

F. "EL CÓMIC"

1 Introducción

Objetivo: Definir las principales características del cómic como medio de representación visual.

Duración: 5'09"

El origen del cómic se sitúa cuando las primitivas viñetas de "Yellow Kid" integran en el mismo cuadro dibujos y textos. A ello se añade otro rasgo fundamental: la secuencialización. Los cómics narran historias de forma seriada, con viñetas consecutivas.

Aunque cada medio posee características propias, existen recursos de lenguaje semejantes entre varios de ellos. Eso ocurre, por ejemplo, con el cine y el cómic. En esta introducción se mencionan algunos de los aspectos en los que tebeos y películas coinciden: planificación, punto de vista, montaje... El cómic, aún con sus peculiaridades, es una forma de representación visual de la realidad.

Primera Parte: Lenguaje

Objetivo: Describir el repertorio de recursos específicos del lenguaje del cómic.

Duración 15'57" (5'09" – 21'06")

La historieta es tinta sobre papel. Con tan elementales materias primas, la historieta reconstruye la realidad. Las dificultades son obvias. La realidad posee factores de suma complejidad: movimiento, relieve, sonido, color... El cómic ha generado una serie de recursos convencionales que "recuerdan" la realidad. Con todos los medios ocurre algo parecido. Son las propias limitaciones para copiar fielmente la realidad las que determinan la creación de un lenguaje propio.

1 Formato

La primera de las convenciones del lenguaje del cómic afecta al formato de las historietas. El más sencillo corresponde a la tira, conjunto de tres o cuatro viñetas ordenadas de forma horizontal. Hay tiras autoconclusivas: cada una de ellas cuenta un relato completo. Otras son seriadas: el argumento se hilvana a través de un número sucesivo de tiras.

Un formato más extenso es el de la *plancha*, que ocupa por entero la página donde se publica. La plancha también puede ser autoconclusiva o seriada.

Tiras y planchas pueden aparecer en medios impresos muy diversos: periódicos, semanarios, folletos... Hay además publicaciones íntegramente dedicadas al cómic. Las revistas reúnen varias historietas, ya sean completas o seriadas a través de varios números. Los *álbumes* contienen un solo relato de larga extensión.

2 La viñeta

Las viñetas se ordenan en la plancha según el criterio "*izquierda a derecha y de arriba a abajo*". La línea demarcatoria sirve para separar las viñetas entre sí; además, puede llegar a enriquecer el significado de la propia viñeta. Según como se trace –discontinua, en forma de nube, apergaminada...–, la línea demarcatoria puede llegar a transmitir sensaciones como la de evocar un recuerdo, sugerir un acontecimiento onírico o reconstruir un hecho remoto.

Dentro de la viñeta, los dibujos pueden someterse a una *planificación* y una *angulación* similares a las que tienen lugar en el cine, el vídeo o la fotografía. En la historieta también hay primeros planos, planos medios o generales; así como puntos de vista picados, contrapicados o aberrantes. No obstante, en el cómic estos recursos poseen una originalidad añadida, la que proviene de la influencia determinante del tamaño y la forma exterior de la viñeta. el efecto que produce el dibujo de un personaje en plano americano encerrado en una viñeta rectangular que ocupe toda la plancha no es el mismo que el de ese personaje –también en plano americano– representado dentro de una minúscula viñeta redonda. Al interrelacionar el encuadre, la forma y el tamaño de las viñetas se consiguen soluciones de montaje muy sugestivas: aceleración, ralentización, espacio contiguo...

Consulte los apartados "*Tamaño y formato*", "*Planificación*" y "*Punto de vista*" del capítulo 7 del libro "*La Imagen*".

3 Texto

La inserción de textos de los dibujos de las viñetas es uno de los rasgos definitorios del cómic. Esta inserción se realiza a través de cartelas, globos y onomatopeyas.

La *cartela* es un espacio inserto en la viñeta que contiene textos de apoyo. La cartela viene a ser como la voz en off del cine o del vídeo. Los textos que

contiene introducen el relato, ayudan a que éste avance o sirven de enlace para suavizar la elipsis entre dos acciones distintas.

Las cartelas suelen tener formas rectangulares aunque, como ocurre con las viñetas, no hay ninguna regla fija. Estrellas, polígonos, círculos o pergaminos pueden servir de soporte a esta clase de textos.

En ocasiones, la cartela no se inserta en el dibujo de una viñeta sino que se crea una viñeta aparte ocupada únicamente por el texto. Esta modalidad se denomina cartucho.

El *globo* –también llamado bocadillo– es una forma convencional que sirve para incluir los diálogos o pensamientos de los personajes. Su origen se remota a las filacterias de algunas pinturas religiosas ejecutadas sobre todo en los siglos XVI y XVII. Esas filacterias eran bandas donde se escribían las palabras pronunciadas por los personajes representados.

El globo se compone de un cuerpo donde se escribe el texto y de un rabillo que señala al personaje al que corresponde dicho texto. El tamaño y la forma del globo, así como el estilo de rotulación de los textos, son elementos que enriquecen el significado. Los globos, gracias a un rico repertorio de recursos, pueden aportar información detallada de cómo suenan los textos que encierran:

Globo con línea quebrada: Un *contorno* con línea quebrada, como si fueran dientes de sierra, sugiere un mayor volumen sonoro en el texto. También, según el contexto, indicaría que esa voz procede de algún aparato (teléfono, radio, altavoces...)

