

El lenguaje del Cómic

Tomás LORENTE REBOLLO

INTRODUCCION

Si superficialmente analizamos un Cómic, descubrimos un objeto bidimensional con imágenes estáticas y textos, que en principio sólo parece dar satisfacción visual. Ahora bien, es mucho más que éso: bello panorama de dibujos, grafismos o juego de colores, porque mediante el prodigioso fenómeno sinestésico, el cerebro humano interpreta los mensajes icónico-visuales como recibidos por otros umbrales sensitivos: gusto, tacto, olfato u oído. Y lo hace con tal eficiencia que el lector de imágenes puede vivir el tema ofrecido como historieta con todo tipo de transferencias de sensaciones, sueños y fantasías. Por lo tanto, si el Cómic puede dar una riquísima información, es porque posee una estructura poderosa, cuya singularidad es manifiesta.

Existe además la costumbre de leer Comics desde la infancia. Pero la facilidad de su lectura no nos debe impedir el conocer el esfuerzo y la dificultad aparejadas a dicha actividad. Porque comprender un Cómic es un acto complejo que necesita una capacidad y un adiestramiento superior.

ANTECEDENTES, NACIMIENTO Y EXPANSION DEL COMIC

El modo de comunicación humano mediante dibujos y pinturas es muy anterior al nacimiento del Cómic. Desde el Paleo-lítico existen mensajes icónicos. Estos primeros vestigios serían con el correr del tiempo, el germen del Cómic y tal vez de la escritura ideográfica. La imperiosa ne-

cesidad de dejar constancia mediante grafismos ha supuesto un esfuerzo considerable de todos los pueblos y culturas, que dieron soluciones a veces muy eficientes. Podemos citar entre éstas la que se refiere al orden estructural del mensaje icónico. Tal orden permite una direccionalidad inequívoca y una fijación del principio y el fin expresivo. Parece ser que tal hallazgo se debe a las culturas egipcia y mesopotámica, quienes delimitaron un espacio propio para cada elemento del mensaje. Este seguía así unas coordenadas o ejes horizontal y vertical, que corrían de izquierda a derecha o viceversa, y de arriba a abajo. Tal sistema de lectura se conserva en nuestros ámbitos culturales con el nombre de ejes sintagmático y paradigmático.

Por su parte, los jeroglíficos de la cultura egipcia, aparte de representar grupos fónicos silábicos o supersilábicos, transmiten con frecuencia mensajes referidos a sentimientos de diversa índole, entre los que merecen mención el sentido de lo grotesco y de la ironía, tan característicos de lo que ahora es el Cómic. La representación de personas con cabezas de asno o de cerdo son los antecedentes de la caricatura actual. Ver una representación de un gato cuidando patos, sorprende por lo irónico del hecho alusivo a las actitudes humanas.

Estos mismos mensajes cómicos e irónicos se dan entre griegos y romanos. Pero fue en la edad media donde se da un salto cualitativo. La fragmentación de secuencias en los retablos para relatar hechos religiosos: de la vida de Cristo o de los Santos es un claro antecedente de lo que es físicamente el Cómic actual. La narración secuencial de imágenes es necesaria en una época en que casi nadie sabía leer y escribir. Y es curiosa la presencia de imágenes de doble o triple lectura al lado de otras de clara finalidad censora, como tirando la piedra y escondiendo la mano, pero que define estructuralmente el Cómic actual. Sólo faltaba la inclusión del texto.

Ya en el siglo XIX, los avances tecnológicos que se produjeron a finales del mismo, permitieron un auge de la industria periodística y editorial y la aparición en U.S.A. de un nuevo periodismo que insertó en sus publicaciones y suplementos, generalmente dominicales, ilustraciones gráficas cada vez con un papel preponderante, al favorecer primero la divulgación científica y más tarde al servir de principal artífice del nacimiento del Cómic.

A principios del año 1885 Richard Felton Outcault hace aparecer en el *New York World* a YELLOW KID, —el muchacho amarillo— en el primer Cómic, aunque todavía se expresa solamente en pictogramas, sin textos. Rapidamente aparecerá el texto, en una primera fase como inscripciones adaptadas a los elementos del dibujo, sobre muros, carteles y principalmente sobre la camiseta de este niño enfermizo. Pero muy pronto estas inscripciones fueron sustituidas por globos que encerraban las expresiones del personaje; si bien pasaron todavía por un período transi-

torio en que coexistieron las inscripciones con globos transparentes que brotaban del pico de un loro, compañero de aventuras del niño amarillo. El Cómic desde entonces evolucionará hacia diferentes géneros con otros personajes y con otros autores y con más o menos adaptaciones a los distintos fenómenos sociales. Esta evolución se verá favorecida por dos factores; por un lado el auge de la industria periodística, como quedó dicho; por otro lado la gran aceptación que tiene entre una población emigrante y poco instruída, que se inclina por la fácil lectura y el apoyo iconográfico.

También el CRAK de 1929 favoreció la expansión del Cómic y no sólo en U.S.A. Los relatos que ofrece hará entonces la función de analgésico para una población que sufre y necesita evasión. Las aventuras de FLASH GORDON llevarán a los lectores hacia mundos fantásticos. DICK TRACY será el héroe luchador contra la corrupción y el gansterismo. La vida rutinaria del oficinista, por ejemplo, tendrá así su ideal de comportamiento en un SUPERMAN parapetado tras la máquina de escribir.

El Cómic, por lo tanto, ya desde su nacimiento sufrió diferentes avatares, procurando adaptarse a la mutabilidad de las sociedades, intentando suavizar la vida de sus lectores, denunciando las miserias humanas mediante la ironía y la desacralización de sociedades, instituciones e individuos. En este contexto de adaptación consigue llegar a un público joven e infantil, sin abandonar el lector adulto. Mientras que la dinamicidad y la permanencia de sus personajes se superpone al paso del tiempo, creando así un nuevo Olimpo paragonable al de la mitología clásica.

Tal vez el motivo más poderoso de su éxito provenga de la facilidad de su lectura, donde la asociación icono-texto permite un menor esfuerzo para la reconstrucción mental y el seguimiento de los temas. Tal vez por ello el Cómic se inspiró en un principio en la literatura popular, creando géneros análogos a la misma, ofreciendo temas de aventuras: exóticas, fantásticas, científicas, policiacas, históricas, etc., y compitiendo incluso con el cine.

LA INFLUENCIA DEL COMIC EN EL NIÑO

En el mundo del niño, el Cómic cubre una parte importante de su vida. Como además el Cómic es un instrumento poderoso de la transmisión cultural, debe aprovecharlo el educador para su acercamiento docente al mundo infantil. Este mundo infantil se siente protagonista en un mundo ajeno a su entorno, que en todo caso vive apasionadamente.

