera pista de lo que le gusta leer a los mexicanos y así, en estudios posteriores, llegar a un perfil del lector a partir de lo que le gusta leer.

Por otra parte, aplicar el modelo específicamente al comic “La Muerte de Superman” es porque esta historia llamó la atención de casi todo el mundo y sería ilustrativo obtener una especie de “radiografía” del comic que alcanzó récords de venta en el mundo, con el fin de saber si la historia fue en verdad tan buena como para provocar semejante fenómeno o si lo que lo hizo fue la fama del personaje.

En Estados Unidos dicha serie apareció en siete diferentes números de las cuatro revistas que se dedican a la historia de Superman, pero en México estas siete revistas fueron compiladas en un solo número especial. Hay dos razones principales por las cuales se revisará específicamente la segunda edición de la citada edición especial, la primera: la dificultad para conseguir los números publicados en Estados Unidos, los cuales ya están agotados; la segunda: que en este ejemplar único se compilan los siete números y el prólogo que formaron la historia original.

La escuela estructuralista se ha ocupado, hasta ahora, de demostrar que todo está formado por partes bien definidas (elementos) pero relacionadas entre sí por una serie de reglas de combinación; estas teoría se han aplicado tanto al análisis de las historias, sus personajes y sus contenidos, como al estudio de los

componentes de la imagen icónica; es por esto que la teoría estructuralista resulta fundamental para analizar una historieta como “La Muerte de Superman”.

Cada autor estructuralista ha hecho, en su momento, análisis de contenido de una u otra historia, pero siempre con un énfasis muy marcado en un solo aspecto de la misma, ya sea el nivel funcional, el nivel de las acciones o el de la narración, al poner tanta atención en sólo uno de estos niveles descuidan o ponen muy poca atención en los otros; es por eso que se ha optado por unir las teorías de diversos autores como Roland Barthes, para el nivel funcional, V.A.J. Greimas para el de las acciones y Tzvetan Todorov para el de la narración, así como Roman Gubern para la parte icónica.

La teoría del Análisis Estructural del Relato de Barthes será útil para el análisis de las funciones, porque este autor hace una descripción y clasificación lo suficientemente profunda y bastante general como para caracterizar cualquier tipo de relato.

El Modelo Actancial de Greimas servirá para el estudio de los personajes y los actantes, ya que este modelo es el más completo y el que tiene mayores posibilidades de abarcar a todos los personajes que aparecen en un relato.

Por último, para analizar el nivel de la narración, se retomarán las Categorías del Relato Literario de Todorov, porque los otros dos autores no profundizan lo suficiente en el estudio del nivel de la narración, es decir de la forma en que finalmente el relato se comunica, y el autor ruso hace un adecuado estudio sobre este nivel del relato.

Para el análisis icónico de la historieta se recupera la teoría del Lenguaje de los Comics propuesta por Roman Gubern, una de las más completas acerca de este medio de expresión y su composición, tanto en el interior de la viñeta como del producto en general, además que este autor analiza con gran profundidad las características especiales y los recursos de los que se echa mano para la composición y estructuración de este genero.

Alcances:

La tesis La autopsia del "Hombre de Acero". Cómo se construyó la historia de "La Muerte de Superman" sólo presenta una propuesta de sistematización teórico metodológica para analizar al comic; para ello retoma los conceptos que cada autor brinda, sin cuestionar las teorías en sí mismas, si no tomándolas como punto de partida para construir un modelo aplicable a casos particulares de un medio de comunicación tan diverso como el comic.

Delimitación temporal:

Octubre de 1993.

En nuestro país esta serie salió a la venta en un solo número especial, del cual se publicaron dos ediciones, una a mediados y otra en octubre de 1993.

Delimitación espacial:

2ª edición del número especial "La Muerte de Superman" publicado por editorial Vid.

Delimitación teórica:

Análisis narrativo:

Para efectuar el análisis del plano narrativo de “La Muerte de Superman” se hará uso de las siguientes teorías:

a) Introducción al análisis del relato de Roland Barthes.

Esta teoría será útil para el análisis de las funciones, porque el autor hace una descripción lo suficientemente general y lo bastante profunda como para caracterizar cualquier tipo de relato.

b) Modelo actancial de Greimas.

Sus postulados servirán para el estudio de los personajes y actantes, ya que este modelo es el más completo y el que tiene mayores posibilidades de abarcar a todos los personajes que aparecen en el relato.

c) Categorías del relato literario de Tzvetan Todorov.

Se retomarán sus conceptos debido a que los otros autores no profundizan lo suficiente en el estudio del nivel de la narración y Todorov hace un adecuado estudio sobre esta parte del relato.

Análisis icónico:

Para el análisis del plano icónico de “La Muerte de Superman” se usará la siguiente teoría:

a) Teoría del Lenguaje de los comics de Roman Gubern.

Se usará porque es una de las más completas acerca de este medio de expresión y su composición, tanto en el interior de la viñeta como del producto en general, además que este autor analiza con gran profundidad las características especiales y los recursos de los que hace uso para la composición y estructuración de este género.

Delimitación técnica:

Se construirá un modelo de análisis utilizando los conceptos recuperados de cada autor.

El modelo se construirá porque mediante su aplicación se encontrará la forma en que se relacionan cada una de las partes que componen el comic “La Muerte de Superman”, tanto en el plano icónico como el narrativo.

Delimitación metodológica:

Se organizarán los conceptos y postulados de cada autor de modo que cada uno complemente los del otro para formar un solo marco teórico que englobe todos los aspectos del comic en general y de “La Muerte de Superman” en particular.

Extracción de los principales conceptos de cada autor:

Se enlistarán y ordenarán los principales conceptos y definiciones proporcionados por cada uno de los autores, para después establecer las relaciones que los unen.

Construcción del modelo teórico:

Se construirá un modelo de análisis utilizando los conceptos recuperados de cada autor.

Se determinarán y ordenarán las relaciones que unen los conceptos recuperados de cada teoría para que, al plasmarlos de manera gráfica, se obtenga el modelo de análisis para aplicarse en los comics en general y en “La Muerte de Superman”, en particular.

Aplicación del modelo teórico:

Se analizará cada uno de los componentes tanto gráficos como narrativos de “La Muerte de Superman” para determinar cómo encajan en el modelo teórico.

Problema:

¿Cuáles son los elementos teórico-metodológicos para realizar el análisis estructural del comic, para aplicarse al caso particular de “La Muerte de Superman”, según las teorías de “El Lenguaje de los Comics”, de Roman Gubern; “Introducción al Análisis de los Relatos”, de Roland Barthes; “Análisis Actancial del Relato”, de V.A.J. Greimas, y “Categorías del Relato Literario”, de Tzvetan Todorov?

Problema:

¿Cuáles son los elementos teórico-metodológicos para realizar el análisis estructural del comic, para aplicarse al caso particular de “La Muerte de Superman”, según las teorías de “El Lenguaje de los Comics”, de Roman Gubern; “Introducción al Análisis de los Relatos”, de Roland Barthes; “Análisis Actancial del Relato”, de V.A.J. Greimas, y “Categorías del Relato Literario”, de Tzvetan Todorov?

Introducción

“No es oro todo lo que reluce,
Ni todos los que vagan están perdidos...”

J.R.R. Tolkien

El Señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo.

De verdad hubo momentos en los que creí que nunca llegaría a escribir estas líneas, pero dicen que la Fe mueve montañas, aunque en este caso debo agradecer a la Fe de mis padres y de mi asesora y, de paso, a mi personal necesidad de terminar una tesis pese a las complicaciones de una huelga, de un trabajo más absorbente de lo que hubiera deseado y de un proyecto que se salió de rumbo muchas veces y en más de una ocasión pisó “territorios desconocidos”.

Aunque suene contradictorio, esta introducción pone punto final a un esfuerzo de siete años, que bien pudieron ser seis meses, de no ser por el trastorno “obsesivo compulsivo con ciertas dosis de histeria” que convirtió un proyecto en apariencia sencillo en algo completamente inesperado por todos los que de alguna forma se vieron involucrados con él.

La idea básica era hacer un análisis de la forma en que DC Comics construyó la historieta “La Muerte de Superman” y obtener una especie de “radiografía” de este comic, con el fin de descubrir si en verdad la historia fue tan buena como para llamar la atención del mundo entero, tal como sucedió a finales de 1992, cuando dicha editorial publicó la serie especial “Doomsday”, en la que se narra la muerte de Superman.

La historia original se publicó en ocho números de las cuatro historietas que en Estados Unidos narran la historia de este superhéroe, y en nuestro país

Editorial Vid compiló estos ocho ejemplares en un solo número especial, del cual se publicaron dos ediciones, una a mediados y otra en octubre de 1993.

En lo personal, no pude pasar por alto el hito que marcó “La Muerte de Superman” en la historia del comic, el revuelo que causó esta edición fue motivo de notas informativas en algunos periódicos e, incluso, de la aparición de esquelas ofreciendo un “sentido pésame” a Lois Lane por el fallecimiento del héroe.

Durante casi toda mi vida, Superman ha sido mi superhéroe favorito y su muerte llamó mi atención a tal grado que después de muchos años de no hacerlo volví a comprar comics, lo cual, a su vez, me llevó a reiniciar una colección perdida hacía mucho tiempo.

Podría considerarse trillado el querer analizar una historia tan conocida como la de Superman bajo la visión estructuralista; sin embargo, aunque parezca sorprendente, en una revisión que se hizo de los trabajos de titulación profesional elaborados en las distintas escuelas y facultades de la UNAM se descubrió que hasta el momento no existe ninguna investigación referente a este superhéroe.

Además, por fortuna, finalmente el proyecto tomó un nuevo rumbo y se fue desarrollando de tal forma, que, en cierto punto, nos dimos cuenta de que la misma metodología que se había desarrollado para analizar este comic podría ser útil para estudiar otras historietas. De esta forma, el enfoque cambió de desarrollar un instrumento para analizar “La Muerte de Superman” a usar esta historieta como un primer ejemplo de aplicación de esta metodología, a la espera de que futuras investigaciones decidan volver a ponerlo a prueba.

Así, la tesis adoptó el complicado título de Propuesta de sistematización teórico-metodológica para el análisis estructural del comic “La Muerte de Superman”.

El objetivo académico de este trabajo es: Elaborar una propuesta de sistematización teórico-metodológica para el análisis estructural del comic “La Muerte de Superman”, aunque en lo personal prefiero considerar que el fin es aportar un grano de arena para dignificar y llamar la atención sobre un género muchas veces subestimado y estigmatizado como entretenimiento infantil o, cuando mucho, juvenil.

De igual modo, el problema formal a resolver es: ¿Cuáles son los elementos teórico-metodológicos para realizar el análisis estructural del comic “La Muerte de Superman”? Y la hipótesis que movió este trabajo es que los elementos para elaborar una propuesta de sistematización teórico-metodológica para el análisis estructural del comic “La Muerte de Superman” los proporcionarán las teorías de “El Lenguaje de los Comics”, de Roman Gubern; “Introducción al Análisis de los Relatos”, de Roland Barthes; “Análisis Actancial del Relato”, de V.A.J. Greimas, y “Categorías del Relato Literario”, de Tzvetan Todorov.

Como habrán notado, las cuatro teorías que se revisaron para el trabajo son de corte estructuralista, esto debido a que esta escuela se ha ocupado, hasta ahora, de demostrar que todo está formado por partes bien definidas (elementos), relacionadas entre sí por una serie de reglas de combinación; estas teorías se han aplicado tanto al análisis de las historias, sus personajes y sus contenidos como al análisis de los componentes de la imagen icónica; es por esto que la teoría estructuralista resulta fundamental para analizar una historieta como “La Muerte de Superman”.

Cada autor estructuralista ha hecho, en su momento, análisis de contenido de una u otra historia, pero siempre con un énfasis muy marcado en un solo aspecto de la misma, ya sea el nivel funcional, el nivel de las acciones o el de la narración; al poner tanta atención en sólo uno de estos niveles descuidan o ponen muy poca atención en los otros; es por esto que se ha optado por reunir las teorías de tres autores: Roland Barthes para el nivel funcional, V.A.J. Greimas para el nivel de las acciones y Tzvetan Todorov para el de la narración, con el fin de integrar el marco teórico de esta investigación, desarrollado en el capítulo uno.

La teoría del Análisis Estructural del Relato de Barthes será útil para el análisis de las funciones, porque este autor hace una descripción y clasificación lo suficientemente profunda y bastante general como para caracterizar cualquier tipo de relato.

El Modelo Actancial de Greimas servirá para el estudio de los personajes y los actantes, ya que este modelo es el más completo y el que tiene mayores posibilidades de abarcar a todos los personajes que aparecen en un relato.

Por último, para analizar el nivel de la narración, se retomarán las Categorías del Relato Literario de Todorov, porque los otros dos autores no profundizan lo suficiente en el estudio del nivel de la narración, es decir de la forma en que finalmente el relato se comunica, y el autor ruso hace un adecuado estudio sobre este nivel del relato.

Para el análisis icónico de la historieta se recupera la teoría del Lenguaje de los Comics propuesta por Roman Gubern, una de las más completas acerca de este medio de expresión y su composición, tanto en el interior de la viñeta como del producto en general, además que este autor analiza con gran profundidad las

características especiales y los recursos de los que se echa mano para la composición y estructuración de este género.

En una primera parte, el segundo capítulo aborda en forma breve la historia del cómic, que comenzó aquel lejano 2 de agosto de 1895 cuando el dibujante Richard Fenton Outcalt publicó en el suplemento dominical a color del diario “New York World” la primera aventura de “Yellow Kid” (El Niño Amarillo), considerada por Roman Gubern como la primera historietita.

La crónica se mueve a través de los años para recordarnos algunos de los momentos trascendentales en la historia del cómic, tales como la publicación de historietas como “Tarzán” y “Flash Gordon” en las páginas de diversos diarios, así como el surgimiento del “comic book”, formato editorial que dio nacimiento a una nueva generación de historias y de personajes.

El “comic book”, según se describe en este capítulo, fue la plataforma de lanzamiento para Superman, en el primer número de “Action Comics” publicado en 1938, el cual inició el género superhéroe, al que rápidamente se integraron Batman, “Captain Marvel”, Capitán América y la Mujer Maravilla, entre otros.

Esta breve crónica termina en 1970 junto con el final de la “Era de Plata” de los cómics, en la cual surgieron historietas como “Justice League América” (Liga de la Justicia de América) y personajes como el Hombre Araña, los Cuatro Fantásticos y Hulk, entre otros.

En su segunda parte, este capítulo narra la historia de Superman desde su creación por el escritor Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster, hasta el momento de su muerte y un poco más, como el día de su boda con Lois Lane y el fallido

intento por modificar a un personaje clásico, que terminó por volver a sus orígenes.

El tercer capítulo de esta investigación describe la forma en que se creó el instrumento de investigación que se utilizó para analizar “La Muerte de Superman”: de las teorías elaboradas por los autores ya mencionados se extrajeron y definieron los principales conceptos y enseguida se ofrece una explicación acerca de la forma en que estos conceptos y teorías se relacionan entre sí.

Al representar estas reglas de relación de manera gráfica fue posible elaborar un modelo físico cuyos diferentes términos forman, en sí mismos, categorías de análisis de las diferentes partes que componen un comic tanto a nivel gráfico como a nivel narrativo; es decir, una radiografía de la historieta a estudiar, en este caso, “La Muerte de Superman”.

El análisis en sí se aplica hasta el capítulo cuatro, en el cual se presentan los ocho modelos resultantes de aplicar el modelo principal a cada uno de los comics que integran “La Muerte de Superman” y de formar uno general con estos siete, aunque finalmente sólo se ofrece al lector un ejemplo de cómo se realizó el estudio completo, al presentar el análisis del capítulo siete de la serie “La Muerte de Superman”.

Con este fin, primero se integraron copias de cada página de esta historieta y enseguida se presenta el análisis gráfico para el cual, cómo ya se explicó, se utilizó la teoría del “Lenguaje de los Comics” de Roman Gubern. A continuación se presenta el análisis literario, el cual está dividido en tres secciones: el análisis funcional, el análisis actancial y el análisis del relato.

El análisis funcional se realiza mediante los conceptos de la teoría del Análisis Estructural del Relato, de Roland Barthes; en tanto V.A.J. Greimas aporta su modelo actancial para la segunda parte de este análisis, y, finalmente, la teoría de las Categorías del Relato Literario de Tzvetan Todorov.

Para finalizar, las conclusiones ofrecen una lectura de los resultados cuantitativos, una interpretación de los cualitativos y, valga la redundancia, las conclusiones que se pueden deducir de estos números y categorías; por último, esta sección termina con una serie de preguntas que se desprenden de esta investigación y que podrían ser tema de futuras tesis.

A partir de la aparición de “La Muerte de Superman” comenzó un boom del comic en México, fenómeno que se hace evidente al revisar y comparar la cantidad de títulos de historietas norteamericanas que se editan actualmente en nuestro país, respecto de las que se publicaban antes de la aparición de dicho comic.

Previo a la publicación de la citada historieta, en México sólo se editaban las series regulares de Superman, Batman y el Hombre Araña, sin embargo, luego del éxito de “La Muerte de Superman”, Editorial Vid, que trajo dicha historia a nuestro país, sacó al mercado los comics de Vampirella, Primmortals y Lost Universe, además de continuar con los números especiales de Superman y Batman, de este último destaca, en especial, “La Caída del Murciélago”.

A su vez, Marvel Comics, gran rival de DC, lanzó de forma directa en México los comics en español de X-Men, X-Men Adventures, y los Cuatro Fantásticos, además que varias editoriales mexicanas lanzaron sus propios títulos, la más prolífica de ellas Toukan con I. Doll y B.U.G.S., además de Edito Poster con Tetsu-ko, historietas que tuvieron una vida hasta cierto punto prolongada.

Desde entonces la cantidad de títulos de comics estadounidenses y mexicanos en el mercado nacional se ha mantenido, aunque no sin altibajos, luego que algunos desaparecieron, aunque otros tomaron de inmediato su lugar en los puestos de periódicos.

Cualquiera de estos títulos serviría para comprobar o rechazar la validez de la metodología propuesta en esta tesis para el análisis estructural del comic, la cual se desarrolla a continuación.

Capítulo I

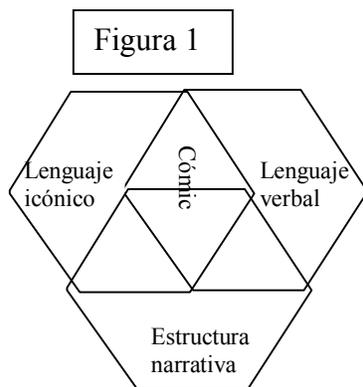
Marco teórico

1.1. EL LENGUAJE DE LOS COMICS¹

En este capítulo se presenta un breve resumen del análisis que hace Roman Gubern sobre el lenguaje de los comics; en su ensayo, el autor propone una serie de puntos sobre la forma en que se construyen los comics en su parte gráfica y describe el lenguaje creado por los dibujantes y escritores de historietas para exponer sus relatos.

Entre las propuestas del autor se encuentra una definición de cómic de la que se hará uso durante el presente análisis, también estudia las diversas formas en que se realiza el montaje en los comics y la definición y los diferentes componentes de una viñeta. Estos mismos puntos se utilizarán posteriormente para analizar el comic "La muerte de Superman".

1.1.1. Introducción al lenguaje de los comics



explica en la Figura 1.

Los comics pertenecen a la familia de los medios expresivos formados de la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal y nacieron el día en que a las *secuencias figurativas* de las aucas y aleluyas² se integró de modo orgánico el texto, que antes aparecía a modo de subtítulos; relación que se

Un cómic se puede definir como una "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética"³; las partes que integran esta definición son:

¹ Se presenta resumen de: GUBERN, Roman. El Lenguaje de los Comics. España, Ediciones Península, 1979.

² "Las aucas eran dibujos de origen pagano que tenían al pie de la imagen una frase mientras que las aleluyas eran estampitas religiosas con la palabra "aleluya", más tarde se llamó de esta manera a una serie de viñetas con una frase corta en su pie". www.uclm.es/profesorado/ricardo/COMIC2.html#Historia

a) La *estructura narrativa* presupone necesariamente una secuencia o *discurso sintagmático*; pero no toda secuencia es por necesidad *narrativa*, pues también hay secuencias *descriptivas* o de análisis espacial.

b) Una estructura narrativa puede formarse mediante una concatenación de palabras, de gestos o imágenes, entre otros; en los comics los elementos o células que componen esta estructura narrativa son pictogramas.

c) De existir escritura fonética es necesario que ésta se integre al pictograma y que no esté sólo yuxtapuesta, es decir, a manera de subtítulo.

En una explicación más detallada, Gubern expone que un pictograma es la forma más primitiva de escritura, y se define como un "conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se desean designar"⁴, tales como los jeroglíficos prehispánicos o los ideogramas chinos.

A su vez, un signo icónico es "cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado"⁵.

Al igual que los signos lingüísticos se componen de fonemas, los signos icónicos están compuestos por *iconemas*, a los cuales se puede definir como "mínimo rasgo gráfico, el cual carece de significado por si mismo"⁶, por ejemplo un óvalo, que puede ser una "cara", una línea curva que integrada al óvalo adquiere el significado de "boca" o "ceja", un punto que puede tomar el significado de "ojo" u "ombligo".

Sin embargo, el iconema tiene una matización diferencial que no es posible establecer en el material acústico del fonema, un iconema se compone de dos

³ GUBERN, Roman. El Lenguaje de los Comics, pag 107.

⁴ Ibid pag 108.

⁵ Ibidem.

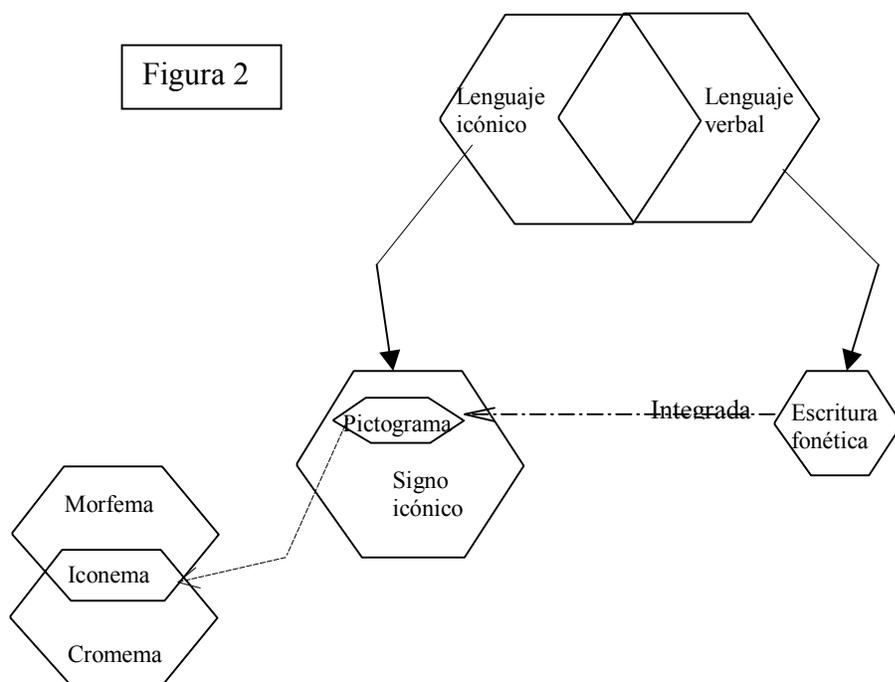
⁶ Ibidem

elementos inseparables: el *morfema*, es decir, la forma en que se dibuje el iconema, y el *cromema*, el color que se le ponga.

En cuanto al lenguaje icónico, es necesario señalar el hecho de que las imágenes no se conjugan, es decir, así como el arte de la novela representa el pasado, las artes icónicas representan siempre el presente, el cual se contempla siempre que se observa una imagen.

El único tiempo verbal que conoce el lenguaje icónico es el presente de indicativo, incluso las convenciones del *flash back*⁷ y el *flash forward*⁸, de los cuales se hablará más tarde, desde el momento en que comienza su relato, se convierten en presente.

Sobre la escritura fonética de los cómics, el autor señala que constituye su componente literario, pero no es necesario que sea un discurso lingüísticamente organizado, como lo prueban las onomatopeyas y sonidos inarticulados que en ellos se incluyen, es más, ninguno de estos es imprescindible; conceptos que se relacionan según lo ilustra la Figura 2.

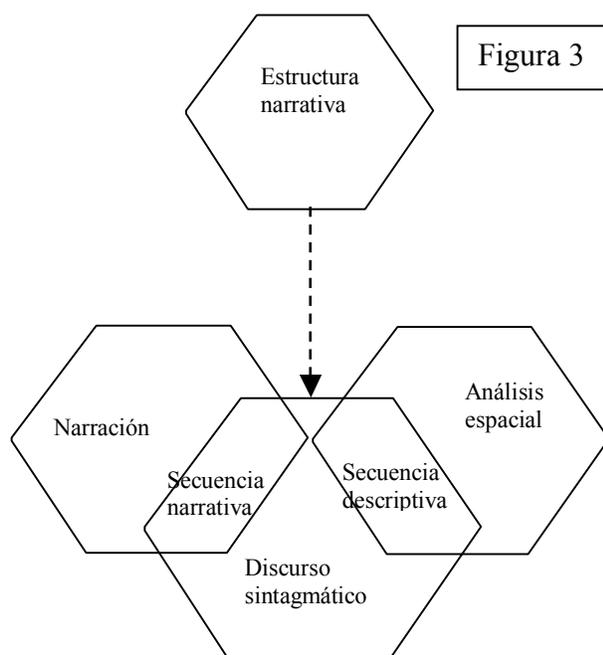


⁷ Remembranza del pasado.

⁸ Anticipación del futuro.

El tercer concepto que forma al cómic, según Gubern, es la estructura narrativa y para que algo así exista es necesario un *discurso sintagmático*, concepto que designa un grupo de elementos dotados de cierto significado y acomodados de tal forma que al leerlos en conjunto cobran un sentido más amplio, tal como las palabras en un enunciado. En el caso de los cómics estos *discursos* están formados por los antecitados pictogramas o viñetas.

Cuando el discurso sintagmático, en el caso del comic, refiere acontecimientos o acciones se forma una *secuencia narrativa*, sin embargo, no toda secuencia es narrativa, ya que cuando se unen el análisis espacial y el discurso sintagmático resultan las *secuencias descriptivas* –cuya función es explicar al lector cómo está formado un espacio físico-. Esta parte de la teoría de Gubern se puede representar mediante el modelo que ilustra la Figura 3.



Para realizar un análisis lingüístico del cómic, se le puede dividir en cierto número de unidades dotadas de significado:

1) Macrounidades significativas: Hacen referencia a la totalidad del objeto estético y tienen por lo tanto un carácter sintético, en resumen, es la estructura de publicación adoptada, las más comunes son la página de comics, media página, tira diaria y el “cómic book” (Figura 4).

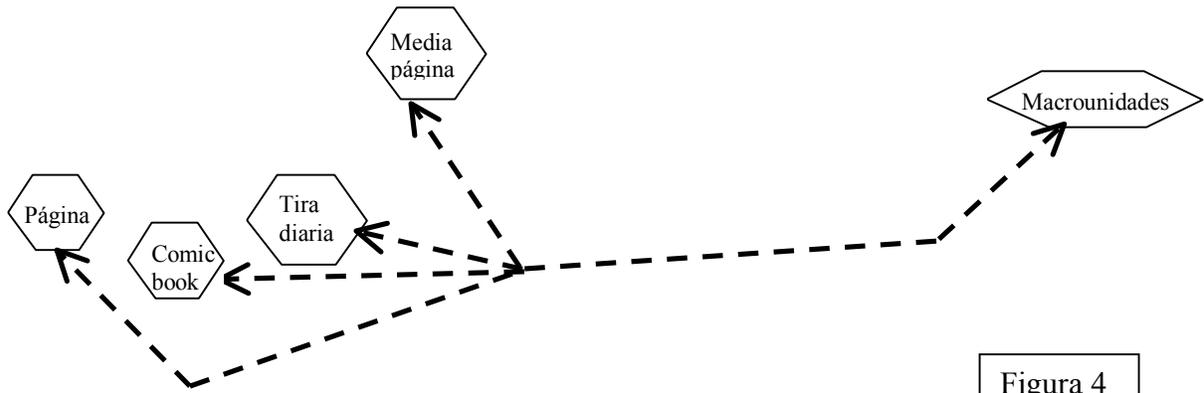


Figura 4

2) Unidades significativas: Son, en concreto, las viñetas o pictogramas.

3) Microunidades significativas: Son todos los elementos que se integran en la viñeta, por ejemplo: el encuadre, las adjetivaciones y las convenciones específicas de los comics entre otras de las que se hablará más adelante.

La relación entre estos tres conceptos se explica en la Figura 5.

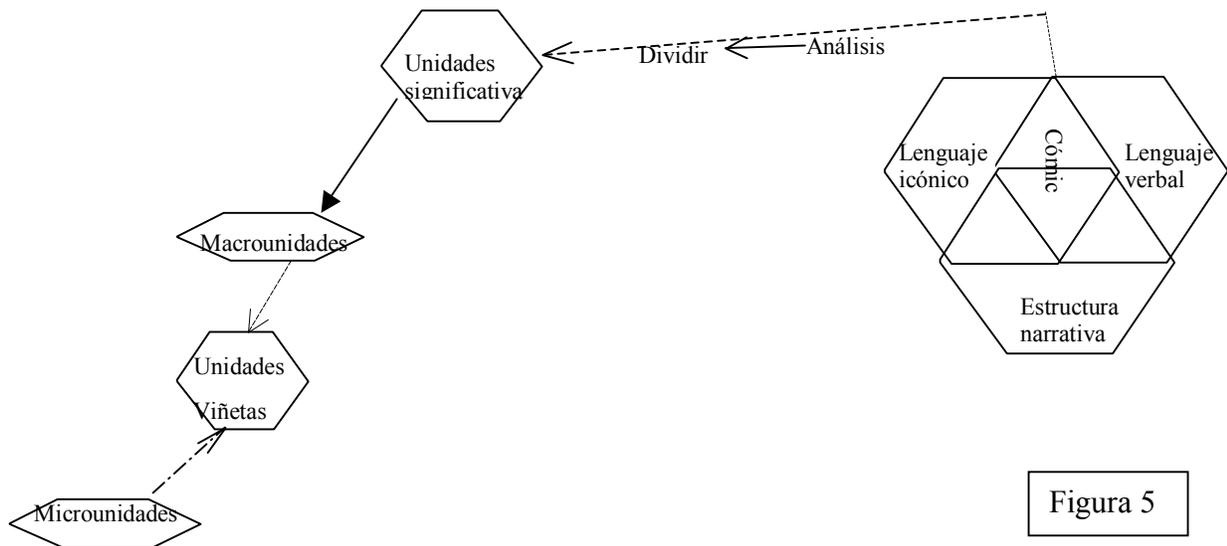
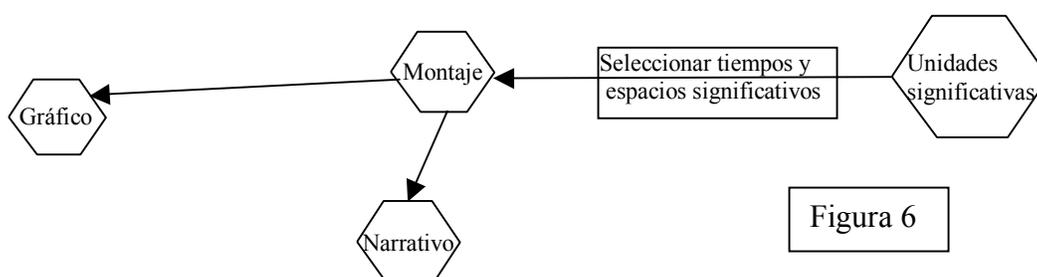


Figura 5

De la relación de unas unidades significativas con otras nace el montaje, que se basa en la selección de los espacios y los tiempos más significativos del relato en cuestión, y con él se crea el discurso sintagmático del cómic.

El montaje también se divide en cierto número de partes llamadas "*unidades de montaje*", las cuales, dependiendo de la vertiente del análisis, pueden ser gráficas (como la página de cómic) o narrativas (la secuencia narrativa); tal como se ilustra en la Figura 6.



Para esta investigación se seguirá un criterio narrativo, en cuyo caso la unidad de montaje será la escena, las cuales se unen mediante *raccords*⁹, los cuales se estudiarán junto con las estructuras espaciales, temporales y psicológicas de montaje.

1.1.2. Viñetas y microunidades significativas

La viñeta es el pictograma utilizado especialmente en el lenguaje de los cómics y puede definirse como: "representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, las cuales constituyen la unidad de montaje del cómic"¹⁰.

Pictográficamente, la viñeta representa un espacio y un tiempo o, de manera más precisa, es un espacio que adquiere dimensión de temporalidad, pues la viñeta está compuesta por signos estáticos que, a pesar de su inmovilidad,

⁹ Enlace, unión.

¹⁰ GUBERN, Roman. Op Cit, pag. 115

pueden asumir características de temporalidad gracias a las convenciones de su lectura.

Debido a esto, se puede decir que una viñeta es un caso de tiempo espacializado o de espacio temporalizado. Es por eso que el espacio y el tiempo representados son factores condicionantes del formato de la viñeta. La elección de estos espacios y/o tiempos significativos se basan en un lenguaje aún más elíptico que el empleado en el cine.

Una elipsis es "una omisión en el habla de un elemento que existe en el pensamiento lógico// Figura retórica que consiste en omitir en la oración una o más palabras cuyo sentido puede sobreentenderse"¹¹.

La articulación de viñetas permite la supresión de redundancias y tiempos muertos a la vez que posibilita al lector la restitución de la continuidad narrativa.

La coexistencia en el interior de la viñeta de signos icónicos y literarios plantea dos importantes problemas semiológicos:

1) El primero que se deriva de lo concreto que resulta el lenguaje icónico, en el cual los datos gestuales, fisionómicos, vestimentarios, ambientales, y el resto de los datos visuales vienen impuestos al lector en forma acabada; en contraste con la relativa indiferencia expresiva de los diálogos (aún más personalizados que los que se presentan en las novelas).

Los niveles de participación creadora del lector en la interpretación de los signos icónicos y de los textos es muy distinta, con un mayor coeficiente de intervención personal subjetiva en el segundo caso, pues al traducir la escritura al lenguaje fonético se añaden los matices tanto de pronunciación como psicológicos, ausentes en el texto escrito.

¹¹ Ibid pag 117.

En relación con unos márgenes razonables de estilización, con el aprendizaje adecuado del código de lectura de los cómics y con el nivel cultural medio de una sociedad industrial avanzada, los signos icónicos son de universal comprensión.

La prueba de esto es que la fotografía o dibujo de una persona o de un objeto suelen ser más elocuentes que su descripción verbal; por el contrario, un pensamiento reflexivo o un sentimiento pueden ser mejor precisados y matizados por el lenguaje verbal.

2) La contradicción lingüística entre la temporalidad del diálogo y la congelada instantaneidad de la expresión icónica, es el segundo problema que plantea la integración de ambos códigos.

Esta contradicción obliga al dibujante a elegir en cada representación el momento gestual más significativo de sus personajes; pero, aún así, a veces resulta imposible evitar, en muchos casos, una "asincronía" entre la gestualidad estática y la expresión del discurso verbal de un personaje o incluso entre varios personajes.

Por ejemplo: hay dos personajes (A y B), el gesto del personaje A corresponde al inicio de su propia acción o diálogo y el gesto de B corresponde al final de la acción o diálogo que le corresponde; en este caso, la gestualidad de B (respuesta) puede resultar aberrante si es leída como contemporánea de la acción o diálogo de A.

En el ejemplo que aquí se reproduce, Vampirella le dice al senador Adam van Helsing "¿No es mejor eso, a pasar la noche con esos papeles polvosos?" y el gesto de ella corresponde al inicio de su propia acción; él por su parte le



responde "He sido un tonto ¿verdad?, lo que pasa es que me parece que mientras más duro trabaje ¡más pronto terminará esto!" aunque podemos suponer que antes escuchó el comentario de Vampirella con atención, sin embargo, su expresión y el gesto de su mano corresponde al final de su propio diálogo; mientras la respuesta de su acompañante: "en eso tienes razón" es asincrónica respecto de su gesto; aunque la ubicación del globo de respuesta indica que es la última parte del diálogo.

Este tipo de asincronías no perturban al lector, salvo que su aberración sea excesiva, esto gracias al aprendizaje del código de lectura acorde con la tradición occidental según la cual la izquierda espacial significa antes, así como la derecha espacial significa después. Sin embargo, este problema no se presenta únicamente en los casos en que existe diálogo.

Todo esto lleva al concepto de "línea de indicatividad", la cual se puede definir como "la línea ideal que ordena el trayecto de lectura, según el principio de la prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior"¹².

Este concepto rige tanto la lectura en el interior de la viñeta, como la de la secuencia de unidades significativas que componen el cómic, cuyo significado es el de una traducción de espacio a tiempo, según se ilustra en la figura 7.

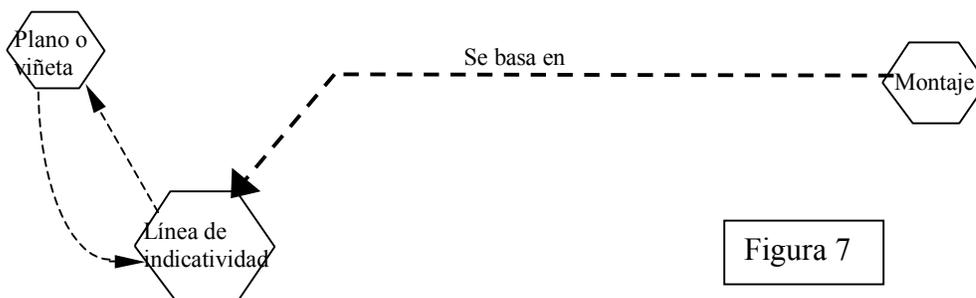
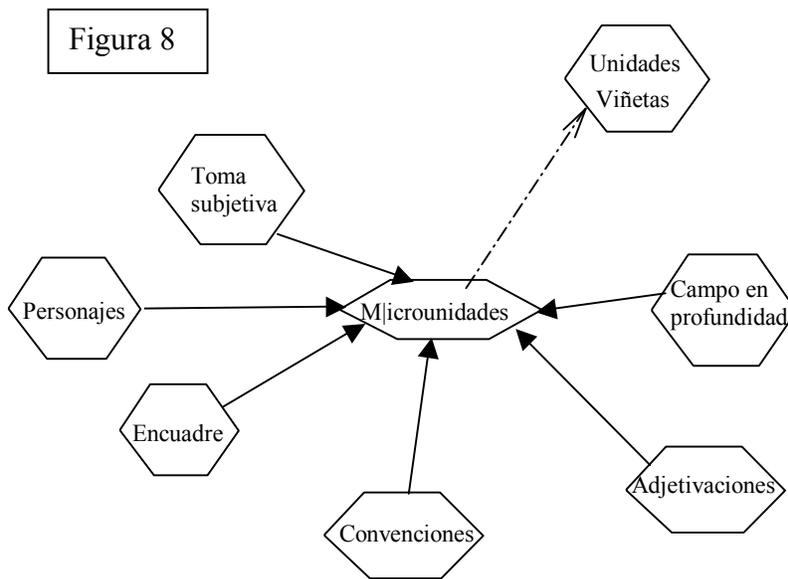


Figura 7

¹² Ibid pag. 123.

1.1.2.1. Microunidades significativas

Cómo se definió con anterioridad, las microunidades significativas son todos los elementos que se integran y que dan forma a la viñeta, divididos en cinco categorías básicas -el encuadre, las adjetivaciones, las convenciones específicas de los comics, el campo en profundidad, los personajes- y un caso especial –la toma subjetiva- (Figura 8).

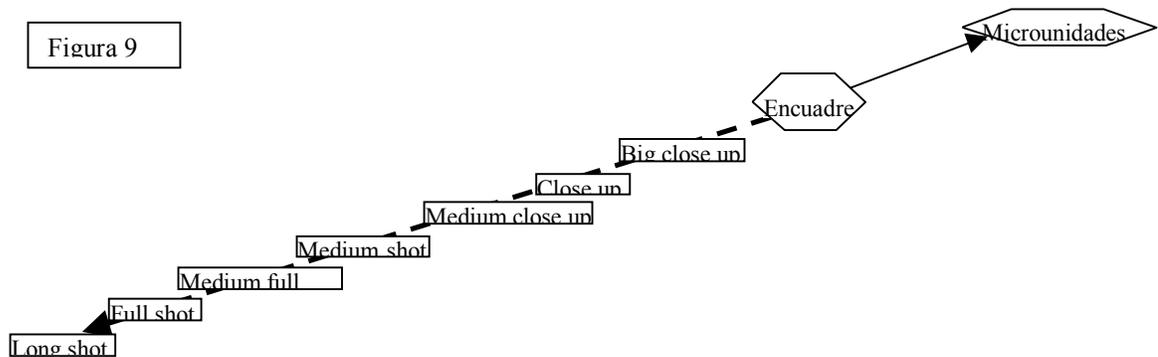


Lo primero que define a una viñeta es el encuadre, el cual es la "delimitación bidimensional de un espacio"¹³, esta delimitación se refiere a dos espacios distintos: la superficie del papel sobre el que se dibuja o imprime la viñeta y al

espacio representado por el dibujante. Obviamente son dos espacios distintos pero inseparables, porque la representación del segundo, el espacio ideal, no puede existir sin el soporte del primero, el espacio real.

¹³ Ibid pag. 125.

Los dibujantes han importado del cine una nomenclatura técnica para distinguir los distintos tipos de encuadre, la cual toma al cuerpo humano como referencia empírica (Figura 9):



1.- Big close up: Toma de una sola parte del cuerpo o de la cara o sólo de la cabeza.



2.- Close up: Toma de la parte superior de los hombros hasta la cabeza.



3.- Medium close up: Toma desde el pecho hasta la cabeza.



4.- Medium shot: Toma desde la cintura hasta la cabeza.



5.- Medium full shot o american shot: Toma desde las rodillas hasta la cabeza.



6.- Full shot: Toma de cuerpo completo.



7.- Long shot: Toma panorámica.



La elección de un encuadre en especial se determina en relación con la acción del sujeto, la importancia dramática de la acción y su relación con el entorno, así como otras consideraciones psicológicas y estéticas.

Tanto en los comics como en el cine existe otro tipo de espacio: el campo en profundidad o longitudinal, que en el cine permite distribuir, durante el rodaje, las figuras y los objetos a diferentes distancias de la cámara para obtener una composición en profundidad, pero al momento de proyectar la película queda reducido a espacio virtual. En relación con este espacio virtual están todos los problemas técnicos de las perspectivas lineal y aérea.

En relación con este espacio virtual están todos los problemas técnicos de las perspectivas lineal y aérea; estos son idénticos a los que ya se han estudiado en las técnicas del dibujo y la pintura, con trazos gruesos en los primeros planos y degradados en los fondos, aunque Gubern decidió no estudiarlos a profundidad debido a que, en general, los comics no se han especializado en este recurso.

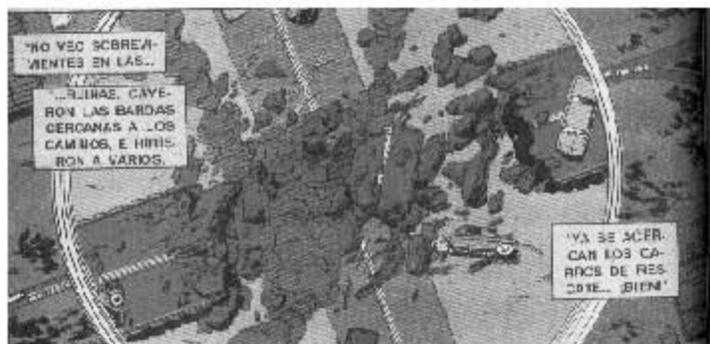
Con todo esto puede comprobarse que la elección del formato y dimensiones de la viñeta no debería ser arbitraria ni indiferente, aunque no sería fácil establecer reglas rígidas y de validez universal.

La línea que acostumbra delimitar la viñeta carece de toda relevancia lingüística y sólo ofrece interés algún uso peculiar de ella, precisamente por lo inhabitual; los dibujantes de comics siempre han reconocido el carácter altamente convencional y prescindible de esta línea, ya sea eliminándola o haciendo que personajes, objetos y globos quiebren la frontera por ella establecida, incluso la han convertido en parte de la acción.

Las exigencias que plantea seguir la *línea de indicatividad* pueden hacer que la composición interna de la viñeta sea demasiado simple o demasiado compleja. Los elementos que integran esta composición son los **personajes** y los **decorados**, aunque también puede albergar otra viñeta en su interior.

Un sistema de composición que es más o menos común es el "encuadre subjetivo", en el cual el dibujante reproduce el punto de vista de un personaje, por lo general desde una posición espacial insólita.

En este ejemplo, Superman vuela a gran altura sobre el suelo, y para revisar la situación en tierra hace uso de su visión telescópica, el punto de vista del "Hombre de Acero" se nos da a conocer con una viñeta que hace uso del encuadre subjetivo; esta composición también representa un ejemplo de una viñeta dentro de otra, pues el punto de vista de Superman se introduce dentro del cuadro que representa la realidad objetiva.



Este recurso no es una adjetivación angular, sino una figura retórica, con ella, el dibujante trata de introducir al lector en la subjetividad de los personajes que viven un relato. En lo estético resulta interesante, pero en el plano de la comunicación no es muy efectivo pues no se pueden asumir las vivencias de un personaje sólo con ocupar su punto de vista óptico.

El material plástico que se organiza dentro del encuadre puede ser adjetivado mediante ciertos recursos provenientes del cine, con estos medios se recurre a efectos expresionistas que enfatizan el clima dramático o que distorsionan la composición.

Otro recurso es la *angulación*, que es la relación entre la cámara y su incidencia angular en el eje objetivo sobre los personajes, con lo cual se puede obtener un ángulo *picado* (toma de arriba hacia abajo) o *contrapicado* (toma desde abajo hacia arriba).



Picada



Contrapicada

En los comics de estilo realista también se usa como adjetivación la iluminación de la escena (Figura 10), que consiste en sombras pronunciadas, claroscuros y contraluces, entre otros, pero mientras los efectos de iluminación dramática usados en el cine se obtienen con instrumentos eléctricos y ópticos, los dibujantes de comics reproducen los mismos efectos con procedimientos gráficos simples, y tales efectos empezaron a usarse en los comics hasta que fueron difundidos por el cine.

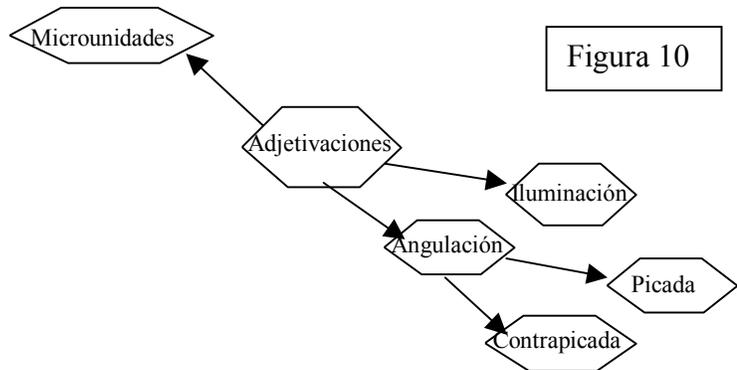


Figura 10

El vestuario de los personajes puede concebirse como una prolongación del decorado, la cual se funde en forma orgánica con el conjunto estético y puede usarse como elemento definidor de la tipología de los personajes.

Los personajes de los comics, en especial de los humorísticos, si se consideran en su cualidad semiológica de mensaje, son personajes elípticos, pues el sistema significativo que los representa parte de una simplificación y reducción de la realidad humana, de la cual omite muchos rasgos.

Cualquier reflexión sobre los personajes fijos que aparecen en los comics debe comenzar por constatar la estabilidad de su representación, basada en la permanencia de ciertos signos esenciales, que les individualizan fuertemente y les hacen fácilmente reconocibles al lector, en cambio sus rasgos secundarios, tales como el traje, pueden variar mucho.

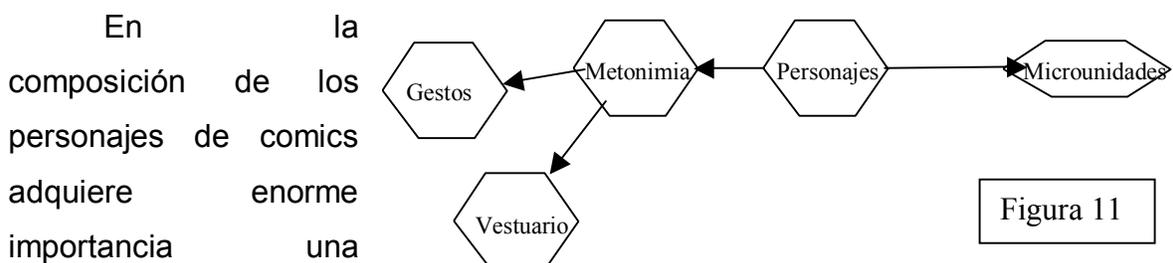
Hay que recordar que los personajes de los comics, a diferencia de las estrellas de cine (mitos complementarios de la cultura de masas), no envejecen físicamente y son "biológicamente imperecederos".

El gestuario constituye el modo primordial de expresión de los personajes de comics, junto con los diálogos, por ello admite una vasta y fluida gama de variantes significativas.

Claude Bremond parte de la distinción que hace Roland Barthes entre indicios y funciones, para decir que en un código gestual dado existen gestos y actitudes totalmente funcionales y que son efectuados de modo idéntico por todos los personajes en la situación correspondiente. Otros conjuntos de gestos y mímica, en cambio, son del todo indiciales y caracterizan a un tipo de personaje en especial, sin importar su participación en la historia, en general estos últimos no toman parte en la acción y prácticamente son parte del decorado.

También deberán incluirse las expresiones, actitudes y gestos que indican una disposición caracterológica permanente (rostro patibulario e ingenuidad, entre otros) y, muchas veces, gestos, actitudes y mímica desempeñarán a la vez un papel *funciona*" en la historia e *indicia*" para los personajes.

Los rasgos comunes del código de gestos de los comics admiten múltiples montajes en el óvalo facial mediante los cuales se obtienen expresiones de diferentes significados psicológicos; sin embargo, hay signos cargados con mayor significado que otros y que incluso son capaces de contrarrestar a los de significado opuesto.



aplicación particular de la metonimia -figura retórica en la que se dice una cosa por otra- concretamente la que expresa lo moral por lo físico, con esto los valores éticos encuentran una eficaz traducción en los signos estéticos (Figura 11).

1.1.2.2. Convenciones específicas del cómic

Hay tres signos convencionales que son de uso exclusivo de los comics: el "balloon" (globo), las onomatopeyas y los signos cinéticos.

El globo o "balloon", es una "convención específica de los comics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta y constituye un indicador visual del emisor fonético"¹⁴.

Al estudiar la morfología del globo, conviene distinguir netamente entre su silueta (o "continente") y los signos que alberga (o "contenido"). La silueta del globo puede revestir las formas más caprichosas, algunas de las cuales contribuyen a adjetivar su contenido.

El globo también consta de un signo, generalmente en forma de delta invertida, que indica el lugar de procedencia de los signos emitidos; este sistema señalizador es semiológicamente más importante que el propio globo, pues si el texto puede no estar aprisionado en un globo, como ocurre a menudo, es primordial en cambio identificar al emisor fonético.

La forma en que se dibujan o escriben las letras también puede adjetivar el diálogo, por ejemplo: las letras con trazo tembloroso para quien tiene frío o de trazo grueso para el hombre airado son, de algún modo, una traducción gráfica y de gran eficacia comunicativa de los matices fonéticos y psicológicos del mensaje.

Las letras y palabras escritas son signos dotados de valor gráfico (además de significativo) y el globo y su texto son de gran valor gráfico como elemento del pictograma que no se limita a lo ornamental, sino también al funcionalismo expresivo y no es, o no debería ser, una mera cuestión de estética, más bien

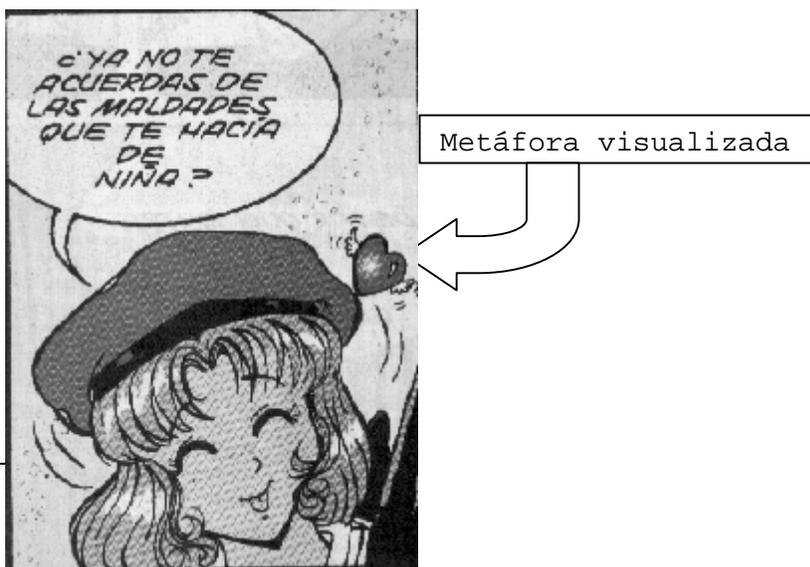
¹⁴ Ibid pag. 141

debería enfocarse como solución lingüística a los problemas planteados por la integración de signos icónicos y literarios.

Además de los diálogos, los globos incluyen también *sonidos inarticulados*, tales como un "aayyyy", para expresar dolor ante un golpe, o un "grrrrrr", para demostrar furia o enojo; cuya función se aproxima en ocasiones a la *onomatopeya* y para hacer una distinción entre ambos deberá determinarse la fuente del sonido, pues los *sonidos inarticulados* siempre son emitidos por la boca del personaje.

Sin embargo, el globo puede albergar también pensamientos, fantasías, recuerdos, sueños y una curiosa convención llamada *metáfora visualizada* y cuando la "materia psíquica" de estos procesos mentales se "materializa" icónicamente en el globo en forma de pictograma se le suele denominar *dream balloon* (globo de ensueño).

Las *metáforas visualizadas* pueden definirse como "convenciones específicas de los comics que expresan el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico"¹⁵ y deben considerarse como casos de metonimia expresados con signos icónicos, algunos de los cuales provienen, del lenguaje verbal, otros son signos procedentes del lenguaje escrito e incluso del lenguaje musical.



¹⁵ Ibid pag 148.

La naturaleza psíquica de estas representaciones suele estar reforzada por una elocuente señal figurativa que sustituye al rabo o delta del globo por una sucesión de nubecitas circulares, y no es extraño que los dream balloon vayan acompañados de sonidos inarticulados.

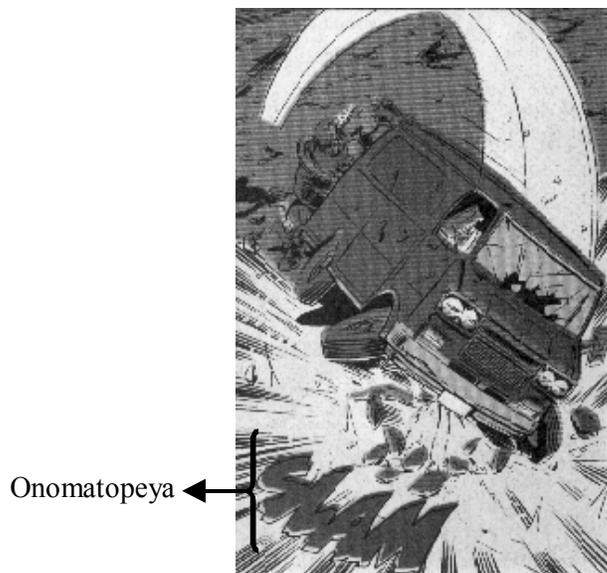
Las historietas emplean como significantes no sólo términos lingüísticos, sino también términos iconográficos que tienen un significado unívoco. Por otro lado, desde el momento en que están encerrados en el globo, los términos asumen significados que con frecuencia tienen validez únicamente en la esfera del código del cómic.

En este sentido, el globo no sólo es un elemento más de un código, sería, más bien, un elemento de metalenguaje o, mejor dicho, una especie de señal preeliminar que pone de referencia un determinado código para el descifrador de los signos que contiene.

Las *onomatopeyas*, por otro lado, son "fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal// representación, mediante la escritura fonética de ruidos o de sonidos emitidos por animales"¹⁶; esta representación tiene, también, un doble valor: fonético y gráfico.

¹⁶ Ibid pag. 151

Es importante hacer notar la gran riqueza del idioma inglés en sustantivos y verbos fonosimbólicos, tales como *bark* que es onomatopeya y a la vez sustantivo para el ladrido del perro; Gubern especula que quizá la expresividad acústica de tales términos haya causado la utilización de la onomatopeya en los comics y que de ahí se hayan exportado a otros países sin reparar en el exotismo o incorrección idiomática de ciertas combinaciones de letras y sonidos.

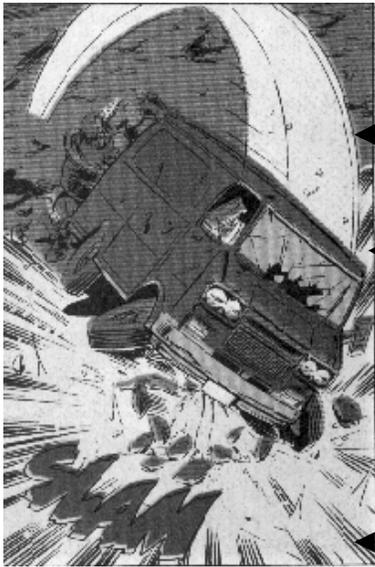


El gran valor plástico adquirido por la onomatopeyas condujo a su integración orgánica en la composición del pictograma liberadas del globo y, por lo tanto, imposibles de eliminar en los comics importados fuera de Estados Unidos, gracias a lo cual no sólo se importan las fórmulas del *american way of life*¹⁷, sino también sus sustantivos y verbos en la forma de onomatopeyas.

La última convención específica del lenguaje de los comics son las figuras cinéticas: "convención específica de los cómics que expresa la ilusión del movimiento a la trayectoria de los móviles"¹⁸, las cuales no son signos icónicos en sentido estricto, son iconemas, pues no poseen semejanza con la realidad.

¹⁷ Estilo de vida americano.

¹⁸ GUBERN, Roman. Op Cit, pag. 155.



Figuras cinéticas

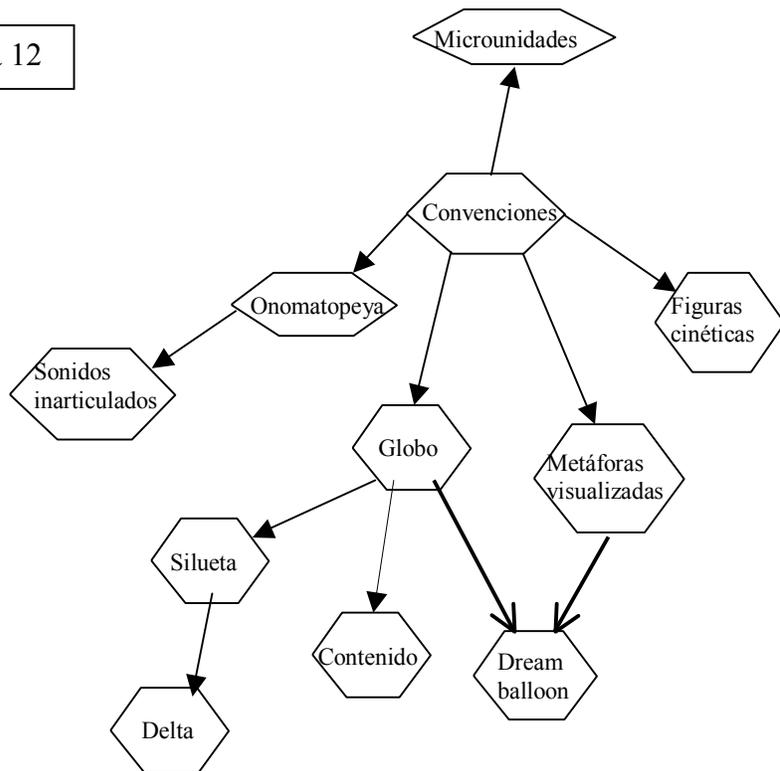
Estas *huellas de movimiento* deben considerarse como una metonimia que no procede del lenguaje verbal, sino de un proceso físico: el desplazamiento.

Estas figuras cinéticas nacieron como réplica expresiva a la

naturaleza estática de los signos icónicos que componen a los comics, obligados como están a representar una realidad casi siempre dinámica.

Todo estos conceptos se relacionan entre sí según lo muestra el modelo de la Figura 12.

Figura 12



1.1.3. El montaje y la operación de lectura

El autor considera que el montaje de los cómics puede estudiarse desde dos ángulos muy distintos: el gráfico y el narrativo.

Al estudiar el aspecto gráfico del montaje se analizan las modalidades de montaje de las unidades gráficas de los comics, es decir: montaje de páginas, montaje en el interior de las páginas, montaje de *daily strips*¹⁹, y de viñetas.

Para analizar el montaje de los comics es posible aplicar una parte considerable de las técnicas del montaje cinematográfico, de hecho, todas aquellas ajenas a la dinamicidad de los signos icónicos.

Las unidades narrativas dramáticas tanto del cine como de los comics son: la **secuencia**, definida por su unidad de acción dramática; la **escena**, definida por su unidad de tiempo y/o lugar y, por último, el **plano** o toma y la **viñeta** tienen cierta analogía funcional entre sí (Figura 13).

