

## 1. Un género literario complejo

Trabajar el cómic en clase puede suponer un reto demasiado arriesgado para algunos profesores por el miedo a caer en el prejuicio de la simplicidad del producto (visión equivocada como se pretenderá demostrar más adelante). Sin embargo, nuestra incapacidad reside en la falta de dominio de métodos y técnicas adecuados para su estudio.

El cómic es un género literario complejo, donde la literatura y la semiótica de aúnan para analizar el doble juego de significados transmitidos a través del texto y la imagen. La lectura de estos dos lenguajes presentan puntos comunes y complementarios para formar un único mensaje, una misma historia. En el cómic la unidad de la frase se manifiesta en la viñeta y el párrafo se percibe a través de la composición de la página de la historieta. Gestionar y redimensionar estos conceptos dentro del género cómic favorece el acceso a una lectura más activa y profunda, permitiendo el análisis global y plural de un cómic con el mismo academicismo con el que se trataría cualquier otra obra literaria.

Antes de tratar los aspectos a analizar en una obra gráfica es necesario apoyarse en una buena definición de dicho objeto de estudio. Según la definición de Laurent Guyon, situaremos a la historieta en la intersección de varios medios de expresión artística: el arte gráfico, el arte cinematográfico y la literatura:

“Il y a bien des façons de définir une bande dessinée... Celui-ci vous dira que c'est un “moyen de communication de masse”, associant étroitement l'image et le langage, et c'est vrai. Un spécialiste des arts graphiques affirmera qu'il s'agit plutôt d'un genre de lit-

---

\* Licenciada en Periodismo y profesora de Francés del IES Francisco Ribalta.

1. “Se emite un discurso narrativo al relatar el lunes a un amigo el fin de semana, pero esto no constituye un acto literario, aunque sea un producto de lenguaje que presenta una continuidad de acciones o acontecimientos, porque (...) la diferencia entre uno y otro radica en la intención del emisor de hacer, o no hacer, de su relato un objeto artístico (...) la literatura es una institución cuyos productos se definen por ser obras de arte verbal, puesto que todos ellos tienen una función estética” (Molero, 2004: 26)

Ribalta. *Quaderns d'aplicació didàctica i investigació*, núm. 16 (deseembre 2009), ps. 145-150.

© IES Francesc Ribalta · Castelló de la Plana · ISBN: 978-84-692-8275-5.

<http://www.iesribalta.net/revista>

térature dessinée, et c'est encore vrai. Mais un autre soutiendra que la bande dessinée est au fond plus proche du cinéma que de la littérature, et c'est une définition qui ne manque pas non plus de vérité.

S'il est difficile de définir avec précision la bande dessinée, c'est qu'elle se situe précisément au carrefour de plusieurs moyens d'expression artistique: l'art graphique, l'art cinématographique et la littérature. Elle est tout à la fois dessin, cinéma, écriture, se conjuguant entre eux pour former un art nouveau, doté d'un ensemble de moyens d'expressions extrêmement complet et varié [...].”

(Guyon, 2000)

A menudo, se ha presentado al cómic como el noveno arte y con el paso del tiempo el género ha conseguido atraer el interés de jóvenes y adultos, se ha reconocido la calidad de muchas obras gráficas y los autores cada vez más elevan su nivel con títulos que abarcan cualquier temática y cualquier corriente artística.

Como hemos apuntado al principio del artículo, el cómic merece entrar en las aulas por la puerta grande, al lado de otros géneros literarios sin miedo escénico, simplemente conociendo las posibilidades de análisis que dicho documento nos proporciona. Hemos comentado la conjunción de semiótica y lingüística como instrumentos fundamentales para el análisis del cómic, veamos cómo entrarían en juego previa observación del cómic como obra artística.

## 2. Elementos para el análisis

Es interesante comenzar el análisis de todo cómic por la arquitectura de la página. Los autores son cada vez más creativos con la maquetación, a veces experimentan con la simetría o el desequilibrio, con las dimensiones de las cajas, con la regularidad de sus formas. Todas estas decisiones artísticas van cargadas de significados, modalizan la historia. Se crea una importancia relativa del espacio con el texto y con las imágenes, alternancia de planos, uso de procedimientos cinematográficos como el plano o el contraplano, el *zoom*, las incrustaciones, las inserciones, los *flash back*, los fundidos a negro...

Se pueden identificar también figuras retóricas en los distintos usos de las cajas o su disposición dentro de la página, como por ejemplo paralelismos creando un efecto de espejo entre dos viñetas o antítesis si el efecto es contrario, metáforas o metonimias si aparece sólo un elemento que simboliza una idea, etc.

