

---

ANALISIS ESTRUCTURAL DE LOS "COMICS"  
con referencia a los "PEANUTS"

---

Apenas están comenzando a desaparecer los prejuicios contra la tira cómica o "comics". Aunque forma parte de nuestra vida cotidiana, es raro ver cómo alguien se interesa por su mensaje. En determinada prensa pueden hallarse - cierto número de críticas, de juicios, pero todos con una valoración moral. No hay ni que pensar en aquella enorme cábala montada en 1954, en América. El doctor Westhman, en su libro, "Séduction des innocents", acusaba a los "comics" de ser el origen de todos los males de América, especialmente del recrudecimiento de la delincuencia juvenil. Es como para poner lo en duda. De hecho, la ausencia de una crítica sobre la - técnica y los medios de los "comics" es sorprendente, sobre - todo, si se piensa en el gran florecimiento de la crítica cinematográfica. Nacidos en Francia en 1889 y en los Estados - Unidos en 1897, es decir, un poco más viejos que el cine, los cómics no han producido un pequeño impacto, sino todo lo contrario.

Leídos por los niños, pero también por sus padres, los comics se presentan como unas narraciones de - aventuras, unas aventuras de todo tipo: aventuras heroicas, fantásticas, humorísticas, burlescas... Cualquiera que sea su modo, lo que el lector busca y encuentra en ellos es la ansiedad. Casi siempre al margen de toda realidad, el "comic" entretiene el tiempo, un tiempo precioso para un lector que quiere distraerse, evadirse, reír, un poco a contra corriente de su propio ritmo y de una manera inmediata. - Efectivamente, los "comics" son muy accesibles; las imágenes se presentan en rápida y sugestiva sucesión. Mientras que el papel desempeñado por los "comics" es evidente, la naturaleza de su lenguaje, de los medios que le permiten llegar al lector, es menos clara. Por otra parte, su lenguaje apenas se ha estudiado como tal, al margen de lo realizado por algunos especialistas. Un lenguaje posee unas leyes y unos caracteres propios. En ese sentido los "comics" podrían parecer como una composición poco rebuscada.

Describir la totalidad de este lenguaje sería una enorme y difícil empresa. También es cierto que este lenguaje no se ha establecido a priori, ya que cada autor puede alterarlo. Dentro del marco de este breve estudio, nos proponemos intentar establecer algunas bases a partir de las cuales quizá sea más fácil penetrar con mayor amplitud en el campo de los "comics".

## Los componentes del lenguaje

Nuestro método, simple, parte de una aprehensión muy empírica de los "comics".

Del primer nivel de esta aprehensión, podemos deducir rápidamente y sin temor de adelantarnos, los componentes del lenguaje que vamos a estudiar. Estos son: el - dibujo, el color y el verbo.

Estudiar sucesivamente la función de cada uno de estos tres elementos parece interesante, pero sería una tarea incompleta, ya que no participa en la dinámica global de los "comics" privándoles de aquélla: ignora su ritmo y su carácter de inmediatez.

Para abordar el estudio de los "comics" es - necesario conservar la integridad. Parece indispensable estudiar su dinamismo y los medios que lo componen.

Partir de la totalidad de los "comics" y estudiarlos únicamente en función de su dinamismo parece difícil, dado los pocos conocimientos que tenemos de los elementos de su lenguaje. Por tanto, nos ha parecido más fácil y más seguro comenzar por estudiar estos elementos; o sea, conservar todas las probabilidades para llegar a su función y a su estructura dinámica.

Una vez establecida esta perspectiva, sólo - queda por resolver el modo de llevarla a cabo.

