

La construcción de los personajes en la historieta latinoamericana. The Construction of Characters in the Latin American Comic Strip

Ricardo Araujo

Este ensayo estudia la configuración estereotípica de los personajes de la historieta latinoamericana, analizando de qué forma se han logrado particularizar una serie de elementos icónicos y situaciones canónicas en la que se manifiesta esta estructura. Asimismo, se indagan los mecanismos interculturales que permitieron el aprovechamiento de particularidades gráficas que tienen aplicación dentro del lenguaje de la historieta, siendo el personaje un elemento de la estructura delimitado por factores de modelización cultural y a condiciones particulares de producción, distribución y circulación.

Palabras clave: historieta, semiotica, cultura popular, modelizaciones, icono

This essay explores the stereotypical configuration of the characters in the Latin American comics, analyzing how particularize a series of iconical elements and canonic situations in which this structure is manifested. Although investigate the intercultural mechanisms that allow to take advantage of graphic special features that has global applications inside the comics language, being the characters an element of the structure limited by modelized cultural factors and particular conditions of production, distribution and circulation.

Keywords: comics, semiotics, popular culture, models, iconic

Ricardo Araujo Balza es licenciado en Artes Visuales y Magíster en Filosofía (Universidad de los Andes, Venezuela); profesor de las cátedras Lenguaje y Comunicación y Semiólogía de la Imagen en la Facultad de Artes de la Universidad de los Andes e investigador en el *Laboratorio de Semiótica de las Artes*. Sus investigaciones están dirigidas al estudio de las imágenes contemporáneas en el contexto intercultural. Ha sido Secretario General Adjunto de la Asociación Venezolana de Semiótica. E-mail: ricardoaraujo@ula.ve

Este artículo ha sido referenciado el 01/03/2015 por la Universidad de Lille

Los personajes [...] constituyen un plano de descripción necesario, fuera del cual las pequeñas acciones narradas dejan de ser inteligibles, de modo que se puede decir con razón que no existe en el mundo un solo relato sin personajes.

Barthes (1966 [1977]: 86)

1. INTRODUCCIÓN A LA LÓGICA GLOBAL DEL PERSONAJE

El concepto de *personaje* está fuertemente acentuado por una perspectiva estructural que trata de definir sus funciones actanciales dentro de los relatos. Colocados en la perspectiva trazada por Roland Barthes partimos de la idea de que la manifestación del personaje dentro del recorte de la historieta, no se lograría constituir en un enunciado visual si no se produce de algún modo la articulación de éste en el espacio de los relatos pero sobre todo en el espacio mismo del soporte gráfico.

Para poder establecer lo que ha ocurrido con los personajes de la historieta dentro del ámbito latinoamericano se debe reconocer la importancia de una serie de elementos que por su carácter universal han logrado desarrollar esquemas funcionales, creando así, a través de todo un entramado *massmediático*, la instauración de una vasta familia de estereotipos y de personajes arquetípicos, sometidos a un proceso de convencionalización gráfica que reproduce estilizaciones y convenciones icónicas que el lector puede reconocer. Entendemos que el lenguaje de la historieta busca en cierto modo – no siempre – la economía de acciones ilustradas y para ello el ilustrador¹ debe recurrir a los estereotipos. La misma industrialización de la historieta ha establecido solidamente una cantidad de rasgos que pueden ser consumidos en distintas culturas. “Estos símbolos hacen superfluo el lenguaje. Se han convertido en convenciones, tienen aplicación internacional y son entendidos de inmediato por el lector debido a su claridad” (Baur 1978: 24).

En el contexto latinoamericano, reconocemos ciertos valores estereotipados de la condición humana de un personaje, pero este *reconocimiento* del *estereotipo* está valorizado muchas veces por una serie de rasgos gráficos que posibilitan su confirmación. Estos rasgos fuertemente convencionalizados se convierten en representaciones icónicas estables que van más allá de cualquiera de las “mutaciones sociales y de las peculiaridades nacionales” (Gasca 1994: 32). Pero no solo los personajes están sujetos a esta convención, existen elementos y objetos que quedan sujetos por una particularidad gráfica que los sostiene. El estereotipo también queda sometido por una condición del personaje, como ejemplo hablemos de la imagen de un hombre sacando la tela blanca de sus bolsillos, significando por una convención el estereotipo del arruinado, o de aquél que solo tiene para vestirse un barril.

