



Revista de Claseshistoria

Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales

Artículo Nº 198

15 de junio de 2011

ISSN 1989-4988

DEPÓSITO LEGAL MA 1356-2011

[Revista](#)

[Índice de Autores](#)

[Claseshistoria.com](#)

MARÍA JESÚS VELDUQUE BALLARÍN

El arte del cómic

RESUMEN

El cómic es un medio de comunicación que narra una historia a través de imágenes. Pero esas imágenes están dispuestas de manera secuencial de modo que puedan darnos una impresión espacio temporal. El cómic o historieta es el medio expresivo basado en la imagen secuencial que más difusión tiene en la actualidad. Ha heredado la función expresiva de las antiguas ilustraciones, que eran imágenes fijas que se ordenaban a la vista del público para transmitir mensajes o contar historias.

PALABRAS CLAVE

Narración, Tiempo, Espacio, Viñeta, Gestuario, Bocado, Onomatopeyas.

María Jesús Velduque Ballarín

Graduada en Diseño Gráfico. Profesora de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Superior en la Escuela de Arte de Toledo (España).

masuvelduque@hotmail.com

[Claseshistoria.com](#)

15/06/2011

1. CLAVES EN LA LECTURA DEL CÓMIC

Se tiende a considerar “**inmediatos**” los mensajes del cómic, del cine y otras formas de expresión basadas en la imagen. Inmediatos en el sentido de que **no requieren esfuerzo de interpretación** –o más exactamente, de descifrado- como un mensaje escrito, que para ser entendido exige un aprendizaje previo que permite la conversión de signos convencionales en palabras y las palabras en ideas y conceptos.

Desde luego, las imágenes son, en general, más inmediatas que los textos, pero sería un error pensar que solo es necesario aprender a leer el lenguaje escrito y que el icónico vierte de forma directa su contenido en el observador. Incluso sería apresurado afirmar que aprender a leer imágenes es más fácil que aprender a leer textos. De hecho, el niño se alfabetiza en poco tiempo, mientras que el aprendizaje de la lectura de imágenes es un proceso continuo que debe adaptarse a códigos distintos y en constante evolución. Lo que ocurre es que se trata, en gran medida, de un aprendizaje inconsciente, por lo que tendemos a considerar inmediatos mensajes icónicos que en realidad exigen un sofisticado proceso de decodificación basado en el conocimiento previo de unas claves de interpretación a menudo complejas.

En el cómic, aparte de tener que leer los textos de los bocadillos, lo que hace obvio de entrada **el carácter no inmediato del mensaje**, también la imagen requiere de un proceso de interpretación basado en convencionalismos que hay que conocer. No sólo los convencionalismos relativos a la forma de estructurar las imágenes o a los que determinan la relación imagen-texto, sino también -lo que es menos evidente- a la lectura de la imagen misma.

Para expresarlo de forma algo más sistemática, la lectura de una historieta presenta varios niveles, cada uno de los cuales exige el conocimiento de un código específico:

- Lectura del texto de los bocadillos y/o de las cartelas, que en general, es un proceso idéntico a la lectura de cualquier escrito.
- Interpretación de la peculiar ordenación de imágenes y textos para reducir la secuencia narrativa al máximo, mediante **elipsis espaciales y temporales**. En la típica estructuración de viñetas, esto significa identificar cada viñeta como un momento de acción, ordenar y leer estas viñetas de izquierda a derecha y de arriba abajo, y suplir mentalmente el tramo de acción que lleva de una viñeta a otra, convirtiéndose en un **continuum** la narración gráfica y dinamizando mentalmente una secuencia discontinua y estática en continua y dinámica. Al igual que en el cine, el uso de la elipsis es fundamental para articular el tiempo de narración.
- Interpretación de los signos específicos que determinan la relación texto-imagen (por ejemplo el que un tipo de bocadillo signifique diálogo y otro pensamiento)
- Lectura de las imágenes mismas como unidades semióticas (*sistema de signos que crean un lenguaje específico en función del código de comunicación usado*).

