

LA HISTORIETA COMO OBJETO DE ESTUDIO

por Mercedes FERNANDEZ MENENDEZ

El mundo de la historieta (1) aparece como un mundo muy sencillo, simplista, nos atreveríamos casi a decir, para aquéllos que creen poderlo analizar sólo de un vistazo. Sin embargo es éste un terreno muy complejo que exige del crítico que se propone llegar a descifrarlo, un trabajo muy paciente y metódico.

Marginado hasta hace muy pocos decenios, comienzan a ser ya numerosos, en el momento presente, los estudiosos que se acercan a este sector de la producción cultural llamada figuración narrativa (2). Cabe destacar a este respecto, la creación en Francia del C.E.L.E.G. (Centre d'Etudes des Littératures d'Expression Graphique) en 1962, que ha facilitado la realización de muchos trabajos. En el año 1971 entra el comic en la Universidad francesa con pleno derecho, al poner en la Sorbona a Francis LACASSIN al frente de un curso monográfico: "Histoire et Esthétique de la Bande-Dessinée" en torno a la Historia y Estética de este género. En España asistimos a una más tardía, pero no por ello menos importante, sensibilización crítica hacia este centro de interés. Esta mirada crítica está dando como fruto importantes trabajos, pero aún poco numerosos, si se tiene en cuenta el resto de los países (3).

(1) A lo largo del trabajo aparecerán varios términos que servirán para designar la misma cosa: tebeo, comic, tira dibujada, figuración narrativa.

La acepción "comic" viene justificada por el hecho de que en E.E.U.U., lugar que pasa por ser la cuna de esta literatura, las historietas han sido durante 25 años esencialmente cómicas. Ha habido que esperar a 1929 para ver aparecer la primera historieta realista: Tazán, de Harold Foster, inspirada en la obra de Edgar Rice Burroughs. Cf. MOLITERNI. *Littérature de la Bande Dessinée*, Grammont, París, 1975, p. 10.

(2) La expresión se debe a Pierre Couperie.

(3) Destacamos entre otras las publicaciones siguientes: Luis GASCA, *Los comics en España*, Ld. Lumen, Barcelona, 1969. R. GUBERN, *El lenguaje de los comics*. Península, Barcelona, 1974. J.A. RAMIREZ, *La historieta cómica de postguerra*, "Cuadernos para el Diálogo", Edicusa, Madrid, 1975. J. LLOVERA, R. OLTRA, *La bande dessinée*, E. Eyrolles Editeur. París, 1974. Javier COMA, *Los comics un arte del siglo XX*. Guadarrama, Barcelona, 1978.

Son varias las disciplinas que, por motivaciones diversas y con ópticas distintas, dirigen sus miradas hacia este mundo singular, esotérico aún para una gran mayoría.

La Sociología se interesa en cuanto es éste un medio de comunicación que alcanza, en la civilización moderna, a tan gran número de lectores. Entre las formas visuales ningún arte sobrepasa en cantidad la producción de la literatura con imágenes en EE.UU. donde, a principios de siglo el comic ha alcanzado una gran difusión, sirviendo de motor a la industria periodística (4), se han llevado a cabo importantes estudios. Estas investigaciones han permitido establecer un panorama de la sociedad americana que corresponde con el de la sociedad real en su concepción del hombre, de la familia, de las minorías étnicas, de la política interior y exterior, etc., (5). En España disponemos de referencias que nos llevan a conclusiones similares; una serie tan inocente en apariencia como lo es "el Conde Pepe" (aparece alguna vez, en *Jaimito*, con el nombre de barón de la Mojama) que ridiculiza la clase aristocrática en decadencia (al igual que "Pascual, criado leal" —*Pulgarcito*—) se puede poner en relación con el ascenso de las clases medias urbanas (es una serie de gran continuidad entre 1951 y 1956) y puede ser índice de las relaciones sociales de postguerra (6).

Esta literatura de *ocio y divertimento*, deja en consecuencia de ser algo superficial e inocente, para convertirse en algo muy distinto, de peso social, pues como afirma Umberto Eco hablando de los autores "cuanto mas se adapten sus productos a un modelo abstracto de "hombre medio" más contribuirán a formar consumidores adaptados al producto y el modelo abstracto impuesto inicialmente se convertirá en realidad" (7).

Esta interacción individuo-comic invita a la Psicología a cuestionarse sobre la influencia que sobre el inconsciente colectivo puede ejercer esta categoría de lecturas.

El hecho de que un héroe como Tarzán haya dado lugar a 12.000 historietas distintas en el mundo entero, no puede menos que hacer reflexionar a los interesados en el tema. Y una de las interpretaciones más generalizadas es la de

(4) Dos grandes industrias periodísticas, propiedad de dos magnates, Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst, trataron a lo largo del siglo XIX de ampliar su público mediante estímulos psicológicos. A partir de 1895 Joseph Pulitzer propietario del "New York World" lanza un suplemento dominical con viñetas. En 1897 en el "New York Journal" de Hearst aparece ya la serie de los revoltosos hermanos Katsenjammer Kids. Ver a este propósito R. GUBERN, *op. cit.*, p. 17 y siguientes.

(5) Los resultados de los estudios de E.F. Barcus y M. Spiegelman están recogidos por P. COUPERIE y Cl. MOLITRNI, en *Bande Dessinée et Figure narrative*, Musée des Arts décoratifs, Paris, 1967, p. 158 y siguientes.

(6) J. A. RAMÍREZ, *La historietra cómica de postguerra*, p. 170-171.