Las modalidades de Cómic infantil pueden tratar toda clase de temas, siempre que guarden el adecuado nivel comprensivo y consigan motivar al niño. No obstante deben presentar siempre valores positivos, sin llegar

a un mundo idílico. El tratamiento de la violencia y la crueldad deben atemperarse a la situación infantil, olvidándose de obtener situaciones de «climax» debidas únicamente a una exposición desproporcionada de violencia o crueldad. Estas soluciones pueden ser asumidas posteriormente por los niños en su vida real, donde las traducirán a su modo. Por lo tanto, la bondad de la idea, el planteamiento y la realización han de ser cuidados al máximo por los creadores de Comics infantiles, si es que se quiere formar a la población infantil.

En cuanto a los aspectos técnicos, se debe exigir a los Comics infantiles textos cortos, de fácil comprensión, e iconos que se acoplen con los textos y completen en todo caso el mensaje de dichos textos.

Puede el profesor, por lo tanto aprovechar el Cómic de múltiples maneras: puede pedir al niño que tras la lectura, resuma su contenido, bien por escrito, bien oralmente; puede fomentar la capacidad infantil de observación, interpretación y relación, donde el espíritu crítico incite a dichas actividades. Esta crítica puede hacerse sobre la belleza de los dibujos, sobre la moraleja de la historieta, sobre lo verosímil o disparatado de los hechos.... En fin, el profesor sabe perfectamente que a través de los hechos expuestos en las viñetas, se pueden construir otras con el mismo guión, con distinto guión, se pueden buscar finales distintos...

EL COMIC Y EL CINE

Hemos dicho que el Comic, se inspiró, hasta cierto punto, en la literatura popular y que coincidió con el cine en el tratamiento de temas similares: policíacos, de aventuras, etc. Es clara pues, la competencia temática con el cine; pero, por si esto fuera poco, existen factores de equivalencia estructural en ambos modos de contar historias. En primer lugar observemos los soportes de ambos medios expresivos: la imagen y su sucesividad en forma de viñetas o fotogramas. La sensación de movimiento es en ambos medios, ilusión, ya que es sabido, que la apariencia de movimiento en el cine es causada por el paso rápido de los fotogramas. Cuando un Cómic se hace cine se lo monta en película, adaptándose al eje vertical de la exposición sucesiva de los fotogramas.

Por otra parte, se ha dicho que el Cómic se presenta como una panorámica en la que el presente, el pasado y el futuro se muestran a la vez, mientras en el cine sólo se expone el presente. Pero si partimos de que tanto el fotograma como la viñeta son imágenes estáticas y suponemos que un Cómic con suficientes intercalados entre las dos viñetas es visto desde el principio al fin con un visor de cartulina negra y que deja a la vista sólo una viñeta, al desplazarlo de la primera viñeta a la segunda, haremos pasar la primera, que era presente a pretérito, mientras que la segunda que era futuro, se ha hecho presente, siendo futuro las

que quedan por ver. Realmente esto es lo que hacemos al leer el Cómic: el presente se desplaza desde el principio al fin. La película, aunque la veamos en toda su longitud, es un conjunto panorámico como el Comic y que vemos paso a paso a través de la pantalla. Todos hemos visto los fotogramas sueltos cuando por desajustes en la proyección, los pies de las imágenes aparecen sobre sus cabezas separados por una línea más o menos centrada en la pantalla.

Alguién podrá alegar también que una de las principales diferencias entre Cómic y cine consiste en que mientras el primero es dibujado, el segundo es fotografiado. Pero la llegada de la foto-novela y de las películas de dibujos animados ha pulverizado tal distinción.

COMO SE LEEN LOS COMICS

Decíamos anteriormente que el juego simultáneo de dibujos y textos constituye un acto de lectura complejo en el que intervienen el valor expresivo de los globos, su caligrafía, que juntamente con los valores iconográficos, no por facilitar su lectura, eliminan su complejidad significativa. Veámos estos valores uno a uno.

Valor expresivo de los globos

El lenguaje literario se incluye, como es sabido, fundamentalmente en los globos o bocadillos. Este elemento del Cómic consiste en un espacio limitado por una línea y que tiene un saliente en forma de curva dirigido hacia un hablante. Este saliente se llama «rabillo».

Los globos presentan variantes muy significativas como puede apreciarse en la Fig. 1. (*)

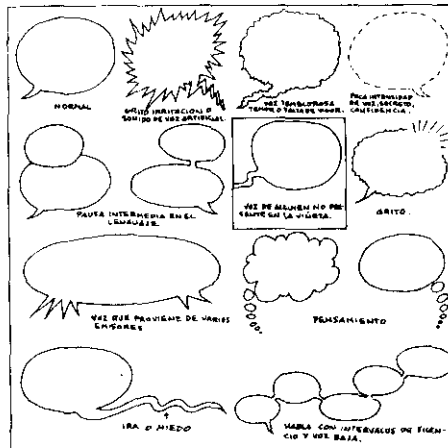


FIGURA 1.

(*) Dibujos originales del autor.

Cuando en una viñeta aparecen varios bocadillos el orden de su lectura es de izquierda a derecha y de arriba abajo. No siempre se presentan los textos encerrados en globos. Como se dijo en el apartado correspondiente, apareció el texto en carteles rectangulares y situadas encima o debajo del dibujo. Este arcaísmo queda sustituido hoy día frecuentemente por otros dibujos que actúan como elementos narradores de la historia.

Valor expresivo de la caligrafía de los textos

Los textos escritos en el Comic modifican su significado, normalmente enriqueciéndole, mediante variadas modificaciones gráficas.

BUENO, BUENO, BUENO	→ TONO NORMAL
BUENO, BUENO, BUENO.	→ MAYOR VOLUMEN DE VOZ, VIGOROSIDAD.
BUENO, BUENO, BUENO	→ GRITO, ALARIDO, PAVOR.
BUENO, BUENO, BUENO.	→ VOZ CANTADA
<i>bueno, bueno, bueno.</i> <i>bueno, bueno, bueno.</i>	→ CALIGRAFÍA PERSONAL PSICOLOGÍA DEL HABLANTE.
BUENO, BUENO, BUENO	→ POCO VOLUMEN DE VOZ, TIMIDEZ O CONFIDENCIALIDAD.

FIGURA 2.

