

El comic y su utilización en el comentario de textos

*Margarita Graña Bermúdez
Ana Cruz Calvo Miranda*

1. Introducción

La bibliografía actual en materia de cómic presenta dos características principales: En cuanto a las posibilidades de uso didáctico, hay bastante consenso: por un lado casi todos los manuales de lengua, bien en EGB o BUP, incorporan el cómic a diferentes niveles; por otra parte existe ya una breve bibliografía teórica que apunta, propone o atisba las sugerencias didácticas que el cómic encierra. En lo que atañe a los estudios sobre cómo utilizar un cómic en una clase concreta nos encontramos con evidentes lagunas. Existen experiencias recogidas en algunos libros (ICE, Valladolid; Proyectos y propuestas educativas sobre la lengua, etc., que dedican más o menos páginas a estos temas) y existen varios libros que enseñan bastante bien cómo dibujar un cómic. Falta en cambio el tipo de trabajo que se ocupe no de cómo hacer un cómic sino de cómo explotar a fondo sus inmensas posibilidades didácticas una vez hecho; o bien, el tratar las ideas de explotación que la elaboración de un cómic por parte de la clase o de un grupo de ella permita poner en práctica desde el punto de vista de la mejora de la enseñanza de la lengua. Es en este terreno donde querríamos situar nuestra aportación: intentamos, por un lado, exponer los puntos esenciales que se deben tener en cuenta para la realización de un cómic, y por otro lado dar algunas pautas entorno a la utilización didáctica del TBO (sea propio o ajeno al grupo en que situamos nuestro trabajo), más concretamente, para el aprovechamiento del cómic como medio de introducir el comentario de textos literarios. Con ello pretendemos favorecer la capacidad crítica y de análisis de nuestros alumnos para su utilización en clase y fuera de ella, en todo contacto con este tipo de forma comunicativa. En un principio este trabajo va destinado hacia alumnos del Ciclo Superior de EGB, si bien no descartamos su aprovechamiento para otros niveles.

2. Guión, argumento

A la hora de tomar contacto con cualquier texto complejo, la imagen visual resalta entre todos los elementos que lo configuran; si dicha comunicación es un cómic, la imagen tiene la jugada perfecta: la vista discurre a gran velocidad sobre el texto escrito para detenerse con prontitud y fiijeza ante el singular mundo que rodea la viñeta.

Sin embargo la viñeta necesita un soporte que le dé vida; hablamos entonces de la idea, el argumento, o más concretamente del guión que constituye el principio generador del cómic. Posteriormente acción e imagen se conjugarán a través de globos, cartelas, onomatopeyas y viñetas.

Llamaremos guión al texto literario, idea ya desarrollada o recogida íntegramente, que debe ser reinterpretado a nivel gráfico y textual. Después de elaborar el argumento -que contendrá una cierta tipificación de los porcentajes, época y peripecias, debemos analizarlo y dividirlo en acciones planteándose la forma de transmitir éstas en texto e imágenes. Hecho esto se dividen las acciones en viñetas y secuencias para lo que tendremos en cuenta la posición de personajes, los planos, forma de las viñetas, bocadillos...; es decir, necesitamos conocer las técnicas del cómic, para adaptarlas con su justa significación. Un tercer paso sería la transformación de todos los elementos en guión técnico para facilitar la confección de las viñetas de una página guiando el tipo:

nº página	nº viñeta	acción	textos
Por último sólo queda dibujar esquemáticamente lo descrito en el guión técnico, «story board», hasta conseguir el denominado boceto de página.			

3. Observación y reconocimiento del cómic

Estamos seguras de que para analizar, comentar y elaborar correctamente un cómic es necesario conocer previamente las técnicas formales características de este medio; sin embargo, nos consta que los niños-receptores indirectos de nuestro trabajo-comprenden más rápidamente y con mayor facilidad el lenguaje del cómic, debido tal vez, al puente que el niño crea entre el fantástico mundo de las viñetas y el suyo propio. Lo cierto es que este apartado va dirigido a vosotros, maestros o profesionales interesados en el mundo infantil, para que os sirva de guía en el trabajo con cómics.

No entraremos en definiciones dado el carácter eminentemente práctico de este trabajo (para cualquier consulta sobre el tema ver apéndice bibliográfico), sino que tratamos de dar un modelo de aplicación didáctica.

3.1. Viñeta

3.1.1. Gestos y personajes

Generalmente en el cómic, la expresión del estado de ánimo se muestra en la cara por el movimiento de cejas y boca. Hay cuatro expresiones básicas: alegría, tristeza, enojo y serenidad: las demás resultan de combinar las anteriores.

El cuerpo de las figuras también se puede realizar fácilmente; basta con esquematizar la figura y luego redondearla de acuerdo con su tipo.

Ejercicios de aplicación didáctica (reconocimiento y elaboración)

- Recortar viñetas en las que los personajes estén contentos, tristes, enfadados y serenos fijándose en sus cajas y bocas. Recortar después otros que expresen malicia, ingenuidad... indicando qué expresiones básicas combinan.
- Representar con la cara y gestos diferentes actitudes para que los compañeros adivinen de qué sentimiento se trata.

3.1.2. Planos

Existen siete planos importantes:

- Plano panorámico o gran plano general: proporciona una visual sobre el ambiente y no es posible divisar la figura humana.
- Plano general: añade más detalles al ambiente y ya se divisa la figura humana.
- Plano entero: la dimensión del espacio representado es similar a la de la figura humana.
- Plano americano: la figura es cortada a la altura de la rodilla.
- Plano medio: el espacio es recortado a la altura de la cintura de una persona.
- Primer plano: el acercamiento hacia el objeto visualizado permite la observación detallada. La altura aproximada es la de la figura humana de hombros hacia arriba.
- Primerísimo plano: el detalle se hace protagonista. El espacio se ve limitado a una parte de la figura humana o a un detalle en particular.

Ejercicios de aplicación didáctica (reconocimiento y elaboración)

- Reconocer en un TBO los planos que aparecen indicando oralmente qué impresión producen.
- Visualizar y dibujar diferentes planos de la clase.

3.1.3. Ángulos

Los ángulos reproducen el punto de vista desde el que se observa algo, bien subjetiva u objetivamente.

Existen tres ángulos: frontal, cuando la vista discurre en paralelo; picado, cuando la vista forma un ángulo con el plano, de arriba a abajo; contrapicado; caso inverso al anterior: vemos el plano de abajo a arriba.

FRONTAL



Relación objetiva de tú a tú

PICADO



Devalúa al individuo u objeto

CONTRAPICADO



Engrandece lo visualizado

Ejercicios de aplicación didáctica (reconocimiento y elaboración)

- Damos un cómic de «Spiderman» (pues aparece gran variedad de ángulos) para que el niño recorte viñetas e indique desde qué ángulo fue tomada la imagen.
- Observar y/o dibujar un objeto y una persona vista primero desde la misma altura, después subido a una mesa y por último sentado en suelo.