## Dos modos de lectura

Ya hemos dicho que nuestro estudio es empírico. Si nos ponemos en el lugar del lector de los "comics", una rápida reflexión sobre la lectura de aquéllos puede ofrecernos interesantes indicaciones. Si leemos un "comic", el hecho de releerlo también nos divierte. Pero las dos lecturas son distintas. La primera es "apasionada", pero breve; solamente algunas imágenes rompen su ritmo continuo y ascendente. La segunda lectura es muy distinta. Forzosamente no se relee todo el "comic"; la mirada se detiene sobre las imágenes, demorándose en contemplarlas una después de otra. En este caso la diversión es diferente, pero hay que descubrir las posibilidades, los artificios de un lenguaje y al mismo tiempo, sus bases. Seleccionar una especie de lectura vertical y de lectura horizontal de los "comics", nos permitirá entrar en su campo. Evidentemente es difícil separar sistemáticamente las imágenes para estudiarlas, ya que cada una soporta la atracción de la otra, sobre todo, teniendo en cuenta que los "comics" son mucho más elípticos que el cine. Pero esto nos ayudará "a contemplar", en una primera etapa y de una manera desinteresada o ingenua, es decir, sin la solicitud dinámica, sus elementos básicos. Estos elementos, que ya hemos indicado, son: la línea que se organiza a modo de dibujo, el color y el verbo.

Descubrir los elementos de un lenguaje no quiere decir inmovilizarlos en una definición única, sino

aprender, sobre todo, a conocer sus diversas posibilidades, en cierto modo su dinámica interna. Para conseguirlo, lo más eficaz parece ser, o bien, establecer un grupo con los medios utilizados respecto a la aventura propuesta, una especie de clasificación por temas: estos temas serán, por ejemplo: el miedo, la alegría, la angustia, etc... y ver qué variaciones ofrecen los diversos elementos del lenguaje. O bien, para mayor precisión y también para mantener intactos todos los índices de conocimientos, establecer la clasificación a partir de los propios elementos. Algunos resultados pueden ayudar a comprender mejor este procedimiento. Dentro de nuestra investigación, dos "comics" nos servirán de ejemplo aquí y más adelante. Estos son, "Jesse James" que forma parte de la serie de los "Lucky Luke" creada en 1947 por el dibujante belga Morris, y los "Peanuts" de Charles M. Schulz.

Veamos, por ejemplo, el problema del color - en "Jesse James". En este "comic" la utilización del color se concibe según tres direcciones: el color podrá ser:

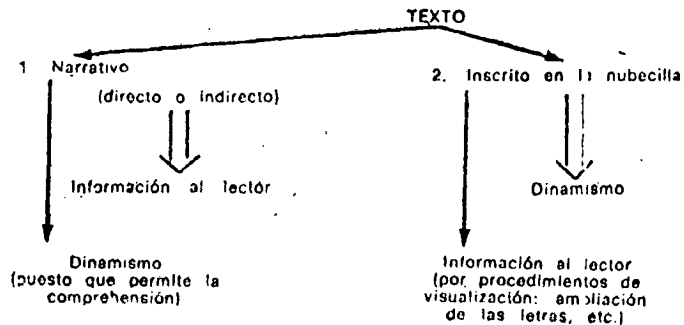
Analógico: reproduce los colores naturales, el cielo es azul o ligeramente brumoso.

Simbólico: este color es de las atmósferas. Morris utiliza el negro, el gris para los momentos tristes de su historia donde todo, personajes y decoraciones, está en gris o en negro.

Dinámico: Minimizando el contenido de la ima

gen, el color se impone como elemento esencial de la continuidad narrativa. Al carácter dinámico se une un carácter arbitrario; por ejemplo, en las imágenes de una persecución frenética, un color verde brillante para los jinetes y sus monturas, se destacará sobre un fondo amarillo liso, no menos brillante.

Igualmente interesante es el estudio del elemento verbo. El siguiente cuadro puede resumirlo brevemente:

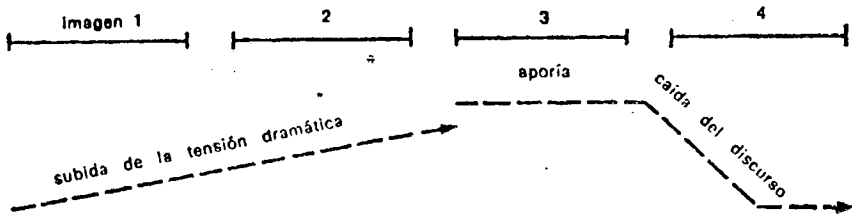


Las flechas de doble trazo indican la función aparente y principal de este verbo; las flechas punteadas, las funciones subyacentes.