(7) U. ECO, *Apocalípticos e integrados*, Ed. Lumen, Barcelona, 1977, p. 187.

los que consideran que el mito Tarzán crece en una sociedad tecnológica, sociedad en la que el individuo se ve obligado a renunciar a sueños y seguridades, en la que la fraternidad y la prosperidad aparecen como fantasmas trasnochados. El mito se dirige al hombre, cuando el paso por la vida es demasiado difícil, viniendo así el héroe mitológico a salvarle de los terrores del mundo y a restablecerle en la seguridad. El hombre-mono rechaza la sociedad, los status, la riqueza del mundo humano, y a la par, sus consecuencias, es decir, la guerra, el servilismo, el poder y toda manipulación condenable de los humanos. Tarzán vuelve de este modo al hombre a sí mismo, no por medio de utopías sino por una vuelta a la vida total, al optimismo, y a la celebración de la salud (8).

La existencia de un héroe es una constante de la imaginación popular a través de todas las épocas pero, las motivaciones son muy distintas de unas a otras (9). Este héroe moderno, además de restablecer al hombre en su equilibrio inicial, vendría a satisfacer las exigencias de protagonismo que el ciudadano ordinario no puede alimentar dentro del marco de una sociedad industrial que está acostumbrada a decidir por él.

La Historia llega a los comics por varios caminos. Es un hecho que ésta inspira frecuentemente el guión de numerosas series, pero estos contenidos no habían llamado la atención a los expertos.

Hasta hace muy poco tiempo ningún historiador serio, que se preciara de tal, osaría citar como una de sus fuentes posibles, una narración fabulada. En cambio, manifestaciones recientes como pueden ser, entre otras, el "Colloque international d'Histoire et Bande Dessinée" (10) que ha reunido a un buen grupo de especialistas, demuestran que, lo que llamamos "*historias*" en plural y con minúscula, también puede aportar datos a la singular *Historia* con "H" mayúscula. Una serie como *Los guerrilleros* puede ilustrar la resistencia española a dominación napoleónica (11). Del mismo modo "*Les Trois Mousquetaires*" et

(8) B. HOGART, Prólogo a *Tarzán* de Fr. LACASSIN, Paris, 1971, p. 10-18.

(9) Se debe establecer una diferencia entre los héroes mitológicos clásicos y estos héroes modernos y contemporáneos. Los héroes de los comics nacen en la civilización "de la novela". El público exige conocer cada vez una aventura nueva. El público del mito clásico no exigía esto sino oír contar únicamente de forma agradable algo ya conocido. La trama ya existía antes de la narración, mientras que en los mitos modernos la trama se va haciendo durante la narración. (Ver a este respecto U. ECO, *Le mythe de Superman*, en "Communications", n. 24. La Bande Dessinée et son discours, Ed. du Seuil. Paris, 1976, p. 24 y siguientes).

(10) Coloquio celebrado en La Roque d'Anteron, Aix-en-Provence (Francia), Febrero 1979.

(11) Comunicación presentada por Georges ROLLET, "2 mai, 19 juillet 1808. La résistance espagnole à l'occupation napoléonienne" d'après *Los guerrilleros* de Andrade et Bernet Toledano.

Echec à la Gestapo (12) pueden servir de referencia para ver las relaciones franco-alemanas en el momento de la Ocupación en Francia. *La guerra del opio* (13) es una versión china de la resistencia de este país frente a la intervención británica de 1839-1841. (Véase figura 1). *Carta del Vietnam del Sur* (14), nos habla a su vez de la intervención americana en Vietnam del Sur. El ejemplo de China es particularmente interesante pues este país nos proporciona un mundo imaginario al servicio de la Historia real. El comic allí busca una gran difusión y una función cultural de intención pedagógica muy importante: la de hacer más comprensible la realidad, que pretende la construcción de una nueva sociedad (15).

El género comic se interesa pues por la Historia, pero es que la Historia también se interesa por este género, como lo manifiestan todos los documentos que se proponen hacer Historia rigurosa empleando las historias como medio de expresión. Citemos una serie que alcanza gran difusión en Francia, *L'Histoire de France en Bandes Dessinées* (16) o la flamante *Histoire de Lyon antique en Bandes Dessinées* (17) o una historia de los cátaros *Aymeric et les cathares* (18) que ha sido muy bien acogida por parte de la crítica.

Historias en imágenes que por su condición de representación iconográfica se convierten también en centro de interés para la Historia del Arte.

No todos los autores de comics tienen preocupaciones estéticas, pero se encuentran entre ellos remarcables ejemplos que, abandonando tendencias populares de los principios del género, se relacionan directamente con las artes plásticas "nobles" especialmente con la pintura (19). Hemos elegido dos representantes: Mac Cay porque pasa por ser el primer artista del género a princi-

(12) MARIJAC, *Les Trois Mousquetaires et Echec à la Gestapo*, Ed. Albatros, Paris, 1968. Estas publicaciones recogen las ilustraciones aparecidas en un periódico clandestino de la época: *Le Corbeau Déchainé*.

(13) G. NEBIOLO, J. CHESNAUX, U. ECO, *Los comics de Mao*. Colec. Comunicación visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1976. Traducido del italiano por Jaime Forga. La traducción italiana está hecha a partir de una traducción inglesa, *La guerra del opio*. Ed. Hsin Wupao, Hong Kong, 1967.

(14) Original de So Sê, Fu To Ma Yung. Li Ch'í-huang. Adaptación de Li Pai Yning. Dibujos de Ch' en Yun-hua, Hu Tsu-ch'ing. Ed. de Arte del Pueblo, Shanghai, 1965. G. NEBIOLO, J. CHESNAUX, U. ECO, *op. cit.*

(15) J. CHESNAUX, *op. cit.* p. 261-272. Debemos añadir que en China se han escrito, entre 1960-1965, comics que viniendo de corrientes antimaoístas han sido suprimidos por revelar la existencia de acontecimientos políticos interiores.

(16) Dirigida por Cl. MOREAU, editada por Larousse. Hay un fascículo para cada período.

(17) A. PELLETIER, Maître-Assistant en la Universidad de Lyon III, 1979.

(18) Michel ROQUEBERT et Gerad FORTON. Ed. Loubatières. Toulouse, 1979.