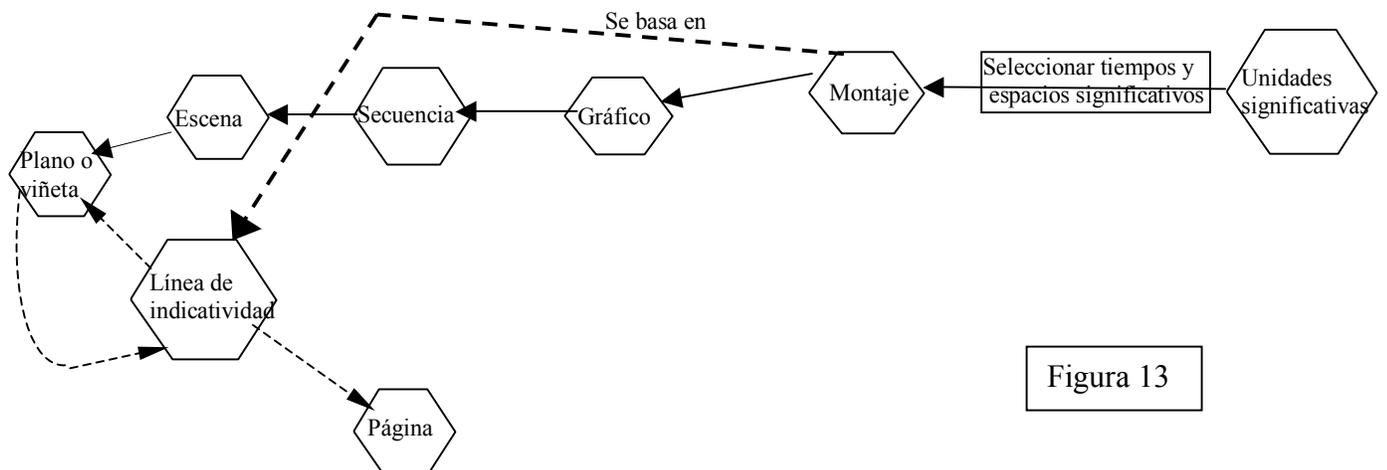


Figura 13

¹⁹ Tiras diarias.

También se puede seguir una vertiente narrativa, en la que Gubern distingue dos tipos de narración²⁰: la lineal, en la que una historia inicia y termina sin interrupciones, y la paralela, en la que dos

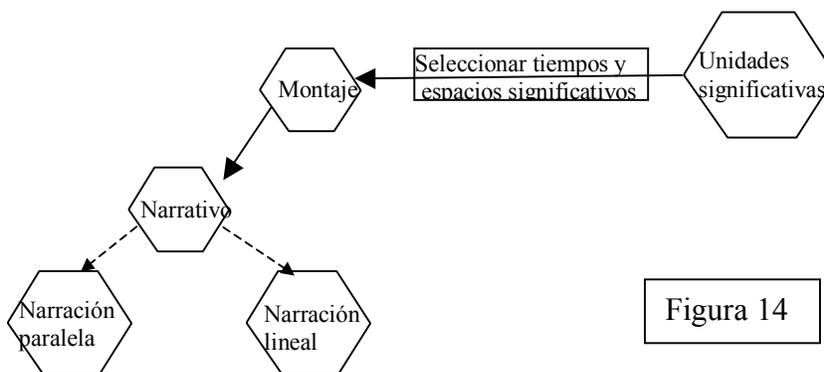


Figura 14

subtramas de la misma historia, que se supone ocurren al mismo tiempo, se interrumpen una a la otra hasta que se encuentran en algún punto de la narración (Figura 14).

1.1.3.1. Conexión entre viñetas consecutivas

Las conexiones entre viñetas pueden ser de dos tipos: lógicas o arbitrarias. La yuxtaposición lógica de las viñetas plantea algunas soluciones gráficas similares a lo que en cine se llama *raccord*, voz francesa que significa enlace o unión y que en el cine y en los comics se refiere a la continuidad correcta entre un plano y el que sigue.

²⁰ GUBERN, Roman. Op Cit, pag. 162.

En su teoría del Lenguaje de los Comics, Gubern describe tres tipos de montaje²¹: las *estructuras temporales y psicológicas* de montaje, las *estructuras lógicas* y las *estructuras espaciales* (Figura 15).

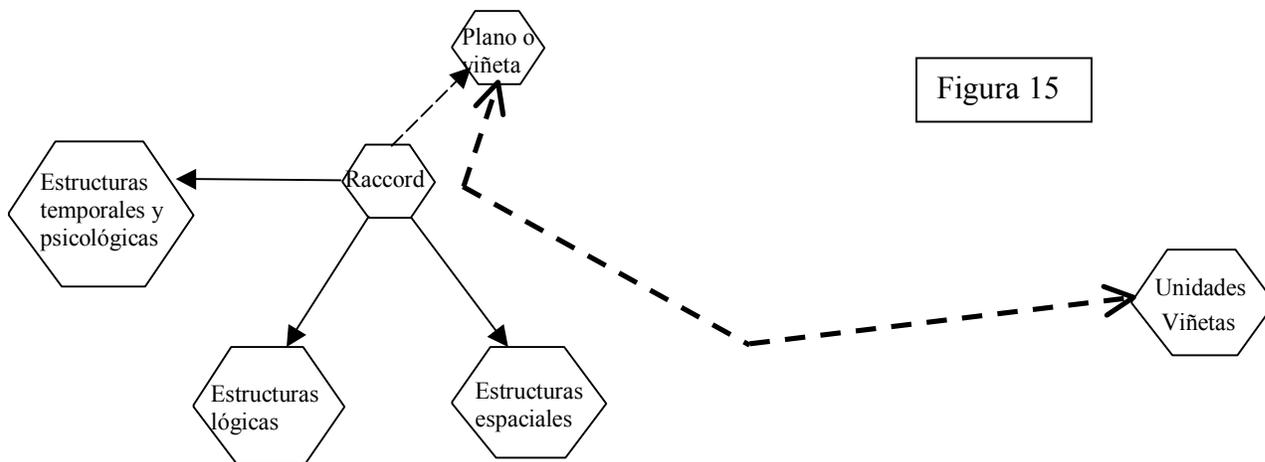


Figura 15

Algunas formas peculiares de enlace lógico entre viñetas son:

a) Espacios contiguos: "Estructura de montaje que crea la ilusión de continuidad espacio-temporal en la acción al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos"²².



b) Fundido o fusiones: Alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas consecutivas hasta llegar al desvanecimiento u ocultamiento de la imagen.

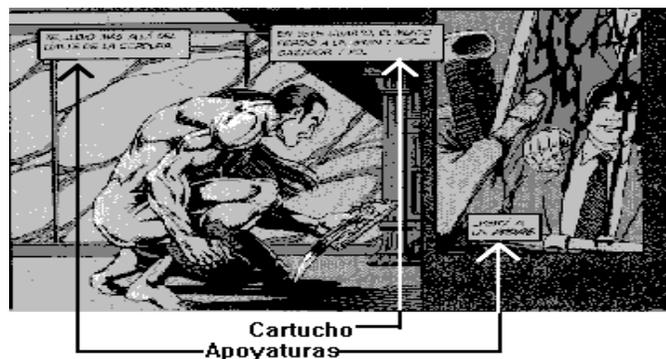
²¹ Ibid pp 163-179.

²² Ibid pag. 165.



c) Apoyatura: "Texto integrado en la viñeta que cumple la función de aclarar o explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir el comentario del narrador"²³.

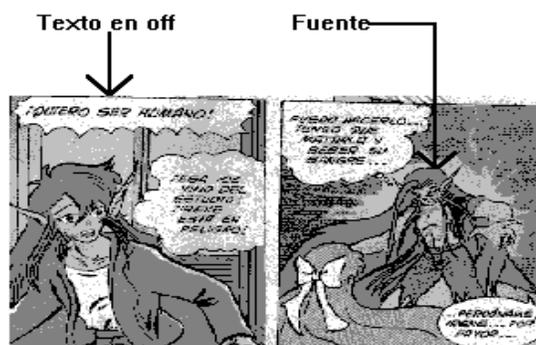
d) Cartucho: "Apoyatura ubicada entre dos viñetas"²⁴.



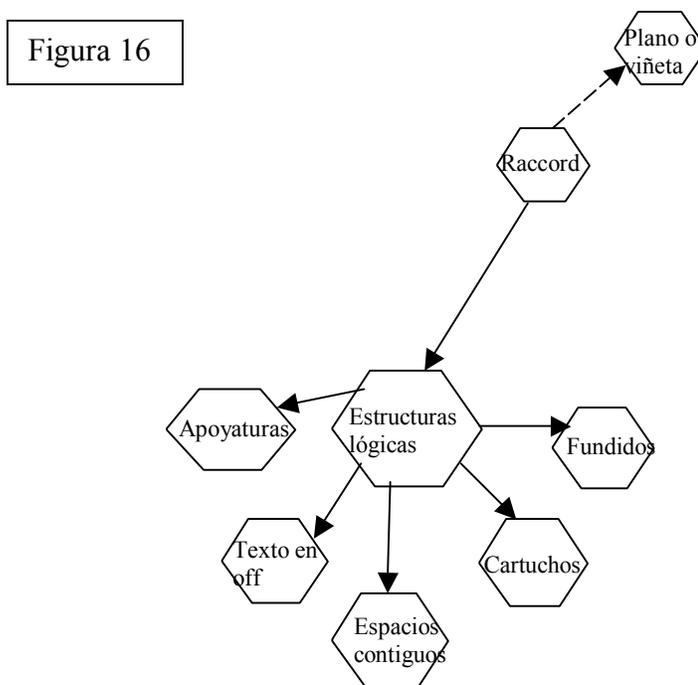
²³ Ibid pag. 166.

²⁴ Ibidem

e) Texto *en off*: Este último es un recurso literario introducido en los comics para favorecer su comprensión, es una "forma de raccord basada en la integración en la viñeta de un sonido cuya fuente de procedencia es mostrada en una viñeta siguiente o anterior"²⁵.



Todas estas formas de enlace lógico entre viñetas se pueden representar en un modelo como el de la Figura 16.



²⁵ Ibid pag. 167.

1.1.3.2. Estructuras espaciales de montaje

En relación con un mismo espacio representado en dos viñetas, una forma característica de montaje consiste en la variación de la amplitud del encuadre en viñetas sucesivas a fin de obtener un "acercamiento" o un "alejamiento" del tema representado, a manera del "zoom in" y el "zoom back" en las tomas cinematográficas y televisivas; el montaje analítico, explica Gubern es la

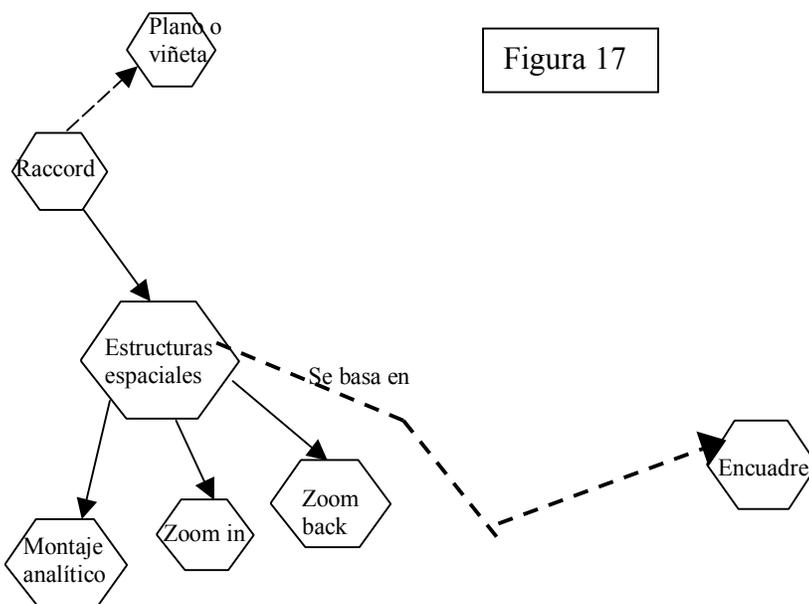


Figura 17

descomposición de una imagen en sus rasgos más expresivos, presentados sucesivamente en primeros planos (Figura 17).

La incidencia de este tipo de montaje en la operación de lectura de los comics es importante porque frena la progresión de la acción y crea una especie de tiempo dilatado, que sirve para acentuar el clima dramático o psicológico y realza la significación de los detalles.

La técnica del montaje, tanto en el cine como en los comics, "se basa en la selección y ordenación de espacios y tiempos significativos, con la exclusión de otros cuyo significado sea menor"²⁶.

²⁶ Ibid pag. 162.

1.1.3.3. Estructuras temporales y psicológicas de montaje

Las estructuras temporales de montaje se encuentran indisolublemente ligadas a las estructuras psicológicas de montaje puesto que crean un *ralenti*²³ temporal en el espectador.

Por otro lado, el *Flash Back* (evocación del pasado) y el *Flash Forward* (anticipación del futuro) constituyen violencias ejercidas sobre la continuidad temporal presente-futuro. Estos procedimientos narrativos suelen estar justificados en calidad de vivencia,

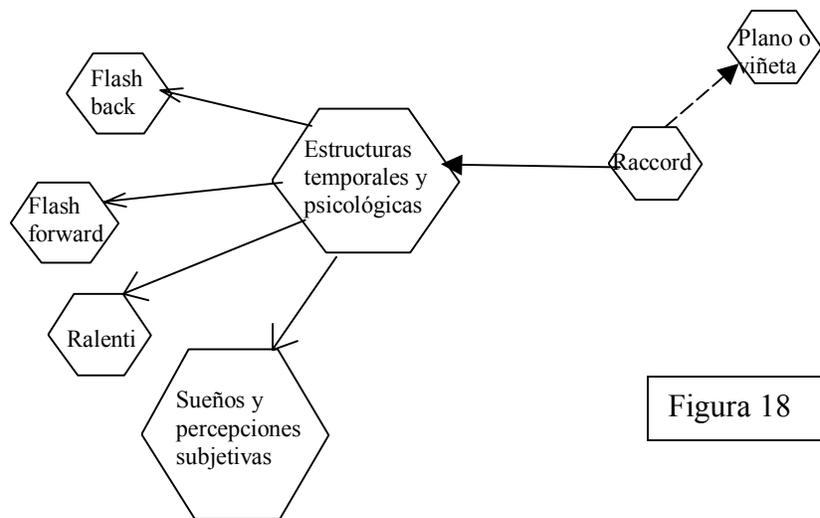


Figura 18

pensamiento o relato de un personaje; pero también pueden nacer como insertos objetivos del autor, para transmitir cierta información al lector, documentándole sobre un hecho pasado o anunciándole lo que va a ocurrir (Figura 18).

Otras estructuras psicológicas de montaje son los sueños y las percepciones subjetivas (tales como las alucinaciones o espejismos), con la condición de que no se transmitan mediante *dream balloons*, sino a través de viñetas que se alternan o contrastan con otras que representan la realidad física presente.



1.1.3.4. La lectura de comics

La operación de lectura de los comics está basada en el previo aprendizaje de un código convencional, que comprende sistemas expresivos tan diversos como la línea de indicatividad, la significación del gestuario o el valor de las onomatopeyas.

Examinada en detalle, esta lectura se revela como una coordinación de operaciones relativamente complejas, que abarcan la lectura en el interior de la viñeta, la interrelación entre viñetas consecutivas y los textos de apoyo en tercera persona.

Una exposición ideal de los procesos comunicativos que tienen lugar en la operación de lectura de los comics abarcaría las siguientes fases:

- a) Lectura de la imagen.
- b) Conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético.
- c) Integración de los mensajes fonético e icónico para una comprensión global de la viñeta.
- d) Enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones a, b y c.

Por medio de estas operaciones se restituye la continuidad espacio-temporal en el interior de la viñeta y luego la continuidad espacio-temporal entre dos viñetas consecutivas, eliminándose, gracias al aprendizaje del lenguaje elíptico, las redundancias y los tiempos muertos, ya que el lector suple mentalmente los vacíos entre viñeta y viñeta.

Hasta aquí esta revisión de la teoría de Roman Gubern sobre el lenguaje de los comics, la cual se utilizará, en su mayoría, para analizar el componente icónico de “La Muerte de Superman” y que en conjunto con las teorías de Roland Barthes, V.A.J. Greimas y Tzvetan Todorov, que se presentan a continuación, ofrecerán un panorama completo sobre esta historieta.

1.2. Análisis del relato²⁷

En este subcapítulo se expondrá la teoría desarrollada por Roland Barthes para el análisis de los relatos. Según este autor, la metodología estructuralista ha penetrado en una gran cantidad áreas, incluso en la literatura y en el análisis de los mitos y los relatos.

Se expondrán en forma breve los apuntes del autor en torno al análisis del nivel de la narración en un relato; entre los cuales se encuentran la división del relato en frases, las cuales se pueden clasificar en *Funciones* o *Indicios*, y la forma en que Barthes sostiene que estas clases formales se unen entre sí.

1.2.1. Indicios y funciones

Barthes afirma que "el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen fija o móvil por el gesto o por la combinación ordenada de estas sustancias. Está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado... el vitral, el cine, **las tiras cómicas**, las noticias policiales y la conversación"²⁸, relación que se ilustra en la Figura 19.

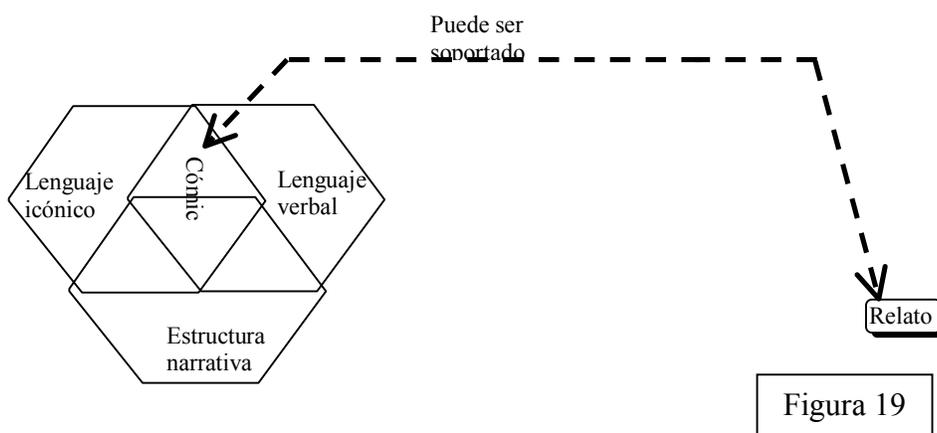


Figura 19

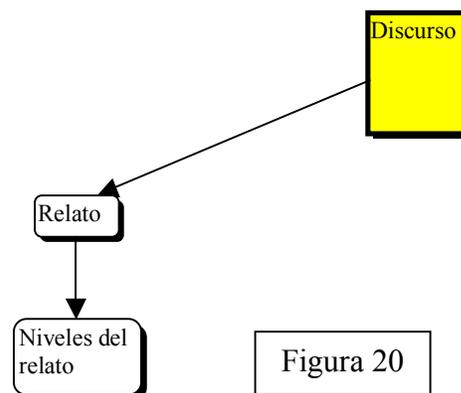
²⁷ Se presenta resumen de BARTHES, Roland. "Introducción al análisis de los relatos" en Análisis estructural del relato, 4ª edición, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974.

²⁸ Ibid pag 9.

Pero para estudiar la infinidad de relatos se necesita una teoría y Barthes, asegura que elaborar dicha teoría será más fácil si se toma en cuenta un modelo capaz de proporcionar los primeros términos y los primeros principios: este modelo lo puede proporcionar la lingüística²⁹.

La lingüística estudia la frase, la cual no puede reducirse a la simple suma de palabras y, asegura el autor, el discurso no tiene nada que no se encuentre en la frase; salvadas las obvias diferencias, el discurso puede considerarse una gran frase y la frase un pequeño discurso.

Sin embargo, la lingüística no puede tener un objeto superior a la frase, pues, más allá de una frase siempre hay otras frases. Para esto hay que crear una *lingüística del discurso* pues éste tiene su propia organización.



La lingüística proporciona al análisis estructural del relato un concepto decisivo: el de los niveles del sentido; tal como se ilustra en la Figura 20.

Toda frase puede ser descrita en distintos niveles (fonético, fonológico, gramático, contextual) organizados en forma jerárquica y que no pueden adquirir sentido por si mismos, toda unidad perteneciente a cierto nivel sólo adquiere sentido al integrarla al siguiente.

Para realizar un análisis estructural hay que distinguir varias instancias de descripción y colocarlas en una perspectiva jerárquica.

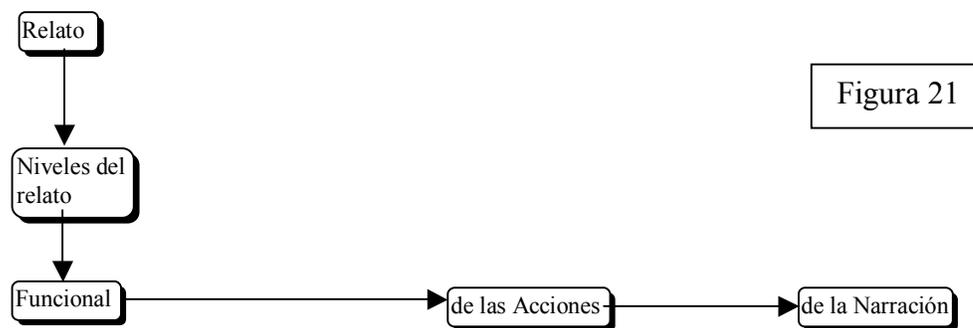
El relato es una jerarquía de niveles y para comprenderlo se deben proyectar sus encadenamientos horizontales sobre un *eje vertical*. Leer un relato no es sólo pasar de una palabra a otra, sino de un nivel a otro.

²⁹ BARTHES, Roland. Op Cit.

Los niveles del relato son tres:

- a) el nivel de las funciones
- b) el nivel de las acciones
- c) el nivel de la narración.

Estos tres niveles están ligados entre sí en forma progresiva: una función sólo tiene sentido si se ubica en la acción general de un actante, y esta acción sólo recibe sentido del hecho de que es narrada, según se ilustra en la Figura 21.



Para analizar un relato o mito primero hay que dividirlo en unidades narrativas mínimas que se puedan distribuir en un pequeño número de clases. La unidad narrativa es todo segmento de la historia que se presente como término de una correlación o que la inicie, pero toda unidad deberá tener sentido, un carácter funcional, de ahí su nombre de funciones; de estas hay muchos tipos, pues todo en el relato, aunque en diverso grado, significa algo. Por el carácter funcional de los segmentos es necesario tomar en cuenta que no coincidirán con las formas reconocidas tradicionalmente en el discurso narrativo.

Debido a que la *lengua* del relato es distinta al lenguaje articulado, las unidades narrativas son independientes de la frase, es decir, algunas serán menores que ésta, algunas otras la superarán y la mayoría encuentran su sentido al nivel de las funciones, pero para comprender otras será necesario pasar de un nivel a otro.

Hay distintos tipos de unidades, las cuales pueden distribuirse en un pequeño número de clases formales, y debido a que algunas de estas unidades encuentran su correlato en el nivel de las funciones y otras lo encuentran en alguno de los otros niveles encontramos, en principio, dos grandes instancias.

a) Las funciones, señaladas en un principio por Vladimir Propp y retomadas por Claude Bremond, son de tipo distribucional.

b) Los indicios, la segunda gran clase, son de naturaleza integradora, es decir, sólo encuentran su significado en los otros niveles; informan sobre los personajes, su carácter y su identidad; también nos informan sobre los ambientes y atmósferas psicológicas.

Estas subclases, cuya relación con la unidad narrativa se ilustra en la Figura 22, a su vez se subdividen en dos clases de funciones y dos clases de indicios

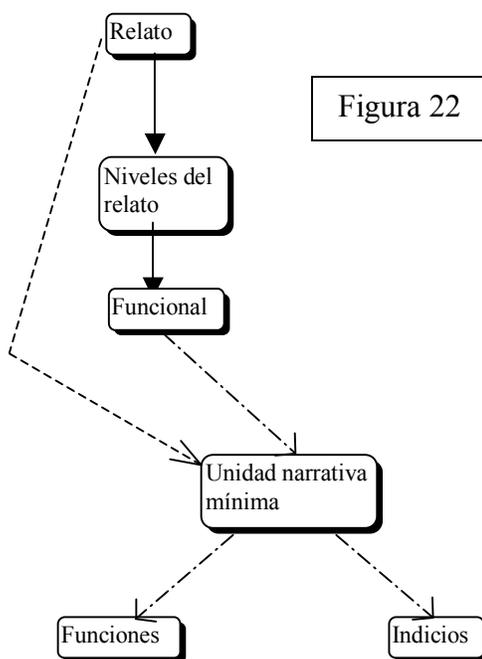


Figura 22

Funciones (Figura 23):

a) Funciones cardinales: También llamadas *núcleos*, son los nudos del relato; abren, cierran o mantienen una alternativa consecuente para el desarrollo de la historia.

b) Catálisis: Aunque son funcionales, esta funcionalidad está atenuada y es puramente cronológica; las catálisis se aglomeran alrededor

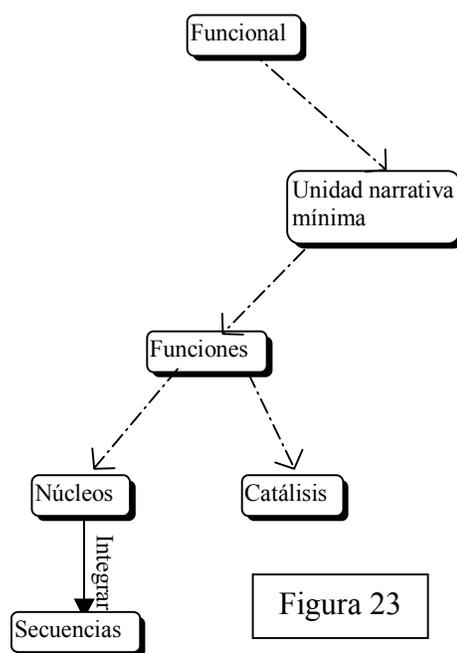
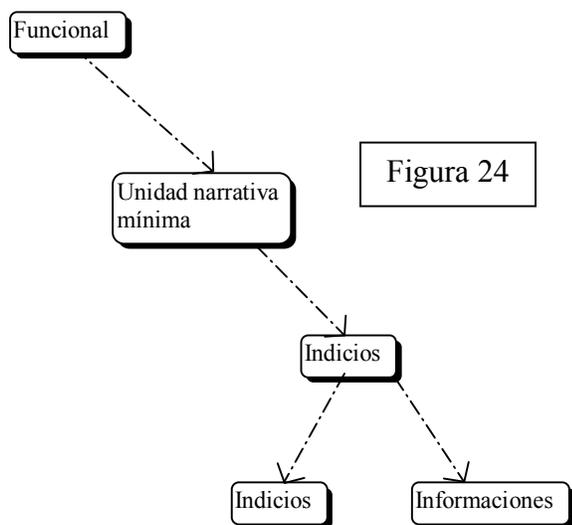


Figura 23

de los núcleos y relatan los sucesos entre uno y otro.

Las catálisis son unidades consecutivas, las funciones son, a la vez, consecutivas y consecuentes. Las funciones cardinales ponen en riesgo al relato porque abren dos o hasta tres disyuntivas posibles; entre estos polos de alternativa, las catálisis aceleran, retardan o impulsan al relato.



Indicios (Figura 24):

a) Indicios: Remiten al lector a un carácter, a un sentimiento o atmósfera, a una filosofía; tienen significados implícitos, deben ser descifrados por el lector.

b) Informantes o informaciones: Sirven para situar la historia en un tiempo y espacio; su significado es, también, atenuado pero nunca nulo y no se encuentra al nivel de la historia, sino a nivel del discurso. Son datos puros, inmediatamente significantes, sirven para enraizar la ficción en la realidad.

Para resumir este apartado: cualquier unidad puede pertenecer a dos o más de estas clases formales al mismo tiempo. Por otro lado, las catálisis, las informaciones y los indicios son expansiones, en cambio los núcleos son conjuntos finitos de términos poco numerosos, están unidos por una lógica y son a la vez necesarios y suficientes.

1.2.2. La sintaxis funcional.

Para combinarse, las unidades funcionales siguen varias reglas distintas: los informantes y los indicios se unen en forma libre entre sí, en cambio una implicación simple une a las catálisis con los núcleos, pues una catálisis necesita una función cardinal a la cual unirse, pero no en forma recíproca.

Las funciones cardinales se unen entre sí por una relación de solidaridad, un núcleo obliga a que haya otro que continúe, abra o cierre el correlato; esta relación define el armazón del relato.

Aún si se excluyeran los indicios, los informantes y las catálisis, todavía quedaría un gran número de funciones cardinales, los cuales no pueden ser analizadas por su importancia, sino sólo por la naturaleza de sus relaciones.

El nivel funcional del relato se organiza en pausas o secciones cuya unidad de pase es un pequeño número de funciones al cual se le llama secuencia.

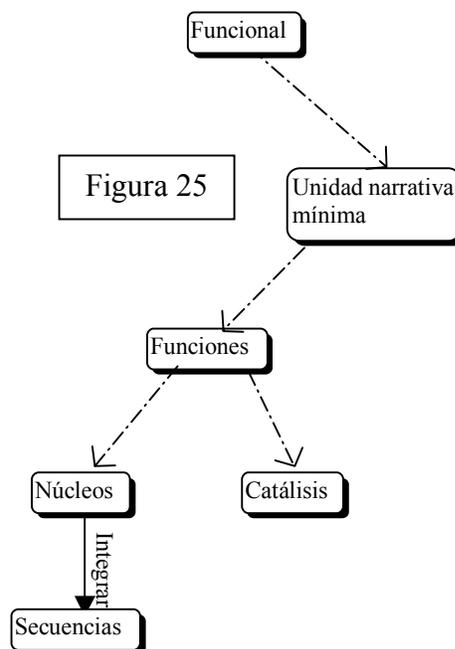
Una secuencia es una sucesión lógica de núcleos unidos entre sí por una relación de solidaridad, como se indica en la Figura 25. La secuencia se inicia cuando uno de sus términos no tiene antecedente solidario y se cierra cuando otro de sus términos carece de consecuente.

Toda secuencia puede etiquetarse, ponérsele un nombre; este nombre es útil sólo para el analista y forman parte del código del relato; pero es posible que también formen una clase de metalenguaje inconsciente del lector.

Las secuencias tienen dos características principales:

1) Al igual que los núcleos, presentan disyuntivas, tanto en su interior, como al conjunto del relato.

2) Los términos de varias secuencias pueden estar unos dentro de otros, es decir, cuando una secuencia aún no termina ya puede estar abriéndose otra.



Este entremetimiento no podría darse por una ruptura radical entre las secuencias, y si así fuera no sería entendible a menos que las funciones sean recuperadas en el nivel superior: el nivel de las acciones.

Una vez saturado el nivel funcional, al haber identificado las unidades narrativas mínimas, es necesario pasar al siguiente nivel de análisis propuesto por Barthes, es decir, el actancial, que es donde las funciones y los indicios cobran sentido, al integrarse como acciones de un actante. El modelo actancial de Greimas, cuya teoría se resume a continuación, proveerá a este análisis de los elementos necesarios para analizar este nivel del relato literario.

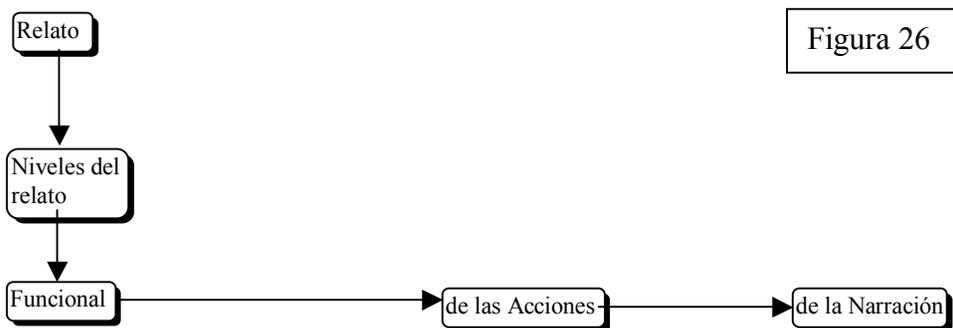
1.3. **Modelo actancial de Greimas**³⁰

En este subcapítulo se resumirá el modelo actancial de Greimas, con éste el autor reduce la multitud de personajes que participan en un relato a un modelo de seis actantes relacionados entre sí de diversos modos. V.A.J. Greimas propone la existencia de seis actantes: el sujeto, el objeto, el destinador, el destinatario, el ayudante y el oponente.

Greimas retoma y mejora el modelo actancial de Lucien Tesniere, que se explicara de manera posterior, ese autor considera que el *núcleo verbal* de algunas lenguas expresa un pequeño drama, en éste el verbo expresa un proceso y los actantes son los seres o las cosas que de alguna manera participan en dicho proceso.

³⁰ Se presenta resumen de GREIMAS, V.A.J. Semántica Estructural, España. Gredos. 1971.

Una vez que se ha colmado el nivel de las funciones es necesario pasar al nivel inmediato superior a fin de completar el sentido del relato, ya que las secuencias carecen de sentido por sí mismas si no se incluyen como acciones de los personajes (Figura 26)



Las funciones, según la sintaxis tradicional, sólo son papeles representados por las palabras; en ellas, el sujeto es alguien que hace la acción y el objeto alguien que sufre o recibe la acción.

En este sentido el contenido de las acciones cambia todo el tiempo, los actores varían, pero el enunciado es siempre el mismo, pues su permanencia está garantizada por la distribución única de los papeles y, en relación con el género, siempre se encontrará a los mismos actantes con diferentes nombres.

El modelo actancial de Greimas está formado por tres ejes de relaciones entre los seis actantes:

La relación entre sujeto y objeto está guiada por el deseo del sujeto de obtener el objeto, ésto determina las acciones del sujeto; el destinador, por su parte, es el que tiene dicho objeto, entanto el destinatario es quien lo recibirá, entre ellos se intercambian mensajes en relación con el objeto; en tercer lugar están el ayudante y el oponente; el primero colabora con el sujeto para que obtenga el objeto, es decir, facilita la comunicación; mientras que el segundo intenta alejar al sujeto de su meta y

entorpece la comunicación; ambos son actantes circunstanciales, no los protagonistas del relato.

1.3.1. Los microuniversos semánticos

Antes de iniciar la exposición del modelo actancial de Greimas es necesario precisar que lo deduce de lo que él llama los **microuniversos semánticos**, que son modelos constituidos por un pequeño número de categorías sémicas que pueden captarse de manera simultánea como una sola estructura y capaces de dar cuenta del contenido manifestado gracias a sus articulaciones hipotácticas; un ejemplo de microuniverso semántico es un enunciado completo, compuesto de *sujeto+verbo+complemento*.

El universo semántico, es susceptible de ser interpretado con la ayuda de dos modelos de carácter general, el primero de los cuales da cuenta de la manifestación del contenido, que para este estudio serían los relatos concretos, y el segundo explica la organización del contenido manifestado, es decir la estructura del relato en cuestión.

1. *El universo inmanente*: Este modelo está destinado a describir el universo manifestado, cuyo contenido es una combinación de sememas y constituye el mundo de las cualidades.

2. *El universo manifestado*: Está a su vez sometido a un modelo que organiza su funcionamiento combinando los sememas en mensajes y, por consiguiente, es necesario postular una sintaxis inmanente para dar cuenta, gracias a una combinatoria muy simple, de una tipología de mensajes manifestados.

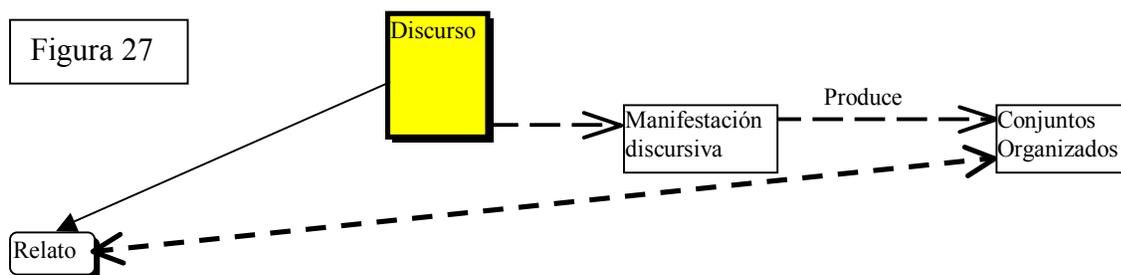
Al contrario del primer modelo, que proporciona el investimento sémico a cada semema particular, el modelo sintáctico no opera con los sememas ocurrencia, sino con los sememas considerados como clases, independientemente del contenido propiamente dicho que en ellos se encuentra investido.

La manifestación de la significación, al estar en relación con dos modelos de interpretación situados a niveles jerárquicos distintos, posee una *doble articulación*, al igual que la lengua, y se encuentra sometida a dos tipos de análisis, de los cuales el primero da cuenta de los investimentos sémicos realizados en los sememas y el segundo de la organización de los contenidos investidos.

Cuando nos planteamos la cuestión de manera ingenua, no comprendemos por qué la frase es la secuencia máxima del discurso donde se ejerce la actividad organizadora del contenido, cuando se trata de una manifestación cuyas dimensiones temporales no son impuestas de antemano.

La razón es que la limitación de la actividad sintáctica sólo puede provenir de las condiciones que le impone, en forma objetiva, la recepción de la significación. Aunque el mensaje se presente, en la recepción, como una sucesión articulada de significantes, es decir, en su forma diacrónica, la recepción sólo puede ejecutarse transformando la sucesión en simultaneidad y la pseudodiacronía en sincronía. La recepción sincrónica, sólo puede captar un máximo de seis términos a la vez.

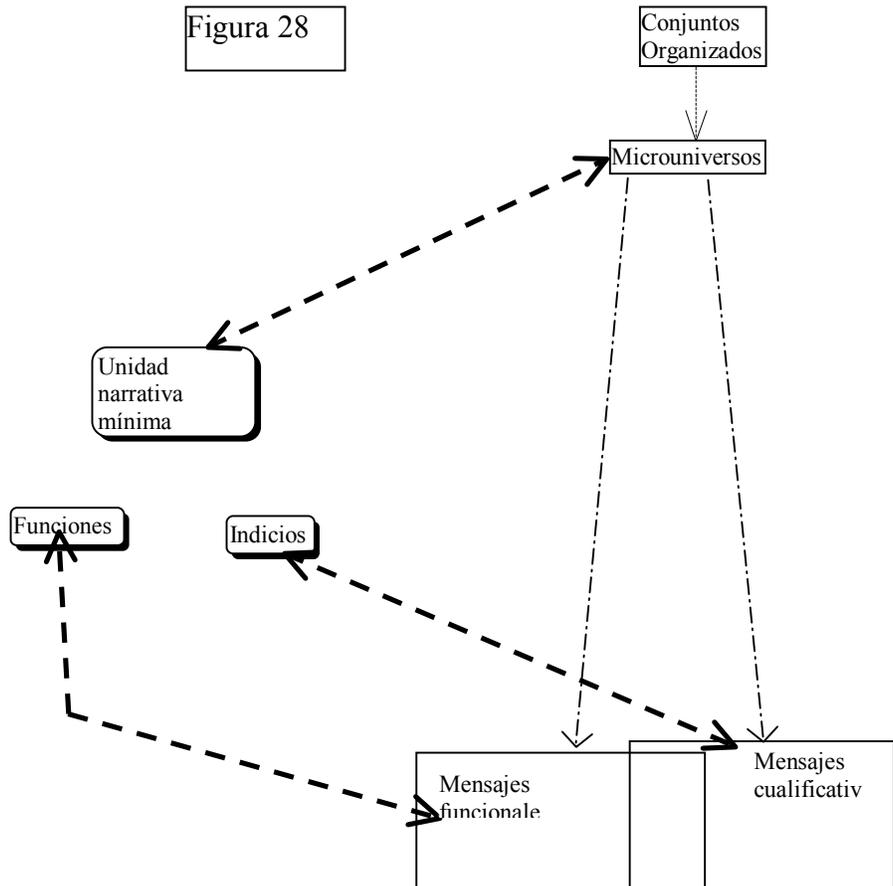
Esta sección de la teoría de Greimas y su relación con los postulados de Roland Barthes puede interpretarse en el modelo presentado en la Figura 27.



1.3.2. La tipología de los microuniversos

Los mensajes, situados en una isotopía cualquiera, deben ser clasificados en dos inventarios separados: el de los mensajes funcionales y el de los mensajes cualificativos.

El primero constituye la manifestación discursiva del microuniverso que se refiere a un modelo funcional y, por lo tanto, lo llamaremos *análisis funcional*. En tanto el segundo inventario de mensajes es la manifestación discursiva de un microuniverso que puede interpretarse con la ayuda de un modelo cualificativo y los procedimientos de descripción utilizados a este efecto tomarán el nombre de *análisis cualificativo*.



Cuando el análisis que debe dar cuenta de los universos funcionales se haga a partir de la manifestación práctica, dará cuenta de los microuniversos tecnológicos, en cambio, cuando trate de describir la manifestación mítica, hará aparecer los microuniversos ideológicos.

En cuanto a los modelos cualificativos, cuando tratan de explicar la manifestación práctica, dan cuenta de los microuniversos científicos; y cuando tratan de explicar la manifestación mítica, dan cuenta de los microuniversos axiológicos.

En la Figura 28, situada en la página anterior, se presenta un modelo con los conceptos extraídos de este subcapítulo y la forma en que se relacionan con la teoría del Análisis Estructural del Relato.

1.3.3. Predicados y actantes

Al principio parecería que los inventarios de mensajes funcionales son sólo un algoritmo de funciones, es decir, una sucesión de funciones provistas de un sentido, y un inventario de mensajes cualificativos parecería constituir una clase de determinaciones, que, aunque sucesivas en apariencia, obedecían a un principio de orden capaz de transformarlos en taxonomías.

Después el autor propone la existencia de modelos caracterizados por dos tipos de disposición distintos: unos son de orden algorítmico e implican, por ello, una serie de funciones sucesivas. Los otros, de orden clasificadorio, están basados en relaciones de conjunción y de disjunción.

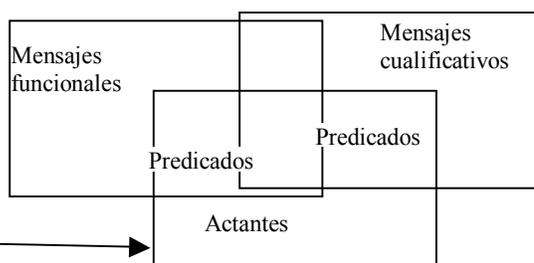
Sin embargo, para emprender la descripción de los contenidos en el interior de un microuniverso semántico dado, es necesario tomar en cuenta que una sucesión de mensajes sólo puede considerarse como un algoritmo si las funciones que en él se manifiestan son todas ellas atribuidas a un solo actante. Lo mismo sucede con los mensajes cualificativos, que no se constituyen en clase más que en tanto comportan las determinaciones de un actante único.

La relación entre actantes y predicados, analizada al estudiar la construcción del mensaje, parece ambigua pues, si al nivel de los mensajes tomados de manera individual, las funciones y las cualidades parecen deber atribuirse a los actantes,

sucede lo contrario en el nivel de la manifestación discursiva, pues vemos que tanto las funciones como las cualidades son, en este caso, creadoras de actantes.

de las Acciones

Figura 29



Es por eso que se debe considerar que los modelos funcionales y cualificativos, tales como el autor los había postulado, están a su vez, dominados por los modelos actanciales. Es por eso que los actantes tienen un doble estatuto:

a) Como contenidos investidos son creados por los predicados en el interior de cada microuniverso.

b) Como subclases sintácticas

son, en cambio, anteriores a los predicados.

Por eso es que se hace necesaria una categorización de los actantes, es decir, una división de la clase *actantes* en subclases que den cuenta de su pluralidad; sólo así podrán proporcionar los cuadros estructurales que permitan organizar los contenidos extraídos gracias al análisis predicativo efectuado en el interior de los microuniversos manifestados.

La Figura 29 muestra la forma en que los conceptos de esta sección pueden organizarse en un modelo teórico y cómo se relacionan con sus homólogos en los postulados de Roland Barthes.

1.3.4. Las categorías actanciales

Debido a que la investigación sintáctica francesa, encabezada por Lucien Tesnière³¹, se atreve a atribuir un contenido semántico a los actantes, sólo propone una solución empírica a la distribución de estos en clases, y se limita a elaborar un inventario de tres actantes: agente vs. paciente vs. destinatario, sin ocuparse de su articulación en categorías.

La primera sugerencia del autor consiste en articular los actantes en dos categorías distintas:

sujeto vs. objeto

destinador vs. destinatario

interpretando, cuando sea necesario, por el sincretismo categórico todo cúmulo eventual de actantes.

También será necesario distinguir entre los actantes sintácticos, tal cuales, y los actantes semánticos, pues las substituciones sintácticas de los actantes no cambian por lo que respecta a su distribución semántica, que no varía. Es decir, un destinatario sólo puede ser transformado en destinador en la medida en que es efectuada al nivel de las funciones una substitución paralela que anula los efectos de la primera.

Es decir, que aunque *Pedro golpeé a Pablo*, o *Pablo sea golpeado por Pedro*, *Pablo* siempre es el destinador y *Pedro* el destinatario, para que *Pablo* se convierta en destinador sería necesario decir ya sea: *Pablo golpea a Pedro*, o bien: *Pablo regresa el golpe a Pedro*, en ambos casos, *Pedro* se convierte en destinador de la acción de

³¹ Lucien Tesnière (1893-1954), lingüista francés. Profesor en Estrasburgo (1924) y Montpellier (1937), publicó trabajos sobre las lenguas eslavas, pero es conocido sobre todo por su original teoría sintáctica, expuesta en su libro póstumo *Éléments de syntaxe structurale* (Elementos de sintaxis estructural, 1959).

Pablo, quien así se convirtió en el destinatario. Algo similar sucede con el sujeto y el objeto.

De estas dos categorías actanciales la primera: *sujeto vs. objeto*, es de orden teleológico, es decir constituye una modulación del *poder*; la segunda: *destinador vs. destinatario*, es de orden etiológico y constituye una modulación del *saber*, en tanto la tercera categoría, *ayudante vs. oponente*, es una modulación del querer.

1.3.5. Los niveles de descripción

Cuando un mitólogo se propone describir una población divina analizando uno a uno a todos sus representantes, el procedimiento que utiliza sigue dos caminos diferentes:

1. Tras elegir un dios cualquiera constituye, con la ayuda de todos los textos sagrados, mitológicos y folklóricos, entre otros que pueda reunir, un corpus de proposiciones en las cuales el dios en cuestión entra como actante y al partir de los mensajes funcionales, las inducciones sucesivas, seguidas de homologación, puede constituir aquello que cabe designar la *esfera de actividad* de esa divinidad.

2. Una vez constituido un corpus paralelo con todas las cualidades del dios, tal cual puede encontrarlas en forma de sobrenombres, epítetos estereotipados, atributos divinos o sintagmas que comporten consideraciones de carácter teológico, su análisis le permite establecer la fisionomía moral del dios considerado.

De esto se derivan dos posibles definiciones del mismo dios: la primera lo inscribe como uno de los actantes del universo ideológico de la cultura que lo creó y la segunda lo sitúa como uno de los actantes con ayuda de los cuales se conceptualiza una axiología colectiva. Las cosas no suceden de manera diferente en la tierra.

En este nivel de descripción los dos análisis predicativos (el funcional y el cualificativo), lejos de ser contradictorios, podrían ser, bajo ciertas condiciones, complementarios: el dios podría obrar conforme a su propia moral y sus comportamientos iterativos, considerados típicos, podrían serle integrados como otras tantas cualidades

El problema de la disjunción de los procedimientos descriptivos no se plantea sino más tarde, cuando, estando ya instituidos tales actantes, es decir, investidos de contenidos, hay que intentar la descripción del microuniverso en el interior del que aquellos existen u obran. Esto sólo se podrá hacer si se dispone de algunas hipótesis al respecto, pero para elaborarlas, primero hay que contestar algunas preguntas:

a) ¿Cuáles son las relaciones recíprocas y el modo de existencia en común de los actantes de un microuniverso?

b) ¿Cuál es el sentido de la actividad que atribuimos a los actantes?, ¿En qué consiste esa actividad y, si es transformadora, cuál es el cuadro estructural de esas transformaciones?.

1.3.6. Los actantes en lingüística

Greimas está de acuerdo con Lucien Tesnière, quien compara el enunciado elemental con un espectáculo que el hombre se da a sí mismo pues las *funciones*, según la sintaxis tradicional, sólo son papeles representados por las palabras; por ejemplo: el *sujeto* es alguien que realiza una acción y el *objeto*, alguien que recibe esa acción.

Sin embargo, la característica de este *espectáculo* en particular es que es permanente: el contenido de las acciones cambia durante todo el tiempo, los actores varían, pero el enunciado-espectáculo permanece siempre igual, pues su permanencia está garantizada por la distribución única de los papeles. Esta constancia en la

distribución de un reducido número de papeles no puede ser fortuita, de hecho se ha visto que el número de actantes está determinado por las condiciones apriorísticas de la percepción de la significación.

Greimas, a diferencia de Tesnière, considera que es necesario sustituir la formulación ternaria, a la que considera "coja", por dos categorías actanciales, en forma de oposiciones:

sujeto vs. objeto

destinador vs. destinatario

De esto se desprende que si el discurso "natural" no puede ni aumentar el número de actantes ni ampliar la captación sintáctica de la significación más allá de la frase, debe suceder lo mismo en el interior de todo microuniverso; dicho de otra forma: el microuniverso semántico no puede ser definido como universo, un todo de significación, sino en la medida en que puede surgir en todo momento ante el observador como un espectáculo simple, una estructura actancial.

Para ajustar su modelo actancial, tomado de la sintaxis, a su nueva condición semántica y a las dimensiones de los microuniversos, Greimas hace dos "retoques" de orden práctico: reduce los actantes sintácticos a un estatuto semántico (aunque María reciba la carta o se la envíen, siempre es destinatario); también recomienda reunir todas las funciones manifestadas en un corpus y atribuirles a un sólo actante, para que cada actante manifestado posea su propio inventario semántico y asegurar que su conjunto, cualquiera que sean las relaciones entre ellos, es representativo de la manifestación entera.

1.3.7. Los actantes del cuento popular ruso y del teatro

Para confirmar su modelo actancial, Greimas analiza otros dos, propuestos por dos autores distintos para contener la multitud de actantes presentes en el cuento popular ruso y en el teatro.

El primero fue propuesto por el ruso Vladimir Propp en su libro *Morfología del cuento popular ruso*; para comenzar, Greimas define a su objeto de estudio como "un desarrollo, en la línea temporal, de sus funciones"³² y luego plantea el problema de los actantes, o *dramatis personae*, como él los llama, a los que concibe desde un punto de vista funcional, es decir, los personajes se definen por las *esferas de acción* en las que participan y estas esferas, por su parte, se constituyen por los grupos de funciones que les son atribuidas, según se describe en la Figura 30.

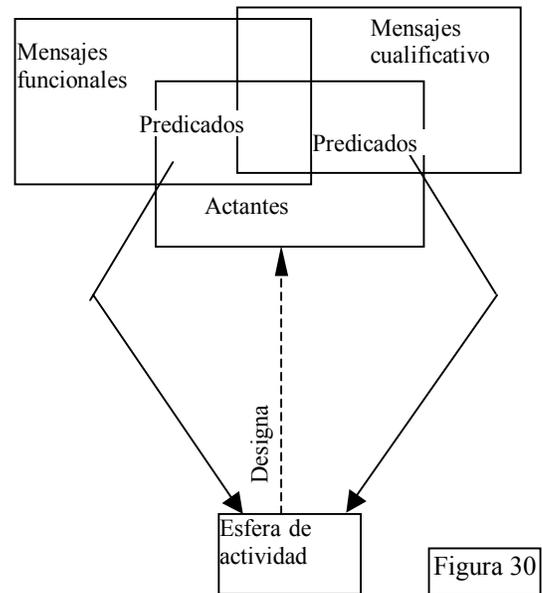


Figura 30

Es decir, si definimos las funciones F1, F2 y F3 como constitutivas de la esfera de actividad de cierto actante *a1*, la constancia de esta esfera de actividad de un cuento a otro permite considerar a los actores *a2* y *a3* como expresiones particulares del mismo actante *a1*, definidos por la misma esfera de actividad, aunque con diferente denominación; esto se ilustra en el cuadro siguiente.

³² GREIMAS, V.A.J. Op Cit, pag. 267

		Mensaje 1		Mensaje 2		Mensaje 3	
1	Cuento	F1	s1	F2	a1	F3	a1
2	Cuento	F1	s2	F2	a2	F3	a2
3	Cuento	F1	s3	F2	a3	F3	a3

La conclusión que el autor deriva de todo esto es que si los actores pueden ser instituidos en el interior de un cuento ocurrencia, los actantes, que son clasificaciones de actores, no pueden serlo sino a partir del corpus de todos los cuentos: una articulación de actores constituye un *cuento* particular; una estructura de actantes, un *género*.

Mediante este procedimiento: la institución de los actores por la descripción de sus funciones y la reducción de las clases de actores a actantes de un género, Propp establece un inventario de siete actantes:

1. *the villain*
2. *the donor (provider)*
3. *the helper*
4. *the sought-for person (and her father)*
5. *the dispatcher*
6. *the hero*
7. *the false hero*³³

Para clasificar los personajes del teatro, el francés Emile Souriau, en su libro *200,000 Situaciones dramáticas* presenta un catálogo de actantes que, según Greimas, aunque subjetivo y carente de apoyo en ningún análisis concreto, no está muy alejada del de Propp.

Lo importante sobre la obra de Souriau es que demostró que la interpretación actancial puede aplicarse a todo tipo de relatos, en este caso las obras teatrales, muy diferente del cuento popular y que sus resultados pueden ser comparables a los primeros. Souriau, por su parte, también considera a la historia como "una serie de temas dramáticos".

El investigador francés propone un catálogo con seis actantes, aunque durante algún tiempo dudó si incluir, o no, un séptimo y, de haberlo instaurado, se habrían obtenido definiciones paralelas de dos generos diferentes.

El inventario de Souriau es el siguiente:

León..... la Fuerza temática orientada

Sol..... el representante del Bien deseado, del Valor orientante

Tierra..... el Obtenedor virtual de ese Bien (aquel para el cual trabaja el León)

Marte..... el Oponente

Balanza... el Arbitro, atribuidor del Bien

Luna..... el Auxilio, reduplicación de una de las fuerzas precedentes.

A pesar del carácter, a la vez energético y astrológico de la terminología de Souriau, Greimas señala que no hay que menospreciarlo, pues esto no logra velar la coherencia de la reflexión de su autor.

1.3.8. **La categoría actancial** sujeto vs. objeto

Estos dos catálogos confirman que un número restringido de términos actanciales basta para dar cuenta de la organización de un microuniverso; sin embargo esto no es suficiente, ya que definir un género sólo por su número de actantes sin tomar en cuenta el contenido, es colocar la definición a un nivel formal demasiado elevado y, por otra parte, presentar los actantes en forma de un simple inventario, sin esclarecer

³³ En inglés en el original.

las posibles relaciones entre ellos, es renunciar demasiado rápido al análisis. Por esto es necesario colocar los actantes en ciertas categorías, para ello, Greimas compara los catálogos de Propp y de Souriau, con su modelo actancial sintáctico.

Una primera observación le permite identificar, en ambos inventarios, los dos actantes sintácticos constitutivos de la categoría sujeto vs. objeto, la que aparece con un investimento semántico idéntico en ambos autores: el de *deseo*.

Es posible que la transitividad, o *relación teleológica*, situada en la dimensión mítica de la manifestación, aparezca, como consecuencia de esta combinación sémica, como un semema que realiza el efecto de sentido deseo. De ser así, los microuniversos cuento popular y espectáculo dramático son capaces de producir relatos-ocurrencia en que el deseo será manifestado en la forma a la vez práctica y mítica de *búsqueda*.

En este caso las equivalencias quedan establecidas de la siguiente forma:

Sintaxis	Sujeto vs. Objeto
Propp	Hero vs. Sought for person
Soriau	Fuerza temática orientada vs. Representante del bien deseado, del valor orientante.

1.3.9. La categoría actancial destinador vs. destinatario

La búsqueda de lo que podría corresponder, en los inventarios estudiados, a esta segunda categoría actancial plantea una dificultad debido a que con frecuencia los actantes se manifiestan sintetizados, es decir, pueden conjuntarse dos de ellos bajo la forma de un solo actor.

Para ejemplificar ésta posibilidad el autor cita una historia de amor, por completo trivial, que terminara en el matrimonio, sin que se presente la intervención de los

padres. En este caso, el sujeto (él) es a la vez el destinatario, mientras que el objeto (ella) es al mismo tiempo el destinador del amor:

él ≈ Sujeto+Destinatario
ella Objeto+Destinador

Los cuatro actantes se encuentran investidos y simétricos, pero sintetizados en dos actores. En otras historias y géneros, incluido el cómic, los cuatro actantes pueden estar perfectamente distinguidos y separados uno del otro; como ejemplo, Greimas pone la historia de *La búsqueda del Santo Grial*:

Sujeto ≈ Héroe
Objeto *Santo Grial*

Destinador ≈ Dios
Destinatario *Humanidad*

En el inventario de Souriou, la comparación resulta fácil, pues la oposición

Destinador vs. Destinatario

del modelo sintáctico, en este caso está representada como la oposición entre:

el árbitro dispensador del Bien vs. el Obtenedor virtual de ese Bien

En el análisis de Propp, en cambio, el destinador parece estar articulado en dos actores, el primero de los cuales es confundido con el objeto de deseo: (*the sought for person*) and *her father*; en tanto el segundo aparece bajo el nombre de *dispatcher*. En los distintos cuentos populares siempre es el rey o el padre, confundidos o no en un solo actor, quien encarga al héroe una misión. Luego de haber analizado esas dos cuestiones, Greimas decide que es necesario fundir al "padre de la persona buscada"

con el "mandador" y señala que cuando se les encuentre separados deberán ser considerados como dos actores de un mismo actante.

En cuanto al destinatario, parece que en el cuento popular ruso, su campo de actividad se funde por completo con el del sujeto-héroe; esta observación, dice Greimas, hace suponer que quizá "tales fusiones pueden ser consideradas como criterios pertinentes para la división de un género en subgéneros"³⁴

1.3.10. **Categoría actancial** ayudante vs. oponente

A pesar de las dificultades para organizar la articulación categórica del resto de los actantes de los inventarios de Propp y Souriau, el autor identifica dos esferas de actividad y, en su interior, dos tipos de funciones bastante distintas:

1. Unas que consisten en aportar la ayuda operando en el sentido del deseo o facilitando la comunicación.

2. Otras que, por el contrario, consisten en crear obstáculos, oponiéndose a la realización del deseo o a la comunicación del objeto.

Estos dos haces de funciones pueden ser atribuidos a dos actantes distintos, a los que Greimas designa con los nombres de:

ayudante vs. oponente

Estos corresponden al *auxilio* y al *oponente* de Souriou; mientras en el catálogo de Propp el ayudante se divide en dos actores, denominados por el autor ruso como *donor* (provider) y *helper*, entanto al oponente lo denomina *villain*. Ambos autores instituyen a sus actantes sólo por medio de la reducción de sus funciones, sin tener en cuenta la homologación indispensable con la sintáxis.

³⁴ GREIMAS, V.A.J. Op Cit, pag. 273

Sin entrar en una crítica de las investigaciones de Propp ni de Souriau, Greimas se pregunta a qué corresponde, en el universo mítico cuya estructura actancial se quiere analizar, esta oposición entre ayudante y oponente. El autor señala que esta ordenación hace aparecer como si al lado de los principales interesados aparecieran ahora, en el espectáculo proyectado sobre una pantalla axiológica, actantes que representan, de un modo esquematizado, las fuerzas malhechoras y bienhechoras del mundo.

Sin embargo también hace notar el carácter secundario de estos dos últimos actantes, de quienes dice, se trata de *participantes* circunstanciales y no de verdaderos actantes del espectáculo. Greimas los compara con los adjetivos que determinan a los sustantivos, de la misma forma que los adverbios determinan a los verbos.

1.3.11. **El modelo actancial mítico**

Este modelo, a pesar de haber sido inducido de dos inventarios que, pese a todo, permanecen inseguros, y construido tomando en cuenta la estructura de las lenguas naturales, tiene, gracias a su simplicidad, cierto valor operatorio, aunque sólo para analizar las manifestaciones míticas.

Su simplicidad reside en el hecho de que está por completo centrado en el objeto del deseo perseguido por el sujeto y situado como objeto de comunicación entre el destinador y el destinatario; en tanto el deseo del sujeto está modulado, por su parte, en proyecciones de ayudante y oponente.

Tras comparar los inventarios de Propp y de Souriau con el modelo sintáctico, Greimas se vio obligado a reconsiderar la relación que había establecido entre sujeto y objeto, a la que había considerado de orden teleológico, es decir una modulación del *poder hacer* que al nivel de la manifestación de las funciones habría encontrado un *hacer* práctico o mítico, como una relación más especializada, cuyo investimento semántico es más profundo, de *deseo*, que se transforma, al nivel de las funciones manifestadas, en *búsqueda*.

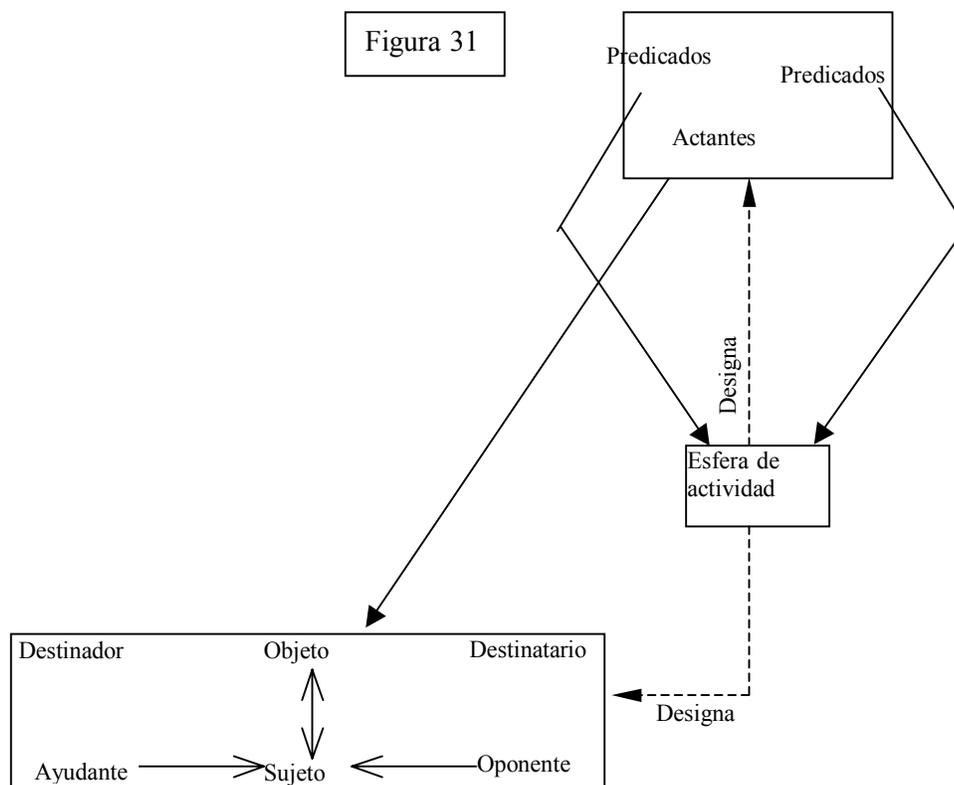
De este modo, el autor propone dos ejemplos, en el primero asegura que para un filósofo del periodo griego clásico, precisando el deseo como deseo de conocer, los actantes de su espectáculo se distribuirían del siguiente modo:

Sujeto..... *Filósofo*
Objeto..... *Mundo*
Destinador..... *Dios*
Destinatario..... *Humanidad*
Ayudante..... *Espíritu*
Oponente..... *Materia*

En cambio, para un militante marxista, con el deseo manifestado como deseo de ayudar al hombre, la distribución sería:

Sujeto..... *Hombre*
Objeto..... *Sociedad sin clase*
Destinador..... *Historia*
Destinatario..... *Humanidad*
Ayudante..... *Clase obrera*
Oponente..... *Clase burguesa.*

Por último, el modelo actancial de Greimas y las relaciones que lo forman se explican en la Figura 31.