Dado su valor expresivo, también es importante dedicar atención a las viñetas; en el interior de una plancha las viñetas pueden estar agrupadas en subgrupos según diversos criterios: presencia de un mismo personaje, colores o decoración parecida son un ejemplo. Elementos básicos de las viñetas serán su forma, borde, encuadre, trazo, luz y color, caligrafía y tipo de papel.

En un cómic, la viñetas con la misma forma y dimensiones similares favorecerán una lectura rápida, mientras que cajas alargadas representan descripciones de espacios; las viñetas con orientación vertical marcan una ruptura, un tiempo fuerte en la historia. Los encuadres utilizados en el cómic son un préstamo de los encuadres cinematográficos, como hemos mencionado anteriormente. Así, el valor semiótico

de los primeros planos, los planos de detalle o los planos generales coincidirá con el cinematográfico. A menudo la elección de los colores y de la iluminación ofrece un efecto de mayor o menor realismo o dramatismo de la escena y determinan en conjunto el género del cómic. Así pues, según se trate de un cómic policíaco, cómico o poético, el uso de la paleta de colores, del trazo del pincel y de la iluminación de la escena diferirán.



Fig. 1: Planificación y punto de vista en Goetzinger-Mora (1988: 48)

En el cómic el lenguaje verbal se iconiza bajo formas convencionales o innovadoras. Se dispone pues, del tamaño de las letras, de su caligrafía, de la escritura manuscrita o no, de la forma de los bocadillos... Todo esto confiere cierto valor modalizador al mensaje escrito. Los bocadillos hacen hablar a los personajes o muestran sus pensamientos mientras que el narrador extradiegético se refugia en los cartuchos. Según el uso que haga el autor de estos dos recursos, tendremos cómics más recitados, y por tanto con una narración más pausada, y otros con un ritmo más ágil que no necesitarán una intervención del narrador tan acusada.

### 3. Semiología de la imagen

Existen numerosos procedimientos que provocan ilusión de movimiento: instantánea del sujeto en movimiento, trazos de velocidad, efecto estroboscópico, raccord de movimiento (el movimiento comienza en una viñeta y continúa en las siguientes) o raccord de dirección (el sujeto progresa en varias imágenes porque el fondo de las viñetas cambia).

Para manifestar el paso del tiempo, el dibujante muestra elementos naturales (noche, día, sombras...) o artificiales (relojes, calendarios...)

El dibujo incluye a menudo símbolos conocidos en nuestra realidad como señales de tráfico, mensajes publicitarios o banderas. En cambio, otros símbolos son propios de la obras, por ejemplo, el diseño de los personajes, los animales, los objetos o los colores.

Un elemento distintivo del cómic es el uso de bocadillos o globos, los cuales permiten verbalizar las conversaciones o pensamientos de los personajes. Un código semiótico propio del globo muestran la subjetividad del discurso, de esta manera un globo estrellado enfatiza el diálogo, mientras que un globo intelineado produce el efecto contrario. Los deltas de los globos distinguen diálogos de pensamientos, señalan al emisor o emisores. Estos elementos señalan al emisor y modalizan su discurso.

No toda la verbalidad en el cómic es de la misma naturaleza; predomina el uso de la lengua natural pero también aparecen las onomatopeyas como otro signo característico del cómic. Como modalidad mixta entre lo verbal y lo icónico aparecen signos metafóricos (del tipo calavera o cartucho de dinamita, muy propio de Mortadelo y Filemón) que complementan a los anteriores y aportan significados al discurso.

#### 4. La estructura narrativa: historia y discurso

Situaremos el estilo de la obra en un eje de realidad según la manera en que éste represente el mundo que conocemos: realismo, semirrealismo, surrealismo... Podemos inscribirlo según su registro de ilusión o de alusión del mundo real.

Con todos estos recursos, el autor impone al lector una cierta mirada sobre la visión del mundo que él propone, puede borrar el fondo de la viñeta, crear efectos de zoom, puede incluso forzar la identificación a través de la visión subjetiva o del monólogo interior, ni que hablar del registro del lenguaje del texto, pero aquí no nos detendremos porque ya se ha escrito mucho sobre esto y tan sólo haría falta trasladarlo al análisis del lenguaje del cómic. Texto e imagen entran en relación y dialogan a través de la redundancia, de la oposición, del anclaje enunciativo "yo-tu-aquí-ahora". Aquí entrará la interpretación de cada alumno en su comentario literario, intentando razonar el uso de cada uno de estos recursos por parte del autor.

El análisis de los personajes del cómic es un apartado imprescindible. Aparece aquí un escaparate de prototipos que en la mayoría de casos coincidirán con los clásicos géneros literarios.

Empezaremos con el héroe clásico que presenta siempre rasgos de ser humano, con cualidades de ser humano y movido por ideales que le llevan a protagonizar aventuras; el lector puede sentirse identificado con este personaje. Por otro lado, existe el superhéroe, más propio del género gráfico, que posee poderes sobrenaturales y sin apariencia humana. Normalmente se encarga de establecer el orden y hacer justicia. Incluimos en este grupo al héroe semirrealista que posee las cualidades del héroe clásico, pero que se ve inmiscuido en aventuras más o menos cómicas (Tintín, Astérix, Lucky Luke...).