En los tres primeros aspectos de esta lectura compleja es bastante obvia la **necesidad de un aprendizaje**: leer los textos presupone la alfabetización del sujeto, y **la interpretación de la peculiar estructuración** de las imágenes y su relación con los textos también implica el conocimiento y aceptación de una serie de convencionalismos.

1.1.-LENGUAJE

Una historia y un objetivo son las dos cosas que tenemos al comenzar a producir una historieta.

El objetivo resulta obvio: mantener la atención del lector durante el transcurso del relato y provocar una decodificación efectiva y placentera; proponerle un lugar ficticio y asegurarle la entrada al mismo participando de las mismas situaciones a las que se enfrentan los personajes de la historia, o sea provocarlo, tensionarlo, erotizarlo, asustarlo, etc. Para esto utilizaremos el lenguaje propio del medio.

El cómic, apoyándose en convenciones propias de nuestra cultura representacional, construye su particular lenguaje, **entendiendo como “lenguaje” las formas y maneras convencionales por las cuales un determinado género narrativo se expresa**. Siendo los elementos formales que nutren dicho lenguaje: bocadillos, líneas cinéticas, signos de apoyo, onomatopeyas, metáforas visuales, texturas, encuadres, ángulos y puntos de vista,

espacios, etc., los que constituyen la letra de ese lenguaje propio: la que lo encarna, permitiéndonos contar una historia.

Narración

La conjunción de esa sucesión de acontecimientos que llamamos historia y la particular forma en que decidamos contarlos devendrá en narración.

El espacio

Ahora bien, esta narración, además de protagonistas, se desarrolla en uno o más lugares y en uno o más momentos. Esto es, tenemos un tiempo y un espacio. Claro que tanto uno como otro se desdoblan y resultan varios:

A) El espacio del relato en el que se desarrolla la acción

Describe el lugar donde se desarrollan los hechos, ese espacio que según la historia que se narre puede ser mucho o nada importante. La historieta incluso puede dejar en claro cuál es el grado de importancia que se le dedica, describiendo con un dibujo realista, rico en detalles, o bien apenas esbozándolo o pudiendo inclusive convertirlo en planos de color.

Hay que tener en cuenta que este espacio llamado ficcional no es solamente el espacio representado en las viñetas, sino que sobreviviendo al límite del cuadro, y en base a los indicios dados por lo que se está representando dentro de ese límite es reconstruido íntegramente por el lector en su subjetividad. Esto es, el espacio en off se reconstruye completándolo en nuestra imaginación

B) El espacio estructurado por las viñetas de una página para representar la historia

El cómic ha logrado imponer pautas representacionales aceptadas culturalmente; por ejemplo, que a un personaje que se encuentra sobre un plano de color sin línea de horizonte no necesariamente debe considerárselo volando, o como en este caso, la estructura de las viñetas vayan contra toda lógica constructiva convencional. He aquí otra particularidad propia del lenguaje del comic. Hay que tener en cuenta, además, que el comic materializa el espacio sonoro

C) La interrelación de ambos

1.2.- EL TIEMPO

Al igual que el espacio, **el tiempo se desdobra y hay entonces un tiempo del relato o de la acción y un tiempo de lectura.**

El primero es el tiempo en el que transcurren los hechos relatados, sabemos que este tiempo siempre es cercenado o extendido mediante recursos narrativos como la elipsis o la repetición (relaciones espacio-tiempo).

Por último digamos que si bien el tiempo del relato es inducido por el autor en la puesta en escena, la decodificación final del mismo la completará el lector en su interpretación. Por ejemplo, imaginemos una película en la que en una de sus secuencias sabemos con exactitud cuánto tarda un personaje en asaltar un submarino, abrir su escotilla para entrar en él con la chica y salir airoso de la situación (siempre que haya continuidad temporal en la película, claro) porque es un medio cinético y la representación alcanza a la ilusión del movimiento real. Pero el cómic, como medio gráfico que es, deberá seleccionar uno o varios momentos fundamentales de esa acción para representarlo e inducir a la deducción completa de la secuencia.