3.1.4. Formato

Llamamos formato a la línea que delimita la viñeta. Puede presentarse entera, partida y en forma de nube; estas dos últimas forman un mundo imaginado o soñado. Así mismo pueden ser cuadradas, rectangulares, circulares, triangulares o sin forma definida, y la conjunción de varias de ellas viene produciendo mayor dinamismo y violencia.

Ejercicios de aplicación didáctica (reconocimiento y elaboración)

- Observar dos cómics con diferente ritmo de acción para que los niños perciban cómo el formato de las viñetas se adapta a dicho ritmo: lento, misma forma de viñetas y rápido, alternancia de formas. Después de la observación damos viñetas sin formato y ordenadas según una narración que alterne ritmos, el niño dibujará los formatos siendo consecuente con la acción.

3.1.5. Lenguaje verbal

Ya dijimos que la imagen es el elemento esencial del cómic, no obstante el lenguaje verbal constituye la mayoría de las veces un factor muy significativo, prueba de ello es la frecuencia con que aparecen las convenciones en las que se manifiesta éste: globos, apoyaturas y onomatopeyas.

La pauta para su lectura y elaboración sigue la denominada «línea de indicatividad», de izquierda a derecha y de arriba a abajo; por eso debemos indicar a los niños este orden. Otra cuestión fundamental y a menudo olvidada, tal vez por la dificultad que entraña, es la pauta que el alumno necesita para expresar este lenguaje verbal en los bocadillos.

Se ha hablado muchas veces de concisión y claridad, pero nunca se ha dado la fórmula para adquirirlas. Creemos que el primer paso del niño deba ir orientado hacia la selección y la síntesis. Daremos un ejemplo de aplicación didáctica:

Dada una situación determinada instamos al niño a que reproduzca el mayor número de mensajes; después les pedimos que seleccionen los tres más acordes con una imagen representativa de la situación anterior; finalmente deberán sintetizar esos tres mensajes en una línea.

3.1.5.1. Globo

a) Forma: el globo consta de dos partes, el cuerpo, que contiene la letra y el rabillo o delta que indica el personaje que habla. Puede adoptar muchas formas, pero vamos a reducirlas a cuatro:

- Trazado normal: no tiene una significación especial. Una variante es cuando el rabillo está cortado para indicar que la persona que habla no está presente en la viñeta.
- Trazado en forma de nube: indica un pensamiento o un sueño.
- Trazado discontinuo: la voz con que se habla es baja.
- Trazado eléctrico o de líneas quebradas: puede significar grito, irritación...; también sirve para señalar que la voz procede de algún aparato mecánico.

Ejercicios de aplicación didáctica (reconocimiento y elaboración)

- Buscar en varios cómics los tipos de globos aprendidos y señalar su significado.
- Inventar un nuevo trazado convencional de globos para expresar diferentes matices del lenguaje verbal.

b) Contenido: la letra generalmente utilizada es la mayúscula; sin embargo, a la hora de emplear el tebeo en clase es conveniente introducir la minúscula. La forma de las letras está relacionada objetiva o subjetivamente con el significado que se intenta transmitir.

Tenemos así letras ondulantes cuando el personaje canta o tararea; temblorosas cuando expresan un fuerte dolor o pánico, etc. Respecto al tamaño de las letras cuanto mayores sean más grande es la sensación de seguridad o decisión; por el contrario la letra más pequeña reproduce sentimientos de inferioridad, timidez, confidencia...

3.1.5.2. Apoyaturas

En ellas se incluye la voz del narrador de la historieta y suelen ser una aclaración o complemento de la imagen a la vez que producen un seguimiento de la acción narrada.

Ejercicios de aplicación didáctica (reconocimiento y elaboración)

- Recortar viñetas en las que aparezcan apoyaturas en diversas posiciones (parte superior o inferior de la viñeta, fuera de ella...).

- Dadas tres viñetas que el niño ponga apoyaturas en una, dos o tres viñetas.

3.1.5.3. Onomatopeyas

Son palabras, generalmente de origen inglés, que reproducen un sonido. Rompen la cadencia de la imagen provocando dinamismo y vivacidad. Se sitúan en el lugar del cual procede el sonido y gráficamente suelen estar expresadas con letras en movimiento sin apenas orden.

Ejercicios de aplicación didáctica (reconocimiento y elaboración)

- Realizar una ficha colocando en una columna todas las onomatopeyas que conozcan y a la derecha de la misma la palabra inglesa de la cual procedan.
- Transcribir diferentes ruidos que un grupo de alumnos produzca. Analizar posteriormente los resultados atendiendo a la elección de las palabras o letras escogidas.

3.1.6. Lenguaje visual

3.1.6.1. Metáforas visualizadas

En ésta una de las técnicas del cómic que tan frecuentemente provocan una sonrisa cuando no una carcajada. Son fáciles de entender y por tanto de reproducir.

La metáfora visualizada, también llamada ideograma, es un dibujo generalmente cómic que simboliza una idea relacionada de algún modo con el dibujo (es la reproducción del estado psíquico del individuo); así cuando queremos expresar insomnio aparecerán en un globo varios corderillos, si la irritación nos lleva a emitir palabras malsonantes aparecerán serpientes espirales y asteriscos... Para el niño resulta muy motivador ponerse en el lugar del personaje e inventarse nuevas convenciones que expresen amor, ira, sueño, etc. Esto podría ser un ejercicio de aplicación útil para introducir y perfeccionar el uso de la metáfora, la sinécdoque y la metonimia.

3.1.5.2. Líneas cinéticas

En cuanto a las líneas cinéticas sirven para expresar la ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles. Bastará con mostrar a los niños diferentes viñetas en las que aparezcan éstas, para que instantáneamente se queden con ellas. Un posible ejercicio de refuerzo sería proyectarlas una película cómica o de dibujos animados con mucho movimiento para que después cada uno dibujara las líneas de movimiento de unas imágenes dadas.

3.2. Secuencia

Después de estudiar la complejidad que este apartado entrañaría si lo tratásemos en profundidad, decidimos reducirlo debido al poco espacio que tenemos, por ello trataremos las estructuras de montaje superficialmente; para explicárselas a los niños proyectaríamos una película debidamente seleccionada -las estructuras de montaje fueron sacadas de la cinematografía-, en la que apareciesen el mayor número de técnicas posibles para explicarles las uniones que va realizando la cámara y los elementos que utiliza: ej.: movimiento de la cámara produciendo «espacios contiguos» y el denominado «travelling» (cuando la cámara acerca o aleja la imagen recogida), los juegos tonales o fusiones, y otros elementos como sonidos, movimientos, voz del narrador, etc. que sirven para enlazar y a los que llamamos «enlaces superpuestos».