Globo con línea discontinua: En este caso, se trata de un efecto contrario. La línea interrumpida significa un menor volumen sonoro, una voz apagada, un susurro.

Globo con línea irregular: La línea temblorosa indica debilidad en la voz, timidez o, incluso, dolor.

Globo de nube: Cuando el cuerpo del globo está delineado con pequeños círculos en forma de nube, significa que el texto que encierra no se escucha porque el personaje sólo lo piensa.

Globo con varios rabillos: Hay textos que son pronunciados por varios personajes a la vez. Eso se expresa incluyendo varios rabillos en el cuerpo del globo que encierra el texto en común.

Globo con rabillo interrumpido: Un rabillo que se sale del contorno del encuadre indica que el texto pertenece a un personaje no dibujado. Sería algo así como una voz en off:

Globo con rabillo de unión: Si un texto pronunciado por un solo personaje se reparte dentro de una misma viñeta en dos bocadillos distintos, se está marcando un cierto ritmo con la creación de una pausa obligada en la lectura. Para hacer fluida esa pausa, los globos se relacionan entre sí por un rabillo puente que los une.

En cuanto a la rotulación de los textos, las posibilidades de reforzar la expresión de los mismos son también abundantes. A continuación se describen algunas:

Letra de gran tamaño: Es un recurso similar al de la línea quebrada del bocadillo ya que aumenta la sensación de intensidad sonora. De hecho, se puede combinar un tamaño grande de letra con un contorno quebrado en la misma letra. El efecto se multiplica.

Letra de tamaño pequeño: Se trata de todo lo contrario, de minimizar el volumen sonoro.

Letra ondulada: La letra que no sigue un recorrido rectilíneo da a entender que el texto está cantado. La sensación es más efectiva si en el globo se incluyen algunas notas musicales.

Letra caligrafiada: La letra con caligrafías especiales nos habla de la forma de ser del personaje. Una letra gótica, por ejemplo, insinúa un carácter conservador, una letra torpe, un espíritu infantil; una letra en cursiva, una elegancia personal... Todo depende del contexto. Las combinaciones son múltiples.

La onomatopeya –texto incluido en la viñeta ya sin el corsé de un globo o una cartela– es la representación verbal y también visual de un ruido. La onomatopeya es texto porque traduce con la palabra un sonido pero en la historieta es también imagen porque la forma, el tamaño y el color contribuyen a completar las características del sonido recreado. La onomatopeya “ring”, por ejemplo, se enriquecerá notablemente si se dibuja con un contorno quebrado, a gran tamaño y en amarillo. La integración de información verbal y visual hacen de la onomatopeya uno de los símbolos más característicos del cómic.

Hay un hecho curioso y es la proliferación de las onomatopeyas en inglés. La razón principal es que cuando una historieta se publica en otro idioma sólo se traduce el texto del globo. Las palabras que están fuera del globo formando parte indisoluble del dibujo no se pueden reemplazar. Para hacerlo habría que dibujar de nuevo toda la viñeta. Por esta razón, las onomatopeyas no se traducen. La enorme difusión de los cómics norteamericanos explica entonces

la implantación de sus onomatopeyas: sniff (olfatear, llorar), *splash* (salpicar), *slam* (cerrar de golpe), *gulp* (tragar), *smack* (besar)...

Consulte el apartado "*El texto en los cómics*" del capítulo 11 del libro "*La Imagen*".

4 Otros recursos

El lenguaje del cómic dispone también de otros recursos simbólicos, recursos específicamente plásticos como las líneas cinéticas, los signos de apoyo a la expresión y metáforas visuales.

Las *líneas cinéticas* son signos convencionales del lenguaje del cómic que sirven para sugerir el movimiento de los personajes y objetos. El movimiento, que en principio podría parecer ajeno a las posibilidades de representación del cómic, ha hallado su equivalente iconográfico en esos pequeños trazos que quieren ser la huella de lo que pasa, de lo que no está quieto.

Los *signos de apoyo* –como gotas de sudor, rayos o líneas temblorosas– enriquecen considerablemente la expresión de los personajes. Unos sencillos rasgos sirven para informar de sensaciones como el agobio, el enfado, el miedo, la perplejidad, el rubor, el mareo, el mal olor, la atención en la mirada o la incertidumbre.

La *metáfora* visuales un recurso que sirve para expresar un cierto contenido mediante una imagen de carácter simbólico. Los contenidos a los que se refieren las metáforas suelen ser frases hechas del lenguaje coloquial: dormir como un tronco, ver las estrellas, el dinero se va volando, tener una idea luminosa, el amor que rompe el corazón...

Si desea ampliar sus conocimientos acerca del lenguaje del cómic, consulte los siguientes libros: "*El lenguaje de los cómics*", de Román Gubern (Ed. Península, 1979); "*Para hacer historietas*", de Juan Acevedo (Ed. Popular, 1981); "*El discurso del cómic*", de Luis Gasca y Román Gubern (Ed. Cátedra, 1998).

Segunda Parte: Realización

Objetivo: Describir las fases de elaboración de una historieta.

Duración: 13'04" (21'06" – 34'10")

1 Operación de montaje

La elaboración de un cómic comienza con el guión. En el guión hay que considerar la estructura narrativa que conformará la historieta. La unidad básica en esta estructura es la viñeta.