Algunas situaciones emotivas nos pueden hablar de la condición del personaje. La mayoría de las veces esto se da a través de una serie de signos gráficos

variables que invaden al personaje, indicadores y marcas gráficas de dolor, borrachera o furia. En fin, todos estos rasgos estereotipados pueden resumir una serie de características que pueden pasar por la condición social, étnica de un personaje o de roles sociales tales como el mecánico o el botones del hotel de lujo. Los elementos del vestuario también enriquecen las condiciones arquetípicas de un personaje, asimismo los accesorios físicos que se añaden a la construcción visual. Un bigote con las puntas hacia arriba nos habla de la procedencia del personaje.

Otro de los elementos que se pudiesen considerar dentro del repertorio de la historieta es el gesto. El repertorio gestual supone una de las más complejas funciones para la comunicación de unidades significativas y que están supeditadas a la configuración global del personaje. Además de ser el cuerpo humano un potente vehículo comunicacional que suministra información valiosa al lector, existe una fuerte convencionalización de los sistemas del cuerpo, al respecto Patrizia Magli afirma : “la cultura selecciona algunos rasgos pertinentes, articulándolos en clases de comportamientos socialmente reconocidos” (2002: 37-51). La historieta enfatiza mucho más este proceso de selección de rasgos pertinentes y los traduce en una *convención gráfica* que puede variar en distintos *géneros* de la historieta.

El personaje de la historieta , en forma semejante que un actor de teatro, se esfuerza por establecer una serie de *repertorios expresivos* que le otorgue una textualidad al discurso narrado, pero esto solo puede hacerse dentro de un modelo comunicacional gráfico. Es el personaje quien establece una serie de convenciones expresivas que pueden ir desde la utilización de las manos, el rostro, los ojos, las expresiones de llanto o risa; así se establece la existencia de una serie de grafismos e iconografías que esteriotipan esta serie de gestos. Pero además de esto, los *códigos gestuales* han sido desarrollados específicamente por la colectividad. En el contexto latinoamericano, la historieta ha podido establecer una *correlación de elementos gestuales expresivos* que participan de los códigos y convenciones establecidas por los latinoamericanos. Existen elementos gráficos que se vuelven signos de una situación, así como la sonrisa es un signo gráfico que indica alegría o un ceño fruncido puede correlacionarse con algún contenido de mal humor. Digamos que bajo este aspecto intervienen un complejo juego de *interacciones gráficas* de las cuales el artista se apodera para expresar el repertorio: las arrugas de la frente, los orificios de la nariz, el rubor en las mejillas, las comisuras de los labios y los movimientos de la boca.

Al mismo tiempo, todo el componente expresivo de los personajes está del mismo modo subordinado a la propia *técnica gráfica*, el gesto no solo debe estar representado convencionalmente sino que el ilustrador recurre a técnicas de expresión que de alguna manera pueden *adherirse al gesto*, en la búsqueda de una mayor o adecuada profundidad significativa. El gesto en todo caso produce un *continuum visual* para que el personaje comunique intensamente las acciones narrativas. Suponer el estudio de personajes arquetípicos y convenciones gestuales dentro de la *iconografía de la historieta*, y nos lleva a pensar en una serie de situaciones arquetípicas que se convierten en

señas de identidad reconocible. De esta manera, reconocemos situaciones de peligro o de asombro, ya que se establece una relación del personaje con la situación narrativa, produciendo *escenas emblemáticas*, que a través del canon se vuelven elementos que reiterativos o redundantes. El *Patoruzú* de Quinterno es uno de los personajes pioneros en Latinoamérica en reunir toda una serie de cualidades estereotipadas debido a la simpleza de su trama. La representación ingenua de la condición del indio se manifiesta contrastadamente con los recursos estereotipados de la fuerza física y la utilización del dinero como medio de solución de problemas.