Falta por último hacer mención del flash back y el flash forward que el niño identificará con recuerdos o evocaciones pasadas y con visiones o deseos del futuro.

Ejercicios de aplicación didáctica (reconocimiento y elaboración)

- Reconocer y diferenciar en diversas secuencias los recursos de montaje tratados.
- Estudiar los contrastes de luces y sombras y su utilización en el cómic.
- Dadas un grupo de viñetas desordenadas montarlas en una secuencia utilizando diversas técnicas.

(Nota: Para aclaración de términos técnicos ver dibujos del anexo).

4. Explotación didáctica: el comentario de textos

Una vez alcanzado un mínimo conocimiento y comprensión de los componentes básicos del cómic, estamos en condiciones de emplear dichos conocimientos en el comentario de textos. La idea es enseñar a comentar historietas para posteriormente trasladar el esquema de comentario a otras formas de expresión literarias. He aquí el esquema:

- 4.1. Argumento
- 4.2. Tema

4.3. Estructura

- Presentación/nudo/desenlace
- Presentación/conflicto inicial/desarrollo/cumbre/desenlace

4.4. Personajes

- Importancia (protagonista/secundario)
- Descripción
- Función
- Lenguaje

4.5. Espacio

- Descripción
- Función

4.6. Tiempo

- Localización en el tiempo
- Orden temporal de la historia

4.7. Análisis de la forma

4.7.1. Código visual: Montaje-efectos visuales-signos cinéticos-indicadores de efectos especiales-metáforas visualizadas, etc.

4.7.2. Código verbal: Bocadillos-textos de apoyo-onomatopeyas-signos gráficos convencionales-lenguaje utilizado, etc.

4.8. Impresión personal

4.1. Argumento

La elaboración del argumento o resumen de una historia es una tarea compleja que requiere del niño un primer ejercicio de análisis y comprensión, encaminada a la posterior síntesis de todo lo asimilado. Para ayudarles en dicho proceso recomendamos la realización de actividades del tipo siguiente:

Buscar en la historieta que se esté analizando respuestas a preguntas del tipo:

- ¿Quién interviene?
- ¿Qué ocurre?
- ¿Dónde?
- ¿Cómo?
- ¿Cuándo?
- ¿Por qué?
- ¿Cómo acaba?, etc.

Hacer corresponder viñetas de la historia con partes significativas de la misma o con respuestas a las anteriores preguntas.

Narrar lo que ocurre en una viñeta atendiendo al lugar, personajes, acción y tiempo.

Describir lo que suceda en una secuencia de viñetas.

Ordenar los elementos extraídos del análisis del cómic atendiendo a lo que sucede al principio, después y finalmente.

4.2. Tema

Si la elaboración del argumento resultaba una tarea ardua, no menos cabe decir del tema. Para extraer la idea principal de la historia se necesita una cierta capacidad de abstracción (no siempre presente en los alumnos de los primeros cursos del Ciclo Superior) para generalizar una situación concreta expresada en el cómic.

He aquí una serie de actividades que pueden favorecer dicha capacidad:

Seleccionar dos o tres viñetas esenciales de la historia y redactar en una frase la base de la historia a partir de ellas.

Dadas ciertas viñetas, expresar con una palabra la idea que transmitan (amor, odio, dolor...).

Poner títulos a historietas en el que queda condensada la idea principal.

Buscar un refrán apropiado a lo que es el tema de la historia.

Ir extrayendo todo lo anecdótico de cómic (nombres, lugares, tiempos concretos...) hasta quedarse con lo mismo que expresa el tema.

4.3. Estructura

En este apartado del comentario profundizáramos en la secuenciación de la historia, que ya estaba presente aunque de forma inconsciente en el argumento, a través de la división en partes y la ordenación de las mismas.

Las siguientes actividades van encaminadas a ello:

Dar viñetas del cómic desordenadas para que las ordenen.

Dar un cómic mutilado para que completen la parte que falta (principio desarrollo o fin).

Dividir la historia en tres partes correspondientes a la presentación, nudo y desenlace, y observar las viñetas que corresponden a cada parte.

Dividir la historia en cinco partes: presentación, conflicto inicial, desarrollo, cumbre y desenlace, e indicar las viñetas de cada secuencia.

Describir ordenadamente lo que sucede en cada parte de la historia introduciendo cada secuencia con las referencias temporales adecuadas: primero, un día, una vez, después, por último, finalmente...

4.4. Personajes

La caracterización física de los personajes junto con sus gestos, posturas y movimientos (además de sus diálogos) es uno de los elementos que más ayudaba la comprensión del cómic, de ahí la importancia de su análisis y descripción. Estas son las actividades que proponemos al respecto:

Dada una lista de adjetivos calificativos, indicar cuales se adapten mejor a diversos personajes de cómic.

Describir físicamente a varios personajes atendiendo a su belleza, estatura, complexión, vestuario, etc.

Describir la personalidad de un personaje atendiendo a sus gestos, posturas, modales, acciones...

Reconocer a través de varias viñetas distintos rasgos comunes de un personaje prototípico. Ej.: El héroe-guapo, alto, fuerte, bueno...

Entre varias viñetas de un personaje típico, el gangster por ejemplo, señalar rasgos que lo individualicen respecto a otros gangsters.

Clasificar los personajes de una historia en buenos y malos, señalando las características de cada grupo.

Clasificar las figuras que intervienen en una historieta en principales y secundarias según su importancia, número de apariciones, etc.

Indicar la función de cada personaje en una historieta según su actuación.

Diferenciar personajes según su lenguaje: cuidado, popular, vulgar, artético, a través del vocabulario, expresiones, etc, que emplean.

Completar los globos con diálogos mutilados, entre varios personajes.

Inventar los diálogos y demás textos verbales para personajes de cómics mudos.

Clasificar historietas según los personajes que intervienen en ellas: de vaqueros, de piratas, de gángster...

4.5. Espacio

El lugar donde se devuelven los personajes de una historia aporta multitud de datos sobre el contenido de la misma. Para entrenar a nuestros alumnos en la capacidad de extraer de él toda la información que añade a la historia conviene preocuparse de su análisis y descripción con actividades como las siguientes:

Analizar a través de diferentes viñetas todos los elementos que sirven para configurar el espacio: fondos, construcciones, objetos...

Describir viñeta especificando todos los elementos propios del espacio que enmarca.

Dibujar el fondo apropiado a unos personajes según su vestuario, lenguaje, etc.

Clasificar tipos de cómics de acuerdo con el lugar en que se desarrollan: del oeste, urbanos, de policías y ladrones, de la selva...

Señalar la función que puede desempeñar un espacio concreto: dar miedo, caracterizar personajes, indicar diferentes partes de una historia...

4.6. Tiempo

La localización temporal de la historia, igual que sucedía con la espacial, puede favorecer la comprensión global del contenido y la estructuración lógica del pensamiento de nuestros alumnos. He aquí una muestra de actividades posibles para su análisis:

Buscar en la historia todas las posibles referencias al tiempo: textos, vestuario, lugares, objetos...