A menudo, la viñeta suele equipararse al valor que posee el plano en la estructura cinematográfica. Sin embargo, esta similitud no es del todo exacta. El plano de las imágenes en movimiento se desarrolla de forma lineal, sin elipsis, desde que dicho plano empieza hasta que acaba. En la viñeta, por el contrario, no parece en principio que haya "duración". Cada dibujo es como una instantánea fotográfica, un momento significativo captado por el dibujante. La sucesión consecutiva de viñetas reconstruiría una determinada acción. El cómic plasma los momentos relevantes. La continuidad entre estos instantes aislados se restituye gracias al montaje de unas viñetas con otras.

La *instantaneidad* de la viñeta no es, por otra parte, de igual rango que la que proporciona una fotografía. En realidad, en las viñetas se da casi siempre una ostensible asincronía e, incluso, una representación de diversos momentos, de acciones ocurridas en distintos tiempos. Aunque para el lector resulta imperceptible, hay con frecuencia un contraste notable entre la instantaneidad de la acción dibujada en la viñeta y el tiempo más dilatado que precisa el diálogo insertados en un globo. En las primeras frases de ese globo, el personaje puede decir algo muy triste para acabar con un contenido optimista. Sin embargo, el gesto de la cara es único en esa viñeta. El dibujante tendrá que salvar esta contradicción eligiendo la expresión más conveniente.

Esta operación de selección es continua y se denomina montaje. El *montaje* consiste en la selección de los espacios y tiempos significativos en cada viñeta para construir el relato con un ritmo adecuado. La operación de montaje comienza desde la misma fase de elaboración del guión y termina con la realización gráfica.

Consulte el apartado "El tiempo en las imágenes fijas" del capítulo 9 del libro "La Imagen".

2 Guión

No hay un modelo único de guión. Algunos autores, especialmente aquellos que son a la vez guionistas y dibujantes, prefieren la forma del *story board*. En lugar de escribir un texto descriptivo previo, prefieren bocetar cada una de las viñetas. En otros casos, se realiza un *guión literario* en el que se describen de forma separada los aspectos concernientes a la imagen y a los textos. Esta descripción se efectúa para cada una de las viñetas.

Una forma usual de distinguir la descripción de los dibujos de la que corresponde a los textos es por medio de dos columnas separadas. En primer lugar, en la columna de la izquierda, se consigna para cada viñeta el *tipo de plano* y la *angulación*. A continuación, se describe el aspecto del *escenario*. Más adelante, se detallan las características básicas de los personajes. Por último, se describe la *acción* que se desarrolla en la viñeta.

En la columna de la derecha, se redactan los textos explicativos de las cartelas. Inmediatamente, se incluyen los diálogos o pensamientos que se encerrarán en los *globos*. Para terminar, se incluyen las *onomatopeyas* que se insertarán en el dibujo.

A continuación, se transcribe la página de guión utilizada en el vídeo para ilustrar el proceso de realización:

VIÑETA 1

Gran Plano General

Ángulo Picado

Es de noche, en una calle céntrica de la parte antigua de la ciudad. No pasan coches. Sólo una farola amarillenta ilumina la acera.

PEDRO tiene unos treinta años. Es apuesto, alto y de complexión mediana. Ojos claros. Viste con ropa cara y posee modales elegantes.

CARTELA: Aquella noche Pedro venía de celebrar una despedida de

soltero: la suya.

PEDRO deambula borracho bebiendo
una botella de whisky.

PEDRO.– Creo que cometo un error...
¡Hip! Seguro que me arrepentiré.

3 Realización gráfica

Un guión puede llegar a plantear infinidad de escenarios y personajes en épocas muy diversas. En ocasiones, para visualizar con rigor una historieta es preciso un trabajo previo de *documentación*. Muchos dibujantes profesionales disponen de archivos con fotografías ordenadas por temas: coches, animales, paisajes... Cada relato tiene sin embargo sus necesidades. Con frecuencia, habrá que realizar una labor específica de investigación donde se tendrán en cuenta aspectos tan variados como la arquitectura, la decoración de interiores, el vestuario o los medios de transporte.

Cuando las fases de guionización y documentación han concluido, se lleva a cabo la creación de personajes. Ello implica una primera elección, la del *estilo de dibujo*. Desde la caricatura más sencilla al hiperrealismo pictórico, entre la línea clara y la línea sucia, desde las formas tradicionales a la experimentación vanguardista, hay un amplio abanico de posibilidades. Las técnicas de dibujo en la historieta son ilimitadas. Al margen de la habilidad que se posea, lo que importa es el conocimiento y utilización de los recursos específicos del cómic.

Sea cual sea el estilo de dibujo, la *creación de personajes* implica la realización de unos bocetos previos. En estos bocetos se van definiendo los rasgos de los personajes principales. En ellos se estudian las expresiones básicas y diversas disposiciones anatómicas. Al respecto, muchos dibujantes –especialmente, los dedicados al cómic de estilo caricaturesco– recurren a un repertorio convencional de gestos, muchos de ellos rescatados del lenguaje mudo de la pantomima. En el programa se recogen algunos de estos gestos: el disimulo se expresa mirándose las uñas; la duda, rascándose la cabeza; la furia, alzando los brazos con los puños cerrados; la alegría desenfadada, agarrándose al estómago. El rostro también tiene su repertorio arquetípico. Con muy pocos elementos –ojos, cejas y boca– se obtienen expresiones como la alegría, la tristeza, el enojo, el miedo, la sorpresa, la furia o la hipocresía. Estas expresiones básicas se matizan luego según el estilo de dibujo empleado.