A partir de aquí hay que tener muy en cuenta que cualquier relación entre los componentes de una historieta tiene una influencia o determinación sobre la estructura espacio-temporal de la misma.

2.- RECURSOS NARRATIVOS EN EL CÓMIC

El cómic es un medio de expresión que **utiliza una serie de recursos que por su aceptación masiva se reconocen en todo el mundo.** Su aparente sencillez esconde una serie de técnicas expresivas tan eficaces que se han convertido en familiares para todos nosotros.

La forma de distribución de las viñetas en la página también aporta significados al cómic. Si optamos por un diseño en el que todas las viñetas tienen la misma forma y dimensiones, **estamos narrando una historia en la que todos los hechos o acciones tienen la misma importancia o transcurren a un mismo ritmo.** Este formato de página puede transmitir monotonía. Si modificamos en determinados casos la forma externa de la

viñeta y, además, su tamaño **obtendremos una página más dinámica, con un ritmo más vivo.**

En general, una viñeta horizontal se suele asociar con una idea de sosiego, tranquilidad y reposo.

Las viñetas verticales aportan, habitualmente, **ritmo, misterio o desasosiego** puesto que ocultan o no muestran todo el contexto.

En ocasiones, los dibujos o los textos superan los límites de la viñeta con el objeto de resaltar, por ejemplo, el movimiento de los personajes (rapidez, energía, fuerza,...) o el sonido de sus expresiones (gritar, llamar la atención, dirigirse al lector,...). También se pueden eliminar las líneas que conforman la viñeta o modificar el estilo de su trazado (puntos, líneas discontinuas, curvas, etc.) Algunos autores aprovechan el espacio entre dos viñetas limitadas con líneas para introducir otra sin estos límites.

2.1- LA EXPRESIÓN DE UN ROSTRO

El **“gestuario”** constituye, para los personajes del cómic, el modo primordial de expresión junto con los diálogos, y por ello admite una vasta y fluida gama de variantes significativas. Junto a los brazos, piernas y manos, el rostro constituye la sede de las más importantes variantes gestuales de un personaje. Estudiando la expresión del rostro humano, que es el más importante complejo comunicativo, los dibujantes de cómics no realistas (es decir, de estilización caricaturesca) han llegado a adoptar espontáneamente un código de signos esquemáticos que son un catálogo simplificado de la gestualidad facial humana.

Elementos de dicho código son:

- cabello erizado = terror, cólera
- cejas altas = sorpresa
- cejas fruncidas = enfado
- cejas con la parte exterior caída = maquinación
- ojos muy abiertos = sorpresa
- ojos cerrados = sueño, confianza
- ojos desorbitados = cólera, terror

- nariz oscura = borrachera, frío
- boca muy abierta = sorpresa
- boca sonriente = complacencia, confianza
- boca sonriente mostrando dientes = hipocresía, maniobra astuta
- comisura de los labios hacia abajo = pesadumbre
- comisura de los labios hacia abajo mostrando dientes = cólera

3.- FORMATOS NARRATIVOS EN EL CÓMIC A PARTIR DE VIÑETAS.

- **La viñeta** es la unidad mínima de significación.

La viñeta puede ser secuencial donde forma parte de una estructura narrativa, o auto conclusiva donde el valor narrativo empieza y acaba en sí misma.

- **Tira**

Su extensión suele ser a partir de dos viñetas hasta cinco, y puede ser **seriada o auto-conclusiva**

- **Plancha**

La plancha abarca **una sola página** y puede ser seriada o auto- conclusiva.

- **LIBRO/ÁLBUM/CÓMIC BOOK**

Su extensión es ilimitada y narra una historia completa.

