

SEMIÓTICA DEL CÓMIC: CÓDIGOS Y CONVENCIONES

SEMIOTICS OF COMICS: CODES AND CONVENTIONS

Liber CUÑARRO y José Enrique FINOL

Universidad del Zulia (Venezuela)
libd580@hotmail.com / joseenriquefinol@gmail.com

Resumen: El objetivo de este artículo es desarrollar un estudio de las principales convenciones del cómic para abordar el problema lingüístico, icónico y gráfico desde una perspectiva semiótica. El análisis se basa en el estudio de la novela gráfica *Civil War* (2006), de Marvel. La lectura de una novela gráfica es al mismo tiempo un acto de percepción estética y una persecución intelectual, en ella se entrelazan el régimen artístico (perspectiva, simetría, líneas) y el régimen literario (gramática, trama, sintaxis). Es la existencia de esta gramática y de esta serie de convenciones establecidas las que permiten que el cómic pueda expresar nuestro mundo, mediante la utilización de los códigos lingüísticos e icónicos. Se concluye que mediante la combinación de esta serie de recursos icónicos y lingüísticos, el cómic remite al receptor a un mundo alternativo, utilizando una serie de símbolos que dan lugar a diversas lecturas en cuyo trasfondo existe una cosmovisión que lo orienta en el labe-

rinto de sus vivencias, y haciendo de los personajes de ficción protagonistas arquetípicos de lo que puede o debe ser.

Abstract: The purpose of this article is to develop an investigation of the main conventions in comics: to approach the linguistic and iconic subject from a semiotics perspective. The act of reading a graphic novel is simultaneously an act of aesthetic perception and an intellectual pursuit; in it the artistic world (perspective, symmetry, lines) and the literary world (grammar, plot, and syntax) intertwine. It is the existence of this grammar and this series of established conventions which allows comics to express our world, through the use of iconic and linguistic codes. We conclude that through the combinations of this series of iconic and linguistic resources, comics take the reader to an alternate world using a series of symbols that allow for several different readings, in the subtext of which exist a cosmivision that orients said reader through the labyrinth of his experiences, and makes the fictional characters therein the archetype protagonists of what can or should be.

Palabras clave: Semiótica. Cómic. Códigos. Novela gráfica. Marvel.

Key Words: Semiotics. Comic. Codes. Graphic novel. Marvel.

1. INTRODUCCIÓN

El lenguaje de los cómics está formado por códigos lingüísticos, icónicos, cromáticos y gráficos. Mientras que el código lingüístico se interpreta como en cualquier otra narración, en el código icónico el cómic ha establecido una serie de convenciones propias, que le sirven para establecer significaciones profundas a través de una simple imagen.

Los códigos gráficos son convenciones formalizadas aceptadas tácitamente por la comunidad que las utiliza y así, al universalizarlo, se posibilita una lectura común de los mismos. En este sentido, el cómic retoma técnicas y formas de otras artes como la fotografía, el cine y la pintura, para transformarlas de acuerdo con sus necesidades, otorgándoles diversas dimensiones semióticas.

Nos proponemos analizar las principales convenciones gráficas utilizadas actualmente en el cómic, en particular en la llamada novela gráfica, para lo cual se tomará en cuenta la investigación de Cuñarro (2011) sobre *Civil War: A Cosmic Event* (2006), de Marvel, obra sobre la que se apuntará algo aunque muy escasamente.

2. LA GRAMÁTICA DEL CÓMIC

El lenguaje del cómic es el resultado de la fusión del código lingüístico, es decir de los grafemas, con el código icónico (imágenes), donde cada uno complementa al otro formando un código de mayor complejidad y universalidad:

El formato del cómic presenta un montaje de palabras e imágenes por lo tanto es requerido del lector ejercitar habilidades interpretativas tanto verbales como visuales. El régimen artístico (perspectiva, simetría, líneas) y el régimen literario (gramática, trama, sintaxis) se superimponen mutuamente. La lectura de una novela grafica es al mismo tiempo un acto de percepción estética y una persecución intelectual (Eisner, 2008: 2).

La acción de observar una imagen o leer un libro depende de nuestra capacidad para descifrar un código e integrar la información percibida en base a un código preestablecido por nuestro contexto cultural; de esta manera observamos que el proceso de lectura de la palabra y de la imagen son análogos, es decir, que la estructura de ambas se basa en los mismos principios.

Debido a sus múltiples códigos, el cómic utiliza un sistema extenso de signos, capaces de transmitir un gran flujo de información, y representar las más diversas situaciones de la vida diaria, de forma efectiva y concisa, mediante la utilización de una serie de convenciones ampliamente establecidas y reconocidas:

En su forma más austera, el cómic emplea una serie de imágenes repetitivas y de símbolos reconocibles, cuando son usados una y otra vez para transmitir ideas similares, se convierten en un lenguaje distintivo -una forma literaria si se quiere. Y es la aplicación disciplinada de esta la que constituye la gramática del arte secuencial (Eisner, 2008: 2).

Es la existencia de esta gramática o de esta serie de convenciones, claramente establecidas, las que permiten que el cómic pueda expresar narrativamente nuestro mundo, mediante la utilización del código lingüístico, del lenguaje cinematográfico y las figuras retóricas.