La realización gráfica propiamente dicha comienza con la *distribución de viñetas*. Prever en la plancha el espacio que ocupará cada viñeta es un requisito imprescindible. Es preciso desde el principio tener en cuenta la relación que se establece entre los cuadros en el conjunto de la página. Como ya se ha señalado, el formato, el tamaño y la colocación de las viñetas contribuyen a encontrar el ritmo más apropiado para la historieta.

Con el patrón de la plancha ya diseñado, se lleva a cabo el *dibujo a lápiz*. El espacio de los globos se reserva de momento con una línea provisional. Las onomatopeyas, al formar parte indivisible del dibujo, se dejan ya terminadas. Cuando la plancha está ya dibujada, se escriben los textos de los globos. Recuérdese que el espacio antes reservado era provisional. Al rotular los textos se suele caer en un error frecuente: dibujar en primer lugar el cuerpo del globo y luego las letras. Es difícil entonces adecuar el espacio ocupado por el texto al que ofrece el globo. Resulta más sencillo escribir primero las frases completas y después delinear el globo a la medida exacta. Por otra parte, cuando se prevé una distribución internacional, los textos no se rotulan directamente sobre el papel sino en un acetato superpuesto. Así se facilita la traducción a diversos idiomas.

Tras las últimas correcciones a lápiz se procede al *entintado* y, en su caso, al coloreado de la plancha. Hay una gran diversidad de técnicas: rotuladores, estilógrafos de distintos grosores de trazo, pincel, tramas autoadhesivas, ceras, anilinas, acuarelas, gouaches, emulsiones acrílicas...

Si desea profundizar en el proceso de elaboración de un cómic, consulte los siguientes libros: *"Dibujemos cómics"*, de Jordi Vives (Ed. Labor, 1986); *"La técnica del cómic"*, de Josep M^a Beá (Ed. Interimagen, 1985); *"Dibujo del cómic"*, de José Llobera (Ed. AFHA, 1974); *"Cómo dibujar historietas"*, de José M^a Parramón y Jesús Blasco (Ed. Parramón, 1984).

Tercera Parte: Funciones

Objetivo: Definir las aplicaciones del cómic a partir de sus funciones básicas

Duración: 10'24" (34'10" – 44'34")

Como en otros medios de expresión, en la historieta cabe cualquier contenido, los estilos más dispares, valores e ideas contrapuestos. El cómic admite

múltiples aplicaciones si se consideran sus tres funciones principales: la recreativa, la persuasiva y la formativa.

En la tercera parte del vídeo se describen tales funciones. En esta guía se vuelven a reseñar. Además, sobre todo en lo que afecta a la primera de las funciones –la recreativa– se hace en estas páginas un breve repaso histórico del cómic. De esta forma, el alumno interesado tendrá una relación de los autores y obras más relevantes para poder iniciarse en su lectura.

Función recreativa

Hay que entender lo recreativo en un sentido amplio. Las viñetas de los tebeos tiene una evidente finalidad, el entretenimiento del lector. Más allá de esta primera aplicación, la función recreativa abarca también las tendencias del cómic de creación. La misma denominación de este medio–cómic, tebeo, historieta... –parece limitar su alcance a un divertimento subcultural. Sin embargo, a lo largo de su todavía corta historia, lo recreativo ha ido compatibilizándose con contenidos de alto valor plástico y narrativo.

En sus orígenes, los cómics poseen con exclusividad una función evasiva. Los géneros que consolidan –como las series humorísticas de niños, las de animales antropomorfos o las de aventuras– responden plenamente a esa finalidad recreativa.

El género negro –una de las principales corrientes del cómic– también responde a idéntica función. fueron célebre y aún hoy se publican las series de agente X-9, Dick Tracy o Spirit.

En la misma línea se sitúan los cómics de ciencia ficción. Los tebeos de fantasía y anticipación hacen universales a personajes como Bucks Rogers o Flash Gordon. Mención aparte merecen las historietas de Batman, Spiderman o Superman, superhéroes justicieros, poseedores de facultades extraordinarias y siempre ataviados con indumentarias estrofalarias.

Fue a partir de los años sesenta cuando, en sintonía con las renovadoras tendencias sociales de entonces, cristaliza un cómic alternativo. En esos años se revaloriza la historieta como una forma de expresión adulta.

Este auge del cómic no es homogéneo, sino más bien lo contrario. Por un lado, se cuestionan los prejuicios sobre la narrativa considerada infantil. Prueba de ello son las viñetas de Tintín, Astérix o Carlitos. También se recuperan géneros considerados menores aunque con formas y contenidos renovados. Barbarella, Diabolik o Blueberry son los nuevos héroes. Pero, sobre todo, se

reconoce a la historieta como un medio de gran calidad estética narrativa, un medio a través del cual los creadores plasman su visión crítica de la sociedad a la que pertenecen.

