

LA UTILIDAD DIDACTICA DEL COMIC

JOSE JAVIER GRANJA PASCUAL*

*Profesor agregado de Lengua y Literatura
LB. Getxo 1. Julio Caro Baroja
Getxo (Bizkaia).

En el principio de la Enseñanza, la transmisión de conocimientos se producía exclusivamente a través del maestro, sin más utilización de otros recursos que el de su persuasión. Posteriormente se fue introduciendo el libro de texto como elemento en el que se hallaban compendiados los conocimientos a adquirir por el alumno. Más adelante y ya dentro de la clase surgiría la pizarra, y recientemente la inclusión de medios modernos como el magnetófono, el retroproyector, la diapositiva y hasta el circuito cerrado de televisión y el ordenador. Como vemos el progreso de la imagen ha ido relegando el papel de la palabra como medio de transmisión del saber.

Es precisamente en este momento cuando surge la utilidad del cómic como recurso didáctico dentro del campo del lenguaje. Su utilización supondrá una metodología activa para el perfeccionamiento de la comprensión lectora y expresión escrita, la ejercitación de la lectura de tebeos, de periódicos y revistas juveniles como pasatiempo y a la vez como un medio más de aprendizaje.

1. EL COMIC COMO MEDIO DE APRENDIZAJE LINGÜÍSTICO DIVERTIDO.

Una de las mayores ventajas que representa el cómic consiste en que para su utilización partimos de una actitud positiva del alumno que es netamente favorable a este medio. De esta forma podemos utilizar el cómic porque:

- a) Proporciona informaciones múltiples que debe desentrañar el alumno.
- b) Es portador de contenidos ideológicos dependientes tanto del creador del mismo como de la empresa editora.
- c) Es un vehículo importante en los ejercicios de comprensión lectora.
- d) Fomentan la capacidad crítica del alumno.
- e) Fomentan el trabajo y el aprendizaje divertido.

2. LA LECTURA DEL COMIC.

En la lectura de un cómic intervienen tanto los factores explícitos de imagen y grafía como los implícitos entre viñetas. En efecto, el proceso del lec-

tor es tan importante por lo que ve como por lo que debe imaginar. Para imaginar acertadamente es necesario un proceso de aprendizaje que se va adquiriendo inconscientemente. De aquí que podríamos destacar los siguientes procesos comunicativos que tienen lugar en la lectura de un cómic y de una manera inconsciente:

- a) Lectura de la imagen. El lector, al ver la viñeta, dirige automáticamente su mirada hacia los rasgos icónicos.
- b) Conversión del significante gráfico de los textos en significados conceptuales.
- c) Integración del plano icónico y del plano gráfico de los textos en un plano global comprensor de la viñeta.
- d) Enlace lógico de la viñeta comprendida con la siguiente, a través de nuevas operaciones a b y c.

Desde un punto de vista estrictamente referido al componente lingüístico del cómic, analizaríamos:

- a) Elementos fonético-fonológicos: onomatopeyas, aliteraciones...
- b) Elementos morfosintácticos: estructura de las oraciones, uso de sustantivos, verbos, adjetivos, etc...
- c) Análisis de los niveles léxicos: nivel culto, nivel vulgar, nivel familiar...

3. ANALISIS DEL COMIC.

El cómic es definido como «una estructura narrativa constituida por una serie de secuencias progresivas de pictogramas que pueden tener elementos de escritura fonética. El pictograma es un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar».

En el análisis concreto de un cómic hay que distinguir tres partes:

3.1. *Morfosintaxis.*

Dentro del análisis morfosintáctico del cómic distinguimos:

- a) Las acciones más importantes que aparecen.
- b) Los sucesos que ocurren dentro de cada acción.
- c) Los actantes o funciones que desempeñan los actores.
- d) Los actores o personas que desempeñan las funciones.

3.2. *Semántica.*

Si en la semántica lingüística estudiamos el significado de las palabras, en la semántica del cómic vamos a estudiar el significado de las viñetas. No sólo el aspecto de los signos gráficos, sino también el de los signos icónicos. Por tanto habrá que descubrir el significado parcial de cada pictograma y el significado total de la historieta. De esta forma en seguida conseguiremos clasificar a los protagonistas en alguno de los grandes grupos de significado. A esta clasificación de funciones no escapa casi ningún cómic, puesto que en todos existe una ideología ya sea del autor ya sea de la empresa editorial, que se quiere transmitir. Así, Juan Antonio Ramírez ha estudiado las incidencias ideológicas entre el franquismo y los cómics publicados en España durante

el mismo. Ha observado que la repartición del rol hombre-mujer viene marcada por la identificación con el héroe infatigable y la mujer pasiva y sumisa respectivamente.

De esta forma se destacan valores en el hombre como: la nobleza de espíritu, la lealtad, el desprecio hacia el dinero, la nobleza de sangre, la xenofobia y el racismo, el individualismo, el amor imposible, la violencia, etc..., todos ellos marcados acerca de unos contenidos ideológicos de fuerte cariz fascista.

3.3. *Pragmática.*

Dentro del pictograma hay que analizar:

- a) El componente lingüístico del texto.
- b) La utilización de la elipsis como recurso que permite la supresión del tiempo.
- c) La coexistencia espacial iconográfica. En efecto, la inclusión en la viñeta de dos lenguajes diferentes (icónico y grafemas) conlleva una serie de problemas.

Generalmente existe una gran diferencia entre los signos icónicos (que dan al lector unos rasgos gestuales, fisionómicos, ambientales, etc.) que son muy completos y poco sugeridores hacia la participación creadora del lector y los grafemas que aportan un significado mucho menor. En un cómic, la información escrita, generalmente, apoya el texto icónico, pero no suele aportar nuevos factores que no se desprendan de la contemplación de este último. Por lo tanto existe una ventaja en la captación de la atención del lector por parte de los signos icónicos.