Valor expresivo de las onomatopeyas

Donde mayor integración se da entre dibujo y lenguaje escrito es en las onomatopeyas, al adquirir en ellas los valores significativos un alto grado de expresión. Por lo general se sitúan fuera de los globos y junto a la fuente sonora. Por otro lado, el hecho de haber nacido el Cómic en ámbitos de lengua inglesa hace que casi todas las onomatopeyas procedan de dicha lengua (Fig. 3). Así tenemos por ejemplo:

- ¡CLICK! Sonar, golpear con golpes secos.
- ¡CRACK! Quebrar, crujir.
- ¡CRASH! Aterrizar bruscamente, despedazar estrepitosamente.
- ¡GULP! Engullir, tragar.
- ¡SMACK! Hacer sonar, besar, rechuparse.
- ¡SNIFF! Olfatear.
- ¡SPLASH! Salpicar, chapotear.



FIGURA 3.

Valor expresivo de las metáforas visuales

Otro elemento de gran interés en el Cómic son las metáforas visuales que proporcionan información sobre el estado psíquico de los personajes. Algunas pertenecen al lenguaje escrito, como punto de interrogación o puntos suspensivos; otros pertenecen a la grafía musical, etc. Por otro lado, la imposibilidad o la conveniencia de no reflejar palabras groseras hizo aparecer iconos de «sapos y culebras» dentro de un globo. Magníficamente han sido aplicados al Cómic los tachones de los «grafiti» de los muros situados en vías públicas. Así se censura muy significativamente a un personaje. Fig. 4.



FIGURA 4.

Existen otra serie de metáforas que proceden de visualizaciones del lenguaje oral, como «dormir como un tronco», «tener una idea luminosa», «el dinero se va volando», etc. Fig. 5.

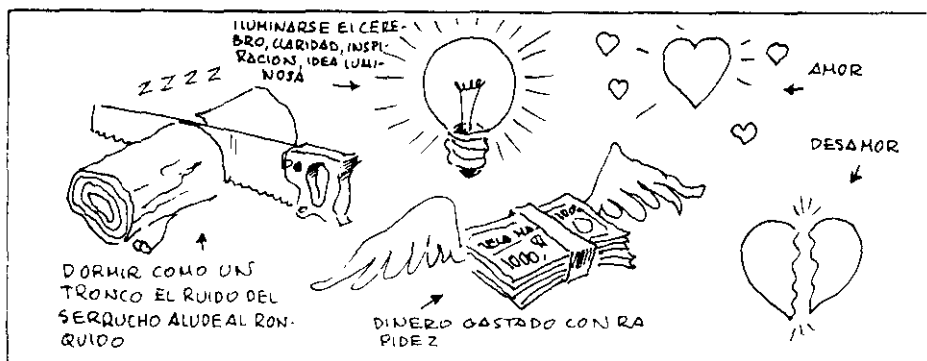


FIGURA 5.

Valor expresivo de la viñeta

La viñeta aparece normalmente remarcada por líneas rectas y limitando un área generalmente rectangular donde se ubican los dibujos y los textos. Pero esta forma común, puede variar aportando diversos matices expresivos.

Los casos en los que la viñeta está remarcada por líneas discontinuas o punteadas, da un sentido de irrealidad, cosa imaginada o producto del sueño. Otro caso es el de la viñeta sin recuadro. Así se indica que el hecho expresado en la misma está fuera de espacio y tiempo. En cuanto al tamaño de las viñetas, las de gran tamaño presuponen una gran extensión temporal. Estas viñetas grandes muestran a veces hechos simultáneos en ambientes distintos; otras veces ofrecen en su interior otra viñeta más pequeña que localiza un hecho puntual. Se suele llamar a este viñeta pequeña «viñeta Flash». Fig. 6.

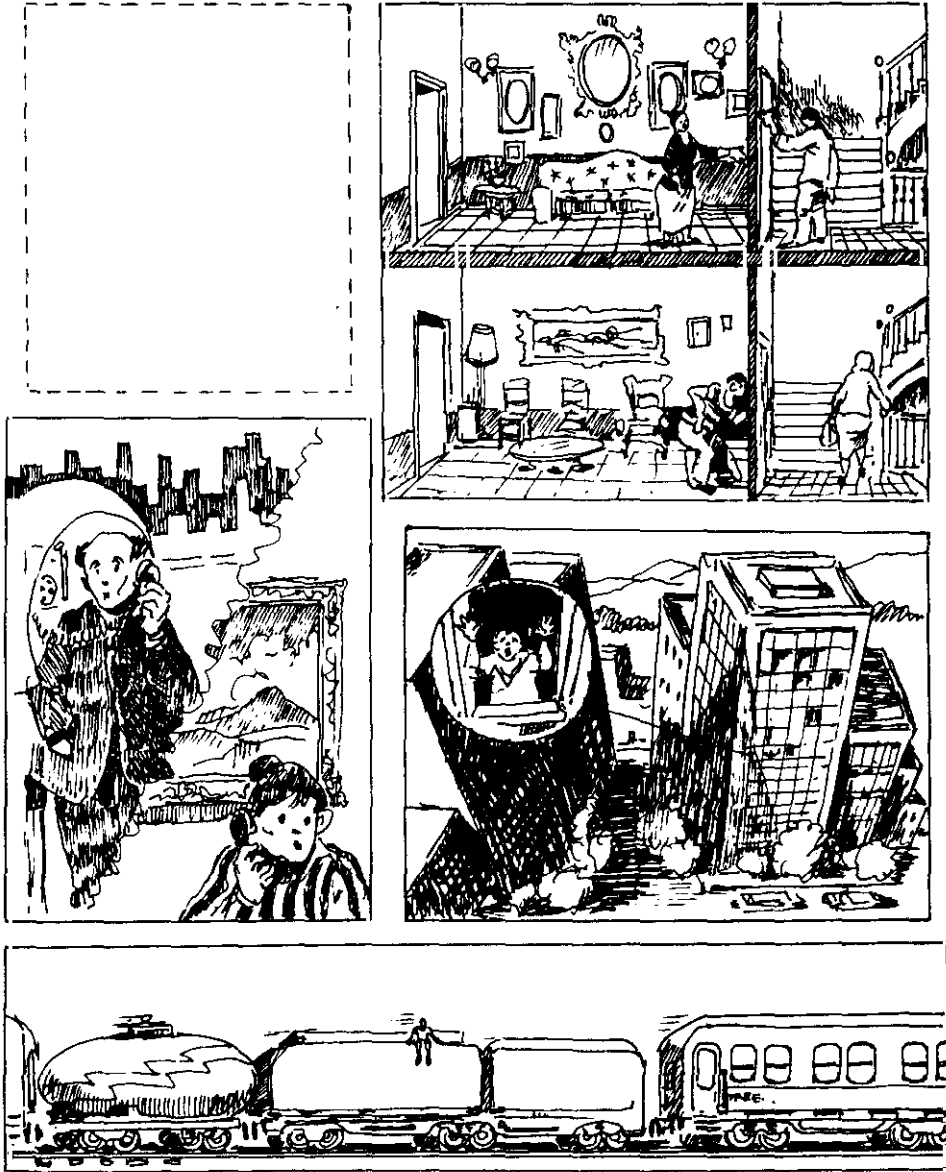


FIGURA 6.

