

El «cómico» en el bachillerato

(Una experiencia en el seminario de dibujo)

José Luis DÍAZ DE LA TORRE *

Causa sorpresa ver la escasa utilización de técnicas educativas y tecnológicas modernas en nuestros institutos y centros de bachillerato, la poca representación que tienen en los programas educativos las ciencias y artes más actuales; hablo de informática, sociología, ecología, medios de comunicación, etc....., se prefiere el uso de programas con tendencia a los esquemas de conocimientos tradicionales (son más «seguros» y crean menos problemas). No quiero decir que tengamos que independizarlas como asignaturas, pues estas enseñanzas caben perfectamente dentro del abanico de materias impartidas, además contribuirían a la actualización de las mismas rompiendo esquemas rígidos de programaciones.

En concreto voy a hablar de una faceta artística de los medios de comunicación, que ha sido infravalorada unas veces y exaltada otras, llamada «arte menor» por unos y «expresión artística de nuestra época» por otros: la historieta («cómico» es el anglicismo usado por los cultivadores de la materia). No entraremos en polémica de calificaciones, pero lo que vemos como radicalmente cierto es su papel fundamental en la formación de niños y jóvenes de las sociedades occidentales, que conviven desde tempranas edades con las populares publicaciones de historietas; ellas modelan conocimientos del mundo, introducen ideologías, despiertan fantasías y creatividad... un papel mucho más decisivo del que acostumbramos a aceptar al hablar del tema (¿nos avergüenza aceptar esa influencia?).

* Catedrático de dibujo en el I.B. «Poeta García Gutiérrez» de Chiclana de la Frontera (Cádiz).

El estudio de la historieta es además una introducción al lenguaje icónico del cine y la televisión (guiones, planos, etc...), y nos enseña la utilización de unas formas expresivas que debemos saber interpretar y manipular, pues ello despertará nuestro sentido crítico y creativo hacia unos medios que se introducen diariamente en nuestros cerebros. Desgraciadamente a veces se hacen «historietas» como un trabajo libre en la asignatura de dibujo, sin exigir ningún rigor técnico por no anteponer una explicación eficaz del tema; entonces generalmente el resultado no pasa de una anecdótica prueba de libertad de expresión de dudosa calidad, digo anecdótica pues es obvio que con otros presupuestos más rigurosos pedagógicamente, el resultado cualitativo es infinitamente superior y por lo tanto más libre.

Lo que propongo es la enseñanza y práctica del lenguaje de la historieta siguiendo un método claro y científico de explicación y ejecución del trabajo. Esto se ha realizado en la asignatura de diseño de 3º de BUP del Instituto de Chiclana (Cádiz), durante los cursos 79-80, 80-81 y 81-82, con unos resultados que califico de superiores para la generalidad de los alumnos (el trabajo es obligatorio e individual), pues prácticamente todos encontraron su «estilo» de expresión apropiado gracias a la ductilidad gráfica de la historieta. Lógicamente un «cómic» es para publicarlo y este centro editó dos números de historietas (curso 80-81 y curso 81-82) con una amplia selección de los trabajos realizados en clase, sorprendentes por su calidad y riqueza de temas y estilos.

El trabajo se realiza a lo largo de ocho o diez clases; en las dos o tres primeras se desarrollan las explicaciones. Nuestro seminario resume la teoría del siguiente modo:

Definición

«CÓMIC» O HISTORIETA: expresión figurativa, es una obra narrativa en imágenes con perfecta interrelación de palabra y dibujo, gracias al empleo en la viñeta de dos lenguajes perfectamente unificados:

- el mensaje icónico (imagen), y
- el mensaje lingüístico (texto)

Es un arte del siglo XX, que emplea las más adelantadas técnicas de la imprenta; ello permite la reproducción exacta de los más sofisticados originales.

Datos históricos

Podemos encontrar infinidad de antecedentes históricos, narrativas en imágenes adaptadas a cada época y medio, ejemplos:

- Primeros jeroglíficos egipcios,
- Columna Trajana en Roma (narra la guerra de Dacia),
- Historias religiosas en iglesias románicas y góticas,
- Tapices medievales (Bayeux, normando del siglo XI),
- Aleluyas de ciegos (siglos XVI al XIX)...