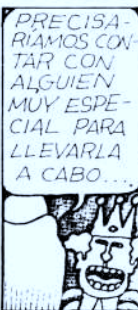
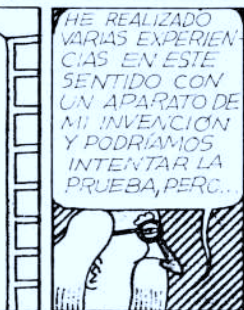
- d) La temporalidad en la viñeta. Existe una contradicción lingüística entre la temporalidad del diálogo y la congelada instantaneidad de la expresión icónica. Suele aparecer muchas veces una asincronía entre la gestualidad estática y la expresión del discurso verbal. Este tipo de asincronías no suele dificultar la tarea lectora puesto que el lector inconscientemente utiliza el mecanismo consistente en dar prioridad a la parte izquierda del texto sobre la derecha y a la parte superior sobre la inferior del mismo texto.
- e) El encuadre. Es otro de los componentes importantes de la viñeta. Pueden distinguirse varios tipos:
 1. Primer plano: cuando se muestra un detalle particular de la figura.
 2. Plano medio: cuando muestra un personaje cortado por la cintura.
 3. Plano tres cuartos: cuando muestra a un personaje cortado por las rodillas.
 4. Plano general: cuando muestra la figura completa.
- f) Los gestos. Constituye uno de los modos primordiales de expresión, junto con los diálogos. Generalmente se repiten los mismos gestos, en distintos personajes, cuando se repiten situaciones. También es lo normal que estos gestos aparezcan reflejados a través de la cara de los

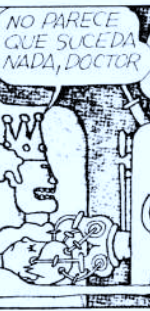
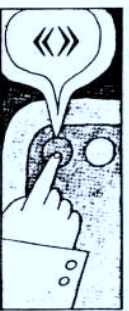
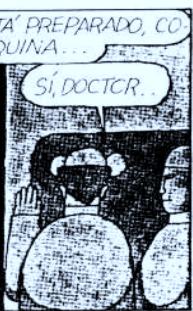
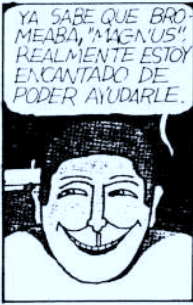
personajes. De esta forma se ha creado un sistema de gestualidad facial humana, fácilmente identificable con los contenidos que comporta:

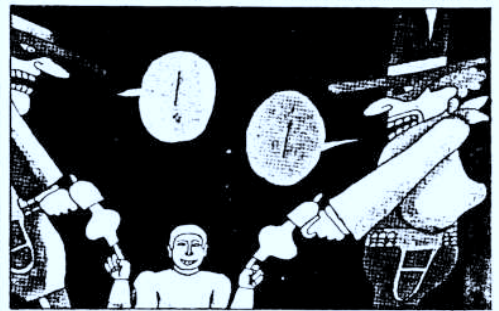
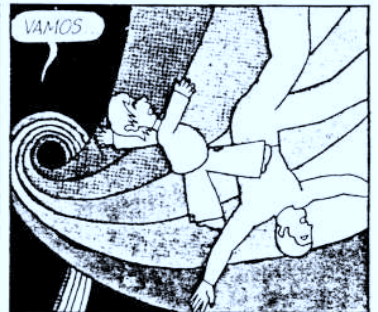
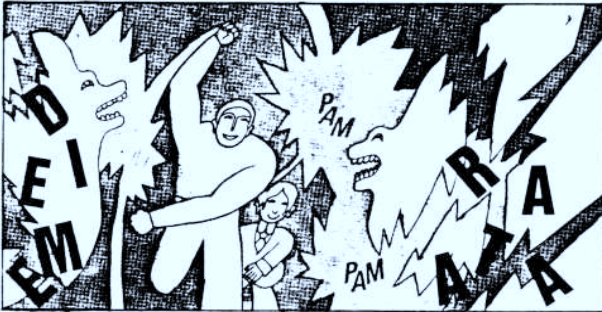
- cabello erizado = terror, cólera
- cejas altas = sorpresa
- ojos muy abiertos = sorpresa
- boca sonriente = complacencia.

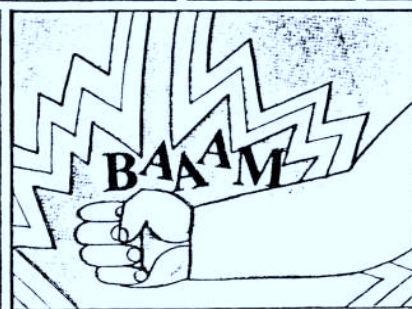
- g) La imagen metonímica. Es otro de los recursos empleados en el cómic dirigido ideológicamente. Consiste en la identificación del protagonista con un personaje de la vida real que se quiera ensalzar o vituperar. De esta forma, a través de lo que realice el protagonista de la ficción, el lector transportará las reacciones correspondientes al personaje de la vida real que representa. Es muy conocido el caso del parecido físico entre uno de los héroes del cómic de postguerra Roberto Alcázar y José Antonio Primo de Rivera.
- h) El globo o balloon. Es la silueta que rodea el texto escrito que pronuncia cualquier personaje. Puede tener forma cuadrada, redonda, ovalada, etc. Además siempre lleva un apéndice que indica el lugar de procedencia de los signos emitidos.
- i) La metáfora visualizada. Es una convención gráfica propia de los cómics que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Es, por ejemplo, el interrogante que indica perplejidad, la bombilla que expresa la aparición de una idea, las estrellas que se ven al recibir un golpe, las culebras que representan los tacos, etc.
- j) Las onomatopeyas. Son formas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal: ¡Plof! , ¡cloc! , ¡clac!, ¡rass!, ¡craac!, ¡pac!, ¡pluf!, ¡slam!, ¡crash!, ¡croing!, ¡screech!, ¡plaf!, ¡zip!, ¡blam!, ¡plao!, ¡bang!, ¡zzz!, ¡zass!, ¡boom!, etc...
- El autor prefiere aumentar la expresividad del dibujo a través de una lengua en la que juegan tanto la onomatopeya como los signos visuales utilizados. Así, por ejemplo, si se quiere indicar una caída, el *plaf* puede ir colocado verticalmente con las letras arrugadas.
- k) Los signos cinéticos. Son una convención gráfica que expresa la ilusión del movimiento o trayectoria de los personajes en acción. Es uno de los problemas surgidos con motivo de tener que salvar el aspecto estático del signo icónico y conjugarlo con una realidad casi siempre dinámica. Para ello se sirven de nubecillas de polvo, que representan al personaje corriendo, o las líneas de curvas que orientan el movimiento, etc...

