

# *El aspecto icónico en «Le temple du soleil» de Hergé*

Carmen María LÓPEZ PORTELA

## **Introducción**

Las aventuras y desventuras de *Tintin* y *Milu* tuvieron y tienen un gran éxito entre los lectores infantiles, juveniles e incluso adultos.

Esos cómics coloristas de tapa dura circulan por todas las casas sobados, releídos, desencuadrados, a veces hasta con pegatinas pegadas en la primera página. Pues no han nacido con vocación de vitrina. Son las historietas que leímos en nuestra infancia y releímos después, para años más tarde entregarlas a nuestros hijos, para que ellos, a su vez, vivieran esas aventuras.

El cómic se considera hoy en día un buen apoyo para el aprendizaje pues motiva, entretiene y estimula la creatividad. Sus aplicaciones didácticas son múltiples: ayuda a perfeccionar la lectura, desarrollar la expresión, fijar la atención, enriquecer el vocabulario, mejorar la ortografía, la percepción y la capacidad de síntesis. Esto se debe a que el cómic integra texto e imagen, por lo cual su uso en el aprendizaje de idiomas se considera muy válido hoy en día, ya que al existir un componente icónico —los dibujos— el texto aparece contextualizado, por lo que ayuda a la comprensión aunque esté escrito en una lengua extranjera.

Esta posibilidad del cómic de poder ser utilizado en la clase de L. E., es lo que nos llevó a pensar en seleccionar uno para utilizarlo con los alumnos de tercero (especialidad de filología-francés).

Elegimos «*Le temple du soleil*» de entre las aventuras de «*Tintin et Milou*» escritas por Hergé.

El aspecto que decidimos analizar en este primer acercamiento al estudio de un cómic, fue el icónico, pues es la imagen y el color lo que llamó

más nuestra atención al primer golpe de vista. Esto no quiere decir que olvidemos el aspecto literario, que esperamos estudiar en otros momentos.

### «Le temple du soleil» y el aspecto icónico

En la historieta de Hergé que hemos elegido aparecen los siguientes personajes: el capitán Haddock, Tintin, los detectives Dupon y Dupont, Tournesol y Milou. Los dibujos que representan a estos personajes, a los lugares en que se desarrolla la acción, a los distintos detalles, respetan perfectamente la realidad; no nos hallamos, pues, ante un cómic fantástico o de ciencia ficción, sino ante un cómic realista.

Este aspecto se verá acentuado —como veremos— por la uniformidad de viñetas, los colores elegidos, la iluminación difusa, etc.

Pasamos, pues, al estudio del aspecto icónico, cuyos componentes presentamos a continuación en un breve esquema.

### Componentes icónicos

Son todos aquellos elementos que guardan relación con la imagen y el dibujo.

- La viñeta:
  - El tamaño.
  - La forma.
- Tipos de planos:
  - Gran plano general.
  - El plano general.
  - El plano de conjunto o entero.
  - El plano americano.
  - El plano medio.
  - Primer plano
  - El plano detalle.
- Los puntos de vista:
  - Normal.
  - Picado
  - Picado cenital.
  - Contrapicado.
  - Nadir.
- Estereotipos de los personajes:
  - El héroe.
  - La heroína.
  - El borracho.
- Símbolos cinéticos o líneas cinéticas.

- Metáforas visualizadas.
- El color:
  - Colores cálidos.
  - Colores fríos.
- La luz:
  - Iluminación difusa.
  - Claroscuro.
  - Contraluz.

Estos aspectos que presentamos aquí de manera esquemática son los que hemos analizado con los alumnos.

Los resultados del estudio realizado serán expuestos a continuación, siguiendo el orden marcado en el esquema.