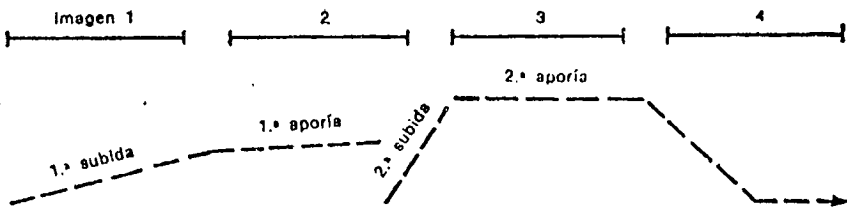
El otro ejemplo que hemos escogido es el de los PEANUTS. Aquí el elemento verbo puede clasificarse según determinadas direcciones, realmente tres, que vuelven distribuidas distintamente. Por el sistema correspondiente de una flecha, reproducimos la línea del discurso de cuatro

"comics" de PEANUTS (estos cuatro tienen todos cuatro imágenes).

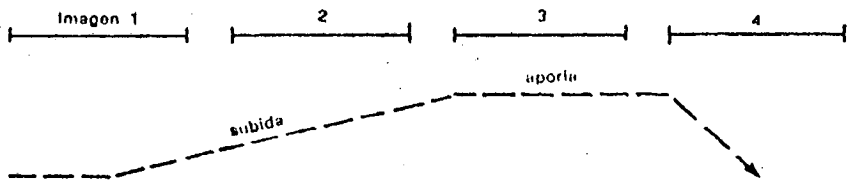
Veamos algunos ejemplos:



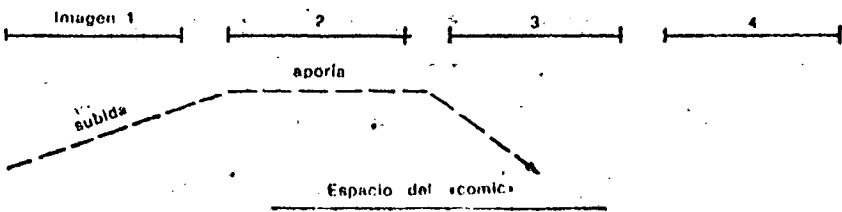
Segundo «comic»:



Tercer «comic»:



Cuarto «comic»:



## ESPACIO DE LOS «COMICS»



© United feature syndicate, 1961.

Scl ulz.



La línea del discurso se orienta y se organiza en las tres direcciones siguientes:

- ascendente
- horizontal
- descendente.

- La primera dirección corresponde a la subida de la tensión dramática verbal.

- La segunda corresponde a la permanencia del discurso en una horizontal donde todavía son posibles todas las respuestas -instante de la mayor intensidad-. La organización de estas dos primeras direcciones puede complicarse - por su alternancia más o menos rechazada.

- La última dirección es la de la caída, caída de la tensión dramática.

Pero, para completar este estudio no basta - con estudiar los elementos dados, uno después del otro, sino que es necesaria una precisión, la cual cambia la manera de encararse con ellos en una segunda etapa. Aunque los tres - elementos constitutivos de los "comics" son el dibujo, el color y el verbo, los tres no forman parte del mismo código lingüístico. El dibujo y el color son los elementos de un código llamado icónico, mientras que el verbo pertenece al código verbal.

Los canales de esos dos códigos son distintos; en el primer caso, el canal habitual es la imagen; en -

el segundo caso el canal habitual es la palabra. Hay que tener en cuenta esta distinción para poder llevar a cabo un estudio completo de la imagen de los "comics". En todo mensaje específico, pensemos en la música, en la pintura, por ejemplo, el lenguaje del mensaje puede definirse intentando extraer los diversos elementos del código utilizado. Si coexisten dos códigos, es interesante conocer de qué modo lo consiguen. Puesto que la imagen, la imagen fija, es el canal del mensaje de los "comics". ¿Qué hace la palabra, elemento del mensaje verbal, al encontrarse utilizada ahí, al margen de su configuración habitual?