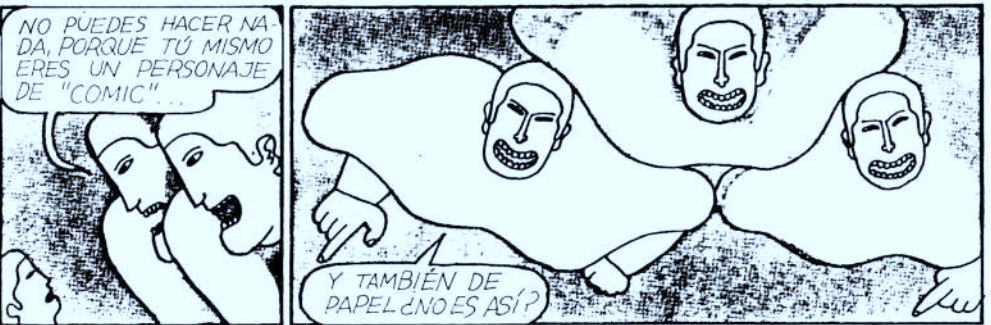
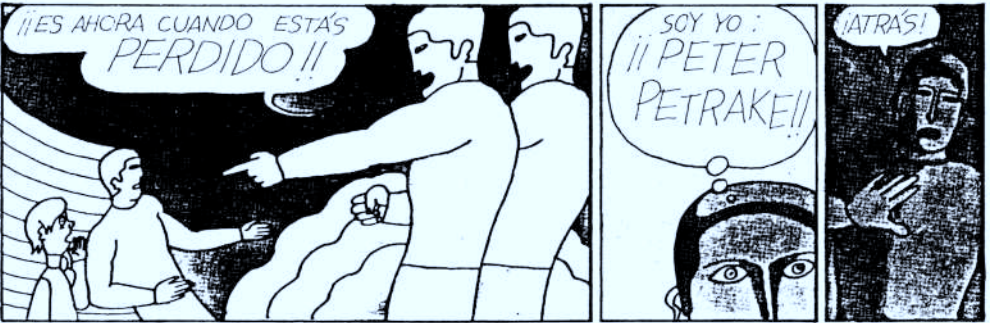
Aunque con modificaciones y elaboración propias, los principios generales de este método de análisis son expuestos por José Romera Castillo en *Diáctica de la Lengua y la Literatura*, Edit. Playor, Madrid 1979.

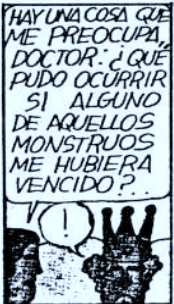












Vamos a analizar, de acuerdo con las ideas que hemos expuesto anteriormente, el cómic titulado «Viaje al sub-consciente», de Miguel Calatayud¹.

1. MORFOSINTAXIS.

a) Acciones.

Las acciones más importantes que aparecen en este cómic, vienen determinadas por las secuencias que detallamos en el esquema siguiente.

b) Sucesos.

Los más importantes ocurren dentro de cada secuencia y vienen detallados en el esquema siguiente.

1ª SECUENCIA. Viñetas 1-5. Exposición del problema. Un doctor informa al millonario Magnus sobre la salud de su hijo Carlos, alterada por los cómics.

2º SECUENCIA. Viñetas 6-11. Resistencia de Peter Petrake al experimento a que le quieren someter para curar a Carlos.

3ª SECUENCIA.

A. Viñetas 12-14. Preparación para el experimento. Explicación del mismo.

B. Viñetas 15-17. Comienza el experimento.

C. Viñetas 18-53. Núcleo central del experimento. Peter Petrake y Carlos se encuentran en el sub-consciente.

a) Viñetas 18-19. Peter comprende el problema de Carlos.

b) Viñeta 20. Sirve de enlace con la acción anterior e introduce una nueva.

c) Viñetas 21-23. Resuelve el problema de los «Balloon».

d) Viñeta 24. Enlace con la acción anterior e introduce una nueva.

e) Viñetas 25-29. Resuelve el problema de los dos vaqueros.

f) Viñeta 30. Enlace con la acción anterior e introduce una nueva.

g) Viñetas 31-37. Resuelve el problema de los super-hombres.

h) Viñeta 38. Enlace que introduce una nueva acción.

i) Viñeta 39. Elipsis de un nuevo enfrentamiento con otros personajes de ficción.

j) Viñetas 40-41. Enlace que introduce una nueva acción.

(1) CALATAYUD, Miguel. «Viaje al sub-consciente». Edit. Doncel. Madrid. 1970. pp. 25-30.

- k) Viñetas 42-52. Resuelve el problema del enfrentamiento con su propia persona.
- l) Viñeta 53. Enlace que da paso al regreso al mundo real.
- D. Viñetas 54-56. Salida del experimento.

4ª SECUENCIA. Viñetas 57-59. Felicitación e incógnita ante lo que hubiera ocurrido caso de fracasar el experimento.

c) Actantes.

