

Introducción

En 1972, en un trabajo titulado *La imagen visual: su lugar en la comunicación*, E. H. Gombrich se lamentaba de que la historia de las variopintas y complejas convenciones iconográficas de los cómics estaba en gran medida sin estudiar. En esa misma época, y como replicando a la queja de Gombrich, comenzaba a despertar —especialmente en Francia, España e Italia— un interés visible hacia el estudio estético y semiótico del cómic, un medio de comunicación de masas de naturaleza lexipictográfica, que aparecía como singular encrucijada del arte del dibujo y de la narración literaria, pero que había interesado escasamente a los investigadores del mundo académico. Desde aquellas fechas mucho se ha avanzado en el estudio del lenguaje de los cómics y de la naturaleza y formalización de sus convenciones. Pero en tales trabajos nunca se ha invocado ni expuesto un repertorio enciclopédico y sistemático de muestras lexipictográficas extraídas de este medio, en buena parte por dificultades de acceso a los archivos o por limitaciones de carácter editorial.

Por todo ello, en 1988 ofrecimos al lector este libro sin precedentes en el estudio de la narrativa dibujada de los cómics, que ahora aparece en edición revisada y ampliada. Se trata de una compilación, debidamente clasificada y sistematizada, de los grandes repertorios de sus principales convenciones semióticas, ejemplificadas con la reproducción de cerca de dos mil viñetas de cómics publicadas desde finales del siglo XIX hasta el presente. El trabajo de inventario y de sistematización de las convenciones semióticas no ha resultado siempre fácil, ya que, al igual que en la representación cinematográfica, los cómics *muestran* a la vez que *narran* —según la pertinente distinción de Genette—, lo que en no pocos casos crea solapamientos entre las atribuciones a códigos iconográficos y a códigos diegéticos. Por otra parte, aunque muchas veces la codificación de las convenciones aparece como muy rígida y

altamente estereotipada, como es frecuente en los medios de la cultura de masas, no tardan en descubrirse variantes, derivaciones y hasta transgresiones de la codificación matricial. Y, también en este medio de comunicación, los códigos generan a su vez familias de subcódigos particulares, de ámbito y aplicación más restringidos.

A pesar de todas estas dificultades alzadas ante la tarea de clasificar sistemáticamente las convenciones semióticas de los cómics, hemos procedido con el criterio que parecía más funcional, a saber, el de agruparlas en tres grandes apartados fácilmente discriminables: el primero relativo a la iconografía; el segundo a la expresión literaria y el tercero a las técnicas narrativas. A pesar de la transparencia de esta tripartición, no siempre han podido sortearse las tangencias o solapamientos entre lo que pertenece al *mostrar* (iconografía) y lo que pertenece al *narrar* (expresión literaria y técnicas narrativas). En todo caso, estos entrecruzamientos e interconexiones corroboran la rica complejidad del sistema semiótico del cómic, que constituye, no lo olvidemos, un medio escrito-icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas consecutivas, que pueden integrar en su seno textos literarios. Y esta narración está gobernada, por ello, por códigos diversos de lenguajes o paralingüajes diferentes, verbales e icónicos (escenografías, gestualidad de los personajes, vestimentas, onomatopeyas, etc.).

En el apartado de la iconografía hemos compilado las convenciones relativas a los encuadres, a las perspectivas ópticas, a los estereotipos, al gestuario, a las situaciones arquetípicas, a los símbolos cinéticos o movigramas, a la descomposición del movimiento, a la distorsión de la realidad y a las metáforas visuales e ideogramas. Es decir, hemos examinado nueve aspectos centrales de la iconografía de los cómics.

En el apartado de la expresión literaria hemos incluido los cartuchos con textos inscritos, los globos o locogramas, la rotulación, los monólogos, los idiomas crípticos, las palabrotas e imprecaciones, la voz en *off*; los letreros y las onomatopeyas. En total, nueve ámbitos de examen.

Y en el apartado de las técnicas narrativas figuran las convenciones relativas al montaje de viñetas, al paso del tiempo, a las acciones paralelas, al *flash-back* (o analepsis, en su denominación retórica), al *zoom*, a la visión y a los puntos de vista y al guiño de interpelación al lector. Es decir, siete ámbitos concretos de las técnicas narrativas.

Muchos de estos apartados se subdividen, a su vez, en subapartados o modalidades específicas, que reagrupan convenciones parceladas de ámbito más restringido o específico.