(19) J. COMA, *op. cit.* pp. 57 a 67.

prios de siglo, y Guy Peellaert por representar una corriente estética de los últimos tiempos (20).

Mac Cay se inspira en presupuestos decorativos del Modernismo para crear sus imágenes de *Little Nemo in Slumberland*. (Véase figura 2). El tema central de la narración es el desequilibrio (1 de marzo de 1908, 25 de octubre de 1908, 3 de octubre de 1909, 8 marzo 1910...) El pequeño Nemo va del país de los sueños, donde se atenta contra su identidad, a la realidad, donde se despierta en su cama con un respiro de alivio. Paralelamente, desde un punto de vista plástico la inestabilidad es producida por la estructura helicoidal recurrente. Esta, se ve moderada por las líneas de fuerza creadas por los personajes y por la decoración en el interior de las viñetas (8 septiembre 1907, 15 septiembre 1907, 5 diciembre 1909). Así bastará para crear equilibrio la repetición regular de uno o dos personajes dentro de una decoración simétrica y en perspectiva (28 octubre 1906). Contribuye a este mismo efecto el hecho de que estos personajes guarden el aspecto de figuritas de contornos perfectamente delimitados, tal como los desarrolló la estética modernista (21). Diríase de los personajes, que están plasmados en una representación instantánea. Esta paralización del tiempo es un artificio artístico que, unido a la perspectiva y al movimiento, interviene en la construcción del cuadro (22). El color en Mac Cay supone también técnicas estéticas del Modern Style. combinaciones de tonos discretos y armoniosos; verdes pálidos, rosas, violetas y púrpuras se mezclan produciendo muy a menudo el efecto final de un cuadro monocromo (11 febrero 1906, 27 enero 1907, 17 noviembre 1907...) (23). Asistimos con Mac Cay a una perfecta adecuación entre significantes y significados a través de un juego de contrarios. El conjunto pictórico de este gran creador propone una admirable síntesis cargada de retórica. Mac Cay crea un estilo que aún no ha sido superado.

Guy Peellaert con *Pravda la survivreuse* (Francia 1968) se sitúa estéticamente dentro de un movimiento de tendencia neorrepresentativa, *el pop-art*, que acontece en el mundo occidental entre 1956-66 aproximadamente (24). Nos presenta una heroína que se sale de los esquemas normativos rompiendo los cánones tradicionales de la heroína de historietas (25). Literalmente "survi-

(20) Nos hemos limitado por razones de espacio al estudio de una serie de cada autor. Hemos estudiado la serie de *Little Nemo in Slumberland* de Mac Cay, Ed. Horay, Paris, 1969, y el album *Pravda la Survireuse* de Guy Peellaert y A. Thomas, Ld. Losfeld, Paris, 1968.

(21) P. WITTICH, *Art Nouveau*, ed. Grund. Praga, 1974.

(22) R. ALAIN. *Les spectres de la Bande*, Les Editions de Minuit, Paris, 1978, pp. 105-119.

(23) CL. MOLITERNI, Habla en el prólogo de la edición citada del parentesco de *Little Nemo* con la pintura de Mucha, p. 10.

(24) Simon WILSON, *El arte pop*, Ed. Labor, Barcelona, 1975.

(25) *Pravda* junto con *Barbarella* y *Epozy* (año 1968) representan la irrupción de la mujer en tanto que heroína en la historia de *la bande dessinée* francesa.

rer" (26) significa salirse de los límites prescritos por el código de la carretera al dar una curva; de ahí la fuerza simbólica que adquiere el apelativo "survireuse" (que está fuera del código). Pravda (verdad en ruso) atraviesa en moto un universo de decoración de *flipper* iluminado de colores vivos de luces de *juke-boxes*. (Véase figura 3). Este universo es también el del pop-art; es el mundo de la época visto a través de un prisma de realidad particular. Es el mundo de las grandes metrópolis de mediados del siglo XX de Nueva York e Inglaterra. Los presupuestos estéticos de este movimiento suponen una reacción contra presupuestos figurativos anteriores (27). Paralelamente, Pravda supone también una ruptura con respecto a una forma de vida anterior para protagonizar de forma particular su realidad y la realidad circundante: decorado urbano de grandes paneles en inglés, el mundo del espectáculo popular (Pravda, p. 24) de la música pop, de los locales de diversiones, de artículos de consumo, como la moto que le sirve de transporte (p. 18), autopistas (p. 11), etc.

Estos presupuestos dan como resultante un arte que combina lo figurativo con lo elíptico y abstracto. De ahí que Pravda a pesar de guardar analogía con Françoise Hardy sea un personaje muy elíptico tanto en sus rasgos físicos como en su indumentaria (lleva por atuendo simplemente un chaleco, un cinturón y unas botas). En cuanto al lenguaje, Pravda apenas habla; sólo actúa.

Y al Arte le acaba ocurriendo lo mismo que le ocurría a la Historia: que se deja seducir por el comic. Hay pintores contemporáneos que utilizan técnicas propias de este género, como lo es la división secuencial de la tela (quedando la tela dividida al igual que la página, unidad de narración, en viñetas). Así lo hace Pierre Alechinsky (Francia) en *Journal imaginiste du 6 au 31 mai 1968* (28). Pero la seducción es más sorprendente si pensamos que algunos artistas llegan a incluir comics en sus composiciones. Roy Lichtenstein (EE. UU.), uno de los más inteligentes representantes del pop-art, utiliza este procedimiento. Su obra "Blond Waiting" (rubia esperando) pasa por ser una de las obras maestras del Pop (29).

Lo mismo hace Andy Warhol como vemos a través de su *Dick Tracy* influenciada por el expresionismo abstracto (30).

(26) "Survivre: dérapé par l'arrière l'axe médian du véhicule s'orientant vers l'intérieur du virage". (Petit Robert).

(27) J.M. AZCARATE RISTORI, A.E. PEREZ SANCHEZ, J.A. RAMIREZ SANCHEZ, *Historia del Arte*, Ed. Anaya, Madrid, 1979.