Distinguiremos tres períodos a partir del nacimiento de la historieta propiamente dicha:

La primera fase de la historia del «cómico» abarca de fines del siglo XIX a 1930, caracterizada por estar integrado en la prensa (periódicos) a modo de «tiras dibujadas».

A fines del siglo pasado, el chiste o ilustración (generalmente de tipo político) se sucede en varios cuadros para narrar la acción, eran «mudos».

En 1894 surgen, ya con textos, «Yellow Kid» de A. B. Frost en el *New York World* y en Alemania las «tiras» de Wilhelm Busch. Eran personajes satíricos que ironizaban sobre las costumbres sociales de la burguesía de la época.

En 1902 aparece el «bocadillo» o «globo», que sitúa de una manera definitiva las palabras o pensamientos de los personajes.

En 1905 surge «Little Nemo» de Mac Cay, con un arte propio y una modernidad asombrosa (demostrada por sus sucesivas reediciones en la actualidad), que ya define los elementos básicos del «cómico».

A lo largo de este período domina el dibujo caricaturizador y exagerado de los protagonistas (dibujo humorístico).

En torno a 1930 se inicia una segunda fase cuyas características, que dominan durante unos cuarenta años, son:

- personajes y ambientes realistas, relegando el dibujo humorístico a un segundo plano,
- independización del periódico, surgiendo con fuerza el «tebeo», revista periódica con formato apropiado a las historietas.
- surgimiento y diversificación de los «géneros».

Algunos ejemplos:

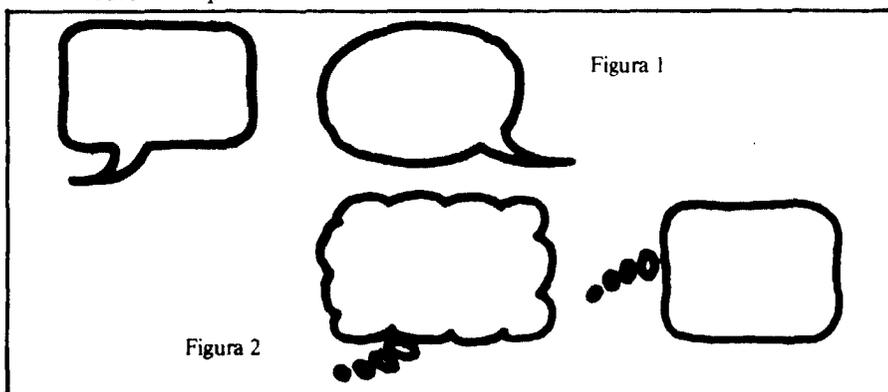
- «Buck Rogers» (futuro) 1929.
- «Tarzán» (ficción actual) 1932 de Hal Foster.
- «El Príncipe Valiente» (aventuras históricas) 1934 de Hal Foster.
- «Terry» (aventuras) 1934.
- «Flash Gordon» (futuro) 1934 de Alex Raymond.
- «Mandrake el mago» (ficción actual) 1934.
- «Fantomas, el hombre enmascarado» (ficción actual), 1936 de Ray Moore.
- «Red Ryder» (Oeste) 1937 de Harmann.
- «Supermán» (ficción actual) 1938 de Shuster. Este tipo de superhombre fue muy imitado durante el período: «Batman», «Spiderman», «Capitán América», «El Hombre Masa», etc...
- «Rip Kirby» (policíaca) 1945 de Alex Raymond.
- Todos los héroes de ficción de «Hazañas Bélicas», ambientadas en la Segunda Guerra Mundial.

Como vemos por los ejemplos nos damos cuenta de otra característica de esta fase: el dominio de los creadores norteamericanos, de tal modo que incluso los personajes creados en otros países seguían las pautas estilísticas e incluso argumentales dictadas por la poderosa industria del «cómico» U.S.A. Así vemos que están dentro de estas líneas los personajes creados en la España de la posguerra: «El Capitán Trueno», «El Jabato», «El guerrero del antifaz», «Roberto Alcázar», etc... Sólo en la historieta humorística notamos una independencia y originalidad acusadas.

La tercera fase de la historia del «cómico» se abre a mediados de la década de los sesenta y hoy estamos inmersos en ella. Comienza con una renovación total de argumentos y dibujos, y sobre todo con una nueva asunción de los objetivos del cómic, en una sociedad mediatizada por los medios de comunicación.