La forma de seleccionar una parte de la realidad para que figure en la viñeta, da un carácter de sentido distinto según «el encuadre» o ángulo de visión.

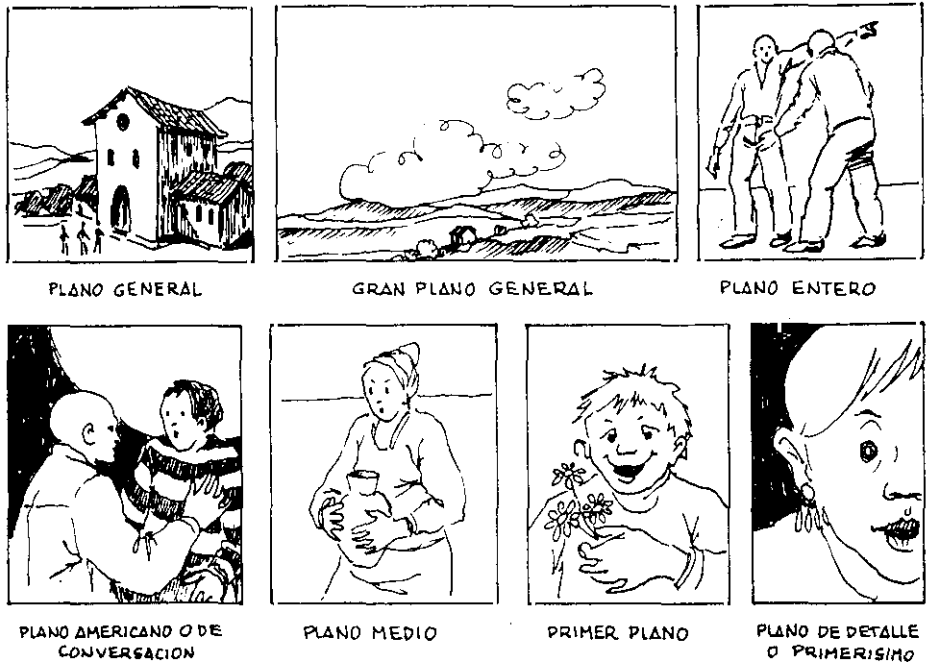


FIGURA 7.— Tipos de planos en el Comic

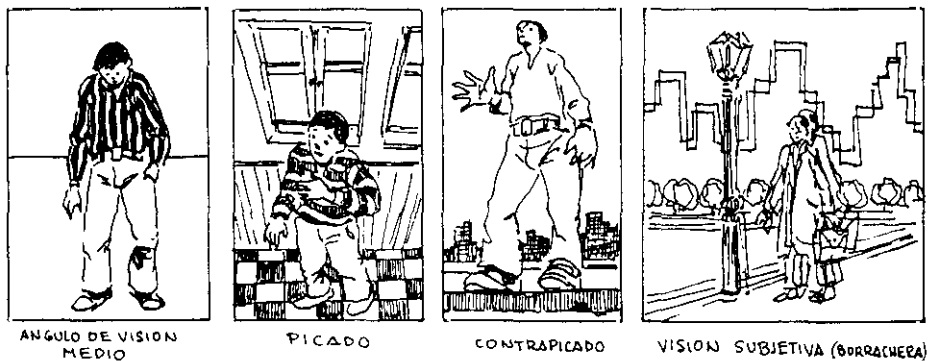
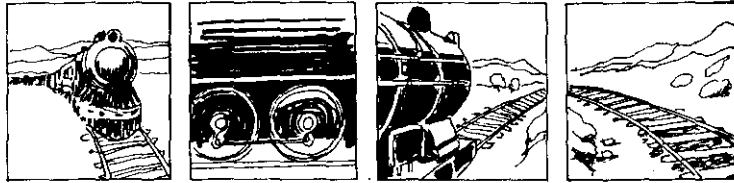


FIGURA 8.— Formas de visión en el Cómic

Valor expresivo de la articulación de la viñeta

A veces para producir algún tipo de efecto no sirve una sólo viñeta, sino que hace falta toda una serie de las mismas que desompongan un he-

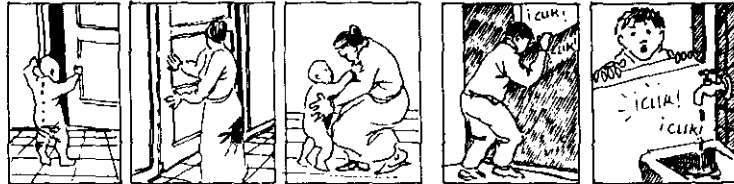
cho en varias instantaneas que forman así la secuencia. De esta manera se puede crear sensación de «suspense», de movimiento, de cambios de ambiente, de paso del tiempo, etc., llegando a crear así un dinamismo en la narración de tipo cinematográfico.



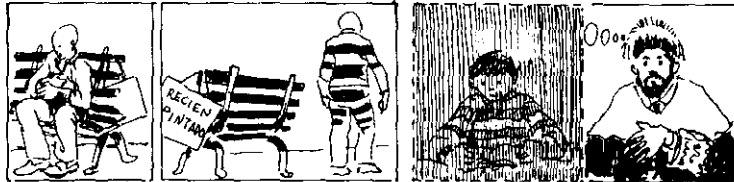
CREACION DE SUSPENSE



MOVIMIENTO ASCENDENTE SEÑALADO POR EL ENCUADRE

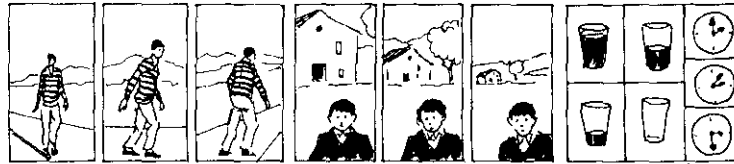


MONTAJES POR ESPACIOS CONTIGUOS CASI SIEMPRE LAS DOS 12 VÍNGTAS SON SIMÉTRICAS.



ELIPSIS NARRATIVA

VINETA DE RECUERDO



TRAVELLING LATERAL

TRAVELLING HACIA ATRAS

PASO DEL TIEMPO



ZOOM HACIA ADELANTE. AUMENTO DEL SONIDO

ASOCIACION DE IMAGENES.

FIGURA 9.