El nivel funcional cobra sentido cuando las funciones y los indicios se integran en predicados que describen los hechos de un actante y estos últimos sólo encuentran su razón de ser cuando son transmitidos por un narrador a un lector u oyente, es decir en el nivel de la narración, para cuyo análisis se utilizarán los postulados de Tzvetan Todorov, que se resumirán a continuación.

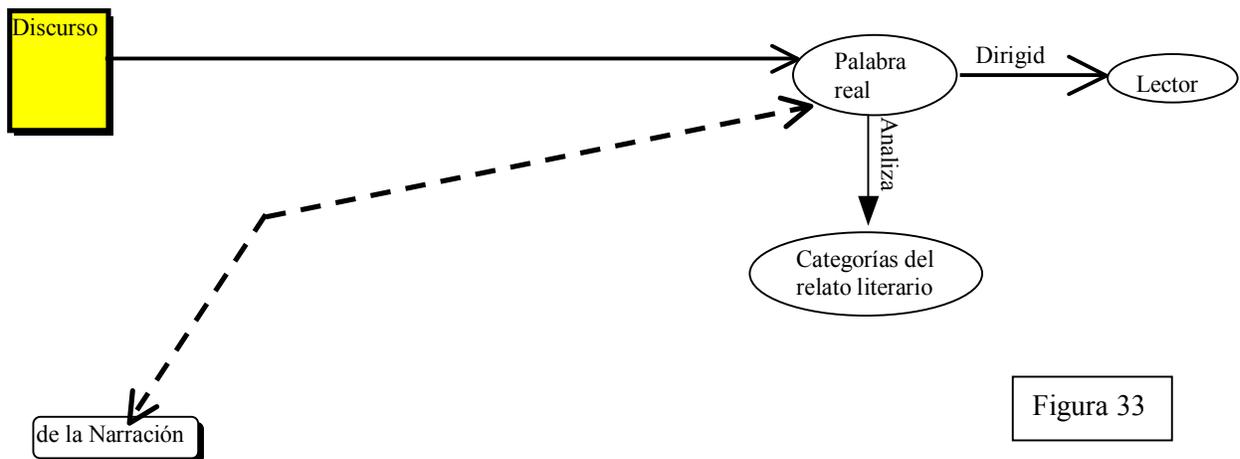
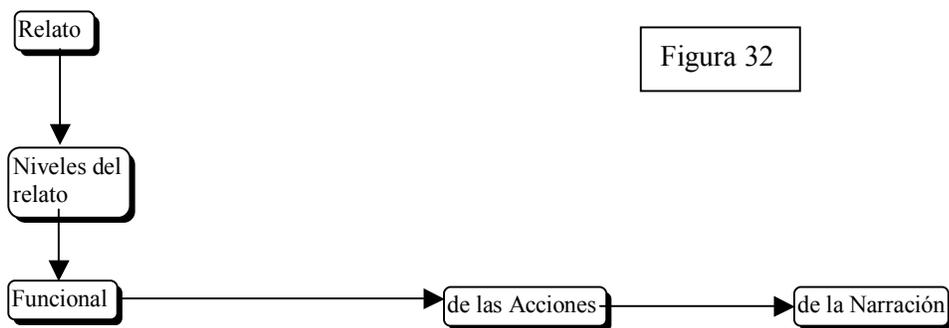
1.4. Las categorías del relato literario³⁵

En el presente subcapítulo se hablará de los postulados de Tzvetan Todorov, los cuales se usarán para analizar el aspecto narrativo de la historieta "La Muerte de Superman"; este autor estudia los diversos componentes del nivel

³⁵ Se presenta resumen de TODOROV, Tzvetan. "Las categorías del relato literario" en Análisis estructural del relato, 4ª edición, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974.

de la narración de un relato, es decir, la forma en que se cuenta lo que se cuenta, y además propone el procedimiento que se ha de usar en este tipo de análisis.

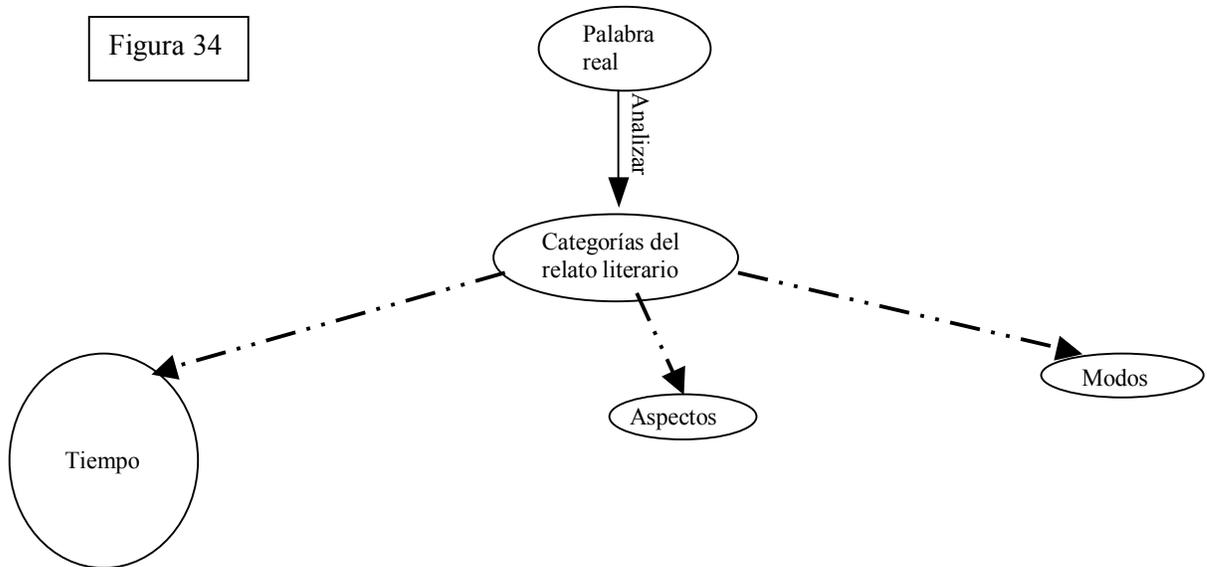
Dicho procedimiento equivale, en la teoría de Roland Barthes que se expuso al principio de este capítulo, al análisis del Nivel de la Narración del relato, en el cual los otros dos –el de las Funciones y el de la Narración- cobran sentido, al convertirse el discurso en *palabra real* que dirige el narrador al lector; las figuras 32 y 33 representan estas relaciones.



Todorov separa los procedimientos de análisis del discurso en tres categorías distintas:

- a) El tiempo del relato.
- b) Los aspectos del relato
- c) Los modos del relato.

El primero se refiere a la relación entre el tiempo planteado en la historia y el tiempo en que se realiza el discurso del relato; en tanto los aspectos del relato es la manera en que el narrador percibe la historia que cuenta y los modos del relato son la forma en que el narrador expone la historia y el tipo de discurso que utiliza para darla a conocer; como se representa en la Figura 34.



1.4.1. El tiempo del relato

El problema de la presentación del tiempo en el relato se plantea a causa de la diferencia entre la temporalidad de la historia y la del discurso, pues mientras el tiempo del discurso es, en cierta forma, un tiempo lineal; el de la historia es pluridimensional. En la historia, es decir en la realidad, varios acontecimientos

pueden desarrollarse al mismo tiempo, sin embargo el discurso debe presentarlos uno detrás de otro.

Al hacer esto el narrador proyecta una figura compleja sobre una línea recta y por ello es necesario romper la sucesión *natural* de los acontecimientos, pues aunque el autor quisiera seguirla con la mayor fidelidad, esto es casi imposible; sin embargo, la mayor parte de las veces, el autor no trata de recuperar la sucesión natural pues utiliza esta deformación temporal con fines estéticos.

Los formalistas rusos, por su parte, veían a la deformación temporal como el único rasgo que distinguía al discurso de la historia; consideraban poco importante la naturaleza de los acontecimientos, lo principal era el orden que estos ocupaban en el desarrollo de un relato.

Comparaban los sucesos en una narración con los sonidos en una melodía o los versos en un poema; ambos, melodías y poemas, no son la simple suma de los sonidos que los componen, su base es la sucesión dinámica, es decir, la correlación que existe entre ellos; y así como dos sonidos al combinarse o dos palabras al sucederse constituyen una cierta relación definida por completo por su orden de aparición, dos acontecimientos o acciones, al combinarse, dan juntos una nueva correlación dinámica que se define por el orden y la disposición de estos acontecimientos.

Es decir, los sonidos *a, b, c*, o las palabras *a, b, c*, o los acontecimientos *a, b, c*, cambian por completo de significación emocional si los cambiamos de orden; en el caso concreto de "La Muerte de Superman", el efecto no hubiera sido el mismo si primero se nos presenta el asesinato del superhéroe a manos de Doomsday y luego, a manera de *flash back*, la forma en que se llegó a la misma o, como sucedió, se hace una narración lineal de los acontecimientos, primero con la presentación del villano, luego la confrontación y, al final, la muerte de Superman.

De esto, los formalistas rusos concluían que la disposición de los acontecimientos en el relato, la combinación de las frases, representaciones, imágenes, acciones, actos y/o réplicas dependen de las mismas reglas de combinación estética a las que obedecen la combinación de sonidos en las melodías o de las palabras en los versos.

1.4.1.1. Formas de deformación temporal

Las observaciones precedentes se refieren a la disposición temporal dentro de una sola historia. Sin embargo, las formas más complejas del relato literario contienen varias historias; en el caso de "La muerte de Superman" hay dos hasta antes del encuentro entre el superhéroe y el villano Doomsday: la historia que narra las acciones de Doomsday y la otra cuenta las acciones de Superman.

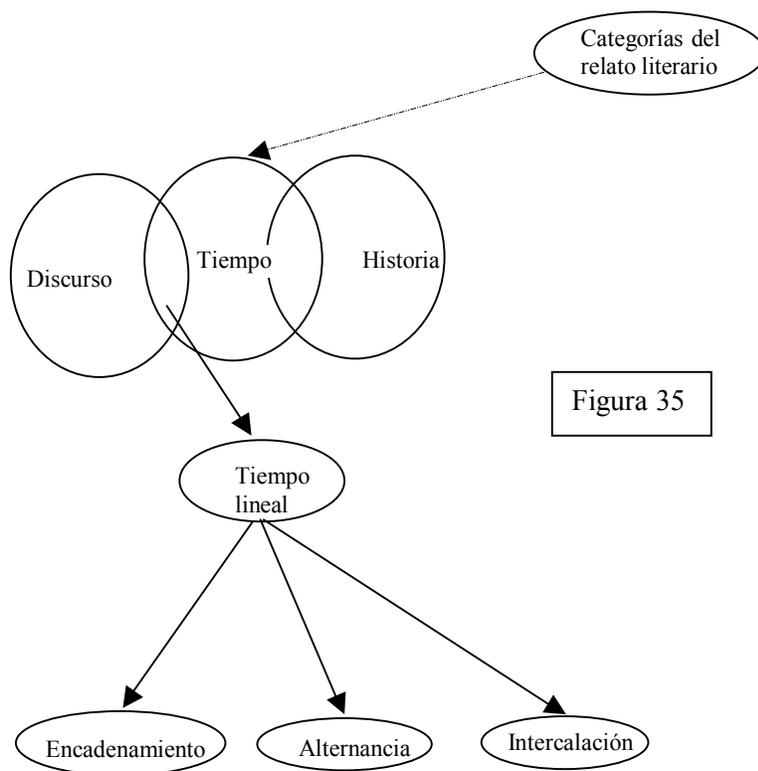
Todas las historias pueden leerse de varias formas; de hecho el cuento popular y las compilaciones de novelas cortas ya conocen dos: el *encadenamiento* y la *intercalación*. La primera consiste, en la yuxtaposición de diferentes historias; una vez terminada la primera comienza la segunda; en estos caso, la unidad se asegura al construir todas las historias con cierta similitud. La intercalación, en cambio, es la inclusión de una historia dentro de otra; por ejemplo, en *Las mil y una noches*, todos los cuentos están intercalados entre la historia de Sherezada.

Algunas de las historias más complejas utilizan una tercera forma, llamada *alternancia*, esta consiste en contar dos o más historias en forma simultanea, se inicia una que luego se interrumpe para dar inicio a la otra, la cual, a su vez, se interrumpe en algún punto para retomar la primera y así en forma sucesiva.

En este último caso, junto a las historias principales pueden existir otras, secundarias, que por lo general sólo sirven para caracterizar a un personaje; por ejemplo, en "La muerte de Superman" los dos relatos principales se

complementan, en unas ocasiones, con el de la Liga de la Justicia y, en otras, con la narración que hace Lois Lane de la lucha entre los dos personajes principales.

La Figura 35 expone la forma en que los conceptos de esta sección se unen en un modelo teórico.



1.4.1.2. Tiempos del relato

En todo relato siempre existen dos tipos de tiempo: el de la escritura, y el de la lectura; estas se suman a los tiempos que rigen a los personajes, los cuales se sitúan en una sola perspectiva, la de la historia.

El tiempo de la escritura, o de la enunciación; este puede volverse parte de la historia sólo si se le introduce en ella; por ejemplo, en el caso en que un narrador nos habla de su propio relato, del tiempo que tiene para escribirlo o para contarlo. Este tipo de temporalidad se manifiesta en un relato que se confiesa como tal.

El tiempo de la lectura, o de la percepción, es una temporalidad irreversible y determina nuestra percepción del conjunto, aunque también puede tornarse un elemento literario, pero sólo a condición de que el autor lo tenga en cuenta dentro de la historia, aunque esto no es muy común.

1.4.2. Los aspectos del relato

Al leer una obra de ficción no tenemos una percepción directa de los acontecimientos que describe, más bien percibimos, aunque con ciertas diferencias, el punto de vista que de ellos tiene quien los cuenta; estas diferentes percepciones son conocidas como *aspectos* del relato.

Para decirlo con más precisión, el aspecto refleja la relación entre un *él*, de la historia, y un *yo*, del relato, entre el personaje y el narrador; la clasificación de los aspectos del relato que a continuación se presentan, son retomados de una propuesta de J. Pouillon, y tiene tres tipos principales.

a) **Narrador > personaje** (la visión por *detrás*)

Esta fórmula es la más usada en los relatos clásicos; en este caso el narrador sabe más que su personaje y casi nunca explica como adquirió dicho conocimiento, aunque esta forma de narración presenta diversos grados.

El grado de conocimiento del narrador puede abarcar los deseos secretos de un personaje, aunque él mismo los ignore; también puede "leer" los pensamientos de varios personajes, cosa que ninguno de ellos es capaz de hacer, o, simplemente, sabe de antemano, y de hecho narra, los acontecimientos que ninguno de sus personajes percibe.

b) Narrador=personaje (la visión *con*)

En este caso, el narrador conoce tanto como los personajes y no puede ofrecernos una explicación de los acontecimientos antes de que los personajes mismos los hayan encontrado.

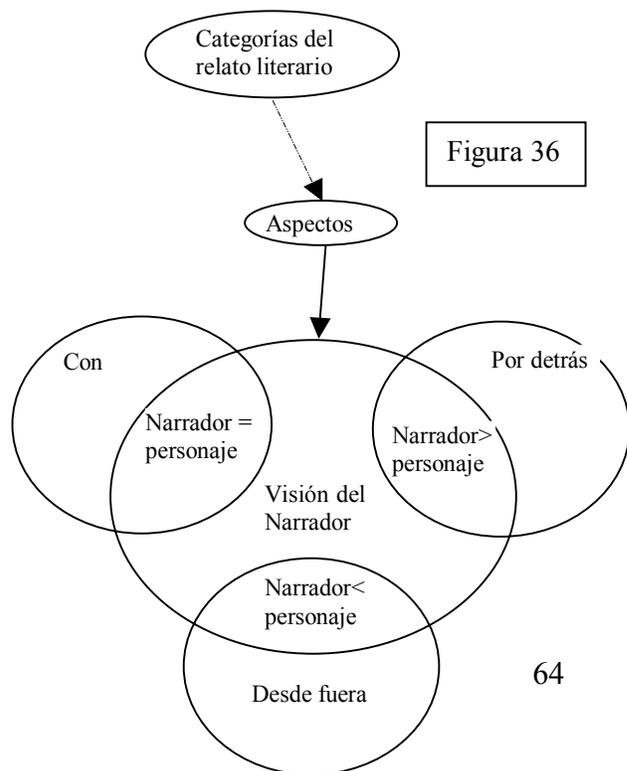
Este modo también tiene diferentes grados, por ejemplo, el relato puede ser hecho en primera o en tercera persona, pero siempre según la visión que pueden tener los personajes sobre los acontecimientos; también es posible que el narrador siga a uno o a varios de los actores.

En este tipo de relato la responsabilidad de la narración puede pasar de un personaje a otro, estos pueden contar varios acontecimientos, o dar varios puntos de vista de uno solo; en este caso, se obtiene un efecto muy especial, el cual se podría decir es una *visión estereoscópica*.

Esta pluralidad de percepciones brinda una visión más compleja del hecho descrito y no sólo eso, los diferentes puntos de vista de un mismo acontecimiento permiten al lector concentrar su atención sobre el carácter del personaje que lo percibe, pues ya conoce la historia.

c) Narrador<personaje (la visión *desde afuera*)

En este tipo de narración el relator sabe menos que cualquier personaje; puede describirnos sólo lo que ve, oye o siente, pero no tiene acceso a ninguna conciencia.



El caso de narrador menor que personaje es muy poco usual, de hecho sólo se ha usado en el presente siglo; además, ese puro sensualismo es una convención, pues un relato semejante sería incomprensible, el narrador es un testigo que no sabe nada, y no quiere saberlo; sin embargo, esta "objetividad" rara vez es tan absoluta como se pretende. No obstante, este tipo de narración existe como modelo de un tipo de narración.

Los conceptos de esta sección conforman un modelo como el de la figura 36.

1.4.3. Los modos del relato

Así como los aspectos del relato conciernen al modo en que la historia es percibida por el narrador; los modos del relato conciernen a la forma en que el narrador la expone al lector, y existen dos maneras principales: la *narración* y la *representación*, el discurso y la historia.

Se puede suponer que estos dos modos del relato tienen dos orígenes diferentes: la crónica y el drama. La crónica o historia es una pura narración, el autor es un simple testigo que relata los hechos; los personajes no hablan.

En el drama, en cambio, la historia no es narrada, se desarrolla ante nuestro ojos, incluso si sólo se lee la pieza; no hay narración, el relato está contenido en las réplicas de los personajes.

1.4.3.1 Objetividad y subjetividad en el lenguaje

Algunos analistas consideran que para hacer se debe recurrir a la oposición entre la palabra de los personajes (estilo directo) y la palabra del narrador. Esta oposición podría explicar la sensación de asistir a actos que se tiene cuando el

estilo usado es la representación, en tanto que la impresión desaparece en el caso de la narración.

La palabra de los personajes ocupa un lugar especial en una obra literaria; al igual que toda palabra se refiere a la realidad designada, pero representa también un acto, el acto de articular una frase.

La representación, por otro lado, tiene tres formas de discurso diferentes:

- a) Por estilo directo
- b) Por comparación
- c) Por reflexión general.

Las dos últimas dependen de la palabra del narrador y no de la narración; sin embargo, ninguna de ellas informa al lector sobre una realidad exterior al discurso; mas bien adquieren su sentido en la misma manera que las réplicas de los personajes; no obstante en este caso nos informan acerca de la imagen del narrador y no de la de un personaje.

Sin embargo, esta identificación de la narración con la palabra del narrador y de la representación con la de los personajes es demasiado simplista y será necesario buscarles un fundamento más profundo; éste se puede encontrar en la oposición entre el aspecto subjetivo y el objetivo del lenguaje.

Toda palabra es, a la vez, un enunciado y una enunciación; como enunciado se refiere al sujeto del mismo y es, como tal, objetiva; la palabra como enunciación se refiere a quien la pronuncia y guarda un aspecto subjetivo, pues representa un acto cumplido por el hablante.

Toda frase presenta estos dos aspectos, pero en diversos grados, algunas partes del discurso tienen por única función transmitir esta subjetividad, por

ejemplo: los pronombres personales y demostrativos, los tiempos del verbo, algunos verbos, y otros; todos ellos hablan, más que de la obra, de la forma en que el narrador quiere que la veamos. No obstante, otras partes conciernen, ante todo, a la realidad objetiva.

En este sentido, se puede decir, que existen dos *modos* del discurso: el *constatativo* (objetivo) y el *performativo* (subjetivo), y es sólo el contexto global del enunciado determina el grado de subjetividad u objetividad propio de este; relaciones que se expresan en la Figura 37.

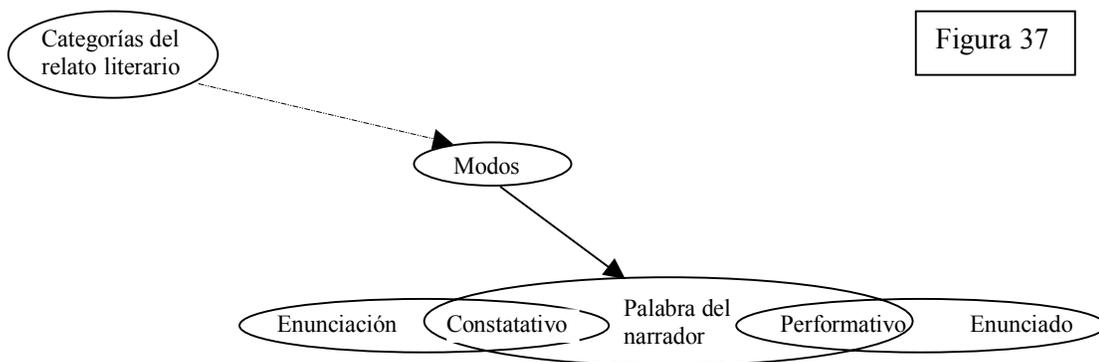


Figura 37

Las dos últimas categorías analizadas, aspectos y modos del relato, tienen relaciones muy estrechas, debido a que ambas conciernen a la imagen del narrador.

De la forma en que se combinen los diversos tipos de aspectos y modos, surgen los dos principales estilos del relato:

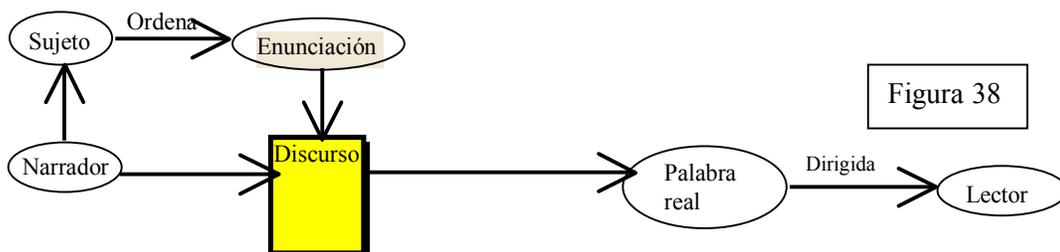
a) El estilo panorámico: Se basa principalmente en la *narración* y hace uso de la *visión por detrás* (narrador>personaje).

b) El estilo escénico: Combina la *representación* y la *visión con* (narrador=personaje).

Detrás de estos estilos y del resto de las posibles combinaciones entre aspectos y modos surge la imagen del narrador, la cual en ocasiones puede confundirse con la del autor mismo; de aquí se desprende una nueva cuestión, la cual es de gran importancia: la imagen del narrador.

1.4.3.2. Imagen del narrador e imagen del lector

El narrador es el sujeto del enunciado representado en un libro, relación indicada en la Figura 38, y ahora se hace evidente que todos los procedimientos tratados en esta parte conducen hasta este sujeto.



Es el narrador quien dispone ciertas descripciones antes de otras; él nos hace ver la acción por los ojos de tal o cual personaje, o bien por sus propios ojos, sin que para ello necesite aparecer en escena; del mismo modo, el elige contarnos tal peripecia a través del diálogo de dos personajes o bien mediante una descripción objetiva.

Sin embargo, esta imagen no es fácil de detectar, en forma constante cambia de personalidad al pasar de un personaje a otro o al adoptar la del autor de carne y hueso; no obstante hay un lugar donde parece que el analista logra acercársele: se le puede llamar el nivel apreciativo.

La descripción de cada parte de la historia comporta su apreciación moral, su ausencia representa una posición igual de significativa, ésta apreciación no forma parte de nuestra experiencia individual de lectores ni de la del autor real; es

inherente al libro y no se podría captar en forma adecuada la estructura de éste sin tenerla en cuenta.

Existen dos interpretaciones morales de carácter completamente distinto: una interior al libro, y a toda obra de arte imitativa, y otra que los lectores dan sin cuidarse de la lógica de la obra; es decir, cada acto posee su apreciación, aún cuando pueda no ser la del autor ni la del lector.

Este nivel apreciativo nos acerca a la imagen del narrador sin ser necesario para hacerlo que este nos dirija la palabra en forma directa, de hacerlo se convertiría, por la fuerza de la convención literaria, en un personaje.

Para adivinar el nivel apreciativo, podemos recurrir a un código de principios y reacciones que el narrador postula como común al lector y a sí mismo.

Es necesario señalar que la imagen del narrador no es una imagen solitaria: en cuanto aparece, desde la primera página se encuentra acompañada por lo que el autor llama *la imagen del lector*, y esta imagen tiene tan poco que ver con un lector concreto como la imagen del narrador con el verdadero autor.

Ambas, no obstante, se hallan en estrecha dependencia mutua y en cuanto la imagen del narrador comienza a destacarse en forma cada vez más clara, también el lector imaginario se dibuja con mayor precisión.

Estas dos imágenes son propias de toda obra de ficción: la conciencia de leer una novela y no un documento nos lleva a asumir el rol de ese lector imaginario y, al mismo tiempo, aparece el narrador, el que nos cuenta el relato, pues el relato mismo es imaginario.

Estas imágenes se construyen según las convenciones que transforman la historia en discurso; el hecho mismo de empezar el libro del comienzo hasta el fin,

como lo hubiera querido el narrador, nos obliga a asumir el rol del lector y todos los conceptos expuestos en esta sección se interrelacionan como en el modelo de la Figura 39.

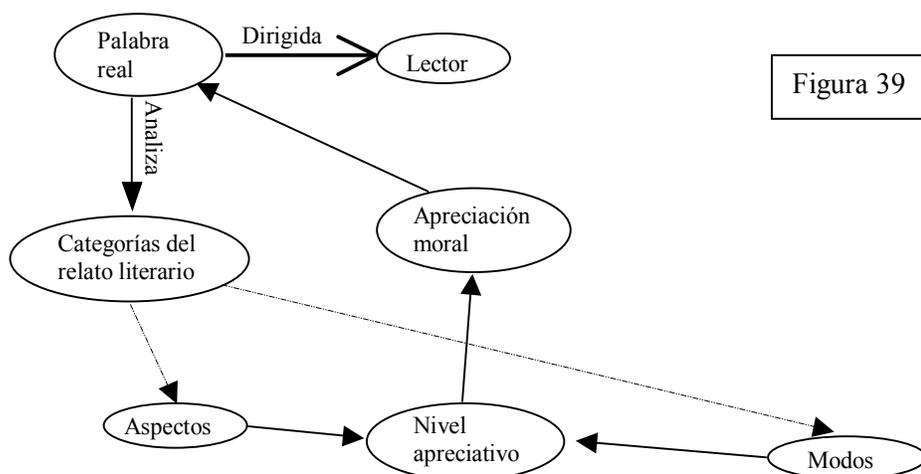


Figura 39

La interdependencia entre las imágenes del lector y el narrador confirman la ley semiológica general según la cual *yo* y *tú*, el emisor y el receptor de un enunciado, aparecen siempre juntos.

1.4.4. La infracción al orden

El autor indica que hasta este punto el objetivo de sus observaciones es encontrar la estructura literaria del relato, es decir, el orden o la noción genérica para todas las relaciones y estructuras elementales que expone en su teoría, y aclara que, debido a esto, la sucesión del relato, es decir la forma en que se desarrolla, no tiene ninguna incidencia en la investigación

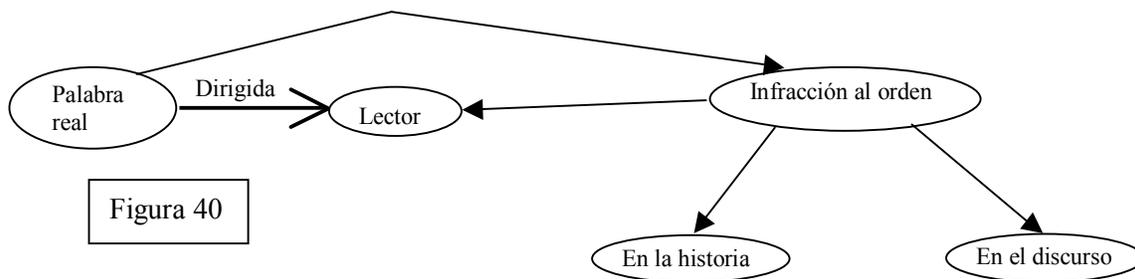
Sin embargo, luego del análisis de las categorías del relato literario es necesario iniciar con la que le da el sentido a la narración, es decir: el desenlace, en la que casi siempre se presenta una infracción al orden establecido.

Esta infracción se presenta en dos niveles:

a) La infracción en la historia: Consiste en el cambio en la conducta de los personajes, que rompe el orden establecido, ya sea dentro del relato o en el contexto social en el que se narra la historia; es decir, los personajes pueden actuar en contra de la actitud que mostraron a lo largo de la trama "sin respetar las reglas y distinciones establecidas"³⁶, o contradecir las normas impuestas por la sociedad externa a la historia.

b) La infracción en el discurso: Sin embargo, según el autor, "la infracción ya no se reduce simplemente a una conducta... también concierne a la forma en que se nos hace saberlo"³⁷; en algunos casos la infracción se presenta mediante un cambio en el modo y el aspecto que el narrador había elegido para presentar su relato, con lo que produce un cambio de perspectiva.

Estos conceptos se interrelacionan según se explica en la Figura 40:.



El *valor de la infracción*, según Todorov, consiste en darle un sentido a la narración, que sin esta transgresión sólo sería un pasaje más en cualquier historia la novela *Las Relaciones Peligrosas*, así concebida ya no sería la misma, incluso ya no sería nada y también asegura que estos cambios drásticos no son sólo "una particularidad menor de la construcción, sino de su centro mismo; más bien se

³⁶ Ibid pag 188.

³⁷ Ibidem

tiene la impresión de que todo el relato consiste en la posibilidad de llevar precisamente a este desenlace"³⁸.

Asegura que un relato perdería toda su carga estética y moral si no existiera la transgresión e indica que la historia es presentada de modo que debe su propia existencia a la infracción del orden "la historia entera no se justifica, en efecto, sino en la medida en que exista un castigo del mal pintado en la novela"³⁹.

Sin embargo, Todorov asegura que esta infracción al orden" no sólo es un aspecto negativo; pues todas las acciones de los personajes siguen la pauta de la moral convencional de la época en que se realiza el relato y asegura que las normas que determinan las acciones de los personajes "es simplemente el orden convencional, el orden exterior al universo del libro"⁴⁰; por lo que al final no es una "justicia suprema" lo que dicta el final de una historia sino que "es directamente la moral convencional de la sociedad contemporánea"⁴¹.

Por lo cual, el contexto histórico en que se escribió un relato se vuelve parte integrante de éste, indispensable para comprender su estructura por lo cual el autor indica que "es sólo en este momento de nuestro análisis en que se justifica la intervención del aspecto social"⁴² que además se vuelve por completo necesaria, por virtud de que la historia puede sostenerse sólo gracias a que establece el orden que existe en la realidad.

Indica que al reconocer la influencia del orden convencional en todo momento del relato, se pueden explicar las acciones y los acontecimientos de la narración, que no podían entenderse dentro del análisis de las categorías del relato literario, pues su motivación o sus móviles no están dentro de la historia,

³⁸ Ibid pag. 189

³⁹ Ibid pag. 190

⁴⁰ Ibidem

⁴¹ Ibidem

⁴² Ibidem

sino fuera de ella; los personajes actúan así "porque así debe ser, es la actitud natural que no requiere justificación"⁴³.

Desde esta perspectiva, explica Todorov, el relato deja de ser una simple exposición de una serie de acciones y se convierte en la historia del conflicto entre dos órdenes: el del libro y el de su contexto social.

El autor señala que el orden fuera del libro se presenta dentro de él sólo como un móvil para ciertas acciones y que, en algunos casos, el desenlace sólo representa la infracción a este orden y lo que le sigue es la restauración del orden preexistente.

Sin embargo, aclara que la relación entre el orden del relato y el orden del contexto no siempre es la misma; pues en algunas historias la relación es inversa, es decir, el orden de la narración es el mismo que el del contexto y el desenlace llevaría al establecimiento de un orden nuevo: el del universo de la novela.

También explica que no todas las historias presentan una infracción a las normas establecidas y que algunas no pueden explicarse como un conflicto entre dos órdenes sino como una serie de variaciones, en diferente grado, del tema del relato.

⁴³ Ibid pag 191.

Capítulo II

Marco contextual

2.1. Marco contextual

El origen del cómic se remonta, según Roman Gubern, a finales del siglo XIX y surge en gran parte debido a la feroz competencia entablada entre dos cadenas periodísticas estadounidenses, la que dirigía Joseph Pulitzer y la de William Randolph Hearst. Ambos rivales, al igual que los diarios europeos, buscaron atraer más lectores por casi cualquier medio disponible y uno de estos medios fue la inclusión, en sus diferentes diarios, de suplementos en color que aparecían los domingos, bajo el supuesto de que los lectores cuentan con más tiempo ese día para leer el periódico.

Aunque en este sentido a ambos editores les ganó el diario “New York Recorder”, al incluir un suplemento dominical el 2 de abril de 1893, apenas a la siguiente semana el “New York World” de Pulitzer hizo lo propio, con un suplemento que en sus inicios se dedicó a reproducir obras de arte famosas, contenido que no llamó mucho la atención del público, por lo que al poco tiempo Pulitzer decidió sustituirlo por dibujos de una página completa.

El suplemento del “World” contó, a partir de 1894, con el dibujante Richard Felton Outcalt, quien ya había trabajado en diversos diarios humorísticos a color, que entonces comenzaban también a cobrar popularidad en Estados Unidos, y en el diario neoyorquino colaboró con caricaturas periodísticas y con dibujos científicos.

Outcalt, quien estudió Bellas Artes en París, creó para el diario una viñeta en la que “describía gráficamente las incidencias picarescas y los acontecimientos colectivos del popular barrio de Hogan’s Alley, área proletaria de Nueva York”³⁹, narra Gubern, que apareció el 2 de junio de 1895 en blanco y negro dentro del suplemento del “New York World”, aunque todavía no era un cómic propiamente dicho.

³⁹ GUBERN, Roman. El Lenguaje de los Comics, pag 20.

A la semana siguiente instauró como protagonista regular a un niño calvo y orejón de aspecto oriental vestido con una especie de túnica amarilla, por lo cual la historieta se conoció como “The Yellow Kid” (El Niño Amarillo) ya que en sus inicios los comics no tenían un título fijo y la gente los identificaba más bien por el nombre de sus protagonistas; de hecho, el color se incluyó como un ensayo para los editores del “World”, quienes habían tenido problemas para imprimir el amarillo con una nueva rotativa, por lo que decidieron experimentar sobre la camiseta del protagonista de la tira cómica.

El proceso para convertir a “The Yellow Kid” en un comic tal como lo conocemos ahora fue lento y laborioso, incluso Outcalt incluyó los ya característicos globos por primera vez hasta el 15 de septiembre de 1895; antes de ello, el dibujante utilizaba pancartas o letreros en el camino y las paredes para incluir las palabras de los personajes y Yellow Kid, en particular, contaba con el frente de su túnica para incluir sus diálogos.

El éxito del “World” con “The Yellow Kid” llamó de inmediato la atención de William Randolph Hearst, quien pese a tener bastante aceptación con los suplementos dominicales a color en sus propios periódicos, hizo todo lo posible por arrebatarse el dibujante a su rival y lo logró finalmente en 1896, por lo que a partir de ese año las andanzas del niño amarillo se comenzaron a publicar en “The New York Journal”.

Pese a la salida de Outcalt, Pulitzer no cedió y solicitó al dibujante George Luks que se hiciera cargo de la historieta y además le pidió que mantuviera el estilo de dibujo y la línea narrativa de su creador, por lo que a partir de entonces “The Yellow Kid” se publicó, con diferentes aventuras, en el “World” y en el “Journal”.

Al año siguiente, es decir en 1897, Outcalt decidió abandonar el “Journal” y aunque en esta ocasión no pudo cargar con su personaje, debido a cuestiones legales, ya instalado en el “New York Herald” creó la historia de “Li'l Mose” (El

pequeño Mose), en 1901, y “Buster Brown”, en 1902, ambas ya con el estilo característico del comic.

Tampoco Hearst estaba dispuesto a ceder tan fácilmente su nueva atracción y contrató al dibujante Rudolph Dirks, quien creó a los “Katzenjamer Kids” (los Chicos Katzenjamer); posteriormente James Swinnerton creó a “Little Tiger” (Pequeño Tigre), ambas en 1897; Frederick Burr Opper creó a “Happy Hooligan” en 1899, y en 1905 las series “And her name was Maud!” (¡Y su nombre era Maud!) y “Alphonse and Gaston”.

A imitación de lo realizado por Pulitzer y Hearst, otros diarios estadounidenses comenzaron a imprimir, a partir de 1900, sus propios suplementos dominicales, la mayoría de ellos de más de cincuenta páginas entre las que se incluían al menos cuatro de comics a color y hacia la década de los 30 aumentaron el espacio hasta ocho o 12 páginas, aunque en aquel tiempo cada comic abarcaba una página completa del diario.

Como ya se mencionó líneas arriba, en un principio el título de cada historieta variaba de semana en semana, por lo que más bien cada comic se identificaba con el nombre de su personaje central, tendencia que comenzó a cambiar hacia 1910, año en que también se comenzó a adoptar el estilo de serial, es decir historias que se interrumpían y continuaban hasta la siguiente semana, dos de las principales características de los comics actuales.

Asimismo, durante más de 10 años, la periodicidad de las historietas fue semanal y hasta 1907 se inició el estilo de *daily strip* o tira diaria, que comenzó con la serie de “Mutt” (más tarde llamada “Mutt and Jeff”) del dibujante Bud Fischer, aunque esta modalidad sólo cobró popularidad hasta 1920.

En un principio, las tiras diarias, que se imprimían en blanco y negro, aparecían dispersas en todo el diario, sin embargo precisamente en 1920 el rotativo

“New York American” decidió agrupar sus ocho comics en una sola página y en 1922 creó todo un suplemento diario en el que incluía tanto fotografías como historietas.

La popularidad de este medio de comunicación creció a tal grado que los periódicos comenzaron a incluir cada vez más tiras, aunque casi sin aumentar el espacio disponible para ellas, por lo que hacia mediados de la década de los 30 muchos diarios incluían más de 14 en una sola página, tendencia que creció todavía más durante la Segunda Guerra Mundial debido a al escasez de papel.

Durante casi 40 años, los personajes de las historietas fueron dibujados con un estilo caricaturesco y presentaban situaciones chuscas o divertidas, de ahí su nombre de *comics*, es decir cómicos, y hasta 1929, en plena depresión económica, surgieron las primeras historietas que presentaban a sus personajes con dibujos realistas, cuyo estilo gráfico se aleja de la caricatura, cuando fueron presentadas "Tarzán", escrita por Edgar Rice Burroughs y con trazos de Harold Foster, y "Buck Rogers", creación del escritor Phillip Nowland aunque con guiones de John F. Dillie y dibujos de Dick Calkins.

Buck Rogers es considerado el primer cómic de ciencia-ficción, subgénero donde después se clasificaría a Superman, en tanto Tarzán es el iniciador de las llamadas aventuras exóticas; dos años después apareció el primer combatiente del crimen en las historietas: el boxeador Joe Palloka, en el cómic del mismo título, mientras el primer detective del género, nacido también en 1931, fue Dick Tracy.

Cabe mencionar que gran parte del éxito de las historietas se debió a la creación de los *Syndicates* (Sindicatos o Agencias), compañías dedicadas a la creación y distribución de material literario y artístico diverso para los periódicos “tales como cuentos, chistes, recetas de cocina, artículos de divulgación científica, crucigramas o comics”⁴⁰ y que cumplen una función parecida a la de las agencias

⁴⁰ Ibid pag. 69

de noticias al ahorrar a los diarios la contratación de la gran cantidad de personal especializado que se necesitaría para crear este material.

El primer sindicato se creó en Estados Unidos en 1909, por iniciativa de William Randolph Hearst para abastecer de material a los diarios de su cadena, llamado International News Service, y en 1915 Moses Koenigsberg fundó el King Feature Syndicate, también por iniciativa de Hearst, aunque en esta ocasión para brindar el servicio a otros periódicos tanto norteamericanos como extranjeros y que a la postre se convertiría en una de las empresas más importantes de su tipo.

De hecho, Tarzán fue creada por Rice Burroughs a petición del United Feature Syndicate, en tanto Buck Rogers perteneció al National Newspaper Syndicate y el Chicago Tribune-New York Syndicate fue responsable de la creación de Dick Tracy.

De nueva cuenta la competencia entre las empresas fue la responsable de la evolución de los comics y en esta ocasión el King Feature Syndicate, como respuesta al éxito de estos tres personajes encargó al dibujante Alex Raymond que creara otros tantos que fueran capaces de captar la atención del público al mismo nivel. Así nació "Jungle Jim" (Jim de la Selva) como contraparte de Tarzán, el "Agent X-9" (Agente X-9) sería la competencia de Dick Tracy y "Flash Gordon" hizo frente a Buck Rogers.

Estos tres nuevos personajes lograron su cometido con mayor o menor éxito, aunque el único que en verdad logró opacar a su competidor fue Flash Gordon, que superó por mucho el éxito de Buck Rogers, al presentar las aventuras del personaje del mismo nombre: un terrícola que viaja al planeta Mongo en compañía de su compañera Dale Arden y del científico Hans Zarkov para frustrar los planes del malvado Emperador Ming de invadir la Tierra.

Además de su función de distribuidores, los Syndicates también fungieron como censores de guionistas y dibujantes y uno de los efectos de la política conservadora que adoptaron, asegura Gubern, fue la creación de una gran cantidad de las llamadas *family strips* (tiras familiares), entre las que destaca “The Gumps” (Los Gumps) creada en 1917 por Sidney Smith y “Bringing up Father” (Educando a Papá) de George McManus, y junto con ellas las *girl strips* (tiras de chicas).

Estas últimas tuvieron gran cantidad de representantes que inician con la “Winnie Winkle” (1920) de Martín Branner; “Tillie the Toiler” (Tillie la Trabajadora, 1921), de Russell Channin Westover; “Little Orphan Annie” (Anita, la huerfanita, 1924), de Harold Gray; “Ella Cinders” (1925), que Bell Consel y Charlie Plumb basaron en la Cenicienta o Cinderella en inglés; aunque una de las más populares fue “Blondie”, que en México conocemos como “Lorenzo y Pepita”.

De regreso en 1929, el éxito de las historietas *periodísticas*, como las llama Gubern, llevó a la creación de un nuevo formato, el *comic book*, en el cual sería publicado por primera vez Superman; en ese año el dueño de la Dell Publishing Company, George Delacorte, decidió experimentar con este nuevo formato al editar una colección tamaño tabloide (28.5x33 centímetros aproximadamente) llamada “The Funnies” (algo así como Las Historietas), en la que compiló capítulos ya editados de las tiras semanales de los diarios y que se otorgaban como premio a los compradores de ciertos productos, promoción que se convirtió en algo usual en los siguientes cinco años.

El actual formato de 17x26 centímetros surgió en 1933 con la publicación de la revista “Funnies on Parade” (Desfile de Diversión), que la compañía Procter & Gamble regalaba a los compradores de sus productos. El primer “comic book” que se editó ya con carácter comercial-editorial salió a la venta en 1934, formado por 64 páginas y publicado cada mes con las aventuras de “Mutt and Jeff”, “Connie” y “Toonerville Folks”, entre otros, aunque ambos títulos todavía eran compilaciones de varios de los personajes que aparecían en las tiras dominicales de los diarios.

"New Fun" (Nueva Diversión), que apareció en 1935, fue el primer comic book como tal, con historias escritas y dibujadas expresamente para este formato y aunque entonces gozó de cierta aceptación, la recién creada modalidad floreció en verdad a partir de 1937, cuando apareció "Detective Comics" (Cómics de Detectives), seguido por "Action Comics" (Cómics de Acción), en 1938, cuyo primer número fue también el inicio de Superman, cuyo surgimiento y evolución se tratará más adelante en este capítulo.

Sin embargo, antes de la publicación de "Action Comics #1" salieron a la venta las aventuras de múltiples héroes justicieros, entre ellos, en 1936 el King Features Syndicate lanzó a "The Phantom" (El Fantasma), con dibujos de Wilson McCoy, y el mago "Mandrake", dibujado por Phil Davis, ambos con guiones de Lee Falk; en 1938 el detective chino "Charlie Chan" salta de las páginas de la novela de Earl Derr Biggers al comic con guiones y trazos de Alfred Andriola.

La aparición de Superman marcó dos puntos importantes en la historia del género, el primero el inicio de la llamada *Era Dorada* de los cómics, que concluyó hacia principios de los años 50, y el inicio del llamado comic *superheroico*.

Tan sólo ese mismo año, tras los pasos de Superman, nació el "Captain Marvel" (Capitán Maravilla), creado por Earl y Otto Binder con trazos de C.C. Beck, en que un niño se convertía en el Capitán Maravilla al mencionar la palabra Shazam, "sigla" de Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio.

En 1939 el público conoció a otro de los personajes más populares de este género cuando salió a la venta "Batman" (El Hombre Murciélago) en la revista "Detective Comics" (DC), creación de Bob Kane, así como el primer "Flash" (El Destello), del guionista Gardner Fox y el dibujante Harry Lampert, ambos ahora propiedad de la editorial DC Comics; asimismo Dale Messick lanzó al primer superhéroe de la compañía Marvel Comics (entonces llamada Timely): "Namor. The Submariner" (Namor. El Submarinero).

Al año siguiente, nacieron “The Spirit” (El Espíritu), de Will Esner, y el primer “Green Lantern” (Linterna Verde), en tanto en 1941 se publicaron por primera vez “Captain America” (Capitán América), dibujado por Jack Kirby y con guiones de Joe Simon; “Wonder Woman” (La Mujer Maravilla), concepto de William Marston y H. G. Peter; “The Plastic Man” (El Hombre Elástico), de Jack Cole, así como “Aquaman”, de Mort Weisinger.

Detrás de ellos aparecieron una gran cantidad de personajes que gozaron de mayor o menor aceptación; sin embargo hacia el final de la Segunda Guerra Mundial, el comic superheróico comenzó a declinar, en parte debido a que el público prefería historias no violentas, que contrastaran con la realidad del conflicto en Europa y Asia.

Debido a esta tendencia, ya desde 1941 salió a la venta la historieta “Looney Tunes and Merry Melodies” (Grandes Caricaturas y Melodías Animadas), donde hicieron su debut personajes como Bugs Bunny, Porky, Daffy Duck (El Pato Lucas) y Elmer J. Fudd (Elmer Gruñón), entre otros.

Al año siguiente se publicó el comic de “Archie”, protagonizado por el personaje del mismo nombre y sus inseparables amigos Torombolo, Betty, Verónica, Carlos, el Señor Paz y la Señorita Canuta, donde se pretendió reflejar las reacciones de la juventud estadounidense hacia el conflicto.

En 1942, el dibujante Milton Caniff creó el comic “Male Call” (La Llamada del Macho), protagonizado por la atractiva Miss Lace, y en 1944 George Bakes creó la serie humorística “The Sad Sack”, ambas por encargo especial del ejército estadounidense para entretener a los soldados en el frente. En tanto Marvel Comics creó en 1945 al personaje de “Millie The Model (Millie, la modelo).

El primer comic de terror, “Eerie” se publicó en 1947, el mismo año en que Walt Disney lanzó al mercado a otro de sus personajes favoritos con su propia revista: el Pato Donald.

Ya en la década de los 50, en 1952 para ser preciso, y en medio de la campaña anticomunista del senador McCarthy en Estados Unidos, nació la revista “Mad” (Demente) con una antología de los comics satíricos de William M. Gaines

“Little Dot” (La Pequeña Dot) salió al mercado en 1953 y en su páginas apareció por primera vez el personaje de “Richie Rich” (o Ricky Ricón, como se le conoció en México), el niño más rico del mundo.

Por este tiempo, el dibujante Charles Schulz, fallecido en 2001, creó la popular tira “Peanuts”, que presenta las aventuras de Charlie Brown y su perro Snoopy, en compañía de sus amigos Lucy y su hermano Linus, Peppermint Patty, Schroeder y el pajarito Woodstock.

También destacan “Dennis The Mennace” (Daniel, el travieso, 1941), de Hank Ketchman; “Miss Peach” (1957), de Mell Lazarus, así como “Bernard Mergendeiler” (1956), “Hi and Lois” (Hi y Lois, 1954) y “The Flintstones” (Los Picapiedra, 1959).

Tanto las tiras humorísticas como las de superhéroes tuvieron que enfrentarse a la censura impuesta por la Comics Magazine Association of América (Asociación de Revistas de Comics de América) que en 1955 puso en vigencia el llamado *Comics Code*, que cumplió en este medio la misma función que el Código Hayes en el cine estadounidense, al vigilar la moralidad en las historias de los comic books, ediciones que ya no estaban, como las tiras diarias o dominicales, bajo el control conservador de las cadenas de diarios.

Al iniciar la década de los 60 la censura se hizo menos severa y muy pronto el comic volvió a florecer; en especial el género superheróico resurgió con la publicación de “Justice League América” (Liga de la Justicia de América), en 1960, donde varios de los personajes de DC Comics se unieron para combatir el crimen, historia que marcó el inicio de la llamada *Era de Plata*.

Con este resurgimiento, la compañía decidió renovar a varios de sus personajes, con lo que salieron de acción los originales Flash yLinterna Verde para dar paso a nuevos caracteres, que aunque tenían los mismos nombres contaban con un nuevo diseño gráfico, así como con actitudes e historias más acordes a la época; además lanzó “Doom Patrol” (1968) el primer grupo de antihéroes en la historia del comic.

Sin embargo, la competencia en este caso la ganó Marvel Comics, que en esta década vivió un *boom* creativo al concebir nueve nuevos personajes, encabezados por “Fantastic Four” (Los Cuatro Fantásticos), nacidos en 1961; al año siguiente nacieron “Ant Man” (El Hombre Hormiga) y “The Incredible Hulk) (El Increíble Hulk) todos ellos creación del guionista Stan Lee y el dibujante Jack Kirby.

Ese mismo año, Lee, ahora en equipo con Steve Ditko, creó uno de sus personajes más populares y exitosos al lanzar en el número 15 de la revista “Amazing” (Sorprendente) a “Spiderman” (El Hombre Araña) y cuya popularidad le valió, en 1963, ganarse su propio título: “Amazing Spiderman” (El Sorprendente Hombre Araña).

“The Mighty Thor” (El Poderoso Thor) salió a la venta ese mismo año bajo la concepción de Lee y Kirby; en tanto este último creó a “Iron Man” (El Hombre de Hierro). Lee, con Kirby, creó en 1963 el grupo de los “X-Men” (Los Hombres X) y en 1964, con Ditko, a “Daredevil”, al que en México llamaron “Diabólico”; personajes que se volvieron muy populares y de hecho sobrevivieron al fin de la Era de Plata, ocurrida a mediados de los 70, y aún se publican sus historias.

2.1.1. La historia de Superman

Hacia mediados de la década de los 30, cuando Estados Unidos salía apenas de la depresión económica y ya se gestaba la Segunda Guerra Mundial, dos adolescentes recorrieron varias editoriales en busca de que les publicaran una historieta que titulaban “Superman” (El Súper Hombre), escrita por el estadounidense Jerry Siegel y con dibujos del canadiense Joe Shuster, quienes fueron rechazados por varios periódicos importantes y por los principales Syndicates, como la United Features que calificó su historieta como “bastante inmadura”, o Squire Features que les dijo que era un trabajo “tosco y hecho a la carrera”.

En 1934, Siegel y Shuster conocieron al editor de Detective Comics (DC), Vincent Sullivan, quien decidió confiar en aquel nuevo producto, sin embargo, según informa la revista Superman de Editorial Vid, el directivo lo mantuvo archivado hasta 1938, cuando la empresa decidió incluirlo en el lanzamiento de la revista Action Comics, donde ocupó la portada y una de la aventuras interiores, junto con un western, una historia del mago Zatara, un episodio de Stickymitt Stimson, uno del boxeador Pep Morgan, una intriga policíaca protagonizada por un periodista, una aventura del texano Tex Thomson en Europa y el primer capítulo de una serie sobre Marco Polo⁴¹.

La introducción al primer capítulo del ahora llamado “Hombre de Acero” narra su origen extraterrestre como último sobreviviente de un planeta, al que años después se le daría el nombre de *Krypton*, que hizo explosión y quien llegó a la Tierra como un bebé, enviado por su padre en una pequeña nave espacial; además de que brindaba una explicación “científica” a la gran fuerza y los enormes saltos que puede dar el personaje, al compararlo con las hormigas y los saltamontes comunes de nuestro mundo.

⁴¹ GARCIA García, Eduardo. “Superman, un jovenazo sesentón” en Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 30-34.

Esta primera aventura, donde también se introdujo a la reportera Lois Lane como la quaseterna enamorada del héroe, Superman detiene a unos criminales comunes, quienes habían secuestrado a Lane, luego de una corta persecución, historia que sirvió como mero pretexto para presentar la doble identidad del superhéroe, que se disfrazaba como el tímido reportero del “Daily Star”, Clark Kent, para poder interactuar con normalidad entre las personas.

Cabe mencionar que ésa no era la primera vez que Siegel y Shuster utilizaban el nombre del héroe, ya que en 1931, el primero escribió una historia llamada “The Reign of Superman” (El Reino de Superman), con dibujos del segundo, publicada en el número tres del fanzine “Science Fiction: The Vanguard of Future Civilization” (Ciencia Ficción: La Vanguardia de la Civilización Futura), en la que Superman no era un héroe sino un villano.

Muy pronto el personaje, considerado el primer superhéroe del mundo, se convirtió en un éxito y todos, incluso aquellos que en un principio lo rechazaron, se peleaban por incluir sus aventuras en las páginas de sus diarios, lo cual dio origen a las *daily strips* del héroe en los matutinos estadounidenses y apenas dos años después de su aparición logró su propio programa de radio, producido por la compañía Mutual Network, con la voz de Clayton “Bud” Collyer como Superman, y donde, curiosamente, surgió la famosa frase “Es un ave... no, es un avión... no, es Superman”; en 1942, George Lowther escribió la primera novela con Superman como protagonista y en el mismo año los hermanos Fleischer produjeron 17 cortometrajes de dibujos animados.

También la National Periodical Publication, editorial que le dio vida al héroe, amplió el mercado y en 1946 comenzó a publicar, en “Action Comics”, las aventuras de Superboy (o Superman cuando era niño), que para 1949 se ganó su propia revista.

En 1947, la empresa decidió despedir a Siegel y Shuster por desacuerdos laborales y económicos, con lo cual la batuta pasó al editor Mort Weisinger, quien fue el encargado de rodear a Superman del contexto y personajes que después se volvieron clásicos, fue él quien bautizó al planeta de origen del héroe como Krypton y también bajo su mando se creó la *kriptonita*, mineral radioactivo exclusivo de su planeta natal que debilita e incluso puede matar a Superman.

Aquella fue una de las épocas más prolíficas para la creación de la saga *supermaniana*, ya que también entonces se introdujo Argo City, localidad sobreviviente de la catástrofe kryptoniana y que al perecer en una lluvia de meteoros envía a Kara El, prima de Kal El "Superman", a la Tierra, donde se convertiría en Supergirl. También se dio a conocer la *Zona Fantasma*, especie de cárcel donde la sociedad de Krypton recluía a los criminales al no existir la pena de muerte, y se reveló cómo el sol amarillo de la Tierra es responsable de los poderes del también llamado "Hombre del Mañana".

Al inicio de la década de los 50 se grabó la primera serie de acción viva sobre Superman, con el actor George Reeves en el papel principal, con duración de 104 capítulos transmitida por televisión de 1951 a 1957, aunque antes, en 1948, Kirk Alyn interpretó al personaje en los seriales para cine "Superman" y "Superman vs. Atom Man", en la que apareció por primera vez su archienemigo Lex Luthor, y en 1951 Reeves protagonizó el primer largometraje del "Hombre de Acero": "Superman vs. The Mole Men" (Superman vs. Los Hombres Topo).

También al "Ultimo Hijo de Krypton" lo alcanzó la censura del Comics Code y aunque esta crisis pasó hacia el inicio de los 60, Superman se vio aquejado por serios problemas de creatividad y muchos de los escritores y guionistas, para hacerlo salir airoso de los problemas en los que lo metían, le inventaban un poder nuevo o incrementaban uno que ya tenía, con lo cual dejó de ser un súper-hombre, para convertirse prácticamente en un semidios.

De esta época surgieron historias como en la que Superman fue capaz de mover a la Tierra de su órbita para luego ponerla otra vez en su lugar, o en la que volvió a encender una estrella muerta sólo con su *visión de calor*, según Héctor C. Garza en su columna para la revista Superman de Editorial Vid⁴²; también apareció kriptonita por todo el universo, de todos los colores imaginables cada uno con un efecto diferente sobre Superman, además de que la Fortaleza de la Soledad, el refugio del héroe surgido en la Era de Plata, se convirtió en una de las más grandes maravillas tecnológicas del Universo DC.

En dicha fortaleza, Superman realizaba complicados experimentos científicos, gracias a su *superintelecto*, también ahí almacenaba un escuadrón de robots con su imagen y sus mismos poderes, construidos por él mismo, que se activaban por algo llamado *supervertriloquía* y que lo ayudaban a salir del paso cuando necesitaba ocultar su doble identidad o realizar misiones simultáneas; también en ese lugar el kriptoniano mantenía un zoológico con criaturas de todo el universo, la mayoría extintas en sus lugares de origen.

Esta etapa es en la que Lois Lane vivió su mayor obsesión por desenmascarar la doble identidad de Superman, aunque ya sospechaba que él y Kent eran la misma persona, lo cual la hacía dejar de lado su trabajo, mientras el tímido reportero sólo lograba resultados con la ayuda de su “súperamigo” y aún así fue ascendido a locutor de la cadena televisiva Comunicaciones Galaxia, dueña del diario “El Planeta”, donde ambos laboraban.

Pese al carácter de Kent, en la Era de Plata él y Superman vivieron romances con diferentes personajes, entre los que se cuentan su amiga de la infancia Lana Lang (Lina Luna en español), la actriz Lyla Lerrol, la sirena Lori Lemaris y las extraterrestres Lyrica Lloyd y Luma Lynai, aunque la preferida de su corazón siempre fue Lois Lane, con quien contrajo nupcias casi 30 años después; el

⁴² OLGUIN, J.G. “El Superman de la Edad de Plata” en Superman Presenta. Los Gigantes Milenarios Tomo I, 27 de mayo de 1999, pp. 26.

noviazgo de historieta más largo después de los de Micky Mouse-Minnie Mouse y Popeye-Oliva.

Esta proliferación de incongruencias terminó en la década de los 70, en parte gracias al retiro del editor Mort Weisinger y ahora bajo el mando de Julius Schwartz, quien impulsó un cambio en el personaje, que comenzó con la pérdida de un tercio de sus poderes, que lo descendieron de rango desde un semidios hasta un humano superfuerte, que fue la concepción original de sus creadores.

De esta época también datan las cuatro películas para cine protagonizadas por el actor Christopher Reeve, la primera realizada en 1978, con Margott Kidder como Lois Lane, Marlon Brando en el papel de Jor El, padre kriptoniano de Superman, y Gene Hackman como Lex Luthor; las siguientes se estrenaron en 1980, 1983 y 1987.

Sin embargo, aunque intentaron humanizar al personaje, los editores permitieron que proliferaran una serie de *dimensiones paralelas*, cada una con una diferente versión de Clark Kent y/o Superman, en las que incluso vivió una adelantada boda con Lois o se convirtió en el dueño y editor de El Planeta, situaciones que nunca sucedieron en la llamada *continuidad DC*.

A principios de la década de los 80, con Jack Kirby como uno de los principales escritores de la historieta y Jerry Siegel de vuelta en el equipo, DC Comics decidió poner un poco de orden en la gran cantidad de mundos alternos que crearon para todos sus personajes y para Superman sobre todo, con lo que lanzaron el *cross over* especial llamado “Crisis en las tierras infinitas”, donde desaparecieron todas las realidades extra y murieron varios superhéroes, entre ellos el segundo Flash y Supergirl.

Al salir de la Crisis, Superman había sido por completo renovado e incluso se convirtió en la parte secundaria de la personalidad del personaje, quien ahora

considera a Clark Kent como su verdadero Yo y al héroe como un accesorio para cumplir su misión de ayudar a la humanidad.

En esta nueva concepción, el escritor y dibujante John Byrne regresó a la vida a Jonathan y Martha Kent, padres adoptivos del kriptoniano, y le brindó una nueva personalidad al reportero, quien se convirtió en un hombre seguro de sí mismo, capaz de conquistar a Lois Lane, quien antes de la Crisis vivía enamorada del superhéroe; además, desapareció Superboy de la continuidad y se convirtió en una especie de paradoja, debido a que, según la nueva historia, Superman desarrolló sus poderes poco a poco a partir de la adolescencia.