Existe una reciprocidad entre comunicación y Semiótica, pues la Semiótica extiende su ámbito de estudio no sólo a los signos y sus significados, no sólo a los sistemas en los que los signos se organizan, sino también a los distintos usos que hacemos de los signos, y, en definitiva, a cómo nos comunicamos con ellos. Así pues, la Semiótica tiene por objeto estudiar no sólo

qué son los signos, su naturaleza, sus clases y tipos, sino también, y muy especialmente, la función del signo como instaurador de sentido y viabilizador de interrelaciones, y, por lo tanto, como configurador de cultura. De este modo, los grandes fenómenos característicos del estudio semiótico son la significación, la comunicación y la cultura. Pero para enfrentarse con el estudio de la comunicación es preciso abordar de la manera más sistemática posible la dilucidación de una serie de nociones fundamentales que caracterizan a los elementos que intervienen en ella, hay que aclarar la naturaleza, la función y la interrelación de los elementos que forman parte del proceso comunicativo. Tanto el estudio de la comunicación como su realización efectiva se apoyan necesariamente en la significación, pues para que la comunicación tenga lugar se necesita transmitir un mensaje elaborado a base de signos. En este caso, la forma de expresión analizada es el cómic, el cual es una forma particular de relato:

El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta (Barthes, 1977: 2).

El relato no se limita a la palabra oral o escrita y abarca una amplia gama de manifestaciones, géneros y modalidades:

el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas 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 (piénsese en la Santa Úrsula de Carpaccio), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación (Barthes, 1977: 3).

Gracias a la escritura, la humanidad ha acumulado un vasto registro de sus relatos, mitos e historias, pero más allá de salvaguardar estas historias para las generaciones venideras se ha buscado la manera de hacerlas comprensibles intersubjetivamente.

El análisis del cómic representa un desafío que implica la comprensión e interpretación de los códigos utilizados en el relato. Estos códigos pueden ser comprendidos como un conjunto de signos transmisores de mensajes a través de un discurso con características específicas.

El principal objetivo de las imágenes consiste en estructurar un discurso produciendo sistemas semióticos, y «para extender el problema lingüístico al de la significación a todos los niveles, es necesaria la semiótica... Actualmente la semiótica es una técnica de investigación que explica de manera bastante exacta cómo funcionan la comunicación y la significación» (Eco, 1973: 16).

Las convenciones iconográficas del cómic o códigos gráficos, como las viñetas, los globos y didascálicas, la metáfora visual, la onomatopeya, las líneas del movimiento y su lenguaje, serán estudiados aquí basados en los postulados de Eco, Gubern, Barbieri, Eisner y McCloud, entre otros.

3. LAS CONVENCIONES DEL CÓMIC

El lenguaje del cómic ha evolucionado tomando elementos de otros lenguajes y adaptándolos a sus propios cánones. Las reglas seguidas para facilitar la relación entre el autor y el lector se las conoce como convenciones o códigos gráficos. Las principales son:

3.1. Globos y didascálicas

El globo es una convención específica del cómic, creada para representar gráficamente los diálogos o el pensamiento de los personajes, y que pudieran ser integrados en la estructura icónica de la viñeta. Se trata de un indicador fonético con múltiples formas posibles, aunque predomina la de óvalo, y apunta a un personaje determinado, al cual se atribuye su contenido fonético:

El globo es un artilugio nacido de la desesperación, intenta capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido. La forma en que están organizados los globos que rodean al dialogo –suposición con respecto a los otros, o la acción o su posición con respecto al hablante– contribuyen al sentido de temporalidad (Eisner, 2008: 24).

Los globos deben ser leídos en una secuencia específica para saber quién habla primero, se refieren a nuestro conocimiento subliminal de la duración del diálogo; se leen siguiendo las mismas convenciones que el texto, es decir, de izquierda a derecha y de abajo a arriba (en los países occidentales, este no es el caso del *manga*):

Las primeras representaciones de los globos eran simplemente una cinta saliendo del personaje, pero a medida que fue tomando la forma de globo, éste se volvió más sofisticado y su forma pasó de ser simplemente un receptáculo, a algo con significado, que contribuía a la narración. A medida que los globos empezaron a ser utilizados de manera más extensa, sus contornos fueron utilizados para algo más que simplemente enmarcar el texto. Se les asignó la tarea de agregar significado y transmitirle el carácter del sonido a la narrativa... Dentro del globo, el estilo de las letras refleja la naturaleza y la emoción del diálogo (Eisner, 2008: 24).

Previamente a la utilización de los globos, el texto de anclaje o el diálogo se figuraba en cartuchos que eran:

Cápsulas insertadas dentro de la viñeta o de dos viñetas (a las primeras se les llama comúnmente apoyatura), cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir el comentario del narrador (Barbieri, 1998: 414).

El cartucho o didascalía es un espacio rectangular que encapsula el texto dentro del cómic, pero que se sitúa generalmente fuera del panel o viñeta o a modo de inciso, dentro de la misma, distinguiéndose del globo por su forma y función, generalmente ésta aporta información adicional sobre el contexto. Su posición más frecuente es la horizontal, ya sea al pie o en la parte superior del panel.

Gubern y Gasca (1988) son más precisos y, siguiendo la terminología de Roland Barthes, le atribuyen dos funciones:

- La de anclaje, si aclara el contenido de la imagen.
- La de conmutación, si facilita la continuidad narrativa.









Los globos también adquirieron, en el caso de autores como Frank Miller, la forma de una nube, en particular cuando se trataba de reflexiones que el actor hacía mentalmente, de modo que el lector podía «leer» los pensamientos de ese actor sin que éste estuviese participando en un diálogo.

Este estilo es frecuentemente utilizado por los artistas responsables del estilo que hoy en día se denomina novela gráfica, como son Will Eisner, Frank Miller y Art Spiegelman. *Civil War* sigue esta tradición.

A continuación realizaremos un cuadro con algunas de las formas más comunes para los globos de texto. He aquí algunos de los estilos de globos

más utilizados, son utilizados como mucho más que un vehículo para el texto, según su forma y estilo pueden aportar un contexto emocional al código lingüístico.