El término «actante» fue creado por el lingüista francés Lucien Tesnière (1959), según el cual, la oración sería como un pequeño drama en el cual el sistema verbal expresaría la acción (en el sentido teatral) mientras que el sujeto, el complemento directo y el indirecto serían los personajes de ese drama. A estas tres funciones les dio el nombre de actantes.

Según el francés J. Greimás (1966), la estructura ideal del relato cuenta con los siguientes actantes: sujeto-objeto; enviante-destinatario; coadyuvante-oponente.

Dentro del cómic que estamos analizando, los actantes serían:

Sujeto: Peter Petrake. es el personaje que desea algo. En principio aborrece la idea de someterse al experimento, pero posteriormente la acepta, aunque obligado por la fuerza (viñeta 10). Desde ese momento pasa a ser el primer interesado en resolver el problema.

Objeto: El objeto es aquello tras lo cual va el sujeto. En este caso se trata de eliminar los fantasmas que se han apoderado de la mente de Carlos.

Enviante: El sujeto puede obedecer órdenes o designios de otro actante, que lo mueve a realizar su acción, y al que se llama enviante. En este caso, el Sujeto (Peter Petrake) es movido a actuar por el millonario Magnus, padre de Carlos.

Destinatario: Es lo que recibe el provecho de la acción del sujeto. En este caso, el destino de la acción de Peter Petrake es Carlos, el hijo del millonario Magnus .

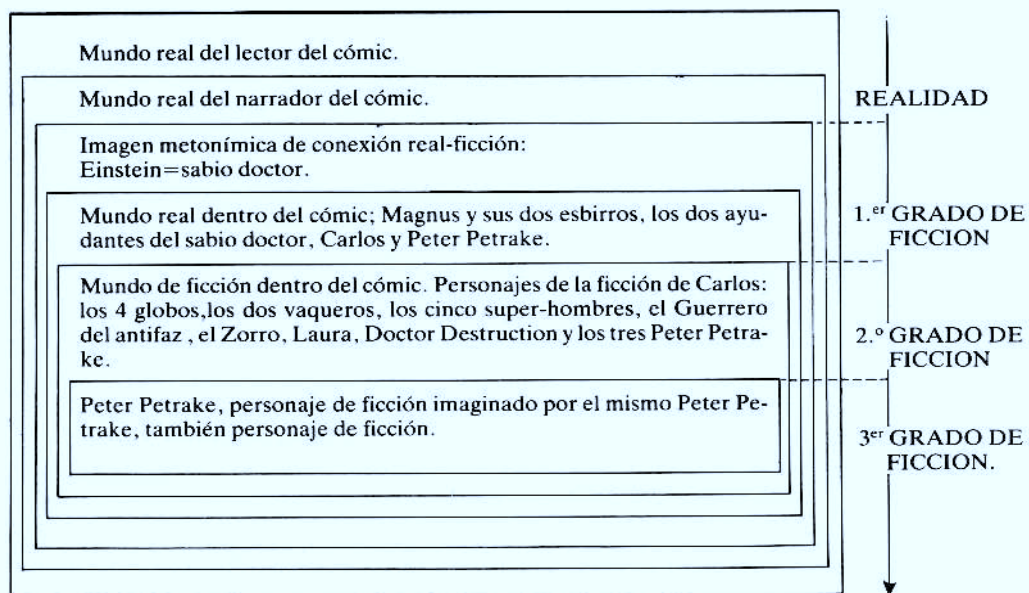
Coadyuvante: Es la persona o cosa que ayuda al sujeto en su acción. En este caso, quien ayuda a Peter Petrake es el sabio doctor con la experiencia que realiza.

Oponente: Es el que crea obstáculos para entorpecer la acción del sujeto. En este caso, los obstáculos son todos los personajes de ficción, a los que va venciendo: los cuatro «balloon», los dos vaqueros, los cinco super-hombres, el Zorro, el Guerrero del antifaz, el doctor Destruction, Laura, los tres Peter Petrake.

d) Actores.

Las personas que desempeñan las funciones actantes las hemos visto junto con los actantes. Existen en este cómic diferentes planos en los que se si-

túan los personajes según su grado de mayor o menor ficción. Podríamos establecer seis planos:



2. SEMANTICA.

Cuando, como en el presente caso, se nos presenta una historia fantástica, la realidad está presente precisamente por su ausencia, siendo los personajes y las acciones elementos simbólicos muy a tener en cuenta.

En el caso del cómic que comentamos podemos observar:

1.- El multimillonario Magnus. Lo primero que llama la atención es la relación existente entre el texto «multimillonario Magnus» y el dibujo que le representa en la viñeta número 1. En efecto, aparece caricaturizado como un hombre con corona. Ya desde ese momento se está haciendo una relación directa entre la corona, símbolo de poder político, y el poder económico de Magnus. Su mismo nombre va a resaltar la característica de hombre superior. Pero es que además de la corona, aparece sentado en un gran sillón, símbolo también de poder.

Otros rasgos icónicos definidores del poder, son por ejemplo el puro humeante que esta fumando Magnus; o el gran abrigo que le protege, en contraste con el atuendo austero del sabio doctor.

2.- El sabio doctor. Ocupa en primer plano toda la viñeta número 2. Rápidamente su imagen connota la de un sabio, y un sabio que en concreto pue-

de ser Einstein. Resaltan en su representación los largos cabellos blancos y las gafas.

3.- El medio ambiente en el que se desarrolla la historieta nos viene dado por la viñeta número tres. Se trata de un medio urbano, con predominio de los rascacielos que rápidamente connotan la visión de la ciudad de New York, núcleo de las finanzas mundiales y por lo tanto lugar en que Magnus desarrolla su actividad.