Otras renovaciones fueron el resurgimiento de la kriptonita, que había prácticamente desaparecido al inicio de la década, mientras Lana Lang pasó de enamorada de toda la vida de Clark Kent/Superman, a ser su amiga y confidente y una de las pocas personas que conocen el secreto de su doble identidad; mientras su archienemigo Lex Luthor dejó de ser un científico loco y se convirtió en un genio tecnológico y magnate multimillonario dueño de la mitad de Metrópolis, quien recurre a medios económicos para conquistar al mundo.

En 1986, con Byrne como autor, se editó un nuevo Superman # 1 y dos años después, en 1988, se celebró el cincuentenario del personaje que, sin embargo, aún carecía del éxito esperado por DC Comics y, en especial, por el nuevo editor en jefe, Mike Carlin, quien junto con todo el equipo buscó una forma de llamar la atención del mundo sobre la nueva historia del "Hombre de Acero", al que sólo leían una pequeña cantidad de fanáticos, pese a la renovada calidad creativa de la historieta.

La mejor forma que se les ocurrió para hacerlo fue: matarlo, sin embargo, antes de ello, derrumbaron varias barreras que hasta entonces el kriptoniano tenía prohibido cruzar. La primera fue Superman nunca mata, pero tuvo que hacerlo para evitar que los villanos de la Zona Fantasma: el General Zod, Zaora y Quex UI, a quienes vimos como antagonistas en la película Superman II, destruyeran toda la

vida de este universo, tal como lo hicieron en una dimensión alterna en la llamada "Saga de Supergirl", y para lograrlo Kal El expuso a sus enemigos a la mortal radiación de la kriptonita.

Hay otros episodios donde el kriptoniano actúa como asesino, aunque en todos lo hace en forma involuntaria, bajo la influencia de lavados de cerebro o manipulación telepática, por lo que no se le puede considerar por completo culpable de ellos y por esta razón la muerte de los villanos de la Zona Fantasma es un parteaguas en la historia de Superman, que incluso lo obliga a un exilio autoimpuesto en el espacio por el temor a perder el control y lastimar a alguien más.

A su regreso, después de varios "meses" tiempo comic, dos tabúes más para Superman se rompieron cuando Clark Kent se comprometió con Lois Lane en matrimonio (imposible número uno), en Superman #50, y meses después le reveló su doble identidad (imposible número dos), en el número 662 de Action Comics, ambas historietas publicadas en 1991.

Apenas un año después, en 1992, DC Comics decidió celebrar el cumpleaños número 54 de su más grande estrella... matándolo; por lo que en el número 17 de "Superman. The Man of Steel", presentaron por primera vez al supervillano que habría de acabar con la vida del héroe más conocido del mundo.

El asesinato ocurriría tras una batalla que comenzó en el estado de Ohio, ubicado al este de Estados Unidos, en la frontera con Canadá, cruzó el estado de Nueva York y llegó hasta el sur de Delaware, para terminar en Metrópolis, justo frente a las oficinas de "El Planeta", donde un golpe con la potencia de una bomba acabó con la vida de Superman.

Lejos de lo que se hubiera pensado, el "honor" de matar al "Hombre de Acero" no recayó en ninguno de sus viejos enemigos, tales como Lex Luthor, Lobo, El Juguetero, la Calavera Atómica, Bizarro, Darkseid o Metallo, entre otros, sino que

estuvo a cargo de un nuevo personaje, concebido por los autores como la antítesis de Superman y con el propósito específico de matarlo.

Según los creadores de la historia, este nuevo personaje no podía ser un ser racional, ni lógico, pero sí inteligente, aparentemente sin pasado y sin motivación alguna, lo cual ayudaría a enfatizar la injusticia de una muerte que jamás debió suceder, pero que de cualquier forma sucedió.

Así surgió Doomsday, un personaje muy criticado por una aparente falta de creatividad gráfica y literaria, del que muchos dijeron que no era más invulnerable que el villano de la serie fílmica “Pesadilla en la calle del infierno”, Freddy Krugger, pero que en apariencia logró su objetivo de ser la antítesis del “Ultimo Hijo de Krypton”: superfuerte, salvaje, sin el poder de volar, cuyas acciones carecían de lógica pero que ejecutaba con gran astucia; a tal grado que llevó a su enemigo más allá de sus límites y hasta la tumba.

La titánica lucha destruyó la mitad de Metrópolis, incluido el extraño mundo subterráneo, y terminó justo enfrente de las oficinas de El Planeta, en el barrio de East Side, donde el potente impacto de golpes simultáneos de Doomsday y Superman rompió los vidrios en varios kilómetros a la redonda y dejó un enorme cráter en medio de la calle y a ambos contendientes muertos.

El éxito de esta historia fue tal que tan sólo en México la primera edición en español, publicada por Editorial Vid en 1993, vendió su tiraje de 40 mil ejemplares en aproximadamente 24 horas, por lo que tuvieron que sacar a la venta una segunda edición, con un número similar de copias

Aunque posteriormente el superhéroe volvió a la vida, en una serie llamada “El Reino de los Supermanes”, e incluso logró vengarse de su asesino, este fue apenas el arranque de gran cantidad de aventuras del “Hombre de Acero” entre las que se incluyen la tan esperada boda con Lois Lane, publicada en un número

especial en octubre de 1996, y un inesperado cambio de poderes que lo convirtieron en un ser de energía prácticamente intangible, lo que a su vez llevó a un cambio en el tradicional uniforme azul y rojo por uno azul y blanco y posteriormente a una división de personalidades que lo convirtieron en dos "supermanes" (Rojo y Azul) y, finalmente, a la reunificación y regreso al concepto tradicional de Superman.

A lo largo de sus 62 años de vida, el héroe kryptoniano se ha convertido en todo un ícono de la cultura occidental, al grado que "investigaciones realizadas por sociólogos y comunicólogos demuestran que existen tres imágenes inequívocas, reconocidas en todas las culturas: Jesucristo, Mickey Mouse y Superman. El 90% de los habitantes del mundo los identifican"⁴³.

La influencia de Superman se ha hecho evidente incluso en la música popular de la última parte del siglo XX, ya que varios grupos musicales y cantantes han dedicado canciones al superhéroe; como ejemplos cabe mencionar a Spin Doctors, cuyo álbum "Pocket Full of Kryptonite" (Bolsillo lleno de Kryptonita) incluye una melodía llamada "Jimmy Olsen Blues" (El Blues de Jimmy Olsen) y que salió a la venta en 1991, a la par que el cantante argentino Miguel Mateos lanzó al mercado su disco "Kryptonita".

En 1996 el grupo estadounidense Gaunt lanzó su álbum titulado "Superman", que incluye la canción llamada "Kryptonite", y en 2000 el grupo Three Doors Down lanzó al mercado el tema "Kryptonite", que forma parte de su disco "Better Life" (Mejor Vida). Uno de los ejemplos más curiosos de esta tendencia lo constituye el cantante mexicano Xavier López "Chabelo" quien en su discografía cuenta con una canción titulada "Adiós Superman".

Además de ser el iniciador del cómic superheróico el "Hombre de Acero" también es el responsable del surgimiento de una gran cantidad de personajes

⁴³ "Sabías qué...? Superman como imagen" en Superman Año XIII. No. 301, Editorial Vid. 20 de junio de 1999, pp. 27.

similares e incluso francos imitadores. Entre los primeros se encuentran el Capitán América y el Capitán Maravilla, en tanto los segundos cuentan con Mighty Mouse (Superratón) y Underdog (Supercán).

Tampoco faltaron los personajes satíricos como la versión de la revista Mad: Superduperman; la de los comics underground: Wonderwarhog; el chileno Supertiñosa, el español Super López, e incluso el mexicano Supermenso, creado por el caricaturista Velasco.

También la publicidad ha utilizado el ícono supermaniano; por ejemplo la compañía American Airlines hace unos años lanzó una campaña con la imagen del superhéroe con la leyenda "The only traveller that doesn't bother with our frequent flyer program" (El único viajero al que no le interesa nuestro programa de viajero frecuente) y, en 2000, la compañía de seguros Comercial América utilizó su imagen para una campaña que intentaba demostrar que incluso Superman podía sufrir un accidente.

Otro hecho curioso que vale la pena mencionar es que la palabra "superhéroe" es una marca registrada que poseen en conjunto dos empresas: las editoriales DC Comics y Marvel Comics.

Por último, la ficha técnica de Superman es la siguiente⁴⁴:

Nombre verdadero: Clark Kent

Otros alias actuales: No tiene

Doble identidad: Secreta

Ocupación actual: Reportero, columnista, novelista.

Ocupaciones anteriores: Editor de la revista Newstime

Lugar de nacimiento: Concebido en el planeta Krypton, "nacido" dentro de una cámara matriz cerca de Smallville, Kansas, EUA, Tierra DC.

⁴⁴ "Superman" en Superman presenta. Marvel versus DC I. Editorial Vid. 2 de mayo de 1997, pp 43.

Estado Civil: Casado con Lois Lane

Base normal de operaciones: Metrópolis, Delaware, EUA.

Grupo actual de afiliación: Liga de la Justicia

Estatura: 1.89 metros

Peso: 102 kilogramos

Ojos: Azules

Cabello: Negro

Poderes superhumanos: Superfuerza (puede levantar un peso de 45 mil toneladas), invulnerabilidad; capaz de moverse, volar y reaccionar a velocidad superhumana; visión de rayos X, visión telescópica, visión de calor, sentidos superhumanos.

Fuente de poderes: Fisiología kryptoniana que se carga por radiación solar.

Habilidades especiales: No tiene

Primera aparición: Acción Comics #1 (1938).

Capítulo III

Metodología

3.1. Relación de conceptos

El modelo de análisis, al igual que el marco teórico, está dividido en dos grandes secciones; la primera se dedica al análisis gráfico de La Muerte de Superman mediante la teoría del Lenguaje de los Comics de Roman Gubern, en tanto la segunda analizará la parte literaria de dicha historieta y está subdividida, a su vez, en tres partes: el análisis funcional, que retoma los postulados de Roland Barthes; el análisis actancial, basado en las teorías de V.A.J. Greimas, y el análisis de la narración, donde se utiliza la teoría de Tzvetan Todorov.

Las dos secciones principales del modelo se unen por una flecha que representa la afirmación de Barthes, en su Introducción al Análisis Estructural del Relato, de que un cómic es una de las sustancias en las que se puede soportar un relato; es decir que una historieta es una de las formas en que un relato puede llegar a los lectores.

3.2. Análisis Gráfico

El análisis de los componentes gráficos en el cómic La Muerte de Superman se realizará con base en la teoría del Lenguaje de los Comics de Roman Gubern. Por elección arbitraria, los conceptos en esta sección del modelo teórico se representan por medio de figuras hexagonales, con el fin de distinguirlas de las otras tres teorías que integran el modelo.

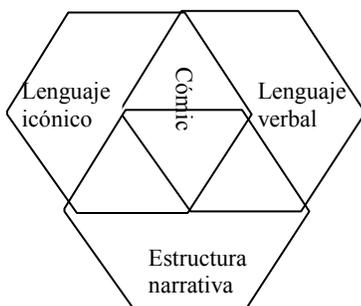


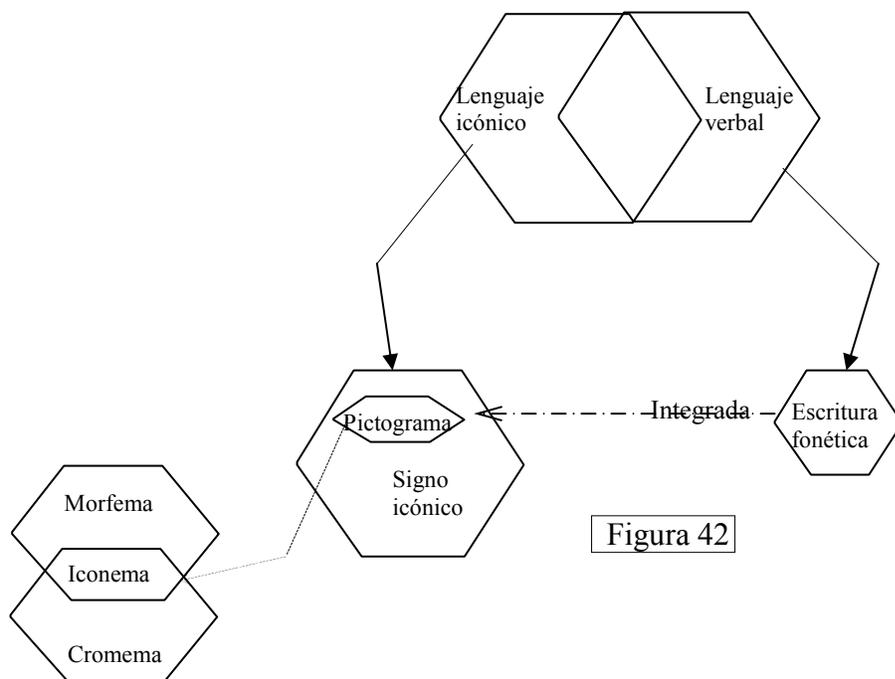
Figura 41

El modelo inicia con un conjunto de tres hexágonos (figura 41) entrelazados que representan los universos del *lenguaje icónico*; el del *lenguaje verbal* y de la *estructura narrativa*.

La región en que se intersectan representa, en este

modelo, al *cómic*, puesto que Gubern asegura que un cómic es un “medio expresivo perteneciente a los medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y verbal”⁴⁵ y que además cuenta con una estructura narrativa.

El lenguaje icónico se forma por *signos icónicos*, es decir “cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado”⁴⁶, en este *universo* existe un grupo más pequeño formado por los *pictogramas* o el “conjunto de los signos icónicos que representan



gráficamente el objeto u objetos que se tratan de designar”⁴⁷, entre estos últimos pueden citarse como ejemplo los jeroglíficos prehispánicos o los ideogramas chinos, así como los pictogramas específicos de los cómics: las viñetas.

A su vez, los pictogramas están formados por dos unidades básicas: los *iconemas*, es decir el “mínimo rasgo gráfico carente de significado por sí mismo”⁴⁸ tales como los puntos, las líneas y las figuras geométricas, compuestos a su vez por dos elementos básicos: el *cromema* –el color- y el *morfema* –la forma-.

Una de las formas de expresar el lenguaje verbal es la *escritura fonética*, representada en este modelo por su propio hexágono, conectado con el del *pictograma* por una flecha con la aclaración integrada, para indicar que en caso de

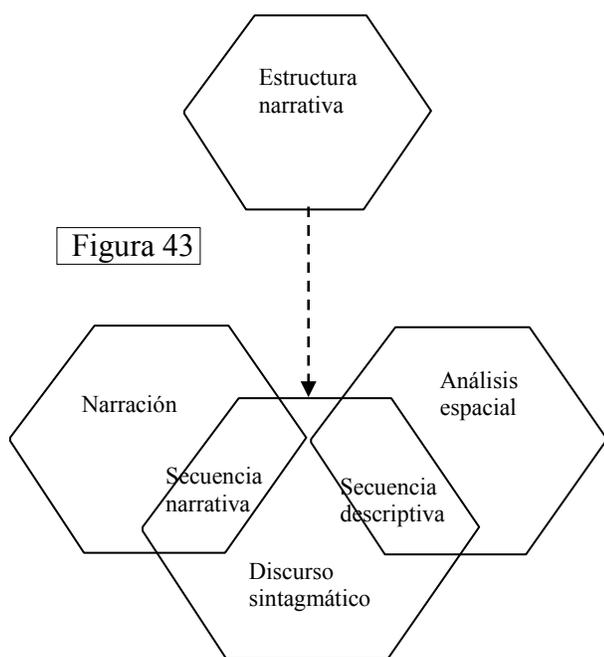
⁴⁵ GUBERN, Roman. Op Cit pag. 105

⁴⁶ Ibid pag. 108

⁴⁷ Ibidem

⁴⁸ Ibidem

que en un cómic se incluya escritura fonética, que no siempre sucede, es necesario que se integre al pictograma y que no esté sólo yuxtapuesta, es decir que no aparezca a manera de subtítulo, explica Gubern (figura 42).



El tercer hexágono de los conceptos que forman al cómic, el de la estructura narrativa, está unido con otro grupo de tres hexágonos (Figura 43). El de en medio representa al *discurso sintagmático*, concepto que designa un grupo de elementos dotados de cierto significado y acomodados de tal forma que al leerlos en conjunto cobran un sentido más amplio, tal como las palabras en un enunciado. En el caso de los cómics estos discursos están formados por los antecitados pictogramas o viñetas.

Los otros dos representan la *narración* y el *análisis espacial*, la unión entre la narración y el discurso sintagmático del cómic da como resultado las *secuencias narrativas* –en las que el narrador da cuenta de sucesos o acciones dentro de la historia- y la unión entre el análisis espacial y el discurso sintagmático resulta en las *secuencias descriptivas* –cuya función es explicar al lector cómo está formado un espacio físico-.

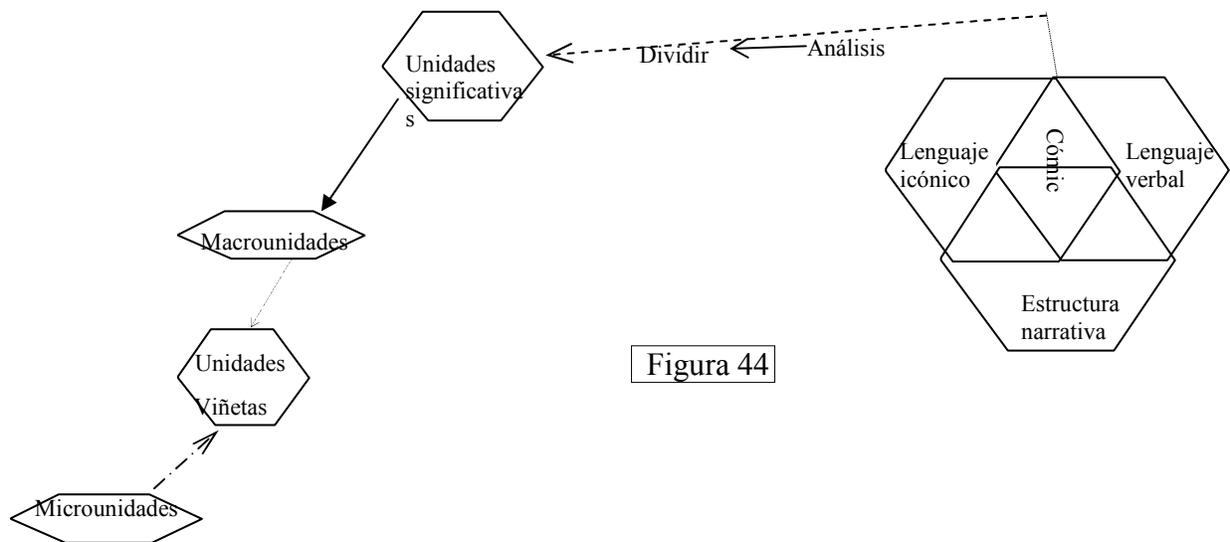
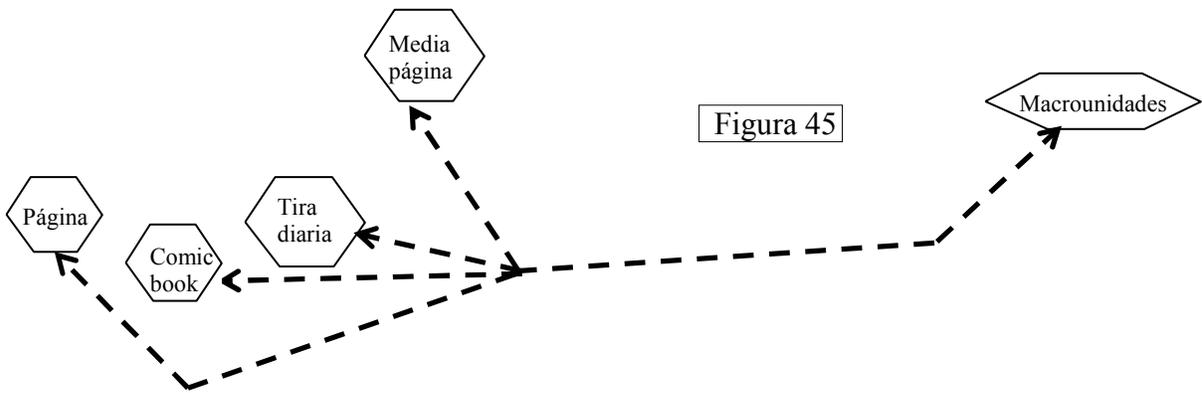


Figura 44

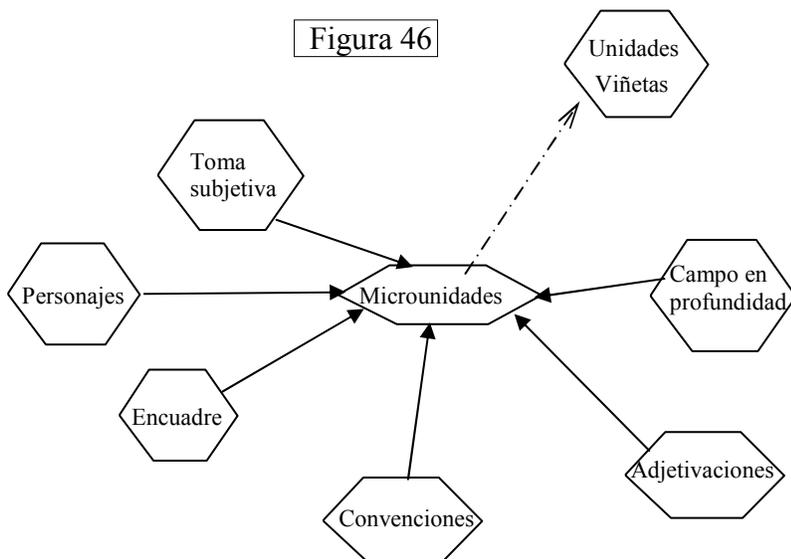
De vuelta al principio, a la intersección de los tres hexágonos originales que representa al cómic (figura 44), se desprende una flecha más con las acotaciones análisis y dividir con lo cual se indica que para analizar un cómic es necesario dividirlo en *unidades significativas*, que son los tres niveles en que se construye un cómic, del más particular al más general: las *microunidades significativas*, las *unidades significativas* y las *macrounidades significativas*.

Las macrounidades significativas son los tipos de estructura de publicación en que un cómic llega al lector; una macrounidad agrupa varias unidades significativas que, en concreto, son las viñetas del cómic, las cuales, a su vez, están integradas por las microunidades significativas.



Del “universo” de las macrounidades parte una flecha bidireccional que luego se ramifica en cuatro (figura 45) y se conecta con los cuatro tipos de macrounidades descritas por Roman Gubern: la *tira diaria*, la *media página*, la *página* y el *cómic book*.

Las tres primeras son más comunes en los periódicos, la primera -la tira diaria- como su nombre lo indica, es publicada día con día y sólo está formada por unas cuantas viñetas, en tanto las otras dos –la media página y la página- se utilizan sobre todo en los suplementos dominicales. La cuarta es el comic book, la forma en que está publicada “La Muerte de Superman”, y es un conjunto de hojas agrupadas en un cuadernillo de tamaño variable aunque el formato estadounidense más común es de 16.5x25.5 centímetros.



Como se explicó en párrafos anteriores, las macrounidades se componen, a su vez, de unidades o viñetas, las cuales Gubern define como “la representación gráfica del mínimo espacio o tiempo significativo que

forman la unidad básica de montaje del cómic⁴⁹.

Al hexágono de las unidades llega una flecha ascendente que procede del de las microunidades significativas (figura 46), con lo que se indica que estas últimas son todos los elementos que se integran en la viñeta divididos en cinco categorías básicas y un caso especial.

La primera de estas categorías son los *personajes* del cómic, considerados en su calidad de signos icónicos, es decir de dibujos; la segunda son los tipos de *encuadre*, término cinematográfico que se refiere a la “delimitación bidimensional del espacio, tanto en el papel como en el espacio figurativamente representado por el dibujante”⁵⁰ es decir la porción de una persona, o grupo de personas, que aparece en el espacio físico de la pantalla –de cine o televisión- o, en este caso, en el de la viñeta.

Las *convenciones* específicas del comic son los elementos gráficos creados y usados en especial por este medio expresivo, en tanto las *adjetivaciones* son los “efectos que enfatizan el clima dramático o que distorsionan la composición dentro de la viñeta”⁵¹.

La quinta y última de estas categorías es el *campo en profundidad*, en cine y televisión este término se refiere a la distancia entre los objetos y la cámara y se designa con los llamados **planos** –primero, segundo y tercero- aunque en los comics deben utilizarse, de nueva cuenta, el dibujo en perspectiva y procedimientos gráficos para lograr que los personajes y objetos aparenten estar “lejos” o “cerca” del lector.

El caso especial de las microunidades significativas es la *toma subjetiva*, es decir la viñeta en que el dibujante representa el punto de vista de un personaje: le

⁴⁹ Ibid pag. 115

⁵⁰ Ibid pag. 124

⁵¹ Ibid pag. 133

“muestra” al lector lo que ve el personaje en cuestión; es un caso especial debido a que no puede ser considerado un tipo de encuadre, ni es una metáfora visualizada y tampoco encaja en las definiciones de *flash back* (evocación del pasado) ni de *flash forward* (anticipación del futuro), conceptos, estos dos últimos, de los que se hablará más adelante.

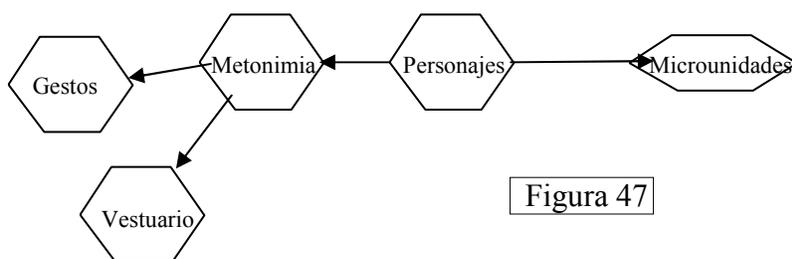
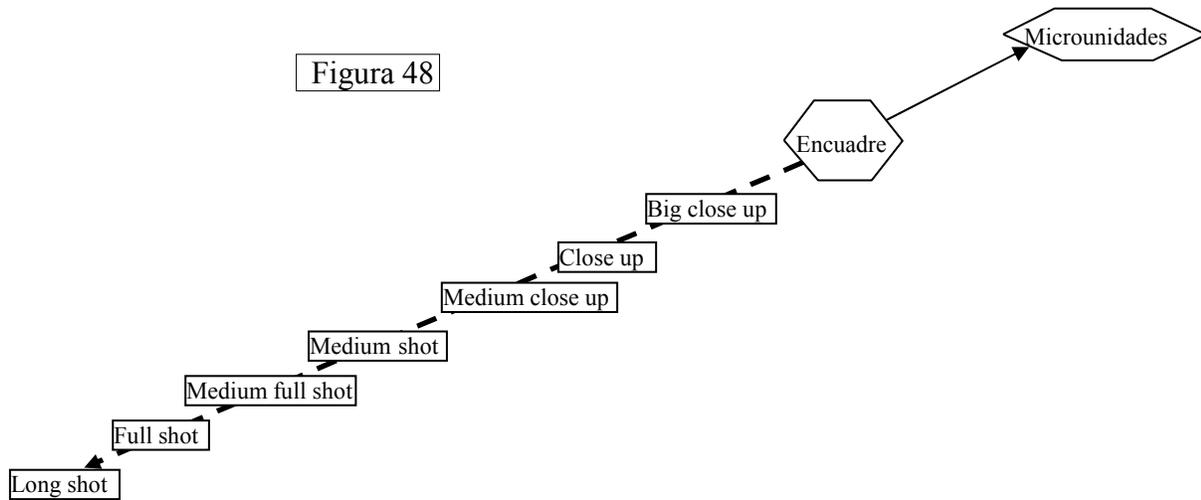


Figura 47

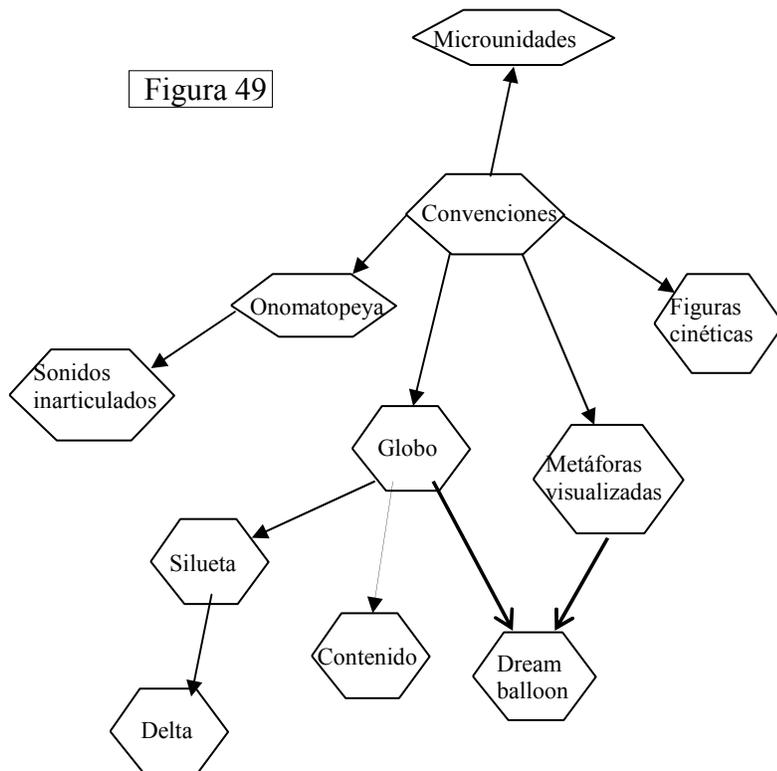
En tanto la toma subjetiva y el campo en profundidad son únicos y se definen por sí mismos, el resto de las

microunidades significativas engloban a otros conceptos, tal como los personajes de cuyo universo parte una flecha más al hexágono de la *metonimia* (figura 47), figura retórica que nombra al todo por la parte, es decir que utiliza un solo aspecto de algo para designar a ese todo, tal como la expresión *jalar el gatillo* para decir que alguien disparó un arma; en los cómics este recurso adquiere importancia dado que el aspecto físico de los personajes a menudo refleja su calidad moral.

Dicha calidad moral también se expresa por los *gestos*, que constituyen el modo principal en que los personajes expresan sentimientos, y por el *vestuario*, que cumple la misma función que en la vida real al revelar detalles de la tipología del personaje, como los uniformes militares o paramilitares, y que, además, puede ser considerado una prolongación del decorado del cómic al fundirse con el conjunto estético que forma la viñeta.



Del hexágono del encuadre parte otra flecha descendente que enlaza los siete tipos de toma existentes (figura 48), los cuales tienen como referente a la figura humana, de menor a mayor: *big close up*: toma de detalle que sólo enfoca una parte del cuerpo o la cara; *close up*: toma desde los hombros hasta la cabeza; *medium close up*: toma desde el pecho hasta la cabeza; *medium shot*: toma desde la cintura hasta la cabeza; *medium full shot*: toma desde las rodillas hasta la cabeza; *full shot*: toma de cuerpo completo, y *long shot*: toma panorámica.



Las convenciones específicas del cómic son, en concreto, cuatro elementos gráficos surgidos y utilizados casi en exclusiva por este medio expresivo (figura 49): las *onomatopeyas*, los *globos*, las *metáforas visualizadas* y las *figuras cinéticas*.

Las onomatopeyas son, según Roman Gubern, “formas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal”⁵² y dentro de ellas se considera a los denominados *sonidos inarticulados*, debido a que su función es muy parecida a la de aquellas, aunque en este caso siempre son emitidos por algún personaje, ya sea un humano o algún objeto o animal humanizado, tales como las carcajadas, la tos o un estornudo, entre otros.

El globo se define como el elemento destinado a “integrar los diálogos o el pensamiento de los personajes dentro de la estructura icónica de la viñeta”⁵³ y está formado por la *silueta* –cuya forma en ocasiones ayuda a darle algún matiz especial a las palabras del contenido- y el *contenido*.

De la silueta, que puede o puede no existir, sobresale un rasgo al que Gubern llamó el *delta*, es decir el rabillo del globo, que indica el lugar de procedencia de los sonidos o del contenido, que casi siempre son palabras las cuales en ocasiones se representan con rasgos específicos para ayudar al lector a interpretar el tono en que se “dicen” o el carácter del personaje que las dice.

Las *metáforas visualizadas* son diversos signos icónicos con los que el dibujante intenta expresar el estado anímico de los personajes, como ejemplos se puede citar el ya conocido foco encendido que aparece sobre la cabeza de un personaje que ha tenido una *idea luminosa* o los corazones que rodean la cabeza de algún personaje enamorado.

La mezcla entre las metáforas visualizadas y los globos arrojan el llamado *dream ballon* o globo de ensueño, en el cual aparecen sueños, ideas visualizadas, fantasías, recuerdos o premoniciones de los personajes. Por último, las *figuras cinéticas* son las líneas que “quedan” detrás de un objeto que se ha desplazado y

⁵² Ibid pag. 151

⁵³ Ibid pag. 140

con las cuales el dibujante intenta representar de forma gráfica algo tan intangible como el movimiento mismo o la trayectoria de los móviles.

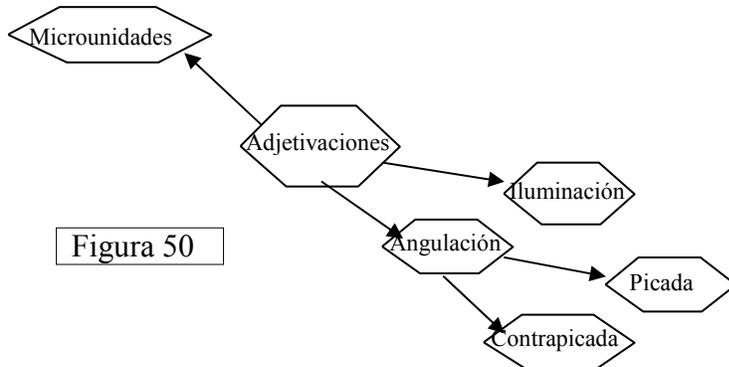


Figura 50

El cuarto tipo de microunidad significativa, las adjetivaciones, agrupa a dos conceptos: la *iluminación* –los efectos logrados mediante procedimientos gráficos que simulan sombras, claroscuros

y contraluces, entre otros- y la *angulación* (figura 50).

El término angulación se refiere, en televisión y cinematografía, a la relación entre la colocación de la cámara sobre el suelo y el eje objetivo de los personajes, de lo cual resultan dos tipos de angulación: la *picada*, es decir la toma de arriba hacia abajo, y la *contrapicada*, o toma desde abajo hacia arriba, que el dibujante representa al plasmar a los personajes desde la perspectiva específica de cada toma.

De regreso al universo de las unidades significativas, parte una flecha horizontal que se conecta con el concepto de *montaje*

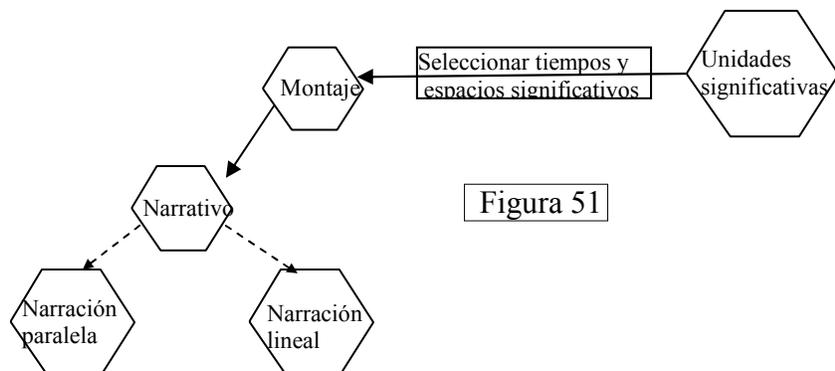


Figura 51

(figura 51), aunque con la aclaración de seleccionar tiempos y espacios significativos, lo cual quiere decir que dentro de las unidades significativas, ciertos elementos tienen que acomodarse en un orden determinado para que puedan entenderse y para hacer esto el dibujante debe elegir el momento y el lugar que

tengan mayor peso dentro de la trama, para darle al lector la visión adecuada de la historia.

Existen dos tipos de montaje el primero de ellos, en este modelo, es el *narrativo*, es decir las técnicas que utiliza el autor para contarnos la historia; esta categoría se subdivide (figura 51), a su vez, en dos tipos: la *narración lineal*, en la que el autor comienza y termina una historia sin interrupciones en estricto orden cronológico, y la *narración paralela*, en la que se intercalan, por lo menos, dos historias que ocurren en lugares separados aunque al mismo tiempo y que, por lo general, se juntan en algún punto de la trama.

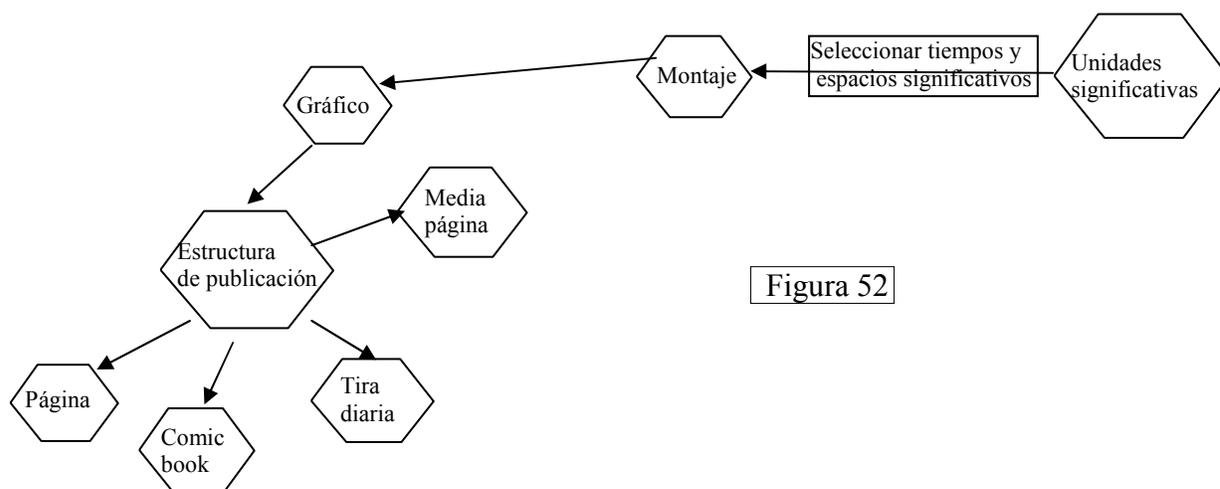


Figura 52

El otro vector que parte del concepto de montaje se conecta con el de montaje *gráfico* (figura 52), término que se refiere al montaje de las unidades significativas de los cómics, es decir a la forma en que las viñetas se unen para crear una historia, tomando en cuenta las características correspondientes a cada *estructura de publicación* o macrounidad significativa, concepto del que se habló en párrafos anteriores.

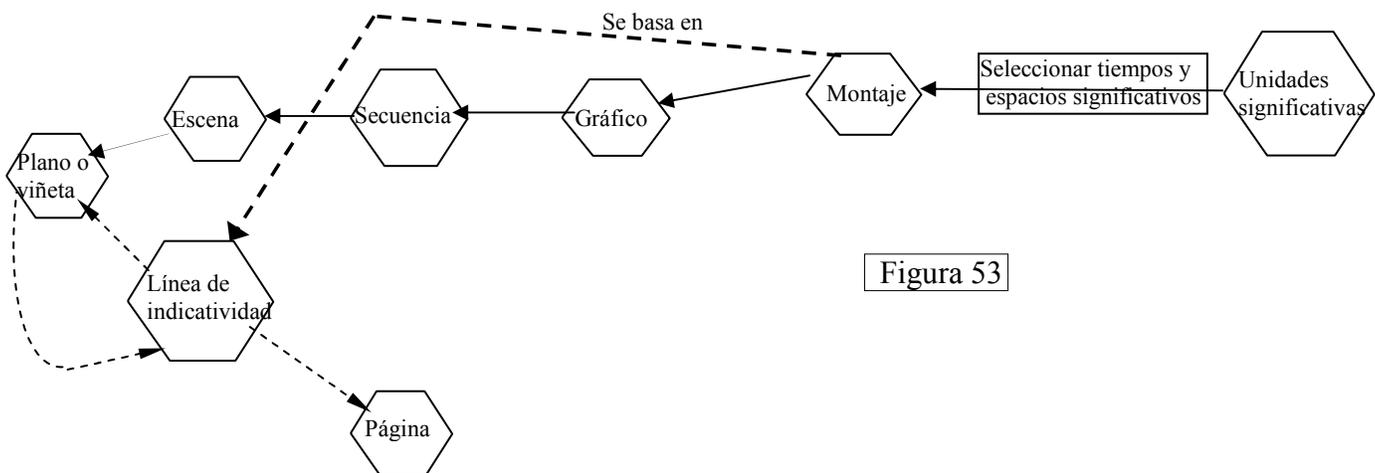


Figura 53

Además, el montaje también se conecta con el concepto de *línea de indicatividad* (figura 53), la línea ideal que ordena el trayecto de lectura de las viñetas, tanto en su interior como en la tira diaria, la página o el cómic book, según el principio de la prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior.

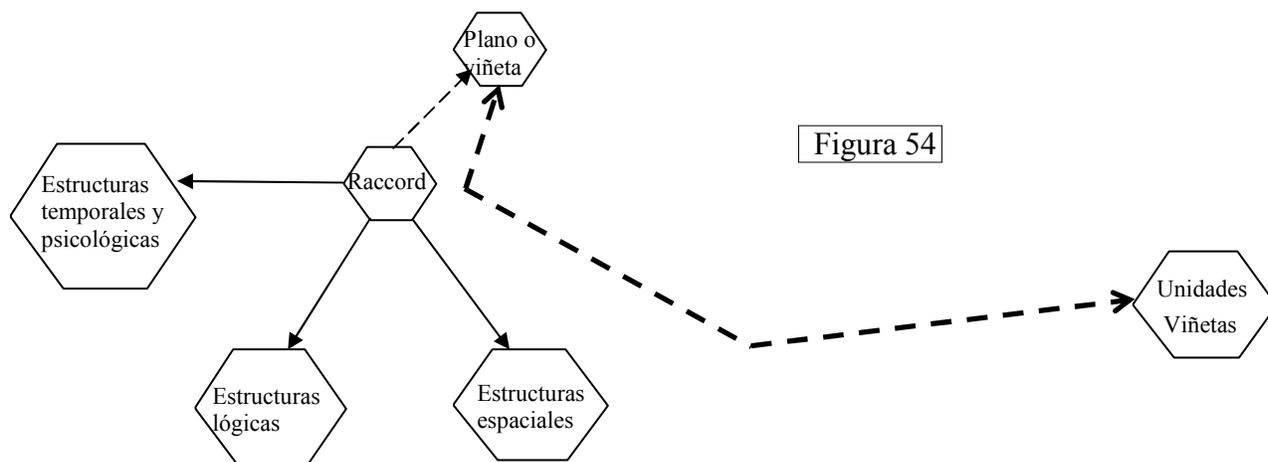
El montaje gráfico se divide en tres niveles (figura 53), el más general, en el cual se incluyen los otros dos, es la *secuencia*, que está formada por varias escenas y se define por su unidad de acción dramática, es decir la parte de la trama en que transcurre una situación o se resuelve un problema.

Le sigue la *escena*, la cual está formada por varias tomas o viñetas, y se define por su unidad de tiempo o lugar, es decir que todo lo que pasa en un solo lugar o que se presenta como acción continua y sin cortes, es una escena; en tanto el plano o *viñeta* se define como “la representación gráfica del mínimo espacio o tiempo significativo que forman la unidad básica de montaje del cómic”⁵⁴.

A su vez, el universo de la viñeta se une por medio de dos flechas, una de entrada y otra de salida, con el de línea de indicatividad, lo cual quiere decir que

⁵⁴ Ibid pag. 115

este último concepto rige el orden en que se ha de leer el contenido de la viñeta y el orden en que se ha de leer esta entre las demás que forman una página.



El hexágono de la viñeta está conectado por medio de una flecha punteada (figura 54) con el de la *unidad significativa* (también explicado con anterioridad) para indicar que se trata del mismo concepto, y a aquel llega otra flecha procedente del concepto de *raccord*, palabra en francés que Gubern retoma de la teoría cinematográfica y que significa **acoplamiento** o **unión** y que, en este caso, designa la continuidad correcta entre un plano y el siguiente, es decir el montaje de las viñetas.

En su teoría del Lenguaje de los Comics, Gubern describe tres tipos de montaje: las *estructuras temporales y psicológicas* de montaje, las *estructuras lógicas* y las *estructuras espaciales*.

Las estructuras temporales y psicológicas son formas de montaje que actúan sobre la manera en que el lector percibe la sucesión entre un plano y el siguiente. Las estructuras lógicas son métodos de montaje en los que el dibujante recurre a medios gráficos para dar continuidad entre una toma y la que le sigue. A su vez, las estructuras espaciales son formas de montaje que modifican el tamaño o ubicación del encuadre en varias viñetas sucesivas.

Gubern reconoce cuatro tipos de Estructuras Temporales y Psicológicas de Montaje: (figura 55) el *flash back* y el *flash forward*, en el primero los personajes o el narrador recuerdan situaciones pasadas, en tanto en el segundo anticipan o tienen premoniciones sobre el futuro.

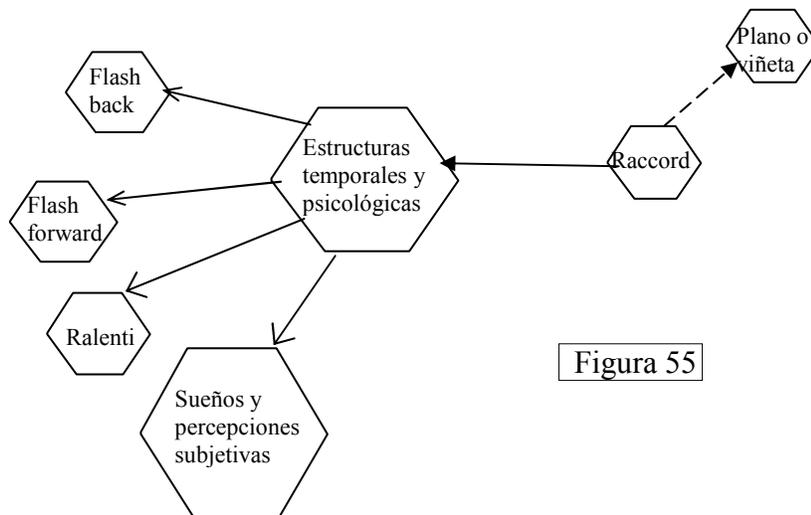


Figura 55

El *ralenti* es una estructura que crea en el lector la ilusión de que la narración transcurre en más tiempo del que debería, al dilatar el tiempo de lectura de manera artificial; los *sueños y percepciones subjetivas* son visualizaciones de lo que piensan, sueñan o incluso sienten los personajes, mediante viñetas cuyo diseño contrasta con el del resto.

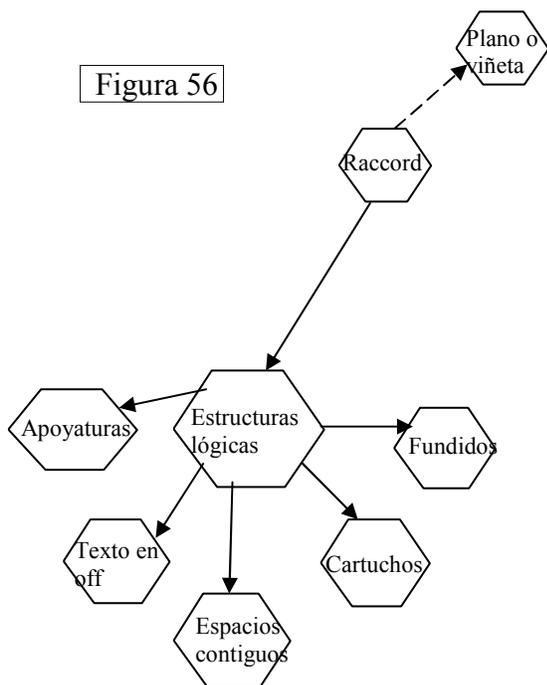


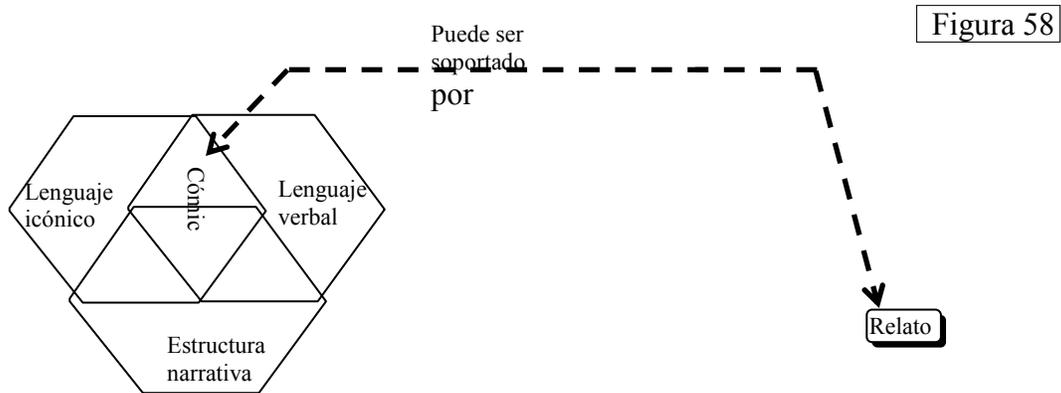
Figura 56

Gubern enumera cinco tipos de estructuras lógicas de montaje (figura 56), en primer lugar los *espacios contiguos* que, como su nombre lo indica, presentan al lector diferentes porciones de un espacio físico que se supone están una junto a la otra en viñetas sucesivas y en cada viñeta se narran diferentes momentos de la acción o del diálogo de los personajes.

Las *apoyaturas* son pequeños textos integrados a la viñeta cuya función es aclarar o explicar el contenido del

En este subcapítulo se describió la forma en que se relacionan los conceptos que integran la parte gráfica del modelo que se utilizará para analizar el comic “La Muerte de Superman” y a continuación se presentará la parte con que se realizará el análisis literario.

3.3. Análisis literario



Cómo ya se explicó, las dos secciones principales del modelo se unen por una flecha (figura 58) que representa la afirmación de Barthes, en su Introducción al Análisis Estructural del Relato, de que un cómic es una de las sustancias en las que se puede soportar un relato y en el otro extremo de dicha señal se encuentra, precisamente, el concepto de *relato*, el cual Roland Barthes equipara con un gran enunciado, en el cual se pueden encontrar las diferentes partes que forman una oración: el sujeto, el verbo y el complemento.

Figura 59



Sin embargo, el relato no es el principio de esta sección, ya que este concepto está subordinado al de *discurso* (figura 59), concepto que Barthes define como un conjunto de frases organizadas que cuenta con sus propias reglas y su propia gramática. A su vez, V.A.J. Greimas indica que, al manifestarse, un discurso rebasa los límites de la sintaxis del enunciado además de que al recibir una denominación, es decir un nombre, se convierte en un todo independiente; en tanto Tzvetan Todorov asegura que para analizar un relato

como si fuera un discurso hay que considerar al primero en su calidad de palabra real, ya sea escrita o hablada, que el narrador dirige al lector.

Las definiciones de cada autor derivan, en este modelo, en tres secciones diferentes cuyos conceptos se distinguen por tres diferentes figuras: los conceptos extraídos de la teoría de Barthes se señalan por medio de rectángulos con las esquinas redondeadas y con una pequeña sombra inferior; por su parte, las categorías de Greimas se identifican con rectángulos “normales” y, por último, los postulados de Todorov están contenidos en figuras ovales.

3.3.1. Niveles del relato

Barthes asegura que el relato es una de las formas del discurso, relación indicada en este modelo mediante una flecha descendente (figura 60), y del rectángulo del relato, parte otra señal hacia el concepto de *niveles del relato*, en el que se basa toda la teoría del análisis del relato del autor francés, quien asegura que todo relato está construido en tres niveles y que sólo

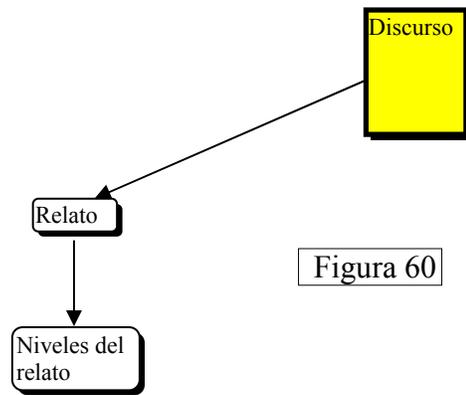


Figura 60

una vez que se ha analizado por completo el primero se puede pasar al segundo y únicamente cuando este se completa se puede saltar al tercero.

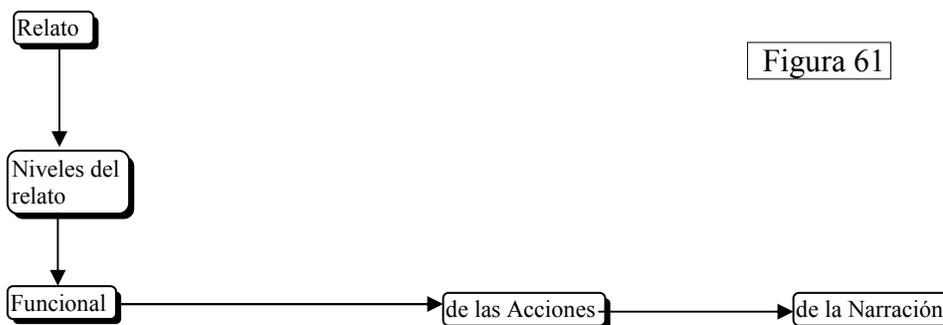
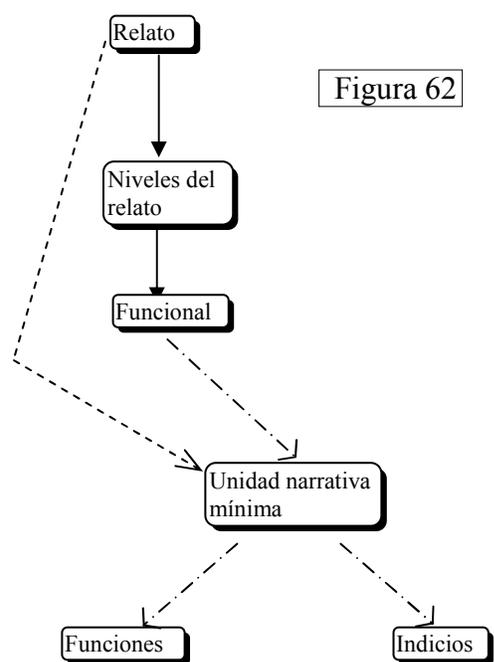


Figura 61

El más básico de los niveles del relato es el *funcional*, que a su vez se une con el del nivel de las *acciones* y este se conecta con el del nivel de la *narración* (figura 61). Los rectángulos de los niveles del relato están unidos por flechas horizontales y están ubicados a la misma altura para indicar que si bien es cierto que el primero sólo adquiere sentido cuando se pasa al segundo y el segundo sólo tiene sentido si se pasa al tercero, también lo es el hecho de que todos tienen la misma importancia.

Debido a que la teoría del análisis literario de Roland Barthes es el conductor para todo esta sección del modelo, así como en la correspondiente del marco teórico, los universos del nivel de las acciones y del nivel narrativo están representados con rectángulos de esquinas redondeadas y con sombra, a pesar de que dichas secciones del modelo se basan en los postulados de Greimas y Todorov, de manera respectiva.



El funcional, al cual Barthes define como el nivel en que se determinan las unidades mínimas del relato, se une a su vez con el concepto, precisamente, de *unidad narrativa mínima* (figura 62), las cuales son segmentos de la historia, generalmente contenidos en oraciones formadas por sujeto, verbo y complemento –aunque también pueden formarse solamente de una palabra o de varias oraciones-, que a su vez se dividen en dos principales tipos, ambos con la misma importancia.

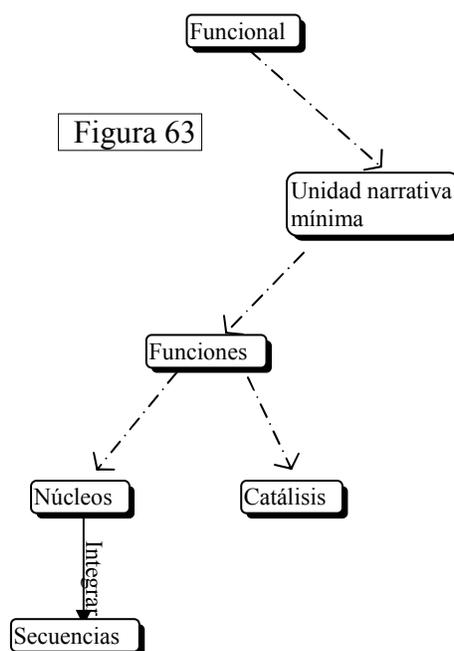
Barthes define dos tipos de unidades mínimas: *funciones* e *indicios*; las funciones, indica el autor, son unidades de tipo distribucional que se saturan en este mismo nivel, es decir son los segmentos que dan forma física a la historia y

que se entienden a la perfección sin necesidad de pasar al siguiente de los niveles del relato, aunque carecen de sentido.

Los indicios son unidades destinadas a integrar el nivel de las funciones con el de las acciones y que, por lo tanto, sólo adquieren sentido cuando se incorporan en dicho nivel, como características de un personaje o una situación, o en el nivel de la narración.

A su vez, las funciones se dividen en dos clases (figura 63), también con la misma importancia: los *núcleos*, o funciones cardinales, y las *catálisis*.

Los núcleos son los segmentos que forman la trama de la historia, son los nudos de la narración, “abren, cierran o mantienen una alternativa consecuente para la continuidad de la historia”⁵⁵, es decir que si se quita uno de ellos los que le siguen, y a veces los que le anteceden, pierden sentido y la historia generalmente se vuelve incomprensible.



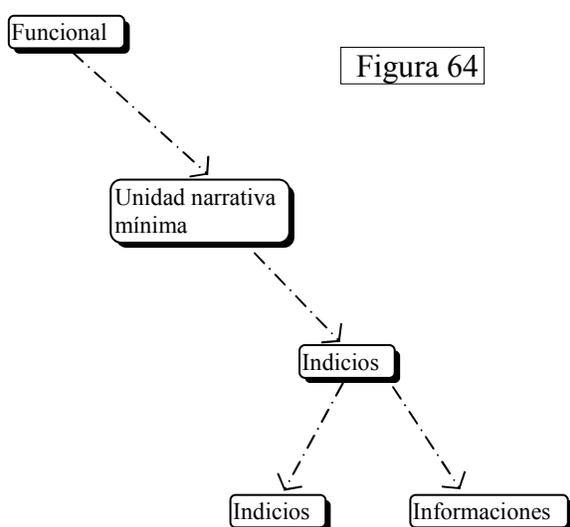
El rectángulo de los núcleos se une con una flecha descendente con el concepto de *secuencias*; en esta flecha se acota integran para indicar que al unir varias funciones cardinales se forman las secuencias, las cuales Barthes define como “la sucesión lógica de núcleos unidos entre sí por una relación de solidaridad”⁵⁶ es decir que se conjuntan para dar forma a los episodios de la historia, no necesariamente señalados físicamente por el autor, y que se inician

⁵⁵ BARTHES, Roland. Op Cit, pag. 20

⁵⁶ Ibid pag. 25

cuando algún núcleo no tiene un antecedente directo y se cierran cuando otro carece de consecuencias en la historia.

Las catálisis, por su parte, son funciones que se agrupan alrededor de los núcleos pero sin cambiar en nada las alternativas de la historia; su labor, más bien, es la de acelerar o retardar el relato, también pueden resumir lo que ha pasado o anticipar lo que va a suceder, a veces incluso pueden colocarse para despistar al lector y al relato mismo.



A su vez, los indicios se subdividen, según lo indican dos flechas descendentes (figura 64), en *indicios* e *informaciones*.

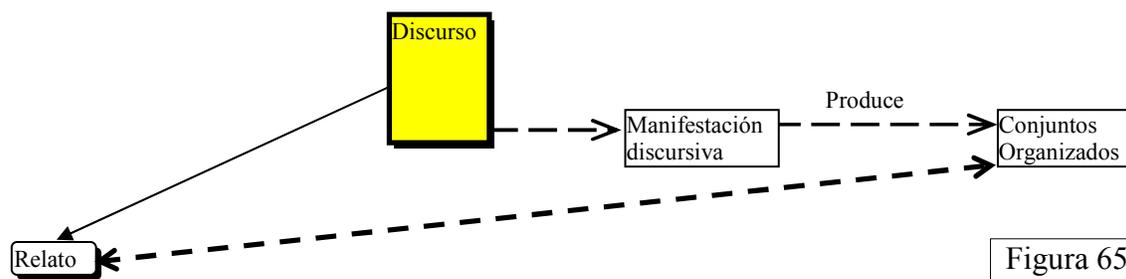
Los indicios dicen al lector cómo es el carácter de algún personaje o cuáles son sus sentimientos, también pueden indicarle cuál es la “atmósfera psicológica” de alguna situación dentro del relato; por todo ello los significados de los indicios no siempre se comprenden en primera instancia y generalmente requieren la interpretación del lector; además de que sólo se comprenden por completo cuando se adjudican a un personaje en particular o cuando el narrador comunica su relato al lector –relación que se explicará en el nivel de la narración-.

Las informaciones, por su parte, sirven para identificar situaciones, cosas o personas y están destinadas a darle a la narración una base en la realidad, ya que también sitúan el relato tanto en el tiempo, con fechas, horas o incluso mediante el clima, y en el espacio, con indicaciones de dirección, nombres de lugares y de ciudades o simplemente con una posición respecto de algo.

Una vez explicada la forma en que se relacionan los conceptos extraídos de la teoría de Barthes, con los cuales se integró el modelo de análisis, se puede pasar a la teoría actancial de Greimas, que se expone a continuación.