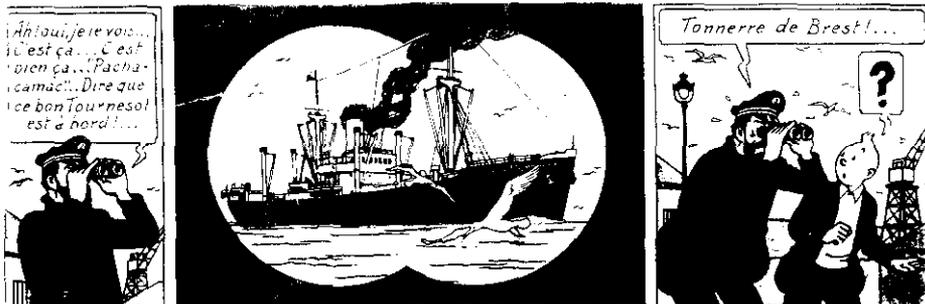
### La viñeta

Teniendo en cuenta que la viñeta es la representación de la acción narrada, entendemos claramente que ésta cumple una función similar a la oración en el lenguaje escrito. En este cómic de Hergé, la inmensa mayoría de las viñetas aparecen apoyadas en el lenguaje escrito, por lo que la comprensión de cada texto está asegurada. Hemos de tener también en cuenta que las aventuras de Tintin narran acciones para niños de cierta edad (a partir de 10-11 años), ya que engloban multitud de aventuras, de datos, personajes diversos, diferentes lugares de acción..., y su lectura resulta muy dura para niños más pequeños.

### Tamaño de las viñetas

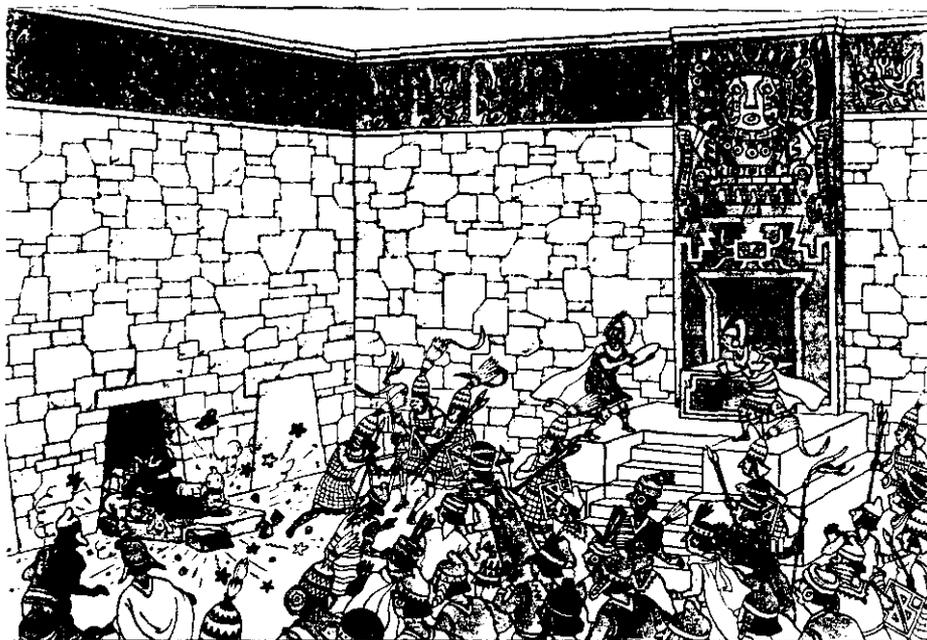
En general el tamaño de las viñetas es muy similar en todo el cómic, aunque no exactamente igual. La mayoría presentan un tamaño mediano.

Esta cierta «monotonía» se ve suavizada con los vivos colores utilizados y con la aparición de otras viñetas de mayor tamaño, que llaman más nuestra atención, a la vez que enfatizan algún aspecto de su contenido.



Hojeando cualquier cómic, nuestra vista se dirige siempre hacia las viñetas mayores. En éste que analizamos, al no prodigarse las viñetas de tamaño grande, el ritmo de la lectura es rápido, ya que con un solo golpe de vista se capta todo el significado de la viñeta. De todas formas, este ritmo de lectura se ve en cierta manera aminorado al abundar el texto escrito y al ahondar en la profusión de detalles dibujados. Es toda una aventura, también por nuestra parte, el poder ir desmenuzando cada viñeta y enriqueciendo nuestra comprensión del texto ante tan cuidados detalles (posturas de Milou, paisajes bien definidos, barcos trazados con minuciosidad, adaptación de los trajes típicos de los indios del Perú, gestos de los personajes, etc.).

La «intromisión» de ciertas viñetas mayores aporta movimiento al cómic, sobre todo (como ocurre en ésta que presentamos a continuación) cuando aparecen sin texto.