Esta cuestión no se plantea de un modo absoluto, ya que efectivamente, a este nivel todo es posible. En el caso de cada "comic" que vamos a estudiar, sólo se la puede rechazar.

Para comprender mejor la importancia de esta relación entre los dos códigos, icónico y verbal, hay que tener en cuenta hasta qué punto su evolución ha podido modificar los "comics", y ha sido uno de los factores esenciales en su creación actual. Queremos referirnos a su difusión cada vez más extensa y a su impacto cada vez más profundo en nuestro mundo moderno; es cierto que si los "comics" ganan más y más terreno en el campo de la comunicación, ello se debe al continuo incremento en el dominio de sus técnicas y al desarrollo de su utilización. Efectivamente, en sus comienzos los "comics" eran unas historietas en imágenes, que un

texto completaba o explicaba. Era un texto largo, distinto - de la imagen, situado generalmente debajo de aquella y concebido como un texto literario, que habría podido leerse aislado. Recordemos las imágenes de Epinal, más tarde las historias de Gustavo Doré o las aventuras de Bécassine. Pero la relación imagen-texto ha cambiado; imagen y texto, hasta ahora extraños entre sí, se han visto modificados en una nueva relación: ha aparecido el diálogo y la nubecilla. El mensaje penetró en la imagen, convirtiéndose en un elemento de la misma categoría que el propio dibujo, puesto que la nubecilla se inscribe en el interior del espacio de la imagen como un espacio particular; particular, pero no distinto. Esto supuso una aportación muy importante para los "comics", cuyo mensaje agilizó e hizo que fuera mucho más discreto: el espacio literario y la función narrativa que es su característica, quedaba desterrado. Se había creado otro espacio, esta vez único. Desde entonces diálogo y nubecilla y, por consiguiente, toda la imagen, no han cesado de evolucionar en nuevas formas, distintas unas de otras. A partir de aquí es necesario concretar la naturaleza del cambio, producido por la nubecilla y lo que este cambio trae consigo.

### La palabra: signo lingüístico y signo icónico

La intervención de la nubecilla ha dado una nueva dimensión al texto, permitiendo su visualización. Se puede pensar que la escritura tradicional, y solamente ella,

tenía este carácter visual, pero la escritura que nosotros empleamos, puesto que utiliza al mínimo ese carácter, lo ha paralizado. Lejos han quedado las antiguas escrituras e incluso los libros de horas de la Edad Media. La escritura es una convención y su carácter visual ha perdido, en su caso, su especificidad y su interés, perdiendo también otro de sus importantes caracteres: su pertinencia. El carácter de pertinencia y la posibilidad real de expresión visual es tán fuertemente unidos, como veremos con algunos ejemplos. Al mismo tiempo veremos también a lo que corresponde la visualización de un texto.

En Jesse James abundan los casos donde la representación de la palabra se adapta a la naturaleza de un momento concreto. Un hombrecillo quiere matar a Lucky Luke, al que sorprende mientras éste se afeita. Pero incapaz de llevar a cabo su decisión, se exaspera y patalea; Lucky Luke canturrea sin perder la calma. Momento de tensión, de tensión cómica: en las nubecillas, las letras aparecen más grandes y compactas, el texto de la canción se enriquece con notas musicales. El procedimiento de visualización del espacio-nubecilla va, efectivamente, más lejos que la visualización de la palabra. Morris llega a visualizar el conjunto de los ruidos, la onomatopeya se vivifica y el "quiquiriquí" de un gallo asustado o los "a atchumm" de un señor muy digno, ocupan gran parte de la imagen. La nubecilla también transmite otro tipo de mensaje: signos de admiración, de interrogación, simples, dobles o triples, repre-

sentan las mudas emociones de los personajes.

Guy Gauthier, en "Les bandes dessinées", define así la función de la nubecilla:

"Los dibujantes han intentado visualizar la nubecilla haciéndola soportar todos los mensajes marginales - que acompañan a la palabra: entonación, intensidad, ironía, - etc... La forma de la nubecilla y sobre todo la forma de las letras permite, así, una verdadera transposición sonora" (1).