3.3.2. Nivel de las acciones

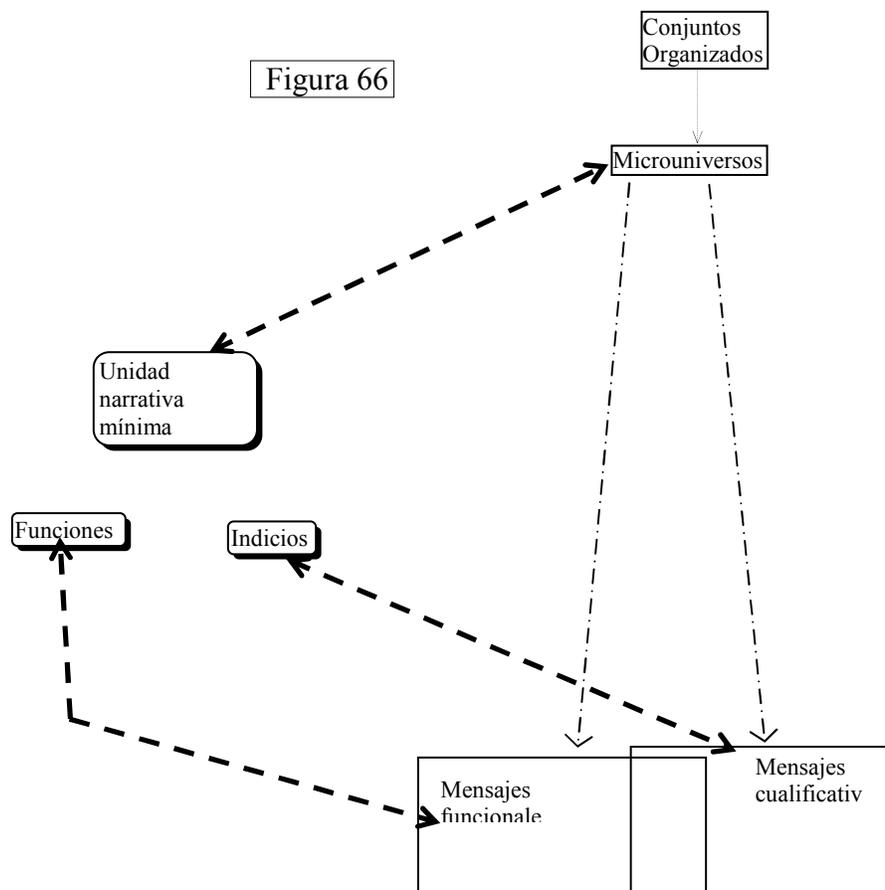
Sin embargo, las funciones carecen de sentido si no se narran como las acciones de alguien, este **alguien** son los personajes del relato; a su vez, la gran cantidad de personajes que existen en un relato pueden incluirse en alguna de las seis categorías propuestas por V.A.J. Greimas, de las que se hablará más adelante.



De vuelta al inicio de la sección del modelo destinada al análisis literario (figura 65), del cuadrado que representa el discurso parte una flecha horizontal discontinua que se conecta con el concepto de *manifestación discursiva*, que a su vez se conecta con el de *conjuntos organizados* mediante una flecha con la acotación produce, lo que traducido significa que cuando el discurso se materializa o “manifiesta”, ya sea mediante la palabra hablada o escrita, crea al relato; esta interpretación se refuerza al unir el concepto de *conjuntos organizados* de Greimas con el de *relato* de Barthes.

A su vez, el universo de los conjuntos organizados se conecta (figura 66) con el de *microuniversos*, a los cuales el autor define como “modelos constituidos por un pequeño número de categorías sémicas que pueden captarse de manera simultánea como una sola estructura y capaces de dar cuenta del contenido manifes-

Figura 66



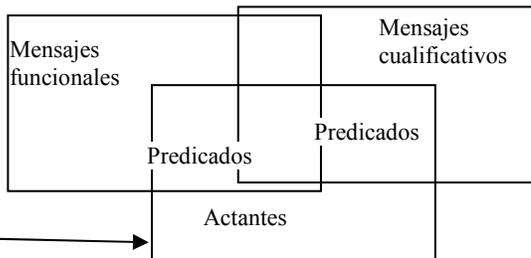
tado gracias a sus articulaciones hipotácticas”⁵⁷ y un ejemplo concreto de microuniverso semántico es un enunciado completo, compuesto de sujeto, verbo y complemento. Concepto similar al de *unidad narrativa mínima* de Barthes.

Del rectángulo de los microuniversos parten dos flechas, que indican que existen dos tipos básicos de microuniversos: los *mensajes funcionales* y los *mensajes cualificativos*, los cuales se asimilan con los conceptos de Barthes de *funciones* e *indicios*.

⁵⁷ GREIMAS, V.A.J. Op Cit, pag 194

de las Acciones

Figura 67

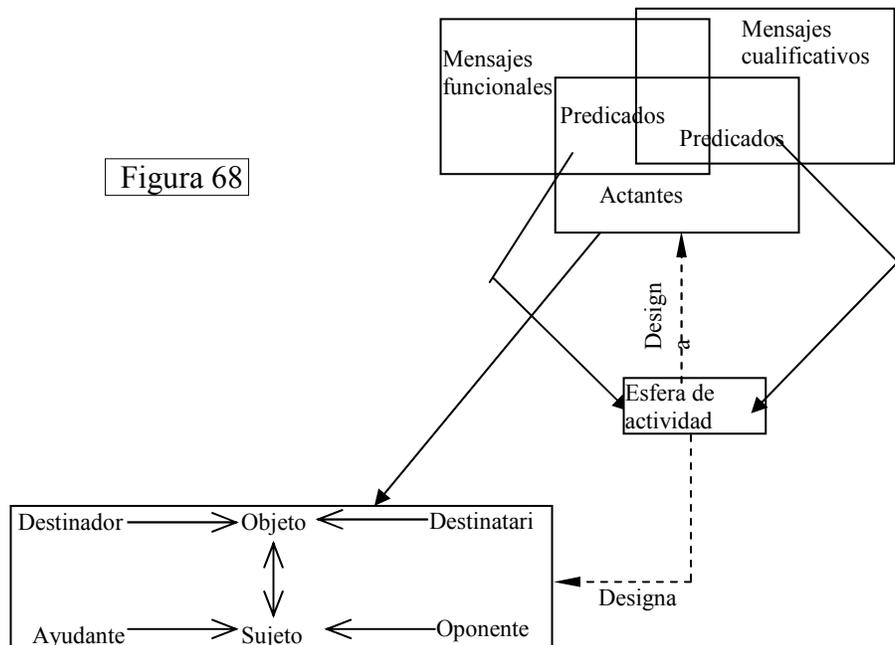


En el caso de Greimas, estos conceptos se entrelazan entre sí y con un tercero (figura 67), el de *actantes*; básicamente, un actante es alguien que hace algo dentro de un relato, y en conjunto son las categorías que el autor propone para clasificar la gran cantidad de personajes que existen en todos los relatos y a las cuales asimila con las partes que forman un enunciado.

Al entrelazar este concepto con los de mensajes funcionales y mensajes cualificativos se indica que al atribuir las funciones y los indicios a un actante se crean los *predicados* necesarios para que este actante exista, aunque también se explica que los predicados sólo pueden existir cuando se unen con un actante y al hacer esto se satura el *nivel de las acciones* de la teoría de Barthes, pues las funciones y los indicios, o mensajes funcionales y cualificativos, al fin adquieren sentido al convertirse en las acciones de un actante.

Al estudiar la forma en que los predicados definen al actante, se puede encontrar la *esfera de actividad* en que éste se desarrolla (figura 68), consecuencia que se indica al unir los

Figura 68



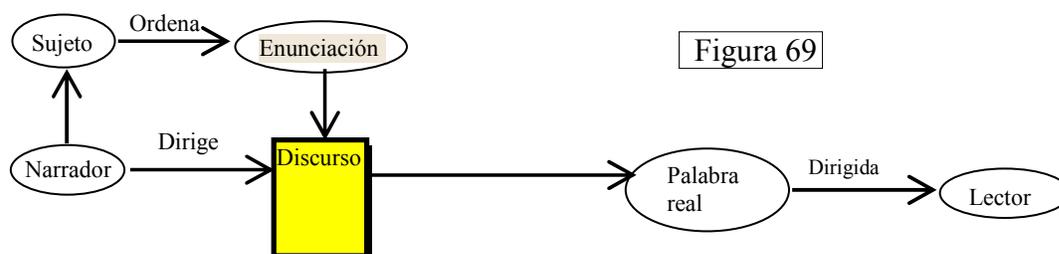
predicados con el universo de las esferas de actividad, el cual se une con el de actante mediante una flecha ascendente con la acotación designa, para indicar la relación explicada al inicio del párrafo.

Una vez que se determina la esfera de actividad de un actante, se le puede incluir en una de las seis categorías actanciales definidas por Greimas, acción indicada por otra flecha que une el concepto de esfera de actividad, con un rectángulo que envuelve por completo al Modelo Actancial de Greimas.

Este modelo está compuesto por seis conceptos: *sujeto*, *objeto*, *destinador*, *destinatario*, *ayudante* y *oponente*, todos relacionados entre sí. De modo sencillo se puede decir que el sujeto intenta conseguir el objeto; el objeto, a su vez está en poder del destinador y el sujeto busca el objeto para entregarlo al destinatario; el ayudante colabora con el sujeto para obtener el objeto, en tanto el oponente lucha para evitar que el sujeto alcance el objeto.

Hasta aquí la sección correspondiente, en el modelo, al modelo actancial de Greimas, a continuación, se presenta la teoría de la Categorías del Relato Literario, de Tzvetan Todorov.

3.3.3. Nivel de la Narración



Otra vez de vuelta en el cuadro que representa al discurso (figura 69), éste recibe una flecha correspondiente al concepto de *narrador*, al que Todorov define

como “el sujeto de esa enunciación que representa un libro”⁵⁸; es decir, es la “persona” que cuenta la historia, pero esta persona jamás “habla” en el relato, puesto que si se presentara como tal entonces dejaría de ser el narrador para convertirse en un personaje

El óvalo del narrador se conecta, por medio de una flecha con la acotación dirige, con el de discurso, que a su vez se conecta con el concepto de *palabra real* y este, mediante otra flecha marcada como dirigida, con el concepto de *lector*. Traducida, toda esta sección indica que el narrador se comunica con el lector por medio del discurso, aunque, en este caso, el discurso debe considerarse en su calidad de palabra real, es decir en su forma física, ya sea por medio de la palabra escrita, hablada o por medio de pictogramas –como en el caso del comic-.

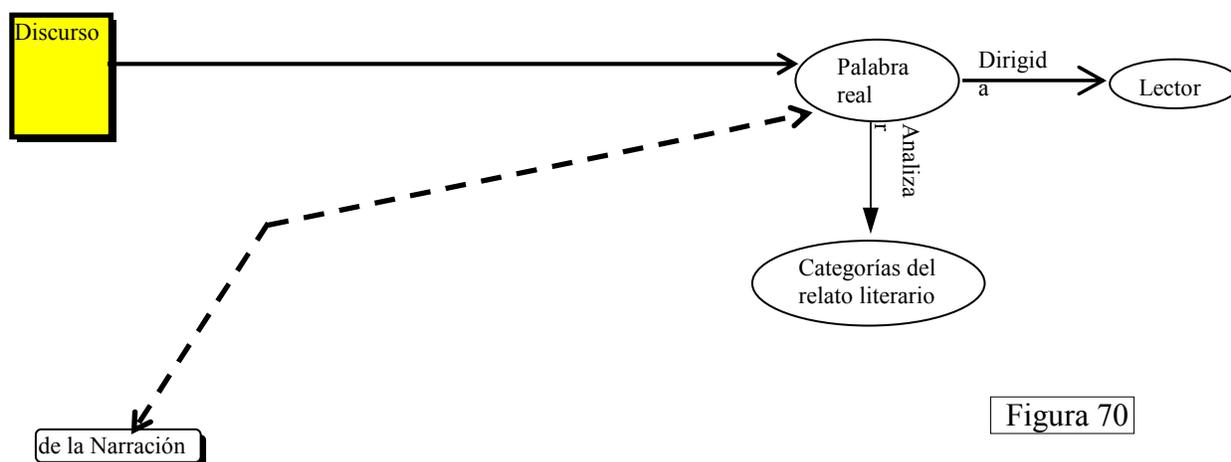
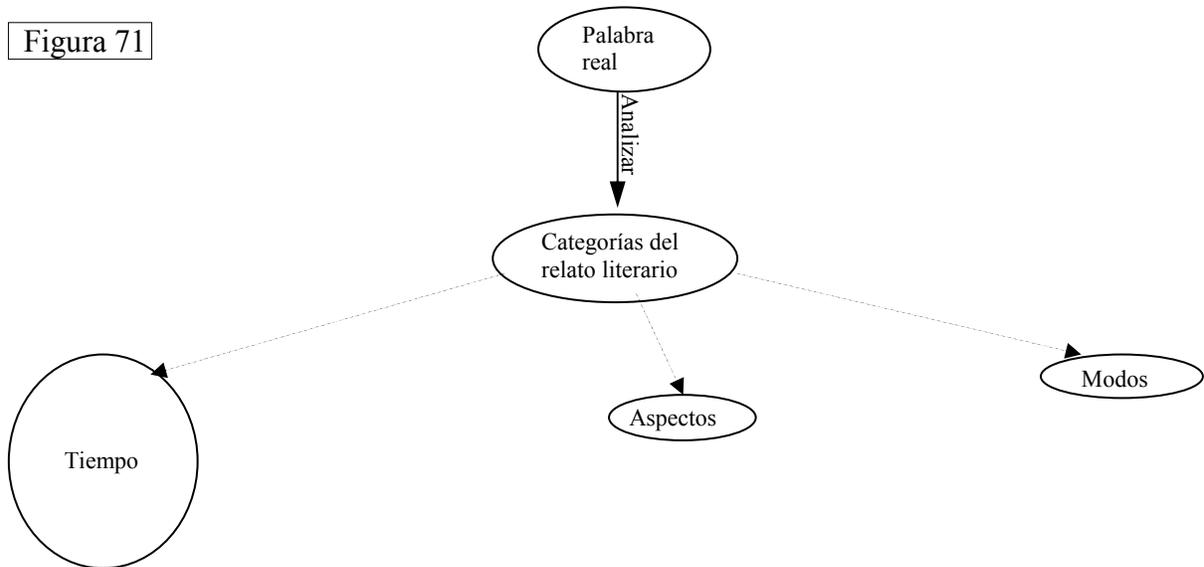


Figura 70

El concepto de palabra real se une por medio de una flecha bidireccional con el de *Nivel de la Narración* de Barthes (figura 70), para indicar que son básicamente lo mismo, y otra flecha, de un solo sentido, lo une con el de *categorías del relato literario*, aunque con la acotación analizar, lo cual quiere decir que para analizar el nivel de la narración es necesario recurrir a los postulados de Todorov en este sentido.

⁵⁸ TODOROV, Tzvetan. Op Cit, pag 185

Figura 71



Hay tres categorías del relato literario (figura 71) y la primera de ellas son los *tiempos del relato*, en la cual el autor incluye la dificultad que acarrea representar en el “tiempo lineal” del relato, por medio de las palabras o las imágenes, hechos que en “tiempo real” ocurren a un mismo tiempo.

En cuanto a los *aspectos del relato*, el autor asegura que “al leer una obra de ficción no tenemos una percepción directa de los acontecimientos que describe”⁵⁹, más bien percibimos la forma en que la percibe quien la cuenta, por lo cual, indica, los aspectos del relato reflejan la relación entre el narrador y los personajes. Por último, los *modos del relato* son la forma en que el narrador expone o presenta la historia al lector y la forma en que se relaciona él mismo con los personajes.

⁵⁹ Ibid pag. 177

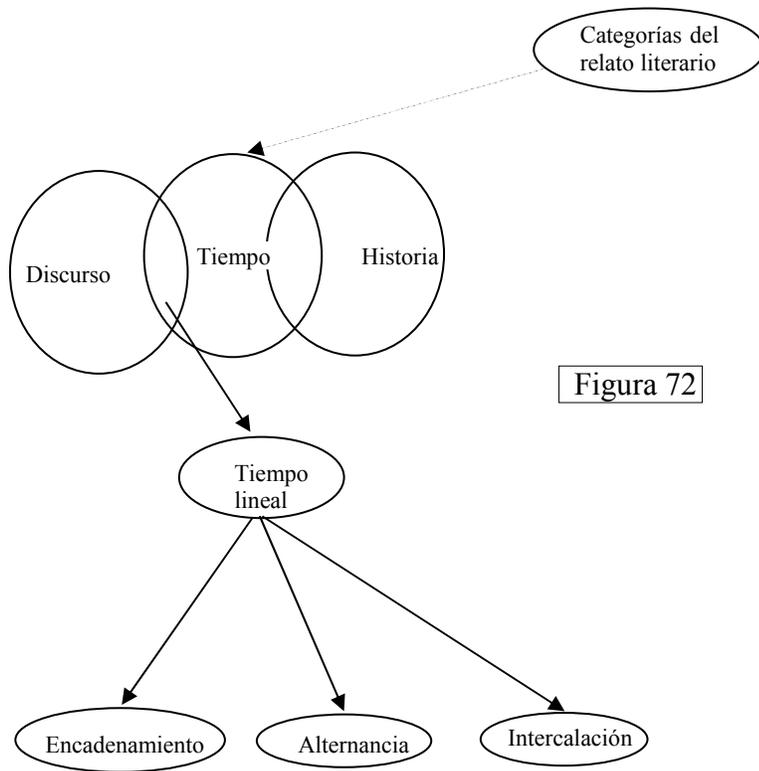


Figura 72

En este modelo, el *tiempo* se representa con un círculo que, por un lado, se entrelaza con el concepto de *discurso* y, por el otro, con el de *historia* (figura 72); de la intersección entre tiempo y discurso parte una flecha hacia el concepto de *tiempo lineal*; para indicar que el tiempo real se convierte en tiempo lineal cuando se narra un relato.

Para analizar el tiempo del discurso, el autor emplea tres conceptos: los tiempos del relato; al primero lo denomina *encadenamiento* y consiste simplemente en yuxtaponer historias, es decir una vez que termina una comienza la otra y así de manera sucesiva; en este caso la unidad se asegura al darles cierta similitud a los relatos, tal como en algunas colecciones o antologías de cuentos.

El segundo de estos tiempos del relato es la *alternancia*, en la cual el narrador presenta dos historias que se supone suceden al mismo tiempo, pero de manera alternada, es decir, interrumpe una para contar la otra y, a su vez, interrumpe esta para retomar la primera. Por último Todorov habla del estilo de *intercalación*, que consiste en incluir una historia dentro de otra, a la manera de los cuentos en Las Mil y Una Noches.

El concepto de aspectos del relato se une con el de *visión del narrador* (figura 73), es decir la forma en que percibe la historia quien la cuenta. Este óvalo se entrelaza con los diferentes tipos de puntos de vista que puede ofrecer el narrador de un relato: *por detrás* de la historia, *con* o dentro de la historia y *desde fuera* de la historia.

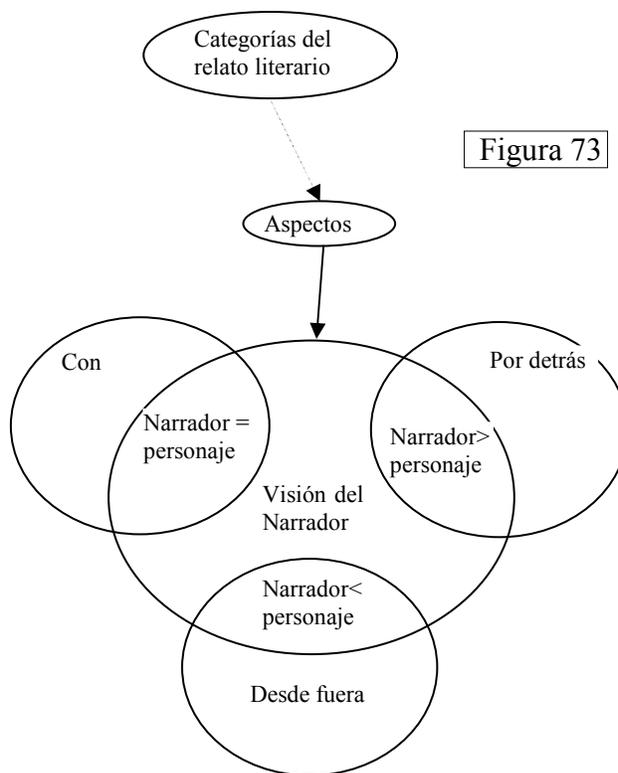


Figura 73

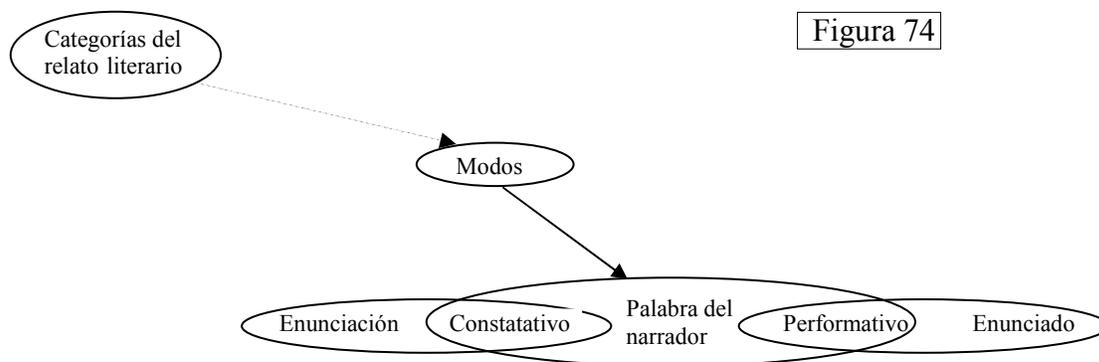
La zona en que se empalman estos tres óvalos con el de la visión del narrador definen específicamente los tres tipos de aspectos del relato que

enumera Todorov; la visión por detrás de la historia implica que el narrador es MAYOR QUE sus personajes, es decir que sabe más que estos acerca de los hechos que viven y jamás explica cómo es que adquirió este conocimiento. Por lo general este tipo de narrador sabe lo que piensan sus personajes, sabe lo que está pasando en todos lados, sabe lo que pasó e incluso lo que va a pasar.

La visión con la historia implica que el narrador es IGUAL QUE sus personajes, es decir sólo sabe lo que estos saben y sólo ve lo que estos ven y cuando lo ven; nunca sabe lo que piensan, a menos que lo digan, y sólo conoce los hechos conforme se desenvuelve la historia; aunque puede presentar la historia desde los puntos de vista de varios personajes para brindar al lector un panorama más completo.

Por último, la visión desde fuera de la historia implica que el narrador es MENOR QUE sus personajes; este estilo es el menos usual de los tres, ya que en

este el narrador es sólo un testigo ajeno a los hechos de la historia, los cuales sólo puede describir conforme se presentan ante sus ojos.



El concepto de modos del relato se une por medio de una flecha descendente (figura 74) con el de *palabra del narrador*, que a su vez se une con los conceptos *enunciación* y *enunciado*; con el primero se hace referencia al tipo de oración en que “alguien” describe hechos que ha visto o que a su vez le han contado o que le han dicho, en tanto con el segundo habla de cosas que está haciendo o simplemente está hablando con un interlocutor.

En la intersección entre el óvalo de la enunciación y la palabra del narrador se crea el concepto de relato *constatativo*, en el cual el narrador le cuenta al lector los hechos del relato, estilo más propio de los cuentos y de las novelas; en el otro extremo, al unirse la palabra del narrador con el enunciado se crea un relato *performativo*, en el cual el narrador deja que sean los propios personajes quienes relaten la historia por medio de sus diálogos y de la acción, tal como en las obras de teatro y en las películas.

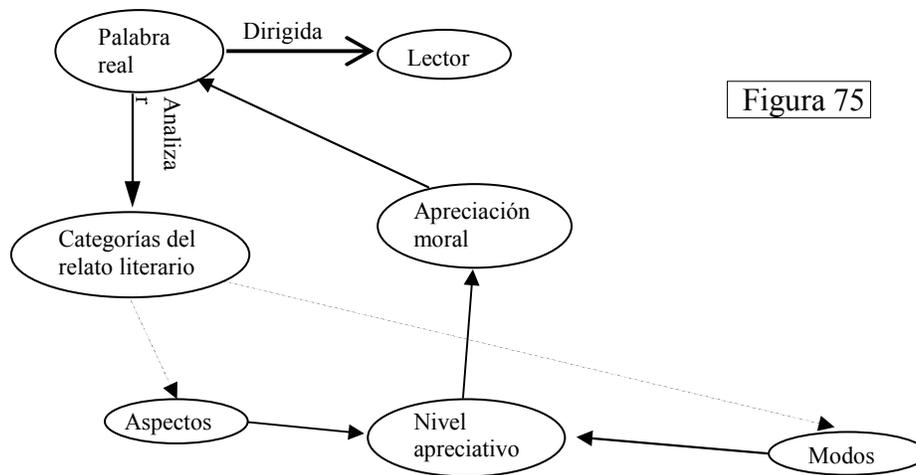
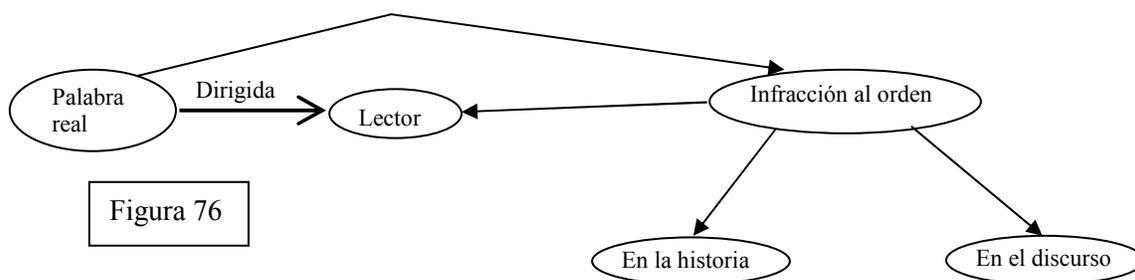


Figura 75

Los modos y los aspectos del relato se unen con el óvalo del *nivel apreciativo* (figura 75), el cual Todorov define como el punto de vista moral que el narrador tiene de los hechos que cuenta y sólo pertenece al interior del relato; aunque sólo una vez completadas dichas categorías se puede comprender la apreciación ética que el narrador tiene de los hechos que presentó al lector.

Es necesario aclarar que el *narrador*, según la teoría de Todorov, es el sujeto que pronuncia todas las oraciones que conforman un relato; si en algún punto del relato se presenta un narrador por medio de un nombre o de una descripción, entonces deja de ser el narrador teórico de Todorov y se convierte en un personaje más del relato. A su vez el *lector* teórico, no es quien finalmente recibe el relato físicamente, es un concepto que se refiere al receptor para quien se escribió el relato; que tiene ciertas características bien definidas, tales como su género, cultura, edad y educación, entre otros.

Para finalizar, el universo del lector recibe una flecha proveniente e la *infracción al orden* (figura 76) cuyo valor, según Todorov, consiste en darle un sentido a la narración, el autor asegura que un relato perdería toda su carga estética y moral si no existiera la transgresión e indica que la historia es presentada de modo que debe su propia existencia a la infracción del orden.



Esta infracción, explica Todorov, opera en dos niveles, en el de la historia, es decir en el exterior del libro, ya que los personajes siguen la pauta de la moral convencional de la época en que se realiza el relato, y dentro del discurso, el cual se presenta mediante un cambio de perspectiva y de narrador, o sólo de uno de estos aspectos.

De esta forma, quedó explicada la forma en que se construyó el modelo para analizar el comic “La Muerte de Superman”, en el siguiente capítulo se expondrá un ejemplo de la aplicación de este modelo.

Capítulo IV

Aplicación del modelo

4.1. Análisis icónico

En este subcapítulo se expondrá la forma en que se aplica el modelo surgido de la teoría del Lenguaje de los Comics de Roman Gubern a la parte icónica del octavo capítulo de la serie “La Muerte de Superman”, titulado “Doomsday!”.

Gran parte de este análisis se basa en estimaciones cuantitativas sobre la cantidad de ocasiones en que el dibujante utilizó determinados recursos, tales como la cantidad de globos o el número de veces que aparece un tipo específico de encuadre o la cantidad de viñetas que presenta este comic en particular.

Sin embargo, también se analizan situaciones en apariencia tan obvias como por qué “Doomsday!” es un comic, la forma en que la metonimia se aplicó en el diseño de los personajes y cómo se aplicó el concepto de línea de indicatividad dentro de cada página y en cada viñeta.

Al principio de esta sección se presentan todas las viñetas que integran dicho número, las cuales se usarán como referencia para el análisis; al igual que el resto de los pictogramas que forman “La Muerte de Superman”, a estas viñetas se les asignó un número compuesto por el número de página en que aparecen y el lugar que ocupan dentro de la página según el orden que dicta precisamente la línea de indicatividad. De esta forma, la primera, y única, viñeta de la página 140, se identifica con el número 140.1 y de la misma forma el resto de los pictogramas.

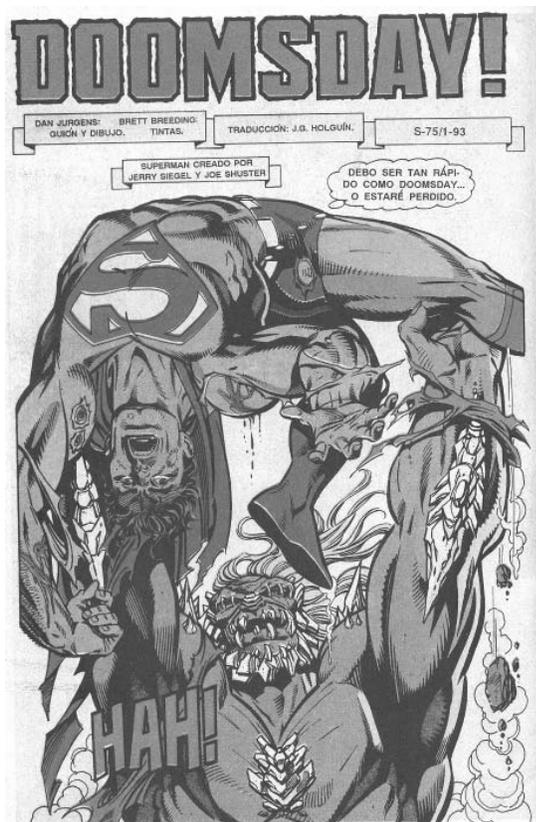
Antes de iniciar cabe recordar que, según Roland Barthes, el comic es uno de los medios a través de los cuales se puede transmitir un relato, lo cual une a la sección del análisis literario con la del análisis icónico, que aquí comienza.



Viñeta 140.1



Viñeta 141.1



Viñeta 142.1



Viñeta 143.1



Viñeta 144 1



Viñeta 145 1



Viñeta 146.1



Viñeta 147.1



Viñeta 148.1



Viñeta 149.1



Viñeta 150.1



Viñeta 151.1



Viñeta 152.1



Viñeta 153.1



Viñeta 153.1



Viñeta 154.1



Viñeta 155.1



Viñeta 156.1



Viñeta 157.1



Viñeta 158.1



Viñeta 159.1



Viñeta 160.1



Viñeta 161.1



Viñeta 162.1



Viñeta 163.1



Viñeta 164/165.1



Viñeta 166/167 1

4.1.1. Principios básicos

Según Gubern, un cómic se puede definir como una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”⁶⁰; según el autor, esta definición cuenta con tres puntos básicos:

- a) La *estructura narrativa* presupone necesariamente una secuencia o *discurso sintagmático*; pero no toda secuencia es por necesidad *narrativa*, pues también hay secuencias *descriptivas* o de análisis espacial.
- b) Una estructura narrativa puede formarse mediante una concatenación de palabras, de gestos o de imágenes, entre otros; en los comics los elementos o células que componen esta estructura narrativa son pictogramas.
- c) De existir escritura fonética es necesario que ésta se integre al pictograma y que no este sólo yuxtapuesta, es decir, a manera de subtítulo.

Al buscar la forma en que “Doomsday!” encaja dentro de estos principios, se encuentra que efectivamente cumple con todos ellos, ya que dicha historieta cuenta con una estructura narrativa formada por 26 pictogramas que al leerse en la secuencia correcta cobran el sentido de una narración.

En el caso concreto de esta historieta no existen secuencias descriptivas, únicamente cuenta con secuencias narrativas, como la que inicia en la viñeta 155.1 y concluye en la 161.1.

Además, la escritura fonética se integra a los pictogramas ya sea en forma de globos, como en la viñeta 141.1; cartuchos y apoyaturas, como en la 162.1; onomatopeyas, en la 158.1, o sonidos inarticulados, en la 155.1, todos estos recursos considerados convenciones específicas del comic.

⁶⁰ GUBERN, Roman. Op Cit pag. 107

De esta forma es posible afirmar que, efectivamente, “Doomsday!” cumple con todos los requisitos para ser considerado un comic.

4.1.2. Unidades significativas

Según el autor, con el fin de realizar el análisis lingüístico de un comic es necesario dividirlo en unidades significativas, de las cuales distingue tres grandes categorías: macrounidades, unidades y microunidades.

Macrounidades significativas:

Gubern explica que estas son, en específico, el formato de publicación que se elige para cada comic, de los cuales existen cuatro tipos: tira diaria, media página, página y comic book; este último es precisamente en el que se imprimió “Doomsday!”, es decir un libro con determinado número de páginas, 28 en este caso en especial, y que mide 17 centímetros de ancho por 26 de alto.

La serie completa de “La Muerte de Superman” en México se publicó también en formato de comic book, en un solo número especial de 167 páginas, del cual en el presente estudio se analiza específicamente la segunda edición, que salió a la venta al público en 1994.

Unidades significativas:

Las unidades significativas son, en concreto, las viñetas que forman una historieta y que el autor define como la “representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, las cuales constituyen la unidad de montaje del cómic”⁶¹.

Como se mencionó al principio de este apartado, “Doomsday!” está conformado por 26 viñetas, que se pueden ejemplificar con la primera del capítulo, la 140.1, contiene

⁶¹ Ibid pag. 115

tres cartuchos que narran: Una parte del país ha quedado destruida en la batalla. Los héroes más poderosos no han podido evitar la furia de Doomsday. ¡Sólo queda una esperanza!; mientras la imagen describe como Superman sostiene a Doomsday por el cuello y le detiene una mano, mientras exclama “¡Tu locura terminará en Metrópolis!”. Mientras Doomsday se prepara para golpear a Superman y ambos reciben los disparos de los soldados de Cadmus.

Esto representa una fracción del tiempo de la historia en cuestión; que además continúa con los acontecimientos que presenta la viñeta 138.2, aunque esta última pertenece al capítulo siete de la historia, titulado “Doomsday llegó”, y precede a lo que narra la 141.1, es decir que es parte de un montaje de varias viñetas, es decir que forma un discurso sintagmático.

Microunidades significativas:

Las microunidades significativas son todos los elementos que se integran y que dan forma a la viñeta, divididos en cinco categorías básicas -el encuadre, las adjetivaciones, las convenciones específicas de los comics, el campo en profundidad, los personajes- y un caso especial –la toma subjetiva-.

Encuadre:

Según Gubern, lo primero que define a una viñeta es el encuadre, es decir la delimitación bidimensional de un espacio la cual, en este caso, se refiere a dos espacios distintos: el que ocupa la viñeta sobre el papel y el espacio que representa el dibujante.

Los dibujantes de comics importaron del lenguaje cinematográfico la nomenclatura técnica para designar los siete tipos básicos de encuadre: big close up, close up, medium close up, medium shot, medium full shot, full shot y long shot, los cuales tienen como referencia la figura humana.

En el caso de “Doomsday!” no se encontró ningún caso de big close up y sólo se encontraron dos de close up, en las viñetas 152.1 y en la 161.1; tres de las viñetas fueron medium close up: 142.1, 155.1 y 156.1; tampoco hubo medium shot y sólo hubo un medium full shot, en la 146.1; las más numerosas fueron las viñetas en full shot, es decir la toma de cuerpo completo, de las cuales hubo 15: 140.1 147.1, 148.1 150.1, 153.1, 154.1, 157.1, 159.1, 160.1, 162.1, 163.1 y la 166/167.1; por último, se contaron ocho long shot: 141.1, 143.1, 144.1, 145.1, 149.1, 151.1, 158.1 y 164/165.1.

Campo en profundidad:

Tanto en los comics como en el cine existe otro tipo de espacio: el campo en profundidad o longitudinal, que en el cine permite distribuir, durante el rodaje, las figuras y los objetos a diferentes distancias de la cámara para obtener una composición en profundidad, pero al momento de proyectar la película queda reducido a espacio virtual. En relación con este espacio virtual están todos los problemas técnicos de las perspectivas lineal y aérea.

Como los comics en general, “La Muerte de Superman” hace sólo un uso muy sencillo del recurso del campo en profundidad, sólo lo suficiente para que el lector pueda distinguir los distintos planos de la imagen.

Adjetivaciones:

Como se explicó en el capítulo correspondiente a la teoría del Lenguaje de los Comics el contenido de una viñeta puede ser adjetivado, es decir modificado, mediante ciertos recursos provenientes del cine; con estos medios se recurre a efectos expresionistas que enfatizan el clima dramático o que distorsionan la composición, en este caso, de la viñeta.

Uno de los recursos más usados es la *angulación*, que es la relación entre la cámara y su incidencia angular en el eje objetivo sobre los personajes, con lo cual se puede obtener un ángulo *picado* o *contrapicado*.

En el caso de *Doomsday* se encontraron tres tomas picadas, en las viñetas 149.1, 154.1 y 161.1, y siete contrapicadas, en las 143.1, 144.1, 147.1, 150.1, 151.1, 152.1 y 1591.1.

Otra forma de modificar el material plástico incluido en una viñeta es la *iluminación* que, al igual que la angulación, puede modificar el efecto dramático de lo que se dibuja, pero mientras el cine logra esto con auténtica iluminación, es decir contraste entre luces y sombras, los comics tienen que hacerlo mediante efectos gráficos procedentes de modificar el valor tonal de la imagen al aumentar o disminuir la cantidad de ciertos colores, como el negro o el gris para la sombra, el amarillo para la luz de sol o incluso el rojo cuando se trata algún incendio. En el caso de “*Doomsday!*”, la mayor parte de las viñetas se representan con colores nítidos y pocas sombras, lo que podría representar luz de día, salvo la 162.1, en la que se representa la sala de la casa de Jonathan y Martha Kent, casi a oscuras salvo por la luz del televisor y las 164/165.1 y 166/167.1, en la que algunos efectos de luces parecen representar el atardecer.

Convenciones específicas de los comics:

Según Gubern, existen cuatro signos que nacieron dentro de las páginas de los comics y que se volvieron prácticamente de su uso exclusivo: el globo, las onomatopeyas, de estas se derivan los sonidos inarticulados, las figuras cinéticas y las metáforas visualizadas. Con el fin de simplificar el análisis de estas cuatro categorías, se optó por incluirlas en un cuadro; a la derecha se encuentra el número de viñeta y en la parte superior la convención específica del comic de que se trate.

Viñeta	Globos	Sonidos Inarticulados	Figuras Cinéticas	Onomatopeyas
140		1		x
141		3		
142		1		x
143		5		
144		4	1	
145		3		x
146		2		
147		4		x
148		3		x
149		3		x
150		1	1	x
151		2		
152		2		x
153		2		x
154		4		x
155		2	1	x
156		2	1	
157		2		x
158		4		x
159		2		x
160				x
161		1		
162				
163		1		
164/165		4		
166/167.1				

En el caso de los globos, cada celda contiene el número de estos que contiene cada viñeta, con excepción de la 162.1, 164/165.1 y 166/167.1, que carecen de ellos, con lo que en total se contaron 58 globos. En cuanto a los sonidos inarticulados se contaron sólo cuatro casos, en las viñetas 144.1, 150.1, 155.1 y 156.1, mientras que se cuentan 15 viñetas en que se utilizó el recurso de las figuras cinéticas y, por último, se contó un total de 24 onomatopeyas.

En el caso de “Doomsday!”, en particular, y “La Muerte de Superman”, en general, no se utiliza el recurso de las metáforas visualizadas.

Toma Subjetiva:

Un sistema de composición que es más o menos común es el *encuadre subjetivo*, en el cual el dibujante reproduce el punto de vista de un personaje, por lo general desde una posición espacial insólita. Aunque en el caso de “Doomsday!” no se hace uso de este recurso en especial.

Personajes

En Doomsday aparecen un total de 14 personajes individuales, más varios ciudadanos de Metrópolis en forma de multitud; los personajes, en orden de aparición son: Superman, Doomsday, Soldado Cadmus 1, Soldado Cadmus 2, Soldado Cadmus 3, Cat Grant, Piloto Helicóptero 1, Lois Lane, Piloto Helicóptero 2, Jimmy Olsen, Martha Kent, Jonathan Kent, Hielo y Bloodwynd

Los personajes fijos de la historieta de Superman que aparecen en este número son, el propio “Hombre de Acero”, Lois Lane, Jimmy Olsen, Cat Grant, Jonathan y Martha Kent, todos ellos reconocibles, como explica Gubern, por la permanencia de sus rasgos físicos característicos, sin importar el estilo del dibujante. Además encontramos dos personajes de otro comic: Hielo y Bloodwynd, pertenecientes a la Liga de la Justicia, junto con estos dos aparecen cinco personajes incidentales que, sin embargo, tienen diálogos individuales, y el ya conocido Doomsday, antagonista de la historia.

En cuanto a los gestos, los personajes de “Doomsday!” solo hacen uso del tipo de gestos que Gubern llama indiciales, es decir dan evidencias sobre su carácter; en cambio, la metonimia adquiere una gran importancia, ya que traduce, de manera eficaz, la moral de los personajes a través de su apariencia física. En el caso de Superman, el héroe de la historia, los dibujantes lo representan como un tipo bien parecido y con rasgos físicos armoniosos, en cambio, a Doomsday, el villano, lo representan con rasgos toscos y duros, con piel gris y prácticamente calvo.

También el vestuario es representativo del carácter de cada uno de los protagonistas, en cuanto a Superman, usa su tradicional uniforme azul, rojo y amarillo; cabe recordar que los dos primeros son dos de los colores de la bandera estadounidense. En cuanto a Doomsday, en los primeros capítulos de la serie aparece ataviado con una especie de camisa de fuerza o traje de restricción, lo

cual daría a entender que es alguien o algo peligroso, conforme avanzan las páginas ese vestuario es destruido y queda prácticamente desnudo, salvo por unos pantaloncillos y botas, que es como aparece en este último capítulo.

4.1.3. El montaje y la operación de lectura

Una vez que se ha estudiado el interior de la viñeta, es necesario analizar la forma en que cada pictograma se relaciona con el resto, es decir, el montaje de la historieta, cabe recordar que, según Roman Gubern, existen dos vertientes a través de las cuales se puede analizar este aspecto de un comic: el narrativo, que se refiere a la forma en que es contada la historia, y el gráfico, que es, propiamente, la forma en que el dibujante le da continuidad a cada viñeta respecto de la anterior.

En el caso de “Doomsday!” ambos aspectos se ven un tanto limitados debido a que el dibujante eligió sólo insertar una viñeta por página, lo que, sin embargo, no impide que se presenten algunas formas de montaje gráfico. En este sentido, cabe aclarar que en el resto de la serie “La Muerte de Superman” tampoco son muy usuales los “raccords”, en parte debido a un manejo sencillo de la línea de indicatividad respecto de la composición de las páginas.

En cuanto al aspecto narrativo, el capítulo que nos ocupa, en particular, presenta una narración de tipo lineal, es decir una sola historia que comienza y termina, en contraposición con lo que el autor llama “narración paralela”, en la que se cuentan dos historias de manera alternada, que se juntan en algún punto, que es el tipo de narración que se utilizó durante los primeros tres capítulos, en los que el autor describe por una parte las acciones de Doomsday, que luego interrumpe para contar las de Superman.

En el aspecto gráfico también es necesario tomar en cuenta la estructura de publicación, en este caso un “comic book”, es decir un libro de 26 centímetros de alto por 17 de ancho con cierto número de páginas –167 en este caso-.

El montaje de este comic book es simple, dado que sólo existe una viñeta por página, sólo es necesario que el lector dé vuelta a la hoja para completar la operación de lectura de la historieta, la cual consta de los siguientes procesos:

- a) Lectura de la imagen.
- b) Conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético.
- c) Integración de los mensajes fonético e icónico para una comprensión global de la viñeta.
- d) Enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones a, b y c.

Sin embargo, esta percepción se ve alterada, como lo afirma el autor, entre las páginas 159 a la 161 por un ralenti, forma psicológica de montaje en la que el dibujante puede dilatar –de manera artificial- el tiempo de una acción mediante la intercalación de viñetas con otras acciones que interrumpen la original, en este caso, el tiempo que tardan Superman y Doomsday en preparar, asestar y caer por el golpe definitivo se ve interrumpido por la inclusión de una viñeta en que aparecen Lois Lane y Jimmy Olsen, quien fotografía la acción de la caída de ambos contendientes.

La historieta también presenta una forma de enlace lógico entre viñetas: los cartuchos, en este caso 22 de ellos de los cuales tres aparecen en la viñeta 140.1 y el resto entre la 160.1 y la 166-167.1; en el caso de la viñeta 140.1 los cartuchos, que reproducen el comentario del narrador, enlazan el inicio del octavo capítulo (“Doomsday!”), con el final del séptimo (“Doomsday llegó”), mientras en las otras seis viñetas se encargan de narrar la historia y de informar al lector sobre el

estado de ánimo de algunos personajes como Lois Lane, Jimmy Olsen, Hielo, Bloodwynd y Jonathan y Martha Kent.

Hasta aquí el análisis gráfico de “Doomsday!”, octavo y último capítulo de “La Muerte de Superman”, en los siguientes subcapítulos se analizará el aspecto literario de la historieta, mediante las teorías de Roland Barthes, V.A.J. Greimas y Tzvetan Todorov.

4.2. Análisis literario

En este subcapítulo se expondrá la forma en que los postulados de la teoría del Análisis Funcional del Relato de Roland Barthes se aplicaron a la historieta “La Muerte de Superman”; en particular se detalla el análisis del nivel funcional realizado sobre el capítulo titulado “Doomsday!”, es decir el octavo título de esta serie, que en México fue editada en un solo número especial.

En primer término se enlistan las unidades narrativas mínimas, después se presenta la forma en que se subdividieron en funciones cardinales, o núcleos, y catálisis, categorías que pertenecen a la clase de las funciones, y en indicios e informantes, que pertenecen a la clase de los indicios. Además se recuperan y dividen las secuencias que iniciaron o terminaron en este capítulo.

Es común que algunas unidades narrativas pertenezcan a más de una subclase, de modo que varias se repiten en las diferentes listas presentadas en este análisis.

4.2.1. Unidades narrativas mínimas

En primer término se enlistan las unidades narrativas mínimas; de las cuales el autor dice que el carácter funcional de ciertos segmentos de la historia

los convertirá en unidades que, una vez determinadas, se dividirán en un pequeño número de clases formales.

Para el análisis, se describieron las viñetas una por una y se les asignó un número compuesto por el número de página que ocupa en el ya citado número especial y el orden que ocupa dentro de su respectiva página según el concepto de línea de indicatividad, definido por Roman Gubern como "la línea ideal que ordena el trayecto de lectura de las viñetas, según el principio de la prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior"⁶².

En este capítulo en particular el dibujante eligió trazar sólo una viñeta por página, de modo que la primera del capítulo, en función de este análisis, sería la viñeta 140.1; es decir la primera –y única- de la página 140; por lo mismo, sólo se encontraron un total de 49 unidades narrativas mínimas.

Doomsday!

Viñeta 140.1: Una parte del país ha quedado destruida en la batalla. Los héroes más poderosos no han podido evitar la furia de Doomsday. ¡Sólo queda una esperanza!. Superman sostiene a Doomsday por el cuello y le detiene una mano, mientras exclama "¡Tu locura terminará en Metrópolis!". Mientras Doomsday se prepara para golpear a Superman y ambos reciben los disparos de los soldados de Cadmus.

Viñeta 141.1: Mientras dispara, el líder de los soldados ordena "¡Apunten a la criatura!", otro responde "En Cadmus dijeron que estos cañones de shock acabarían con un tanque"; el tercer soldado dice "Pero... ¿cómo podremos con él si le da una golpiza a Superman?", en un helicóptero, alguien ordena "¡Acércate! Transmitimos en vivo", mientras Doomsday entierra a Superman en la calle, agarrándolo por la cabeza.

⁶² Ibid pag. 112

Viñeta 142.1: Doomsday levanta a Superman por encima de su cabeza - HAH!-, mientras Superman piensa "Debo ser tan rápido como Doomsday... o estaré perdido".

Viñeta 143.1: Doomsday arroja a Superman contra un helicóptero, un soldado de Cadmus queda prensado entre Superman y el helicóptero, mientras otro soldado le sigue disparando a Doomsday y otro helicóptero vuela detrás de la pelea. En el helicóptero accidentado, Lois Lane grita "¡Cuidado!" y el piloto le responde "¡Ya es tarde, señorita Lane! se trozaron los cables hidráulicos". en el otro helicóptero el piloto exclama "¡La situación es mala, señorita Grant! retrocedamos" y Catherine Grant le responde "¡No! nos perderíamos la historia del siglo". Por su parte, Superman piensa "¡Bah! los helicópteros y curiosos se interponen, y complican mi trabajo".

Viñeta 144.1: Mientras Jimmy y Lois se preparan para dejar el helicóptero, Superman carga el aparato y lo lleva lejos de Doomsday. Jimmy exclama "¡No lo puedo creer! He tomado las mejores fotos de mi vida, pero a costa de la mitad de la ciudad". Por su parte, Lois pregunta "¿Estás bien, Superman? Te ves muy... muy..." y Superman responde "Quisiera alejarlos lo más posible del peligro, pero no tengo tiempo. Doomsday mataría a muchos durante mi ausencia".

Viñeta 145.1: Jimmy toma una fotografía a Doomsday, quien levanta un camión y una patrulla mientras recibe el disparo de un cañón de shock. Jimmy dice "Resiste el fuego de ese cañón como si nada... ¡No hay forma de detenerlo!". Mientras tanto, Lois le dice a Superman "Jimmy tiene razón. Deberían ir a buscar quien te ayude", a lo que Superman responde "No, Lois. Ya venció a la Liga de la Justicia, y muchos inocentes corren peligro. ¡Es mi deber!".

Viñeta 146.1: Lois dice "Clark, yo..." y Superman responde "Recuerda que no importa lo que pase... ¡siempre te amaré! Siempre" y se besan, mientras Jimmy

continúa tomando fotografías.

Viñeta 147.1: Superman deja a Lois y se lanza otra vez a la batalla volando, mientras dice "Y ahora... ¡Doomsday recibirá lo que merece!", mientras Lois, parada detrás de él le pide "¡Espera! Por favor, regresa"; Jimmy, por su parte, exclama "¡Caray! Nunca había visto a Superman tan furioso".

Viñeta 148.1: Superman choca contra Doomsday y le dice "¡Nadie destruye impunemente mi ciudad, maldito! No sé de donde veniste... de qué agujero saliste... pero te aseguro que te mandaré de regreso".

Viñeta 149.1: Superman empuja a Doomsday, derrumban varias columnas de un edificio y lo estrella contra un camión. Encima de la escena vuelan los soldados de Cadmus y el helicóptero de WGBS. El piloto del helicóptero pregunta "¿Viste eso? Si siguen así, destruirán la ciudad". Cat le dice al camarógrafo "No lo pierdas, para que todo el país vea cómo Superman vence a esa cosa", Por su parte, un soldado dice, "¡No puedo disparar! se mueven muy rápido".

Viñeta 150.1: Doomsday, sujetándolo por los pies, entierra a Superman en el pavimento mientras exclama -BAH HAA!-, Superman dice "No... puedo... ¡Uuhf!".

Viñeta 150.1: Al ver a Lois acercarse a la pelea, Jimmy le advierte "¡Señorita Lane! no necesitamos acercarnos tanto para la foto", Lois le responde "¡Olvídate de eso! Superman está en peligro ¡y voy a ayudarlo!".

Viñeta 152.1: Doomsday gruñe al verlos -GRRRRRR-, Jimmy lo observa y dice "Creo que no podremos... esa cosa se dirige directamente hacia acá"; Lois le responde "¡Corre, Jimmy! mientras trato de distraerlo...". Mientras el puño de Superman surge de abajo del suelo.

Viñeta 153.1: Superman golpea a Doomsday en la espalda, mientras Lois yace tirada en el suelo. Superman exclama "¡Olvídalo, Doomsday! Si quieres tocar a mis amigos deberás matarme", Doomsday se queja por el golpe -BARRH!- y Lois pregunta "¿Qué es él, y qué quiere?".

Viñeta 154.1: Superman responde "Quiere destrucción y muerte. Y para detenerlo, debo ser tan feroz e implacable como él" y Lois replica "¡Pero no puedes! El mata, y tú no eres capaz de eso". Mientras Superman dispara a Doomsday su visión de calor, con lo que lo arroja contra una pared.

Viñeta 155.1: Doomsday le pega a Superman con el hueso de su rodilla y exclama -HYAA!- Superman se queja por el golpe "¡ARRR! Sus huesos son filosos... ¡me cortó!".

Viñeta 156.1: Doomsday se rié -HA HAAA!- mientras golpea a Superman, éste resiste el golpe mientras piensa "Estoy malherido... no puedo tenerme en pie ¡Ungggh! Debo... acabar con él... ¡Ahora mismo!".

Viñeta 157.1: Superman sostiene a Doomsday de las manos y con una patada le rompe un hueso de la rodilla, mientras piensa "Si estos huesos son una extensión de su esqueleto... ¡Sí! ¡Por fin he logrado lastimarlo!" y Doomsday grita -AAARRGH!-; detrás de ellos, varias personas observan la pelea.

Viñeta 158.1: Doomsday y Superman intercambian golpes, los vidrios de las ventanas se rompen, en las banquetas, la multitud observa la pelea. Superman piensa "Estoy rendido... pero debo luchar hasta que sólo quede uno..." Doomsday se queja -HUHN!- Entre la multitud alguien señala "Se golpean tan duro, que las ventanas tiemblan"; alguien exclama "¡Cuidado con los vidrios!".

Viñeta 159.1: Superman junta sus dos manos y se prepara para dar un golpe mientras piensa "¡Ahora! Parece que los dos vamos a dar todo en este

golpe. Por Lois por Jimmy... y toda la ciudad... debo acabar con él mientras aún pueda"; Doomsday también se prepara para dar un golpe y gruñe -RRRR-.

Viñeta 160.1: Superman golpea a Doomsday y recibe el golpe que el monstruo le da. Como boxeadores a punto de dar de sí, los rivales hacen un último y explosivo esfuerzo. Durante años, se hablará del poder de estos últimos golpes... de cómo todos sintieron un temblor destructivo. Se recordará el enorme cráter que resultó de la fuerza bruta de los impactos. Pero sobre todo, se recordará tristemente....

Viñeta 161.1: ...cómo el día en que el más noble de los seres, el más valiente cayó vencido. Para sus seres queridos... la que pudo llegar a ser su esposa... quien fue su mejor amigo... Lois observa asustada el golpe final y susurra "No", mientras Jimmy fotografía el momento en que Superman y Doomsday caen.

Viñeta 162.1: En su casa, Jonathan y Martha Kent se abrazan, mientras en el televisor se proyecta la imagen de Lois abrazando a Superman caído. ...quienes lo criaron como a su hijo, este es el día más triste que pudieron imaginar. Le enseñaron a ser un héroe, a sacrificarse por sus ideales. A apreciar la vida.

Viñeta 163.1: Entre una multitud que llora, Bloodwynd y Hielo observan la escena. Hielo dice "¡No llegamos a tiempo...!" y Bloodwynd dice "Debe sobrevivir. ¡No puede acabar así". Aquellos que ayudaron a Superman a proteger toda forma de vida sienten el dolor de la derrota. El peso de no haber podido ayudar. Pero así es. Por su ciudad, un hombre dio más que su vida.

Viñeta 164-165.1: Mientras Doomsday yace entre los escombros de la pelea, una multitud llora la muerte de Superman. Lois sostiene a Superman, mientras Jimmy toma fotografías. Lois exclama "Por favor, resiste! Los paramédicos están por llegar. ¡Por favor!" Superman dice "Doomsday... ¿dónde...

está...?" Lois responde "¡Lo detuviste! ¡Nos salvaste! Ahora descansa...". Pero ya es tarde. Pues éste es el día...

Viñeta 166-167.1: ...en que Superman ha muerto. Lois se derrumba llorando y suelta a Superman, quien yace muerto en el suelo, entre los escombros de la pelea, mientras su capa desgarrada cuelga de un poste y detrás de ellos, Jimmy sigue tomando fotografías.

4.2.1.1. Funciones:

Después de las unidades narrativas se enlistan todas las funciones, cabe recordar que Barthes definió esta clase formal de unidades narrativas como unidades de tipo distribucional que se saturan en este mismo nivel, es decir el nivel funcional, esta clase a su vez se subdivide en núcleos y catálisis, que totalizaron 34.

Núcleos:

En primer término se encuentran las funciones cardinales o núcleos, es decir las unidades que "abren, cierran o mantienen una alternativa consecuente para la continuidad de la historia"⁶³ y que al conjuntarse forman las secuencias del relato, asegura el autor y de las cuales se aislaron nueve en este capítulo.

Doomsday!

Viñeta 143.1: Doomsday arroja a Superman contra un helicóptero, un soldado de Cadmus queda prensado entre Superman y el helicóptero.

Viñeta 147.1: Superman deja a Lois y se lanza otra vez a la batalla volando.

Viñeta 151.1: Lois se acerca a la pelea con Jimmy detrás de ella.

⁶³ BARTHES, Roland. Op Cit, pag. 21.

Viñeta 152.1: Doomsday gruñe al verlos y Lois trata de proteger a Jimmy pero el puño de Superman surge de abajo del suelo.

Viñeta 153.1: Superman golpea a Doomsday en la espalda y salva a Lois y Jimmy.

Viñeta 157.1: Superman sostiene a Doomsday de las manos y con una patada le rompe un hueso de la rodilla y por fin logra lastimarlo.

Viñeta 159.1: Superman junta sus dos manos y se prepara para dar un golpe; Doomsday también se prepara para dar un golpe.

Viñeta 160.1: Superman golpea a Doomsday y recibe el golpe que el monstruo le da.

Viñeta 164-165.1: Doomsday yace entre los escombros de la pelea; Superman dice "Doomsday... ¿dónde... está...?" Lois responde "¡Lo detuviste! ¡Nos salvaste! Ahora descansa...".

Viñeta 166-167.1: Superman ha muerto. Lois se derrumba llorando y suelta a Superman, quien yace muerto en el suelo, entre los escombros de la pelea, mientras su capa desgarrada cuelga de un poste y detrás de ellos, Jimmy sigue tomando fotografías.

Secuencias:

Como ya se ha explicado con anterioridad, los núcleos son la parte imprescindible de cualquier relato, ya que forman la trama alrededor de la que se tejen las catálisis y sin la cual los indicios e informantes carecen de sentido; además, al conjuntarse forman las secuencias que, define Barthes, son la

“sucesión lógica de núcleos unidos entre sí por una relación de solidaridad: La secuencia se inicia cuando uno de sus términos no tiene antecedente solidario y se cierra cuando otro de sus términos ya no tiene consecuente”⁶⁴.

Para este estudio, cada secuencia fue designada con una de las letras del abecedario y al llegar a la Z se utilizó una combinación ordenada de dos letras; es decir, la primera secuencia después de la secuencia Z fue la AA y la segunda la AB y así en adelante.

En su teoría, el autor explica que, en numerosas ocasiones, algunas secuencias se inician antes que otras terminen e incluso pueden entremezclarse, de modo que algunos núcleos pertenecen a más de una secuencia.

En el caso de “Doomsday!”, hay tres secuencias, aunque una de ellas se inicia mucho más atrás en la historia, desde el capítulo cinco “Bajo Fuego”, en la viñeta 88.1, y termina hasta este episodio, en la 147.1. Las otras dos inician y terminan en esta parte.

- Secuencia V

V-Viñeta 88.1: Lois dice a Jimmy Olsen "Perry quiere que cubramos lo de Doomsday. Nos espera un helicóptero".

V-Viñeta 104.3: Superman se da cuenta de que Lois y Jimmy están en los helicópteros que cubren la batalla.

V-Viñeta 143.1: Doomsday arroja a Superman contra un helicóptero, un soldado de Cadmus queda prensado entre Superman y el helicóptero.

V-Viñeta 147.1: Superman deja a Lois y se lanza otra vez a la batalla volando.

- Secuencia AJ

AJ-Viñeta 143.1: Doomsday arroja a Superman contra un helicóptero, un

⁶⁴ Ibid pag 25

soldado de Cadmus queda prensado entre Superman y el helicóptero.

AJ-Viñeta 147.1: Superman deja a Lois y se lanza otra vez a la batalla volando.

AJ-Viñeta 151.1: Lois se acerca a la pelea con Jimmy detrás de ella.

AJ-Viñeta 152.1: Doomsday gruñe al verlos y Lois trata de proteger a Jimmy pero el puño de Superman surge de abajo del suelo.

- Secuencia AK

AK-Viñeta 153.1: Superman golpea a Doomsday en la espalda y salva a Lois y Jimmy.

AK-Viñeta 157.1: Superman sostiene a Doomsday de las manos y con una patada le rompe un hueso de la rodilla y por fin logra lastimarlo.

AK-Viñeta 159.1: Superman junta sus dos manos y se prepara para dar un golpe; Doomsday también se prepara para dar un golpe.

AK-Viñeta 160.1: Superman golpea a Doomsday y recibe el golpe que el monstruo le da.

AK-Viñeta 164-165.1: Doomsday yace entre los escombros de la pelea; Superman dice "Doomsday... ¿dónde... está...?" Lois responde "¡Lo detuviste! ¡Nos salvaste! Ahora descansa...".

AK-Viñeta 166-167.1: Superman ha muerto. Lois se derrumba llorando y suelta a Superman, quien yace muerto en el suelo, entre los escombros de la pelea, mientras su capa desgarrada cuelga de un poste y detrás de ellos, Jimmy sigue tomando fotografías.

Catálisis:

A continuación se presentan las catálisis que forman parte de "Doomsday!", un total de 25 –es decir el 51 por ciento del total de unidades-; Barthes definió a las catálisis como las funciones que se agrupan alrededor de los núcleos sin modificar las alternativas del relato, aceleran, retardan, anticipan, resumen o despistan el relato.

Doomsday!

Viñeta 140.1: Superman sostiene a Doomsday por el cuello y le detiene una mano, mientras exclama. Mientras Doomsday se prepara para golpear a Superman y ambos reciben los disparos de los soldados de Cadmus.

Viñeta 141.1: Mientras dispara, el líder de los soldados ordena "¡Apunten a la criatura!", los otros dos responden y en un helicóptero, alguien ordena "¡Acércate! Transmitimos en vivo", mientras Doomsday entierra a Superman en la calle, agarrándolo por la cabeza.