Dada una historieta desordenada, reordenarla de acuerdo con la sucesión temporal lógica de los hechos.

Indicar todos los cortes en el tiempo que se producen en una historieta señalando su duración aproximada y la forma de mostrarse el corte (texto, cambio de espacio...).

Hacer corresponderse la estructura de un cómic en varios tiempos: principio-desarrollo-fin, etc.

Reconocer las idas adelante y atrás en el tiempo de una historia: cómo se manifiesta, cuál es su función....

Nota:

Obsérvese la utilidad didáctica que el análisis del espacio y el tiempo en el cómic puede tener para asignaturas como Geografía e Historia. Lo mismo cabe decir del aprendizaje de la segunda lengua a través del análisis de los nombres propios de los personajes, las onomatopeyas, etc.

4.7. Análisis formal

Se trata aquí de que el alumno observe cómo ayuda la presentación externa del TBO a la expresión de su contenido. Un esquema con el siguiente puede ser de gran utilidad:

viñeta	plano	figura	recurso	gesto	bocadillo	metáfora	formato	luces
	ángulo	cinética	montaje	postura	texto			

Otras posibles actividades serían:

Describir viñetas señalando sus recursos formales y el efecto que producen.

Indicar el significado concreto que tienen algunas onomatopeyas, figuras cinéticas, signos gráficos convencionales, etc.

Analizar la expresividad de los elementos visuales en diversas viñetas.

Analizar la expresividad de los elementos verbales en diversas viñetas.

Comprobar el dinamismo que le puede dar a la acción el formato de las viñetas, el cambio de ángulos, los contrastes de luces...

Nota:

Para ejercicios de reconocimiento de recursos formales ver apartado 3, de observación y reconocimiento del cómic.

4.8. Impresión personal

Es ésta la parte del comentario en la que el alumno ha de poner más de manifiesto su capacidad crítica a través de la expresión de sus opiniones, gustos y preferencias, y basándose, claro está, en el análisis previo realizado.

No es muy probable que en un principio el alumno tenga una clara impresión personal o que sepa expresarla adecuadamente. Por ello conviene que al comenzar con la parte crítica se les formulen preguntas a propósito de los cómics analizados. Estas podrían ser válidas:

¿Qué impresión te ha causado la historia?

¿Cambiarías algo de ella? Qué y por qué.

¿Qué piensas que ha querido decir el autor?

¿Qué parte te ha gustado más y menos? ¿Por qué?

¿Qué opinas de los diálogos, dibujos...?

La lectura de críticas literarias, de películas, etc., también puede servirles de orientación.

Una vez que el alumno haya realizado unos cuantos comentarios con la consiguiente crítica personal, la práctica ampliará sus posibilidades de expresión haciéndola más libre y original.

Comentario tipo

Título: La Cenicienta (Cuentos de hadas de Spirit)

Autor: Will Eisner

Recomendamos la lectura previa del cuento de Grimm

1) Argumento

Cenicienta es una joven delincuente que vive con sus dos hermanastras en una tosca y mugrienta fonda regentada por la madre de éstas. Un día es anunciado el baile de la policía. Los Snakys, una pareja de vecinos ladrones, se las ingenia para

que Cenicienta puede asistir; a cambio, ella debe colaborar en el asalto al banco anejo al salón del baile. Ya en la fiesta Cenicienta conocerá a Spirit, su príncipe azul, con el que permanece hasta medianoche, hora en que sale precipitadamente para cumplir su parte del trato. Spirit se da cuenta de sus intenciones y la sigue, capturando a los ladrones. Cenicienta logra escapar, pero en la huida pierde su zapato, gracias al cual Spirit la encuentra y la lleva finalmente a prisión.

2) Tema

La inversión de la historia tradicional, en la que la bondad de Cenicienta se ve recompensada al final, hace que en esta versión la maldad de la protagonista reciba como premio vivir en un «castillo para malos».

3) Estructura

La secuenciación de la historia en cinco partes y no en las tres tradicionales obedece al intento de aproximarnos más al tipo de estructuración infantil.

1ª Parte:

Presentación de la historia (1ª plana) donde localizamos a la protagonista y la situación en que vive.

2ª Parte:

Planteamiento del problema (2ª plana) producido por el anuncio del baile al que Cenicienta desea asistir.

3ª Parte:

Desarrollo del conflicto (3ª plana) en el que entra en juego el «hada madrina» de Cenicienta para ayudarla a asistir al baile.

4ª Parte:

Culmen de la acción (4ª y 5ª planas) donde se produce el encuentro de Cenicienta y Spirit y la captura de los bandidos en el banco.

5ª Parte:

Desenlace de la historia (5ª plana) en la que Cenicienta es finalmente encontrada por Spirit y conducida a prisión.

4) Personajes

4.1. Madrastra:

Su nombre, Ma Harridan, es decir mamá cara larga (Ma=mamá, Harridan=de mal carácter) se adapta bien a su aspecto: gorda, basta, malencarada...

Es una ex-cerillera en libertad condicional que ha montado una «respetable fonda» para sacar a sus hijas adelante. Aunque representa a la malvada madrastra la realidad no es ésta, ya que se dedica a tapar las fechorías de su hijastra. Aunque es un personaje secundario que tan solo aparece en un par de viñetas, esta figura es utilizada por el autor para desempeñar el papel de narrador.

4.2. Hermanastras:

Nombre: Prudence y Desire (Prudencia y Deseada). La caracterización física de ambas es del todo opuesta a lo que su nombre indica: feas, una muy gorda y la otra un palillo... Son tratadas irónicamente por Eisner de perfectas señoritas aunque su lenguaje y modales las delaten. Representan a las perversas hermanastras de Cenicienta pero lo único que hacen es trabajar de camareras para conseguir un buen partido.

4.3. Sr. y Sra. Snaky:

Su nombre (snack-bocado, snake-serpiente, snaky-traidor) nos sugiere la calidad rastrera de estos personajes. Por su caracterización representan al prototipo de personas de mal vivir: ella, gorda y con aspecto de fulana -vestido ajustado, gran escote, cigarro, tacones...-; él, aspecto de mafioso -típico traje, hábil con las cartas, puro en boca...-. Su lenguaje se corresponde con dicha caracterización, siendo propio del argot callejero: «vieja», «pavo», etc. Desempeñan la función del hada madrina consiguiéndola a Cenicienta traje y carruaje para la fiesta; su varita mágica es en esta ocasión una pistola o «pipa». La condición que impondrán a Cenicienta es que a cambio de la ayuda ella coopere en el atraco a un banco,. Así pues, estos personajes secundarios son ayudantes de Cenicienta.