4.- Peter Petrake. Aparece por primera vez en la viñeta número 7, aunque para el lector habitual de cómics no signifique demasiado. En efecto, al insertarse esta obra que comentamos, dentro de un libro mayor de aventuras de Peter Petrake, ocurre que nos presenta su imagen tarde y poco significativa. Ello es debido al conocimiento que posee el lector del personaje. No existen rasgos físicos caracterizadores del personaje, al que conocemos a través de sus acciones. Su carácter intrépido aparece desde la viñeta 8 cuando se opone a la acción de Magnus, pero rápidamente es convencido por la fuerza de las armas. Peter Petrake es un héroe, pero no en absoluto, como lo demuestra el hecho de que ante un problema final (viñetas 42-52) tenga necesidad de utilizar a Carlos, el personaje al que va a salvar, para que sea éste quien le resuelva la situación. Por tanto no es un héroe clásico que lo puede todo.

Otro rasgo diferenciador viene dado por la aceptación de la fuerza de Magnus (viñeta número 10). El héroe acepta irónicamente una determinación, lo que no le dignifica por cuanto significa de arrendamiento ante la adversidad.

Los rasgos más sobresalientes como héroe aparecen en las viñetas 23,27, 29, 36 en que elimina a sus enemigos, pero desde la viñeta 42, es Carlos el que va a salvar al héroe.

Claramente se observa que Peter Petrake no es un héroe al estilo clásico. No se hace referencia a su nobleza moral (se niega al experimento) o a su machismo, o individualismo. Quizás el único elemento que le caracteriza y es propio del héroe, es la violencia. Pero en este caso no se utiliza para defender la ley, la justicia, la patria u otros ideales, sino para salvarse a sí mismo y como añadidura a Carlos.

5.- Aún cuando no se resalta demasiado el carácter bondadoso de Peter Petrake, sin embargo sus enemigos (ya hemos visto a Magnus) sí aparecen caracterizados como malos. Así, los «globos» de la viñeta 21 o los vaqueros de la 25 o los super-hombres de la 31 o los personajes de la 39 o incluso el mismo Peter Petrake de la ficción en la 46. En general en todos ellos, les significa la cara con el ceño fruncido y los dientes similares a los de las fieras cuando atacan.

6.- Carlos aparece representado en la viñeta 20. Siempre tiene miedo (Viñeta 19, 22) pero al final se sobrepone (viñetas 50, 51). Hasta el final aparece protegido por Peter Petrake (viñetas 23, 25, 29, 31, 32), mostrando un semblante alegre cuando vence Peter Petrake.

Así pues y como conclusión a todo este aspecto semántico habría que señalar:

- El poder. Está representado por Magnus.
- El héroe. Representado por Peter Petrake.
- La sabiduría. La representa el sabio doctor.
- La maldad. La representan los enemigos de Peter Petrake.
- El miedo. Representado por Carlos.

Al final el miedo, gracias a la sabiduría y con ayuda del héroe vence a la maldad, transformándose en un hombre apto para ejercer el poder.

3. PRAGMATICA.

a. El componente lingüístico.

1. *La narración y el diálogo.*

Dentro del cómic que analizamos es mayoritaria la comunicación producida por medio del diálogo. En efecto, tan sólo aparecen tres oraciones enunciativas (viñetas 1, 18, 19) que forman parte del elemento narrativo. Esto significa una proporción mínima por cuanto el total de oraciones que aparecen en los diálogos suman 79. Con ello se viene a demostrar que el cómic, eminentemente dinámico, aparece reforzado en este aspecto por la gran abundancia de frases dialogadas. El narrador tan sólo aparece en la primera viñeta, presentando la introducción al mundo de la historieta, y en las viñetas 18 y 19 presentando la introducción de Peter en el mundo del subconsciente.

Por otro lado hay que observar la relación entre las viñetas en las que aparece un contenido lingüístico y aquellas en que no aparece. La proporción de viñetas sin diálogo es del 28,8%. Ello refuerza aún más el valor del cómic en conjunto en cuanto a la importancia de los signos icónicos. En 17 viñetas, sólo la imaginación del lector aporta la información necesaria para comprender el discurrir de la acción; y ello a partir de los signos icónicos.

2. *La sintaxis.*

Hemos procedido al análisis exhaustivo de todas las oraciones que aparecen en el texto y llegamos a las siguientes conclusiones:

Oraciones Simples y Principales:

- Enunciativas: 31
- Interrogativas: 8
- Exclamativas: 6
- Exhortativas: 6

TOTAL: 51(64,6%)

Oraciones Coordinadas:

- Copulativas: 7
- Adversativas: 4

TOTAL: 11 (13,9%)

Oraciones Subordinadas:

- *Sustantivas*:
- De Sujeto: 1
- Objeto Directo: 6

TOTAL: 7 (8,9%)

- *Adjetivas*: 2

TOTAL: 2 (2,5%)

- *Adverbiales*:

- Causales: 4
- Finales: 1
- Condicionales: 1
- Comparativas: 1
- Temporales: 1

TOTAL: 8 (10,1%)

TOTAL ORACIONES: 79 (100%)

Or. Simples y Principales	51(64,6%)
Coordinadas	11 (13,9%)
Sub. Sustantivas	7 (8,9%)
Sub. Adjetivas	2 (2,5%)
Sub. Adverbiales	8 (10,1%)

La estadística casi no necesita explicación. Como presuponíamos y es lógico dentro de un cómic no existen grandes razonamientos que lleven a la utilización de muchas proposiciones subordinadas. Al contrario, los dos tercios del total de proposiciones son simples o principales. Debido a que el texto lingüístico es un acompañante de la imagen y no debe aportar una información demasiado amplia, tampoco deberá ser complejo en su composición oracional para no detener el curso de la lectura. Es por ello que casi el 40% del total de las oraciones son enunciativas, la forma más sencilla de comprensión que puede aportar una información mediante signos lingüísticos.

Llevando este análisis más lejos podríamos ver que las oraciones subordinadas abarcan sólo el 21,5% de las que las adverbiales sólo ocupan el 10% del total, lo que corrobora nuestras afirmaciones anteriores.