En Estados Unidos surge con fuerza la tendencia underground del cómic con relatos y formas agresivas. En las páginas de autores como Robert Crumb y Gilbert Shelton se abre paso una galería de personajes marginales que revolucionan el mundo del tebeo con su estética feísta, su culto al sexo y a la droga y su vinculación al movimiento hippie.

De la revista "*Pilote*" surgió, coincidiendo con la agitación de mayo del 68, el núcleo de guionistas y dibujantes franceses que se volcaron en la renovación radical de la historieta. Enseguida vendrían publicaciones como "*Charlie*", "*L'echo des savannes*", "*A suivre*", "*Fluide glacial*", "*Circus*" y "*Metal Hurlant*". En un principio, las nuevas revistas se guían por consignas contractuales. Sus principales armas son la provocación y la subversión de la moral conservadora, junto con un cierto vanguardismo gráfico.

En ese núcleo inicial se encontraban autores como Reiser, Gotlib, Mandrika o Claire Bretecher. Más adelante surgen figuras como Enki Bilal o Jean Giraud. Giraud –responsable del western "*Blueberry*"– es el creador con el seudónimo Moebius de un universo personal, imaginario y de un inquietante humor negro. La otra gran figura de la historieta francesa es Gerard Lauzier. Lauzier emplea una sencilla técnica de caricatura para retratar con humor corrosivo tipos y situaciones de su entorno, sin ninguna clase de prejuicio ideológico.

En Italia, el proceso de recuperación del cómic se consolida con la revista "*Linus*". En "*Linus*" publicó algunos de sus trabajos el brillante experimentador Guido Crepax, creador de la mítica "*Valentina*". Por su parte, Hugo Pratt hizo con su célebre personaje Corto Maltés un héroe romántico, rebelde, libertario, un héroe que abrió camino a un nuevo concepto de la aventura. También son conocidas las viñetas de Milo Manara, dibujante con una técnica preciosista que le sirve para ilustrar relatos con una cierta franqueza erótica. Liberatore es, por último, el máximo exponente de las últimas tendencias en Italia. Este autor representa en sus obras un mundo tecnificado y hostil, de una extrema violencia y con un acabado plástico de calidad pictórica.

Este resurgir del cómic tuvo en Latinoamérica una amplia repercusión. El guionista Héctor Germán Oesterheld, desaparecido durante la dictadura de los militares en Argentina, fue uno de sus máximos impulsores. Entre sus obras se encuentra "*El Eternauta*", con dibujos de Alberto Breccia. Breccia realizó también "*Mort Cinder*", donde a través de un personaje inmortal que

aparece en diversos momentos históricos, se denuncia la intolerancia de todas las épocas. Hay que destacar asimismo a la pareja argentina formada por el guionista Carlos Muñoz y el dibujante José Sampayo. Ambos crearon, dentro del género negro, a un famoso detective: Alack Sinner.

En España también se produce en los años sesenta un fenómeno de revitalización semejante. Enric Sió fue uno de los pioneros del nuevo cómic en nuestro país. En obras como *"Aghard"* o *"Mara"*, Sió exorciza sus fantasmas personales ante la presión cultural y social del franquismo.

Más adelante, según se vislumbra el final del régimen y ya en plena transición democrática, los dibujantes tienen un papel destacado en la crítica política. Son los tiempos de una creciente liberalización de contenidos a través del humor en revistas como *"Star"*, *"Ajoblanco"*, *"Por favor"*, *"El Paps"* o *"Hermano Lobo"*.

Poco a poco, el cómic cobra valor por sí mismo y se revaloriza su función como medio expresivo. Nace entonces la revista *"Totem"*, a través de la cual el lector español conoce las obras de los dibujantes extranjeros más prestigiosos. *"Totem"* es la pionera. Con ella llega el boom del cómic. Los dibujantes españoles –a través de revistas como *"El Cairo"*, *"El Víbora"*, *"Cimo"*, *"Rambla"*, *"Madriz"*, o *"Zona 84"*– ya pueden desarrollar su obra respaldados por una estructura industrial algo más sólida. De cualquier modo, ésta no acaba de consolidarse como lo demuestra el continuo goteo de publicaciones periódicas que han ido desapareciendo.

Entre los numerosos autores españoles destaca Luis García, quien, ya en 1975, dibujó *"Chicharras"*, una de las primeras obras importantes del nuevo cómic en nuestro país. Con guión de Víctor Mora, García también ha dibujado otra obra emblemática: *"Las crónicas del sin nombre"*, donde un extraño ser toma por algún tiempo la personalidad de gentes de cualquier lugar y época.

Antonio Hernández Palacios alterna su trabajo en el western *"McCoy"* con obras más personales como las series históricas dedicadas al Cid y a la guerra civil. En ellas, Palacios muestra una depurada técnica en el dibujo y una exhaustiva documentación en el guión.

Otra figura relevante es Carlos Giménez, autor de obras inolvidables como *"Paracuellos"*, *"Rambla arriba, rambla abajo"* o *"Los profesionales"*, realizadas todas ellas a partir de vivencias personales. Su dominio del relato y los diálogos, su inconfundible estilo de dibujo –a caballo del realismo y de una ingenua caricaturización–, un cierto tono de denuncia social, junto con un entrañable humor, han llenado algunas de las mejores páginas de nuestro cómic.