Los globos de texto

	Este es el globo más básico, no tiene ninguna connotación especial y es el que se utiliza más comúnmente.
	La sustitución de la flecha por pequeñas burbujas que suben hasta el globo, generalmente indican pensamiento (diálogo interno).
	Los picos asimétricos y la forma irregular de este globo se utilizan para representar ruidos estruendosos o gritos.
	La forma ondulada, o de nubes pequeñas que van creciendo hasta conformar una nube de mayor tamaño, generalmente representa sueños o recuerdos.
	Los picos asimétricos de forma irregular, con un rayo en vez de una flecha, normalmente indican que se trata de la televisión, la radio o algún otro medio electrónico.
	El globo con múltiples flechas sirve para indicar que varios personajes hablan simultáneamente y por lo general en un mismo orden de ideas.
	se utiliza para expresar frases o pensamientos, encadenados o simultáneos.
	Indica miedo, temblor involuntario por enfermedad, frío o pánico, también es utilizado para denotar susurro

3.2. Convenciones iconográficas

A través de sus convenciones, el cómic retoma técnicas y formas de otras artes como la fotografía, el cine y la pintura, para transformarlas de acuerdo a sus necesidades otorgándole diversas dimensiones.

3.2.1. La metáfora visual

Las metáforas visualizadas constituyen una de las más curiosas convenciones lingüísticas de los cómics. La metáfora visualizada se define como una convención gráfica propia de los cómics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Tales son, por ejemplo, la interrogante para indicar perplejidad, la bombilla para ex-

presar la idea luminosa, las estrellas que se ven al recibir un porrazo, el tronco y la sierra para indicar el sueño... El corazón como símbolo de pasión, las culebras y signos ilegibles, que designan palabrotas soeces, etc. (Gubern, 1974: 148).

Para crear una metáfora visual el dibujante debe asignarle un sentido profundo y concreto a un signo icónico, otorgándole a éste una significación y connotación específica, convirtiéndolo automáticamente en un símbolo. Luego, mediante el estereotipo y el uso, ésta pasa a formar parte de las convenciones iconográficas del medio y se convierte en una metáfora visual reconocida. Instaurar una metáfora es un proceso de simbolización, una asignación de significación que utiliza todos los sentidos.

Gubern afirma que las metáforas visuales son metonimias procedentes del lenguaje verbal (ver las estrellas, dormir como un tronco, el amor que rompe el corazón, etc.). «La metáfora es introspección, un acto perceptivo, una hazaña imaginativa donde obra el inconsciente, pero también podría ser conscientemente estimulada mediante una asociación o disociación de ideas» (Summerland, 1976: 287).

Para realizar la correcta lectura de las metáforas se debe haber aprendido el significado correcto de los ideogramas, los lectores de cómics tienen años expuestos a las metáforas más comunes y conocen ampliamente las convenciones de éstas, es un lenguaje que conocen y leen fluidamente, ya que, como dicen Gubern y Gasca, «si metaforizar es hablar en sentido análogo a la verdad, donde las palabras le otorgan sentidos distintos a lo que se dice, en el cómic se ha llevado la metaforización visual hasta el extremo de convertirla en ideogramas abstractos o conceptuales» (Gubern y Gasca, 1988: 356).

Por supuesto, la interpretación de la metáfora debe ser comprendida dentro del marco cultural vigente en determinado tiempo y espacio, ya que la lectura de los ideogramas varía según las diversidades culturales. Algunas metáforas visuales son bastante comunes, ya que pasaron a formar parte de las convenciones lingüísticas del cómic.



Tomado de *Understanding Comics- The invisible*
 Art de Scott McCloud (1993), pág. 129

3.2.2. La onomatopeya

Algunos autores han relacionado erróneamente la definición de onomatopeyas visuales con la de fonemas con una función gráfica, pues ellas sugieren una imagen acústica en la que se representa sonidos de origen animal. La definición de fonemas es de una rigurosidad tal que nos parece excesiva su extrapolación metafórica en el discurso semiótico sobre los cómics. Sin embargo, no debe descartarse que su frecuente utilización la convierta en un recurso de una enorme eficacia comunicativa.

Las onomatopeyas tienen dos funciones, una función acústica y una visual, esta última está relacionada con lo que Gubern llama sensogramas. También hay que tener en cuenta que, desde el punto de vista iconográfico, a mayor tamaño, más ruidosa es la onomatopeya, su intensidad está asociada a su tamaño y a su color; Gubern también afirma que las de color cálido son más importantes que las de color frío. Por lo tanto, hay un efecto de sinestesia: el tamaño y el color determinan la intensidad o las características formales de este sonido:

La onomatopeya tiene un doble valor: un valor acústico –en el que hay que tener en cuenta que todas las lenguas se pronuncian diferente, por ejemplo el «quiquiriquí» en castellano, en francés es «cocorico»; suena un poco igual, pero se transcribe de forma distinta– pero también un valor visual, que es el que ha interesado a los pintores y a muchos dibujantes. Y este aspecto visual muchas veces ha acompañado a lo que llamamos sensogramas, por ejemplo:

«dormir como un tronco». El «ZZZZ» del que duerme, ese sonido de respiración pausada, traducida del inglés «to sleep like a log». «Tener una idea brillante» está representado con una bombilla; el golpe que hace ver las estrellas... Hay una serie de sensogramas –que también son ideogramas, gráficos icónicos– que acompañan a veces a las onomatopeyas (Gubern, 2009: ed. el.).

La onomatopeya, al igual que las líneas de movimiento y el diálogo ayudan a resaltar la temporalidad de la acción; es decir, hacen tangible el paso del tiempo, esto es posible mediante el proceso de integración que realiza el lector; a través de las experiencias pasadas podemos evaluar con cierta precisión la duración total de un sonido particular, asignándole un valor en minutos o en segundos a cada sonido. El lector calcula el tiempo que tarda la acción en ser realizada.