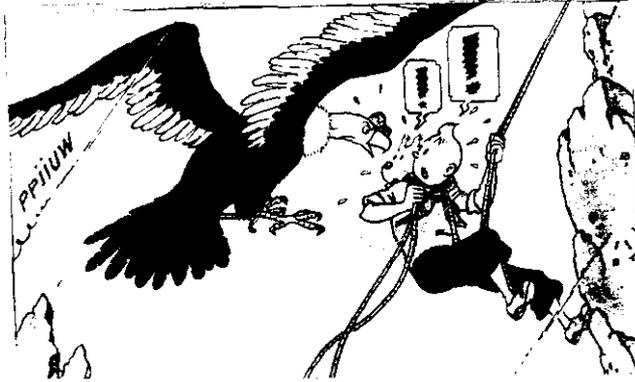
*Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 47.*

### *Forma de las viñetas*

Una viñeta puede tener innumerables formas: rectangular, circular, triangular, irregular... A veces incluso adopta formas caprichosas, otras veces los límites de la viñeta se desvanecen y los dibujos invaden viñetas contiguas.

En nuestro cómic son todas cuadradas o rectangulares (que es la forma más corriente). Como vemos, se acentúa esa estabilidad de la que hablábamos antes. Incluso, los «bocadillos» guardan también una armonía, siendo

también rectangulares y sólo nos sorprenden aquéllos que encierran signos de admiración, de asombro, de dolor..., que aportan gran viveza de expresión.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 29.

### Tipos de planos

La cantidad de espacio real acotado por la viñeta se denomina plano.

El autor de cómic, al dibujar la imagen en la viñeta, selecciona la distancia a la que quiere que el futuro lector vea a los personajes, aportando así su visión subjetiva (que, a la vez, influye en la del lector).

Se pueden clasificar los planos (con referencia a la figura humana) en los siguientes:

#### Gran plano general (GPG)

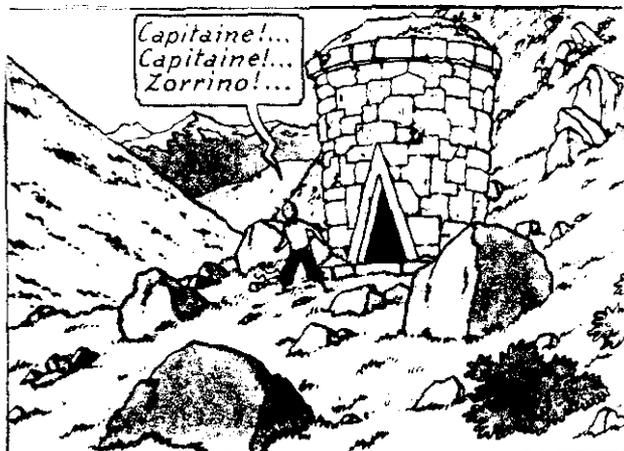
El paisaje predomina en la viñeta y la figura humana apenas se distingue. Su función es descriptiva, casi geográfica.

Sirve para mostrar el lugar donde se desarrolla la historia.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 53.

O para subrayar la soledad de un personaje.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 23.

### El plano general (PG)

Presenta también visiones amplias de paisajes y ambientaciones, pero recoge un espacio mucho más reducido que el GPG. Muestra el ambiente donde se desenvuelven los personajes, por ello se utiliza sobre todo para comenzar una secuencia.

No son muy numerosos en esta historietta que analizamos.

Aquí presentamos dos viñetas que muestran dos planos generales.

En la primera vemos el tren que lleva a Titin y al Capitán a la ciudad de Jauga.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 13.

En la segunda se sitúa a los personajes dentro de un marco bien diferenciado: la selva virgen (con gran profusión de detalles vegetales).

*Le lendemain...*



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 35.

#### *El plano de conjunto o entero (PC o PE)*

La figura humana se ve entera y adquiere presencia, hay un equilibrio entre los personajes y el espacio en que se desenvuelven. Se utiliza para relacionar a varios personajes y seguir su acción.

Este tipo de plano es frecuente en este cómic.

Vemos a Tintín mientras escala un alto risco (al fondo, el inmenso cielo azul).



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 29.

Tres personajes en equilibrio en cuanto al espacio que ocupan, así como a la distancia, todos ellos situados en una calle.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 18.

### *El plano americano (PA)*

Recorta la figura humana a la altura de las rodillas. No lo encontramos muy a menudo en nuestro cómic.