(28) Alechinsky forma parte del grupo "COBRA". Esta corriente cultivaba un género de expresionismo surrealizante de notable influencia en el N. de Europa. (G. DORFLES, *Ultimas tendencias del arte*, p. 212) (Reproduce el mismo autor el original de la obra en fotografía, n.º 24. Ed. Labor, Barcelona, 1976).

(29) Sobre el arte pop consúltese la obra de Simon WILSON, *El arte pop*. Ed. Labor, S.A. Barcelona, 1975.

(30) Dick TRACY, 1960. Galería Locksley/Shea, Minneapolis, Minnesota.

Se puede pensar con Claude Moliterni (31) que las historietas merecen ocupar realmente un lugar dentro de las artes narrativas (32). Haciendo un recorrido rápido a través del tiempo es posible ver que desde el Antiguo Oriente —con manifestaciones ideográficas cuneiformes y jeroglíficas (33)— pasando por el arte romano, que cuenta en espiral con imágenes las campañas de los emperadores en sus relieves historiados (34), y por la E. Media, período de gran narratividad (35), se llegaría (haciendo un paréntesis en el Renacimiento y Barroco, que por razones históricas, filosóficas y estéticas abandonarían las manifestaciones artísticas narradas), a finales del siglo XIX. En esta época reaparecerían de nuevo las figuraciones narrativas con dos manifestaciones paralelas: el comic, y el cine. Estas artes, alejadas de la temática, motivaciones y técnica que habían caracterizado las fases de apogeo anteriores, tendrían el mérito de haber llevado a cabo la reconciliación de la imagen y la palabra (36) y de haber popularizado las artes de élite.

Al igual que el resto de la producción literaria esta parcela de la creación es un sistema coherente de signos y ofrece a la Lingüística el particular atractivo de ser la resultante de la combinación de códigos icónicos y códigos lingüísticos.

Son dos las áreas de esta disciplina las que se interesan en especial: la Semiología (37) y la Lingüística Aplicada a la enseñanza de las lenguas

(31) CL. MOLITERNI, *op. cit.* pp. 219-227.

(32) Desde el hombre de las cavernas, el artista ha experimentado la necesidad de estructuras narrativas y lo ha resuelto, en un intento de subsanar la carencia narrativa, trabajando el contenido de la imagen y substituyendo la noción de tiempo por la de movimiento.

(33) Ver *Guijarro Kassita*. Cultura mesopotámica (Gabinete de medallas biblioteca Nacional de París) Región de Babilonia. Siglo XIII-XII a. J.C.—*Obelisco de Salmanasar III*. Arte asirio (Nimrud) siglo IX a. J.C. British Museum, Arte egipcio. *Estela del sacerdote-Lector Indy*. Dinastía VIII. Metropolitan Museum Nueva York.—*Libro de los Muertos de DJOSER*, Sacerdote Ubastet. Papiro procedente de Saggarah. Epoca ptolemaica. Museo del Cairo.

(34) *Columna de Ara Pacis Augustae*, 13-9 a J.C. Roma.—*Columna Trajana*, 107-117 d. J.C.—*Columna Aureliana*, 180-192 d. J.C.—*Piazza Colonna*, Roma.—*Arco de Constantino*, 315 d. J.C. Roma

(35) *Tapiz de Bayeux* (Francia). Narra la conquista de Inglaterra por el duque Guillermo de Normandía. S. XI. Setenta metros de longitud. Considerada como obra maestra de la Historia del Arte. Piénsese en la iconografía narrativa de las portadas góticas con escenas de tipo bíblico —la Biblia de los Pobres—.

(36) Los jeroglíficos egipcios o mayas, los caracteres silábicos mesopotámicos, las inscripciones chinas no disponen más que de un único signo para representar el objeto y el sonido.

(37) Semiología: (Saussure) Estudio de todos los sistemas de signos nacidos de la vida en sociedad: lenguas naturales, códigos (de la carretera, marítimos, etc.) ritos, costumbres. En este sentido, la lingüística estaría incluida en la semiología. Saussure mismo sub-

(38). La investigación semiológica atiende al estudio de las imágenes y al de los textos, así como a la relación entre ambos en el interior de la viñeta y en el conjunto secuencial.

Su objetivo es de reconstruir el funcionamiento de sistemas de significación diferentes del de la lengua a partir del presupuesto lingüístico de la pertinencia.

El mensaje visual puede dividirse así en unidades significantes mínimas siguiendo el procedimiento de la conmutación. Estas unidades pueden agruparse en clases paradigmáticas y se pueden también clasificar las relaciones sintagmáticas que unen a las mismas (39).

El mensaje visual visto a través de esta óptica plantea una problemática peculiar. No entraremos en los detalles de la discusión teórica (40). Sólo vamos a dar un ejemplo con el objeto de ilustrar parcialmente lo que acabamos de decir sobre el tratamiento semiológico de una imagen.

Por su sencillez hemos pensado presentar el comic de Charles Schulz, *Los Peanuts* (41). El análisis de once series de cuatro imágenes cada una (42), clasificados los personajes y eliminadas las configuraciones idénticas, da los siguientes resultados. Tomando como ejemplo la unidad-tronco vemos en los cuatro personajes Charlie Brown, Linus, Lucy y una amiga, un contorno idéntico; está construido sobre el modelo de un trapecio que reposa sobre su base más ancha y que no varía más que en función de la posición con respecto al lector. El trapecio puede ser considerado pues como un rasgo pertinente del código de reconocimiento de las partes del cuerpo. Este trapecio a su vez puede descomponerse en unidades más pequeñas teniendo en cuenta las diferentes variantes

raya la paradoja de que la semiología presuponga la lingüística. R. Barthes dice a su vez que todo sistema semiológico conlleva lenguaje. Hoy se considera por ello a la semiología parte integrante de la lingüística.