Valor expresivo del rostro de los personajes

La correlación del hecho narrado por el Cómico y el gesto de los personajes es algo imprescindible, si se quiere provocar una sensación precisa en cada estadio o fase de la obra. Aunque las posibilidades expresivas de los rostros dibujados sean innumerables, en cierto modo, se puede considerar suficiente un código gestual elemental, como el de la Fig. 10.

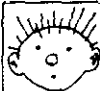













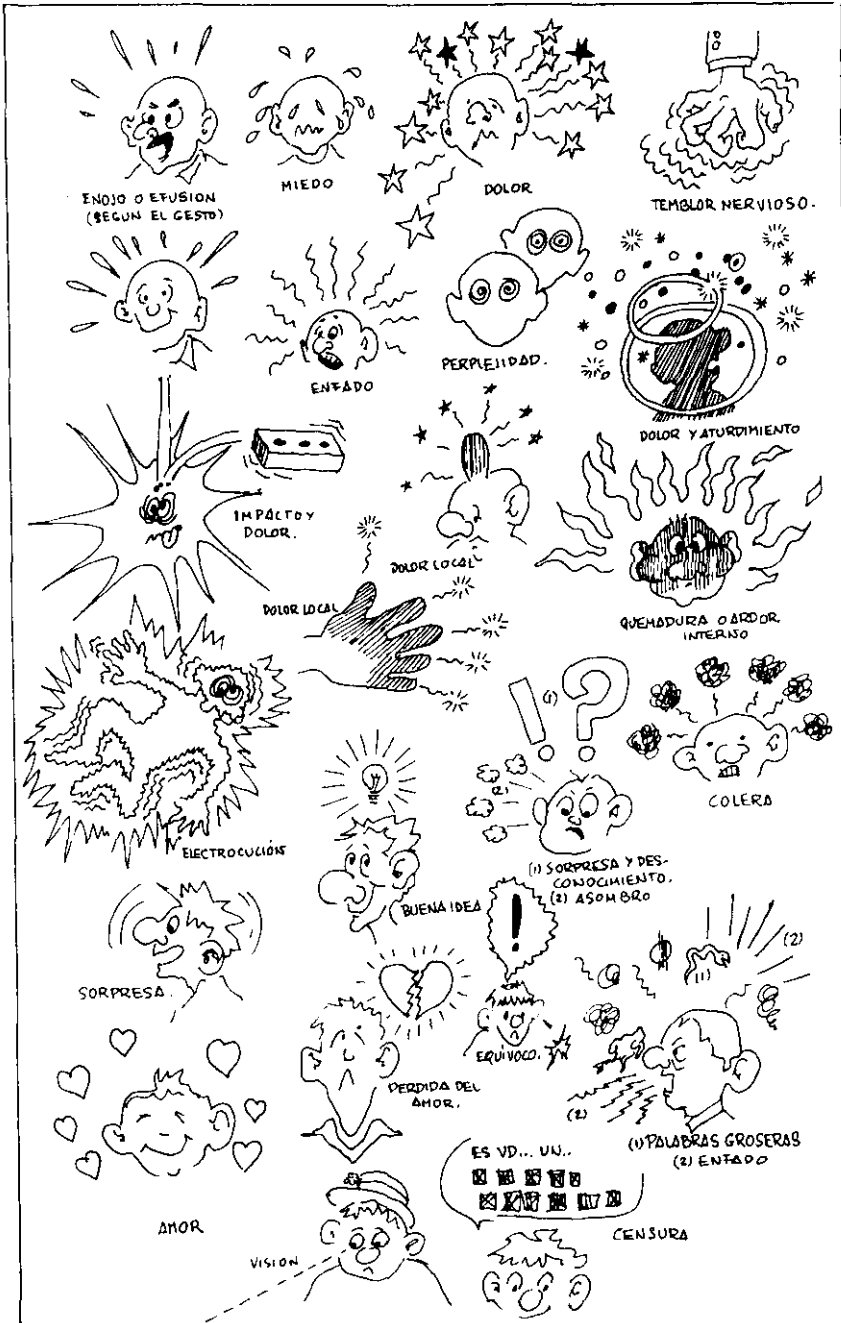
	CABELLO ERIZADO = TERROR, CÓLERA.		OJOS DESORBITADOS = CÓLERA, TERROR.
	CEJAS ALTAS = SORPRESA.		NARIZ OSCURA = BORRACHERA, FRÍO.
	CEJAS FRUNCIDAS = ENFADO		BOCA MUY ABIERTA = SORPRESA.
	MIRADA LADEADA = MAQUINACIÓN		BOCA SONRIENTE = CONFIANZA, COMPLACENCIA.
	CEJAS CAIDAS HACIA AFUERA = PESADUMBRE		COMISURA DE LOS LABIOS HACIA ABAJO = PESADUMBRE
	OJOS MUY ABIERTOS = SORPRESA.		BOCA SONRIENTE MDS- = HIPOCRESIA, MANTRANDO LOS DIENTES = NIÓBRA ASTUTA
	OJOS CERRADOS = SUEÑO, CONFIANZA		COMISURA DE LOS LABIOS HACIA ABAJO MOSTRANDO LOS DIENTES = CÓLERA.