Viñeta 142.1: Doomsday levanta a Superman por encima de su cabeza.

Viñeta 143.1: Un soldado de Cadmus queda prensado entre Superman y el helicóptero, mientras otro soldado le sigue disparando a Doomsday y otro helicóptero vuela detrás de la pelea. En el helicóptero accidentado, Lois Lane grita "¡Cuidado!" y el piloto le responde. En el otro helicóptero el piloto y Catherine Grant discuten.

Viñeta 144.1: Mientras Jimmy y Lois se preparan para dejar el helicóptero, Superman carga el aparato y lo lleva lejos de Doomsday. Jimmy se asombra por el caos y Superman discuten.

Viñeta 145.1: Jimmy toma una fotografía a Doomsday, quien levanta un camión y una patrulla mientras recibe el disparo de un cañón de shock. Jimmy se asombra por la resistencia de Doomsday, mientras Superman y Lois siguen discutiendo.

Viñeta 146.1: Lois y Superman se besan, mientras Jimmy continúa tomando fotografías.

Viñeta 147.1: Lois y Jimmy observan a Superman regresar a la batalla.

Viñeta 148.1: Superman choca contra Doomsday.

Viñeta 149.1: Superman empuja a Doomsday, derrumban varias columnas de un edificio y lo estrella contra un camión. Encima de la escena vuelan los soldados de Cadmus y el helicóptero de WGBS, dentro Cat y el piloto hablan sobre la pelea.

Viñeta 150.1: Doomsday, sujetándolo por los pies, entierra a Superman en el pavimento.

Viñeta 153.1: Lois yace tirada en el suelo y le advierte que no toque a sus amigos mientras Lois se pregunta qué es y de donde vino.

Viñeta 154.1: Superman responde ante el desacuerdo de Lois. Mientras Superman dispara a Doomsday su visión de calor, con lo que lo arroja contra una pared.

Viñeta 155.1: Doomsday le pega a Superman con el hueso de su rodilla y Superman se queja por el golpe.

Viñeta 156.1: Doomsday golpea a Superman, éste resiste el golpe mientras piensa en su situación.

Viñeta 157.1: Detrás de ellos, varias personas observan la pelea.

Viñeta 158.1: Doomsday y Superman intercambian golpes, los vidrios de las ventanas se rompen, en las banquetas, la multitud observa la pelea. Superman piensa en su cansancio y Doomsday se queja. La gente habla sobre los efectos de

la pelea.

Viñeta 160.1: Como boxeadores a punto de dar de sí, los rivales hacen un último y explosivo esfuerzo. Durante años, se hablará del poder de estos últimos golpes... de cómo todos sintieron un temblor destructivo. Se recordará el enorme cráter que resultó de la fuerza bruta de los impactos. Pero sobre todo, se recordará tristemente....

Viñeta 161.1: ...cómo el día en que el más noble de los seres, el más valiente cayó vencido. Para sus seres queridos... la que pudo llegar a ser su esposa... quien fue su mejor amigo... Lois observa asustada el golpe final y musita "No", mientras Jimmy fotografía el momento en que Superman y Doomsday caen.

Viñeta 162.1: En su casa, Jonathan y Martha Kent se abrazan, mientras en el televisor se proyecta la imagen de Lois abrazando a Superman caído. ...quienes lo criaron como a su hijo, este es el día más triste que pudieron imaginar. Le enseñaron a ser un héroe, a sacrificarse por sus ideales. A apreciar la vida.

Viñeta 163.1: Entre una multitud que llora, Bloodwynd y Hielo observan la escena. Hielo dice "¡No llegamos a tiempo...!" y Bloodwynd dice "Debe sobrevivir. ¡No puede acabar así". Aquellos que ayudaron a Superman a proteger toda forma de vida sienten el dolor de la derrota. El peso de no haber podido ayudar. Pero así es. Por su ciudad, un hombre dio más que su vida.

Viñeta 164-165.1: Una multitud llora la muerte de Superman. Lois sostiene a Superman, mientras Jimmy toma fotografías. Lois exclama "Por favor, resiste! Los paramédicos están por llegar. ¡Por favor!" Superman dice "Doomsday... ¿dónde... está...?" Lois responde "¡Lo detuviste! ¡Nos salvaste! Ahora descansa...". Pero ya es tarde.

4.2.1.2. Indicios

La segunda gran clase en que se dividen las unidades narrativas mínimas son los indicios, es decir las unidades integradoras que sólo se saturan en el nivel de las acciones o el de la narración, explica Barthes, es decir que estas unidades sólo cobran sentido cuando se integran a los niveles actancial o de la narración. Esta clase se subdivide, a su vez, en indicios e informantes, que en conjunto sumaron 25 unidades narrativas de este episodio.

Indicios:

Según el autor, esta subclase de unidades remiten a un carácter, un sentimiento o una atmósfera, tienen significados implícitos que necesitan la interpretación del lector y, en general, definen el carácter de los personajes y las situaciones, por lo cual sólo se saturan en el nivel actancial y, por lo tanto, son de gran ayuda para asignar cada a personaje a su respectiva categoría actancial. En total, los indicios en el capítulo "Doomsday!" fueron 20.

Doomsday!

Viñeta 140.1: Una parte del país ha quedado destruida en la batalla. Los héroes más poderosos no han podido evitar la furia de Doomsday. ¡Sólo queda una esperanza!. Superman exclama "¡Tu locura terminará en Metrópolis!".

Viñeta 141.1: El líder de los soldados ordena "¡Apunten a la criatura!", otro responde "En Cadmus dijeron que estos cañones de shock acabarían con un tanque"; el tercer soldado dice "Pero... ¿cómo podremos con él si le da una golpiza a Superman?", en un helicóptero, alguien ordena "¡Acércate! Transmitimos en vivo".

Viñeta 142.1: Doomsday se ríe -HAH!-, mientras Superman piensa "Debo ser tan rápido como Doomsday... o estaré perdido".

Viñeta 143.1: Lois Lane grita "¡Cuidado!" y el piloto le responde "¡Ya es tarde, señorita Lane! se trozaron los cables hidráulicos". El otro piloto exclama "¡La situación es mala, señorita Grant! retrocedamos" y Cat le responde "¡No! nos perderíamos la historia del siglo". Superman piensa "¡Bah! los helicópteros y curiosos se interponen, y complican mi trabajo".

Viñeta 144.1: Jimmy exclama "¡No lo puedo creer! He tomado las mejores fotos de mi vida, pero a costa de la mitad de la ciudad". Lois pregunta "¿Estás bien, Superman? Te ves muy... muy..." y Superman responde "Quisiera alejarlos lo más posible del peligro, pero no tengo tiempo. Doomsday mataría a muchos durante mi ausencia".

Viñeta 145.1: Jimmy toma una fotografía a Doomsday y dice "Resiste el fuego de ese cañón como si nada... ¡No hay forma de detenerlo!". Lois le dice a Superman "Jimmy tiene razón. Deberían ir a buscar quien te ayude", Superman responde "No, Lois. Ya venció a la Liga de la Justicia, y muchos inocentes corren peligro. ¡Es mi deber!".

Viñeta 146.1: Lois dice "Clark, yo..." y Superman responde "Recuerda que no importa lo que pase... ¡siempre te amaré! Siempre" y se besan, mientras Jimmy continúa tomando fotografías.

Viñeta 147.1: Superman dice "Y ahora... ¡Doomsday recibirá lo que merece!", mientras Lois, parada detrás de él le pide "¡Espera! Por favor, regresa"; Jimmy, por su parte, exclama "¡Caray! Nunca había visto a Superman tan furioso".

Viñeta 148.1: Superman dice "¡Nadie destruye impunemente mi ciudad, maldito! No sé de donde veniste... de qué agujero saliste... pero te aseguro que te mandaré de regreso".

Viñeta 149.1: El piloto del helicóptero pregunta "¿Viste eso? Si siguen así,

destruirán la ciudad". Cat le dice al camarógrafo "No lo pierdas, para que todo el país vea cómo Superman vence a esa cosa".

Viñeta 150.1: Superman dice "No... puedo... ¡Uuhf!".

Viñeta 150.1: Jimmy le advierte "¡Señorita Lane! no necesitamos acercarnos tanto para la foto", Lois le responde "¡Olvídate de eso! Superman está en peligro ¡y voy a ayudarlo!".

Viñeta 152.1: Doomsday gruñe al verlos -GRRRRRR-, Jimmy lo observa y dice "Creo que no podremos... esa cosa se dirige directamente hacia acá"; Lois le responde "¡Corre, Jimmy! mientras trato de distraerlo...".

Viñeta 153.1: Superman exclama "¡Olvídalo, Doomsday! Si quieres tocar a mis amigos deberás matarme", Lois pregunta "¿Qué es él, y qué quiere?".

Viñeta 154.1: Superman responde "Quiere destrucción y muerte. Y para detenerlo, debo ser tan feroz e implacable como él" y Lois replica "¡Pero no puedes! El mata, y tú no eres capaz de eso".

Viñeta 156.1: Doomsday se rió -HA HAAA!- mientras golpea a Superman, éste "Estoy malherido... no puedo tenerme en pie ¡Ungggh! Debo... acabar con él... ¡Ahora mismo!".

Viñeta 157.1: Superman piensa "Si estos huesos son una extensión de su esqueleto... ¡Sí! ¡Por fin he logrado lastimarlo!" y Doomsday grita -AAARRGH!-.

Viñeta 158.1: Superman piensa "Estoy rendido... pero debo luchar hasta que sólo quede uno..." Doomsday se queja -HUHN!-.

Viñeta 159.1: Superman junta sus dos manos y se prepara para dar un

golpe mientras piensa "¡Ahora! Parece que los dos vamos a dar todo en este golpe. Por Lois por Jimmy... y toda la ciudad... debo acabar con él mientras aún pueda".

Viñeta 160.1: Como boxeadores a punto de dar de sí, los rivales hacen un último y explosivo esfuerzo. Durante años, se hablará del poder de estos últimos golpes... de cómo todos sintieron un temblor destructivo. Se recordará el enorme cráter que resultó de la fuerza bruta de los impactos. Pero sobre todo, se recordará tristemente....

Viñeta 161.1: ...cómo el día en que el más noble de los seres, el más valiente cayó vencido. Para sus seres queridos... la que pudo llegar a ser su esposa... quien fue su mejor amigo.... Lois musita "No", mientras Jimmy fotografía el momento en que Superman y Doomsday caen.

Viñeta 162.1: Jonathan y Martha Kent se abrazan, Lois abraza a Superman caído. ...quienes lo criaron como a su hijo, este es el día más triste que pudieron imaginar. Le enseñaron a ser un héroe, a sacrificarse por sus ideales. A apreciar la vida.

Viñeta 163.1: Entre una multitud que llora, Hielo dice "¡No llegamos a tiempo...!" y Bloodwynd dice "Debe sobrevivir. ¡No puede acabar así". Aquellos que ayudaron a Superman a proteger toda forma de vida sienten el dolor de la derrota. El peso de no haber podido ayudar. Pero así es. Por su ciudad, un hombre dio más que su vida.

Viñeta 164-165.1: Una multitud llora la muerte de Superman. Lois sostiene a Superman, mientras Jimmy toma fotografías. Lois exclama "Por favor, resiste! Los paramédicos están por llegar. ¡Por favor!" Superman dice "Doomsday... ¿dónde... está...?" Lois responde "¡Lo detuviste! ¡Nos salvaste! Ahora descansa...". Pero ya es tarde. Pues éste es el día....

Viñeta 166-167.1: ...en que Superman ha muerto. Lois se derrumba llorando y suelta a Superman, su capa desgarrada cuelga de un poste y detrás de ellos, Jimmy sigue tomando fotografías.

Informantes:

Por último se presentan los informantes; los cuales, según el Análisis Funcional del Relato sirven para identificar, para enraizar la ficción en la realidad. Sitúan el relato en el tiempo y en el espacio y que en este episodio fueron seis.

Doomsday!

Viñeta 140.1: Una parte del país ha quedado destruida en la batalla.

Viñeta 149.1: Derrumban varias columnas de un edificio.

Viñeta 160.1: Durante años, se hablará del poder de estos últimos golpes... de cómo todos sintieron un temblor destructivo. Se recordará el enorme cráter que resultó de la fuerza bruta de los impactos.

Viñeta 162.1: En su casa.

Viñeta 164-165.1: Mientras Doomsday yace entre los escombros de la pelea.

Viñeta 166-167.1: Superman yace muerto en el suelo, entre los escombros de la pelea, mientras su capa desgarrada cuelga de un poste.

Una vez distribuidas las unidades mínimas del relato en sus diferentes clases formales, se puede proceder a integrar esas mismas unidades en los predicados de cada personaje y, una vez hecho esto, se podrá asignar a cada personaje dentro de una de las categorías actanciales que Greimas propuso en sus teorías.

4.2.2. Predicados

Antes que nada fue necesario enlistar todos los personajes que aparecieron en el capítulo "Doomsday!" de la serie "La Muerte de Superman" y luego se le adjudicaron todas las unidades mínimas en las que ejecutaba alguna acción, pensaba o decía algo.

En este análisis se comenzó por presentar el predicado de Superman, por ser el personaje principal de la historia, seguido por su antagonista, Doomsday, y enseguida el resto de los personajes que tuvieron alguna participación en este episodio, incluidos los "ciudadanos comunes" de Metrópolis.

Predicado de Superman:

Viñeta 140.1: Superman sostiene a Doomsday por el cuello y le detiene una mano, mientras exclama "¡Tu locura terminará en Metrópolis!".

Viñeta 142.1: Superman piensa "Debo ser tan rápido como Doomsday... o estaré perdido".

Viñeta 143.1: Superman piensa "¡Bah! los helicópteros y curiosos se interponen, y complican mi trabajo".

Viñeta 144.1: Mientras Jimmy y Lois se preparan para dejar el helicóptero, Superman carga el aparato y lo lleva lejos de Doomsday. Superman le responde a Lois "Quisiera alejarlos lo más posible del peligro, pero no tengo tiempo. Doomsday mataría a muchos durante mi ausencia".

Viñeta 145.1: Superman responde "No, Lois. Ya venció a la Liga de la Justicia, y muchos inocentes corren peligro. ¡Es mi deber!".

Viñeta 146.1: Superman le dice a Lois "Recuerda que no importa lo que pase... ¡siempre te amaré! Siempre" y se besan.

Viñeta 147.1: Superman deja a Lois y se lanza otra vez a la batalla volando, mientras dice "Y ahora... ¡Doomsday recibirá lo que merece!". Jimmy exclama "¡Caray! Nunca había visto a Superman tan furioso".

Viñeta 148.1: Superman choca contra Doomsday y le dice "¡Nadie destruye impunemente mi ciudad, maldito! No sé de donde veniste... de qué agujero saliste... pero te aseguro que te mandaré de regreso".

Viñeta 149.1: Superman empuja a Doomsday, derrumban varias columnas de un edificio y lo estrella contra un camión.

Viñeta 150.1: Superman dice "No... puedo... ¡Uuhf!", mientras es enterrado por Doomsday.

Viñeta 152.1: El puño de Superman surge de abajo del suelo.

Viñeta 153.1: Superman golpea a Doomsday en la espalda, mientras Lois yace tirada en el suelo. Superman exclama "¡Olvídalo, Doomsday! Si quieres tocar a mis amigos deberás matarme".

Viñeta 154.1: Superman responde "Quiere destrucción y muerte. Y para detenerlo, debo ser tan feroz e implacable como él" y Lois replica "¡Pero no puedes! El mata y tú no eres capaz de eso" mientras Superman dispara a Doomsday su visión de calor, con lo que lo arroja contra una pared.

Viñeta 155.1: Superman se queja por un golpe de Doomsday "¡ARRR! Sus huesos son filosos... ¡me cortó!".

Viñeta 156.1: Superman resiste otro golpe mientras piensa "Estoy malherido... no puedo tenerme en pie ¡Ungggh! Debo... acabar con él... ¡Ahora mismo!".

Viñeta 157.1: Superman sostiene a Doomsday de las manos y con una patada le rompe un hueso de la rodilla, mientras piensa "Si estos huesos son una extensión de su esqueleto... ¡Sí! ¡Por fin he logrado lastimarlo!".

Viñeta 158.1: Doomsday y Superman intercambian golpes. Superman piensa "Estoy rendido... pero debo luchar hasta que sólo quede uno...".

Viñeta 159.1: Superman junta sus dos manos y se prepara para dar un golpe mientras piensa "¡Ahora! Parece que los dos vamos a dar todo en este golpe. Por Lois por Jimmy... y toda la ciudad... debo acabar con él mientras aún pueda".

Viñeta 160.1: Superman golpea a Doomsday y recibe el golpe que el monstruo le da. Como boxeadores a punto de dar de sí, los rivales hacen un último y explosivo esfuerzo. Pero sobre todo, se recordará tristemente....

Viñeta 161.1: ...cómo el día en que el más noble de los seres, el más valiente cayó vencido. Superman y Doomsday caen. Superman mata a Doomsday.

Viñeta 162.1: Le enseñaron a ser un héroe, a sacrificarse por sus ideales. A apreciar la vida.

Viñeta 163.1: Por su ciudad, un hombre dio más que su vida.

Viñeta 164-165.1: Malherido Superman dice "Doomsday... ¿dónde... está...?". Pero ya es tarde. Pues éste es el día....

Viñeta 166-167.1: ...en que Superman ha muerto. Superman yace muerto en el suelo.

Predicado de Doomsday:

Viñeta 140.1: Doomsday se prepara para golpear a Superman.

Viñeta 142.1: Doomsday levanta a Superman por encima de su cabeza - HAH!-.

Viñeta 143.1: Doomsday arroja a Superman contra un helicóptero

Viñeta 145.1: Doomsday levanta un camión y una patrulla mientras recibe el disparo de un cañón de shock.

Viñeta 150.1: Doomsday, sujetándolo por los pies, entierra a Superman en el pavimento mientras exclama -BAH HAA!-.

Viñeta 152.1: Doomsday gruñe al ver a Lois y Jimmy -GRRRRRR- e intenta atacarlos.

Viñeta 153.1: Doomsday se queja por el golpe de Superman -BARRH!-.

Viñeta 155.1: Doomsday le pega a Superman con el hueso de su rodilla y exclama -HYAA!-.

Viñeta 156.1: Doomsday se rió -HA HAAA!- mientras golpea a Superman.

Viñeta 157.1: Doomsday grita -AAARRGH!- cuando Superman le rompe el hueso de la rodilla.

Viñeta 158.1: Doomsday y Superman intercambian golpes. Doomsday se queja -HUHN!-.

Viñeta 159.1: Doomsday también se prepara para dar un golpe y gruñe -RRRR-.

Viñeta 160.1: Doomsday golpea a Superman.

Viñeta 164-165.1: Doomsday yace muerto entre los escombros de la pelea.

Viñeta 166-167.1: Doomsday mata a Superman.

Predicado de Bloodwynd:

Viñeta 163.1: Entre una multitud que llora, Bloodwynd y Hielo observan la escena de la muerte de Superman y Bloodwynd dice "Debe sobrevivir. ¡No puede acabar así". Aquellos que ayudaron a Superman a proteger toda forma de vida sienten el dolor de la derrota. El peso de no haber podido ayudar.

Predicado de Hielo:

Viñeta 163.1: Entre una multitud que llora, Bloodwynd y Hielo observan la escena. Hielo dice "¡No llegamos a tiempo...!". Aquellos que ayudaron a Superman a proteger toda forma de vida sienten el dolor de la derrota. El peso de no haber podido ayudar.

Predicado de Lois Lane:

Viñeta 143.1: En el helicóptero accidentado, Lois Lane grita "¡Cuidado!".

Viñeta 144.1: Jimmy y Lois se preparan para dejar el helicóptero. Lois pregunta "¿Estás bien, Superman? Te ves muy... muy...".

Viñeta 145.1: Lois le dice a Superman "Jimmy tiene razón. Deberían ir a buscar quien te ayude".

Viñeta 146.1: Lois dice "Clark, yo..." y se besan.

Viñeta 147.1: Lois, parada detrás de Superman, le pide "¡Espera! Por favor, regresa".

Viñeta 150.1: Lois se acerca a la pelea y le responde a Jimmy "¡Olvídate de eso! Superman está en peligro ¡y voy a ayudarlo!".

Viñeta 152.1: Lois le responde "¡Corre, Jimmy! mientras trato de distraerlo...".

Viñeta 153.1: Lois yace tirada en el suelo y pregunta a Superman "¿Qué es él, y qué quiere?".

Viñeta 154.1: Lois replica "¡Pero no puedes! El mata, y tú no eres capaz de eso".

Viñeta 161.1: Para sus seres queridos... la que pudo llegar a ser su esposa... Lois observa asustada el golpe final y musita "No".

Viñeta 162.1: En el televisor se proyecta la imagen de Lois abrazando a Superman caído.

Viñeta 164-165.1: Lois sostiene a Superman y exclama "Por favor, resiste! Los paramédicos están por llegar. ¡Por favor!" y responde a Superman "¡Lo detuviste! ¡Nos salvaste! Ahora descansa...".

Viñeta 166-167.1: Lois se derrumba llorando y suelta a Superman, quien yace muerto en el suelo, entre los escombros de la pelea.

Predicado de Jimmy Olsen:

Viñeta 144.1: Jimmy y Lois se preparan para dejar el helicóptero. Jimmy exclama "¡No lo puedo creer! He tomado las mejores fotos de mi vida, pero a costa de la mitad de la ciudad".

Viñeta 145.1: Jimmy toma una fotografía a Doomsday, quien levanta un camión y una patrulla mientras recibe el disparo de un cañón de shock. Jimmy dice "Resiste el fuego de ese cañón como si nada... ¡No hay forma de detenerlo!".

Viñeta 146.1: Mientras Jimmy continúa tomando fotografías.

Viñeta 147.1: Jimmy, por su parte, exclama "¡Caray! Nunca había visto a Superman tan furioso".

Viñeta 150.1: Al ver a Lois acercarse a la pelea, Jimmy le advierte "¡Señorita Lane! no necesitamos acercarnos tanto para la foto".

Viñeta 152.1: Jimmy observa a Doomsday gruñirles y dice "Creo que no podremos... esa cosa se dirige directamente hacia acá".

Viñeta 161.1: quien fue su mejor amigo.... Jimmy fotografía el momento en que Superman y Doomsday caen.

Viñeta 164-165.1: Jimmy toma fotografías de Lois abrazando a Superman moribundo.

Predicado de Caty Grant:

Viñeta 141.1: En un helicóptero, alguien ordena "¡Acércate! Transmitimos en vivo".

Viñeta 143.1: Pese al peligro, Catherine Grant le responde al piloto del helicóptero "¡No! nos perderíamos la historia del siglo".

Viñeta 149.1: Cat le dice al camarógrafo "No lo pierdas, para que todo el país vea cómo Superman vence a esa cosa".

Predicado de Jonathan y Martha Kent:

Viñeta 162.1: En su casa, Jonathan y Martha Kent se abrazan, mientras en el televisor se proyecta la imagen de Lois abrazando a Superman caído. ...quienes lo criaron como a su hijo, este es el día más triste que pudieron imaginar. Le enseñaron a ser un héroe, a sacrificarse por sus ideales. A apreciar la vida.

Predicado de los Soldados de Cadmus:

Viñeta 140.1: Los soldados de Cadmus disparan a Doomsday y Superman.

Viñeta 141.1: Mientras dispara, el líder de los soldados ordena "¡Apunten a la criatura!", otro responde "En Cadmus dijeron que estos cañones de shock acabarían con un tanque"; el tercer soldado dice "Pero... ¿cómo podremos con él si le da una golpiza a Superman?".

Viñeta 143.1: Un soldado de Cadmus queda prensado entre Superman y el helicóptero, mientras otro soldado le sigue disparando a Doomsday.

Viñeta 149.1: Encima de la escena vuelan los soldados de Cadmus. Un soldado dice, "¡No puedo disparar! se mueven muy rápido".

Predicado de los Pilotos:

Viñeta 143.1: El piloto del helicóptero de El Planeta le responde a Lois "¡Ya es tarde, señorita Lane! se trozaron los cables hidráulicos". En el helicóptero de WGBS el piloto exclama "¡La situación es mala, señorita Grant! retrocedamos".

Viñeta 149.1: El piloto del helicóptero de WGBS pregunta "¿Viste eso? Si siguen así, destruirán la ciudad".

Predicado de los ciudadanos de Metrópolis:

Viñeta 158.1: Doomsday y Superman intercambian golpes, los vidrios de las ventanas se rompen, en las banquetas, la multitud observa la pelea. Entre la multitud alguien señala "Se golpean tan duro, que las ventanas tiemblan"; alguien más exclama "¡Cuidado con los vidrios!".

Viñeta 163.1: Una multitud que llora observando la escena de Lois abrazando a Superman. Por su ciudad, un hombre dio más que su vida.

Viñeta 164-165.1: Mientras Doomsday yace entre los escombros de la pelea, una multitud llora la muerte de Superman.

4.2.3. Modelo actancial de Greimas

A continuación se explica cómo quedaron investidas las categorías actanciales del modelo de Greimas, según los hechos mostrados por los predicados asignados a cada personaje.

Cabe recordar que, según el modelo actancial de Greimas, el Sujeto busca un Objeto, que se encuentra en manos del Destinador, para entregarlo al Destinatario; para ello cuenta con el auxilio del Ayudante y tiene que luchar contra un Oponente.

Este subcapítulo inicia con un análisis de las evidencias para asignar a cada sujeto en una categoría actancial específica, según las evidencias encontradas en los predicados, y para finalizar se reconstruye el Modelo Actancial, ya con cada personaje investido en su categoría correspondiente.

4.2.3.1. Categorías actanciales

Sujeto: El predicado de Superman deja en claro que él es el sujeto, pero hay varios diálogos que apoyan esta afirmación; por ejemplo, en la Viñeta 140.1, el héroe le asegura a Doomsday mientras pelean: "¡Tu locura terminará en Metrópolis!"

Más adelante, en la 144.1, el "Hombre de Acero" le dice a Lois Lane, al tiempo que la rescata de un helicóptero que se estrella: "Quisiera alejarlos lo más posible del peligro, pero no tengo tiempo. **Doomsday mataría a muchos durante mi ausencia**" y en la siguiente asegura "No, Lois. Ya venció a la Liga de la Justicia, y **muchos inocentes corren peligro**. ¡Es mi deber!"; en estos dos diálogos se resaltaron en negritas las oraciones relevantes, que revelan el carácter de Superman.

Ya de regreso en la pelea con Doomsday, en la viñeta 147.1, Superman exclama "**Y ahora... ¡Doomsday recibirá lo que merece!**" y en la viñeta 148.1 le dice al villano "**¡Nadie destruye impunemente mi ciudad, maldito!** No sé de donde veniste... de qué agujero saliste... pero te aseguro que te mandaré de regreso".

Estos diálogos, que expresan la forma de pensar del héroe, se suman a los comentarios del narrador, que expresa en varios cartuchos entre la viñeta 160.1 y 164.1, y a continuación se reproducen los más sobresalientes: "Pero sobre todo, se recordará tristemente cómo el día en que el más noble de los seres, el más valiente cayó vencido... **Le enseñaron a ser un héroe, a sacrificarse por sus ideales. A apreciar la vida. Aquellos que ayudaron a Superman a proteger toda forma de vida** sienten el dolor de la derrota. El peso de no haber podido ayudar. Pero así es. **Por su ciudad, un hombre dio más que su vida**".

Objeto: El objeto en sí mismo nunca es mencionado a lo largo de esta historieta, pero se puede deducir su identidad de los diálogos antes mencionados y de otros como el de la viñeta 159.1, en la que Superman asegura "¡Ahora! Parece que los dos vamos a dar todo en este golpe. **Por Lois por Jimmy... y toda la ciudad...** debo acabar con él mientras aún pueda"; lo resaltado en negritas es la parte más relevante de este enunciado.

También el comentario del narrador ayuda a descubrir al objeto que podría ser proteger toda forma de vida, aunque, en este caso en concreto, la siguiente unidad mínima revela que "Por su ciudad, un hombre dio más que su vida".

De esto último y el ya citado diálogo de la viñeta 159.1 indican que el Objeto es **proteger la vida** de los habitantes de Metrópolis, la cual es amenazada por la furia de Doomsday.

Destinador: V.A.J. Greimas asegura que el Sujeto (Superman) busca el Objeto (proteger la vida de los habitantes de Metrópolis), que está en poder del Destinador. Varias acciones de Doomsday en este episodio revelan que tiene la capacidad de destruir la ciudad completa y que busca exterminar toda persona a su paso; en la viñeta 143.1 destruye un helicóptero al arrojar a Superman contra el aparato, en la 145.1 levanta un camión y una patrulla mientras recibe el disparo de un cañón de shock y en la 152.1 gruñe al ver a Lois y Jimmy e intenta atacarlos; incluso el mismo Superman asegura en la viñeta 144.1 “Doomsday mataría a muchos durante mi ausencia”

Estos hechos se complementan con el conocimiento que tiene el lector de los sucesos ocurridos en los números anteriores de la serie “La Muerte de Superman” y del carácter de Superman, quien difícilmente lucharía contra alguien que no amenazara la vida de las personas.

Todo esto deja en claro que, en esta serie, Doomsday tiene el Objeto en su poder, ya que es perfectamente capaz de matar a todo ser viviente del planeta y, en este caso en particular, tiene en sus manos “la vida de los habitantes de Metrópolis”, la cual Superman busca proteger, lo cual convierte a este personaje en el Destinador.

Destinatario: El Objeto es “proteger la vida” y, según varios diálogos y acciones de los personajes, en este capítulo en particular sería la vida de los habitantes de Metrópolis, lo cual los convertiría en el Destinatario.

Esto lo demuestran las unidades narrativas ya mencionadas, entre ellas el comentario del narrador: “**A apreciar la vida. Aquellos que ayudaron a Superman a proteger toda forma de vida** sienten el dolor de la derrota. El peso de no haber podido ayudar. Pero así es. **Por su ciudad, un hombre dio más que su vida**”.

Además, Superman asegura "¡Ahora! Parece que los dos vamos a dar todo en este golpe. **Por Lois por Jimmy... y toda la ciudad...** debo acabar con él mientras aún pueda" y también que "Quisiera alejarlos lo más posible del peligro, pero no tengo tiempo. **Doomsday mataría a muchos durante mi ausencia**" y que "No, Lois. Ya venció a la Liga de la Justicia, y **muchos inocentes corren peligro**. ¡Es mi deber!" y más adelante exclama "**¡Nadie destruye impunemente mi ciudad, maldito!** No sé de donde veniste... de qué agujero saliste... pero te aseguro que te mandaré de regreso".

De esta forma se puede deducir que los ciudadanos de Metrópolis, entre los cuales se cuentan Lois Lane, Jimmy Olsen y Cathy Grant, son el Destinator.

Ayudante: En este episodio, los ayudantes de Superman son escasos; en principio se encuentran los soldados del Proyecto Cadmus, una entidad gubernamental secreta, quienes aparecen combatiendo a Doomsday en las viñetas 140.1, 141.1, 143.1 y 149.1.

Incluso Lois Lane puede catalogarse como ayudante, ya que intenta ayudar al héroe en la viñeta 150.1, cuando se acerca a la pelea y le dice a Jimmy "¡Olvídate de eso! Superman está en peligro ¡y voy a ayudarlo!" y en la 152.1 intenta proteger a Olsen cuando Doomsday los ataca y dice "¡Corre, Jimmy! mientras trato de distraerlo...".

De tal forma, tanto los soldados, como Lois ayudan a que el Sujeto consiga el Objeto de manos del Destinator para entregarlo al Destinatario, lo cual los convierte en el Ayudante, según Greimas.

Oponente: Superman mismo nombra uno de los oponentes que tiene en este episodio al pensar, en la viñeta 143.1, que "los helicópteros y curiosos se interponen, y complican mi trabajo"; además, al tener que rescatar a Lois y Jimmy de un helicóptero que se estrella por culpa de Doomsday, en la viñeta 144.1,

vuelve a enfrentarse al mismo oponente de en los números anteriores: la destrucción causada por el villano.

Tanto los *helicópteros y curiosos*, como los desastres causados por el enemigo del “Hombre de Acero”, obran en contra de que Superman (el Sujeto) proteja la vida de los habitantes de Metrópolis (el Objeto); lo cual los convierte en el Oponente.

Modelo actancial de Greimas:

De esta forma, el modelo actancial para el capítulo “Doomsday!” de la serie “La Muerte de Superman” queda investido de la siguiente forma:

Superman lucha contra Doomsday para proteger la vida de los habitantes de Metrópolis, con la ayuda de los soldados de Cadmus y de Lois Lane y a pesar de los helicópteros y curiosos que obstruyen su trabajo y de tener que controlar la destrucción causada por Doomsday.

4.2.4. El nivel de la narración

Así como los núcleos, catálisis, indicios e informantes del nivel funcional sólo cobran sentido cuando se saturan en el nivel de las acciones, al convertirse en acciones de un actante; estos dos niveles sólo cobran sentido al convertirse en palabra real que se transmite del narrador al lector, es decir al ser contados en forma de un relato.

En este subcapítulo se analizará la forma en que los niveles funcional y actancial del capítulo “Doomsday!” de la serie “La Muerte de Superman” se integran en el nivel de la narración y cuales son sus características específicas según la teoría de Tzvetan Todorov sobre las categorías del relato literario.

4.2.4.1. El tiempo del relato

El problema de la presentación del tiempo en el relato se plantea a causa de la diferencia entre la temporalidad de la historia y la del discurso, pues mientras el tiempo del discurso es, en cierta forma, un tiempo lineal; el de la historia es pluridimensional. En la historia, es decir en la realidad, varios acontecimientos pueden desarrollarse al mismo tiempo, sin embargo el discurso debe presentarlos uno detrás de otro.

Al hacer esto el narrador proyecta una figura compleja sobre una línea recta y por ello es necesario romper la sucesión *natural* de los acontecimientos, pues aunque el autor quisiera seguirla con la mayor fidelidad, esto es casi imposible; sin embargo, la mayor parte de las veces, el autor no trata de recuperar la sucesión natural pues utiliza esta deformación temporal con fines estéticos.

Cabe recordar que los formalistas rusos aseguraban que la principal diferencia entre el discurso y el relato es el orden en que se presentan los acontecimientos, ya que, al igual que los sonidos de una melodía, los acontecimientos a, b y c cambian de significación emocional si se altera el orden en que se presentan ya sea como c-b-a o como b-a-c.

En el caso concreto de "La Muerte de Superman", el efecto no hubiera sido el mismo si primero el narrador hubiera presentado el asesinato del superhéroe a manos de Doomsday y luego, a manera de *flash back*, la forma en que se llegó a la misma o, como sucedió, si se hace una narración lineal de los acontecimientos, primero con la presentación del villano, luego la confrontación y, al final, la muerte de Superman.

4.2.4.2. Formas de deformación temporal

Las observaciones precedentes se refieren a la disposición temporal dentro de una sola historia. Sin embargo, las formas más complejas del relato literario contienen varias historias.

En este sentido, Todorov distingue tres formas de ordenar las historias: el encadenamiento, que consiste en narrar varios relatos con ciertas características en común uno tras otro, como en las antologías de cuentos o de novelas cortas; la alternancia, en la que inicia una historia que se interrumpe en cierto punto para comenzar otra que, a su vez, se detiene para retomar la primera, y la intercalación, en que una historia se intercala dentro de otra, a la manera de los cuentos de “Las Mil y Una Noches”, que se intercalan con la historia de Sherezada.

A lo largo de la saga "La muerte de Superman" hay dos historias hasta antes del encuentro entre el superhéroe y el villano: la serie comienza con la historia que narra las acciones de Doomsday y luego presenta otra que cuenta las acciones de Superman, hasta que ambas historias se encuentran y se vuelven una sola en el capítulo “El Camino de Doomsday”.

En el caso específico del capítulo “Doomsday!”, sólo existe una historia lineal que se narra de principio a fin; sin embargo, esta historieta es el octavo capítulo de una serie mayor en que se narra la muerte de Superman, por lo que forma parte de un encadenamiento de relatos.

4.2.4.3. Los aspectos del relato

Al leer una obra de ficción no tenemos una percepción directa de los acontecimientos que describe, más bien percibimos, aunque con ciertas diferencias, el punto de vista que de ellos tiene quien los cuenta; estas diferentes

percepciones son conocidas como *aspectos* del relato, que, en concreto, son la forma en que el narrador se relaciona con los personajes de la historia.

Todorov describe tres formas de aspectos del relato: la del narrador>personaje, o visión por detrás, en la que el narrador sabe más que sus personajes, sabe lo que va pasar y lo que ya pasó e incluso conoce y describe sus pensamientos y sentimientos; la del narrador=personaje, o visión con, en la que el narrador está al mismo nivel que los personajes y sólo sabe lo mismo que estos ven o perciben, y la del narrador<personaje, o visión desde afuera, en este tipo de narración el relator sabe menos que cualquier personaje; puede describirnos sólo lo que ve, oye, siente, etcétera, pero no tiene acceso a ninguna conciencia y es la menos común de las tres.

“Doomsday!” es un caso de narrador>personaje, pues el relator sabe prácticamente todo, lo que está pasando en el sitio y momento de la pelea y lo que ocurre en otras partes de la ciudad y lo que ocurrirá en el futuro, como en las viñetas 160.1 y 161.1, cuando Superman y Doomsday se preparan para dar el golpe definitivo, en una serie de cartuchos se lee que: Durante años, se hablará del poder de estos últimos golpes, de cómo todos sintieron un temblor destructivo. Se recordará el enorme cráter que resultó de la fuerza bruta de los impactos. Pero sobre todo, se recordará tristemente como el día en que el más noble de los seres, el más valiente cayó vencido.

Sabe también lo que ocurre en otras partes del país, como en la viñeta 162.1, en la que presenta a Jonathan y Martha Kent abrazados en su casa, mientras en el televisor se proyecta la imagen de Lois abrazando a Superman caído y los cartuchos indican que: para quienes lo criaron como a su hijo, este es el día más triste que pudieron imaginar. Le enseñaron a ser un héroe, a sacrificarse por sus ideales. A apreciar la vida.

De hecho también sabe lo que piensan y lo que sienten los personajes, lo que se hace evidente con los múltiples globos de pensamiento en los que el lector visualiza lo que pasa por la mente de los personajes, como en la viñeta 159.1 en la que describe cómo Superman junta sus dos manos y se prepara para dar un golpe mientras piensa: "¡Ahora! Parece que los dos vamos a dar todo en este golpe. Por Lois por Jimmy... y toda la ciudad... debo acabar con él mientras aún pueda".

4.2.4.4. Los modos del relato:

Así como los aspectos del relato conciernen al modo en que la historia es percibida por el narrador; los modos del relato conciernen a la forma en que el narrador la expone al lector, y existen dos maneras principales: la *narración* y la *representación*, el discurso y la historia.

En este sentido, se puede decir, que existen dos *modos* del discurso: el *constatativo* (objetivo) y el *performativo* (subjetivo); en el primero el narrador expone al lector todo lo que hacen los personajes y deja a estos la palabra en muy contadas ocasiones, por ejemplo en la mayoría de las novelas; en el segundo, el narrador deja que los personajes cuenten su propia historia por medio de sus palabras o de sus acciones, como en el cine o el teatro.

Debido a su carácter icónico, "Doomsday!" y los comics en general usan el modo performativo, en que el narrador deja que la acción se desarrolle frente a los ojos del lector, según Roman Gubern, en su teoría del lenguaje de los comics, "las imágenes no se conjugan. Es decir, que si el arte del novelista expresa el pasado, las artes icónicas expresan siempre el presente (presencia), que es contemplado a cada momento". Es decir que en cada viñeta vemos lo que hacen los personajes, como en una obra de teatro o una película.

4.2.4.5. Nivel apreciativo. La imagen del narrador y la imagen del lector

El narrador es el sujeto del enunciado representado en un libro y ahora se hace evidente que todos los procedimientos tratados en esta parte conducen hasta este sujeto. Este nivel apreciativo nos acerca a la imagen del narrador sin embargo, el narrador teórico del que habla Todorov no es el que le habla al lector a través de los cartuchos y las apoyaturas de una viñeta –ya que este, por la fuerza de la convención literaria, se convierte en un personaje- y tampoco son el dibujante ni el guionista que crearon el comic, sino el “ente”, por llamarle de alguna forma, que dirige la historia y lo que se muestra en ella al lector, así como la forma en que se muestra.

Para deducir el nivel apreciativo, podemos recurrir a un código de principios y reacciones que el narrador postula como común al lector y a sí mismo.

En el capítulo “Doomsday!” de “La Muerte de Superman”, el narrador tiene que ser, por fuerza un occidental, ya que la línea de indicatividad de las viñetas lleva al lector desde la parte superior izquierda de la página hacia la derecha de la página y luego hacia abajo; es decir, según la convención occidental de lectura, que también dicta que un libro, revista, periódico o comic se debe comenzar por la portada y terminar en la contraportada.

Cabe recordar que en Japón, por ejemplo, la costumbre es leer de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo y así se ordenan las viñetas de los llamados “manga” – o comics japoneses-, además que los libros, revistas, periódicos y comics se leen desde lo que en occidente se consideraría la contraportada hacia la portada; tal como se aprecia en los manga “Gunsmith Cats”, “Oh My Goddess!” y “Dragon Ball”, que publica en México Editorial Vid.

Por otra parte, el narrador parece considerar valioso el autosacrificio, poner el bien de los demás por encima del propio y el bien de muchos por encima del de unos cuantos y es por eso que considera a Superman un héroe.

Por medio de unos cartuchos, que en este caso podrían considerarse como el “voice over” (o voz de narración fuera de pantalla) de una película, nos enteramos de lo que considera el narrador al decir que el día de la muerte de Superman se recordará ...cómo el día en que el más noble de los seres, el más valiente cayó vencido.

Luego se le indica al lector que Jonathan y Marta Kent le ensañaron a Superman a ser un héroe, a sacrificarse por sus ideales. A apreciar la vida y en la viñeta 163.1 muestra una multitud que llora y a los superhéroes Bloodwynd y Hielo observando la escena. Hielo dice “¡No llegamos a tiempo...!” y Bloodwynd dice “Debe sobrevivir. ¡No puede acabar así”. Aquellos que ayudaron a Superman a proteger toda forma de vida sienten el dolor de la derrota. El peso de no haber podido ayudar. Pero así es. Por su ciudad, un hombre dio más que su vida.

El simple hecho de que una multitud llora por el “sacrificio” del héroe muestra que el narrador lo considera como algo conmovedor y digno de derramar lágrimas, porque lo vuelve a mostrar en la viñeta 164-165.1 mientras Doomsday yace entre los escombros de la pelea y Superman muere.

Es necesario señalar que la imagen del narrador no es una imagen solitaria: en cuanto aparece, desde la primera página, se encuentra acompañada por lo que el autor llama *la imagen del lector*, y esta imagen tiene tan poco que ver con un lector concreto como la imagen del narrador con el verdadero autor.

Ambas, no obstante, se hallan en estrecha dependencia mutua y en cuanto la imagen del narrador comienza a destacarse en forma cada vez más clara, también el lector imaginario se dibuja con mayor precisión.

Estas dos imágenes son propias de toda obra de ficción: la conciencia de leer una novela y no un documento nos lleva a asumir el rol de ese lector imaginario y, al mismo tiempo, aparece el narrador, el que nos cuenta el relato, pues el relato mismo es imaginario.

En el caso de “Doomsday!”, el lector teórico del que habla Todorov también tendría que ser una persona occidental, para que le resultara fácil y natural seguir la línea de indicatividad de las viñetas; además debería saber leer para enterarse con mayor precisión de los sentimientos y pensamientos de los personajes, que se manifiestan a través de los globos y de los cartuchos, pese a que con sólo interpretar las imágenes alguien que no supiera leer podría descifrar una buena parte de lo que sucede en el comic.

4.2.4.6. La infracción del orden

Luego del análisis de las categorías del relato literario es necesario iniciar con la que le da el sentido a la narración, es decir: el desenlace, en la que casi siempre se presenta una infracción al orden establecido.

Esta infracción se presenta en dos niveles:

a) La infracción en la historia: Consiste en el cambio en la conducta de los personajes, que rompe el orden establecido, ya sea dentro del relato o en el contexto social en el que se narra la historia; es decir, los personajes pueden actuar en contra de la actitud que mostraron a lo largo de la trama "sin respetar las reglas y distinciones establecidas", o contradecir las normas impuestas por la sociedad externa a la historia.

b) La infracción en el discurso: Sin embargo, según el autor, "la infracción ya no se reduce simplemente a una conducta... también concierne a la forma en que se nos hace saberlo"; en algunos casos la infracción se presenta mediante un cambio en el modo y el aspecto que el narrador había elegido para presentar su relato, con lo que produce un cambio de perspectiva.

A lo largo de la serie “La Muerte de Superman”, y en los 60 años de historia del “Hombre de Acero”, se ha puesto especial énfasis en el hecho de que Superman no

mata, suceda lo que suceda no mata a sus adversarios y en general los entrega a las autoridades correspondientes para ser juzgados y sentenciados, salvo algunas excepciones de las que ya se habló en el capítulo dos, actitud que además se refuerza en las viñetas 153.1 y 154.1 cuando Lois pregunta "¿Qué es él (Doomsday), y qué quiere?" y Superman responde "Quiere destrucción y muerte. Y para detenerlo, debo ser tan feroz e implacable como él" y Lois replica "¡Pero no puedes! El mata, y tú no eres capaz de eso". Sin embargo, para detenerlo, el superhéroe se ve obligado a matarlo, aunque a cambio da su propia vida.

Estos dos hechos constituyen una infracción a la historia de Superman, puesto que en muy contadas ocasiones el héroe había matado a un adversario y jamás había muerto, con lo que se cumple este postulado de Todorov a nivel narrativo.

En cuanto a la infracción al orden del discurso, no existe un cambio de perspectiva evidente en el narrador, pero en los últimos cinco capítulos de la serie el número de viñetas por página se reduce en forma gradual desde cinco hasta que llega a ser una sola por página en "Doomsday!", con lo que se presenta una infracción a la forma en que se había narrado la historia en un principio, con una cantidad irregular de viñetas por página.

Esta disminución en el número de viñetas provoca una demora en el tiempo de lectura de cada pictograma, pues son más los detalles que el lector tiene que descifrar, además que brinda una perspectiva más amplia en las tomas panorámicas y mayor precisión en los detalles de los encuadres más cercanos gracias al tamaño de la imagen.

Conclusiones

Conclusiones

A continuación se presentarán las conclusiones que arrojó la presente investigación. En principio se expondrán las conclusiones teóricas, en las que se evaluará cada concepto extraído de las teorías utilizadas, es decir el Lenguaje de los Comics, el Análisis Estructural del Relato, la Teoría Actancial y las Categorías del Relato Literario. Enseguida las conclusiones técnico-metodológicas, que indicarán paso a paso como reproducir esta investigación y, por último, las conclusiones temáticas explican lo que se encontró en el comic tanto a nivel de la narración como a nivel gráfico.

Conclusiones teóricas:

En este apartado de conclusiones se evaluarán uno a uno los conceptos extraídos de las teorías de Roman Gubern, Roland Barthes, V.A.J. Greimas y Tzvetan Todorov, de acuerdo con los resultados que arrojó su aplicación sobre el cómic “La Muerte de Superman” mediante los modelos particulares y el modelo general resultante y que se presentan en el capítulo tres de esta investigación.

En la mayoría de los casos el análisis es estrictamente cuantitativo, cuando sea este el caso se presentará la cantidad de veces que el concepto a evaluar haya aparecido en el comic; en el resto de los casos sólo se indicará si el concepto a evaluar existe o no en el comic analizado.

En este apartado, los resultados están organizados en una tabla que presenta las conclusiones obtenidas en cada capítulo que integra el tomo de “La Muerte de Superman” y, en el extremo, se presenta el total de apariciones o, en su caso, si el concepto se valida o no dentro del comic.

(insertar tablas)

En el apartado de conclusiones temáticas se realizará una interpretación más profunda de los resultados presentados en este subcapítulo.

Conclusiones técnico-metodológicas

Para desarrollar el análisis de un cómic mediante una metodología que incluya las teorías del Lenguaje de los Comics, de Roman Gubern; del Análisis Literario, de Roland Barthes; el Modelo Actancial, de V.A.J. Greimas, y de las Categorías del Relato Literario, de Tzvetan Todorov, se necesitan seguir los siguientes pasos:

1. Determinar si el objeto de estudio tiene las tres características básicas detalladas por Gubern: lenguaje icónico y lenguaje verbal que se integran en una estructura narrativa, según el modelo presentado en el capítulo tres de esta investigación.

2. Determinar si efectivamente es un comic, para hacerlo es necesario determinar si el lenguaje verbal se integra en los pictogramas que forman el lenguaje icónico de un cómic.

3. Determinar si se conforma únicamente por secuencias narrativas o si también incluye secuencias descriptivas.

4. Dividir el cómic en unidades significativas, es decir Macrounidades Significativas, Unidades Significativas (o viñetas) y Microunidades Significativas.

5. Determinar el tipo de macrounidad en que fue publicado el comic, ya sea media página, página, tira diaria o “comic book”.

6. Determinar cuál vertiente de análisis del montaje se analizará primero, si la vertiente narrativa o la gráfica. En el caso de la presente investigación se siguió la gráfica.

7. Determinar cómo se aplicó el concepto de línea de indicatividad dentro de las viñetas.

8. Determinar cómo se utilizó cada tipo de microunidad en cada viñeta y en el comic en general.

9. Cuantificar el número de veces que se utilizó cada tipo de encuadre.

10. Determinar cómo se utilizaron las adjetivaciones (iluminación y angulación) dentro de cada viñeta y en el comic en general.

11. Cuantificar el número de veces en que se usaron los recursos de picada y contrapicada.

12. Determinar cuáles y cuantos personajes aparecieron en la historia.

13. Determinar cómo se aplicaron en dichos personajes los recursos de la metonimia, los gestos y el vestuario.

14. Determinar cómo se utilizaron las convenciones específicas del comic.

15. Cuantificar la cantidad de onomatopeyas y sonidos inarticulados.

16. Cuantificar los globos.

16.1. Determinar el tipo de siluetas, delta y contenido que se utilizaron.

17. Cuantificar las metáforas visualizadas y “dream ballons”.

18. Cuantificar las figuras cinéticas.

19. Analizar la estructura de montaje gráfico.

20. Cuantificar las secuencias que integran el comic.
21. Cuantificar las escenas.
22. Cuantificar los planos o viñetas.
23. Determinar cómo se utilizó la línea de indicatividad para el montaje de las páginas del comic.
24. Analizar la estructura del montaje narrativo.
25. Determinar si se utilizó narración paralela.
26. Determinar si se utilizó narración lineal.
27. Analizar los raccords (estructuras de montaje) utilizadas en el comic.
28. Determinar los tipos de estructuras lógicas de montaje utilizados.
29. Cuantificar las veces que se utilizaron apoyaturas.
30. Cuantificar las veces que se utilizó el texto en off.
31. Cuantificar las veces que se utilizaron espacios contiguos.
32. Cuantificar las veces que se utilizaron cartuchos.
33. Cuantificar las veces que se utilizaron fundidos.
34. Determinar los tipos de estructuras espaciales de montaje utilizados.

35. Cuantificar el número de veces que se utilizó el montaje analítico.
36. Cuantificar el número de veces que se utilizó el “zoom in”.
37. Cuantificar el número de veces que se utilizó el “zoom back”.
38. Determinar los tipos de estructuras temporales y psicológicas de montaje utilizados.
39. Cuantificar el número de veces que se utilizó el “flash back”.
40. Cuantificar el número de veces que se utilizó el “flash forward”.
41. Cuantificar el número de veces que se utilizó el ralenti.
42. Cuantificar el número de veces que se utilizaron los sueños y percepciones subjetivas.
43. Explicar la relación entre el comic y el concepto de relato según Roman Gubern.
44. Determinar cuál es el relato que se está analizando.
45. Determinar cómo interactúan los niveles del relato (Funcional, de las Acciones y de la Narración) en el cómic que se analiza.
46. Determinar cómo se integra el nivel funcional del comic.
47. Enumerar la cantidad de unidades narrativas mínimas que lo integran.
48. Enumerar la cantidad de funciones que contiene.

49. Determinar la cantidad de indicios que contiene.
50. Enumerar la cantidad de núcleos que integran el relato.
51. Integrar las secuencias que conforman el relato.
52. Enumerar la cantidad de catálisis que contiene el relato.
53. Enumerar la cantidad de indicios que contiene el relato.
54. Enumerar la cantidad de informaciones que contiene el relato.
55. Determinar cómo se integra el nivel funcional del comic en el nivel de las acciones.
56. Determinar la cantidad de mensajes funcionales que integran el comic.
57. Determinar la cantidad de mensajes cualificativos que integran el comic.
58. Integrar los predicados de cada personaje.
59. Investir a cada personaje con su respectivo predicado para convertirlos en actantes.
60. Determinar cuál es la esfera de actividad de cada actante.
61. Integrar las relaciones entre cada actante según el modelo actancial de Greimas.
62. Explicar cómo se integran los niveles Funcional y de las Acciones en el nivel de la Narración del comic que se analiza.

63. Determinar cómo se integran las categorías del relato literario en el comic.
64. Explicar la relación entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso en el comic.
65. Determinar el tipo o los tipos de tiempo lineal (encadenamiento, alternancia o intercalación) que se utilizan en el comic.
64. Explicar cómo se relacionan los tipos de tiempo lineal que se utilicen en el comic.
66. Determinar cuál de los tres tipos de Aspectos del relato se utilizaron en el comic: Narrador>personaje, Narrador=personaje o Narrador<personaje.
67. Determinar el tipo de visión que ofrece el comic: visión por detrás del relato, con el relato o desde fuera del relato.
68. Determinar cuál es el tipo de Palabra del Narrador en el comic: enunciado o enunciación.
69. Determinar cuál es el modo del relato del comic: constatativo o preformativo.
70. Determinar el narrador del relato del comic
71. Determinar el lector del relato del comic
72. Determinar cuál es el Nivel Apreciativo del comic.
73. Explicar cuál es la apreciación moral del narrador del comic.
74. Explicar cómo se efectúa la infracción al orden en el comic que se estudia.

78. Explicar cómo se efectúa la infracción al orden en la historia.

79. Explicar cómo se efectúa la infracción al orden en el discurso.

Conclusiones temáticas

A continuación se expondrán las conclusiones que sobre el tema de la Muerte de Superman arrojó la presente investigación; antes, cabe recordar que el objetivo de esta tesis es desarrollar y probar una metodología para analizar cualquier comic, nunca fue la intención encontrar “el hilo negro” ni de Superman ni de por qué o cómo la editorial DC Comics decidió matarlo.

En principio, todo apuntaba a que esta historieta estaría llena de lugares comunes tanto a nivel gráfico como a nivel argumental, sin mencionar la construcción de los personajes y las situaciones, no obstante, se encontraron algunas sorpresas y se hicieron algunos descubrimientos interesantes al respecto, los cuales se detallarán en los siguientes apartados.

Antes de continuar cabe recordar que, como ha sido a lo largo de toda la investigación, este apartado contemplará dos grandes temas por separado: las conclusiones del componente gráfico y las de la parte literaria del comic “La Muerte de Superman”.

Conclusiones gráficas

Los dibujantes de “La Muerte de Superman” se alejaron de la “pirotecnia” gráfica que describe Roman Gubern en su teoría del Lenguaje de los Comics, y optaron por un diseño en apariencia bastante convencional, pero, a la vez, muy fácil de leer.

Por principio de cuentas, en lo que se refiere al montaje de las viñetas, cada página se apega por completo a las reglas de la “línea de indicatividad”, que, como se

recordará, es la línea ideal que rige la lectura de las viñetas en una página y de los elementos dentro de las viñetas y que, de acuerdo con la convención de lectura en el occidente, se leen de izquierda a derecha y de arriba abajo.

En la mayor parte de los ocho cómics que integran “La Muerte de Superman”, la primera viñeta que se lee en cada página es la de la esquina superior izquierda y la última es la de la esquina inferior derecha, salvo algunas excepciones, que, no obstante, tampoco rompen el orden ideal de lectura y, por lo tanto, la posible confusión en el lector es mínima.

Este punto se demuestra por el hecho de que el tipo de montaje más utilizado es uno de los que Gubern llama “estructuras lógicas”, específicamente la llamada “apoyatura”, que son los recuadros que aparecen dentro de las viñetas, en los cuales se reproduce el comentario del narrador o de algún personaje fuera de cuadro.

En este mismo sentido, la toma más utilizada es el “long shot”, es decir la toma panorámica, con 166 ejemplos en total, seguida por el “full shot”, toma de cuerpo completo, con 157 viñetas. Gubern asegura que entre más elementos contenga una viñeta es mayor el tiempo que le toma al espectador leerla y precisamente estas dos tomas, por su amplitud, permiten al dibujante incluir una gran cantidad de elementos en ellas, lo cual es ideal para el tipo de acción que presenta el comic “La Muerte de Superman”.

También vale la pena notar que a partir del capítulo cinco, titulado “Bajo Fuego”, la cantidad de viñetas por página comienza a descender con un ritmo de una por capítulo; en el citado número son cuatro, pero en el siguiente se reduce a tres y posteriormente a dos, hasta que, en la última parte de la historia, con el título “Doomsday!”, cada viñeta ocupa una página completa, lo cual demora aún más el tiempo de lectura correspondiente, dada la gran cantidad de detalles que el lector tiene que descifrar, de hecho, este número incluye 12 “full shots” y ocho “long shots” de un total de 26 viñetas.

Como lo asegura el propio Gubern respecto del comic en general, la metonimia adquiere una gran importancia en esta historia, ya que la apariencia de los personajes resulta un claro indicio de su calidad moral; tan solo los personajes centrales de la historia: la apariencia física de Superman es agradable al ojo del espectador ya que sigue los cánones de belleza occidentales, especialmente los norteamericanos al ser alto (mide 1.90 metros según su biografía oficial publicada por DC Comics), musculoso, piel blanca, ojos azules y pelo negro. Por el contrario, Doomsday, pese a su apariencia humanoide, resulta un ser físicamente desagradable debido a su piel gris, los huesos que sobresalen de su cuerpo y los mechones de cabello blanco que nacen en su cabeza.

Del mismo modo, los vestuarios de ambos personajes, los cuales Gubern considera una extensión del decorado de la viñeta y del comic al que pertenece, revelan la identidad de los personajes, en el uniforme del “Hombre de Acero” predominan los colores azul y rojo, también presentes en la bandera norteamericana, mientras la ropa del villano es gris con detalles metálicos y cabe recordar que al inicio de la historia, Doomsday porta algún tipo de camisa de fuerza, lo cual es un indicio de su identidad como un criminal peligroso.

El uso de las “convenciones específicas del comic” es bastante regular, como era de esperarse el globo es el recurso más utilizado, con un total de 833, seguido por las onomatopeyas, con 248, y las figuras cinéticas, con 192. Quizá por su carácter de “comic realista” los dibujantes no utilizaron “dream balloons” en “La Muerte de Superman”, lo cual también podría explicar los tipos de iluminación utilizados: únicamente luz de día o de noche y la de las llamas de los diferentes incendios.

En cuanto al tipo de montaje narrativo que se utilizó en esta serie, cada uno de los comics que integran esta saga tiene su propio estilo, no obstante, al inicio de la historia predomina la narración paralela, que presenta por separado las acciones de Doomsday en su camino a Metrópolis y, por otro, las de Superman en diversos escenarios; hacia la mitad del relato, ambos personajes por fin se encuentran y en adelante predomina la narración lineal hasta el fatal desenlace.

“La Muerte de Superman” reúne las tres características que Gubern califica como esenciales para que un comic pueda ser considerado como tal; en principio, cuenta con un lenguaje icónico al que se integra el lenguaje verbal, ambos dentro de una estructura narrativa, que proviene de un discurso sintagmático.

Este último, cabe recordar, es un conjunto de elementos dotados de cierto significado y acomodados de tal forma que al leerlos en combinación unos con otros cobran un sentido más amplio, tal como las palabras en un enunciado; según Gubern, en el caso de los comics estos sintagmas (es decir los grupos de elementos) pueden ser de dos tipos: narrativos o de análisis espacial, que formarían secuencias narrativas o secuencias descriptivas, respectivamente.

El comic analizado en este caso puede considerarse como un ejemplo de historia de acción, ya que todas las secuencias que lo integran son narrativas y no se encontró ninguna descriptiva.

Todos los argumentos anteriores revelan que “La Muerte de Superman” es un ejemplo clásico de comic comercial, que se aleja de la experimentación y las expresiones inusuales de algunos comics de arte o de autor. Esta historieta cuenta, en su parte gráfica, la historia de la muerte de Superman de la forma más sencilla y eficaz posible.

Conclusiones literarias

Según Roland Barthes, el comic es uno de los vehículos que pueden soportar (o transmitir) un relato; en esta investigación, la teoría del Análisis Estructural del Relato que expone el autor francés, es tanto el puente entre el análisis gráfico y el literario como el hilo que conduce y une a las otras dos teorías utilizadas: la Actancial de V.A.J. Greimas y la de las Categorías del Relato Literario, de Tzvetan Todorov.

Cómo ya se expuso en las conclusiones teóricas, la aplicación del Análisis Estructural del Relato a “La Muerte de Superman” arrojó datos 100 por ciento cuantitativos, los cuales pueden interpretarse, en estas conclusiones, de manera cualitativa.

Por principio de cuentas, cabe señalar que se analizaron ocho relatos separados, titulados: Doomsday, Doomsday! 1ª Parte, Fuera de Combate, El Camino de Doomsday, Bajo Fuego, Doomsday se Acerca, Doomsday Llegó y Doomsday! Que juntos forman un gran relato titulado La Muerte de Superman.

Análisis estructural del relato:

En un sentido estricto, un comic no tendría unidades narrativas mínimas, según la definición de Barthes, no obstante, cada viñeta ilustra una o varias acciones, las cuales al describirse en palabras se convierten en las citadas unidades narrativas mínimas. Del mismo modo, el contenido de los “balloons” puede considerarse como parte de estas unidades.

Así, como ya se expuso en las conclusiones teóricas, hay un total de mil 860 unidades mínimas en “La Muerte de Superman”, de este total mil 103 son funciones, es decir unidades que narran acciones o situaciones concretas y que pueden interpretarse en este mismo nivel, y mil 174 son indicios, es decir unidades que sólo pueden interpretarse correctamente dentro del nivel de las acciones o en el de la narración.

En adelante, todo transcurre de una forma predecible: hay sólo 282 núcleos (es decir unidades que abren, cierran o mantienen una alternativa del relato) alrededor de los cuales está construida la historia, hay tres veces más catálisis que núcleos, es decir 816, las cuales se encargan de impulsar, retardar o incluso despistar el relato.