Hemos utilizado el término semiología frente a semiótica por considerar que la frontera entre ambas disciplinas no está clara aunque en el caso que nos ocupa se trate de un código particular (y en este caso se trataría de semiótica según algunos). Ver *Dictionnaire de Didactique des langues*, Galisson, R. Coste, D. Machette.

(38) Disciplina que se sitúa entre la Lingüística general y la práctica de las lenguas (Metodología, Didáctica).

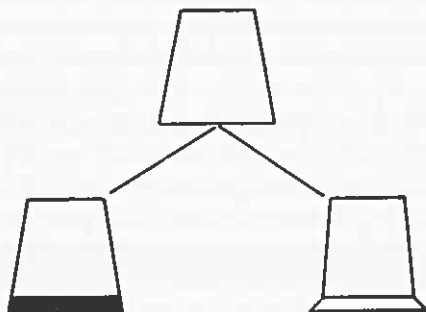
(39) Roland BARTHES. *Eléments de Sémiologie*, "Communications" n. 4, Seuil, Paris, 1964, pp. 109 y 132.

(40) Remitimos a varios artículos que son tentativas de sistematización de los códigos visuales y tomas de posición por parte de los especialistas: Umberto ECO. *Semiologia de los mensajes visuales* en "Análisis de las imágenes", Ed. Tiempto Contemporáneo, pp. 23-80. R. BARTHES, *Eléments de sémiologie* en "Communications" n. 4, Seuil, 1964, pp. 91-134. Christian METZ, *Langage et Cinéma*, Ed. Larousse, Paris, 1971.

(41) Serie aparecida en EE. UU. a partir de 1948.

(42) Concerniente al tema de la resistencia de Snoopy y sus amigos a la implantación de una autopista en el lugar de la caseta. Aparece en un volumen titulado: *Vois la vie en rose, Snoopy*. Editions, HRW, LTEE, Montrese et Toronto.

que aparecen en su base (banda negra y rectangular en el pantalón de Charlie Brown y Linus, banda sin colorear y airosa en el de Lucy y su amiga). Disponemos ahora ya de rasgos pertinentes de un código que permite identificar el sexo, masculino/femenino, según aparece en esquema representado a continuación:



Podríamos disponer aún de rasgos pertinentes que permitirían identificar a los personajes (franja en zig-zag para Charlie, rayas horizontales para Linus, el cuellito para Lucy y una tira "mao" para la amiga). Un mínimo de rasgos, que al principio le habíamos dado el significado único de tronco, pone a funcionar tres códigos con sus significantes respectivos (43). Se podrían así ver el resto de los conjuntos gráficos: cabeza, tronco, piernas, los dos brazos, y ver las leyes que los rigen. Veríamos que no todos los rasgos pertinentes tienen igual fuerza. El pelo, por ejemplo, tendría más fuerza, pues si Schulz, nos propusiera un personaje con el pelo de Linus y con el vestido de Charlie Brown, creeríamos que Linus ha cogido el atuendo de Charlie.

Todos los elementos gráficos no se prestan a un análisis parecido, pues al dibujante al crear un significante le pasa un poco lo mismo que le ocurre al emisor de fonemas con el timbre de la voz, que no se refleja en el mensaje escrito.

El mensaje escrito de naturaleza lingüística muy diversa, aparece en los espacios diegéticos, en los globos (44) y a través de las onomatopeyas.

En los primeros se inscriben mensajes del tipo: "dos días más tarde", "a diez leguas de este lugar y en este mismo instante". Su misión es la de precisar las modalidades espaciales y temporales de la acción, situándola, a veces, o estableciendo, otras, el vínculo entre dos situaciones distintas, o dos viñetas dife-

(43) Véase al respecto Guy GAUTHIER, *Apprendre l' audiovisuel. Graphisme narratif et Bande Dessinée*. A.D.V., Paris, sin fecha.

(44) Según los autores, se encuentran distintas acepciones para este término; "globos" (Luis GASCA) "Bocadillos" (Umberto ECO) "filacterias" (GUBERN)

rentes.

En los globos (45) se inscribe el lenguaje directo que transmite la palabra o el pensamiento del personaje. Constituyen los globos un componente que permite identificar el género *comics* frente a géneros vecinos como son las historias ilustradas. Dan así su "especificidad" al comic. Además de indicar que alguien tiene la palabra o como veremos más adelante, alguien está pensando, tienen un valor metalingüístico dentro del marco de la viñeta; indican que el mensaje además de ser legible, es visible, haciendo pasar al lector de la dimensión temporal de la palabra a la dimensión espacial de la imagen. Participan pues del código lingüístico y del código icónico. Las variaciones de morfología, tanto en la configuración del contorno (línea continua o quebrada) o de la forma (de redondos a forma estrellada) (46), son siempre significativas y conllevan una variación en el mensaje que a veces va acompañado de una variación en el color (la cólera por ejemplo es a menudo expresada con una línea quebrada y color rojo).

El mensaje escrito a su vez puede transformarse en imágenes: sapos y culebras cabrían en el caso de la cólera de la que hablábamos.

Los globos suelen llevar un apéndice para conducir la palabra al locutor. Es éste un hecho producido artificialmente para servir de índice (46). Este hecho visual convencional no hace más que significar un hecho no visual, que es la pertenencia de la palabra a un determinado locutor, lo cual faculta ni más ni menos el mensaje en estilo directo. Nos puede además dar acceso al pensamiento del personaje, puesto que su configuración puede no ser lineal, en cuyo caso los pequeños círculos, nos ponen de manifiesto la inmaterialidad de los pensamientos, frente a la materialidad de la palabra.

Las onomatopeyas tienen, como el globo, un doble valor fonético y gráfico; se pueden definir como "fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal". La utilización en el comic adquiere proporciones distintas a las que tiene en otro tipo de literatura, justamente por su valor plástico en el interior del pictograma (47).