Este rompimiento vino acelerado e impulsado por sucesos sociales como la revolución «hippy» y el Mayo francés de 1968, en los que las capas jóvenes de la sociedad cuestionaban los principios políticos y sociales en que se movían. El mundo del cómic pasó a ser vehículo de expresión de las nuevas ideas contestatarias, innovadoras y escapistas de la época. Algunos rasgos fundamentales a tener en cuenta en este «nuevo cómic» son:

- exaltación del cómic como *arte* de nuestro tiempo.
- originalidad de los textos: «antihéroes marginales», ficción fantástica y evasiva, eróticos, políticos, críticos, literarios, de pensamiento, reconstrucción histórica, etc...
- originalidad del dibujo: influencias del arte contemporáneo, resurgir del dibujo humorístico, hiperrealismo, expresionismo, rompimiento de la forma tradicional de organización de la historieta (viñetas, globos, encuadres...).
- ruptura del monopolio americano, surgimiento de fuertes «escuelas» en Francia, Italia, España, Argentina, Europa del Este..., así como entre minorías nacionales.
- el «tebeo» clásico es apartado por la aparición del «cómico book», libro de historietas acorde con la nueva importancia social y artística de este medio de expresión.



Ejemplo de todo esto lo tenemos en la aparición de revistas dedicadas al cómic de calidad y vanguardia como: «Metal Hurlant», «Star», «Pilote», «Totem», «1984», etc..., autores como «Moebius», Hugo Pratt, Corben, Caza, Palacios, Maroto, Manara, Crepax, Muñoz y Sampayo..., originales personajes como «Den», «Blueberry», «Alex Sinner», «Corto Maltés», el humor corrosivo y provocador de «el gato Fritz», o el humor de «B.C.», «Mafalda», «Charlie Brown», y otros que desmenuzan y critican la sociedad escudados en su ingenuidad de protagonistas.



Figura 3

Elementos del proceso creativo

Guión:

El guión de la historieta sigue el mismo esquema del cinematográfico; un ejemplo de su estructura sería:

CUADRO o viñeta	DESCRIPCIÓN	TEXTO
número (de la viñeta)	Tipo de plano. Descripción de lo que aparece en escena.	Didascalia: texto narrativo, Globos: nombre del personaje y lo que dice o piensa Onomatopeyas.

Este esquema es el más sencillo y eficaz, imprescindible incluso en la elaboración de una historieta muda; en tal caso quedaría eliminada la columna de «TEXTO» (el ejemplo se refiere sólo a una viñeta). También caben modificaciones cuando se empleen viñetas de tipo especial como las que describiré más adelante.

Textos:

Didascalia: son los textos narrativos o de apoyo. Estudian el tipo de letra y su encuadramiento y posición en la viñeta.

Bocadillos o globos: encierran a los restantes textos de la viñeta.

Normas:

- claridad de la letra
- posición que no moleste a la imagen
- economía de textos
- colocación por orden temporal, de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

