

Donde  
imagen y palabra  
se encuentran.

Una primera  
aproximación  
a los componentes  
y el lenguaje  
del tebeo.

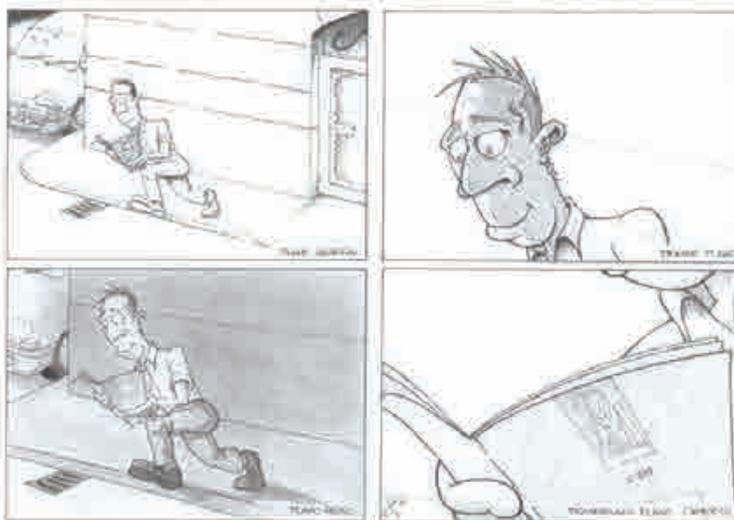
## Los tebeos y sus aplicaciones en el aula (I)

Félix Cuadrado Basas y Susana Arcos Trancho  
*Diseñador gráfico y Profesora de Secundaria*

### 1. Teoría del tebeo

Efectivamente, el tebeo es un ejemplo de integración de formas de expresión injustamente infravalorado. Es más, mucho más, que una mera yuxtaposición de lenguajes de imágenes y de palabras. Es un medio ampliamente extendido que se sirve de sus códigos particulares, y que ha ido creando un lenguaje narrativo propio en complicidad con el lector. Un lenguaje que ha conquistado su autoconciencia, lo que permite que entremos a analizarlo en profundidad. El tebeo en sí es un lenguaje, y no un género. Un ambiente donde se producen discursos, no un tipo de discurso.

Con las palabras, y las comas, de Umberto Eco: «...un "género literario" autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los lectores.»



## 1.1. Elementos para un análisis

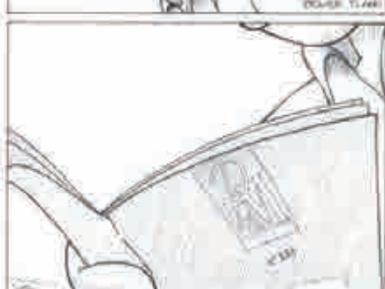
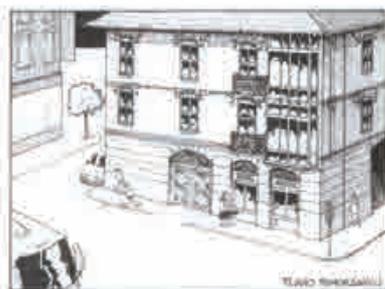
### La viñeta

Más allá del cuadro en el que pasan las cosas, la pantalla sobre la que se proyecta una película o el recipiente del relato, la viñeta interviene activamente en la acción narrada.

La viñeta supone la captura de un momento preciso dentro de un continuo que es la acción. La habilidad narrativa del dibujante se manifiesta en la elección de ese momento, pues los vacíos de la acción (lo que ocurre en el *gutter*), han de ser llenados por el lector, que habrá de acudir para ello a sus propias experiencias. Aquí radica la especial relación autor/lector que establece el lenguaje de la historieta. Experimentos realizados con fotonovelas demuestran cómo algunos lectores recordaban perfectamente haber visto escenas que en realidad no aparecían en la página. La psicología de la percepción nos enseña que estamos entrenados para ordenar automáticamente la secuencia de los sucesos que se nos muestran, según el orden lógico aprendido. Por eso se pueden eliminar etapas intermedias (y redundantes) del mensaje, sin que su inteligibilidad se resienta.

