



La imagen constituye un medio de expresión para el hombre, ya que a través de ella recibe innumerables comunicaciones y puede expresarse con eficacia. Tanto la imagen fija (revistas, láminas, cómics, anuncios...) como la imagen móvil (cine, televisión, video...) invaden la vida del hombre.

El cómic y la historieta tienen como propósito representar eventos cotidianos o fantásticos, a través de una serie de secuencias icónicas y verbales que pueden variar en extensión, de algunas cuantas viñetas, hasta varias páginas.

Con las imágenes se representan a los personajes cuidando de mantener su fisionomía lo más parecida al mundo real.

Veamos el siguiente ejemplo para identificar los códigos icónico y verbal:



Davis, J. (2002). *Garfield piensa en grande*. Argentina: Lumen.

Recuerda que llamamos ícono a la representación de algunos de los elementos que conforman un objeto concreto o abstracto. Sus elementos básicos son el punto, la línea y la forma los cuales permiten construir una estructura perceptiva, donde el enunciador puede interpretar aquello que ve.

En la imagen anterior el código icónico, organizado por punto, línea y forma nos permiten identificar y percibir a un famoso personaje animado (Garfield), la representación del personaje a través de un soporte, en este caso esta página de Internet.

Entre los elementos del lenguaje icónico reflejados en el cómic hay un elemento importante, que son las llamadas viñetas, o cuadros, que juntos pareciera dan la sensación de movimiento a las imágenes. También sirven para detallar elementos que para el desarrollo de la historia resultan importantes puesto que son el equivalente a los encuadres cinematográficos: acercamientos, alejamientos, etc.

Veamos el siguiente [ejemplo](#):

Algunos teóricos como Umberto Eco (1993: 155-160) señalan que el espacio en blanco entre las viñetas sirve para dar la sensación de movimiento y es el equivalente al espacio que tienen los cuadros de las películas.



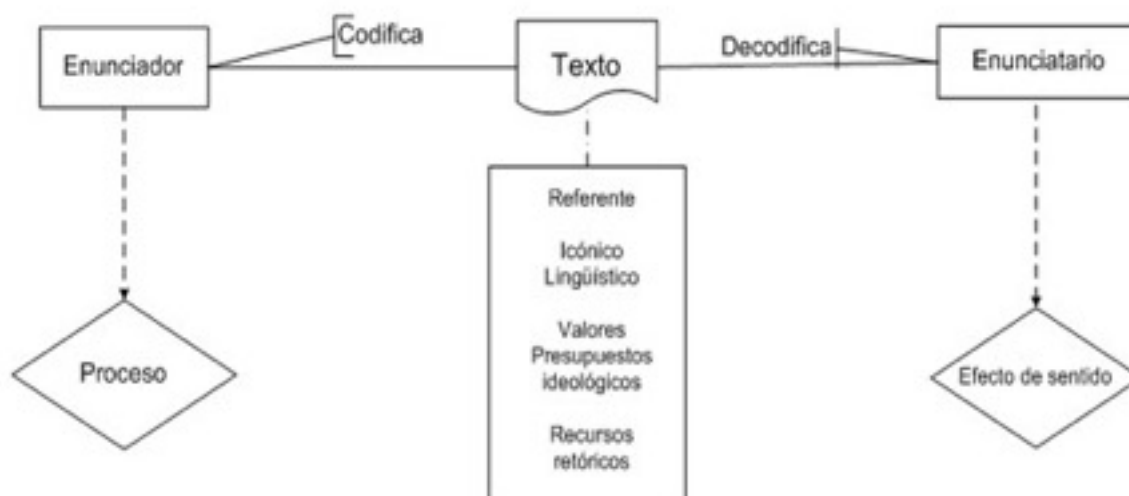
“Pesadillas” de Álvaro Rocha Buitrón, octubre de 2011, DGCCH. Descarga [aquí](#))

Las imágenes o íconos no van solas, se acompañan de frases verbales que complementan la interpretación del texto icónico. Así podemos identificar que en el ejemplo anterior, en los cuadros, llamados también viñetas, hay una historia con una organización textual y con la propiedad textual de coherencia.