Se nos muestran las acciones de los personajes, a la vez que los rasgos del rostro y los sentimientos que transmiten (en este caso, enfado y ánimo).



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 3.

*Plano medio (PM)*

Corta la figura humana por la cintura. Este plano sí aparece frecuentemente en este cómic.

Se observa claramente que los personajes predominan sobre el escenario, apreciándose la expresión del rostro.

Dolor del capitán Haddock ante la insolente picadura de los mosquitos.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 35.

Indignación al sentirse objeto de burla.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 35.

Este tipo de plano se utiliza muy a menudo en los diálogos (tan numerosos en este cómic).



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 37.

### El primer plano (PP)

La figura humana queda recortada a la altura de los hombros. Muy escaso en este cómic, por lo que podemos deducir que el autor da más importancia al desarrollo de la acción.

Este tipo de plano tiene un gran contenido expresivo y emocional.

Concentra la atención sobre la expresión del rostro, nos adentra en el estado emotivo del personaje, informándonos sobre sus reacciones, respuestas y emociones.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 46.

### *El plano detalle (PD)*

Muestra sólo una parte de la figura humana o de un objeto cualquiera. Se utiliza para subrayar algún detalle importante en el desarrollo de la historia. Generalmente aporta dramatismo.

### **Los puntos de vista**

Se refiere este punto a la altura con que decide el autor que el lector vea al personaje. Los puntos de vista más usuales son: el normal, el picado y el contrapicado.

#### *Normal*

La escena se dibuja como si la estuviéramos viendo a la altura de los ojos del personaje. Es el que predomina en este cómic. Es el punto de vista que más se aproxima a la realidad y el que tiene un valor expresivo neutro.



*Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 13.*

#### *Picado*

La escena se dibuja vista desde arriba. Aparece pocas veces en este cómic.

Este punto de vista puede servir para minimizar, ridiculizar o empequeñecer (como en este caso) a un/unos personaje/s.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 31.

### *Cenital*

Cuando el punto de vista se sitúa justo en la vertical del personaje. El autor no ha tratado este punto de vista.

### *Contrapicado*

La escena se dibuja vista por debajo de los ojos del personaje. Tampoco ha sido tratado.

### *Nadir*

A pesar de que no lo encontramos en nuestro cómic, explicaremos que sitúa el punto de vista debajo del personaje, por lo que produce un impacto visual muy fuerte, pues rompe las escalas a las que estamos acostumbrados.

## **Estereotipos de los personajes**

Un rasgo definitivo del cómic es el uso de personajes estereotipados: héroes, bandidos, piratas o duendes dan vida a las historietas con sus aventuras.

Los estereotipos representan también estados de ánimo y situaciones: el dolor, el asombro, el miedo, el hambre o las caídas tienen sus propias se-

ñas de identidad, de tal forma que el cómic ha sabido incorporar a su lenguaje unos códigos universales.

Tintin, el héroe de nuestro cómic, es joven e inteligente y sabe defenderse. Aunque no ha sido dibujado, siguiendo el estereotipo, ni alto ni fuerte. Aparece representado por un niño, identificándose, de esta manera, con los lectores, niños, en su mayor parte.

La figura del «anti-héroe» queda fielmente reflejada en los Dupond et Dupond: despistados, poco inteligentes, sin suerte. Como también en el propio capitán Haddock.

Por lo demás en este cómic, no aparecen muchos estereotipos.

Podemos señalar algunos movimientos de la gorra del capitán o los de Milou que nos ayudan a entender como se sienten, sobre todo ante una escena que les asombra desmesuradamente.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 35.

El uso de un estereotipo simplifica el dibujo y lo hace más comprensible.

### Símbolos cinéticos

Al pasar de una viñeta a otra, observamos a los personajes en diferentes posiciones; esto provoca una ilusión de movimiento (muy bien conseguida por Hergé, dirigiendo con rapidez las evoluciones de sus personajes).

Entre los símbolos cinéticos, se encuentran las líneas cinéticas: recursos gráficos que consiguen efectos de movimiento. Marcan la trayectoria que sigue el personaje en su movimiento y aparecen en situaciones dinámicas, caídas, huidas o peleas, se representan mediante puntos, líneas o franjas.

En línea recta, dirección recta.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 35.

Líneas curvas, direcciones curvas, cabriolas.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 8.