3.2.3. Paneles o viñetas

Un panel o viñeta es un recuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia. Se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo y constituye la unidad mínima del montaje del cómic.

Este espacio acotado y escénico recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto, por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico y el lenguaje verbal. Al espacio que separa las viñetas se le conoce como canaleta o membrana (*gutter*).

La principal característica del cómic es que su narración se realiza a través de una serie de paneles arreglados en una secuencia específica, de manera que relatan un hecho. «Cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable» (Gubern y Gasca, 1988: 15).

El proceso de lectura de un panel está sujeto a su complejidad icónica, su posición y tamaño, cuanto mayor sea el formato y el número de signos icónicos y verbales, más tiempo y atención deberemos procurar a una determinada viñeta. Utilizan además un lenguaje elíptico, debiendo el lector realizar el proceso de cerrado: «El fenómeno de observar las partes pero percibir el todo se denomina cerrado... algunas formas de cerrado son inventos deliberados de los narradores para producir suspenso y retar a las audiencias» (McCloud, 1993: 63).

4. LA GENERACIÓN DE MOVIMIENTO

El ideal de movimiento en el cómic, tanto como en la fotografía, la pintura y la escultura, ha sido una búsqueda constante de los artistas, una preocupación a la que McCloud se refería en estos términos:

En el último cuarto del siglo diecinueve, aparentemente ¡todo el mundo trataba de capturar el movimiento a través de la ciencia!... Para 1880 los inventores de todo el mundo sabían que «las imágenes en movimiento» estaban a la vuelta de la esquina. ¡Todos querían ser los primeros!... Eventualmente Thomas Edison, ese viejo bribón introdujo la primera patente en un proceso que utilizaba fotos impresas en una cinta de plásticos transparentes y ¡así nació el cine! (McCloud, 1993: 108).

Como consecuencia de la aparición del cine, varios de los pintores más progresivos de su tiempo exploraron la idea de que el movimiento podía ser expresado por una sola imagen fija en un lienzo, para lo cual empezaron a experimentar con diversos métodos:

Los futuristas en Italia y Marcel Duchamp en Francia, comenzaron la descomposición de imágenes móviles en un medio estático... Duchamp más preocupado por la idea del movimiento que por la sensación, eventualmente reduciría el concepto de movimiento a una sola línea (McCloud, 1993: 108).

Eventualmente los artistas plásticos perdieron interés en este tipo de «imagen en movimiento», pero para este punto ya había otro medio que investigaba la posibilidad de crear movimiento en un solo cuadro; este medio era el cómic. «La dinamicidad narrativa de los cómics procede de la continuidad seriada de sus imágenes secuenciales pero dentro de cada imagen o pictograma las figuras están condenadas al estatismo» (Gubern y Gasca, 1988: 20).

Desde sus inicios, el cómic había generado acción a través del proceso de cierre entre los paneles, pero el cómic moderno buscaba la generación de movimiento en un solo cuadro o panel, y para esto adoptaron la línea de movimiento:

... así como un solo panel puede representar el paso del tiempo mediante sonido, de la misma forma un solo panel puede representar un periodo de tiempo mediante las imágenes! ... En algún sitio entre «el Movimiento Dinámico» de los futuristas y el concepto de «Movimiento Diagramático» de Duchamp surge la línea del movimiento del cómic (McCloud, 1993: 110).

Mediante ensayo y error y un continuo proceso de refinamiento las líneas de movimiento, que al principio eran desordenadas y exageradas, llegaron a convertirse en una expresión sublime de movimiento:

Al principio las líneas de movimiento –o líneas de velocidad, como algunos las llaman- eran salvajes, desordenadas, casi intentos desesperados de representar el trayecto de objetos en movimiento, a través del espacio. Con el pasar de los años estas líneas se volvieron más refinadas y estilizadas, inclusive diagramáticas... (McCloud, 1993: 108).

5. LA FORMA HUMANA Y EL LENGUAJE CORPORAL

El lenguaje corporal es una forma de comunicación no verbal, que se basa en la posición del cuerpo; gracias a gestos, expresiones faciales y el movimiento de los ojos los humanos envían mensajes permanentemente e interpretan estas señales inconscientemente. Varios teóricos afirman que entre el 60 y el 70% de la comunicación es no verbal. Las expresiones y el lenguaje corporal reflejan el estado emocional o la actitud de una persona, pueden reflejar alegría, agresión, aburrimiento, placer, intoxicación entre otros aspectos:

El cuerpo humano, la estilización de su forma, y la codificación de los gestos y posiciones producidos por las emociones son acumulados y archivados en la memoria, conformando un vocabulario no verbal de gestos. A diferencia del sistema de enmarcado de los cómics, las posturas de los humanos no son parte de la tecnología de la tira cómica... son parte del inventario que el artista ha retenido por medio de la observación (Eisner, 2008: 103).

Al comparar la gestualidad con las que se encuentran almacenadas en el banco de memoria, que hemos venido creando desde nuestro nacimiento, podemos realizar una interpretación de éstas y asignarles unas connotaciones específicas, inclusive podemos evocar sentimientos y sensaciones pasadas asociadas a dichos gestos, por esta razón la forma humana y el lenguaje corporal son un ingrediente esencial del cómic. Los artistas del cómic han desarrollado diversas técnicas para presentar la gestualidad de sus protagonistas a los lectores:

En la mayoría de los libros convencionales de anatomía es costumbre tratar la cabeza como un apéndice. En el arte de los cómics esta parte de la anatomía es la que atrae la mayor atención y involucramiento... La distinción entre

postura y gesto en la cara es menos definible, por las limitaciones de su anatomía. A excepción de las orejas y la nariz, la superficie de la cara está en constante movimiento. Las cejas, los labios, la mandíbula, los párpados y los pómulos están respondiendo a los movimientos musculares activados por la consola de control emocional del cerebro (Eisner, 2008: 112).