La nubecilla con su contenido se convierte en un signo, una indicación, su función de "anclaje" según denominación de Roland Barthes, para designar la función denominativa de un elemento en conexión con otro elemento, se precisa como su relación esencial con el resto de la imagen.

### La iconicidad de la representación

Esta precisión nos permitirá abordar el principal problema de los "comics", de una manera mucho más interesante y sobre todo, más eficaz, ya que es aquél el que nos introduce de nuevo en la verdadera naturaleza de los "comics". El "comic" es sobre todo una aventura. Pero la técnica de los "comics", después de la aparición de la nubecilla y especialmente con la explotación, cada vez más amplia, de sus posibilidades, ha pasado insensiblemente de ser una función narrativa doble, compuesta por una función narrativa representativa y una función narrativa verbal, a ser una función narra-

tiva únicamente representativa; esto se ha producido no por la eliminación de una de sus funciones, sino por la acomodación de una función a otra: de la función narrativa verbal a la función narrativa representativa. Con ello, se ha -- transformado la aventura. Lo que fue una aventura más o me nos "representada" más o menos "relatada" se ha convertido en una aventura "representada". No dudamos en sistematizar este hecho, ya que los "comics" modernos, como "Saga de Xam", "Jodelle", etc., siguen decididamente esta dirección.

La aventura así representada es diferente. Su dinamismo será el de la técnica utilizada. Cuanto más - perfeccionada sea ésta, en el sentido de la precisión, de - la rapidez y también de cierta riqueza, más potente será es te dinamismo, más lograda y apasionante la aventura. La - creciente visualización del mensaje verbal y el perfecciona miento de las técnicas utilizadas en el resto de la imagen, tienden por todos los medios a la relevancia de una acción. Una acción más y más dinámica es una acción que no sufre de moras y en la que todo está unido a ella; en este sentido, la información que necesita el lector no debe ser un obstá- culo para éste. La información será cada vez menos verbal y más visual; o bien por transposición del mensaje verbal o bien porque éste tienda a desaparecer ante un tipo de infor mación más dinámica.

Aquí, la decoración y el marco de la imagen desaparecen: queda un único personaje que desgajándose de -

la imagen precedente y de la siguiente, adquiere de pronto - una importancia fundamental. Aquí, la ausencia del marco no es arbitraria. La imagen liberada es al mismo tiempo recuperada por un espacio distinto de aquél, que ella misma nos indica. En ambos casos, la posición de Lucky Luke, que se convierte en el eje de esta imagen, es significativa de este espacio:

- en el primer caso Lucky Luke mira hacia el interior de la imagen del "comic"; conocemos el espacio que su mano recorre, que su discurso cubre, porque ya lo hemos visto en las imágenes precedentes: es un salón donde se hallan reunidos los lugareños.

- en el segundo caso Lucky Luke está vuelto hacia el exterior del "comic" (la imagen es la primera de la secuencia), en esta imagen se introduce un espacio desconocido. De la primera a la segunda imagen, el centro de interés se desplaza bruscamente de Lucky Luke hacia los indicios del elemento desconocido, extraño. Los indicios serán la muda -interrogación de Lucky Luke, que borra su acción precedente, y los dos ruidos que se hacen eco. La nubecilla portadora -de los indicios (signo de interrogación - ¡Pam! - ¡Huy! -) - desempeña aquí un papel esencial: por la agresión visual que consigue en una imagen de fondo blanco -aquí la nubecilla es de color vivo-, haciéndose cargo de la ruda intervención de una acción dentro de otra acción. En la segunda imagen, Lucky Luke se ve interrumpido bruscamente por unos fuertes rui

dos; nada se nos muestra, nada se nos dice, la sorpresa que muestra el rostro de Lucky Luke no nos informa suficientemente: la nubecilla es el centro de la información.

El punto de articulación de estas dos imágenes es el punto de articulación de dos espacios diferentes. Su punto de incidencia se establece por un sugestivo procedimiento de dinámica visual, que se define por medio de:

- la sucesión de las dos imágenes en el sentido de la duración;
- la ausencia de marco;
- la función de la nubecilla y del color.