Los nuevos tiempos traen consigo nuevos estilos. Como herencia inmediata de la historieta underground norteamericana, surge alrededor de revistas como *"El Víbora"* un grupo de jóvenes dibujantes que revulsionan los contenidos y formas del tebeo español. Humor negro, costumbrismo libertario, realismo descarnado... Esos son algunos de los ingredientes de un nuevo género, el cómic urbano, donde desarrollan su obra autores como Nazario, Ceasepé, El Hortelano, Gallardo, Max o Pons.

El panorama se enriquece con tendencias opuestas, como la llamada línea clara, hereditaria estéticamente de la escuela francobelga. Dibujantes como Daniel Torres, Miguel Calatayud, Micharmut, Sento o Beltrán optan por historietas de trazos limpios, bien acabados, y relatos en los que prima la aventura por la aventura.

También se frecuentan géneros tradicionales, aunque no se copian miméticamente sus convenciones. En el género negro destacan Sánchez Abuli y Jordi Bernet con su serie *"Torpedo 1936"*, El Cubri con su personaje Peter Parovic y Martí con su obra *"Taxi"*.

Dentro del género fantástico y de ciencia ficción, la nómina de autores es riquísima: Josep M^a Beá Alfonso Font, Fernando Fernández, Longarón, José Ortiz o Esteban Maroto entre otros muchos.

Junto a todos estos autores, hay que destacar la pujante obra de un grupo de jóvenes que apuestan por la vanguardia y la experimentación. Federico del Barrio, Ana Juan, Kiko Fera, Arranz, Mariscal, Raúl Fernández o Javier de Juan dejan en segundo término lo narrativo y, dentro siempre de la función recreativa explotan su vertiente más estética.

Si está interesado en la evolución del cómic desde sus orígenes hasta la actualidad, consulte la enciclopedia *"Historia de los cómics"*, dirigida por Javier Coma (Ed. Toutain, 1983).

2 Función persuasiva

La función persuasiva suele circunscribirse a aquellas imágenes que pretenden algo del destinatario. El ejemplo más evidente es el de la publicidad. En este sentido, no parece que la función persuasiva tenga una gran trascendencia en el cómic. Aunque en ocasiones los mensajes publicitarios se sirven de recursos propios del lenguaje del cómic, no deja de ser una aplicación marginal.

Sin embargo, esta segunda función cobra su mayor trascendencia cuando –de forma más o menos soterrada– acompaña a la de la simple recreación. Con frecuencia, las historietas transmiten un modo de entender la vida, unas actitudes ante ciertos problemas, unos valores determinados. Bajo la apariencia de un mero entretenimiento se advierte una consciente voluntad de persuasión.

Esta nueva función se detecta, por ejemplo, en las viñetas de *"Lette Orphan Annie"*, melodrama donde se cuestionaban constantemente los rasgos progresistas de la Administración del presidente Roosevelt. También se ha destacado a menudo el papel propagandístico del modo de vida americano que poseen los tebeos de la factoría Disney. Este hecho se ha visto agravado a veces por traducciones manipuladas. Así ocurrió en tebeos del Pato Donald distribuidos en América Latina. Los diálogos originales solían tergiversarse infiltrando una rancia ideología ultraconservadora.

Por el contrario, en otras series como *"Bringing up father"* se ofrece un documento veraz de la sociedad norteamericana de la época con su lucha cotidiana por la supervivencia. En aquellos mismos años, en la década de los treinta, se advertía en el Popeye original de Segar una sincera conciencia liberal. Algo parecido ocurrió con *"Li'l Abner"*, serie de marcado carácter crítico frente al conservadurismo.

Durante la Segunda Guerra Mundial, se extremaron las posibilidades persuasivas del cómic con series que enfatizaban el credo patriótico. De acuerdo con el Departamento de Guerra, el dibujante Ham Fisher hizo del personaje Joe Paloka un abanderado de la política intervencionista. Milton Caniff creó *"Male Call"* para los periódicos del ejército. También contribuyó a la contienda Roy Crane, con su héroe el aviador Buzz Sawyer.

Durante la posguerra, en Estados Unidos los géneros tradicionales se ven acosados por la guerra fría y se hacen marcadamente anticomunistas. En los años del maccarthismo, la serie *"Pogo"* fue una insólita alternativa en un panorama caracterizado por la ausencia de libertad de expresión.

En España, el uso persuasivo de la historieta se hace evidente durante la guerra civil. El tebeo –tanto en un bando como en otro– asume una función propagandística. En la posguerra, los dibujantes españoles se someten a los dictados de los vencedores o se parapetan en viñetas de naturaleza exclusivamente evasiva.

En los años cincuenta y sesenta es destacable el fenómeno peculiar de las publicaciones de la editorial Bruguera. En las historietas de repórter Tribulete,

doña Urraca o Zipi y Zape, el argumento latente era el fracaso y la frustración. El humor se teñía de un pesimismo que, en aquellos años, casi resultaba su bversivo.

En la actualidad, el panorama es extraordinariamente rico y complejo como lo es, en realidad, el de todos los medios de comunicación. Existe una leyenda negra, más o menos justificada, en torno al presunto perjuicio que los tebeos provocan en los lectores más jóvenes. Es innegable, por ejemplo, que en muchas historietas se apela a contenidos de una acusada violencia y un mini-queísmo simplista. En otros, se ofrece una visión estereotipada del rol social de la mujer. No faltan las alusiones más o menos latentes a la necesidad del rápido enriquecimiento material y a la competitividad más desaforada.