La expresión facial en conjunto, junto con la mirada, es el medio más eficiente y trascendental para expresar emociones y estados de ánimo. A través del estudio y de la categorización de las expresiones faciales, mediante la observación el dibujante del cómic es capaz de transmitir una amplia gama de emociones y actitudes. Por eso los primeros planos son tan importantes en el cómic, le permiten al autor transmitir lo que piensa y siente el personaje sin la necesidad de utilizar el código lingüístico.

La combinación de las expresiones faciales y el lenguaje corporal constituyen la principal herramienta del cómic; de ser necesario, un dibujante puede narrar toda una historia sólo con las imágenes. En cuanto a las primeras, constitutivas de eso que Saramago llamaba «orografía facial», es posible encontrar una extensa gama de posibilidades semióticas que ya despertaban la curiosidad de autor portugués: «¿Tienen los ojos expresión, o ella sólo les es dada por aquello que los rodea, las pestañas, los párpados, las cejas, las arrugas?» (2007: 119-20).

6. EL PLANO EN EL CÓMIC

La acción en el cómic está delimitada por el panel, pero lo que se encuentra dentro de dichos paneles, puede ser representado de muchas formas, se puede utilizar una serie de recursos visuales, en su mayoría tomados del cine, como los planos y la perspectiva. Barbieri, en su libro *El lenguaje del cómic* (1998), afirma que, al igual que en las artes plásticas, en el cómic se debe hablar de encuadre y no de plano, ya que no existe una cámara de por medio y no hay ningún tipo de limitación mecánica en el formato.

Al igual que en el cine, los cómics precisan de planos o encuadres para poder visualizar la acción y crear la sensación de movimiento. El plano no es nada más que la distancia con la que se mira el objetivo. Es como si jugásemos con el enfoque de una cámara dirigiéndola donde queramos que el lector mire. En el cómic existe una gran variedad de planos, cada uno con sus propiedades y emociones.

Cuando hablamos de plano o encuadre nos referimos a la relación entre la viñeta y la figura humana o el objeto que se representa. Hay distintos tipos de encuadre: (a) *subjetivo*: es aquel que nos muestra directamente el punto de vista de un personaje, o sea que vemos la acción a través de sus ojos; (b) *picado*: es una angulación oblicua superior, es decir, por encima de la altura de los ojos o la altura media del objeto y está orientada ligeramente hacia el suelo; (c) *contrapicado*: opuesto al picado, es decir, tiene una angulación oblicua inferior y suele representar a un personaje psíquicamente fuerte, dominante o superior; (d) *americano*: también denominado 3/4, o plano medio largo, recorta la figura por la rodilla aproximadamente, es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando, recibiendo el nombre de «americano» debido a que este plano apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los *westerns* americanos; (e) *medio*: presenta la figura humana cortada por la cintura, tiene un valor expresivo y dramático, pero también narrativo; (f) *general*: muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona, y ocupa entre una 1/3 y una 1/4 de la cámara, teniendo un valor descriptivo de personas o un ambiente determinado, así como otros aspectos descriptivos, narrativos o dramáticos; (h) *primer plano (close up)*: va desde las clavículas hacia arriba, enmarca toda la cara; (i) *detalle*: se centra en un objeto (un bolígrafo, un despertador, etc.). «En síntesis los encuadres subrayan el conjunto de una situación o son usados para mostrar un ambiente circundante; mientras que los aproximados enfocan la atención en los detalles relevantes, sean personas u objetos» (Barbieri, 1998: 136-37).

7. LA PERSPECTIVA

La perspectiva se refiere a la profundidad y la posición relativa de los objetos. En una imagen, la perspectiva simula la profundidad y los efectos de reducción. Crea una ilusión visual que le permite al observador determinar la profundidad y situación de objetos a distintas distancias:

La función primaria de la perspectiva debería ser manipular la orientación del lector con un propósito de acuerdo con los planes narrativos del autor... Otro uso de la perspectiva es su utilización para producir varios estados emocionales en el lector. Parto de la teoría que la respuesta del observador a una determinada escena es influenciada por suposición como espectador. Mirando una escena desde arriba el observador tiene un sentido de desapego - él es un observador no un participante-. Sin embargo cuando ve una escena

desde abajo, esta posición evoca un sentimiento de pequeñez, lo que estimula un sentimiento de miedo (Eisner, 2008: 92).

La utilización de la perspectiva juega en el cómic un papel destacado, permite transferirle una carga emocional a cualquier imagen, solo modificando el punto de vista del lector, además es una manera clásica de hacer transcurrir el tiempo a través de los diversos espacios.

El cómic o historieta recurre a ángulos insólitos, violentas rupturas en picado y contrapicado, situándose en el lugar de la mirada del lector y atravesando los objetos; sólo hay que recurrir a la imaginación para mostrar algo que va más allá de los elementos realistas.

La forma del panel y el uso de la perspectiva dentro del mismo puede ser utilizado para crear distintas reacciones por parte del lector, al manejar su punto de vista se puede jugar con su involucramiento en la historia, así como revelar o ocultar detalles de lo que está pasando, lo que le puede dar un sentimiento de seguridad, temor o simplemente producir un distanciamiento:

La forma del panel en combinación con la perspectiva promueve estas reacciones porque respondemos a los ambientes, un panel angosto evoca un sentimiento de estar atrapado – en confinamiento; por el contrario un panel ancho sugiere mucho espacio en el que moverse – o escaparse. Estos son profundos y primitivos sentimientos y funcionan, cuando son utilizados correctamente (Eisner, 2008: 92).