Muchas historietas se rigen por una división maniquea del bien y del mal, es una de las premisas fundamentales dentro de la relación de la tesis y la antítesis, son las fuerzas pugnantes que constantemente le dan tensión y dramatismo a toda la narrativa, sobre todo en la historieta de acción. Existen rasgos o *patterns* específicos dentro de la iconografía de este lenguaje que establecen directamente estas relaciones, bueno o malo, héroe o antagonista. Esta formalización del personaje es lo que Greimas (1979 [1982]: 205) define como los “sujetos actantes” y que pueden encontrarse en una determinada posición dentro del *recorrido generativo* a los que se les dota de unos “valores morales”² correspondientes. Estos rasgos gráficos han estado evolucionando constantemente dentro de la configuración de los personajes. Entre el repertorio de los personajes estereotipados encontramos a uno de los más interesantes: El “héroe”, que nos remite a uno de lo más nutridos repertorios de estilizaciones y convenciones que se pueden conocer dentro del universo de la historieta. En todo caso hay que pensar en el culto emblemático e iconográfico del personaje greco-latino y que en muchos casos a él se agrega toda una serie de elementos como lo son el vestuario que puede ir de lo formal a la informal, hasta el uso de los uniformes fantásticos. Opuesto al héroe encontramos al “villano” que mantiene algunos de los principios simbólicos que lo configuran como un sujeto dotado de ciertos *patterns* que muchas veces mantienen una estilización de rasgos de malignidad, su rostro reiteradas veces se convierte en espejo del alma siguiendo un esquema *tropeo-metónimico*, su físico se convierte en la expresión visible de un contenido moral (Gasca 1994).

Los personajes en cuanto a su significante mantienen un sistema de ordenamiento morfosintáctico que los configura, es decir toda una referencia de orden corporal que produce un sistema cromático o eidético. Podemos suponer un personaje que está conectado a sus valores fisonómicos como el color de cabello y que a través de estos rasgos puede representar un orden moral específico o también a través del color de la piel o la misma ropa con que se viste. Para evitar *ambigüedades de reconocimiento* – particularmente en las historietas de periodicidad – el personaje siempre va a mantener los colores de su indumentaria. Asimismo ciertos aspectos físicos como puede ser la redondez del rostro pueden estar asociados a ingenuidad, candidez o simpleza, o en el caso de los cuerpos mofletudos y que pueden estar asociados a codicia, egoísmo o concupiscencia.

El personaje latinoamericano se maneja bajo una lógica universal de sus componentes significativos. Ciertas situaciones a las que hemos hecho referencia se han convertido en un patrón que los ilustradores latinoamericanos utilizan para convencionalizar todas las unidades de la historieta. Sin embargo, los ilustradores no se han conformado en convencionalizar los modos a través de los cuales el imaginario occidental ha estereotipado al latino, en todo caso las nuevas formas en que los latinoamericanos ven a sus personajes de la historieta muestran una apertura hacia un modelo de representación particular que remite a nuevas posibilidades gráficas de la representación, y esto se ha configurado a niveles reivindicativos, donde la estructura física muchas veces impuestas por sistemas ideológicos, remitan a un valor de orden moral específico.

Los personajes latinoamericanos retoman el lenguaje folclórico de ámbitos populares y mitológicos de la región, exagerando de algún modo el sentido de “identidad nacional” en una parodia de exuberancia folclórica “exagerando los giros lingüísticos y los estereotipos visuales” de lo latinoamericano (García Canclini 1989: 317). Un elemento fisiológico particular del personaje latinoamericano puede estar conciliado por otro elemento que remite a sus cualidades. El caso de la genial *Mafalda* que configura una serie de elementos y características físicas en el orden de la latinoamericanidad esta conciliado a otro como lo son sus grandes ojos que remiten a sus capacidades de observación del mundo mediante su deseosa curiosidad.