El cómic también se apoya de la representación gráfica de elementos onomatopéyicos. Cabe destacar que no todos los sonidos tienen la misma representación onomatopéyica en los países, éstos se adecúan o incluso, a través de la mercadotecnia alternan con las representaciones de otras culturas o países.

Una característica importante de este tipo de texto es el uso del signo convencional llamado ‘nubecilla’, ‘globo’, ‘bocadillo’, ‘fumetto’, ‘echtoplasme’, ‘balloon’ que refiere al que está hablando. Tiene diversas representaciones; por ejemplo, el globo con terminación en pico, indica que el personaje habla en voz alta; si en lugar de pico tiene terminación de globos, estará pensando, si está circunscrita por contornos cortados, puede representar diferentes tipos de emociones: ira, miedo, alarido.

Para entender cómo se da la situación comunicativa en estos tipos de textos icónico-verbales, observa el siguiente esquema:



En el cómic y la historieta, un **enunciador**, el dibujante, elabora el **texto** para un **enunciatario**, el lector, específico quien deberá interpretarlo.

Al crear una historia considera importante el tipo de público a quien se dirige, por lo que los **valores y presupuestos ideológicos** son importantes, ya que parten de principios culturales: costumbres, tradiciones, históricos, así como los filosóficos: éticos y morales. De esta manera, el enunciatario con un conocimiento de mundo previo (aquello de lo que conoce, lo que sabe) evita confusiones en la interpretación del texto, del cómic.

A través del cómic el enunciador trata de representar a la realidad, las situaciones y problemáticas de una sociedad en particular. Lo anterior en algunos casos, acompañados de ironía o humor.

Observa el siguiente [ejemplo](#):

Se trata de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar al lenguaje del cómic. En él puedes observar que la imagen, lo icónico, representa gráficamente a los personajes. El texto también ambienta el lugar donde se desarrollan las acciones de los personajes, así como su personificación e incluso podemos ubicar en el tiempo el desarrollo de la historia.

Cómic e historieta

Categoría: 138-Tema del mes

Publicado: Domingo, 27 Febrero 2022 19:20

Escrito por Anónimo



"Continuidad de los parques" de Álvaro Rocha Buitrón, octubre de 2011, DGCCH.

En el caso de la historieta, las acciones se desarrollan en un breve espacio, donde las viñetas se entremezclan para dar a conocer un texto breve. Incluye elementos del cómic en lo relacionado con los valores y presupuestos ideológicos. Veamos el siguiente ejemplo:



Trino (2006). *El Rey Chiquito*. México: Ediciones B.

Trino, el autor de la historieta, representa a los personajes como los guardias del reino, quienes, se supone, están atentos, alertas y son

valientes para defender a su Rey; se consideran los valores que debe reunir todo buen soldado. Sin embargo, resulta lo contrario: en la viñeta aparecen cansados, inseguros, desanimados, desesperados (elemento irónico).

Asimismo, retoma uno de los presupuestos ideológicos de la Ciudad del Vaticano, la salida del humo blanco y el repicar de las campanas, para la designación de un nuevo Pontífice en la iglesia católica, al concluir una reunión de varios días entre los máximos representantes de esta iglesia, llamada Cónclave; el pueblo permanece a las afueras de la sede de la reunión a la espera de la señal del 'humo blanco'.

Se comenta que, una vez salido el humo blanco, en la Plaza de San Pedro se reúne la gente; el encargado del Cónclave sale al balcón central y emite la siguiente frase "Habemus Papa" ("tenemos Papa"), seguido del nombre del nuevo sucesor.

El cómic incluye un juego metafórico en el discurso de la última viñeta: la palabra papa (que está relacionada con la tradición católica anterior) y el sentido de alimento. En este caso, podemos deducir que se trata de una clave para la hora de la comida: 'papa' para comer, y si la combinamos con 'habemus papa', se interpreta mejor el mensaje.

De lo anterior, podemos concluir que para dar una mejor interpretación a los mensajes icónico - verbales los valores y presupuestos ideológicos son necesarios. El enunciatario necesita de un conocimiento previo, una formación cultural, para comprender el mensaje que llevan.

Tomado de :

[Cómic e historieta | Portal Académico del CCH \(unam.mx\)](https://portalacademico.cch.unam.mx)