Del estudio de estos repertorios de convenciones y articulaciones se desprende que en no pocos casos fueron heredados de medios de comunicación y de tradiciones culturales preexistentes al nacimiento de los cómics. De la tradición de las artes plásticas, e incluso de la del

teatro, derivaron, por ejemplo, algunas convenciones iconográficas de los cómics, como la representación del héroe según los cánones estéticos grecolatinos, del ángel acuñado por la imaginería cristiana, o algunos rasgos del gestuario de sus personajes. Mientras que de la tradición narrativa literaria, del cuento y de la novela, procedieron recursos tales como las acciones paralelas, el monólogo interior o el *flash-back*. A la vez que los cómics y el cine, medios populares nacidos casi contemporáneamente, intercambiaron sus hallazgos expresivos e interactuaron entre sí con gran dinamismo e intensidad. Como observó en una ocasión Umberto Eco, la cultura de masas ha propiciado la aparición de «arquetipos intertextuales». Pero también en el lenguaje de los cómics se localizan hallazgos y formalizaciones profundamente originales, como bastantes metáforas visuales e ideogramas, a pesar de tratarse en algunos casos de iconizaciones de expresiones verbales procedentes del lenguaje coloquial, tales como *ver las estrellas*, *tener una idea luminosa*, *dormir como un tronco*, etc. Pero en otros casos se trata de convenciones de acuñación específica que revelan el ingenio de los dibujantes y la sagaz complicidad de sus lectores populares.

Encuadres

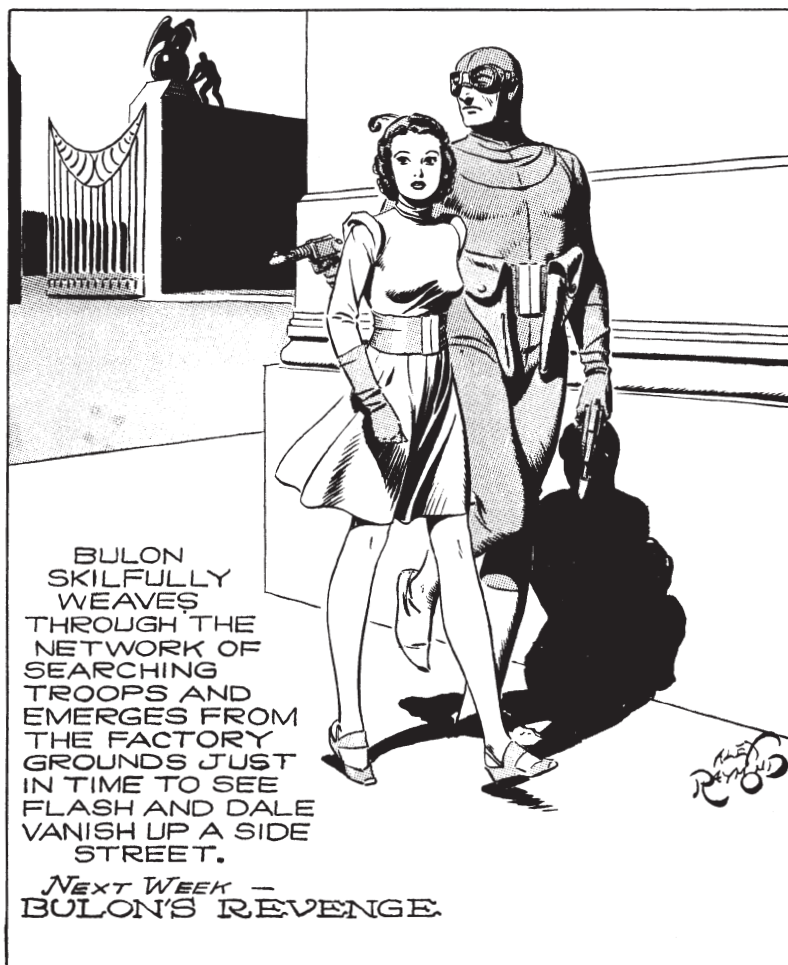
Cada viñeta delimita una porción de espacio en el que se representa bidimensionalmente, mediante el dibujo, un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Como sea que la imagen es fija y la acción representada implica a veces un cierto paso de tiempo, el instante escenificado es, en realidad, un *instante durativo*.

Al igual que ocurre con los planos de las películas cinematográficas y de la televisión, cada viñeta delimita una porción de espacio, de extensión y escala variables, en cuyo interior se organiza la composición gráfica. Se denominan planos debido a que los actores situados ante la cámara dividen el espacio en planos perpendiculares al eje del objetivo, resultando figuras de diversa escala y magnitud, según sea su distancia. Y siguiendo la misma tradición y nomenclatura que el cine, que toma al cuerpo humano como referencia, los encuadres de las viñetas se denominan Plano General, Plano Tres Cuartos, Plano Medio y Primer Plano. El Plano General abarca toda la figura humana; el Plano Tres Cuartos la corta hasta las rodillas; el Plano Medio la corta hasta la cintura y el Primer Plano abarca una parte precisa del cuerpo, lo que otorga a esta parte aislada un enfático protagonismo dramático. Pero una mosca representada ocupando toda la viñeta no constituye un Plano General de la misma, sino un Primer Plano. Además de estas diferentes escalas, los encuadres pueden caracterizarse por su variable profundidad de campo (o nitidez del espacio longitudinal representado) y por la incidencia angular del punto de vista, que puede dar lugar a encuadres vistos en picado (desde arriba) o en contrapicado (desde abajo), elección óptica que puede adjetivar profundamente la representación. De modo que suele afirmarse que un personaje representado en contrapicado suele adquirir connotaciones de poder o de autoridad, mientras que visto en picado aparece disminuido o abatido.

Primer plano de la serie *Pat Archer* (1986), de Warnauts, que tiene la función expresiva de enfatizar la relación de intimidad entre ambos personajes. © Warnauts.