Los siguientes libros of recen, desde una perspectiva histórica, un análisis crítico de los contenidos del cómic y de su naturaleza social: *"Literatura de la imagen"*, de Román Gubern (Ed. Salvat, 1974); *"Historia del cómic español"*, de Antonio Martín (Ed. Gustavo Gili, 1978); *"La historieta cómica de posguerra"*, de Juan Antonio Ramírez (Ed. Cuadernos para el Diálogo, 1975); *"Superman y sus amigos del alma"*, de Ariel Dorfman y Manuel Jofre (Ed. Galerna, 1974); *"Para leer al Pato Donald"*, de Ariel Dorfman y Armand Mattelart (Ed. Siglo XXI Argentina, 1973) y los apartados *"Lectura de Steve Canyon"*, *"El mito de Superman"* y *"El mundo Charlie Brown"* del libro *"Apocalípticos e integrados"*, de Umberto Eco (Ed. Lumen, 1981).

Lo cierto es que, como cualquier otro medio, las historietas ofrecen, en mayor o menor medida, contenidos que es preciso rebatir. La atención crítica al cómic no debe desligarse de un análisis más amplio del conjunto de medios audiovisuales. La televisión, el cine, la radio, la publicidad y también los tebeos, suelen actuar sobre receptores no preparados. A menudo, los contenidos que transmiten obedecen a alguna finalidad. No son neutros ni inocentes. Se hace necesario un aprendizaje en la lectura crítica de tales imágenes, un aprendizaje cuyo marco adecuado es la escuela.

El *análisis de una historieta* puede abordarse en dos fases. En primer lugar, se trata de realizar una lectura denotativa en la que se describe el relato y se reconocen los recursos propios del lenguaje del cómic que el autor ha empleado.

Más adelante, se lleva a cabo una lectura connotativa. En esta segunda fase se trata de detectar qué valores se afirman y cuáles se rechazan, si sobre determinados personajes o grupos recaen prejuicios o estereotipos; qué visión del mundo, en definitiva, está transmitiendo la historieta.

En el libro *"La historieta como experiencia didáctica"*, de Elisabeth K. Baur (Ed. Nueva Imagen, 1978), y en el apartado *"Análisis de un cómic"* del libro *"El cómic y la fotonovela en el aula"*, de Roberto Aparici (Ediciones de la Torre, 1992) se ofrecen propuestas prácticas para la lectura crítica de historietas.

3 Función formativa

La función formativa de la historieta posee una especial relevancia en el ámbito educativo. En el aula, el cómic tiene una aplicación; la de convertirse en un elemento más en el proceso de aprendizaje. Sus posibilidades como mecanismo de motivación en la adquisición de conocimientos y, a la vez, como medios para ejercitar la expresión, son muy amplias.

Existen ya muchas publicaciones cuya explotación parece especialmente indicada en el aula, sobre todo en áreas como los idiomas, las ciencias sociales o la literatura. En la didáctica del lenguaje es donde seguramente se abre el campo de actuación más pertinente para el cómic; por ejemplo, para la superación de dificultades de lectura y escritura.

Más allá de estas aplicaciones didácticas –encuadrables dentro de la llamada *pedagógica con imágenes*–, es posible abordar el fenómeno del cómic en sí mismo, como medio de expresión. Esta otra faceta se encontraría dentro del campo de la *pedagogía de la propia imagen*. Los alumnos pueden adentrarse en la comprensión del lenguaje del cómic a través de juegos y ejercicios que culminarían en la elaboración de sus propias historietas.

Los siguientes libros, además de abordar detalladamente el lenguaje y el proceso de elaboración de los cómics, ofrecen propuestas concretas de aplicación en el aula: *"El cómic y la fotonovela en el aula"*, de Roberto Aparici (Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid, 1989); *"El cómic en el aula"*, de Manuel Fernández y Oscar Díaz (Ed. Alhambra, 1990); *"El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas"*, de M. Rollán y E. Sastre (ICE, Universidad de Valladolid, 1986); *"El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza"*, de José Luis Rodríguez Diéguez (Ed. Gustavo Gili, 1988); VV.AA. *"Cómo hacemos nuestros cómics"*, (Ed. Fontanella, 1980).

4 Final – Títulos de crédito

Objetivo: Resaltar que el cómic es un medio en constante evolución

Duración 4'54" (44'34" – 49'28")

En el breve epílogo final se recapitulan las tres grandes partes del programa. Además, se recuerda que el cómic es un medio vivo y en constante desarrollo. Este vídeo, debido a la necesaria simplificación didáctica, puede a veces dar la impresión de que la historieta se gobierna a partir de un conjunto de normas cerradas e inamovibles. No es así, ni mucho menos. El cómic, gracias seguramente a lo fácil y accesible que resulta su ejecución –al contrario que otros medios como el vídeo o el cine, que requieren de una costosa infraestructura–, está aún abierto a la libre creación.

Por último, hay que indicar que los títulos de crédito incluyen una relación de los autores de las viñetas aparecidas en el programa. A lo largo del mismo, se ha preferido no incluir una referencia concreta a cada dibujo para no enturbiar la claridad del concepto expuesto en cada momento.