2. TOPOS CULTURAL DEL PERSONAJE.

La fundamentación de los personajes implica todo un trabajo de relación de “tipo característico” dentro del producto artístico, se piensa en toda una caracterización filosófica conceptual del personaje. Pensar en esto deja entender que existe toda una tipicidad dentro de la configuración de los personajes que pueden ser heredadas de la literatura clásica o del mismo mito. En todo caso tipificar un personaje supone caracterizar o representar al individuo a través de un concepto, “hablar de ‘personaje típico’ significa pensar en la representación, a través de una imagen, de una abstracción conceptual” (Eco 1965 [1973]: 215). No obstante, es plausible pensar que un personaje esté logrado mediante toda una serie de rasgos de estilización y simbolizaciones culturales.

De esta manera, identificamos un personaje mediante la caracterización de particulares modelos de estudio. Sin embargo, este puede variar a través de toda la estructura ideológica-moral con la cual el lector se identifica. Actualmente la visión que se tiene del modelo de construcción de personajes va más allá de este reconocimiento moral e ideológico y se extiende por las particularidades dramáticas que posee. Pero esta *fisonomía conceptual y abstracta* que el lector decodifica no solo puede ser narrada sino también ilustrada a través de las particularidades gráficas. Digamos que en este caso existe una doble articulación dentro de los personajes de la historieta y que

los lectores pueden reconocer a través de la narrativa y particularmente de los diálogos. El lector participa con el personaje a través de la *simpatía* que la vincula con él, así es capaz de discutirlo y a la vez de juzgarlo, ya sean por sus aserciones o por sus ambigüedades. Sin embargo estos juicios pueden ser *evaluados gráficamente*. La estilización de un gesto en el rostro del personaje o una acción acometida gráficamente pueden contribuir a la *construcción fisonómica* y pasional del personaje como tal.

Por otro lado, existen estilizaciones que pueden producir el efecto de una *biografía* de los personajes. Uno de los problemas que ha planteado la historieta se encuentra en la posibilidad de dar matizaciones expresivas al personaje para poder convertirlo en *actor* y aportar toda una serie de rasgos particulares dentro del ámbito gráfico que puedan construir tales situaciones. De esta manera, el lenguaje de la historieta se expande a situaciones narrativas más complejas en las cuales se pueden resaltar sus capacidades de individuación y sus posibilidades psicológicas. Cada uno de los personajes de *Mort Cinder* están tipificados por la serie de estilizaciones gráficas que aportan el rigor conceptual a la compleja estructura fisiológica de estos, allí están expresados lo caracteres biográficos y los valores morales que contienen, que en este caso nacen del mismo género de esta historieta.

Eco (1973: 213-247)³ define la existencia de un “topos cultural” dentro de la configuración del personaje que produce un “topoi”, sin embargo esta hipótesis se corrobora formalmente en el estudio del personaje de la historieta y nos remite a un género literario que puede ser mas culto en todo caso. Pero por otro lado, la historieta define rasgos muy particulares en relación a este aspecto y más aún en relación al género de ciencia ficción que puede producir personajes destipificados dentro de la narrativa, como puede ser el mutante o el Alien o esos personajes que pueden poseer poderes descomunales.

En la construcción del personaje el autor quiere reflejar el arquetipo de toda la conceptualización fisonómica del “tipo” del personaje. Este se hace válido a través de toda la visión del mundo que tenga en cuanto a “maniqueísmos y voluntades morales” y según esto, es lícito pensar como señala Eco (1978 [2005]: 174) en *El superhombre de masas*⁴, que el autor al servirse de estos mitos caracteriza un esquema modelo que en determinadas regiones se hace valido y que además estas divisiones morales se establecen en *cooperación con el lector*. En la configuración narrativa de la historieta podemos entender la vinculación social y los acontecimientos culturales que marcan definitivamente los rasgos particulares de los personajes. Así durante el siglo XX se logra separar esa imagen *candida* de los personajes que señalaban el comienzo de era muy asociada a lo moral y pasar posteriormente a la imagen del personaje de la post-guerra, donde se presentan toda una serie de factores socioculturales que lo definen. Es el boom de la era atómica la que define personajes como *el Hombre Araña*, *el Hombre Nuclear*, *Capitán América* y que establecieron en el mundo la división maniqueísta entre bien y mal. Todo eso debería quedar atrás a consecuencia, como ejemplo, de la invasión del *manga oriental* y con la aparición de personajes más ambiguos definidos

