
PAUTAS DE ANALISIS PARA LOS "COMICS"

Antes de la aparición del personaje de Quino: Mafalda y sus amigos y de la presencia de Charlie Brown, el "comic" puede ser definido, de forma muy personal, como un híbrido a mitad de camino entre el libro y el cine, que ha conseguido su singularidad como lenguaje autónomo. Consideramos al "comic" un lenguaje y no una lengua. El "comic" constituye un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico (Código Icónico) y del lenguaje literario (Código Lingüístico).

El "comic" es una semiótica connotativa (Segundo Nivel de Significación) de primera especie en la que, sobre una misma referencia inicial, se presentan dos semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico.

Mientras el "comic" conservaba del libro tipo gráfico el mismo soporte, iba abandonando el pesado texto que convertía a la "viñeta" en una página minimizada. El desarrollo de este peculiar medio de comunicación tenía la vista pues

ta en lo icónico. En definitiva, el "comic" se ha ido desprendiendo del texto al desarrollarse la riqueza del componente icónico. Como lo llama McLuhan, "la muerte del homo typographicus".

En estas perspectivas, los "comics" se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea y cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros "mass media" fundamentales de la sociedad actual. Los "comics" comienzan a adoptar sus más características convenciones y formas actuales hacia 1895, el año en que nace el cine, un poco antes que el invento de la radio (1896) y unos años después de la televisión de Nipkow (1884).

El "comic", como mensaje verbo-icónico, puede ser analizado por medio de los esquemas ya establecidos tanto en el campo de la prensa diaria como en el de la imagen (televisión, cine, fotografía, afiche...). Pero será necesario refundir algunos conceptos allí establecidos, dado que lo consustancial al "comic" es la doble vertiente verbo-icónica.

Román Gubern dice "que una exposición ideal de los procesos comunicativos que tienen lugar en la operación de análisis de los "comics" abarcaría las siguientes fases:

- 1) Lectura de la imagen (Código Icónico)
- 2) Conversión de la escritura de los textos en mensaje

fonético

- 3) Integración de los mensajes fonéticos e icónicos para una comprensión global de la viñeta.
- 4) Enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones (1,2 y 3).

El esquema de análisis de los "comics" hay que basarlo en dos elementos de estructura: palabras e imágenes. La unidad de base del "comic" es el "pequeño fotograma de dibujo". Siguiendo estas ideas preliminares, el autor Panofsky E. en su libro "Estudios sobre Iconología" establece tres niveles de contenido dentro de los "comics", demandando para cada uno un tipo diferencial de análisis:

1) El contenido temático o natural, detectable a través de un análisis preiconográfico (denotación), no implica más que la identificación de los objetos representados como tales, y de las relaciones entre objetos como hechos.

2) El contenido secundario o convencional, - susceptible de interpretación a través del análisis iconográfico, busca la relación entre los motivos y su composición, buscando las convenciones, imágenes y alegorías que permiten un segundo nivel de lectura, ya con sentido casi argumental.

3) El significado intrínseco o contenido, - que demanda una compleja tarea de análisis iconográfico o iconológico (connotación), supone leer en las construcciones.

A pesar del predominio de lo icónico sobre lo

verbal en el "comic", el análisis del código lingüístico no debe dejarse a un lado. Aunque muchas veces el mensaje lingüístico no reviste necesariamente el carácter del discurso lingüísticamente organizado. También puede suceder que los elementos lingüísticos no existan.

Estructurando el esquema de estudio de Panofsky y las ideas de Román Gubern, podemos establecer tres niveles de análisis para los "comics":

A) NIVEL DE ANALISIS ICONICO

Comprende el código icónico. Este nivel supone el estudio de los elementos expresivos peculiares o al menos más característicos del medio: subcódigos utilizados, convenciones, etc. Su conocimiento se da por supuesto en quien se enfrenta a la compleja labor de análisis. El conocimiento de los distintos subcódigos que se dan en el nivel icónico, supone todo un proceso de socialización comunes (marcos de referencia) lo cual se hace necesario para realizar el primer nivel de análisis en el "comic".

Dentro del código icónico se hace necesario tener conocimiento de su expresión y del contenido de aquellas convenciones básicas y de aquellos subcódigos que aquí intervienen:

1) La Viñeta: Significación puramente formal: separación de planos, tan sólo en algunas ocasiones tiene significación en el contenido del guión. Román Gubern deno

mina a las "viñetas" (o pictogramas) con el nombre de "unidades significativas".

La viñeta puede ser definida como cada una de las unidades que componen la historieta. Representa un momento de la acción, en el que la imagen dibujada y los textos se enmarcan en una línea, generalmente rectangular. Se le puede dar también el nombre de cuadro. La viñeta representa pictográficamente un espacio y un tiempo. Este elemento del "comic" está compuesto por signos icónicos estáticos y signos - lingüísticos cuya naturaleza es muy diversa.

2) El Globo o "Fumetti": Es un signo convencional en forma de pequeña "nubecilla". También se denomina con el nombre de "Balloon" que rasgueada según ciertas convenciones y acabada en una cola hacia la cara del que habla, significa "manifestación hablada". Presenta dos componentes: - Globo en sí, espacio útil para contenidos lingüísticos o para lingüísticos; y Delta, componente direccional y con significaciones precisas (delta formada por una serie de burbujas, significa "pensando"; si está formada por contornos cerrados, en ángulos agudos, en diente de sierra, puede representar a su vez miedo, ira, agitación, explosión de cólera, alarido, etc.)