La **forma** de la viñeta es por sí misma un código ya establecido que expresa y refuerza plenamente la acción. Su **tamaño** puede dar idea del paso de tiempo, como veremos más adelante, o hablar de estados emocionales de los personajes. El **tipo de recuadro** (o la ausencia de él) es igualmente un recurso altamente expresivo.

La **composición** de una viñeta se estructura del mismo modo que en cinematografía, según distintos planos y angulaciones. Los planos más habitua-



les son de tipo panorámico, general, medio, americano, primer y primerísimo plano, siempre en función de la dimensión humana.

El plano panorámico (ése con el que suelen empezar y terminar las historias de *Astérix*) abarca un amplio escenario para situar al lector en el mismo, o dar sensación de pequeñez, magnificencia... El plano general comienza a mostrar más detalles de la escena, en la que ya se reconoce la figura humana, nos sirve para describir un ambiente. El plano medio tiene como medida el personaje, y abarca de su cabeza a los pies. Más próximo es el plano medio americano (lo inventó el *western* para poder mostrarnos al personaje y su revólver) que va de la cabeza a las rodillas. El primer plano nos enseña el rostro del personaje, hasta los hombros. El primerísimo plano se acerca al detalle, fija nuestra atención sobre una parte del cuerpo lo que le da gran expresividad. Cuando se aplica a un objeto se llama inserto.

También los encuadres se equiparan a los que emplea un cineasta, con lo que encontramos ángulos horizontales (la escena vista desde la misma altura y orientación de los personajes), oblicuos (picado/contrapicado según el punto de vista se sitúe arriba o abajo, muy empleado para hacer a un personaje débil y miserable o grande y amenazador) y verticales (cemit/nadir), visión subjetiva, por la que vemos a través de los ojos del personaje...



## El bocadillo

Ese «intento desesperado por capturar y hacer visible un elemento etéreo» (Eisner), es precisamente lo que los italianos llaman *fumetto* (humo, el vaho de la palabra hecho imagen reconocible) y nosotros denominamos globo o, de un modo más suculento, bocadillo.

El bocadillo se compone de un rabillo, que indica a quién corresponde el texto hablado, y el globo que encierra dicho texto. Interviene igualmente en la narración adoptando formas bien conocidas por el lector. Así, encontramos bocadillos rectangulares, ovalados, en forma de nube (expresan el pensamiento del personaje), con forma «eléctrica» (usados para expresar grandes gritos, o cuando la voz proviene de un aparato), de contorno punteado (para indicar susurros), sin contorno (solo rabillo), en *off* (desde fuera de la viñeta)...



La disposición de bocadillos dentro de la viñeta ha de respetar el orden de lectura: de izquierda a derecha, de arriba abajo.

## Didascalias

Tan sugerente término se refiere a las explicaciones complementarias o la voz del narrador que se encierran en recuadros de texto integrados en la acción (cartela) o situados entre viñetas (cartuchos). Su uso más corriente es la indicación de un cambio de lugar o tiempo, es el tan prodigado «mientras...»



Los tebeos de corte más realista, como los de Harold Foster en los años 30 (*El Príncipe Valiente*, *Tarzán*) prescinden del bocadillo para servirse únicamente de didascalias como elemento narrativo escrito.



Sus formas son también muy diversas. Pueden servir de pausa para detener el ritmo del relato o incluso dar un respiro al lector.



## 1.2. El lenguaje del tebeo

Entendido pues como un lenguaje, cuya semántica son los elementos arriba descritos, el tebeo se vale de unas reglas gramaticales hoy de uso habitual para el lector. Podemos hablar de los códigos visuales y escritos propios de tal lenguaje.