El problema del lenguaje y de la dinámica de los "comics" es complejo, sobre todo, teniendo en cuenta que la tira cómica se halla en plena evolución. Para concretar los ensayos que hasta ahora hemos realizado, vamos a plantear algunas cuestiones. Con ellas ponemos punto final a este proyecto orientado hacia el campo de la imagen de los "comics", cuestiones que quizás nos permitan ofrecer una base más sólida para su estudio. En cualquier caso, las plantearemos dentro de esta perspectiva. Se trata de separar las direcciones de las distintas posibilidades del código de la imagen de los "comics". Entre estas distintas posibilidades hemos captado la existencia de un problema, relación imagen-texto, y de su evolución. Aunque el código verbal ha aparecido hasta ahora, como fundamental en su relación con la imagen, no es el único que está en juego, otros códigos inter--



vienen: código musical, código sonoro, código del color, lo cual presenta una especificidad, etc. Por tanto, las cuestiones que se plantean son las siguientes:

1. ¿Es el código icónico una entidad definida? ¿Posee unos elementos estructurales fijos?

2. Más que como una unidad "técnico-sensorial" ¿no habrá que estudiarlo como una configuración estructural, un sistema, una entidad puramente racional, un campo de comunicabilidad en el interior del cual diversas unidades adquieren su sentido, unas con relación a otras? (2). La presencia de los otros códigos originará estas unidades.

"-Si admitimos la posibilidad de la presencia de otros códigos dentro del código icónico, ¿se produce, esta presencia, por la asimilación, o sea por la desaparición del código extraño que es asimilado, o por la estructura combinatoria de los códigos en relación? La segunda hipótesis supone una codificación distinta a la primera.

La primera supone una codificación que podrá calificarse de "analógica":

"La codificación analógica crea una serie de símbolos que, por sus proporciones y sus relaciones, son similares a la cosa, a la idea o al acontecimiento que representan" (3).

## EL CODIGO VERBAL SE IDENTIFICA AL CODIGO VISUAL

- La segunda hipótesis supone una codificación "digital". La codificación digital combina diversos elementos sin interacción de un código sobre el otro:

"Muchos de los mensajes que se consideran corrientemente visuales son, en realidad, códigos mixtos... Muchos de los mensajes visuales que no son mixtos en determinado sentido, lo son en su estructura... No hay ninguna razón para suponer que la imagen posee un código que la especifica y explica en su totalidad. Entre los diversos sistemas que informan a la imagen, unos son especialmente icónicos, mientras que otros surgen en los mensajes no-usuales" (4).

Estas palabras de Christian Metz podrían servir de punto de partida para un amplio estudio de los "comics", al que proporcionarían interesantes ejemplos los numerosos "comics" modernos, tales como "Barbarella", "Loane Sloane", "Dordelle", "Saga de Xam", o las historias marcianas de Maurice Rosy. Este último, aficionado a la filosofía y a la semántica generalizada, pianista de jazz, aporta a los "comics", por medio del dibujo y sobre todo por el color, una sintaxis especial, compleja, cuyos elementos solamente podrían extraerse mediante un meticuloso análisis. A partir de ahí podríamos decidir la medida temporal de estos elementos, puesto que hemos definido el "comic" como una -

aventura, como un tiempo por naturaleza. Aquí, como en la "Saga de Xam" ejemplo que tomamos por ser más conocido, la complejidad del código introduce una nueva relación temporal. ¿Qué decir de la "Saga de Xam" donde la música "pop" rodea los jeroglíficos, donde los tiempos míticos rodean los tiempos históricos y los de la ciencia ficción, donde no se sabe cuál es el uno y cuál es el otro?

---

#### NOTAS.-

- 1) G. Gauthier y J. Zimmer, "Les bandes dessinées", Dessin - Documentation, UFOLEIS.
- 2) C. Metz, "Au-delà de l'analogie, l'image", Communications, 15, 1970, pág. 7.
- 3) Véron, E., "L'analogique et le contigu", Communications, 15, 1970, pág. 54.
- 4) C. Metz, "Au-delà de l'analogie, l'image", Communications, 15, 1970, pág. 10.

Lea Martínez

(Tomado de "Imagen y Comunicación")

---