4.4. Comisario Dolan e hija:

Son también secundarios. Sólo aparecen en el momento cumbre de la historia como ayudantes de Spirit y por tanto como oponentes de Cenicienta. Su caracterización física es positiva como se corresponde con el papel de buenos que desempeñan. También su lenguaje, más cuidado, los diferencia de los personajes anteriores. Vienen a ocupar el vacío que llenarían en la

historia los padres del príncipe: así, el comisario detenta el máximo poder en el reino del cuento; su hija, por su parte, se preocupa de Spirit como podría hacerlo su madre.

4.5. Spirit:

Su nombre significa alma, parte moral del hombre. Es el héroe de las historietas de Eisner y en ésta comparte el protagonismo con Cenicienta. Su apariencia física (alto, guapo, con antifaz..) son propios de su papel de héroe igual que sus modales y cuidado lenguaje. Desempeña la función de príncipe azul: conozca a Cenicienta en el baile, a medianoche la pierde aunque encuentra su zapato, por medio de éste averigua quien es Cenicienta y la lleva finalmente al castillo. Es, frente a la protagonista que encabeza el grupo de los malos, el máximo exponente de los buenos, por ello acaban siendo antagonistas.

4.6. Cenicienta:

Igual que la heroína del cuento de la que toma nombre, es la protagonista de la historieta. También se corresponde en este aspecto su descripción física de bella joven harapienta y su trayectoria. No ocurre lo mismo en lo referido a su moral y a sus modales: es ladrona, perversa, descarada y malhablada... Por ello el premio que recibirá a consecuencia de todas sus malandanzas será el tener que vivir en un castillo para malos a diferencia de lo que ocurría a la otra Cenicienta.

5) Espacio

La historieta nos sitúa en Central City, ciudad imaginaria como el reino de Cenicienta, en la que todo puede suceder. Dentro de este marco general la acción se desarrollará en cinco espacios:

5.1. Fonda:

Llamada la Cuchara Grasienta. El mismo nombre (grasienta, cuchara-cucaracha) nos provoca una imagen de suciedad, descuido y mal ambiente. Es calificada irónicamente de «respetable fonda» cuando su dueña es una ex-presidaria, sus hijas hacen de camareras a la caza de un buen partido y su hijastra se dedica a robar a los clientes. Aquí tendrá lugar la presentación de la historia y el anuncio del baile que será desencadenante de la acción.

5.2. Casa Snakys:

Ocupa el lugar que tenía en el cuento el jardín de Cenicienta. En esta siniestra, sombría y destaralada casa Cenicienta se pondrá en contacto con su hada madrina, los vecinos delincuentes, para transformarse en «princesa» y urdir el plan de atraco; allí pues se produce el desarrollo de la acción.

5.3. Salón del baile:

Allí, en la fiesta de la policía, Cenicienta conoce a su príncipe azul. En contraposición con los espacios anteriores que se correspondían al igual que sus personajes con los bajos fondos, este es el marco que alberga a los buenos de la historia (Spirit, comisario e hija) por lo que su aspecto es magnífico: amplia escalinata de entrada, grandes columnas, suntuosos cortinones... Este espacio está en estrecha conexión con otro contiguo, el banco, ya que entre ambos se desarrollará el culmen de la acción.

5.4. Banco:

Aparece en el momento en que Cenicienta huye a medianoche para ayudar a sus compinches. La transformación de la protagonista de princesa a ladrona, se produce al pasar del baile a este nuevo espacio a través de un laberinto de pasillos y canales de ventilación, con la consiguiente pérdida de su zapato, que propiciará el desenlace de la historieta. Aquí por lo tanto acaba de desarrollarse el clímax de la historia con la captura de los ladrones.

5.5. Castillo:

Lo encontramos en la última viñeta señalando el fin del cuento, como es típico en las historias de hadas. Mas sus descripción en forma de prisión ya nos indica que el final no será feliz, sino un castigo al que ha sido malo. Por ello el recibimiento no lo hacen aquí unos bien ataviados pajes sino los burlones carceleros de la prisión.

6) Tiempo

La tradicional fórmula de «érase una vez...» nos sitúa en un tiempo irreal difícil de enmarcar, si bien la actualidad de la historia, ambientes, personajes, etc., la aproximan bastante a nuestro tiempo.

En cuanto a la sucesión temporal de los hechos, podemos distinguir cinco apartados acordes con la estructura y el espacio:

- «Un primer tiempo de presentación de la historia propio del «érase una vez...», que abarca la primera plana.
- «Un día...» se produce el anuncio del baile. Esta ruptura temporal nos introduce directamente en el planteamiento del problema.
- «Aquella noche...» mientras las hermanastras de Cenicienta se arregla para la fiesta, ella acude a los Snakys, con lo que se inicia el desarrollo de la historia.

d) «Luego, en el baile...» se produce el encuentro de la protagonista con Spirit y «al dar la doce...» la huida, su transformación y pérdida del zapato (clímax).

e) «Y al día siguiente...» Cenicienta será capturada y conducida a prisión.

7) Análisis formal

7.1. Código verbal:

Bocadillos:

Recogen la parte dialogada del cómic. En la mayoría de las ocasiones aparecen en su forma normal, aunque hay algunos en burbuja (viñetas 8, 9, 10) para indicar que es pensamiento y no palabras del personaje, y otros dos con bordes irregulares señalando la sensación de placer que manifiesta quien habla.

El tipo de letra es también el normal, mayúsculas de tamaño medio, excepto en la viñeta 13 en que aparecen más irregulares y desordenadas -a modo de canción- indicando concentración, y en las viñetas 18, 27, 32, 36, 38 y 42 en que son de mayor tamaño y grosor para resaltar lo que se dice.

Textos de apoyo:

Se encuentran en veintiuna de las cuarenta y ocho viñetas, correspondiendo al lenguaje de narración. Sirven para explicar aspectos relacionados con la acción pero desde fuera, a modo de narrador. Cumplen una clara función espacio-temporal, por lo que sirven como recurso de unión de viñetas; aparecen en forma de carteles aunque sin margen que las delimite.

Onomatopeyas:

Encontramos tres con el significado de ruido o golpe:

SLAM, viñeta 39, cierre del conducto de ventilación.

WHANG, viñeta 45, sonido de golpe con sartén.

SIGH, viñeta 48, suspiro.

Además en la viñeta 32 aparece una onomatopeya dentro de un bocadillo («BLUB») ya que es un sonido que sale de la boca del protagonista.

El tamaño y la forma son los habituales.

Signos gráficos convencionales:

Signos ortográficos; son los mismos y con igual significado que en nuestro lenguaje escrito habitual: interrogaciones, exclamaciones... Ej. viñetas 6, 16, etc.

Lenguaje utilizado:

Por lo que se refiere al lenguaje de los diálogos es el propio del habla callejera de jergas, como se aprecia en el vocabulario (vieja, jolín, pavos...) y en determinadas expresiones (ganarse unos pavos...), consonancia con los personajes de baja condición social que lo hablan.