### CÓDIGO VISUAL

**Movimiento:** en cuanto que congelación de una acción, las imágenes de una historieta expresan desplazamientos en el espacio y en el tiempo según convenciones características.

- en el espacio: las líneas cinéticas, herederas de una captación fotográfica del movimiento, describen la trayectoria seguida por un personaje o un objeto.

Unas líneas onduladas servirán para indicar temblor. Son las metonimias del lenguaje del tebeo, toda vez que el temblor de la línea es el temblor del personaje.

La concepción de varias viñetas en forma de *zoom*, *travelling* o giro panorámico también dan idea de movimiento, en este caso por parte del observador.



- en el tiempo; el elemento que diferencia cualquier escena en una pintura o ilustración aislada de la escena en una viñeta, es justamente la duración. La imagen atrapada en una viñeta (acción y diálogo) no es instantánea, representa la duración dentro de una secuencia.

El paso del tiempo se puede describir por la inclusión en la escena de relojes, calendarios o incluso sucesos cuya duración es bien conocida por el lector (desde el gotear de un grifo a la formación de telarañas o el crecimiento de barbas).



El tiempo se ralentiza cuando la viñetas se estrechan o se repiten, y se acelera cuando el ancho del gutter disminuye. Compárese la sensación de discurrir del tiempo en el siguiente ejemplo (los diálogos no importan, de hecho son intercambiables)



La elipsis es habitual para expresar un salto en el tiempo hacia el pasado (*flashback*) o hacia el futuro (*flash forward*). En tales casos se recurre a didascalias o se traza un contorno distinto para las viñetas.

**Gesto:** si ante una cinta de video en la que vemos de cerca a alguien conocido nos entretenemos en congelar constantemente la imagen, comprobaremos cómo la cara es una superficie en constante movimiento (sólo nariz y orejas permanecen inalteradas) que da lugar a muecas que favorecen muy poco la imagen que tenemos de esa persona. ¿A quién no le han pillado con cara de estúpido al fotografiarle? Lo curioso es que la imagen que tenemos de las caras conocidas no se deja influir por esa sucesión de expresiones grotescas. Nuestra visión es selectiva y caritativa: sólo archivamos el lado bueno.

A este respecto, la propuesta de McCloud resulta cuando menos audaz: en el paso del retrato más realista a la caricatura más elemental se da una autoidentificación creciente. Es decir, el personaje de la izquierda es uno y sólo puede ser uno. El siguiente dibujo serviría para representar a unas cuantas personas distintas, aunque parecidas... y así hasta llegar al extremo derecho, la caricatura más depurada que, según McCloud, se acerca más a la imagen que cada uno tenemos de nosotros mismos. Por eso nos resultaría tan fácil identi-

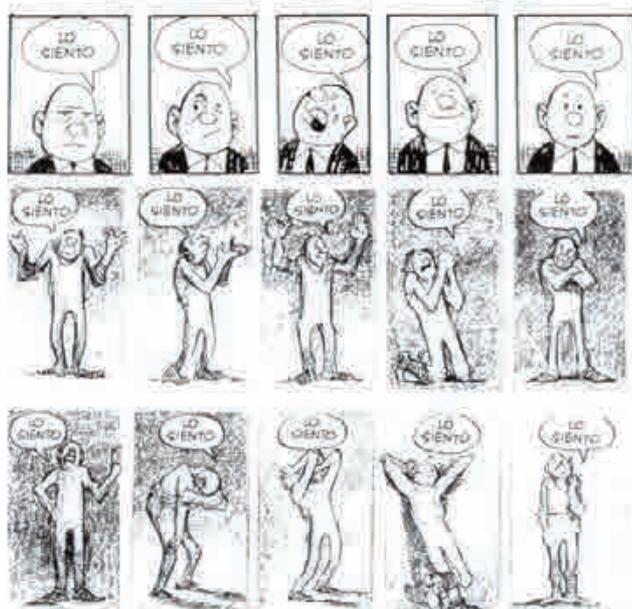
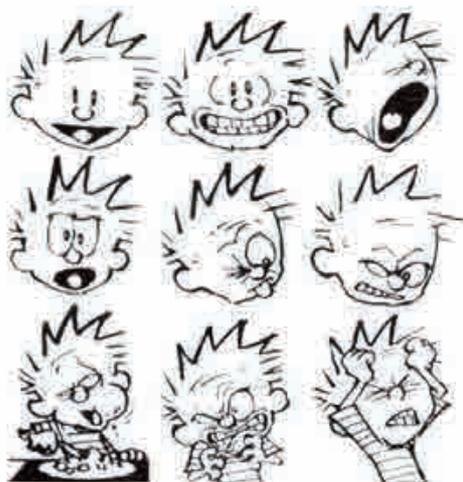