3.1- LA VIÑETA Y LA SECUENCIA

La viñeta, como unidad narrativa del cómic, es el marco dentro del cual queda definido un espacio y un tiempo determinado. Pueden ser de forma cuadrangular o pueden adoptar otras formas que le confieren un sentido por sí mismo. El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados **viñetas**, que además de contener una parte de la acción puede constituirse en un elemento expresivo

La acción puede salirse del espacio limitado de la viñeta para ocupar el espacio de otras viñetas con el objeto de conseguir determinados efectos expresivos.

Las líneas demarcatorias

Las líneas demarcatorias **delimitan la viñeta y éstas pueden aportar elementos dramáticos que ayudan a potenciar y/o entender mejor la situación descrita a través del dibujo**. En cuanto a su formato está definido por el propio autor y éstas pueden ser rectas, oblicuas, en forma de nubes, líneas quebradas, líneas traspasadas, o ausencia total de líneas demarcatorias.

4.- INSERCIÓN DE TEXTOS Y BOCADILLOS

En el mundo del cómic se utilizan los textos como complemento de la narración gráfica, aunque también es habitual que el cómic exprese su contenido solamente con imágenes.

El bocadillo constituye la mejor y más usada forma de **incluir textos en el cómic**. Textos que son los que hacen hablar a los personajes, siendo el propio bocadillo, en ocasiones, un elemento expresivo que pone determinado énfasis en su contenido literario y sugiriendo soportes mecánicos o eléctricos como llamadas de teléfono y también sugiere emociones como terror, amor, nerviosismo, ira y un largo etcétera. Es decir, contienen lo que se dice y cómo se dice.

El texto escrito suele ir encerrado en lo que conocemos como **globo** o **bocadillo** que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del contenido y la forma de los textos puede variar sugiriendo en ocasiones expresiones anormales, como gritos, pánico, etc, de los personajes.

Cartelas: una de las maneras de incluir textos en un cómic es a partir de las **cartelas** que habitualmente se entienden como una voz en **off** de un narrador que suele hablar en tercera persona.

Onomatopeyas: La onomatopeya es uno de los recursos narrativos más característicos del cómic y **supone la representación verbal de una cantidad ilimitada de sonidos**.

Líneas cinéticas: Otro elemento esencial en la narración de un cómic son las líneas cinéticas que tienen por finalidad el sugerir el movimiento de los personajes, aportando dinamismo a las imágenes.

Signos de apoyo: Los signos de apoyo enriquecen la expresión de los personajes sobre todo en los primeros planos. Estos signos suelen configurarse como gotas de sudor, rayos en sentido radial sobre el rostro, líneas temblorosas, signos de admiración, etc.

Metáforas visuales: Éste recurso, muy utilizado en el cómic de humor, sirve para expresar ideas mediante imágenes de carácter simbólico. Se pueden sugerir multitud de expresiones pero las más típicas son las siguientes:

- El tronco y la sierra para sugerir sueño
- La bombilla encendida para sugerir una buena idea
- Las ovejas saltando una valla para intentar conciliar el sueño.
- Un jarro de agua fría en la cabeza para sugerir un imprevisto negativo.
- El dinero con alas que se aleja indica ruina.
- Reptiles, espirales, estrellas, etc. para sugerir enfado, cabreo, ira.

Asincronías narrativas: Es un recurso utilizado por economía narrativa y que **consiste en situar al personaje en dos situaciones distintas al mismo tiempo.** Normalmente se asocian dos bocadillos que expresan tiempos distintos. También puede girar la cabeza en varias direcciones haciendo referencia a dos o más situaciones a la vez.

Líneas cinéticas: El cómic ha desarrollado una serie de recursos icónicos para la representación del movimiento, ya que al ser la imagen fija no puede representar el movimiento de un modo natural. Estos códigos cinéticos pueden clasificarse del siguiente modo...

Una o varias líneas se utilizan para señalar gráficamente el espacio recorrido por un personaje u objeto en un corto período de tiempo.

Las líneas se dibujan siguiendo la forma del objeto que supuestamente se ve agitado por un movimiento vibratorio o de vaivén

Se suele representar por una estrella irregular en cuyo centro se ubica el objeto causante del choque.