por la glorificación del tan celebrado antihéroe el cual marca una periodo de desesperanza, una suerte de crisis profunda de valores morales y toda una exacerbación de la violencia llevada a los máximos altares para la satisfacción de la pulsión escópica del lector.

Dando como validas sus expresiones gráficas se puede definir una personalidad que muchas veces puede terminar siendo estereotipada, siempre y cuando el público pueda reconocerlo ya que el “tipo surge y actúa en la mente del lector”. Sin embargo, esta relación que culturalmente nos habla de un arte más complejo y estéticamente más elaborado nos posibilita construir un arquetipo de personaje que puede ser *modelizado para un tipo de género* o que puede llegar a ser desarrollado para un lector no tan culto –como en el caso de algunos géneros de la historieta más popular–. Desde este espacio se produce el “topoi” como una necesidad debido a los mecanismos de distribución y colocación que solicitan la organización visual y narrativa de esquematismos más convencionalizados y estandardizados en la configuración del personaje.

Sin embargo, es necesario pensar si a nivel de los elementos gráficos de los personajes también se produce una evaluación del “topos” y además si existen esquemas convencionalizados y establecidos para que la construcción visual y gráfica del personaje se de por “topoi”. Se puede decir en todo caso, para tratar de homologar lo verbal y lo visual, que este esquema puede ser llevado a nivel de la evaluación del arte pictórico, en el cual se pueden establecer casos de institución de códigos visuales novedosos, estableciendo un “tipo visual”. Quizás sea necesario evaluar exhaustivamente los modos culturales de la instauración de un “tipo” que luego fue modelizado por la historieta, en el caso del pintor Oswaldo Guayasamin cuyos rasgos de estilo gráfico producen un tipo visual que ha incidido en toda una nueva generación de historietistas latinoamericanos.

Para que el ilustrador pueda resolver el problema de la creación del personaje debe remitirse también a la tarea de afrontar el problema de la mitificación. A partir de aquí, el proceso tiende a la simbolización y la identificación y reconocimiento del personaje a través de una cantidad de finalidades, proyecciones que emergen de un individuo o toda una comunidad. De alguna manera la creación de ciertos personajes míticos representa el establecimiento de una suerte de ley universal donde el personaje encarna una cantidad de valores a menudo previstos por el gran público. Sin embargo, para que esto funcione es necesaria la *estilización dramática y exagerada* de la fisionomía del personaje. El personaje de la historieta debe ser como un arquetipo y representar las aspiraciones de un colectivo, simboliza tanto literaria como gráficamente elementos emblemáticos que hacen reconocible e identificable toda la estructura.

3. CONFIGURACIÓN EN LA DISTRIBUCIÓN

En algunos casos, el autor determina ciertas estructuras morfo-sintácticas para los lectores, condicionando un modelo perceptivo particular que trata de expresarse a través de imágenes inmóviles. Es así como existen ciertas estructuras culturales que influyen en el ilustrador para crear ciertas situaciones orientadas a la distribución y colocación del producto en un contexto *mass media*. Como es el caso de ubicar el *clímax* en un determinado encuadre y poder mantener el suspense para la próxima entrega. Puede ser que el autor se vea obligado en una entrega a otorgar algunos datos referenciales para no apelar al esfuerzo memorioso del lector, o que simplemente la historieta pueda ser leída en cualquier entrega por un lector que nunca ha leído nada sobre ella. El ilustrador en estos casos permite que algún lector pueda incorporarse a la secuencia narrativa sin que sea totalmente necesario haber leído todos los capítulos iniciales ya que sus personajes mantienen elementos estandarizados que lo atan a la narración. No se puede decir que esto sea válido para todos los casos de la historieta latinoamericana. El sistema por entregas no se desarrolló completamente debido a las complejidades culturales y a la inestabilidad en el sistema de circulación editorial. Para poder estudiar esto es necesario precisar cómo se establece la configuración del personaje en la historieta por entregas y como es la configuración en el caso de entregas únicas, es decir, aquellas narraciones donde toda la acción se establece de principio a fin en una misma entrega y que condujo al desarrollo de una industria *underground* y a la historieta autogestionada en Latinoamérica.