Las mujeres han jugado un rol accesorio en el cómic pero con el tiempo se han emancipado hasta dar lugar al personaje de la heroína. Ellas son también un personaje fuera de lo común que posee cualidades importantes (intuición, fortaleza, encanto natural, coraje...) De todos los personajes, la heroína es la única que puede jugar el doble rol de *corderito* y de *lobo feroz*.

En un subgrupo particular incluiremos al héroe cómico, que nada tiene que ver con los anteriores. Se trata de un personaje fuera de lo común, sin cualidades, de carácter extraño, a veces esperpéntico, que permite al lector desahogarse, es decir, disfrutar de todo aquello que normalmente está mal visto. El héroe cómico comete malas acciones, provoca catástrofes de forma involuntaria, por azar o negligencia (Mortadelo, Rompetechos, Super López, Spirou...)

Opuesto al héroe tenemos al rival, al adversario, que pone al héroe en dificultades y que permite crear el suspense. Físicamente puede estar caracterizado por rasgos inquietantes. Suele ir acompañado de cómplices y a menudo pertenece a organizaciones del mal. Sus acciones son cuidadosas y calculadoras, su personalidad es fuerte con rasgos negativos como imaginación delirante, locura, tiranía, desconfianza...

Dentro de la gama de personajes puede aparecer el antihéroe, cuyos rasgos son los contrarios a los del héroe. Es su reflejo negativo y sirve para atemperar la seriedad de la tragedia a través de la inocencia y la comedia o de la sátira.

También tenemos al contrapunto que permite dar un calor humano durante las escenas intermedias, cuando el héroe no se encuentra en dificultades. Suele ser un personaje entrañable, con cierto comportamiento particular (Obélix, el capitán Haddock...)

El espacio en el cómic se configura a través de la representación plástica. El autor puede deshacerse del espacio tridimensional (Peanuts, Mafalda), para tratar directamente el plano de los personajes, o por otro lado respetar el realismo de la imagen con el uso de la perspectiva o de una coloración concreta. El espacio puede ofrecer información histórica, capaz de situar la narración de los hechos en un momento determinado de este mundo o de un mundo ficticio ideado por el autor.

El tiempo de la narración se representa en la viñeta y en la composición de página a través de la imagen y del texto, utilizando a menudo los mismos recursos que la literatura. Las elipsis, las prospecciones, los saltos narrativos, la dilatación temporal se conseguirán con el tamaño y la cantidad de viñetas necesarias para articular la historia así como con el cambio de un escenario a otro. Existe además el uso de onomatopeyas o elementos dentro de la imagen como calendarios o relojes que indican el paso del tiempo o el anclaje temporal de la narración.

El punto de vista y la focalización del narrador o de los distintos personajes queda manifiesto por el uso cinematográfico del ángulo de visión. Planos picados o contrapicados situarán y condicionarán la acción de los hechos; los primeros transmiten un punto de vista de superioridad mientras que un contrapicado simboliza la idea contraria, como se puede observar en las viñetas de la figura 2.

Con todos estos elementos analizados a través de la imagen y el texto propios del género del cómic, el alumno posee la información necesaria para poder elaborar un comentario narrativo consistente y profundo. Se incluirá a todo esto, por supuesto, el estudio del lenguaje, el tema, la estructura de la narración, la voz del narrador y todos los componentes clásicos de un análisis literario. El profesor se encuentra frente a un nuevo reto, sí es cierto, pero no está sólo ante el peligro y el reto es bien digno de mención, démosle al noveno arte el reconocimiento que se merece.



Fig. 2: Diferentes ángulos de visión en Giménez-Hernández (1988: 23)

## Bibliografía

- Altarriba, A.(1983): «Características del relato en el cómic», Separata de *Neuróptica*, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza.
- Barbieri, D (1993): *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós.
- Giménez, J. y F. Hernández (1988): «Sota l'asta sense fulles», dins *Els Drets Humans*, Barcelona, Norma Editorial, ps. 15-24.
- Goetzinger, A. y V. Mora (1988): «En una ciutat tranquil·la», dins *Els Drets Humans*, Barcelona, Norma Editorial, ps. 45-54.
- Guyon, Lauren (2000): *Les caractères statistiques du vocabulaire*, Paris, PUF.
- Molero de la Iglesia, Alicia (2004): *Didáctica del texto narrativo: estudio y análisis del discurso*, Madrid, Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Van Dijk, T. A. (1980): *Texto y contexto: semántica y pragmática del discurso*, Madrid, Cátedra.