Hay un total de 920 indicios, por sólo 320 informaciones. Los indicios, según se explicó en el capítulo uno, son un tipo de unidad narrativa que se satura en el nivel de las

acciones, es decir, donde se define qué categoría actancial ocupa cada personaje que interviene en el relato.

Según se descubrió al momento de realizar el análisis, el contenido de los globos, en general, es de naturaleza indicial, es decir revela el carácter de los personajes y, por lo tanto su esfera de actividad, desde la cual se define a qué categoría actancial pertenece.

El hecho de que existan tantos indicios en “La Muerte de Superman” puede interpretarse como que los autores y editores pusieron especial énfasis en el carácter de los personajes, por encima de las acciones que debía narrar la historia, la cual en muchas ocasiones fue calificada como convencional.

Otro factor que pudo determinarse en el curso del análisis es que todas las onomatopeyas, es decir las palabras que intentan imitar sonidos que ocurren en la naturaleza, tales como las voces de los animales, los ruidos que producen las llamas, las corrientes de agua o los golpes, pueden incluirse entre las informaciones, es decir las unidades mínimas mediante las cuales el narrador busca anclar el relato en la realidad.

En este sentido también deben considerarse informaciones toda la escenografía que se incluye en las viñetas, es decir edificios, locaciones y objetos en general, la iluminación de la viñeta –que revela si es de día o de noche-, los factores climáticos que ilustra el dibujante, ya sea un día soleado o lluvioso, una tormenta o el viento e, incluso, las características físicas de los personajes se convierten en indicios al analizarlos desde la perspectiva de la metonimia que plantea Roman Gubern.

Modelo Actancial:

Una vez que las unidades mínimas han sido clasificadas en sus respectivas categorías puede considerarse saturado el nivel de las funciones y es momento de pasar al de las acciones, es decir, darle un sentido a estas unidades al convertirlas en acciones

de los actantes. Esto se logra al organizar las unidades mínimas en predicados que reúnan todas las acciones de un solo personaje.

En el presente subcapítulo se expondrán las conclusiones a las que se llegó en el presente análisis luego de aplicar los criterios del Modelo Actancial de Greimas al comic “La Muerte de Superman”.

En “La Muerte de Superman” se encontraron un total de 72 personajes, todos con predicados perfectamente definidos, que ayudaron a clasificarlos en alguna de las seis categorías actanciales que contempla Greimas.

Al momento de plasmar los resultados del análisis en el modelo final fue necesario, por economía de espacio, agruparlos en grandes categorías como “Liga de la Justicia”, “Policía” o “ciudadanos de Metrópolis”, lo que redujo el número de personajes enlistados en dicho modelo.

Antes de proseguir, caba recordar la forma en que quedó investido el modelo actancial de Greimas para el comic “La Muerte de Superman”:

“Superman lucha contra Doomsday para proteger toda forma de vida y a los habitantes de Metrópolis, con la ayuda de la Liga de la Justicia, los soldados de Cadmus, Guardián, Dubbilex, la policía, el ejército, Superchica Lex Luthor II, Emil Hamilton, Bibbo, Mildred y Lois Lane y a pesar del cansancio, de la interferencia de Lex Luthor II, los helicópteros y curiosos que obstruyen su trabajo y de tener que controlar la destrucción causada por Doomsday”.

En principio se consideró que “La Muerte de Superman” sería una historia clásica, en la que Superman sería el Sujeto y Doomsday el Oponente, no obstante, como ya se explicó en el capítulo cuatro, el ahora asesino de Superman resultó ser más bien el Destinador según el modelo actancial de Greimas, ya que él tiene el poder de la vida y la

muerte sobre el Destinatario, que son los habitantes de Metrópolis y toda forma de vida en el planeta Tierra.

En este sentido, el “Hombre de Acero” cumplió con la predicción de ser el Sujeto de la historia, ya que es él quien busca el Objeto, que en este caso sería la vida misma, en poder del Destinador, es decir, Doomsday.

Los aliados habituales de Superman en las historietas también coincidieron con el papel que se esperaba de ellos en el modelo actancial, al encajar en la categoría de Ayudante. La categoría de Oponente, por el contrario, arrojó un resultado inesperado, ya que la destrucción causada por el villano fue lo que más actuó en contra de los esfuerzos del “Ultimo Hijo de Krypton” por obtener el Objeto.

Un personaje en particular es digno de mención aparte ya que apareció en ambas categorías: Lex Luthor II, quien en principio estorbó las acciones de Superman al impedir que Superchica lo ayudara, lo que lo convirtió en Oponente, pero después colaboró en forma activa al permitir e incluso ordenar a la superheroína que acudiera en auxilio del “Hombre de Acero”, lo cual lo pone en la categoría de Ayudante.

Al recorrer el análisis completo resalta el hecho de que en el capítulo dos, “Doomsday! 1ª parte”, cuando Doomsday todavía no tomaba un papel tan activo, el rol de Destinador lo ocupan los Béticos. En dicha historia el modelo actancial quedó investido de la siguiente forma: “Superman combate a los Béticos para preservar la paz en favor de los habitantes de Metrópolis, con la ayuda de Lois Lane, Keith, Charlie, el vagabundo y los Subterráneos y a pesar de la fuerza destructiva de las armas de los Béticos”.

La razón por la cual este hecho resulta interesante es que tal vez los villanos en todas las historias de Superman podrían ocupar el papel de Destinador, en vez del aparentemente obvio rol de Oponente, de comprobarse esta hipótesis podría incluso extenderse al resto del género “superheroico” de los comics, aunque ambas hipótesis

rebasan el objetivo de la presente tesis y son objeto de estudio para futuras investigaciones.

Categorías del Relato Literario:

Una vez saturado el Nivel de las Acciones el análisis debe, por fuerza, avanzar al Nivel de la Narración, pues así como las unidades mínimas sólo cobran sentido al convertirse en hechos de un personaje (o acciones de un actante), estos últimos sólo adquieren sentido o razón de ser al ser narrados. Así, a continuación se presentarán las conclusiones obtenidas de aplicar las Categorías del Relato Literario de Tzvetan Todorov a “La Muerte de Superman”.

Como ya se explicó en el apartado anterior, uno de los primeros supuestos de esta investigación era que tanto a nivel literario como gráfico, “La Muerte de Superman” sería una historia convencional y aunque el Modelo Actancial arrojó algunas sorpresas, las Categorías del Relato Literario parecen confirmar dicha suposición.

En principio la “deformación temporal” que plantea Todorov prácticamente no existe en esta historia, ya que los hechos son presentados en orden cronológico: primero aparece el villano (Doomsday), el villano comienza su labor destructiva, el héroe (Superman) se entera de la aparición del villano, el héroe y el villano se enfrentan, el héroe mata al villano y, finalmente, el héroe muere.

Esta estructura de narración parece convencional e incluso aburrida, sin embargo, es posible que ayude al lector a mantener la atención en el hecho central de la historia que es, precisamente, la muerte de Superman.

En cuanto a la categoría del Tiempo de la Historia, el objeto de estudio presenta dos de los recursos planteados por Todorov, el del Encadenamiento, al ser una historia seriada que se presenta en varios números de los comics de Superman, pero, al interior del relato los autores y dibujantes emplean la Alternancia, al presentar por momentos la

historia de Superman, para luego narrar el camino de Doomsday rumbo a Metrópolis y, a continuación, retomar las acciones del “Hombre de Acero”, hasta que, finalmente, ambas historias se encuentran y, a partir de ese momento, se convierten en una sola narración que se presenta de forma lineal.

En cuanto a la categoría de los Aspectos del Relato, “La Muerte de Superman” es un caso de narrador>personaje, ya que quien relata la historia sabe prácticamente todo, tanto lo que está pasando en la viñeta que presenta en ese momento como lo que ocurre en otros lugares e incluso lo que ocurrirá en el futuro (como ya se demostró en el capítulo cuatro de esta investigación) y sabe también lo que saben y lo que sienten los personajes, lo que se demuestra con los numerosos globos “de pensamiento” que contiene la historia.

El Modo del Relato de esta historieta es predominantemente performativo; como ya se explicó con anterioridad, Gubern sostiene que las imágenes de las que se compone un comic son una representación constante de la realidad, tal como las escenas de una obra de teatro o las secuencias de una película. No obstante cada comic contiene algunas muestras del modo constatativo, es decir de la narración que ofrece – valga la redundancia- el narrador de los hechos de la historia, presentados, principalmente, en forma de cartuchos y apoyaturas.

De la relación entre los Aspectos y los Modos del relato se puede deducir el Nivel Appreciativo de la narración; Todorov asegura que de la unión entre el aspecto Narrador>Personaje y el modo performativo se obtiene una apreciación panorámica del relato, lo cual se aplica a “La Muerte de Superman”, ya que el lector, por medio del narrador, se entera de todo cuanto ocurre en el “universo” de este comic, desde los pensamientos de los personajes, hasta lo que ocurrirá en el futuro.

Los datos obtenidos de las Categorías del Relato literario también nos permiten acercarnos a la figura del narrador tal como la plantea el autor ruso, es decir quién sería la persona que estaría contando la historia, concepto que no se refiere en absoluto al

autor o, en este caso, autores del comic; de la misma forma que ya se explicó en el capítulo cuatro de esta investigación, el narrador de “La Muerte de Superman” sería un occidental, ya que la línea de indicatividad de las viñetas lleva al lector desde la parte superior izquierda de la página hacia la derecha y luego hacia abajo; es decir, según la convención occidental de lectura, que también dicta que un libro, revista, periódico o comic se debe comenzar por la portada y terminar en la contraportada.

Por otra parte, el narrador parece considerar valioso el autosacrificio, poner el bien de los demás por encima del propio y el bien de muchos por encima del de unos cuantos y es por eso que considera a Superman un héroe.

Del mismo modo, una vez develada la figura del narrador, se encuentra la *imagen del lector*, en el caso de “La Muerte de Superman”, el lector teórico del que habla Todorov también tendría que ser una persona occidental, para que le resultara fácil y natural seguir la línea de indicatividad de las viñetas; además debería saber leer para enterarse con mayor precisión de los sentimientos y pensamientos de los personajes.

Por último, en su teoría, Todorov pone especial énfasis en la Infracción al Orden tanto dentro del relato como a nivel de la narración, es decir, en la forma en que el “Narrador” comunica la historia.

En cuanto a la narración, la Infracción al Orden de la que habla el autor se encuentra en el hecho de que, en forma conciente y premeditada Superman se ve obligado a matar a su adversario; aunque en el capítulo tres se exponen algunos ejemplos de situaciones en que el “Hombre de Acero” había tenido que hacer esto mismo, sólo en uno de ellos lo había hecho con “agravantes” es decir con premeditación, alevosía y ventaja.

No obstante, en “La Muerte de Superman”, la infracción se lleva aún más lejos, pues en sus 60 años de historia, el kryptoniano nunca había muerto, o por lo menos no en la forma definitiva en que lo plantearon los autores en un principio.

La Infracción al Orden del discurso, por otra parte, es mucho menos dramática ya que no existe un cambio evidente en la forma en que el narrador comunica el relato, sin embargo, los últimos cinco capítulos de la serie el número de viñetas por página se reduce en forma gradual desde cinco hasta que llega a ser una sola por página en “Doomsday!”.

Esto último es algo por completo fuera de lo común en los comics comerciales ya que en la mayoría de ellos llegan a acomodarse hasta 10 viñetas por página, por lo cual este recurso, bastante simple por cierto, representa una infracción al orden no sólo de “La Muerte de Superman” o de las historietas del “Hombre de Acero”, sino de todo el género superheróico.

Conclusión general

En su momento, los críticos reprocharon a la historia de la muerte de Superman la falta de creatividad tanto para crear al villano como para presentar un relato tan importante en la historia de los comics.

No obstante, por los resultados que ha arrojado esta investigación, es posible que la simplicidad en la estructura narrativa de la historia sea un recurso de los autores para mantener al lector centrado en el desenlace que, a fin de cuentas, es lo más importante y lo que da nombre a la serie: La Muerte de Superman.

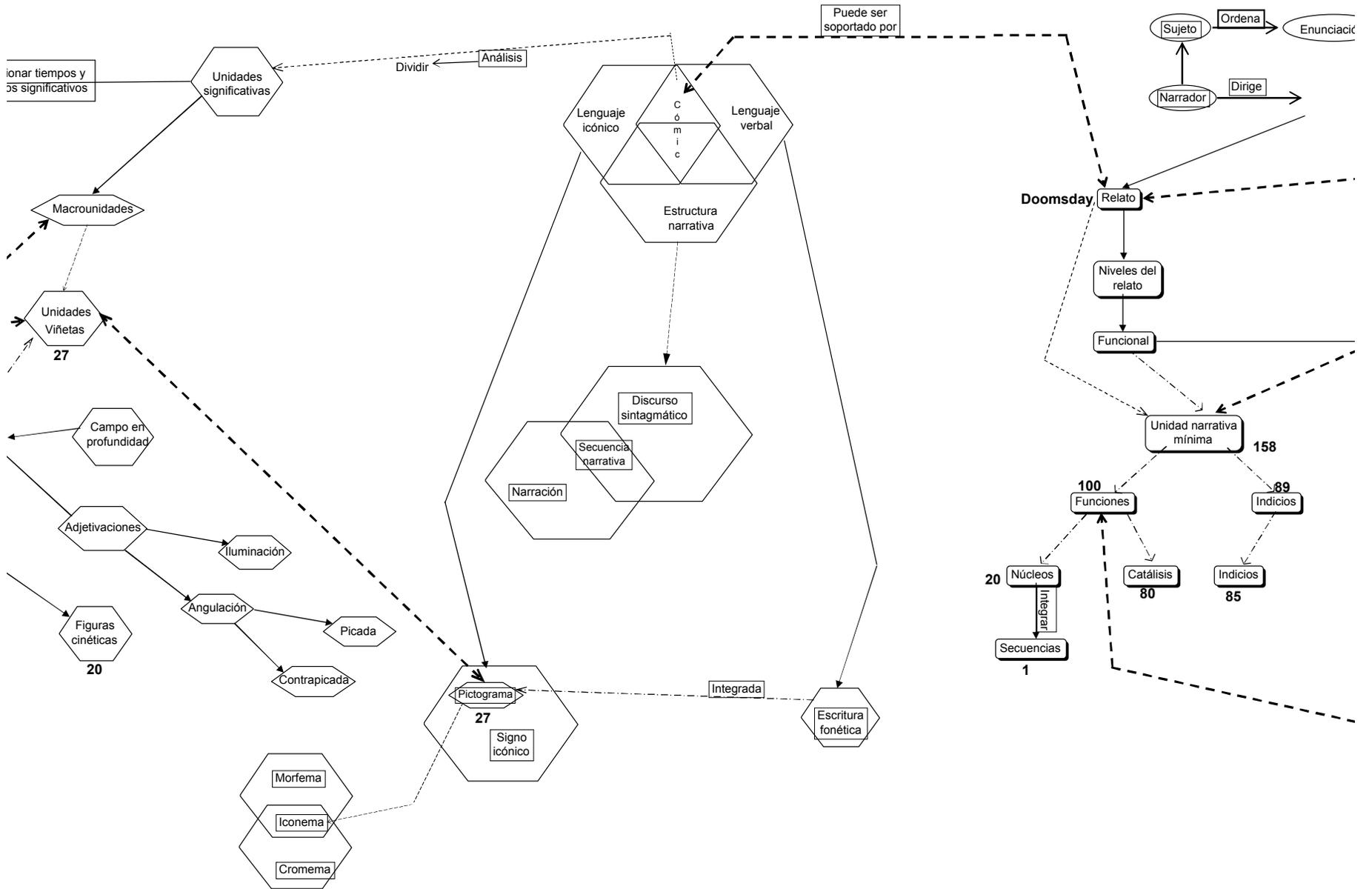
En cuanto a la propuesta para analizar comics, que es la base de esta investigación, se mostró como una herramienta eficaz para analizar la segunda edición mexicana del comic “La Muerte de Superman”, ya que arrojó resultados tanto cuantitativos como cualitativos de la historieta e incluso reveló situaciones inesperadas a nivel narrativo.

Asimismo, ayudó a descubrir que detrás de la aparente simplicidad de la historieta, podría ocultarse una manera de crear una óptima forma de comunicación.

Queda para posteriores análisis demostrar si la propuesta metodológica de análisis de comics funciona de igual manera en otras historietas, no sólo del género superheróico, sino de otras temáticas. De igual forma quedan otras preguntas por responderse, como ya se planteaba párrafos atrás, sería interesante descubrir si todos los villanos en las historietas de Superman juegan el rol de Destinator en el Modelo Actancial de Greimas y si, por extensión, todos los villanos de comics de superhéroes ocupan esta misma categoría actancial.

Asimismo, una investigación posterior podría dejar en claro si la estructura narrativa simple de “La Muerte de Superman” ayuda a comunicar mejor el resultado de esta historia e, incluso, si esto mismo se aplica a todos los comics. Por ejemplo, el manga se caracteriza por una gran simplicidad tanto en sus trazos como en sus historias y sería interesante saber si esto tiene que ver con el gran éxito que ha tenido a últimas fechas esta modalidad de comic creada por los japoneses

Apéndice



ionar tiempos y
os significativos

Unidades
significativas

Dividir

Análisis

Puede ser
soportado por

Lenguaje
icónico

C
ó
m
i
c

Lenguaje
verbal

Estructura
narrativa

Doomsday

Relato

Sujeto

Ordena

Enunciación

Narrador

Dirige

Macrounidades

Unidades
Viñetas

27

Campo en
profundidad

Adjetivaciones

Iluminación

Figuras
cinéticas

20

Angulación

Picada

Contrapicada

Pictograma

27

Signo
icónico

Integrada

Escritura
fonética

Niveles del
relato

Funcional

Unidad narrativa
mínima

158

Funciones

100

Núcleos

20

Catálisis

80

Indicios

85

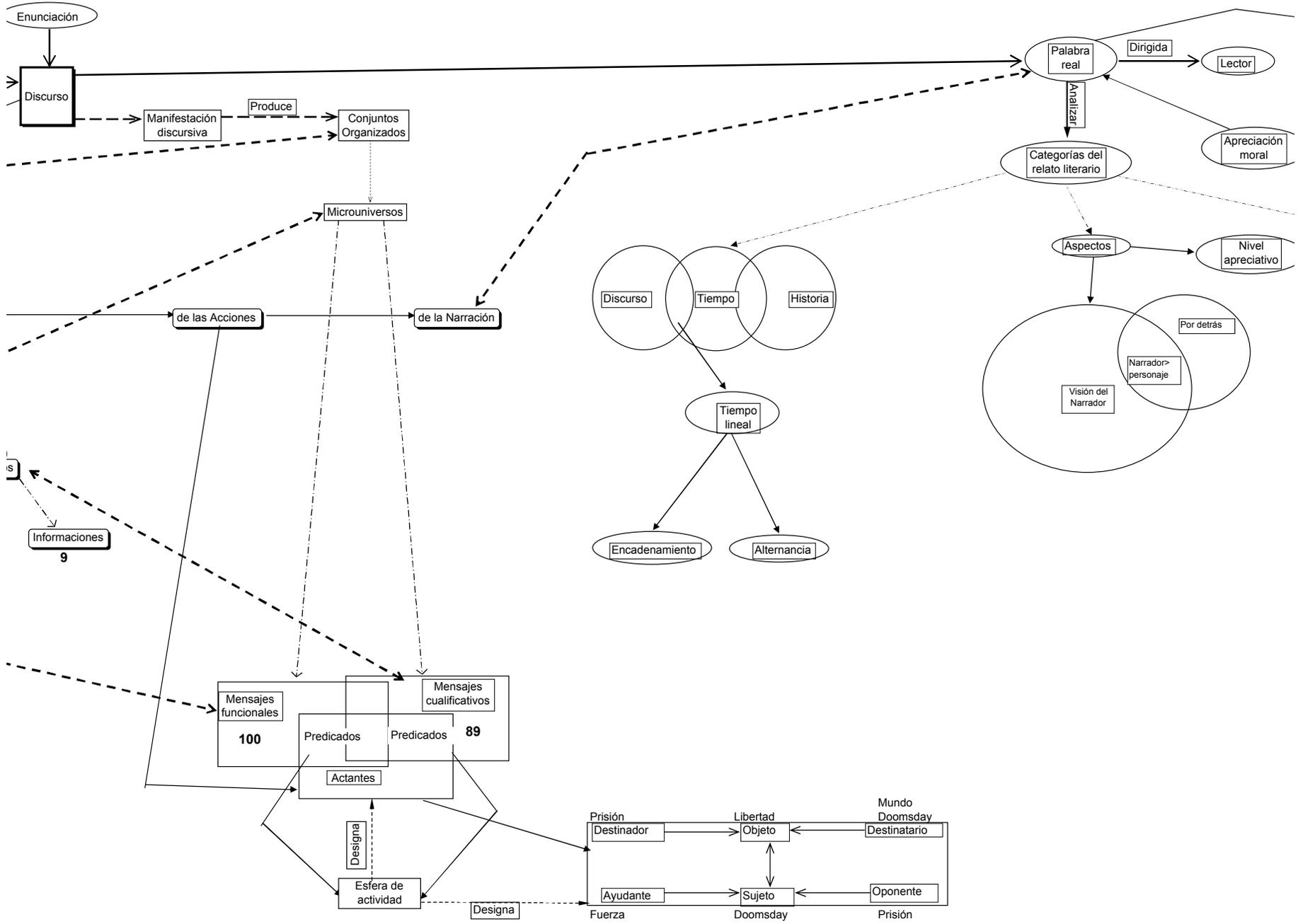
Secuencias

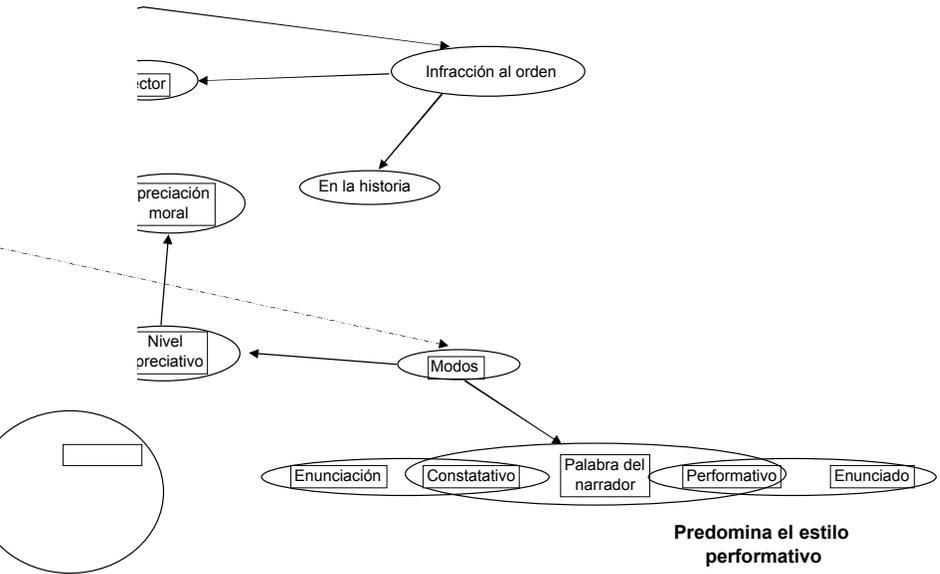
1

Morfema

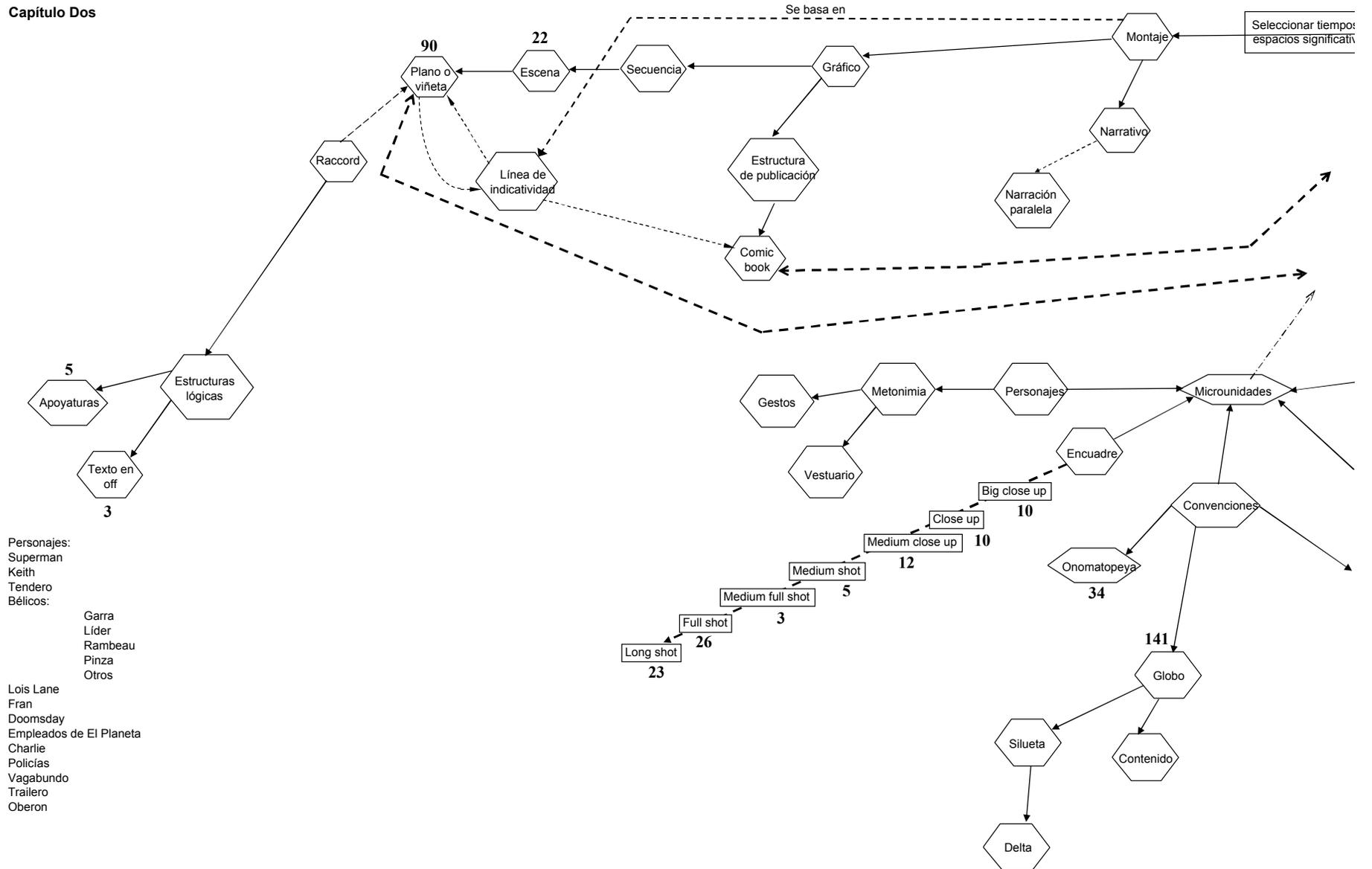
Iconema

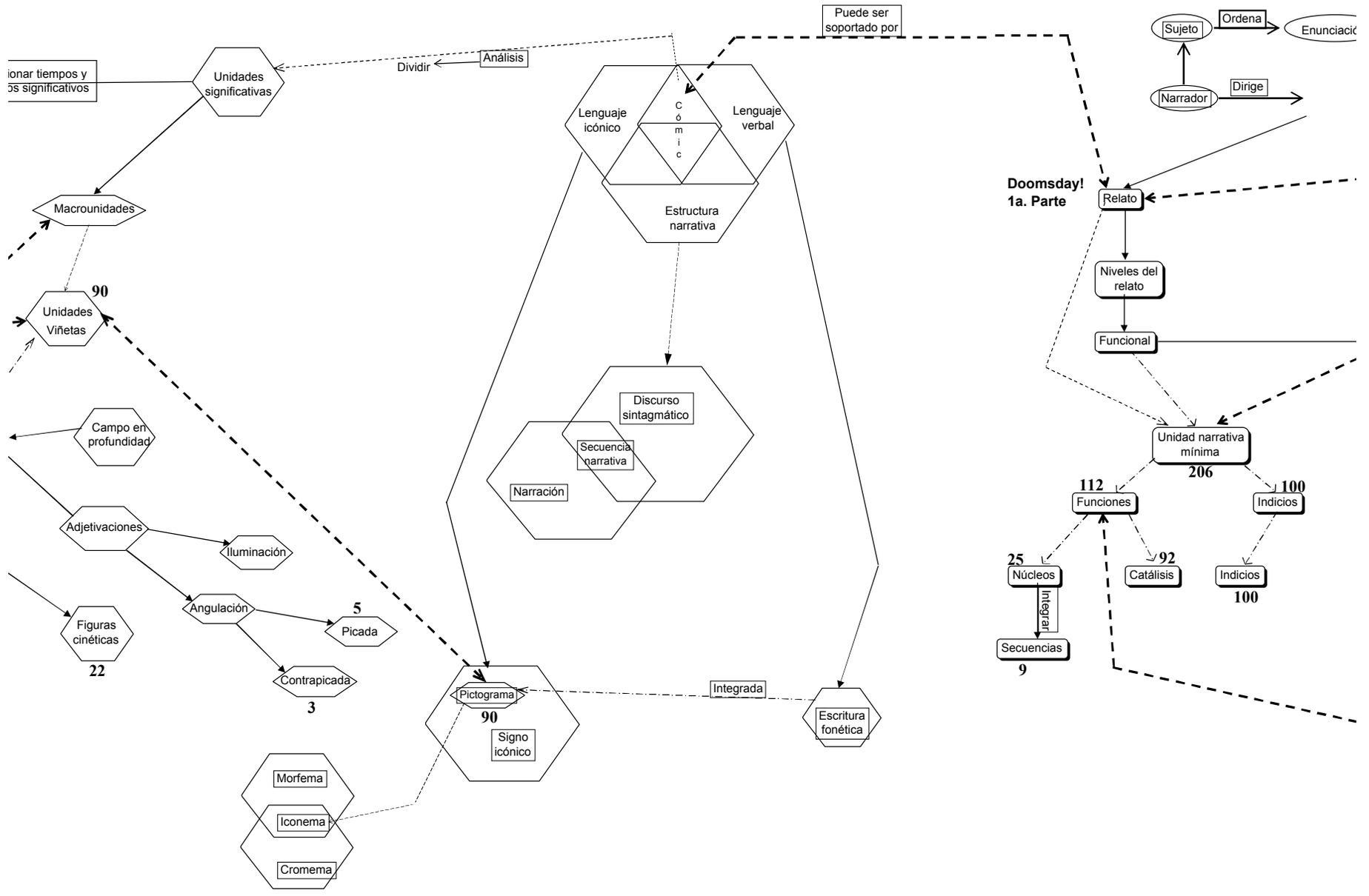
Cromema





Capítulo Dos





ionar tiempos y
ss significativos

Unidades
significativas

Dividir

Análisis

Puede ser
soportado por

Lenguaje
icónico

C
ó
m
i
c

Lenguaje
verbal

Estructura
narrativa

Discurso
sintagmático

Secuencia
narrativa

Narración

Pictograma

Signo
icónico

Integrada

Escritura
fonética

Doomsday!
1a. Parte

Relato

Niveles del
relato

Funcional

Unidad narrativa
mínima

112
Funciones

206

100
Indicios

25
Núcleos

92
Catálisis

Indicios
100

Secuencias
9

Integrar

Sujeto

Ordena

Enunciación

Narrador

Dirige

Morfema

Iconema

Cromema

Adjetivaciones

Iluminación

Angulación

5
Picada

3
Contrapicada

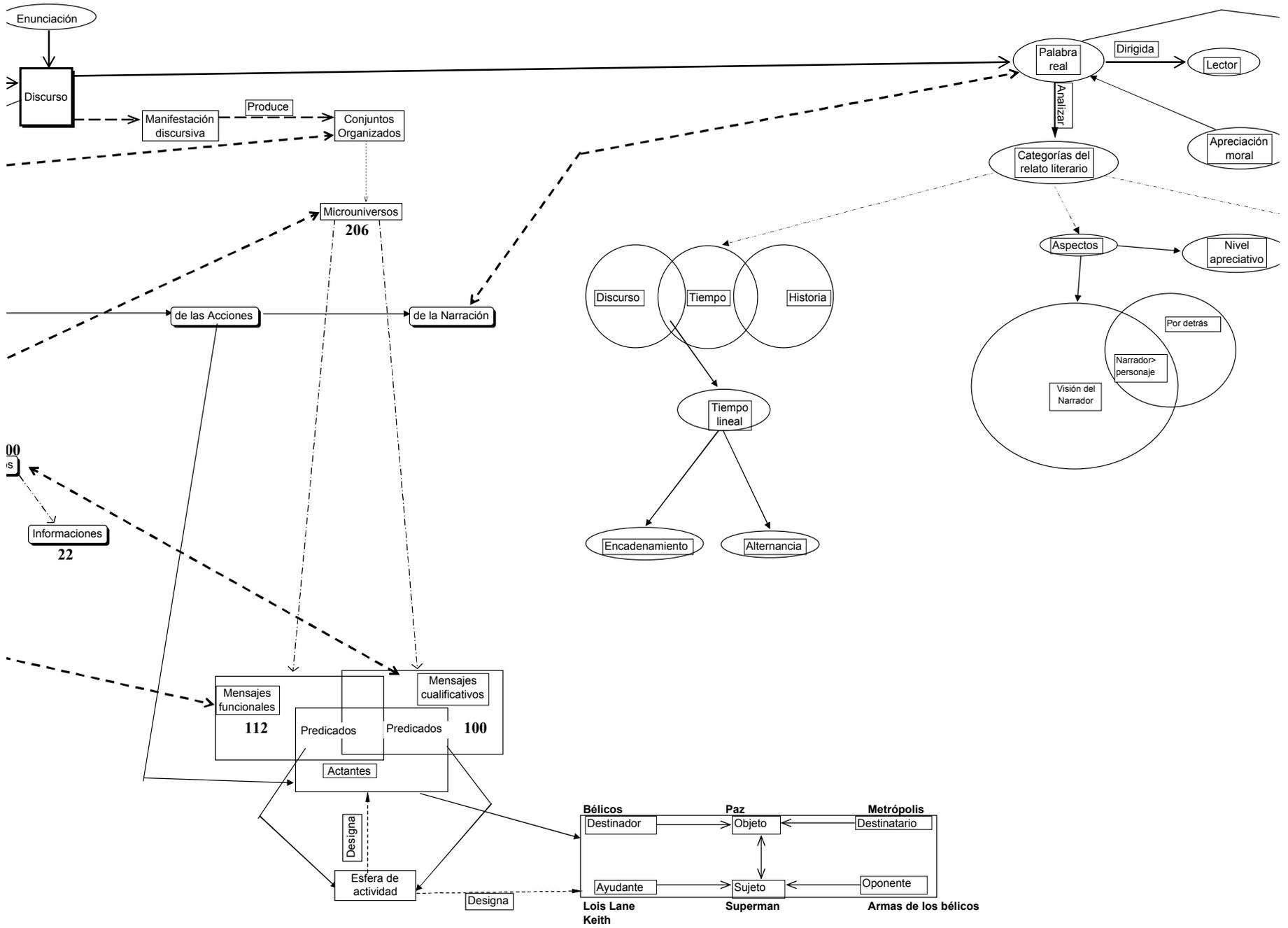
Figuras
cinéticas
22

Campo en
profundidad

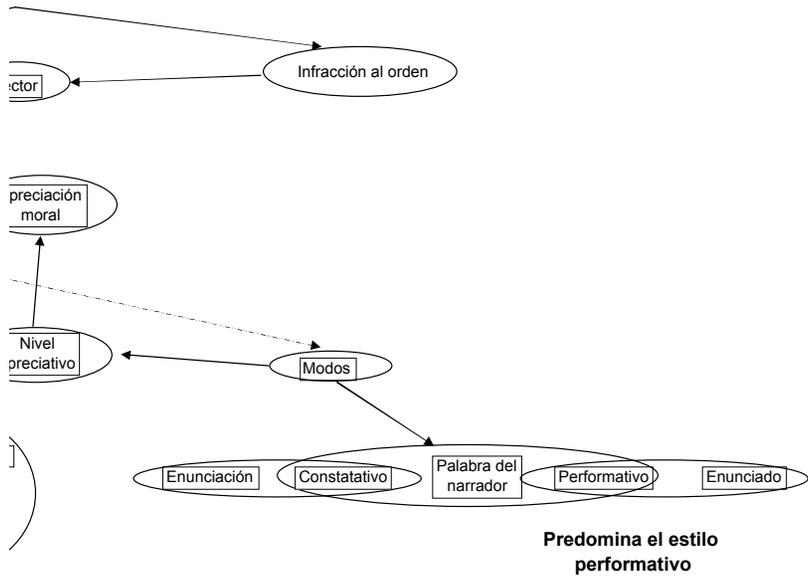
90
Unidades
Viñetas

Macrounidades

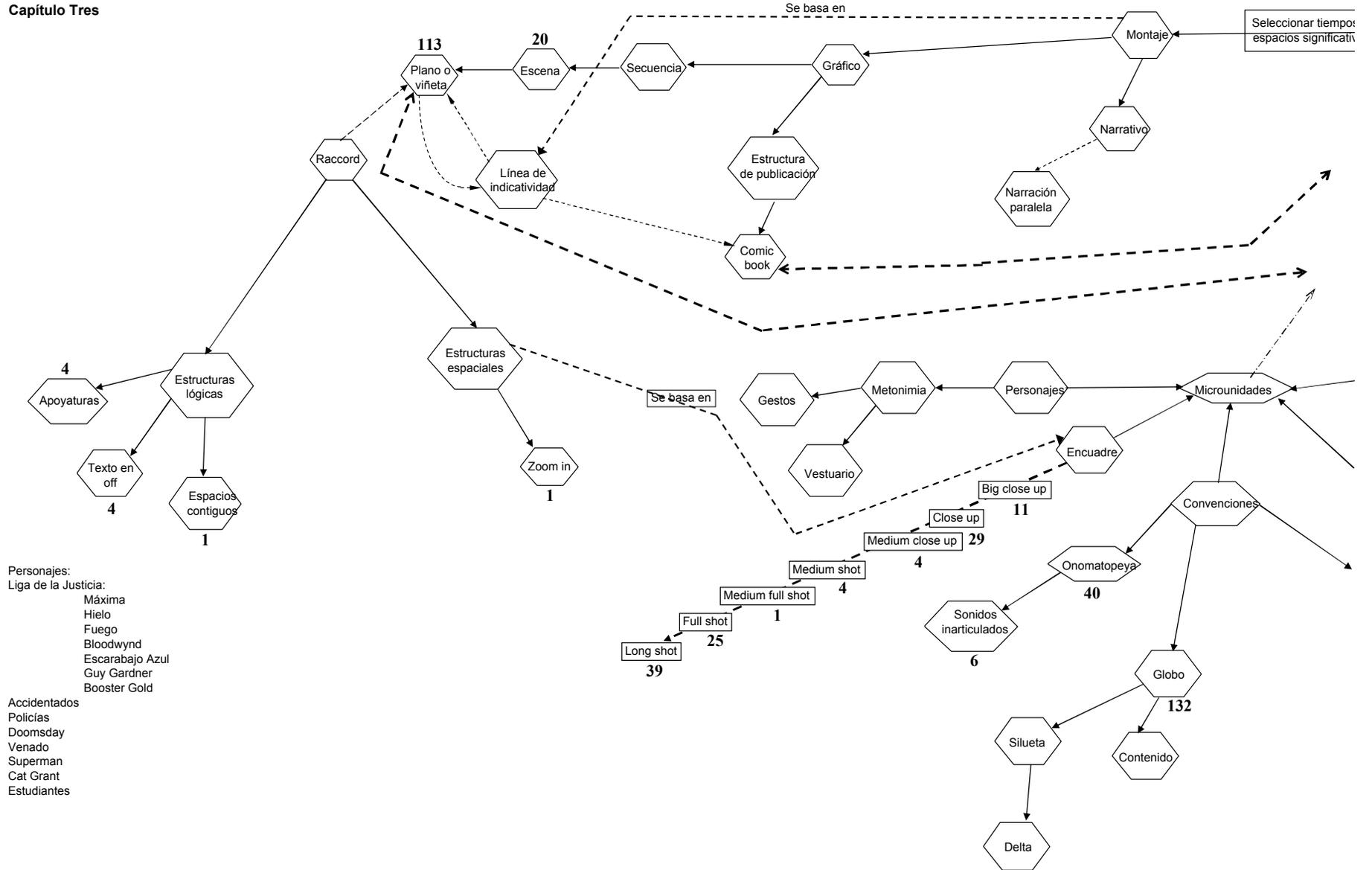
ionar tiempos y
ss significativos



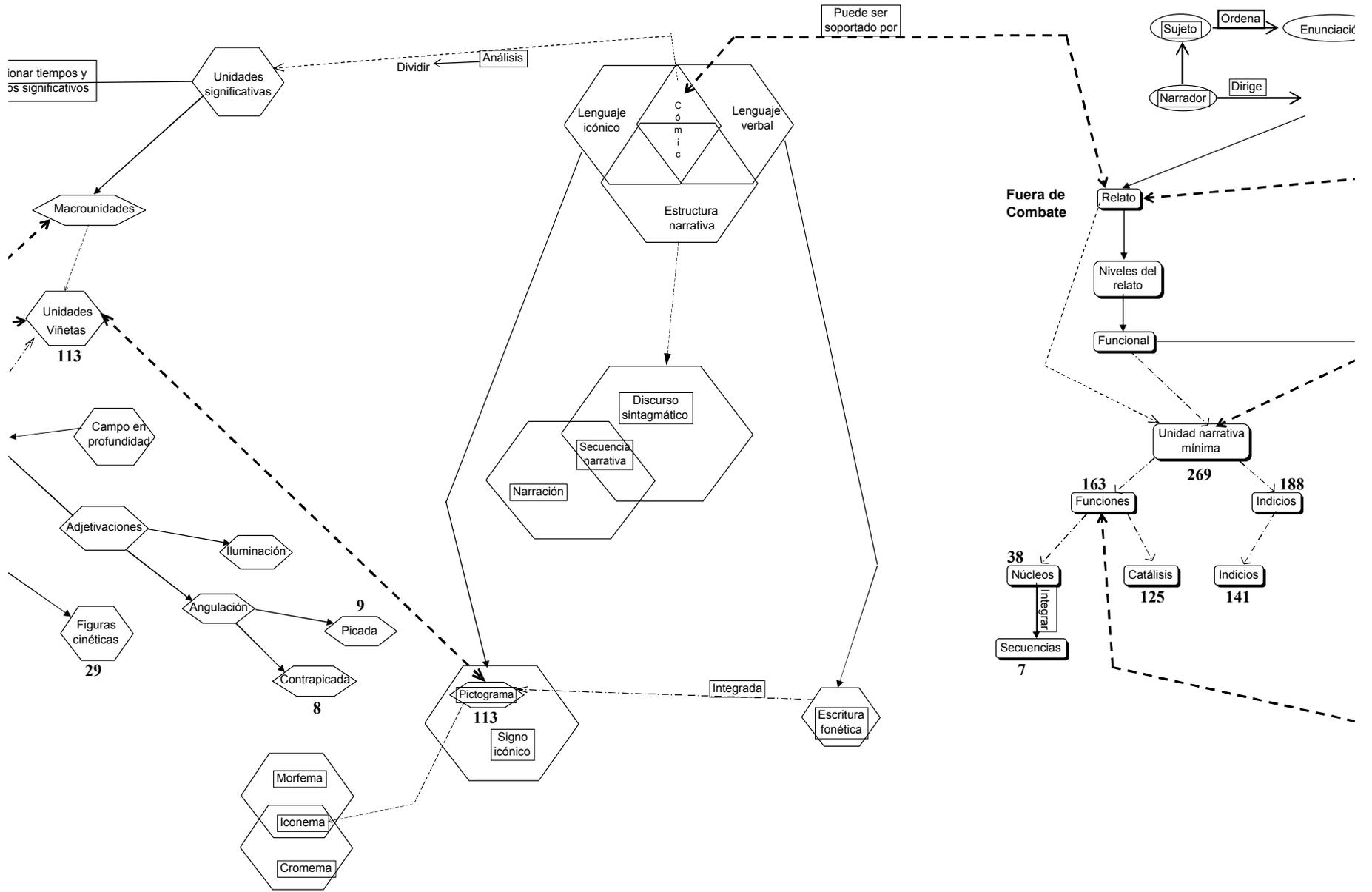
**Charlie
Vagabundo
Subterráneos**

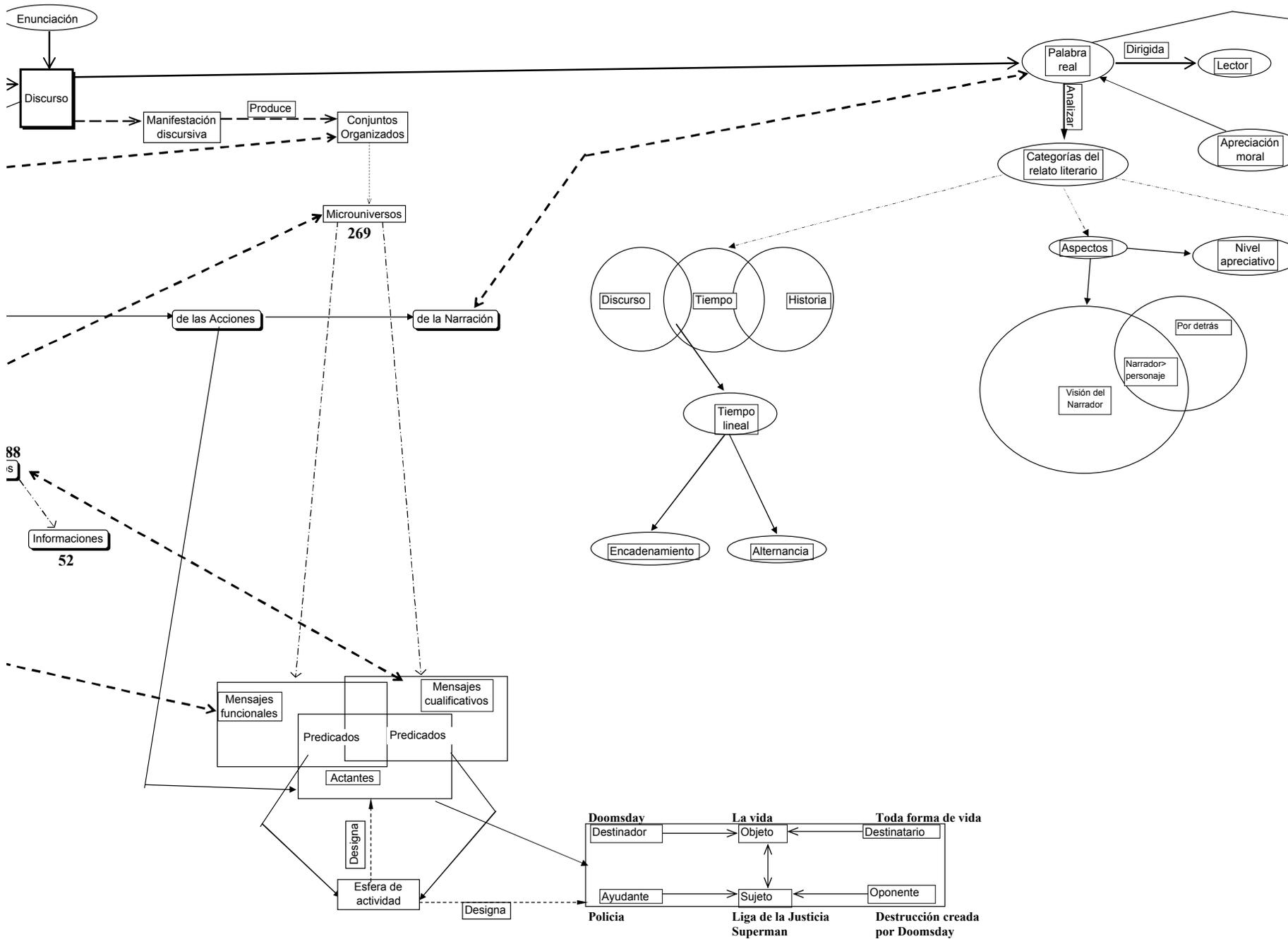


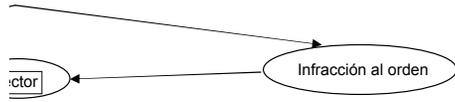
Capítulo Tres



- Personajes:
 Liga de la Justicia:
 Máxima
 Hielo
 Fuego
 Bloodwynd
 Escarabajo Azul
 Guy Gardner
 Booster Gold
- Accidentados
 Policías
 Doomsday
 Venado
 Superman
 Cat Grant
 Estudiantes



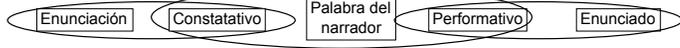




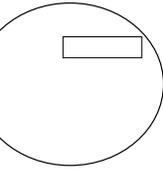
preciación
moral

Nivel
preciativo

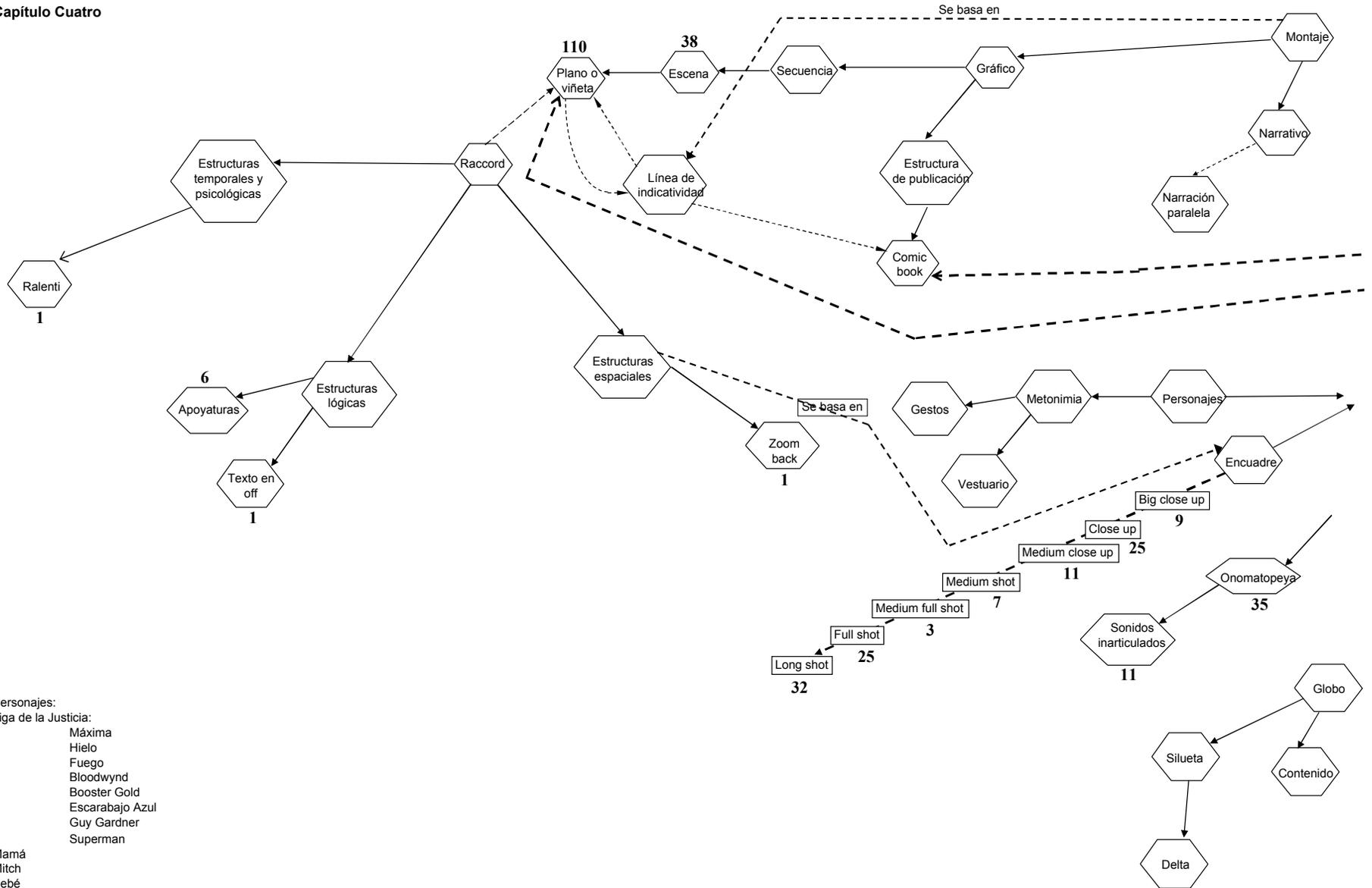
Modos



**Predomina el estilo
performativo**

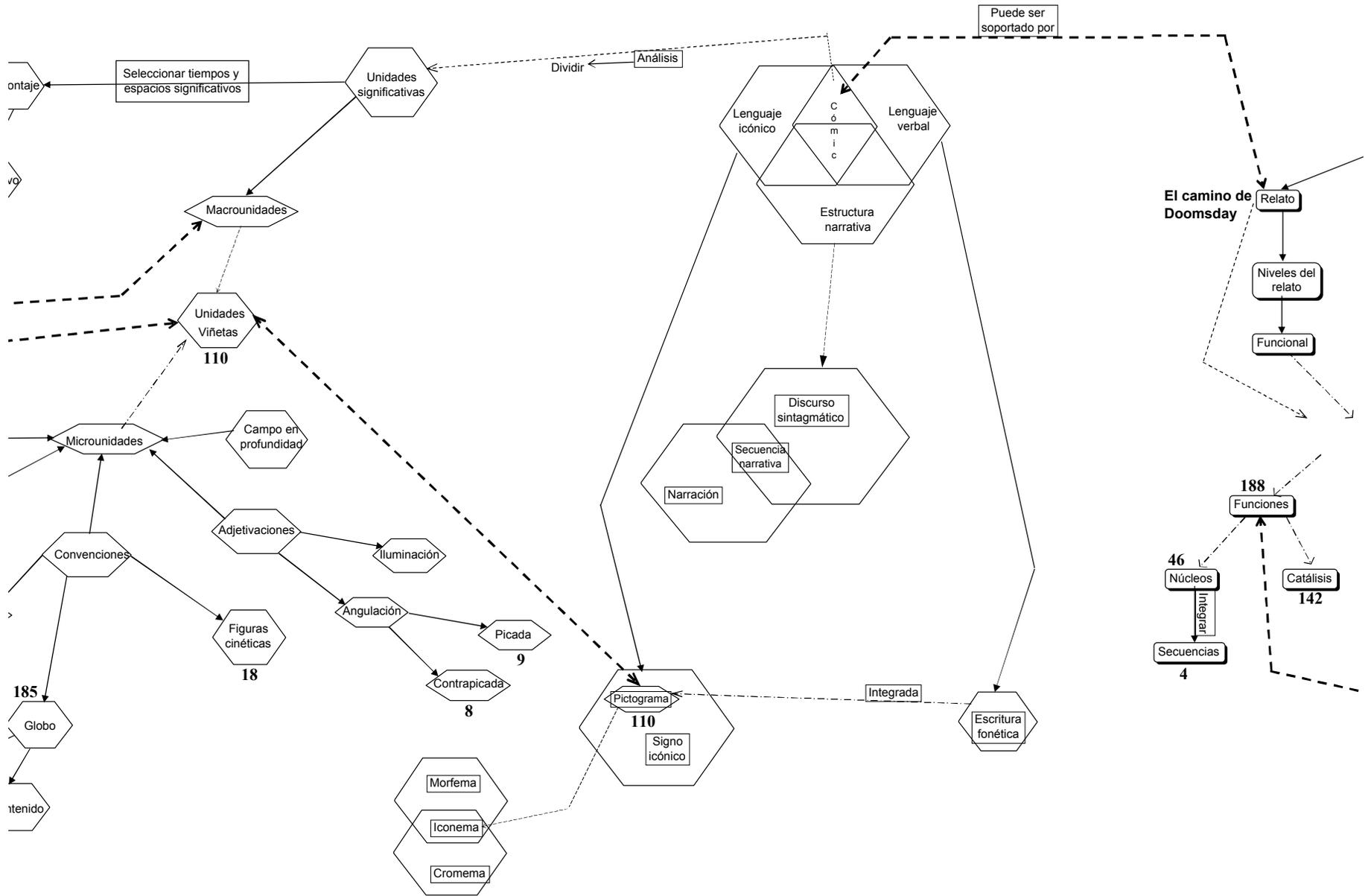


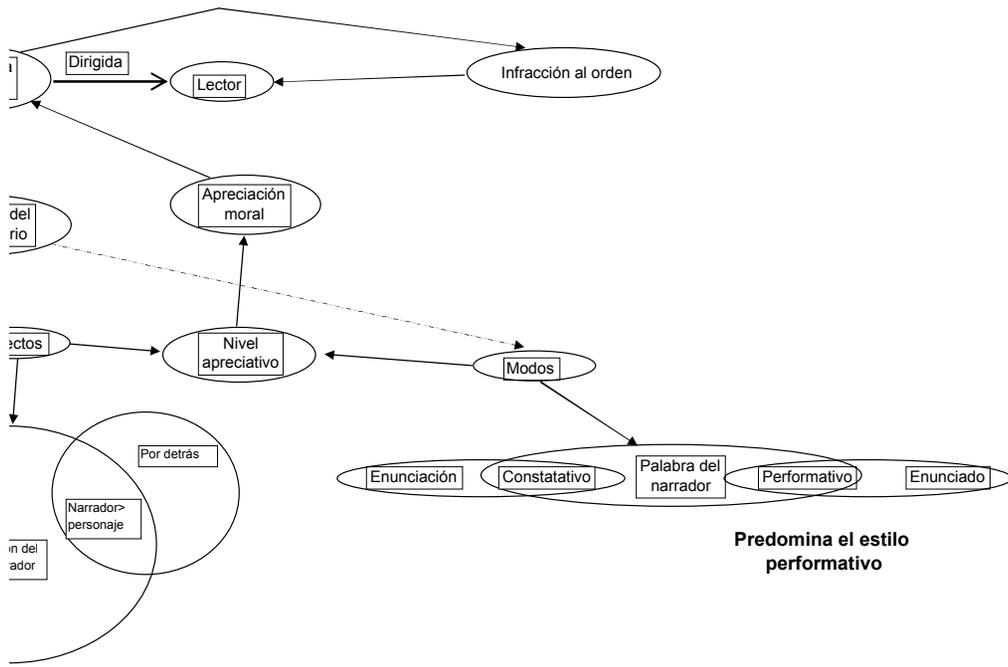
Capítulo Cuatro



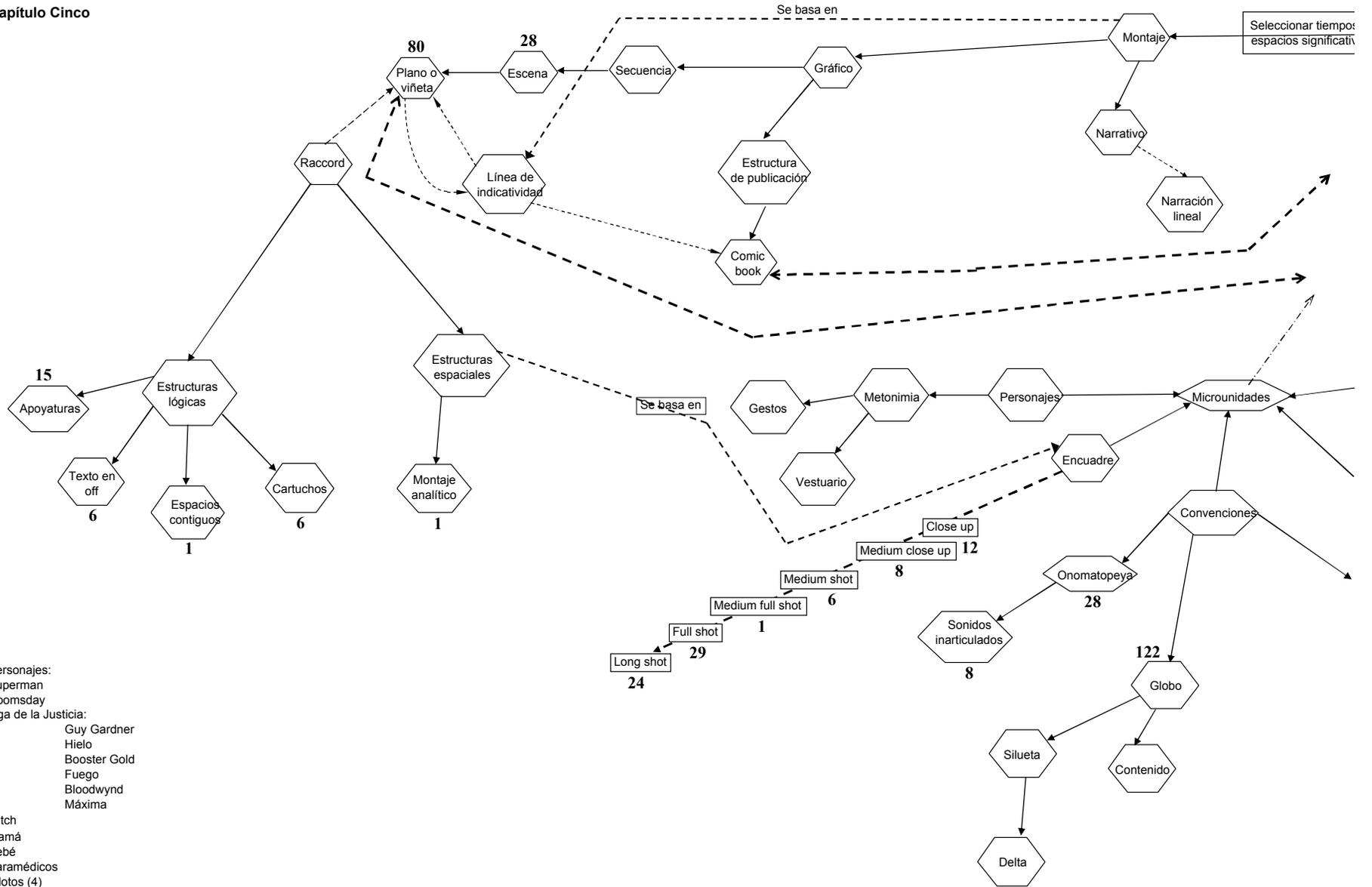
Personajes:
 Liga de la Justicia:
 Máxima
 Hielo
 Fuego
 Bloodwynd
 Booster Gold
 Escarabajo Azul
 Guy Gardner
 Superman