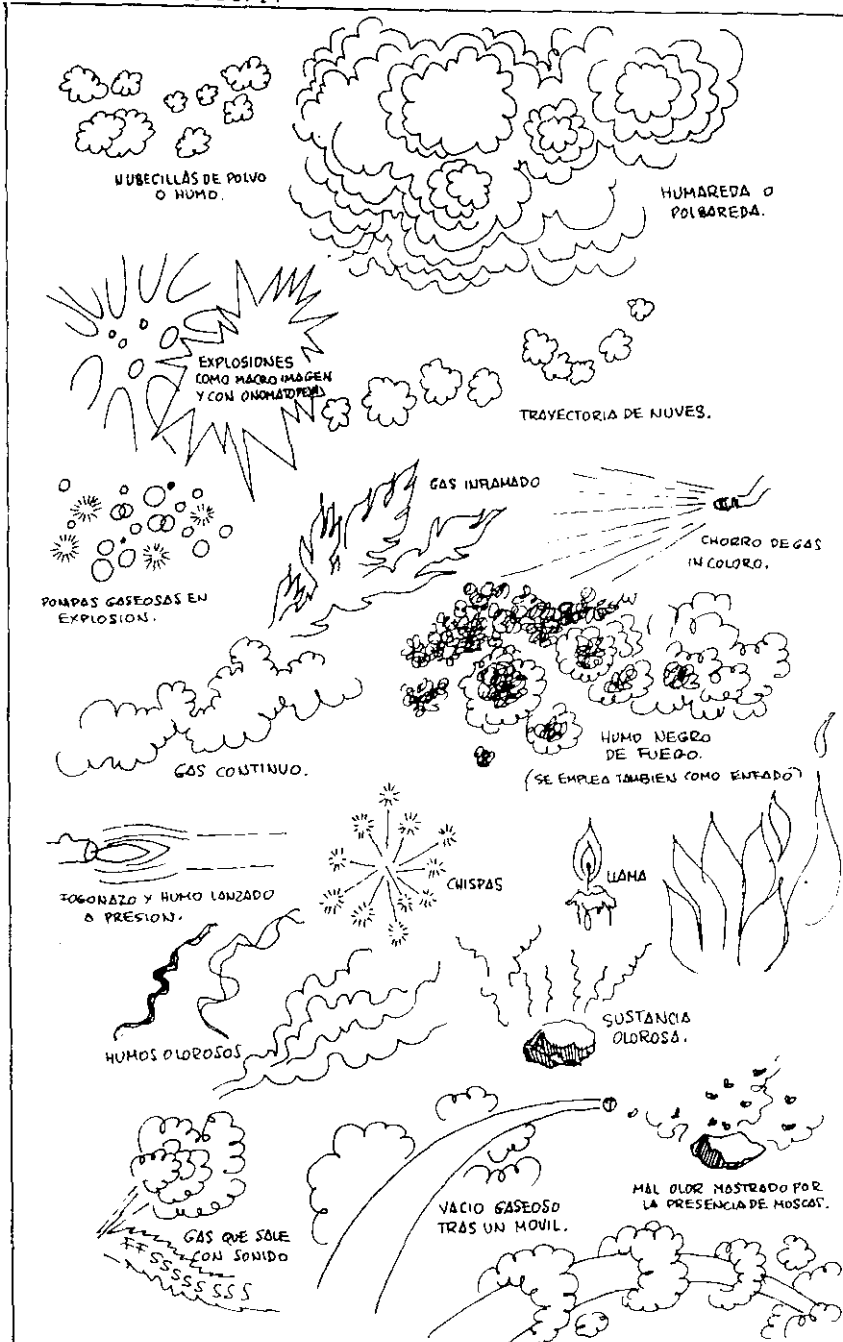
FIGURA 10

Terminamos manifestando que con esta muestra no hemos hecho sino exponer un pequeño acercamiento al tema del lenguaje del Cómico. Para cubrir lagunas, se adjuntan unas recopilaciones de detalles expresivos de varios Comics, que no son todos, pero sí pueden dar una idea del valiosísimo potencial que encierra este singular medio de comunicación.