La narración, en cambio, se realiza en el lenguaje convencional utilizado por los narradores de cuentos, aunque tampoco está exento de frases irónicas o con doble sentido. Ej. Tuvo que espabilarse para salir adelante..., nuestra pobre delincuente languidecía...

Señalamos a continuación algunos recursos del lenguaje empleados:

Estructuras de cuento: «érase una vez...», «y así...», etc.

Ironías: «respetable fonda», «perfectas señoritas», etc.

Juegos de palabras: Como ocurre con los nombres de las hermanastras y madrastra, de los Snakys o de la fonda; como el refrán alterado «más vale pájaro en mano que ciento escapando».

7.2. Código visual:

Líneas cinéticas: utilizadas principalmente para indicar golpe o movimiento. Ej.: viñetas 4, 12, 32...

Indicadores de efectos especiales:

Ej.: viñeta 6-sonrojamiento; viñeta 46-estrellistas de mareo a causa de un golpe.

Montaje:

Seis planas con cuarenta y ocho viñetas de formatos cuadrados, verticales y horizontales. La conexión entre las viñetas se realiza a través del seguimiento de secuencias de la misma acción; cuando se produce algún corte espacial o temporal en la historia el principal recurso de unión son los carteles o leyendas explicativas, colocadas en la parte superior de la viñeta.

La presentación de los espacios interiores suele realizarse por medio de planos generales o enteros, con grandes matices de luces y sombras matizando la descripción; para la presentación de los interiores suele preferirse el plano general. En cuanto a los personajes, suelen aparecer en planos enteros, medios o americanos (salvo un par de primeros planos resaltando el gesto del personaje) para la mejor captación de sus movimientos y acciones dentro del espacio que ocupan. Los objetos suelen tener un lugar secundario en la viñeta aunque en ocasiones se presentan como protagonistas de la misma (caso del zapato).

El título ocupa una plana aparte, con caracteres y dibujos típicos de los cuentos de hadas. En su parte inferior aparece la figura de Cenicienta con el gesto y posición que le son propios en esta versión.

8) Impresión personal

La nueva versión de Spirit sobre el cuento de La Cenicienta nos ha parecido muy original y divertida, a la vez que perfectamente acoplada a la realidad.

La realización técnica es excelente como corresponde a este gran maestro del cómic por lo que el comentario de la historia resulta ameno y creativo para los alumnos hacia los que va dirigido. Tan solo hemos echado en falta pequeños detalles como la transformación de la calabaza en carruaje y de los ratones en corceles y pajes, aunque ello no desmerezca en absoluto el gran logro que supone esta versión de Eisner.

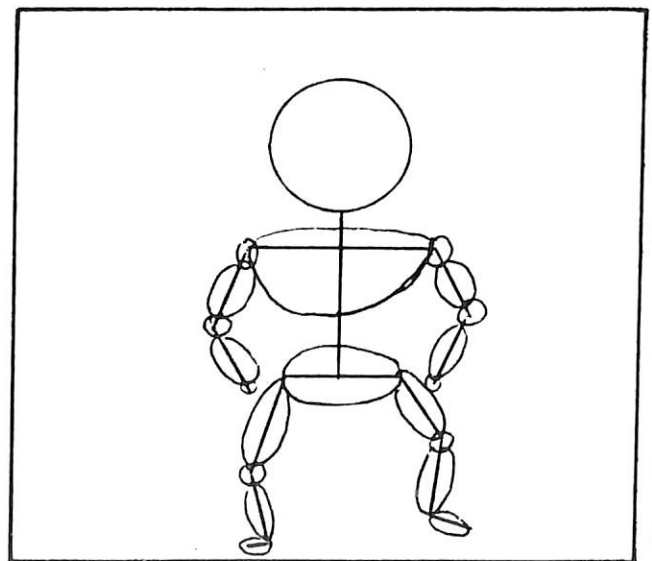
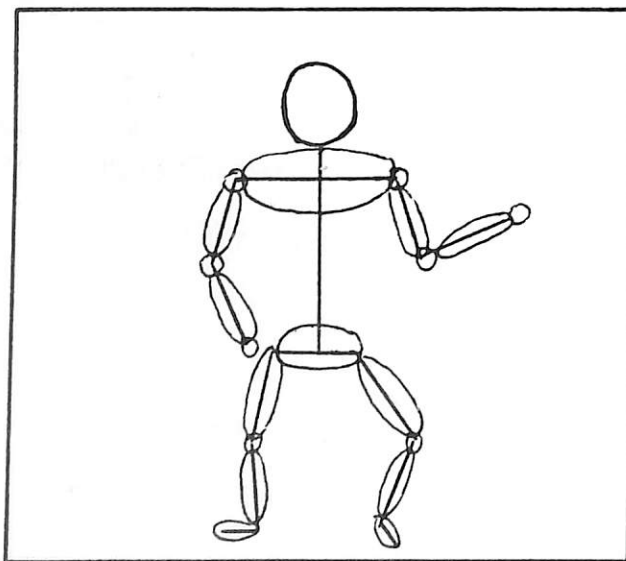
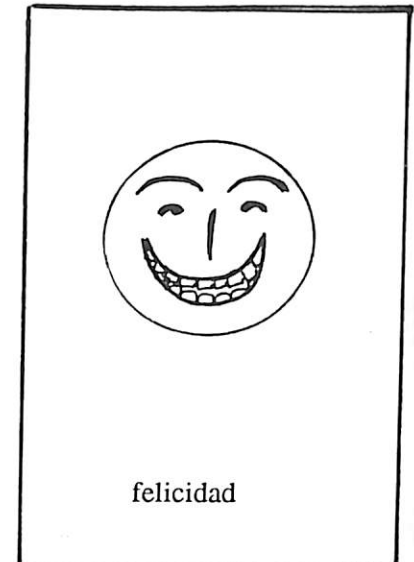
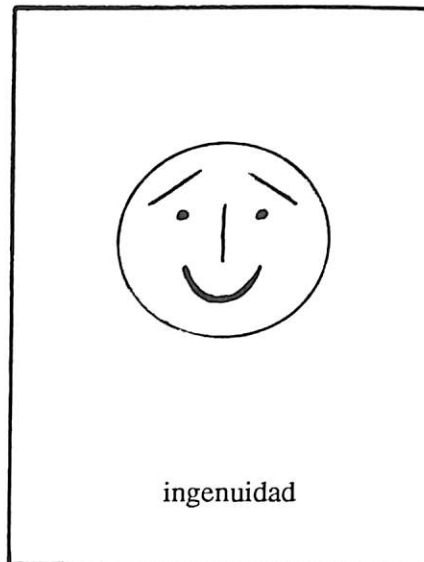
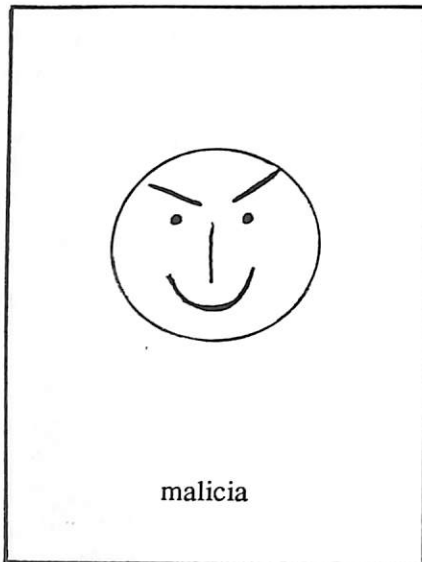
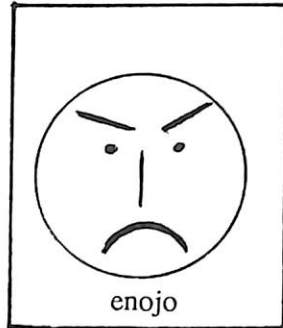
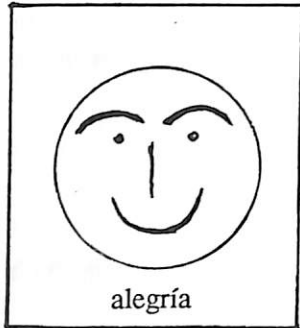
Bibliografía