ficarnos con los personajes de una historieta. Además, nuestra percepción de las cosas nos hace ver caras humanas: - en cualquier objeto que presente apenas dos puntos y una raya ¿alguien puede dejar de ver aquí una cara?



Pues bien, hechas tan sesudas consideraciones ¿qué podemos decir del gesto? Una vez más el dibujo supone la congelación de una secuencia, la elección del momento más expresivo. El autor de tebeos maneja unos mínimos estereotipos de gestualidad facial o corporal (más reducidos cuanto más caricaturizado sea su estilo). Su pericia reside en crear variaciones, sin alejarse tanto del tema principal que lo haga irreconocible para el lector, pero manteniendo siempre la originalidad en los matices.

Enfado, ira, tristeza, aburrimiento, sueño, cansancio, risa, felicidad, dolor... se escriben con esos estereotipos. Cada autor incorpora su especial toque sin salirse de la norma.



**Montaje y ritmo:** la distribución de viñetas en la página va a determinar el ritmo narrativo. Se puede crear suspense acumulando una serie de viñetas estrechas que se resuelven en una ancha. Una página puede ser en sí misma una superviñeta, con los cuadros distribuidos sobre una imagen principal como fondo, lo cual hace desaparecer el blanco de la página. Cabe insertar pequeñas viñetas dentro de otras, que funcionan como secuencias dentro de secuencias.

O sea, dicho por Eisner:



He aquí una genial muestra de narración sin viñetas en una doble página del *Roméo y Julieta* de Gianni de Luca:



El uso de uno u otro recurso no puede ser un ejercicio deslumbrante pero gratuito de habilidades. El montaje se justifica siempre en función del argumento. Y nunca puede perder legibilidad. El orden de las viñetas, como el de los bocadillos, es sagrado: de izquierda a derecha y de arriba abajo.

**Ideogramas:** constituyen un caso curioso de traducción literal de metáforas escritas en cuanto que expresan gráficamente el término metafórico: dormir como un tronco, poner los pelos de punta, quedarse planchado, ver las estrellas, tener una idea brillante, decir sapos y culebras, miradas que matan, cabeza que da vueltas de mareo... recuerdo incluso un Mortadelo disfrazado de patata mondándose de risa.



## CÓDIGO VERBAL

**Vocabulario particular:** desarrollado también como lenguaje característico, reconocible en determinados autores (las ingeniosas imprecaciones del capitán Haddock de Tintín, los rocamboleros insultos de los personajes de Ibáñez, o el añejo léxico de Zipi y Zape de Escobar).

Las **onomatopeyas**, son los efectos de sonido de los que se sirve el historietista. La mayoría proceden de verbos ingleses: crack, gulp, splash, sniff... que al traducir el texto del tebeo se ha mantenido, por lo que el verbo original se ha universalizado. Algunas llegan a convertirse en "sonogramas" (se prestan a recibir un tratamiento gráfico).

**Tipografía:** el tipo de letra en que se escriben los textos de una historieta interviene también en la lectura de ésta. La letra trazada a mano, o a imitación de ésta,