Otro punto de vista en este estudio viene marcado por la relación existente entre texto escrito e imagen icónica. De acuerdo con este parámetro, la media aritmética sería de

79 proposiciones/59 viñetas= 1,34 proposiciones por viñeta. Es decir, 59 viñetas

la media de información lingüística es superior ala unidad gráfica en proporción 1,34 : 1.

De todas formas esto no querría decir que haya una mayor información escrita que icónica, puesto que frente a la univocidad significativa de las oraciones enunciativas aparece la pluralidad significativa connotativamente de la imagen.

Por último, dentro de este apartado podríamos analizar la relación proposición - oración. Existen 79 proposiciones y 51 oraciones en el texto. Ello nos da una media de 1,5 proposiciones por cada oración. De nuevo se observa el carácter sencillo de la composición oracional del texto porque la media de proposiciones por oración es muy pequeña. Ello significará una facilidad de comprensión del cómic y el no distraer al lector a causa de la necesidad de entender las oraciones. Se consigue así el ideal de todo cómic consistente en que el texto escrito y el icónico impacten casi al mismo tiempo al lector.

Por otro lado, analizando las 79 proposiciones encontramos:

Número de proposiciones por oración.	Total oraciones oraciones.
1	33 (64,6%)
2	11 (21,6%)
3	5 (9,8%)
4 (Se distribuye en dos viñetas)	1(2%)
5 (Se distribuye en dos viñetas)	1(2%)

Aparece un dato que confirma las tesis que hemos enunciado anteriormente. Si antes el 64,6% de las oraciones eran simples o principales, ahora ese mismo porcentaje de proposiciones están constituídas por una sola oración. Esto reafirma el carácter sencillo de la sintaxis del texto. Y podemos tener en cuenta también otro dato paralelo. Si antes el 21,5% de las oraciones eran subordinadas, ahora sólo el 13,8% de las proposiciones forman parte de una oración con más de dos proposiciones.

También hay que tener en cuenta que cuando una oración compuesta es demasiado larga aparece distribuída en viñetas. Así, las viñetas 4 y 5 llevan una oración distribuída entre ambas y formada por cuatro proposiciones. Y entre las viñetas 33, 34, 36 se distribuye una oración formada por cinco proposiciones.

3. Los errores lingüísticos.

El lenguaje que aparece a lo largo del cómic es de un nivel coloquial-vulgar, sin ningún atisbo de lenguaje culto, tanto en el significado de las palabras como en la construcción de las oraciones. Como dato más significativo aparece la mala utilización de la conjunción «ya». En tres viñetas aparece utilizada:

6. «y ya mis hombres lo tienen a su disposición», en vez de
y mis hombres le tienen ya a su disposición.
14. «Bien, ya todo está preparado» por
Bien, todo está preparado ya.

53. «Pueden ya despertarnos, doctor» por
Ya pueden despertarnos, doctor.

B. La utilización de la elipsis.

La elipsis como recurso que permite la supresión del tiempo aparece utilizada varias veces.

La elipsis más importante se da en la viñeta 39. Peter Petrake acaba de vencer a los super-hombres y ahora va a enfrentarse con su misma imagen. En la viñeta 39 se muestra el paso de una a otra acción, pasando Petrake y Carlos frente a cuatro figuras del cómic. Sin embargo no aparece el enfrentamiento con las mismas. Ello puede hacernos pensar que el autor ha omitido el enfrentamiento con las mismas de Peter, buscando que la historieta no resulte demasiado larga.

Otra elipsis importante aparece en la viñeta 12. Hemos pasado de una posición de Peter y Magnus hablando entre sí (11) a mesa camilla con una serie de aparatos conectados a la cabeza de Peter. Por consiguiente, en este paso ha habido una elisión espacial y temporal.

Lo mismo ocurre entre las viñetas 13 y 14. Advinamos que la inyección se da, pero no vemos cómo se pone. Suponemos esta acción elidida por las palabras del sabio doctor en la viñeta 14.

Otra elisión aparece en la viñeta séptima. No hemos visto raptar a Petrake, pero aquí se nos presenta la acción ya realizada.

Lo mismo podríamos comentar en el paso de viñetas 56 a la 57 y en el de la viñeta 58 a la 59.

Por último, hay que reseñar que el paso de unas acciones a otras dentro del mundo del subconsciente aparece representado por las viñetas de enlace: 20, 24, 30, 38, 40, 41, 53.

Por lo demás las notaciones temporales vienen dadas en el texto por la viñeta número tres (noche de luna al fondo) y la 59 (salida del sol), lo que nos hace suponer que la aventura transcurre en el tiempo de una noche.

C. La coexistencia espacial iconográfica.

Ya hemos demostrado anteriormente cómo la riqueza icónica del texto es superior a la riqueza gráfemica. Lo importante en este cómic es la imagen, por lo que la coexistencia grafema-icóno es ventajosa para este último. Por lo demás, lo ordinario es que los rasgos gestuales apoyen y determinen el contenido escrito. Así por ejemplo en la viñeta 30 las caras de asombro de Peter y Carlos se ve reforzada por el texto exclamativo:

«Mire Peter: ¡¡ Los super-hombres !!»

Hay que observar el hecho común a casi todos los cómics de que mientras hay 17 viñetas en que no aparece un contenido lingüístico, y por lo tanto en ellas sólo hay icono, no hay ni una sola viñeta que esté cubierta exclusivamente por información gráfemica.

Se aprecia que es en las viñetas con máximo dinamismo donde aparece un contenido escrito menor. En las viñetas más estáticas es donde se da una mayor información escrita.

Generalmente el mayor dinamismo va unido a la resolución expeditiva de cada uno de los enfrentamientos de Peter con los personajes de ficción. Por ejemplo, en la acción contra los dos vaqueros, no aparece una sola palabra en las cinco viñetas que comprende el enfrentamiento. Este ejemplo es también propio para demostrar cómo se puede transmitir un contenido completo sin necesidad de acudir a la palabra y contando sólo con el valor de las imágenes.