Con ésto vemos cómo el texto adquiere función de imagen y cómo hasta incluso puede transformarse en imagen (el caso de los sapos y culebras de la cólera). La imagen a su vez también puede adquirir función de texto. Un caso sencillo sería el de las historietas mudas, en las que el desarrollo lógico es comprendido por el lector sin necesidad de texto; lo mismo ocurre con las imágenes que representan icónicamente una frase lexicalizada o un proverbio sin que el texto aparezca explícitamente.

(45) Suelen ser redondos. También hay rectangulares: Jacobs de la escuela belga. Pueden no existir.

(46) PRIETO, *Messages et signaux*, PUF, Paris, 1966.

(47) R. GUBERN, *op. cit.* pp. 151 y 152.

La relación de dependencia entre el texto y la imagen es variable. Hay comics en los que es la imagen la que lleva el peso del desarrollo lógico y el texto no hace más que matizar, poner el tono emotivo, interjetivo; y en otros, ocurre lo contrario. El sentido nace de la combinación del lenguaje icónico y el lingüístico en el interior de la viñeta (instantánea en una serie continua) y de la relación de interdependencia entre las viñetas, que se establece en el interior de la secuencia según dos ejes: el sintagmático (de izquierda a derecha) y el paradigmático (de arriba a abajo) (48).

La Lingüística Aplicada, partiendo de los presupuestos de la Lingüística general, pretende sentar bases científicas aplicables a la enseñanza de las lenguas, en especial, de las extranjeras. No se ocupará de la descripción de un sistema como lo hace la Lingüística general, sino de los actos concretos de comunicación (49). Presentando la lengua en situación de comunicación, pretende cubrir una de las funciones fundamentales que tiene el lenguaje, la de comunicar.

Y por este camino, y no por otros, es por el que la imagen ha llegado a los métodos actuales de enseñanza de las lenguas (50).

En este contexto es fácil imaginar que el comic puede convertirse en un documento tanto para los creadores de métodos como para los profesores de lenguas (y se entra en los límites ya de la Didáctica de las lenguas).

No podemos en el marco de este artículo extendernos sobre la utilización de la historieta (51), sólo pretendemos situarla; con este fin pondremos un ejemplo, tomando como referencia al profesor, cuyo objetivo número uno será la adquisición de algo nuevo, en la lengua que pretende enseñar, por parte del alumno. En nuestro caso será el francés, lengua extranjera. Para ello, hemos elegido un comic que reproduce una página de la *Rubrique à Brac* de Gotlib (52) que nos parece sugerente al respecto. (Véase figura 4).

Para nuestro propósito nos fijaremos de momento únicamente en las viñetas de la banda segunda. Proponemos una dificultad morfosintáctica concreta:

(48) FRESNAULT-DERRUELLE, *La bande dessinée, Essai d'analyse sémiotique*, Hachette, Paris, 1972.

(49) Paul RIVENC. *Curso monográfico de Metodología del francés, lengua extranjera*. Universidad de Toulouse – Le Mirail, Octubre – Junio 1978-79.

(50) El primer trabajo de envergadura de lingüística aplicada a la enseñanza de las lenguas ha sido la elaboración del "*Francés Fundamental*" de G. GOUGENHEIN, P. RIVENC, R. MICHEA, A. SAUVAGEOT. Su integración en *Voix et Images de France* la primera realización de la metodología moderna.

(51) Marcel GOTLIB (1934, Francia) Este autor comienza a partir de 1968 a hacer la serie *Rubrique à Brac* (R.A.B.), serie idolatrada por toda una generación de estudiantes. Crea un tipo de comic "intelectual" que representa un "humor judío parisino" por referencia al "humor judío neoyorquino". La página reproducida, *Entr'acte* pertenece a la R.A.B., tomo 3, p. 33.

(52) Será objeto de una ulterior publicación, en preparación en el momento presente.

el artículo contracto *au* y *aux* con sus correspondientes realizaciones fonéticas:

{o} ante consonante
au {o} y *aux*
 {oz} ante vocal

Estas formas plantean problemas para un hispanoparlante debido quizás al hecho de que en estos casos concretos del paradigma francés no aparece la "r" del determinante, presente en todo momento en el paradigma español, a saber: *a*, *la*, *lo*, *los*, *las*. Del paradigma francés hemos privilegiado las formas *au* y *aux* porque *à l'*, *à la* no crean ningún problema merced a las razones aducidas con anterioridad.

Se trataría, a través de un juego de preguntas muy sencillas del tipo *qui est-ce?* (para identificar al personaje) *qu'est-ce qu'il fait?* (para provocar la descripción), de llevar al alumno a producir el mensaje deseado sin necesidad de pasar por el ejercicio de la traducción. Se obtendrían de esta forma producciones del tipo: *il s'adresse au buste de Socrates*, *il s'adresse au buste de Platon*. Con la ayuda de la imagen, el profesor podrá fácilmente transmitir la idea de pluralidad y provocar por parte del alumno una nueva intervención del tipo: *il s'adresse aux bustes des philosophes*. A este estadio se tiene así la práctica de dos posibles para un mismo significante fónico {o}: artículo contracto masculino singular ante consonante y artículo contracto masculino plural ante consonante. Se podrían seguir buscando estrategias a partir de la imagen hasta obtener todas las variantes. Una vez terminada esta etapa se trataría de pasar al escrito para hacer constar que para un mismo significante {o} la lengua francesa posee dos grafías *au*, *aux* (53). Cabría el proponer una redacción que contase el desarrollo lógico del conjunto de las viñetas. Los contenidos serían más o menos ricos en función del nivel de lectura del alumno (que variarían según la edad, nivel intelectual, etc.) y del nivel de lengua del mismo.

Para el creador de los métodos, la tracyectoria se plantea de forma distinta. El problema se centrará sobre la pertinencia del mensaje lingüístico y la del icónico elegido para transmitir el primero. La imagen tendrá que ser lo suficientemente rica para sugerir la situación deseada, pero nunca lo debe ser en exceso, pues de esta forma no alcanzaría el objetivo que se propone.