El efecto de la descomposición de la figura en instantáneas que marcan las diferentes fases consecutivas de una acción no aparece en esta historieta.

### Metáforas visualizadas

Se trata de imágenes metafóricas que sugieren el estado psíquico de los personajes. Así, el esfuerzo físico se representa con gotitas de sudor.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 29.

También empleadas para expresar alegría.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 26.

O para el miedo.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 29.

Las palabrotas se pueden simbolizar con sapos, culebras, rayos y centellas... (muy utilizadas por el capitán Haddock). Hergé las trata además, con colores muy vivos, haciendo que nuestra primera mirada sea hacia ellas, captando la atención para colocar en primer plano el sentimiento del personaje.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 37.

El dolor lo simboliza con líneas temblorosas, simulando las contracciones del cuerpo ante el posible ataque del enemigo.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 2.

Veamos como simboliza Hergé un resfriado, con su estornudo incluido.



Imágenes tomadas de Hergé «Le temple du soleil», p. 30.

Observamos, igualmente, como utiliza metáforas sonoras.

## El color

Hergé ha utilizado un gran colorido en su cómic, aportando vivacidad a la historieta y haciéndola más atractiva (sobre todo para los niños).

Al existir tantas viñetas en cada página, lo primero que nos llama la atención es el bombardeo de los diferentes colores (que se adaptan fiel-

mente a la realidad). El color afecta también a las emociones. Hergé guarda un punto medio en su selección: ni predominan los colores alegres ni los sombríos. Utiliza colores fríos (azul mar, cielo; verde) y otros cálidos (sobre todo, rojos, en los atuendos indios, aportando una gran viveza, además de tener connotaciones con el clima peruano).

El color amarillo del pelo de Tintín aporta signos de cierta travesura, vitalidad, energía. La barba del capitán, así como sus ropas (también oscuras) le hacen contrastar con el niño, ofreciendo un aspecto más huraño y distante. El color negro, igualmente produce una sensación de poca personalidad, de personajes anodinos, como los iguales Dupond et Dupont.

Los personajes peruanos se nos muestran con toda su calidez y luminosidad, dando gran alegría al desarrollo de la acción.

Resulta interesante ver cómo van evolucionando los colores según el lugar donde se nos sitúe: colores cálidos, alegres, de la naturaleza, en Callao y demás poblaciones indias; otros más áridos (rocas, montañas); colores fríos (cuando nuestros amigos llegan a la nieve, donde el color blanco lo invade todo, en medio de una terrible sensación de frío y soledad (¡menos mal que Hergé nos aporta vitalidad con los brillantes colorines de los ponchos de sus personajes!). Gran intensidad, también, con el color verde que predomina en la selva virgen; el color azul y frío de las cataratas; lo oscuro y misterioso de la cueva; la explosión de colores brillantes una vez que han penetrado en el Templo del Sol (amarillo sobre todo, insistiendo en esa sensación de vitalidad, de movimiento, de riqueza —asociándola al oro y, ¡cómo no!, al sol—, llamando poderosamente nuestra atención; rojos, azules..., en gran profusión de detalles minuciosos).

Tantos colores nos impresionan y nos aportan la idea de una gran ampulosidad, situándonos ante un imaginario plató de cine, como en una fantástica película de aventuras.

Los detalles que hemos indicado acusan la minuciosidad del autor, que se fija en cada rincón, por minúsculo que éste sea: dibujos de las cortinas, paisajes perfectamente definidos, posturas de Milou, atuendos... Los detalles étnicos no podían faltar en estos estudiados dibujos (al centrarse la acción en Perú). Incluso en la portada del cómic.

Igualmente, el cuidado en los pliegues de las ropas, los utensilios domésticos, aún los más diminutos, reflejan esta gran minuciosidad.

En cuanto a la luz, en nuestro cómic aparece una iluminación difusa; la luz invade la escena y no aparecen sombras o no muy tenues.

También aparecen los contraluces, con la fuente de luz detrás de los personajes que sólo nos deja ver su silueta.

### **Bibliografía**

HERGE (1977): *Le temple du soleil*. Casterman, Bélgica.

FERNANDEZ, M., y DIAZ, C. (1990): *El cómic en el aula*. Alhambra, Madrid.

GUBERN, R. (1972): *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península, Barcelona.

RODRIGUEZ, J. L. (1978): *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.