Acompañan el desplazamiento a modo de nube de polvo, independientemente de la superficie por la que se mueve el objeto o personaje.

Un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento.

Se reproducen las distintas posiciones del movimiento mediante la repetición desdibujada de las partes móviles del personaje.

5.- ENCUADRES Y TIPOS DE PLANOS EN EL CÓMIC

La viñeta está asociada a la elección de un formato determinado que posibilita el encuadre de un espacio. Esta manera de encuadrar está tomada del lenguaje del cine y determinando el punto de vista del espectador aportamos una manera de ver subjetiva y cargada, en según que casos, de dramatismo.

En cuanto a su denominación existen convenciones que los definen de la siguiente manera:

Informa del entorno general en el que se desenvuelven los personajes. La figura humana aparecería representada en un tamaño muy reducido (inferior a un cuarto de la altura de la viñeta).

Se trata de informar en que entorno inmediato están ubicados los personajes.

Los pies y la cabeza de la figura tocan los límites superior e inferior de la viñeta.

La figura humana se corta a la altura de las rodillas.

El corte se produce a la altura de la cintura

Se representan la cabeza y parte de los hombros del personaje

Se representa sólo la cabeza de la figura.

Se representa una parte del cuerpo o de la cara. En ocasiones la viñeta recoge un objeto cualquiera (p.ej. un teléfono).

6.- ANGULACIÓN Y PUNTOS DE VISTA

Además del plano, la imagen que se representa en la viñeta puede variar según los diferentes **puntos de vista** que adoptaría una hipotética cámara colocada en distintas posiciones sobre los personajes y los objetos. A este recurso icónico lo llamamos angulación. Existen tres tipos fundamentales :

- La "cámara" se sitúa a la altura del tórax o la cabeza de los personajes. Se corresponde con la visión habitual que tiene una persona de otra o de un grupo al que observa.
- Los objetos y los personajes son vistos "desde arriba", como si fuesen filmados desde una posición elevada (a **vista de pájaro**)
- La imagen que se reproduce en la viñeta parece ser vista desde una posición inferior a las figuras y objetos en el cine se llama contrapicado). El "cámara" está agachado o en un nivel más bajo que lo "retratado".

7.- ELEMENTOS COMPOSITIVOS

Dentro de la viñeta hay que tener presente la composición. Uno de los aspectos compositivos es el estudio de la profundidad, el volumen. Con un buen planteamiento de luz y sombras conseguiremos volumen y conseguir un efecto bidimensional.

También **el estudio bien aplicado de la luz** conseguirá remarcar los colores que te interesen para definir algo: por ejemplo, la profundidad de una imagen.

La perspectiva también es un elemento importante a la hora de componer una viñeta. La más frecuente en cómic es la cónica, utilizando uno, dos o tres puntos de fuga. Debes tener en cuenta la altura de horizonte que coincide con la situación de los ojos del espectador.

La relación o proporción entre los elementos que forman la viñeta es otro aspecto a tener en cuenta. Estos elementos condicionarán la profundidad o la distancia entre ellos.

Has de tener en cuenta a la hora de describir una escena, **la planificación que debes utilizar en cada una de las viñetas y qué quieres describir**, porque no es lo mismo utilizar un plano general que un primer plano.

BIBLIOGRAFÍA

- BUSQUETS, Lluís. (1977). *Para leer la imagen*. Editorial ICCE. Madrid.
- COMA, J. (1982): *Historia de los cómics, Vol. 4*. Edit. Toutarín. Barcelona.
- COMA, J. (1982). *Diccionario de los comics, la edad de oro*. Editorial Plaza Anjames. Barcelona.
- EISMER, W. (1984). *Los cómics y el arte secuencial*. Editorial Norma. Barcelona.
- FERNANDEZ, M. y DIAZ, O. (1990). *El cómic en el aula*. Editorial Alhambra. Madrid.
- RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gil. Barcelona.