Para terminar, dada la utilización inadecuada que está sufriendo la imagen

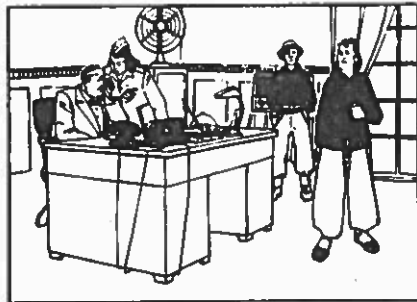
(53) De la misma manera que se debe de insistir, llegado el momento, sobre el hecho de que la realización {oz} del artículo contracto plural ante vocal corresponde asimismo a la variante gráfica *aux* con *liaison*.

en este campo, nos parece oportuno añadir, teniendo en cuenta la complejidad no sólo del mensaje lingüístico sino también del icónico, que el acercamiento a estos documentos con fines didácticos ha de hacerse con suma cautela y rigor, debiendo contar en todo caso con la investigación en Lingüística Aplicada y en Semiología.

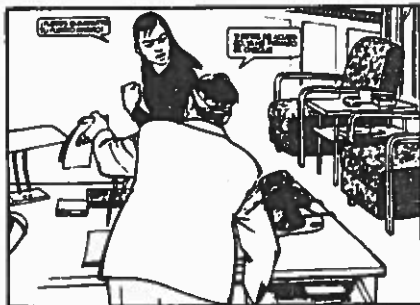
Estas consideraciones no pretenden agotar en ninguno de los casos las posibilidades del tema "historietas". Se proponen, a partir de ciertos parámetros, abrir una discusión en torno a esta parcela de la Literatura en la que convergen el mundo imaginario y el mundo real.



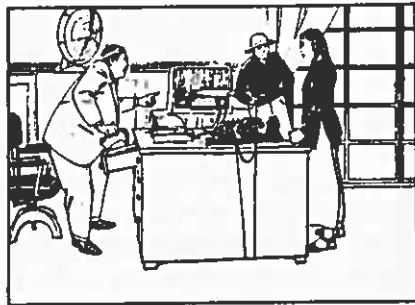
A HA, SABENDO QUE LA JUSTICIA ESTA DE SU PARTE, PREGUNTA:
- ¿POR QUÉ HABÉIS ASESINADO, A ESCONDIDOS, EN LAS ORILLAS
DEL LAN HO A NUESTROS HERMANOS? - NGOLI MING KHANG
ESTA A PUNTO DE NEGARLO, PERO OYE A LO LEJOS UNOS TE-
RRIBLES GRITOS Y SU SECRETARIA, ATERRORIZADA, RULHIFE
DE NUEVO EN LA HABITACION.



EN REALIDAD, EL GRUPO DE MANIFESTANTES HA RESISTIDO LAS
BOMBAS LACRIMOGENAS Y LAS MANGLERAS DEL ENEMIGO, HA
DESTRUIDO SUS VALLAS Y SE HA DIRIGIDO A TODA MARCHA A
LA COMISARIA DE POLICIA. LA SECRETARIA SE ACERCA A
NGOLI MING KHANG Y LE DICE UNAS PALABRAS. ESTE ENAR-
CA LAS CEJAS Y EMPEZA A MALDECIR DE NUEVO.



SACA UN TALONARIO DE CHEQUES Y SE LO MUESTRA A A HA,
MIENTRAS DICE - BASTA QUE LES DIGAS A LOS MANIFESTAN-
TES UNAS PALABRAS, QUE EL ASUNTO DE LAN HO SE TRATA
DE HABLADURIAS, QUE LES DIGAS A TODOS QUE SE DISPEN-
SEN RAPIDAMENTE, QUE VUELVAN A SUS CASAS. TE PUEDO
DAR UNA ENORME SUMA EN DOLARES AMERICANOS -



NGOLI MING KHANG COGE CON RABIA EL TALONARIO DE CHE-
QUES, CON EL SEMBLANTE OSCURECIDO, DICE - A HA, LES-
TAS SEÑORA DE QUE NO TE ARREPENTIRAS? TU PARIENTE,
EL SEÑOR VAN PUEDE SERVIRTE DE EJEMPLO. YA HA PROBADO
EL SABOR DE LOS INSTRUMENTOS DE TORTURA AMERICANOS -
A HA, ASUSTADA, COMPRENDE QUE VAN YEN TAMBIEN
HA SIDO ARRESTADO.

Figura 1. Carta del Vietnam del Sur. Ejemplo de la importancia que puede adquirir el texto en algunas producciones de literatura gráfica.