3.1 PERSONAJES POR ENTREGA

Si el personaje no está claramente definido por algunos elementos estandarizados dentro de lo mediático, no logaría activar una lógica de seguimiento por parte del lector. De esta manera, el personaje debe estar configurado por esquemas que permitan conservar toda la información y una serie de impresiones para poder activar las secuencias de los modos y estructuras. En el caso de los personajes literarios, como en la novela, pueden estar bajo un sistema que les permite circular en la estructura, es decir ir y venir constantemente; en el caso de la novela corta o el cuento, algunas teorías nos señalan que toda la estructura debe ser leída “en una sola sesión” (Rosenblatt 1993: 230). El autor no se permite construir demasiados sistemas alrededor de este, el lector no necesita muchos datos más que ver a este personaje explícase con validez en la narración. Podemos pensar que en el caso de la historieta se desarrolla un sistema para una lectura a intervalos. El único auxilio que el lector puede recibir está en la aplicación de “estándares reconocibles” (Eco 1973: 185).

Estos elementos estandarizados pueden estar relacionados con algunos aspectos reiterativos que se exponen en cualquier saga. De alguna manera se pretende llevar a la caricaturización algunos aspectos redundantes que pueden ir de lo gráfico a lo narrativo, y que no solo pueden ser usados para apelar a la memoria del lector

sino que pueden ser utilizados también como verdaderos recursos irónicos dentro de la historieta. Pocos personajes lograron el éxito de manifestarse a través de este sistema, tomemos como ejemplo el caso de *Corto Maltes* de Hugo Pratt que logró activar la capacidad de seguimiento del lector debido a una excelente configuración del modelo del héroe dentro de las *estructuras de distribución*. Si pensamos que entre una entrega y otra puede haber un mes de diferencia podemos establecer la dificultad que existía en un público poco propenso al *seguimiento literario* y la situación de una industria editorial debilitada y propensa a incidencias políticas y económicas.

La existencia de un público latinoamericano deslumbrado por la aparición de nuevos sistemas de comunicación masiva, influyó en la disminución del desarrollo de historias complejas en la historieta y la industria dirigió los objetivos a formatos fundamentalmente manejables. Cabe destacar el desarrollo que tuvieron en distintas épocas las *tiras* de la historieta latinoamericana, macrounidades de secuencia pictórica que tuvieron cierta prosperidad y en las cuales se desarrollaba también la configuración de un personaje cuya periodicidad estaba supeditada a los mecanismos de industrialización, es decir un personaje que contenía elementos codificados para su lectura no solo en cuanto a su configuración visual sino también en los aspectos psicológicos contenidos en ella –como en los casos de: *Condorito*, *El naufrago*, *Ramonita*–. Los autores lograron activar el *seguimiento del personaje* a través de pequeñas tiras cuyo propósito principal era conseguir formalizar el gag. Después de conseguido el personaje cumplía su función y esperaba ser utilizado en otra oportunidad. La industria editorial latinoamericana logró impulsar muchos personajes a través de este mecanismo, incluso logró producir libros que reunían estas tiras, suponiendo que un mercado moderno necesitaba solo historias cortas que lograran entretener y que no representaran un esfuerzo para un lector modelo poco propenso a la lectura de historias complejas.