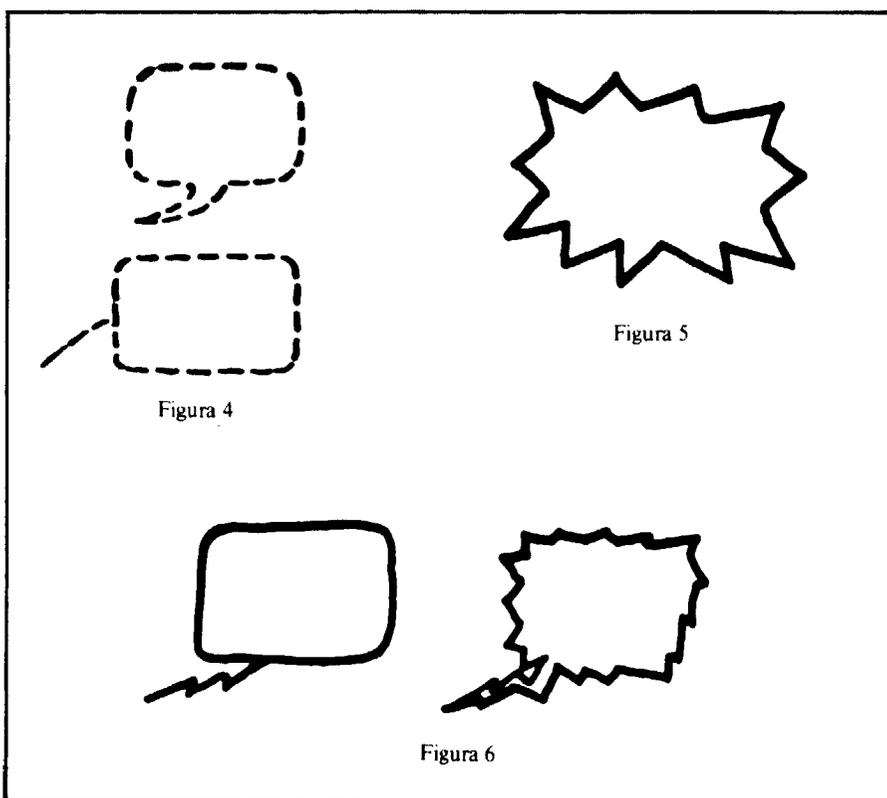


Figura 4

Figura 5

Figura 6

Tipos de globo:

- expresión habitual de los personajes (ver figura nº 1)
- pensamientos (fig. 2)
- recuerdos, enmarcando la imagen, (fig. 3)
- voz baja, susurro, siseo (fig. 4)
- gritos, terror, ira, ruidos, (con letra grande, fig. 5)
- sonido a través de un medio, altavoz, televisión, radio, teléfono, etc... (fig. 6)
- onomatopeyas (fig. 7)

Creación de personajes

Una vez realizado el guión empezará el proceso de creación y caracterización de los personajes. Veamos unas claves de trabajo:

- estudio de tipos de los personajes,
- estudio de los gestos,
- ambientación (vestuario, paisaje, arquitectura...)
- presentación de lo que es el «fichero» del dibujante,
- presentación de la historietta con base fotográfica.

Encuadrado y estudio de las viñetas:

En la historieta se narra un argumento que es seguido de dos formas, mediante el diálogo y mediante la acción, la primera ya la hemos visto, la acción se concreta en la viñeta.

La forma general de ésta es cuadrangular.

Para dramatizar las situaciones se recurre a la variedad en la imagen, que logramos mediante el recurso a diversos elementos:

- tamaño de las figuras,
- elección del encuadre y del plano,
- composición de los elementos figurativos,
- uso de la perspectiva,
- juego de luces y sombras,
- ambientación,
- selección de detalles.

La lectura visual de las viñetas se realiza, también, de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Si se altera este orden ha de señalarse mediante flechas. El lenguaje de los «planos» en el cómic es similar al del cine.

Tipos de planos:

- *Gran plano general o panorámico (GPG)*, vista aérea, paisaje, las figuras apenas cuentan (ver figura nº 8)
- *Plano general (PG)*, se ven las figuras pero domina el ambiente (fig. 9)
- *Plano general medio (PGM)*, equilibrio entre figuras y ambiente (fig. 10).
- *Plano americano (PA)*, dominan las figuras sobre el entorno, cortadas a la altura de las rodillas (fig. 11)

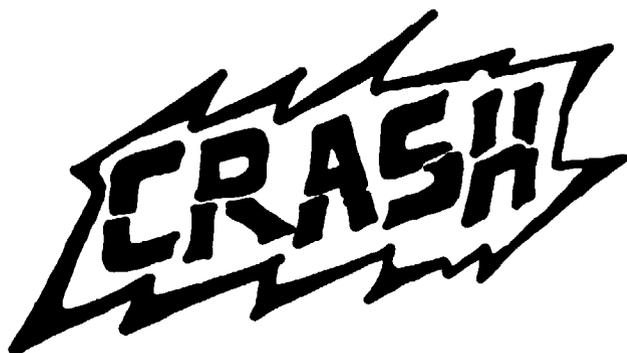


Figura 7

- *Plano medio (PM)*, figura o grupo cortados por la cintura (fig. 12)
- *Primer plano (PP)*, hasta dos rostros ocupando la viñeta (fig. 13)
- *Gran primer plano (GPP)*, máxima aproximación, apenas hay espacio para el «bocadillo» (fig. 14)
- *Plano de detalle (PD)*, máxima aproximación a datos esenciales (fig. 15)



Figura 8



Figura 9

Otros encuadres y planos especiales son:

- Cuadros circulares, verticales, apaisados...
- Cuadro analítico (una misma acción en varias viñetas)
- Cuadro con efecto de perspectiva (normal, picado, contrapicado)
- Cuadro doble o triple
- Cuadro sin recuadrar
- Cuadro a gran tamaño
- Cuadro con detalles especiales (plano, carta, objeto...)
- Cuadro con efectismos (explosión, sombras acusadísimas...)