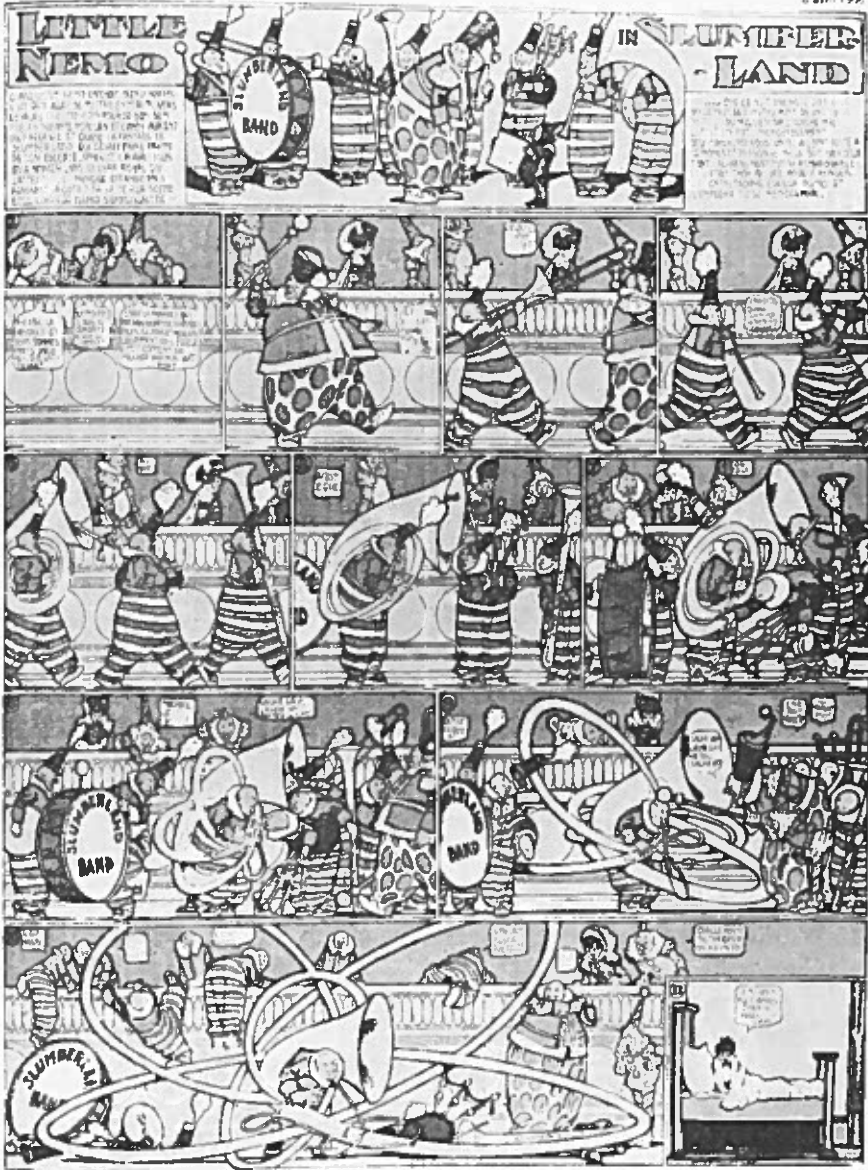


Figura 2. *Little Nemo in Slumberland*. Ilustración de la utilización fantástica de un elemento analógico: el instrumento musical.



Figura 3. *Pravda la survireuse*. Exponente de la capacidad de elocuencia del grafismo narrativo.

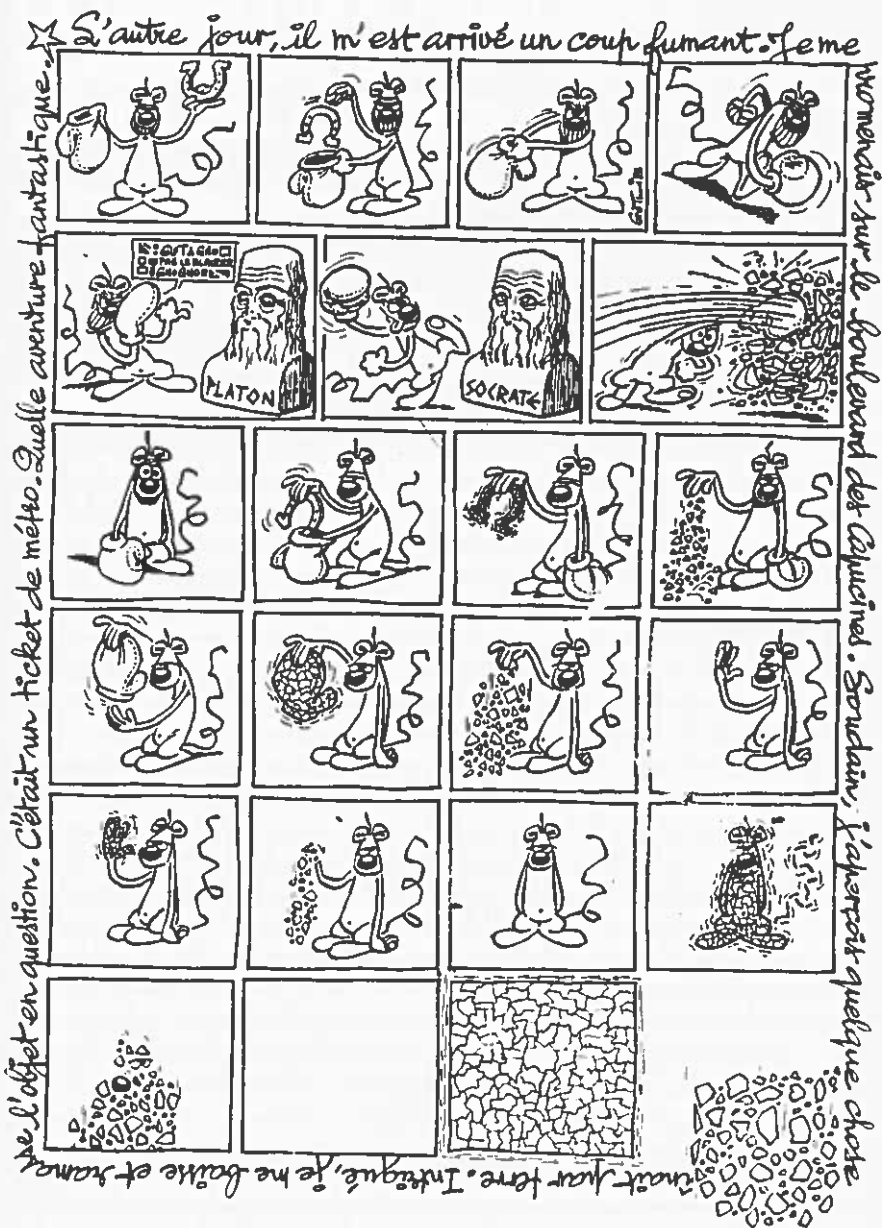


Figura 4. Rubrique à Brac. "Humor intelectual" que pone de manifesto la posibilidad de distintos niveles de lectura.