D. La temporalidad.

Ya hemos hablado de la temporalidad en el conjunto del cómic. Vamos ahora a decir algo sobre la temporalidad en la viñeta. Sabemos que son frecuentes las asincronías entre la gestualidad estática y la expresión del discurso verbal. En todas las viñetas el dibujante debe contar con el efecto estático de lo que escribe y el dinámico de la imagen. De esta forma, existe sincronía en viñetas estáticas como la 2, 3, 4, 5, 6, etc... En ellas los personajes hablan, pero no se desplazan ni en el tiempo ni en el espacio. Por lo tanto no existen asincronías.

Sin embargo si existen asincronías en viñetas dinámicas como la 36 y 37. En la 36, se anuncia lo que se va a hacer, pero no se hace en esa misma viñeta, sino en la siguiente. El carácter estático de lo que se dice hace imposible que en la misma viñeta en que se anuncia una acción, ésta se produzca. Como mucho podrá comenzar a realizarse la acción (el puño que se mueve), pero no se podrá realizar plenamente hasta la siguiente viñeta. No obstante son escasas las asincronías puesto que el autor juega siempre en la viñeta con la convención del lector en castellano que lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Así en la viñeta 19, en la parte superior aparece una información del narrador. Más abajo la imagen de Peter preguntando («¿De qué huyes?») y por último la imagen de Carlos huyendo. Este es el orden que sigue el lector, y a él se ha ceñido el dibujante, no estableciendo asincronías.

E. El encuadre.

A lo largo de las 59 viñetas que componen el cómic aparecen:

21 primeros planos	35,6%	66,1%
18 planos medios	30,5%	
8 planos tres cuartos	13,6%	33,9%
12 planos generales	20,3%	

Estamos en presencia de un resultado semejante al que obteníamos al analizar las oraciones. Si allí las dos terceras partes de las mismas eran sim-

ples o principales, aquí las dos terceras partes de los iconos están formados por planos medios o primeros planos. Si en las oraciones se buscaba facilidad para entender el texto, en los iconos se logra captar una mayor atención del lector con imágenes que le interpelan. Es lo correcto en un cómic con mucha acción como es el que comentamos. Por medio de esa preponderancia de planos cercanos al espectador se logra que su atención no se diluya ni se pierda.

F. Los gestos.

En el cómic, la cara de los personajes es el principal foco de atención para entender los sentimientos de los mismos. En este cómic aparecen una gama de sentimientos y sensaciones bien caracterizados.

1. Alegría.

El gesto de Magnus en la viñeta 56. Se caracteriza por la sonrisa amplia, nariz colorada, boca abierta.

2. Satisfacción.

Aparece en las viñetas 23, 52, 53, 64. Se caracteriza por una comisura de los labios que asciende en curva por los extremos.

3. Atención.

Es el rostro de Magnus en la primera viñeta, en la que escucha al sabio doctor. Es un rostro tenso, con la mirada fijada en su interlocutor.

4. Ironía.

Aparece en las viñetas 9, 10, 26. Se caracteriza por aparecer una boca semiabierta, con la comisura de los labios en curva y en dirección ascendente por los extremos.

5. Pesadumbre.

Se da en la viñeta novena. En ella Peter aparece con las cejas enarcadas hacia el suelo, boca cerrada y comisura de los labios con curvatura hacia el suelo también.

6. Desconcierto.

Es la cara que presentan los dos vaqueros en la secuencia 26 o Magnus en la 58. Rostro serio, boca entreabierta, dientes separados.

7. Sorpresa.

La demuestran los dos vaqueros en la viñeta 27. Han pasado del desconcierto a la sorpresa abriendo más la boca y separando más los dientes. Los ojos se abren también más de lo normal.

8. Asombro.

Aparece varias veces. Viñetas 28, 30, 38, 39, 43. Boca entreabierta pero sin enseñar los dientes. Ojos circulares.

9. Ferocidad.

En las viñetas 21, 25, 31, 36, 45, 46, 48, 49. Son siempre rostros caracterizados por una boca abierta y enseñando mucho los dientes. Cejas apretadas y curvadas. Ojos rasgados.

10. Terror.

Se manifiesta en las viñetas 20, 22, 33. La boca está abierta en forma circular o al menos amplía. Los ojos se abren al máximo. Las pestañas se abren también circularmente. Además en la viñeta 33, gotas de sudor resbalan por la frente de Peter.

11. Dolor.

Aparece reflejado en la viñeta 29, al golpear Peter a los dos vaqueros. La cabeza se encoge contra el cuerpo en un intento de evitar el golpe. La línea en forma de estrella que rodea la cabeza de los personajes ayuda a entender también ese dolor. No digamos nada de la muela que salta de la boca por efecto del golpe.

G. Las imágenes metonímicas.

La metonimia es una figura retórica consistente en designar una cosa con el nombre de otra, cuando están ambas reunidas por alguna relación. En el caso del icono se tratará de ver si existe alguna imagen que se asocie con algún personaje real existente, ya sea como elogio o como crítica.

En este caso parece que el autor ha querido huir intencionadamente de cualquier asociación entre la figura del protagonista y algún personaje de la vida real. Por ello nos presenta al héroe con una figura muy poco definida y caracterizada. Así, las orejas no suelen ser más que una línea, las cejas no existen muchas veces, la frente no está definida, etc... Peter Petrake no puede tener más identificación que la del género al que pertenece: los héroes.

Por su parte Magnus está representado mediante una serie de atributos que connotan directamente Poder. La corona que ciñe su frente hace referencia a ese Poder, quizás bajo la orientación política pero sobre todo desde un punto de vista económico. El gran sillón en que está sentado, el abrigo que le protege, el gran puro que está fumando, las sortijas en los dedos, etc... Son todos ellos signos de opulencia. Tampoco esta figura puede asociarse directamente a una persona en concreto, pero sí a un grupo: el de los poderosos, sobre todo económicamente.