Este plano general de la serie *Flash Gordon*, dibujado por Alex Raymond en 1940, permite integrar a los dos personajes en el seno de un paisaje urbano, del que puede admirarse incluso el último término, debido a la profundidad del campo visual representado. © King Features Syndicate.





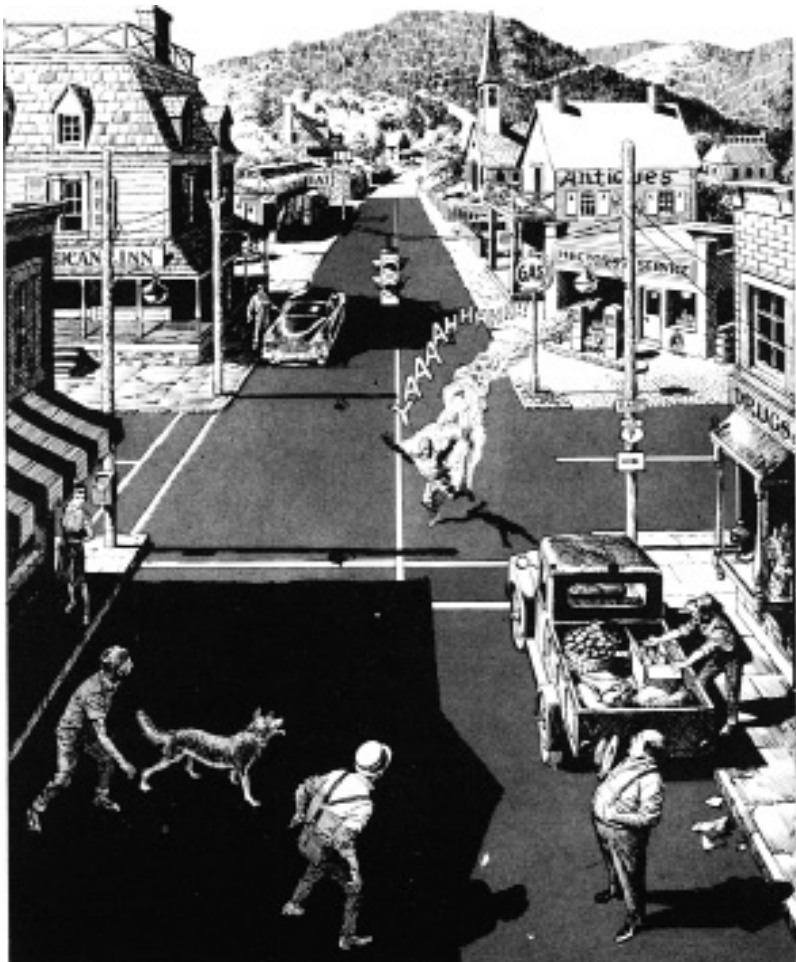
La perversidad del personaje es puesta de relieve, en esta viñeta de *Diabolik*, de Flavio Bozzoli y Lino Jeva, gracias al primer plano de su rostro, que hace perfectamente visibles sus ojos y unas cejas inquietantes. © Astorina.



La causa y el efecto de una acción detallados a través de dos elocuentes primeros planos consecutivos, extraídos de *Pilatoriam*, de Fernando Rubio. © Fernando Rubio.

El ojo y el cañón del revólver en primer plano, inmediatamente antes de su disparo, en *Spirit* (1950), de Will Eisner, que utiliza también expresivas onomatopeyas.

© Will Eisner.

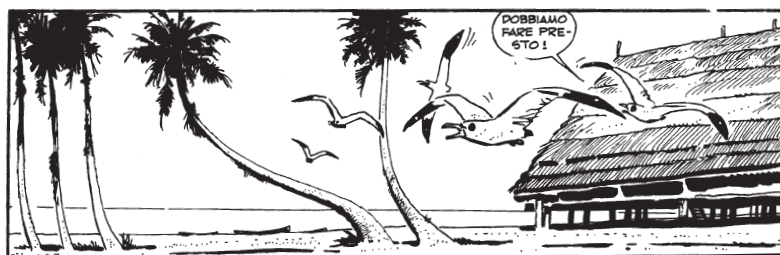


Este plano general de *Hot Spell*, de A. Goodwin y R. Crandall, se caracteriza por su efectista angulación en picado y por su gran profundidad de campo, que son funcionales para hacer visible la acción en segundo término, como en muchas películas de William Wyler y Orson Welles.

© Goodwin/Crandall.



Plano general de *Flash Gordon* (1941), de Alex Raymond, que permite insertar al personaje en un paraje solitario.
© King Features Syndicate.



Plano general cinematográfico de un paraje caribeño, de *Corto Maltese*, de Hugo Pratt, realizado por las gaviotas en primer término. © Hugo Pratt.



Plano general frontal de dos personajes, seguido de un plano tres cuartos de los mismos de espaldas, en una inversión del punto de vista que se denomina contracampo o contraplano. Las viñetas proceden de *Valerian* (1980), de Jean-Claude Mézières. © Éditions Dargaud.