Tratamiento:

Tipo de dibujo según el tema, el ambiente y el estilo del autor:

- A) Simplificación máxima («Mafalda», «El enmascarado», «Roberto Alcázar»...)
- B) Simplificación media (algunos personajes de «Moebius»...)
- C) Simplificación mínima («El Capitán Trueno», «El Jabato»...)
- D) Gran elaboración («Blueberry», «El Príncipe Valiente»...)

Figura 10



Figura 11



Temas o géneros:

Podemos hacer dos grandes apartados,

– *Clásicos:* Histórico, Terror, Policiaco, Aventuras, Bélico, Oeste, Futurista, Romántico, Publicitario, Humorístico...

– *En auge hoy:* Fantástico, Político, Erótico, Reconstrucción histórica nacionalista, de contenido literario o filosófico...

Ejecución:

A) Estudio del argumento (original o basado en otro texto)

B) Realización del guión

C) Organización con lápiz duro:

- planificación y encuadre,
- distribución de viñetas,
- tipos de planos,
- estudio del lugar que ocupan los textos y
- esbozo a lápiz de las figuras y ambientes.

D) Dibujo a lápiz:

- textos,
- personajes definidos,
- sombras...

E) Acabado final con la técnica elegida

Técnicas:

- lápiz graso,
- rotuladores,
- plumilla o «rotring» (líneas de tinta china),
- aguada (tinta china o acuarela),
- uso de TRAMAS (cuadriculados, punteados, planos...),
- COLOR (acuarelas, témperas, lápices, aerógrafos...)

Figura 12

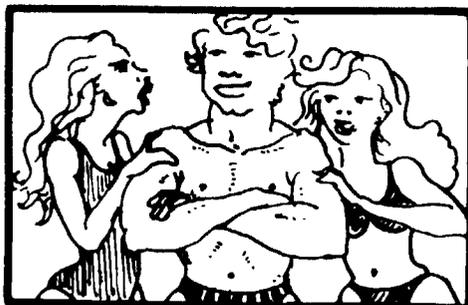


Figura 13



Propuesta de trabajo

Previamente se mostrarán y estudiarán en clase diversos cómics, procurando que sean lo más diversos posible, en cuanto al estilo, autor, época, técnica, etc... A modo de orientación, unas condiciones básicas para la realización de este trabajo (exigidas por mí en clase) podrían ser:

- realización de una historieta de técnica y tema libre,
- presentar junto a la historieta el guión (aunque sea muda),
- extensión mínima de catorce viñetas o dos páginas,
- el trabajo ocupará de cinco a ocho sesiones de clase.



Figura 14



Figura 15

Bibliografía

Esta bibliografía es orientativa, resumida al máximo. He buscado con ello que sean títulos de fácil localización y que cubran los aspectos fundamentales del tema. Los tres primeros cubren ampliamente todos los aspectos de la historieta; los demás son muy interesantes en cuanto a facetas informativas, técnicas o accesorias.

LLOBERA, José (y otros); *Dibujo de historietas*, Barcelona, A.F.H.A. año 1963 (existe edición más moderna).

ARIZMENDI, Milagros; *El comics* Barcelona, Ed. Planeta, año 1975.

TERENCI MOIX, Ramón; *Los cómics, arte para el consumo y formas pop*, Barcelona, Ed. Libres de Sinera, año 1968.

GASCA, Luis; *Tebeo y cultura de masas*, Madrid, Ed. Prensa Española, año 1966.

VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador; *Los comics del franquismo*, Barcelona, Ed. Planeta, año 1980.

DONDIS A., Donis; *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, año 1980.

DALLEY, Terence; *Guía completa de ilustración y diseño*, Madrid, Ed. H. Blume, año 1981.