- Angolotti, C.: *Cómic, títeres y teatro de sombras. Tres formas plásticas de contar historias*. Ediciones de la Torre. Madrid. 1989.
- Martín Martínez, A.: *Historia del cómic español: 1875-1939*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1978.
- Berenguer Moreno, J. L.: *Cómic*. Ediciones Euskal Bidea. Pamplona. 1981.
- Rodríguez Diéguez, J. L.: *El cómic y su utilización didáctica*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1988.
- García Toledo, J.M.: *El cómic como actividad interdisciplinar: «El camino de agua»*. Ed. el autor. Alcázar de San Juan, 1990.
- Aparici, R.: *El cómic y la fotonovela en el aula*. Ed. Comunidad de Madrid. Serv. Documentación y Publicación. Madrid. 1989.
- Monfort Juárez, M.: *Cómic para hablar*. Ciencias de la Educación Preescolar y Especial. Madrid. 1989.
- Almela Hijalba, P.: *Comics for you. A project for intermediate students*. Generalidad Valenciana. Serv. Publicaciones. 1990.
- Sadeler, J.: *L'Humour en branches*. Col. Textes: «L'utilisation de dessins humoristiques en classe de langue». *LFM (Le Français dans le Monde)*, nº 87, 1972.
- Fresnault-Deruelle, P.: «La langue des bandes-dessinées et leur contenu culturelle», *LFM*, nº 98, 1973.
- J. M. Care: «Les nouvelles bandes dessinées», *LFM*, 127, 1977.
- J. M. Care: «Bande dessinée et pédagogie», *LFM*, 151, 1980.
- Masotta, O.: *La historieta en el mundo moderno*. Editorial Paidós. Barcelona. 1982.
- Acevedo, J.: *Para hacer historietas*. Editorial Popular. Madrid. 1987.
- Vives, J.: *Dibujemos cómics*. Editorial Labor, S.A. Barcelona. 1986.
- Pérez G^a, A.: *El dibujo de humor es cosa seria*. Ediciones B, S. A. Barcelona. 1990.
- Rolan Méndez, M.: *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. ICE. Valladolid. 1986.
- Bea Font, J. M.: *La técnica del cómic*. (O.C.). Editorial Intermarsen, S.A. Barcelona. 1985.
- Garofano Sánchez, R.: *Saber de imágenes: el cartel, el cine y el cómic*. Editorial CA Cádiz. Cádiz. 1990.
- Pi Navarro, V. E.: *Taller del cómic*. (O.C.). Nau Llibres. Valencia. 1989.
- Anónimas y colectivas: *Cómo hacemos nuestros cómics*. Fontanella, S.A. Barcelona. 1980.
- G^a Córdoba, D.: *Los cómics. Dibujar con la imagen y la palabra*. Editorial Humanitas. Bárbara del Valles. 1983.
- Gubern Bernard, R.: *El lenguaje de los cómics*. Edicions 62, S.A. Barcelona. 1981.
- Olías Ferri, N.: *Taller de cómics. (Libro del profesor)*. Generalidad Valenciana. Sr. de Publicaciones. 1989.

El cómic y su utilización en el comentario de textos (Material complementario)

Dibujos complementarios (Apartado de observación y reconocimiento del cómic)

3.1.1. Gestos y personajes: expresiones básicas, variantes y esquematización de la figura humana.



3.1.2. Planos:

- Plano panorámico

Y EN ESTA HORA AMBIGUA EN QUE EL CIELO DUDA ENTRE EL FRAGIL DIA DE OTOÑO Y LA LARGA NOCHE BOREAL, EN INVERLOLM...