3) Elementos Paralingüísticos: Presentan significaciones convencionales muy fuertes y precisas: estrellas equivale a golpe, serrucho más tronco igual a sueño o ronquidos, lámpara encendida que significa "idea repentina". Estos elementos paralingüísticos se realizan constantemente a una -

simbología figurativa, que está influenciada por los marcos de referencia del emisor y del receptor o lector.

4) Expresión icónica: Hace referencia a la gestualidad. Son aquellos rasgos característicos de la expresión. Esta expresión gestual está dada por el emisor de acuerdo al momento más significativo en que se encuentren los personajes. La expresión gestual constituye, para los personajes de los "comics", el modo primordial de expresión junto con los diálogos, y por ello admite una vasta y fluida gama de variantes significativas.

5) Códigos cinéticos: Hace referencia al movimiento o desplazamiento de objetos. De estos movimientos o desplazamientos, los más frecuentes son:

- Trayectoria lineal simple: líneas que marcan el espacio recorrido por cualquier objeto.

- Trayectoria lineal color: Las líneas son sustituidas por una mancha de color o por una estela de "vacío de color". Normalmente se da este segundo tipo en el "comic" a color.

- Impacto: Halo de líneas o de color que rodea a un objeto en el momento de tropezar con otro, y que implica un movimiento previo.

6) Código de Montaje: Los "comics" constituyen una "estructura secuencial". El "comic" está formado por signos icónicos estáticos y el cine por signos icónicos

móviles. Cualquier consideración sobre la técnica del montaje en los "comics" debería comenzar exponiendo el alto grado de convencionalismo de todos los lenguajes icónicos creados por el hombre. La técnica del montaje en el "comic" se debe estudiar desde dos ángulos:

- Desde el ángulo gráfico: Está referido al estudio de las modalidades de montaje de las unidades gráficas de los "comics": montaje de páginas, montaje en el interior de las páginas, montaje de las viñetas.

- Como estructura narrativa: Al igual que en el cine, está basado en la "selección de espacios y tiempos significativos". En este sentido, las unidades narrativas y dramáticas tanto del cine como de los "comics" son la "secuencia", definida por su unidad de acción dramática, la "escena" definida por su unidad de tiempo y/o lugar y, en última instancia, el "plano" y la "viñeta", que guardan cierta analogía funcional entre sí. Podemos hablar de las distintas técnicas de montaje al igual que en el cine.

7) Código Cromático: Aunque no todos los "comics" están elaborados a base del color, existen una inmensa mayoría que sí. De tal forma hay que considerar un código cromático para el análisis. En los "comics" el color puede ser concebido según tres direcciones:

- Analógico: Reproduce los colores naturales

- Simbólico: Este color es el de las "atmós-

feras" o ambientes en que se desenvuelve la acción. Se suele emplear el gris y el negro para los momentos tristes de la historia... como un ejemplo.

- Dinámico: Minimizando el contenido de la imagen, 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...

B) NIVEL ICONOGRAFICO Y NIVEL ICONOLOGICO:

En el Nivel Iconográfico la intencionalidad analítica se centra en el "mensaje patente", en el contenido argumental explícito del "comic", la historieta o la tira. El Nivel Iconográfico elige como significante los significados del Nivel Icónico, para connotar temas más complejos y culturizados. Son reconocibles a pesar de las variaciones icónicas, porque se fundan en unidades de reconocimiento muy aparentes.

En ambos niveles -el iconológico y el iconográfico- se pretende captar el mundo subyacente a lo puramente explícito, la serie de características que se transmiten por vía de connotaciones, la "impresión global" de un personaje o serie. Las interpretaciones globales sobre personajes constituyen una manifestación clara del nivel iconológico. Mientras que en "mensaje patente", en su intencionali-

dad connotativa se centra en el nivel iconográfico. Pero por razones metodológicas de análisis ambos niveles se pueden unir en uno sólo.

C) NIVEL LINGUISTICO:

Normalmente el Nivel Lingüístico lo encontramos al estudiar la morfología del "balloon" o "nubecilla". - Esta "nubecilla" puede definirse como "convención específica de los "comics" destinada a integrar gráficamente el texto - de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta".

No podemos olvidar para el "comic" que las letras y las palabras (texto) escritas son signos dotados de valor gráfico. La mayoría de las veces se personalizan los textos-letras y palabras- mediante estilizaciones gráficas - más o menos elaboradas. Las letras con trazos temblorosos - para el personaje que padece frío o de trazo grueso y energético para el hombre airado son de algún modo una traducción gráfica y de gran eficacia comunicativa de los matices fonéticos y psicológicos del mensaje. Las palabras constituyen, - en el caso de los "comics", al mismo tiempo un signo lingüístico y un signo icónico.

Además de los diálogos, las "nubecillas" incluyen también "sonidos inarticulados": auf, augh, brrr, fiam, uf, sigh, ejem... etc. Estos "sonidos inarticulados" son la utilización gráfica en función sonora, a través de una libre

ampliación de los recursos onomatopéyicos de una lengua. De tal forma tenemos una tabla de los ruidos, bastante rigurosa, que va desde el "sss" de la bala en el aire, al "crack" del rifle, al "smack" del puñetazo. En la mayoría de los casos se trata de verdaderas onomatopeyas dotadas de significado.

Como vemos, 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 revolución. Los "comics" son leídos por los niños, pero también por sus padres, los "comics" se presentan como unas narraciones de aventuras, unas aventuras de todo tipo. Constituyen un buen instrumento de ideologización de las masas. 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 es menos clara. Un lenguaje posee unas leyes y unas características propias. En ese sentido los "comics" podrían parecer como una composición poco rebuscada, pero de una efectividad ideológica nada discutida.

Marcelino Bisbal E.