Mamá
 Mitch
 Bebé
 Doomsday



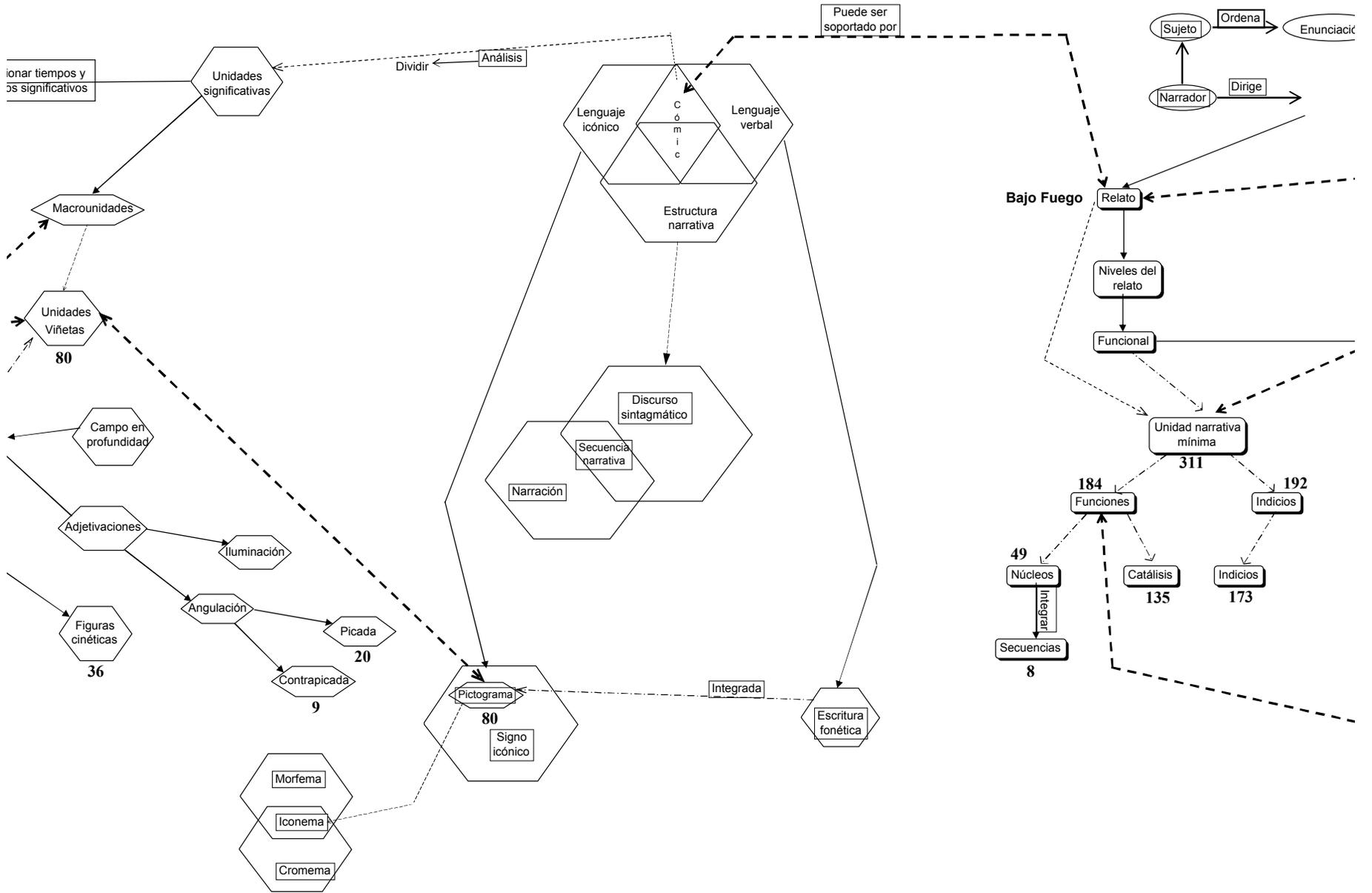


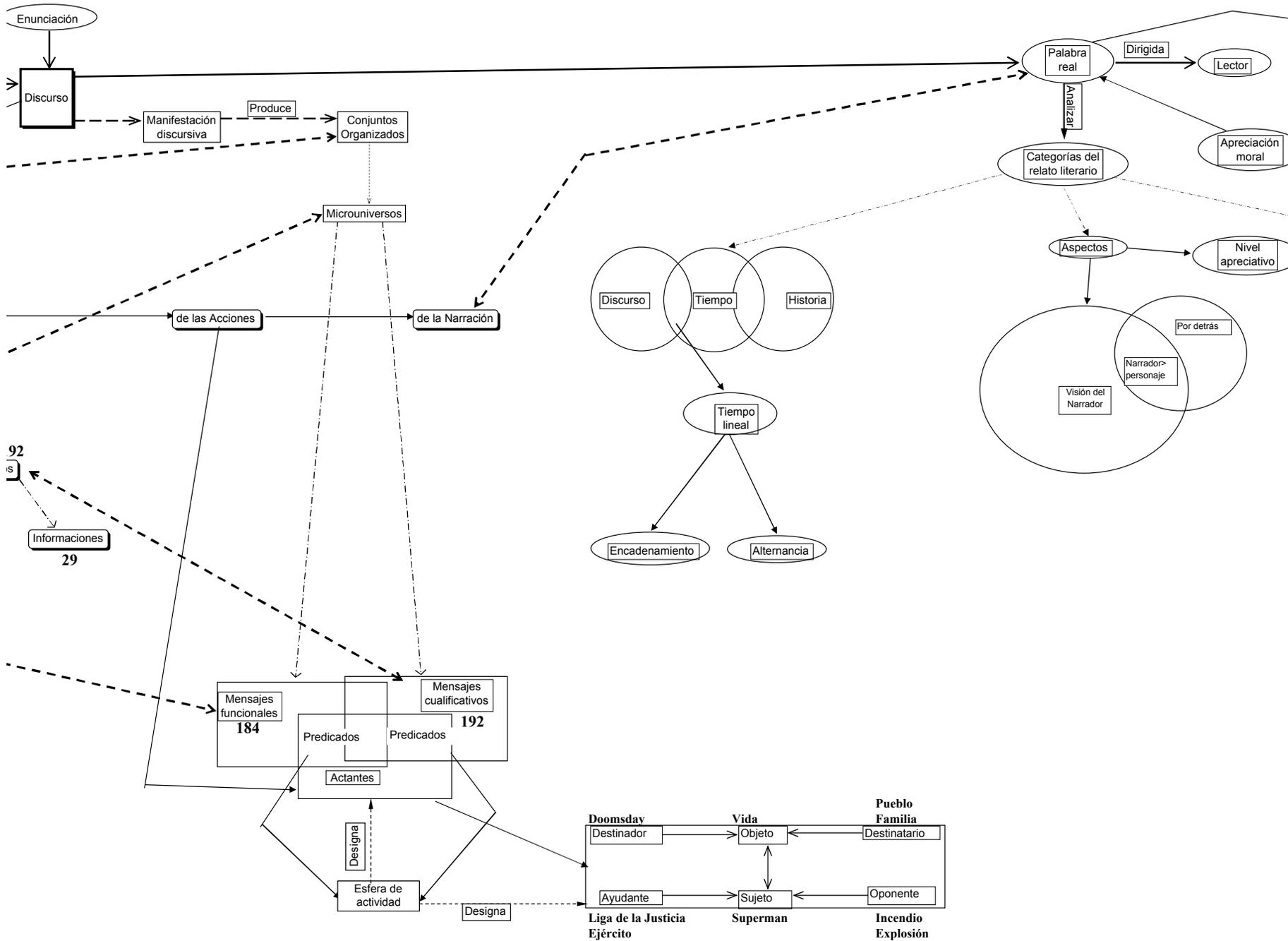
Capítulo Cinco



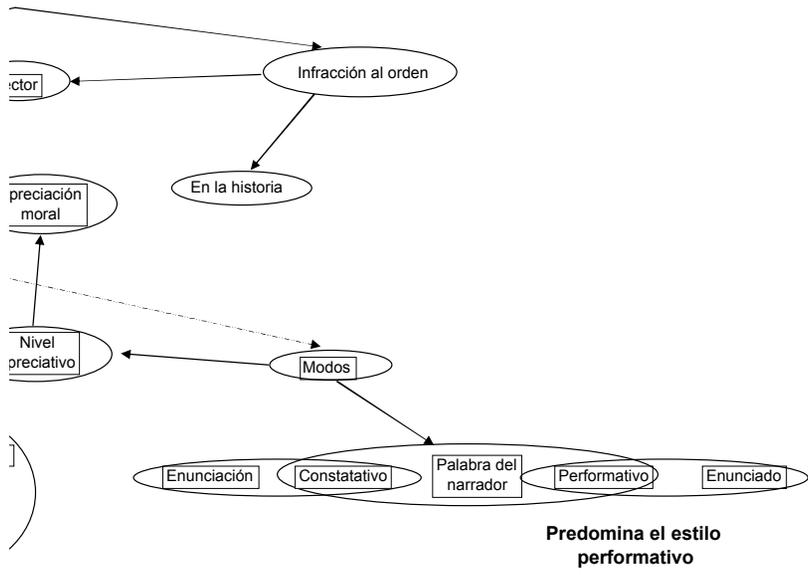
- Personajes:
 Superman
 Doomsday
 Liga de la Justicia:
 Guy Gardner
 Hielo
 Booster Gold
 Fuego
 Bloodwynd
 Máxima
- Mitch
 Mamá
 Bebé
 Paramédicos
 Pilotos (4)
 Comisario
 Alguacil
 Cat Grant
 Lois Lane
 Jimmy Olsen

Comentarista
Técnico
Camarógrafo
Asistente
Lex Luthor II
Superchica
Guardián

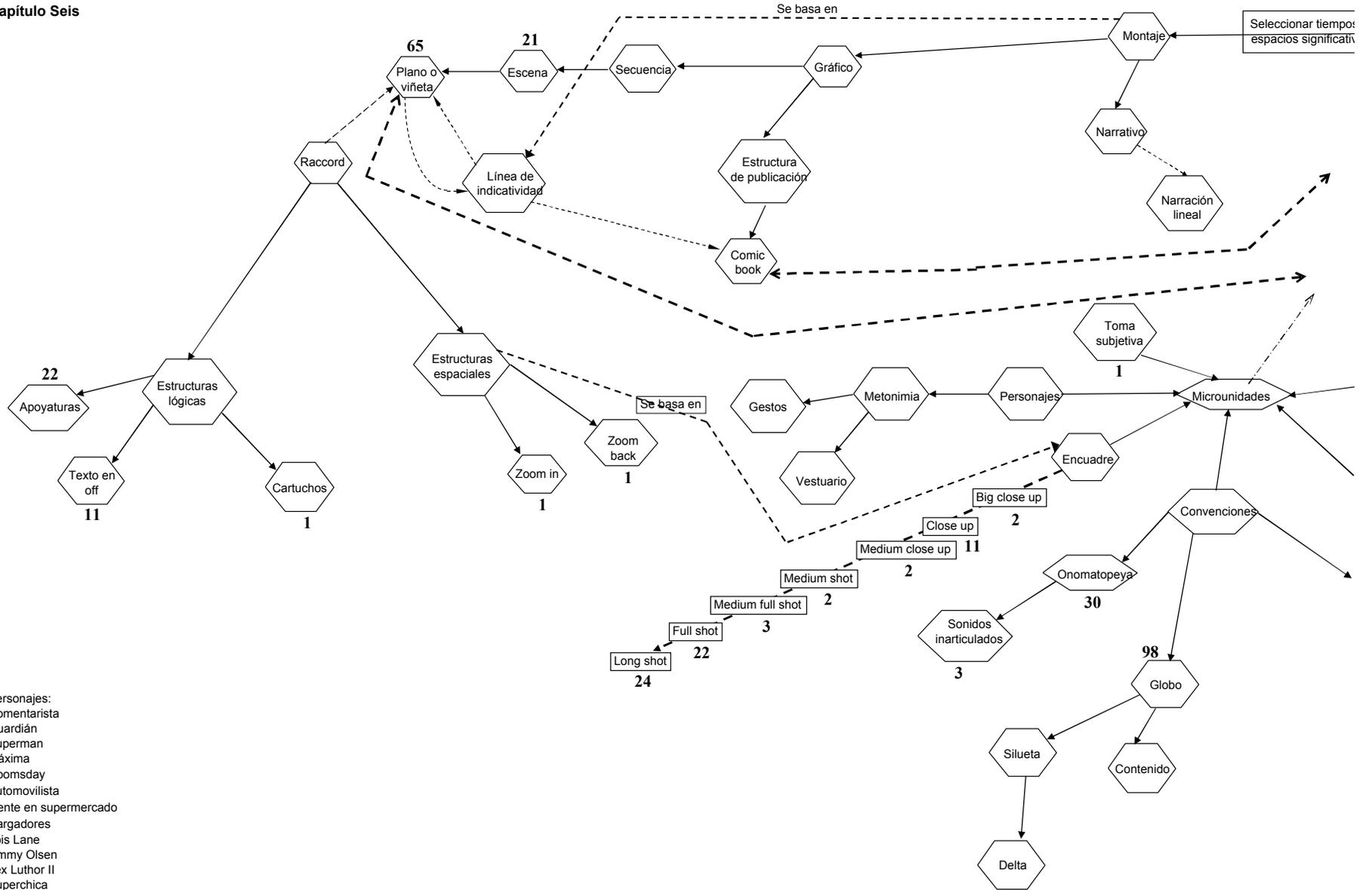




Policia
Paramédicos

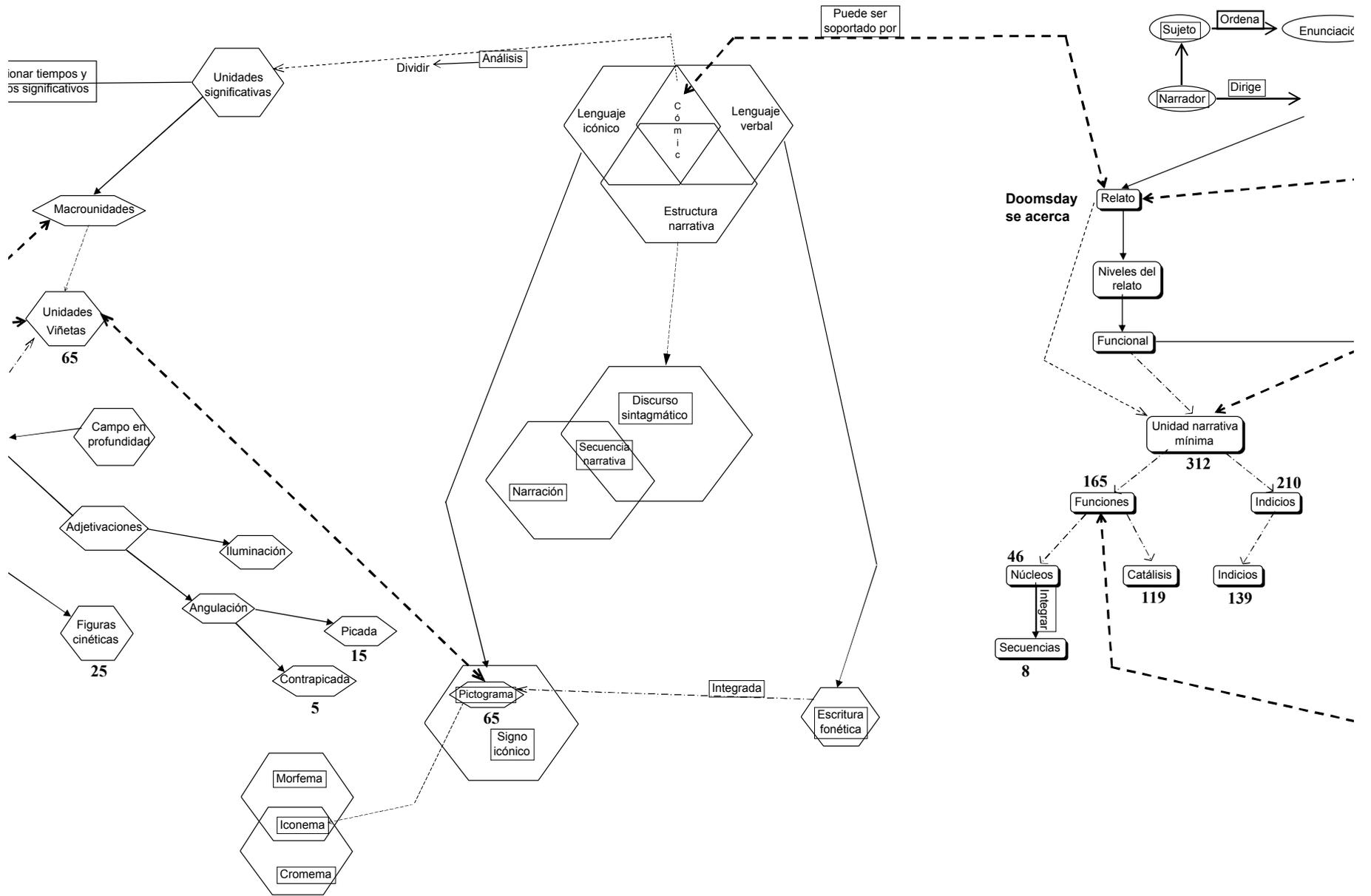


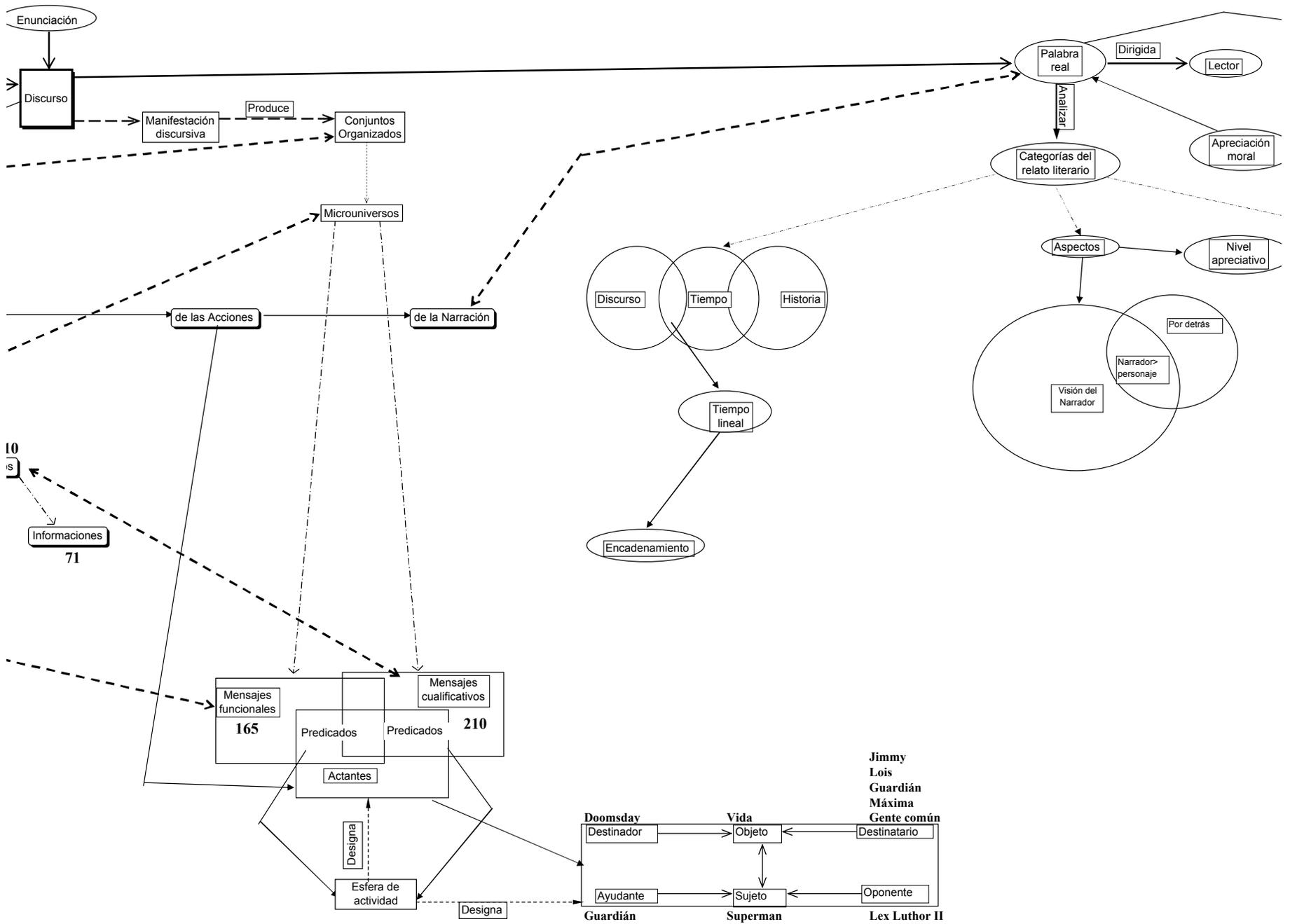
Capítulo Seis



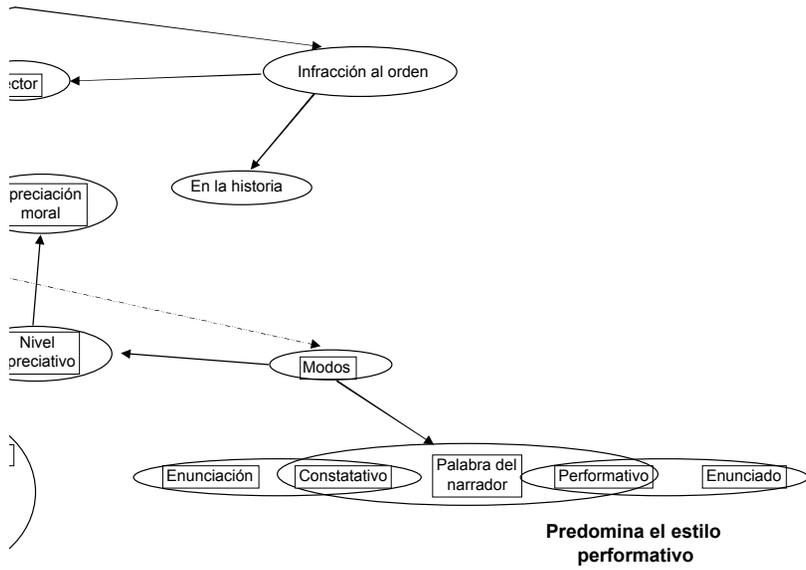
- Personajes:
- Comentarista
 - Guardián
 - Superman
 - Máxima
 - Doomsday
 - Automovilista
 - Gente en supermercado
 - Cargadores
 - Lois Lane
 - Jimmy Olsen
 - Lex Luthor II
 - Superchica
 - Gente en un restaurante
 - Piloto de helicóptero
 - Agente
 - Paul Westfield

Dr. Rodriguez

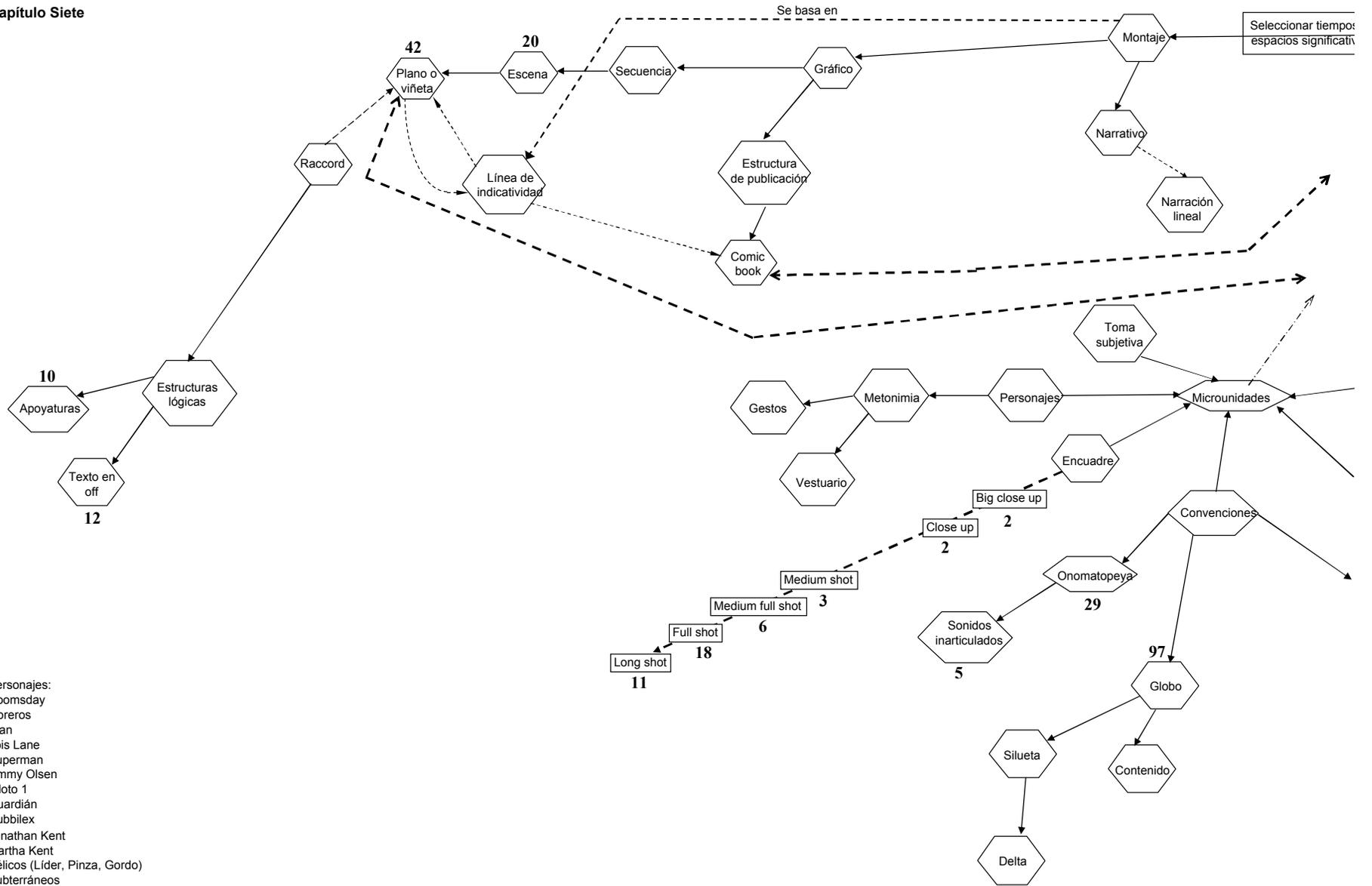




Destrucción causada por Doomsday

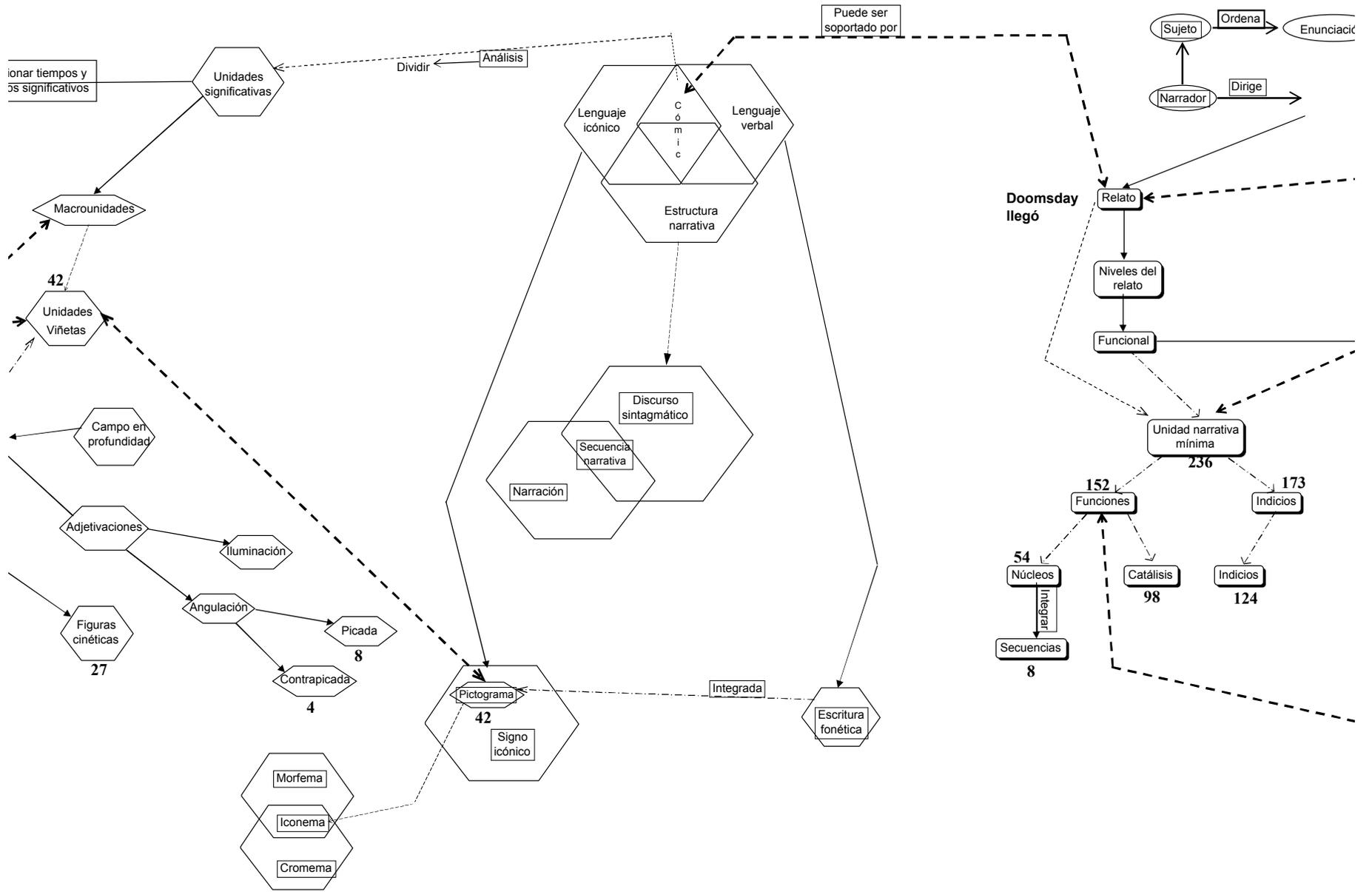


Capítulo Siete



- Personajes:
- Doomsday
 - Obreros
 - Fran
 - Lois Lane
 - Superman
 - Jimmy Olsen
 - Piloto 1
 - Guardián
 - Dubbilex
 - Jonathan Kent
 - Martha Kent
 - Bélicos (Líder, Pinza, Gordo)
 - Subterráneos
 - Piloto 2
 - Reporteros
 - Lex Luthor II
 - Superchica
 - Emil Hamilton

Mildred
Bibbo
Policía (Maggie Sawyer, Dan Turpin, policías)
Myra
Keith
Soldados de Cadmus



ionar tiempos y
s significativos

Unidades
significativas

Dividir

Análisis

Puede ser
soportado por

Lenguaje
icónico

C
ó
m
i
c

Lenguaje
verbal

Estructura
narrativa

Discurso
sintagmático

Secuencia
narrativa

Narración

**Doomsday
llegó**

Relato

Niveles del
relato

Funcional

Unidad narrativa
mínima

152
Funciones

173
Indicios

54
Núcleos

98
Catálisis

124
Indicios

8
Secuencias

Macrounidades

42
Unidades
Viñetas

Campo en
profundidad

Adjetivaciones

Iluminación

Angulación

27
Figuras
cinéticas

8
Picada

4
Contrapicada

42
Pictograma

Signo
icónico

Integrada

Escritura
fonética

Morfema

Iconema

Cromema

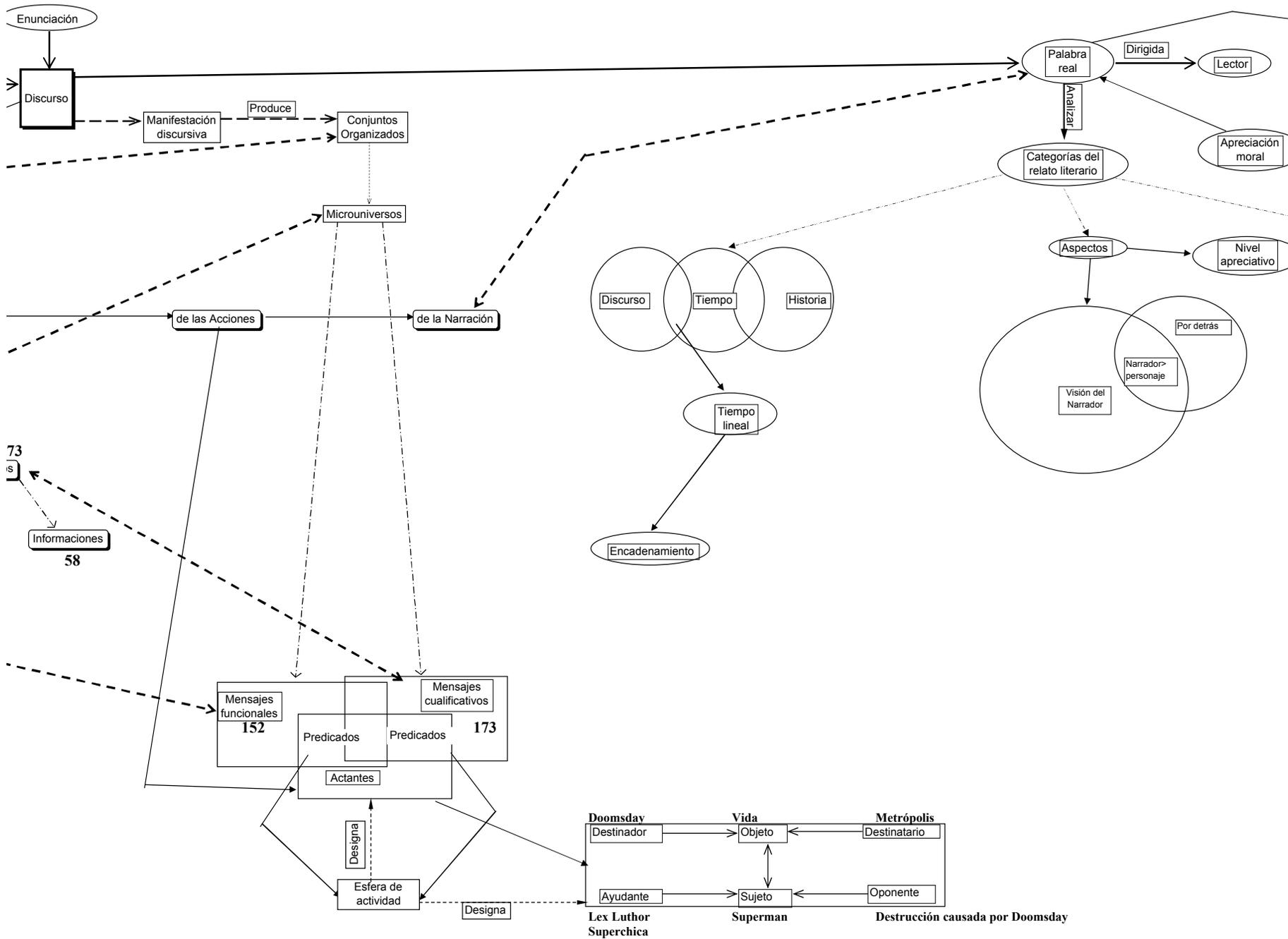
Sujeto

Ordena

Enunciación

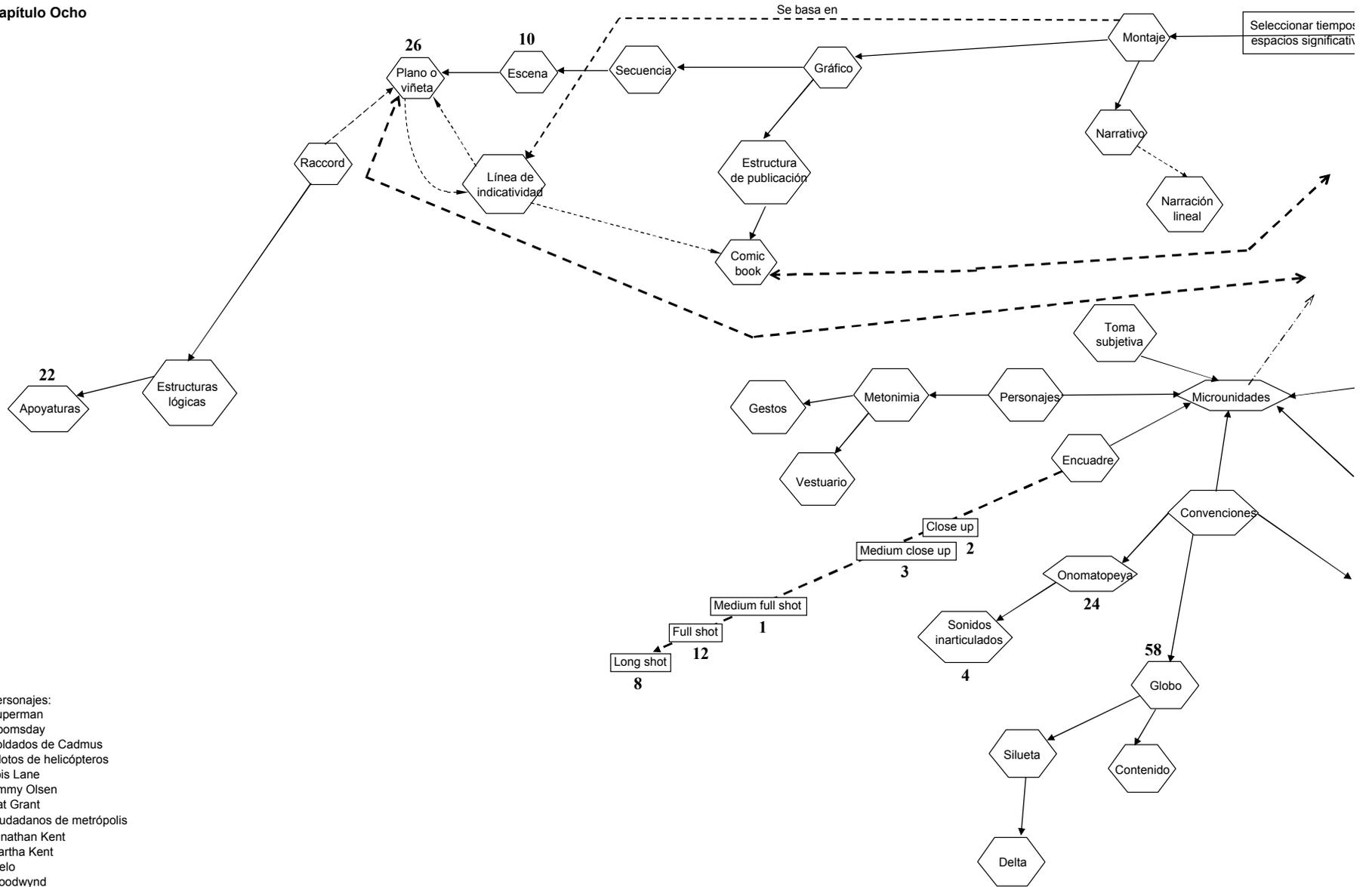
Narrador

Dirige

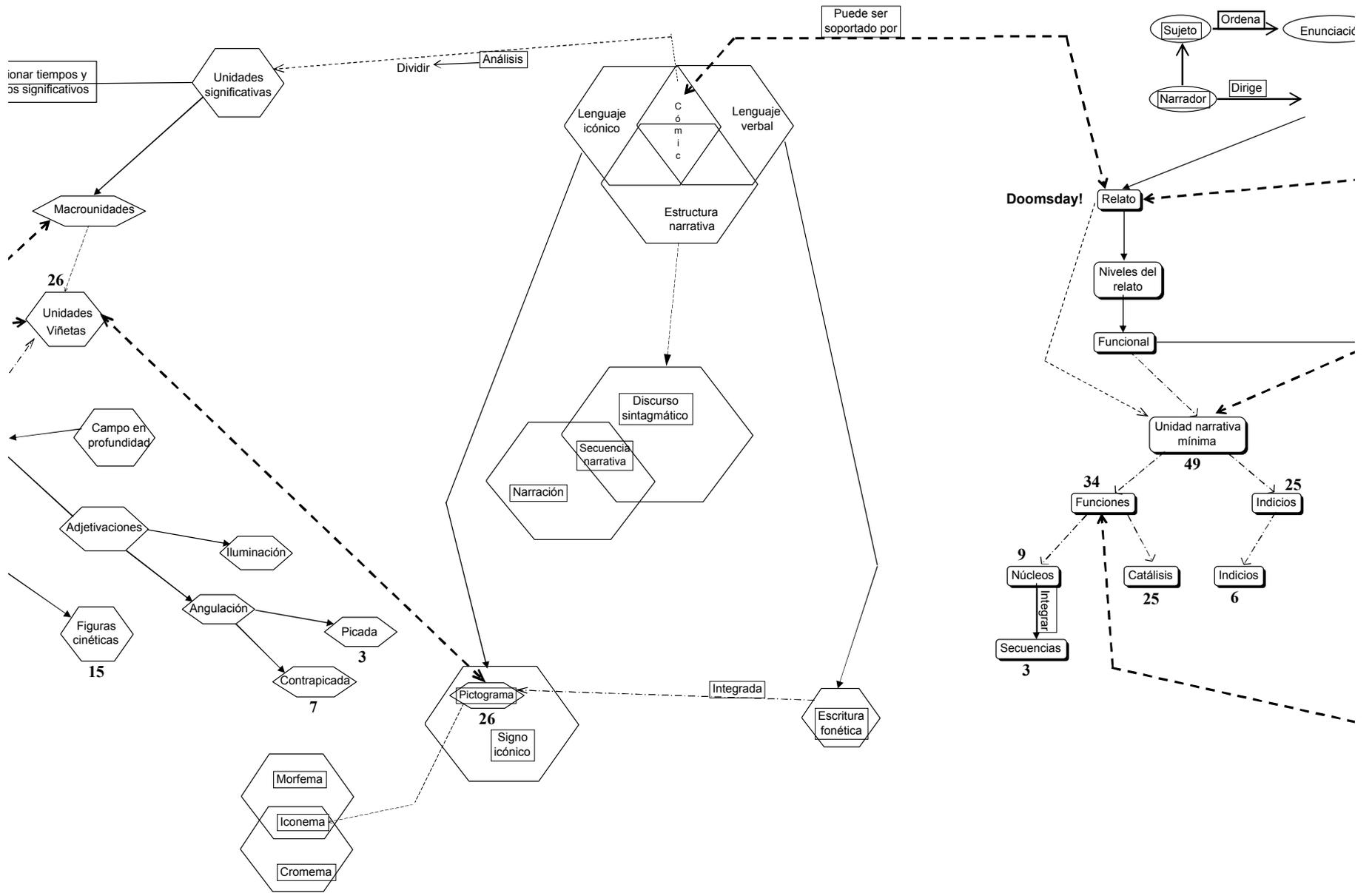


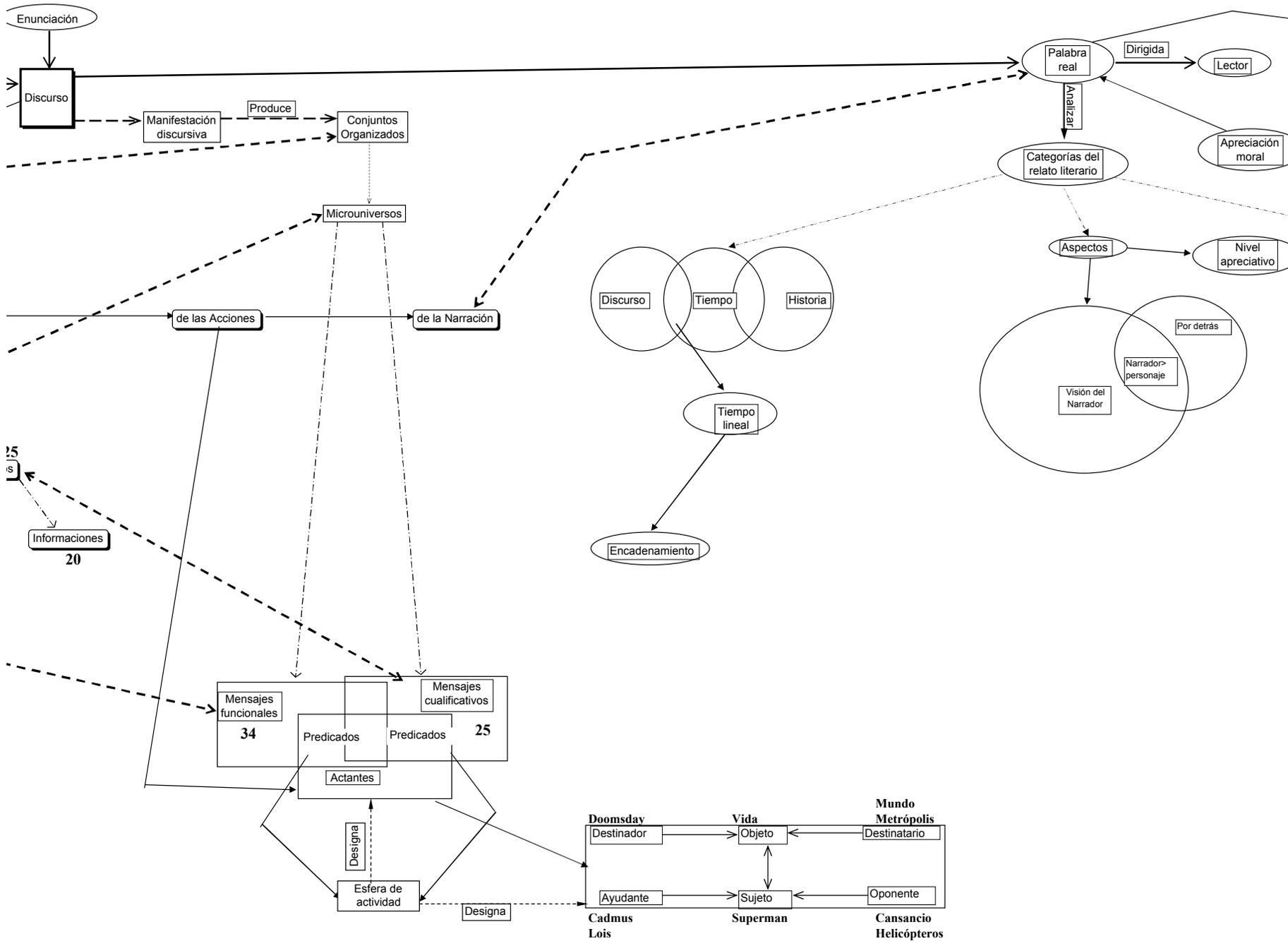
**Policia
Mildred
Bibbo
Hamilton
Cadmus**

Capítulo Ocho



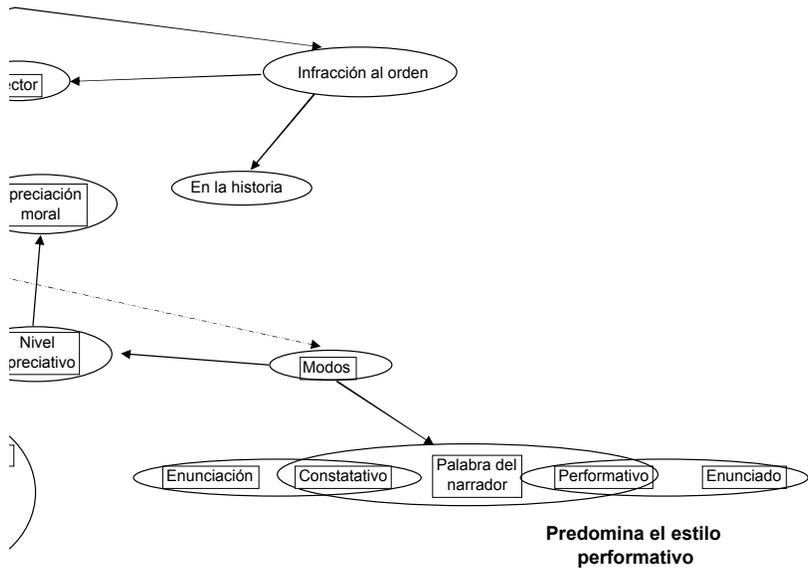
- Personajes:
- Superman
 - Doomsday
 - Soldados de Cadmus
 - Pilotos de helicópteros
 - Lois Lane
 - Jimmy Olsen
 - Cat Grant
 - Ciudadanos de metrópolis
 - Jonathan Kent
 - Martha Kent
 - Hielo
 - Bloodwynd

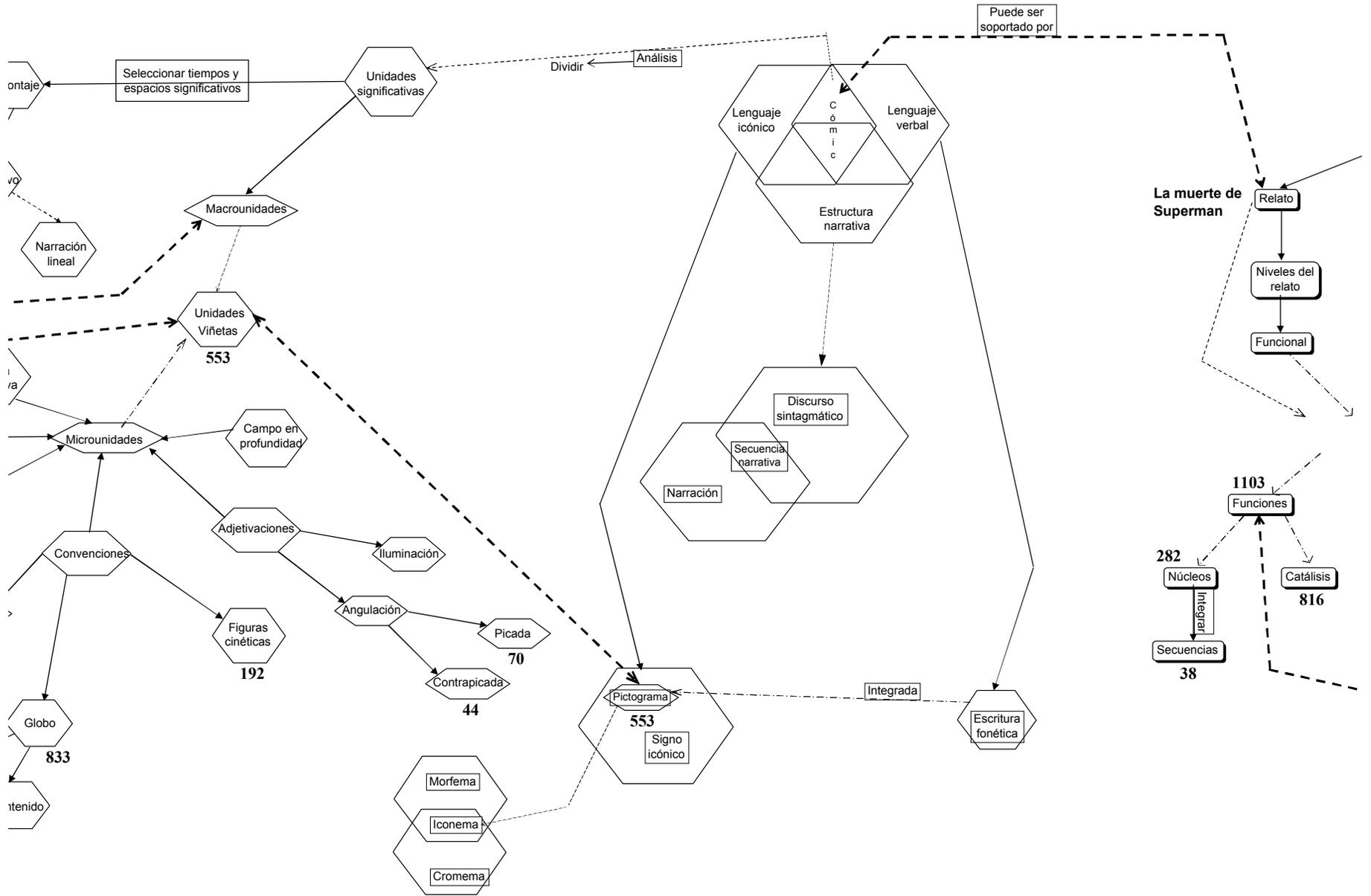


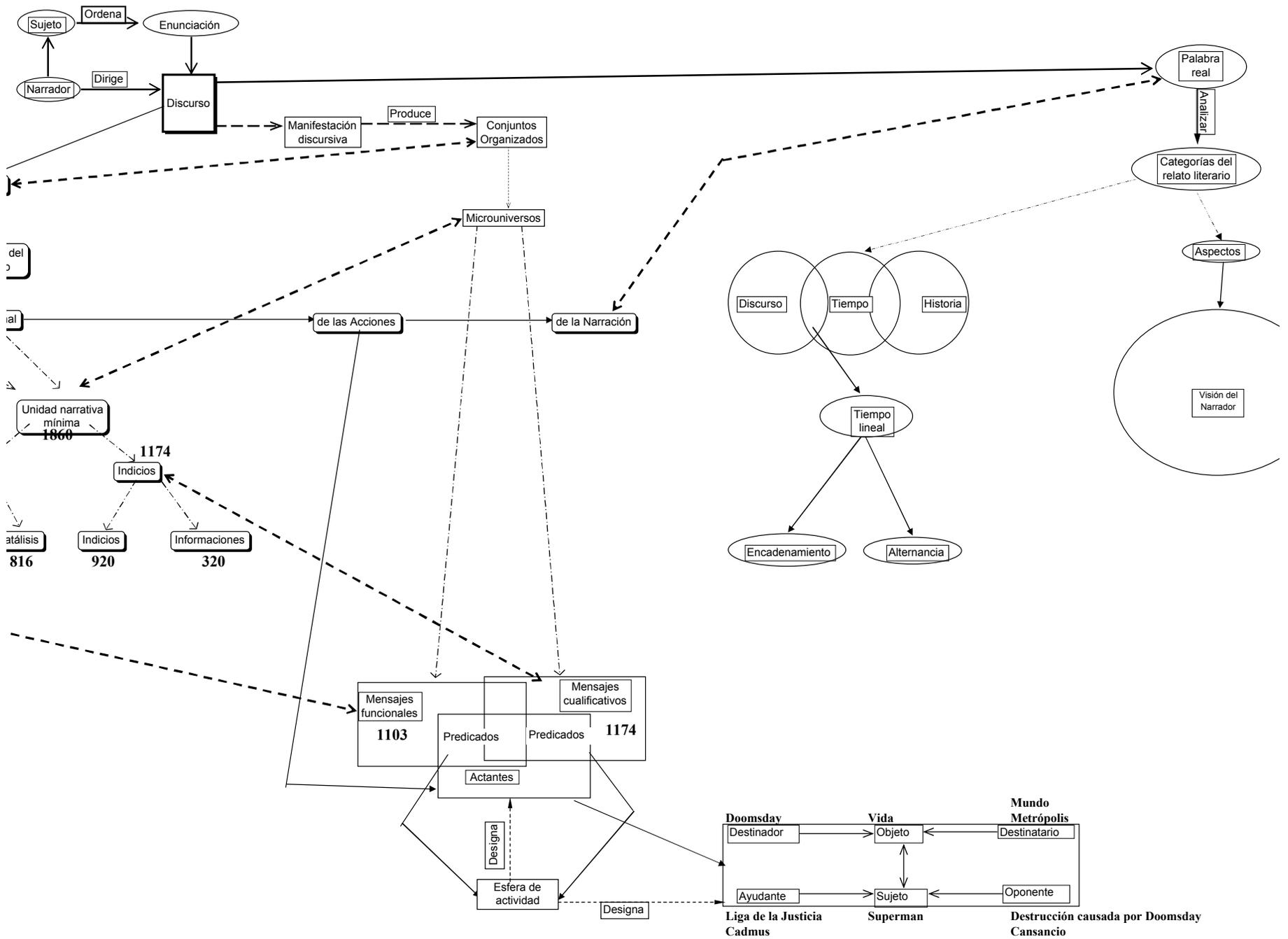


Amistad

**Curiosos
Heridas
Doomsday**

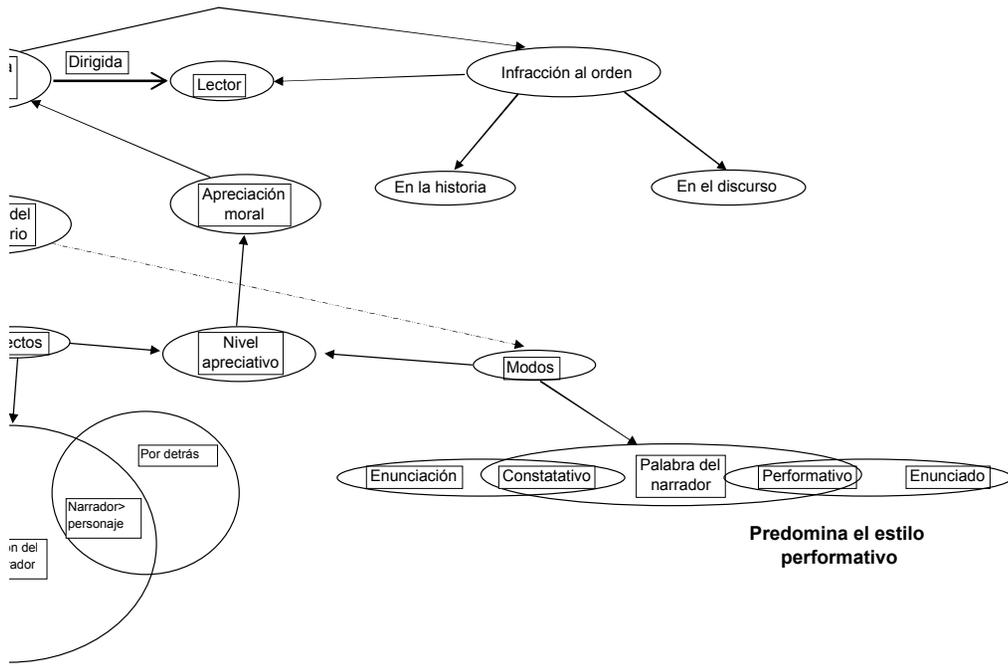






Guardián, Bibbo
Dubbilex, Mildred
Policía, Lois Lane
Ejército
Superchica
Lex Luthor II
Emil Hamilton

Heridas
Lex Luthor II



Hemerografía:

La Muerte de Superman. 2ª ed. México, D.F. Editorial Vid, 1994, 168 pp.

OLGUIN, J.G. "Documentos Clasificados". En Superman-Doomsday. Cazador/Presas. México, D.F. Editorial Vid, 1995, pp. 149-150.

"¿Sabías qué...? Superman como imagen". En Superman Año XIII, No. 301. Editorial Vid. 20 de junio de 1999, pp. 27.

OLGUIN, J.G. "El Superman de la Edad de Plata". En Superman Presenta. Los Gigantes Milenarios, Tomo I. Editorial Vid. 27 de mayo de 1999, pp. 26.

FERRER, Everardo. "De Acero Templado". En Superman Presenta. Milagro Lejano. Editorial Vid. 7 de marzo de 1997. pp. 50 y 74.

OLGUIN, J.G. "Documentos Clasificados". En Superman. Año XIII, No. 300. Editorial Vid. 30 de mayo de 1999, pp. 8 y 25.

"¿Qué ha sucedido con Superman?" En Superman Presenta. La Muerte de Clark Kent, Tomo I. Editorial Vid. 15 de febrero de 1998, pp. 26.

"Superman" en Superman presenta. Marvel versus DC I. Editorial Vid. 2 de mayo de 1997, pp 43.

GARZA, Héctor. "Superman ¿Asesino?" En Superman Presenta. La Muerte de Clark Kent, Tomo III, 13 de marzo de 1998, pp. 50 y 74.

"¿Sabías qué...?" En Superman Presenta. Superman Rojo vs. Superman Azul, 13 de mayo de 1999, pp. 50.

"La Geografía de Metrópolis". En Superman. Año XIII, No. 303, 1 de agosto de 1999, pp. 20 y 28.

Tritón. "A sus 60 años... ¡todavía vuela!". En Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 30-34.

MENDEZ Acosta, Mario. "El genoma de Superman". En Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 35.

CALZADA Jáuregui, Francisco. "¡Feliz cumpleaños Hombre de Acero". En Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 36-37.

GARCIA García, Eduardo. "Superman, un jovenazo sesentón". En Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 38-41.

GARZA, Héctor. "La maldición de Superman". En Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 42-43.

ESPINOSA, Héctor Enrique. "Hércules, Sansón y Superman". En Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 44-47.

GARCIA García, Eduardo. "La muerte de un superhéroe". En Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 51.

QUINTANA, Claudia Verónica. "Las mejores historias de Superman". En Revista de Revistas. Publicación de Excelsior. No. 4465, Junio de 1998, pp. 52.

CALZADA Jáuregui, Francisco. "Breve historia de los comics". En Revista de Revistas. Semanario de Excelsior. No. 4346, 17 de mayo de 1993, pp. 30-40.

Bibliografía:

BARTHES, Roland. "Introducción al análisis de los relatos" en Análisis estructural del relato, 4ª edición, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974.

GASCA, Luis y GUBERN, Roman. El discurso del Comic. 3ª edición, Ediciones Cátedra, Madrid, 1994, 709 pp. Signo e Imagen.

GREIMAS, V.A.J. Semántica Estructural, investigación metodológica (Vers. de Alfredo de la Fuente). Gredos, Madrid, 1971, Biblioteca Románica Hispánica.

GREIMAS, V.A.J. "Análisis del relato mítico" en Análisis estructural del relato, 4ª edición, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974.

GUBERN, Roman. El Lenguaje de los Comics. España, Ediciones Península, 1979.

TODOROV, Tzvetan. "Las categorías del relato literario" en Análisis estructural del relato, 4ª edición, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1974.

PUIG, Luisa. "V.A.J. Greimas: el modelo actancial y los modelos de transformación de las funciones" en Antología de estructuralismo. ENEP Acatlán-UNAM, México, 1991.

ROJAS Soriano, Raúl. Guía para realizar investigaciones sociales. 14ª edición, Plaza y Valdez Editores, México, 1994.

Internet:

www.uclm.es/profesorado/ricardo/COMIC2.html#Historia

www.supermanhomepage.com

www.supermansupersite.com

www.wikipedia.org