- Plano general



- Plano entero



- Plano americano



- Plano medio



- Primer plano



- Primerísimo plano



3.1.3. Ángulo

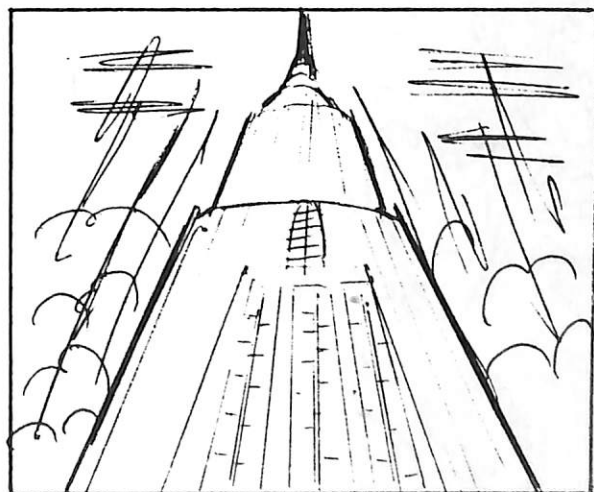
- Frontal



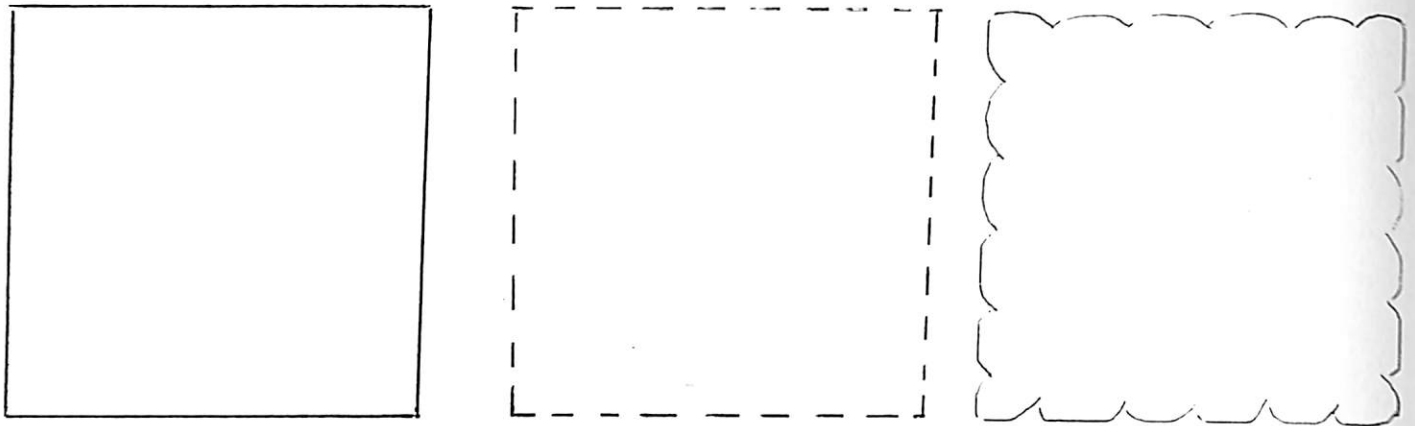
- Picado



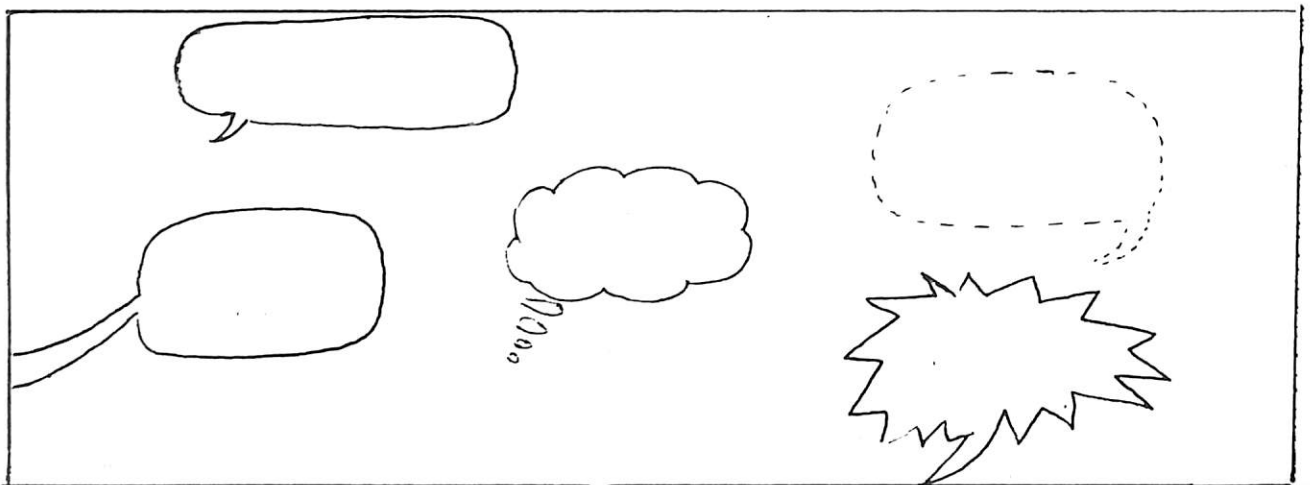
- Contrapicado



3.1.4. Formato (entero, partido, en globo)



3.1.4.1. Globos

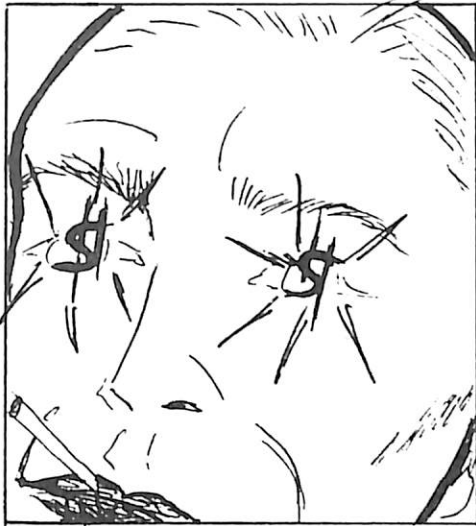


3.1.5.2. Apoyaturas

3.1.5.3. Onomatopeyas



3.1.6.1. Metáforas visualizadas

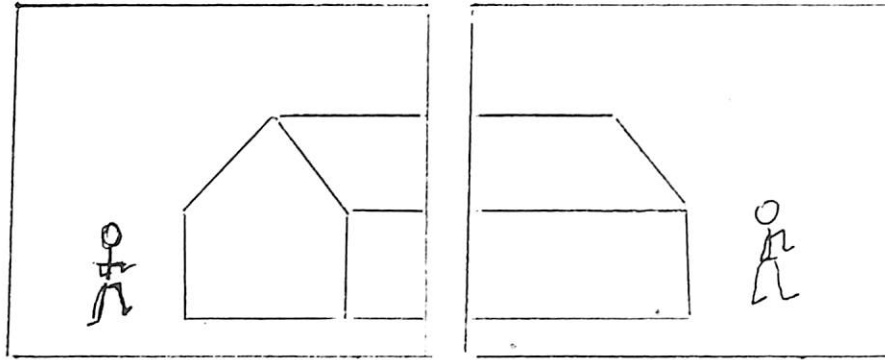


3.1.6.2. Líneas cinéticas



3.2. Secuencias (esquemmatización del montaje)

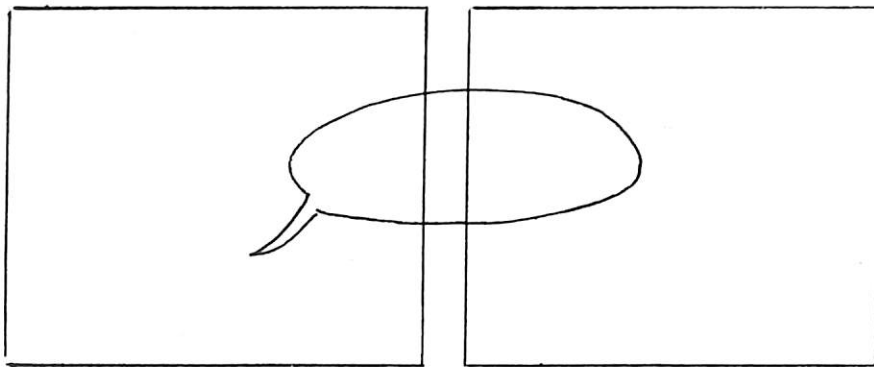
- Espacios contiguos



- Travelling



- Enlaces superpuestos



- Juegos tonales