Actividades

1. Haga una fotocopia de una plancha y recorte cada una de las viñetas. Trate después de dar un orden lógico a la historieta. Compare el resultado con el original. Quizá no sea el mismo. Incluso puede ocurrir que el sentido del relato varíe por completo. La secuencialización es una de las características básicas de los cómics.
2. La otra gran característica es la inserción de textos dentro de las viñetas. En otra fotocopia de la misma plancha, borre los textos de globos y

cartelas. Trate después de crear un nuevo relato escribiendo textos de su invención.

3. En el bloque *“Lenguaje”* se presenta una adaptación a cómic del célebre filme de los hermanos Lumiere *“El regador regado”*. A su vez, el vídeo *“La imagen en movimiento”* comenzaba con la proyección en una sala de cine de una recreación de este breve relato. Compare los recursos de lenguaje cinematográfico empleados en esta versión moderna con la adaptación realizada en cómic.
4. Extraiga de las publicaciones a las que habitualmente tenga acceso las tiras y planchas que contengan. Verifique si son autoconclusivas o seriadas.
5. En las tiras y planchas que haya seleccionado, compruebe el formato de las viñetas. Trate de detectar aquellas que presentan contornos no regulares. Analice si el uso de un formato con una línea demarcatoria peculiar añade alguna significación al relato.
6. Al final del bloque *“Realización”* se presenta la plancha que ha servido de pretexto para describir las fases de elaboración de un cómic. Analice en dicha plancha la planificación y el punto de vista de cada una de las viñetas.
7. La interrelación entre el tamaño, el formato y el encuadre de la viñeta permite soluciones de montaje como las que presentan en el programa: aceleración, ralentización, espacios contiguos... Trate de detectar éstos u otros efectos en las historietas de que disponga.
8. Cuando en el vídeo se describe la función de las cartelas, se presenta un serie de ellas que poseen formas distintas de las rectangulares. Averigüe en cada caso la razón por la que el autor ha utilizado un dibujo especial en el contorno.
9. La forma de los globos y el estilo de rotulación de los textos informan del modo en que suenan los diálogos. Revise la escena que ilustra este tipo de recursos y lea en voz alta cada uno de los globos tratando de interpretarlos.
10. Escoja varios objetos cotidianos que provoquen algún ruido –un timbre, un globo que se desinfla, una bolsa de plástico que se hace estallar...– y traduzca cada sonido a una onomatopeya. De cada onomatopeya haga

varias versiones para matizar el ruido sugerido según se modifique la forma, el tamaño o el color.

11. Compare una plancha de un cómic de acción con otra de una historieta de corte intimista. Normalmente, en una aparecerán un gran número de líneas cinéticas que en el otro caso apenas cuentan. Este recurso define, como tantos otros, el estilo narrativo de un cómic.
12. Para comprobar el efecto de los signos de apoyo a la expresión, realice la siguiente experiencia. Haga varias fotocopias del rostro de un personaje con expresión neutra. En cada una de las fotocopias dibuje un signo de apoyo determinado: gotas de sudor, rayos, líneas temblorosas, signos de admiración... Después, distribuya cada viñeta manipulada a un grupo de compañeros para que la describan por separado. El mismo rostro sugerirá a cada cual una sensación diversa por la acción de apoyo de los signos dibujados.
13. En el epílogo aparece de nuevo el saxofonista que abrió el programa. De su instrumento salen diversos elementos relacionados con el cómic. Entre ellos hay varias metáforas visuales. Describa el significado de cada una.
14. Las viñetas no son como fotografías “instantáneas”. Una sola viñeta puede “durar”, puede contener acciones que precisan de un tiempo dilatado en la realidad. La versión de “*El regador regado*” que aparece en el vídeo tiene once viñetas. Realice un *story board* reduciendo el número de cuadros. Trate de condensar varias acciones en cada viñeta.
15. Recoja cómics de estilos muy diversos –realista, caricaturesco, vanguardista...- y clasifíquelos según su grado de iconicidad.
16. No es necesario ser un gran dibujante para iniciarse en el cómic. Sea cual sea su pericia, comience a ejercitarse con el dibujo de gestos y expresiones. Pida a un compañero que le sirva de modelo y traslade al papel las sensaciones de ira, alegría, sorpresa o dolor que sólo con cejas, ojos y boca se pueden transmitir.
17. Siguiendo las pautas marcadas en el bloque “*Realización*” elabore un cómic en una plancha única. Recuerde todas las fases: guión, distribución de viñetas en la plancha, dibujo a lápiz, entintado y coloreado.

18. Si de verdad le interesa iniciarse en el mundo del cómic, lea historietas. En la tercera parte del vídeo se hace una breve relación de los géneros existentes. En esta misma guía se ofrecen datos de algunos de los autores más relevantes.
19. Seleccione un cómic apropiado y lleve a cabo una lectura crítica del mismo. En primer lugar, haga una lectura denotativa para describir el argumento, el estilo de dibujo, los formatos de las viñetas, la planificación, el punto de vista, así como el uso de globos, cartelas, onomatopeyas, líneas cinéticas, signos de apoyo, metáforas visuales... A continuación, realice un análisis connotativo, un interpretación de la historieta.
20. Si es usted educador, elabore un listado de posibles aplicaciones didácticas del cómic en su área de enseñanza.