8. DIAGRAMACIÓN Y MONTAJE

La diagramación es el proceso de hilar el hilo discursivo de la novela a través del código icónico, para esto se dispone de la página como un lienzo y de los paneles como los principales elementos con los cuales se puede jugar para construir una historia.

En la novela gráfica quien se encarga de este papel es el dibujante o diseñador gráfico, encargado de que todo en la página represente a cabalidad lo que se quiere significar. En ocasiones, decidiendo la secuencia de las viñetas su tamaño y disposición, teniendo en cuenta también el tipo de letra que sea más sugestivo a la narración, así como los diferentes matices:

Una faceta importante del marco de página completa (llamado meta-panel o súper-panel) es que planear el desarrollo de la trama y la acción en seg-

mentos de páginas se convierte en el primer orden de ideas. Las páginas son la constante en la narración de los cómics. Deben ser diagramadas inmediatamente después de solidificar la historia. Debido a que los agrupamientos de acciones y otros eventos no necesariamente se distribuyen de manera equitativa, algunas páginas deben contener más escenas individuales que otras. Debe recordarse que cuando el lector cambia de página, ocurre una pausa. Esto permite un cambio de tiempo, un movimiento de la escena, una oportunidad para controlar el enfoque del lector (Eisner, 2008: 65).

La diagramación de la página, es decir, el tamaño y la ubicación de los paneles establecen el ritmo gráfico de la novela. Si se quiere mostrar una pelea se deben elegir los momentos destacados de manera que quien lee los complete en su mente, decidiendo también acerca del tamaño de la retícula para restar o resaltar la intensidad de las escenas. En el cómic la narración discurre a través de las relaciones gráficas, las cuales en conjunto con el texto dan vida al mensaje y le otorgan dimensiones espacio-temporales: «Donde los actores muestran emociones poderosas y sofisticadas – donde sus posturas y gestos son sutiles y críticos al desarrollo de la historia» (Eisner, 2008: 65). En tal sentido, Gubern y Gasca señalan lo siguiente en relación con las viñetas:

La viñeta, que representa por medios escrito-icónicos un espacio de la acción narrada en un tiempo determinado, es un lexipictograma que constituye la unidad de montaje del cómic, su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta a otras viñetas vertebrata el eje sintagmático de la narración. Las viñetas se organizan, desde el punto de vista editorial, en unas unidades de publicación, tales como la página de cómic, la media página o la escueta tira diaria. Esta puesta en página supone una opción editorial decisiva, pues determina una estructura plástica y narrativa a la vez, que es diferente para la lámina, la media página o la tira, y permite crear netos efectos globales, rítmicos, estéticos (Gubern y Gasca, 1988: 588).

El verdadero desafío, a la hora de realizar la diagramación, es la de utilizar los paneles de forma que no estorben el fluido desarrollo de la historia, cuando se observa la página en su totalidad, ya que la página en sí cuenta una parte de la historia, cumpliendo la función de un «gran panel» o viñeta:

Donde el súper-panel pretende ser una página -es decir, donde pretende que el lector este consciente de él como una página- sirve como un contenedor sin perímetro. Su mejor uso es para narrativas paralelas. Esta forma narrativa, o aparato, tiene un potencial interesante que no siempre es explorado en los cómics. La forma impresa se presta a esto, porque, a diferencia de la naturale-

za transitoria del cine, puede utilizarse como referencia repetidamente a través de la lectura. Obviamente, depende de la trama y requiere una planificación cuidadosa (Eisner, 2008: 65).

En ese mismo sentido, se puede apreciar que el montaje de una página se asemeja al montaje cinematográfico, ya que el trabajo de edición debe formar un todo armónico entre letra, viñeta e imagen.

9. EL CÓDIGO CROMÁTICO: EL SIGNIFICADO DEL COLOR

Dentro de los signos plásticos hay dos grupos específicos del mensaje: serían aquellos como el encuadre, la pose o el marco y los no específicos del mensaje: el color, la iluminación, la textura.

Refiriéndonos a los no específicos, podemos decir que el color tiene unas connotaciones que en su momento Kandisky estableció desde una perspectiva cultural occidental:

- El rojo: significa poder. Otras interpretaciones le dan el valor de sufrimiento y dolor.
- El azul: nos atrae hacia el infinito.
- El verde: paz, tranquilidad y por supuesto esperanza.
- El negro: la muerte y todo de lo que de ella se deriva. En otras culturas es el blanco el asociado a esto.
- El blanco: pureza y alegría.

Los colores han estado vinculados a distintas emociones y procesos psicológicos que le otorgan a los cómics un enorme potencial semiótico. Se trata de códigos cromáticos capaces de articular imaginarios determinantes en la construcción del mensaje.

Aunque podemos encontrar que culturalmente hay discrepancias sobre las connotaciones de los colores, no las hay en cuanto a las tonalidades de estos:

- Cálidos: Son los colores como el ocre, rojo, amarillo y sus distintas mezclas.
- Fríos: igual que los anteriores, pero partiendo del verde, azul.

El color que se utilice debe adaptarse al público al que va dirigido, la apreciación del color viene dada por el contexto cultural y por la época. Los colores se han dividido en cálidos y fríos, y a pesar de ser ésta una definición arbitraria, ya es aceptada. Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y excitantes; los colores fríos como relajantes, sedantes y a veces incluso deprimentes.