4. CONCLUSIONES

Los personajes de la historieta latinoamericana son unidades significativas que nos permiten reconocer el establecimiento de una serie de arquetipos que se han institucionalizado convencionalmente. La existencia de patrones globalizados y la concepción de la historieta como medio masivo facilita que se transforme en un instrumento tanto educativo como ideológico, producto de la asequible asimilación de sus códigos de lectura motivando a pensar en una serie de factores interculturales establecidos en la región. Sin embargo, podemos notar como los ilustradores han logrado inventar una serie de particularidades dentro de las configuraciones, producto de la reinterpretación de diversos modelos y arquetipos socio-culturales que circulan en nuestra sociedad. Asimismo, es comprensible como este personaje ha estado sujeto a definirse no solo en cuanto a modelos de producción sino también en relación a los modelos de circulación y distribución que para bien o mal aportaron particularidades determinantes en la configuración de los personajes.

El personaje de la historieta es un cúmulo de principios, de aspiraciones individuales y colectivas, de motivaciones sociales. Su fisionomía conceptual se modela a través de distintos patrones interculturales, su propiedad significativa se establece en una cooperación determinante autor-lector. Toda su *representación gráfica* depende de esto, así como también de las estructuras no explícitas que convierten a los personajes en textos que pueden ser leídos a través de un proceso de convenciones culturales que a su vez se explayan en las micro o macro unidades significativas. Es así como el personaje se convierte en espejo de toda una colectividad reproduciendo y activando sus valores morales de tal manera que el juicio que realiza el lector se hace admisible.

Los personajes de la historieta existen dentro de esta para vivir con intensidad y esa intensidad debe estar económicamente explayada en la viñeta. Toda relación interpersonal queda sintetizada en lo esencial. Existen en el microespacio del personaje una serie de relaciones significativas que definen toda una estructura –palabras, gestos, actitudes, etc.– y que constituyen una forma de comunicación particular. De esta manera se hace pertinente el criterio de permanencia y disposición del personaje dentro de la viñeta, es por esto que la historieta se convierte así en un lenguaje donde se manifiesta esa disposición, que logrará retener nuestra mirada.

NOTAS

1. El término *ilustrador* es usado como equivalente al término autor o productor de signos.
2. Dentro del rol actancial, Greimas señala la moralización en la particularización de la categoría tímica que tiene por efecto homologar al “héroe” con la *euforia* y al “villano” con la *disforia*.
3. Umberto Eco hace referencia a algunas cuestiones derivadas en el *uso práctico de los personajes*, Eco fija algunas posiciones con respecto al repertorio de estilizaciones y convenciones culturales preguntándose convenientemente como se funden los elementos originales y los elementos standardizados, asimismo se pregunta si la historieta puede generar tipos o solo standards, *topoi*.
4. Eco trata de definir algunas consideraciones sobre el autor y las posibilidades de referenciar en la obra algunas actitudes ideológicas bajo la sospecha de que el autor no adjudique a sus personajes algunas características como una consecuencia ideológica concreta, sino por pura *necesidad retórica* y en términos persuasivos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARREIRO, R. (2003) *Historia de los fanzines de historieta en Argentina*. Buenos Aires: inédito.
- BARTHES, R. (1966) *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Centro Editor de America Latina, 1977.
- BAUR, E. (1978) *La historieta como experiencia didáctica*. México: Nueva imagen
- ECO, U. (1965) *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona: Lumen, 1973.
——— (1978) *El superhombre de masas*. México: Debolsillo, 2005.
- GARCÍA CANCLINI, N. (1989) *Culturas hibridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.

- GASCA, L. y GUBERN, R. (1994) *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra.
- GREIMAS, A. J. y COURTÉS, J. (1979) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría de los lenguajes*. Madrid: Gredos, 1982.
- GUBERN, R. (1972) *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- MAGLI, P. (2002) "Para una semiótica del lenguaje gestual" en *Revista deSigniS* n 3 Los gestos, sentidos y prácticas, 37-51. Barcelona: Gedisa.
- ROSENBLANT, M. (1993) "Poe y Cortázar: Encuentros y divergencias de una teoría del cuento" en *Del cuento y sus alrededores* de C. Pacheco y L. Barrera (eds.), 227-245. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.