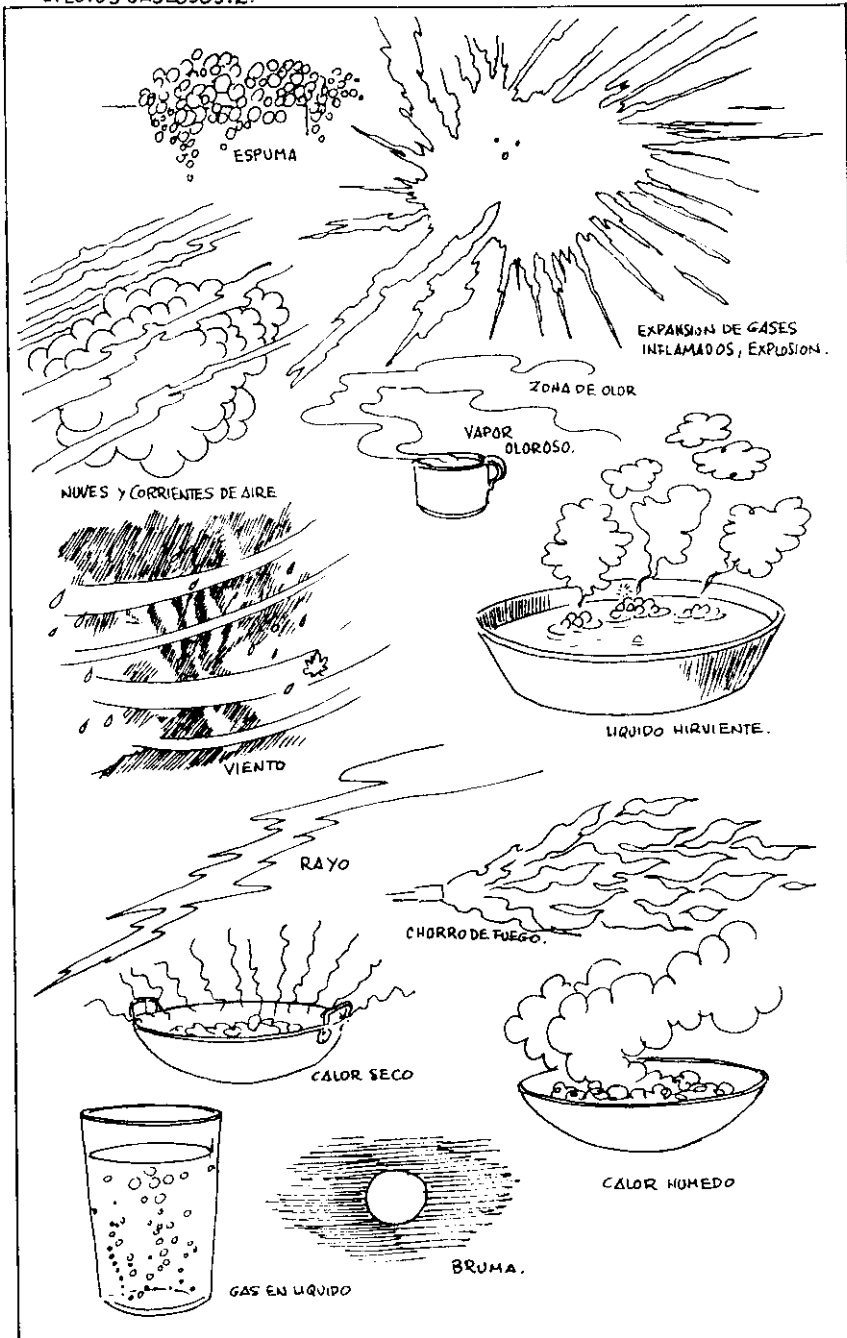
ESTADOS DE ANIMO 1



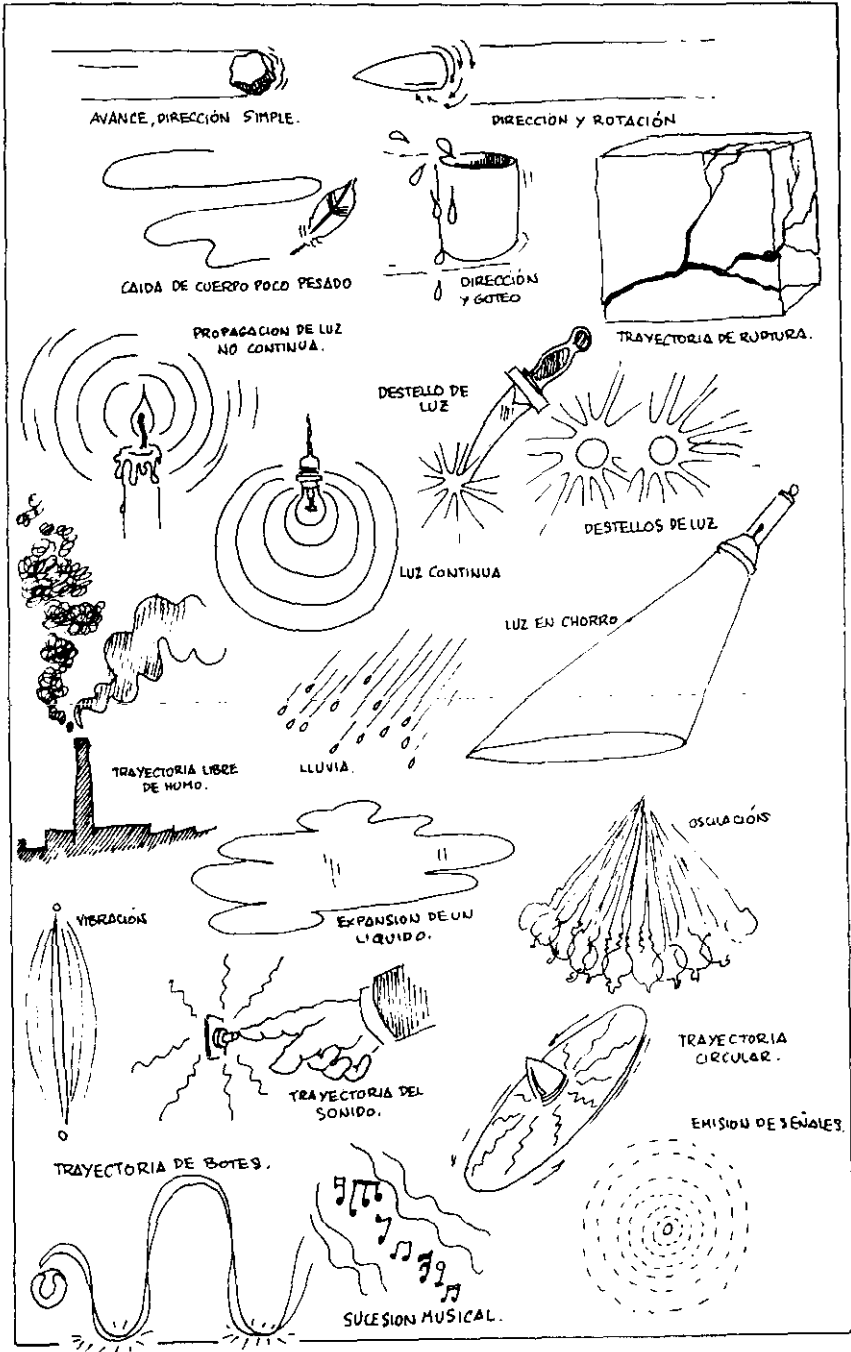
EFECTOS GASEOSOS. I:



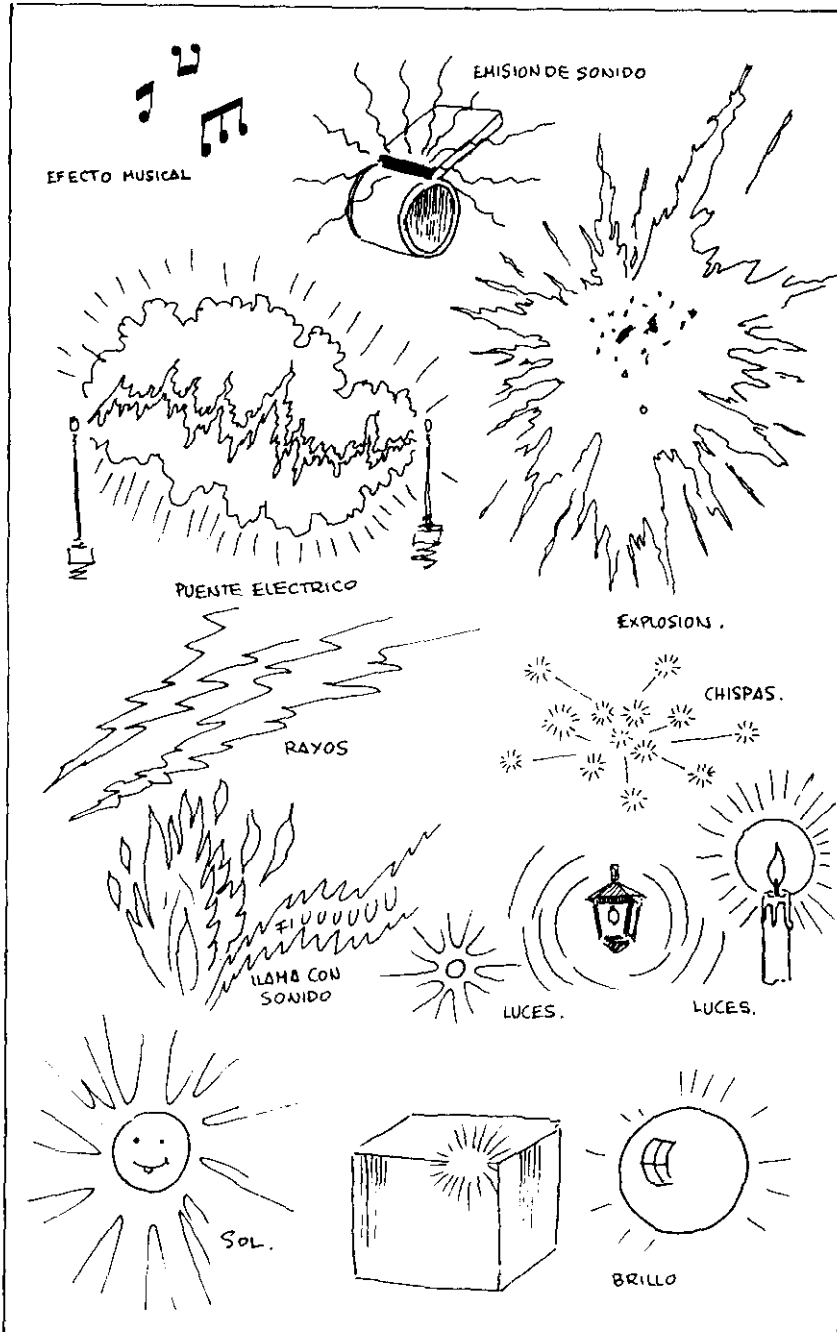
EFFECTOS GASEOSOS.2.