El uso del color en el cómic busca atraer la atención, hacerlo más legible e impresionar emotivamente. Las dimensiones del color pueden ser las siguientes: el matiz, es la característica tonal que permite distinguir un color del otro; el valor se refiere a la claridad, a la oscuridad de un matiz; la intensidad se refiere a la fuerza de un color.

A los autores del cómic les interesan, sobre todas las cosas, la intensidad de los colores que usan, esencialmente para llamar la atención, producir una impresión emotiva y facilitar la decodificación del dibujo. El contraste es el elemento configurado por todos los sistemas de producción icónica, es la pieza principal para llamar la atención, y para eso los coloristas hacen uso de varios esquemas de colores y así darle un carácter específico a la imagen.

10. LA DIMENSIÓN NARRATIVA

La acción de narrar es describir o referir una sucesión de hechos mediante la utilización de códigos icónicos y lingüísticos. Generalmente están enmarcados en un periodo de tiempo. La narración consta de actores que cumplen un programa narrativo que consiste en una sucesión de estados producida por la transformación de los mismos. Para realizar esas transformaciones, en el caso del cómic, se utilizan fundamentalmente códigos verbales y visuales, con sus distintas variantes, de modo que entre ambos se logra una eficacia comunicativa que no lograrían cuando se utilizan estos dos mismos códigos por separado.

Para la narración es indispensable una estructura actoral, lo que se denomina un 'actor' o 'personaje', que es aquel elemento que lleva a cabo la acción y experimenta los sucesos o hechos referidos, así como los cambios de estados del programa narrativo. Dado que una narración no es más que descripción de una serie de acontecimientos, es necesario que además de los actantes existan otras figuras, como el narrador y el destinatario.

Existen diversas formas de narrar en un cómic: a través del narrador, es decir en *estilo indirecto* (en primera o tercera persona) que generalmente se

presenta en los cuadros denominados didascálicos, y generalmente cumple la función de anclaje o conmutación; en *estilo directo*, a través de las voces y diálogos de los actantes expresados con globos de texto, mediante sonidos o a través del silencio; también es posible incluir una melodía dentro del universo acústico que se ofrece al lector.

En el cómic de Marvel las didascalias se utilizan extensamente, algunas veces simplemente para contextualizar (anclaje) o para facilitar la continuidad narrativa (conmutación).

11. LOS MONÓLOGOS

El cómic recurre al monólogo como instrumento de la interioridad espiritual de los protagonistas, para mostrar el mundo interior del personaje y para evidenciar sus sentimientos. Se utiliza como una manera de mostrar al público lo que pasaba dentro de la mente del protagonista, pero sin ocupar tanto espacio, pues si sólo lo expresaba a través de su gestualidad o de su accionar se llevaría muchísimas viñetas y la acción se volvería monótona. A través de los grandes soliloquios, el superhéroe reflexiona, se justifica y decide diversos cursos de acción. El monólogo se caracteriza, formalmente, por ser unipersonal; es decir, en el que emisor y receptor son, en apariencia, una misma persona, pero donde, gracias al contexto, es posible identificar un *receptor vicario* que a veces es el espectador, pero también a veces es otro actor oculto o imaginario. Además, el monólogo es relativamente corto (excepto en el teatro), y es típica su *isotopía reflexiva*, cuyos temas son con frecuencia de trascendencia vital o filosófica.

Los monólogos en las historietas son representados con globos provenientes de unas burbujas evanescentes que le da ese carácter de interioridad que necesitan, mientras que el globo de los diálogos termina en punta para indicar el personaje del que proviene (Gubern y Gasca, 1988).

El monólogo interior en el cómic ha sido caracterizado de la siguiente forma:

1. Está escrito en primera persona, habiéndose eliminado al autor.
2. No está dirigido al lector.
3. Está captado mientras ocurre.

De acuerdo con Summerland, «el monólogo interior da inmediatez a la historia y esta es una de sus funciones más útiles. Como el diálogo convierte lo que fue en es.... Por ser pensamiento en proceso de formación, puede acercarse a él subconsciente; por lo tanto, es forzoso que sea un poco incoherente (Summerland, 1976: 215).

12. LA CUARTA PARED

La cuarta pared es aquella «pared» imaginaria que se encuentra en el frente de un escenario; se llama de esta forma debido a la forma de un teatro tradicional, el proscenio, el cual está formado de tres paredes, esta pared intangible es la ventana a través de la cual la audiencia ve la acción en el mundo de la obra. La idea de la cuarta pared fue promovida por Denis Diderot (1713–1784) en el siglo XIX con el advenimiento del realismo teatral, que extendía la idea al límite imaginario entre cualquier trabajo imaginario y su audiencia. La presencia de la «cuarta pared» se ha convertido en una convención del teatro moderno, lo cual ha llevado a algunos artistas a dirigir la atención del público hacia ésta, para lograr un efecto dramático o cómico cuando este límite es «roto», por ejemplo, a través de un actor hablándole a la audiencia.

En el cómic, la «cuarta pared» es el nombre comúnmente asignado a una convención narrativa, a través de la cual un personaje ficticio toma conciencia de su existencia irreal, es decir que existe en un mundo que es producto de la volición de otra persona. La «cuarta pared» existe como la barrera invisible que separa la realidad de la imaginación; en los cómics, algunos personajes son conscientes de su condición como personajes de una historia ficticia y se dirigen directamente al lector.

En la era dorada y plateada del cómic, varios personajes estaban conscientes del plano en el que existían y rompían la «cuarta pared» rutinariamente; en las épocas posteriores, los cómics han tomado un tono más serio y cada vez son menos comunes los personajes con esta habilidad. Uno de los primeros autores en utilizar la cuarta pared fue John Byrne en la serie de Marvel She-Hulk aparecida en 1989.