Los dos esbirros que aparece en la séptima viñeta tampoco representan a una persona concreta, sino a otro grupo: los mercenarios al servicio de los poderosos. Sus atributos son las gafas de cristales oscuros, el gran sombrero, los guantes oscuros,...

Los dos ayudantes del sabio doctor se identifican por los aparejos externos de su grupo: gorro blanco, bata blanca,... etc.

Carlos, el hijo del multimillonario Magnus es el menos significativo de todos los personajes. En su apariencia no hay nada que pueda hacer suponer su relación económica.

Los personajes que aparecen en el mundo del subconsciente y contra los cuales tiene que pelear Peter, también se encuentran caracterizados, representando en esta ficción el mismo papel que desempeñan en las ficciones de las que proceden.

El personaje que se encuentra más cerca de una caracterización metonímica es el doctor sabio, precisamente uno de los personajes principales y que sin embargo no tiene nombre reconocido. Sin embargo, en la viñeta segunda aparece una caracterización que nos lleva a establecer un paralelismo entre esta cara y la de Einstein, un sabio por excelencia.

H. Los globos o «balloon».

Casi todos los globos que aparecen tienen forma rectangular o cuadrada. Todos ellos poseen un apéndice que va dirigido hacia la persona de la cual salen las palabras. Hay que tener en cuenta que los globos hacen referencia a lo que dicen los personajes. Lo que dice el narrador aparece sin ninguna marca gráfica que lo rodee.

En contraste con la escasez de formas redondas en los globos, aparecen los globos protagonistas de la viñeta 21, los cuales sí tienen forma redondeada e incluso poseen cabeza. Ello es debido a que el dibujante ha pretendido antropomorfizar el espacio de los globos.

Otro aspecto de los globos a comentar viene dado por la situación del globo dentro de la viñeta. Siempre se encuentra en la parte superior de la misma, porque el lector dirige su mirada de la parte superior a la inferior y por lo tanto obtiene primero una información escrita que luego amplía icónicamente.

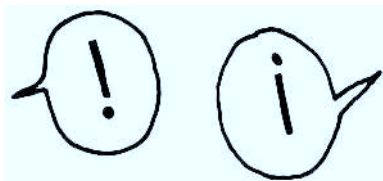
I. Metáforas visualizadas.

Se trata de observar los signos gráficos que tienen una relación directa con los estados psíquicos de los personajes, cuya valoración obedece a razones de estricta convención metafórica. Así, y con relación a la clasificación propuesta en el apartado F, podemos decir que cuando se refleja aun personaje que está pensando se utilizan unos apéndices peculiares:

Esto ocurre en las viñetas 33, 34, 43, 47.



Cuando se presenta a un personaje desconcertado: 26, 58.



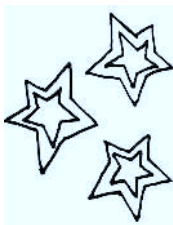
Cuando se quiere representar el asombro de las personas: 30, 36.



o también



Si se pretende expresar dolor ante un golpe, siempre aparecerán los espacios en forma de estrella: 23, 29.



J. Las onomatopeyas.

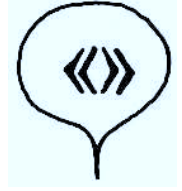
Son abundantes en todos los textos iconográficos puesto que simbolizan muchas acciones elididas y se prestan a una fácil interpretación con poco esfuerzo del lector.

Dentro del texto que analizamos aparecen:

Viñeta 7. Se quiere reproducir el ruido producido por Peter al intentar hablar amordazado.



Viñeta 15. Símbolo que pretende representar la puesta en funcionamiento de una máquina.



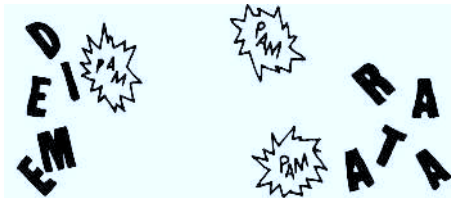
Viñeta 16. Ruido producido por el motor de una máquina:



Viñeta 21. Globos antropomorfizados.



Viñeta 23. Golpes.



Viñeta 25. Ruido producido por un disparo de pistola.



Viñeta 31. Grito de los superhombres al atacar a Peter y Carlos.



Viñeta 37. Ruido producido por un puñetazo de Peter.



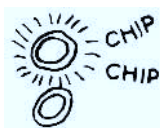
Viñeta 38. Silbido producido por el movimiento.



Viñeta 52. Ruido producido al desaparecer los personajes de ficción de la mente de Carlos.



Viñeta 54. Luz y ruido producidos al encenderse un piloto de la máquina.



Es por medio de todos estos signos como el autor consigue aumentar la expresividad de su obra, incrementando tanto el componente fónico como el componente visual.

K. Los signos cinéticos.

Son abundantes en este texto. Consisten en una convención gráfica que expresa la ilusión del movimiento de las personas o cosas. Este problema surge como consecuencia de tener que superar el aspecto estático del dibujo e insertarlo en una acción dinámica.

En este texto, siempre que se quiere representar el movimiento aparecen las rayas paralelas que indican la vibración producida o las líneas quebradas indicadoras del golpe violento.

Ejemplos:

Viñeta 17. Aparece representado el movimiento producido en el paso del mundo real al mundo del subconsciente a través de la máquina.

Viñetas 20, 21. Las franjas onduladas indican el movimiento.

Viñeta 23. Dos bandas curvas indican el movimiento de los puños de Petra-ke.

Viñetas 24, 25, 31, 35, 38, 39, 40, 42, 52. En todas ellas el movimiento aparece representado por múltiples bandas paralelas más o menos circulares.

Viñetas 27, 37. En ellas el movimiento se representa mediante líneas rectas, quebradas en forma de estrella y en bandas paralelas.

Otro tipo de movimiento viene representado por la viñeta 36, en la que aparecen unas rayas alrededor de un puño, indicando la vibración que se está produciendo en él.