EFFECTOS DINÁMICOS y TRAYECTORIAS :



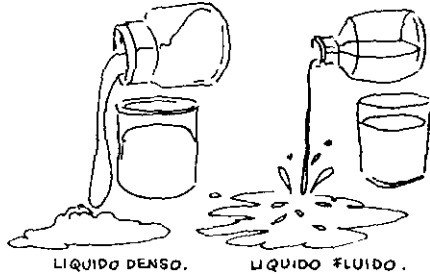
EFFECTOS SONOROS Y LUMINOSOS:



EFFECTOS LIQUIDOS :



SOLIDO QUE SE LICUA.

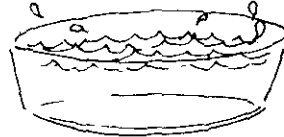


LIQUIDO DENSO.

LIQUIDO FLUIDO.



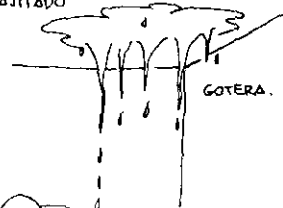
LIQUIDO EN REPOSO



LIQUIDO AJITADO

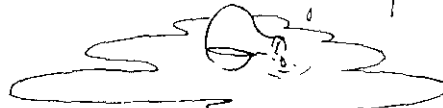


INTERIOR DE UN LIQUIDO



GOTERA.

CUERPO EMPAPADO.

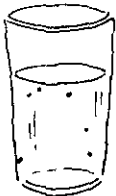


LIQUIDO DERRAMADO

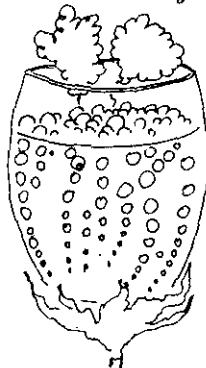
NIEVE.



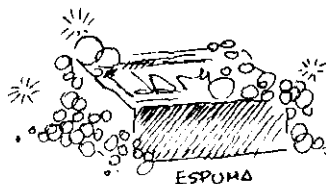
LLUVIA



AGUA LIMPIA

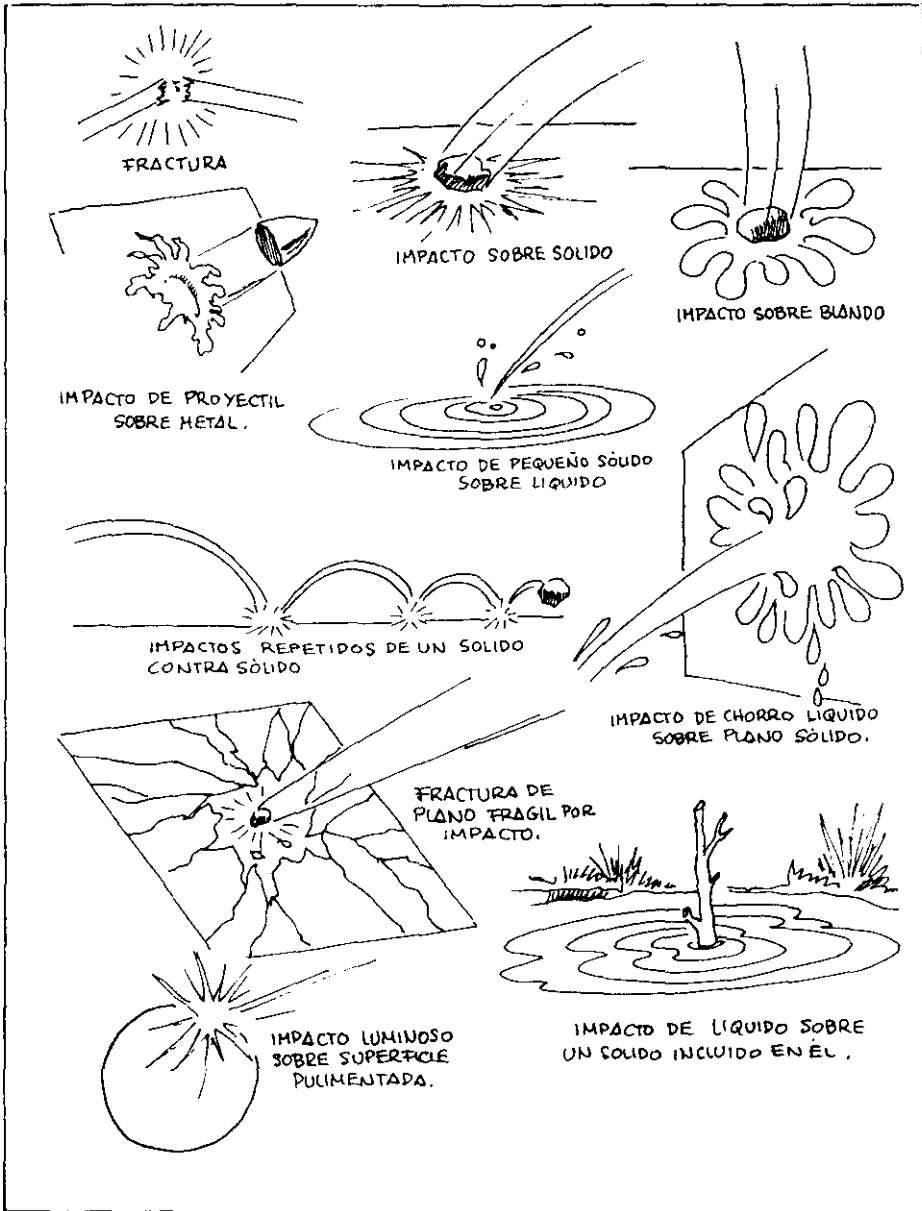


EBULLICION



ESPUMA

FRACTURAS E IMPACTOS :



BIBLIOGRAFIA

- BEYAFONT, J.M.: *La técnica del Cómic*. Intermagen, Barcelona, 1985.
- DANSON, J.: *Guía completa de grabado e impresión, técnicas y materiales*, Blume Ediciones, Madrid, 1982.
- GUBERN, R.: *La literatura de la imagen*, Salvat (GT), Barcelona, 1973.
- HALAS, J. y MANVELL, R.: *La técnica de los dibujos animados*. Ediciones Omega, Barcelona, 1980.