La comunicación ocurre a través del lenguaje, dentro del cual la unidad de sentido es el signo, el cual es una construcción abstracta que evoca una imagen mental, el signo está a su vez dividido por significante y significado.

Los signos son polifónicos, es decir, cada significante tiene una serie de significados posibles, por lo que el objetivo de la retórica de la imagen es

analizar cómo el autor limita o manipula los significados asociados a la imagen utilizada en determinado discurso.

El objetivo principal de la utilización de las figuras retóricas es el de potenciar el mensaje, con el objetivo de lograr una respuesta determinada en el receptor, logrando que éste tome una posición activa de compromiso ideológico frente al mismo, e inclusive modificar sus hábitos. La función de la retórica de la imagen es principal y esencialmente la persuasión.

Según Barthes toda imagen consta de tres mensajes: el Mensaje Lingüístico, el Mensaje Denotado y el Mensaje Connotado (Barthes, 1986: 33).

a) *El mensaje lingüístico*: está compuesto por los grafemas, y su médula es exclusivamente lingüística, está conformado por la leyenda marginal y las etiquetas insertadas en la naturalidad de la escena. Tiene dos funciones: la función denominativa, la cual, empleando una nomenclatura, ancla todos los sentidos denotados del objeto, mientras que la función de relevo establece una relación complementaria con la imagen.

Tiene dos funciones: la denominativa y la de relevo.

1. *Función denominativa*: «corresponde a un anclaje de todos los sentidos posibles (denotados) del objeto, mediante el empleo de una nomenclatura».
2. *Función de relevo*: establece una relación complementaria con la imagen, en los casos en que el elemento lingüístico (grafemas) cumple una función de relevo, posee una carga informativa mayor que cuando cumple la función de anclaje.

La función de relevo es omnipresente en el cómic. Se trata de una intercalación o amalgama entre el texto y la imagen, no se encarga de darle sentido a ésta última, sino que constituye un elemento más del sintagma icónico, es decir, aporta información adicional o refuerza el mensaje que ésta pretende transmitir.

Los grafemas aportan información adicional a su significado en código lingüístico, mediante la utilización de colores, formas y tamaños, con la idea de transmitir la intención o el estado anímico de quien las pronuncia.



b) *El mensaje denotado*: es aquel que persiste en la imagen cuando los signos de connotación desaparecen, y dejan una imagen objetiva, desprovista de connotación.

c) *El mensaje connotado*: se refiere al número de lecturas que puede tener una lexía en un contexto cultural o lingüístico específico. Barthes denomina a este mensaje «simbólico», «cultural» o «connotado».

13. CONCLUSIONES

El cómic utiliza un sistema de códigos extensos, capaces de transmitir un gran flujo de información, y representar las más diversas situaciones de la vida diaria, de forma efectiva y concisa mediante la utilización de una serie de convenciones ampliamente establecidas y reconocidas:

Los cómics emplean fundamentalmente dos sistemas de comunicación: las palabras y la imagen, de hecho, en el uso habilidoso de las palabras y las imágenes se encuentra el verdadero potencial del medio. En los últimos siglos, el concepto de lectura se ha ido modificando. Investigaciones recientes han demostrado que la lectura de palabras no es más que un subproducto de una actividad humana más generalizada, la cual incluye la decodificación de símbolos, integración y organización de la información... (de hecho leer-en el sentido más general-puede ser descrito como una actividad perpetua). La lectura de palabras es una manifestación de esta actividad; pero hay muchas otras: la lectura de imágenes, mapas, diagramas de circuitos, y hojas de música... (Wolf, 1977: 412).

Mediante la combinación de una serie de recursos icónicos (convenciones) el cómic remite al receptor a un mundo alternativo, utilizando una serie de códigos que dan lugar a su interpretación, en cuyo trasfondo existe una cosmovisión que lo orienta. Se recurre a la ficción como ventana que asoma a la realidad, con lo cual transforma la «verdad» en una sustancia manejable y de diversas miradas, combinando creencias y teorías con las cuales «crea mundos», lo que conecta con manejos de tiempos y de espacios. Dicha creación invita a la acción transformadora del mundo presente, es decir, se constituye en modelo, proporcionando horizontes alternativos a los vividos y haciendo de los personajes de ficción protagonistas arquetípicos de lo que puede o debe ser.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D. (1998). *El lenguaje del cómic*. Barcelona: Paidós.
- BARTHES, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.
- BARTHES, R. y OTROS (1977). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina. Traducido por Beatriz Dorriots.
- CUÑARRO, L. (2011). *Narrativa de la novela gráfica. Un análisis socio-semiótico de Marvel «Civil War» y el 9/11*. Mimeo (sin publicar).
- ECO, U. (1973). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.
- EISNER, W. (2008). *Comics and Sequential Art*. New York-London: W.W. Norton & Company.
- GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- (1974). *Mensajes icónicos en la cultura de masas*. Barcelona: Lumen.
- (2009). *La onomatopeya es imprescindible en el cómic*. Entrevista realizada por Gabriela Pedranti. Washington: C. Cómics.
- <http://culturacomiquera.files.wordpress.com/2009/06/cultural-14-03-2009-pagina-0542.pdf>
- GUBERN, R. y GASCA, L. (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- McCLOUD, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins.

SARAMAGO, J. (2007). *Manual de pintura y caligrafía*. Madrid: Punto de Lectura.

SUMMERLAND, L. (1976). *Técnicas de la ficción narrativa: contención y locura*. Buenos Aires: Juan Goyanarte Editor.

WOLF, T. (1977). *Reading Reconsidered*. *Harvard Educational Review* 47, 411-429.

Recibido el 10 de abril de 2012.

Aceptado el 28 de septiembre de 2012.