

# ANÁLISIS DE LOS PROBLEMAS EXPRESIVOS DEL CÓMIC

JOSÉ LUIS RODRÍGUEZ BELTRÁN  
*Instituto de Bachillerato «Alvaro de Mendoza»  
Ponferrada (León)*

## RESUMEN

Se plantea en este artículo una aproximación a los códigos específicos del cómic que busca principalmente determinar algunas de las relaciones existentes entre los mismos. No se busca, por lo tanto, definir cada uno de estos códigos, tarea ya realizada en numerosos trabajos más extensos que el presente artículo, sino buscar claves que permitan entender por qué algunas historietas presentan una narración fluida y otras, en cambio, resultan de lectura difícil y poco clara. El proceso que se siguió a este efecto fue la realización de un estudio estadístico sobre una muestra de cómics "de calidad". Los criterios para la selección de la muestra residieron fundamentalmente en la eliminación de subproductos, con la intención de dejar aisladas una serie de historietas narradas con efectividad. A continuación, una vez definida la muestra, se trató de convertir en variables bipolares todo aquello que, a juicio del autor y de las referencias consultadas, fuera de importancia como código específico o elemento significativo en una narración de viñetas. El resultado arroja cierta luz sobre la conveniencia o no de usar determinados recursos de modo conjunto, y podría resultar útil como marco de referencia flexible para aquellos interesados en conocer la gramática del cómic más allá de sus elementos constitutivos mínimos.

## ANALYSIS OF THE EXPRESSIVE PROBLEMS OF THE COMIC

### SUMMARY

This article sets forth an approach to the specific codes of the comic, in which the main aim is to determine some of the relationships existing between them. The objective is thus not to define each one of these codes - a task already performed in numerous studies, more extensive than this article, - but to find keys that will enable us to understand why some comic strips have a fluent series of incidents and others, on the contrary, are difficult to read and not very clear. The process followed for this purpose was that of carrying out a statistical study of a sample of "quality" comics. The criteria for selecting the sample lay basically in the elimination of sub-products, in order to isolate a series of effectively narrated comic strips. Subsequently, once the sample was defined, an attempt was made to convert into bipolar variables everything that, in the author's opinion and from the references consulted, could be of importance as a specific code or significant element in a narration in car-

toons. The result sheds some light on whether or not it is convenient to use certain resources together, and may be useful as a flexible reference frame for those interested in learning the grammar of the comic beyond its minimum component elements.

## ANALYSE DES PROBLEMES D'EXPRESSION DE LA BANDE DESSINEE

### RESUME

Dans cet article nous effectuons une approche aux codes spécifiques de la B.D. cherchant à déterminer quelques unes des relations existantes entre eux. On ne cherche donc pas à définir chaqu'un de ces codes, travail déjà réalisé dans des articles plus longs que le nôtre, mais à trouver les clés permettant de comprendre la raison par laquelle certaines B.D. présentent une narration fluide et d'autres, au contraire, sont peu claires et difficiles à lire. Le procédé suivi a été la réalisation d'une étude statistique sur un échantillon de B.D. de "qualité". Les critères de sélection de l'échantillon se sont centrés sur l'élimination des sous-produits; le but étant d'isoler une série d'histoires racontées de forme effective. Une fois l'échantillon déterminé, on chercha à transformer en variables bipolaires tout ce que d'après l'auteur et selon les références consultées— était d'importance comme code spécifique ou élément significatif dans une B.D. Le résultat donne quelques éclaircissements sur la convenance ou non convenance d'utiliser de forme conjointe certaines ressources, et pourrait être utile comme cadre de référence flexible pour ceux qui sont intéressés dans la grammaire de la B. D. au-delà des ses éléments constitutifs minimums.

### 1. INTRODUCCIÓN

El objetivo fundamental de este artículo es facilitar una mayor comprensión de las restricciones y potencias del cómic. El tebeo se ha pretendido utilizar como medio difusor de cultura o como instrumento didáctico a menudo, sin tener en cuenta que no se trata de una mera yuxtaposición de texto e imagen o, sin caer en simplificaciones, que no se trata de una yuxtaposición de elementos sintácticos básicos de este particular lenguaje, tales como las viñetas, bocadillos, onomatopeyas, recursos cinéticos, etc. La ignorancia de esta premisa, tal vez no en concepto, pero sí en su aplicación práctica, motiva que la gran mayoría de estas obras realizadas sobre guiones de autores no directamente vinculados con el medio —sirva como ejemplo el 90% de las "historias de..." patrocinadas por ayuntamientos y comunidades autónomas— sean farragosas y poco directas en su modo de narrar y se reduzcan en la mayor parte de los casos a textos ilustrados con algún que otro bocadillo a modo de adorno; algo tan distinto de un cómic como una fotonovela de una película.

Se han realizado numerosos estudios en los que se describen los ya mencionados elementos sintácticos del cómic y, a menudo, se ha caído en la tentación de creer que el cómic queda definido y caracterizado mediante la inclusión de estos elementos en una narración verbo-icónica. Lo cierto es que este medio expresivo, como cualquier otro, tiene su modo narrativo propio, con unos límites de flexibilidad dentro de los cuales se puede —y debe— buscar el modo más adecuado de

narrar cada tipo de contenidos. La bibliografía que se proporciona al final del artículo constituye una muestra seleccionada de la producción bibliográfica sobre el tema. En otras palabras, cualquier historia no se puede contar de cualquier manera. Existen modos que optimizan el uso de los recursos típicos del cómic, los cuales si pasaron a serlo, no fue sino en función de su utilidad expresiva. Descubrir estos modos es la finalidad que busca este estudio. Y es claro que un uso eficaz del cómic deriva en la mejora de un instrumento didáctico y comunicativo. Para ello investigaremos estadísticamente, mediante el análisis factorial, el modo en el que suelen articularse los elementos sintácticos en este medio.

El primer problema que se plantea es el tipo de muestra a tomar. Puesto que nuestra finalidad es buscar cómo deben articularse correctamente los recursos del cómic habrá que recurrir a publicaciones de "calidad". El concepto calidad se define operativamente, en este caso, por exclusión más que por afirmación, mediante la eliminación de "subproductos": cómics exclusivamente infantiles, cómics pornográficos, cómics realizados "en cadena" y un largo etc. Nos resta un amplio número de revistas y álbumes de cómic, heterogéneos en forma y contenido, pero con el factor común de ser obras de autor, realizadas en condiciones dignas de tiempo y trabajo. De entre este tipo de obras se escogió al azar una muestra de cuarenta historietas, a calificar en las variables que se indicarán posteriormente.

Los siguientes problemas que se plantearon fueron la selección del formato que habría de tener cada uno de los elementos de este estudio, que constituirían los "sujetos" de la muestra, y la elección de las variables, en función de este último.

Respecto al sujeto, la página pareció ser el formato más conveniente por formar una unidad narrativa básica. Una viñeta aislada no representaría la forma expresiva del cómic más que un fotograma de la del cine. Elegir como formato la historieta completa planteaba numerosos problemas, fundamentalmente la excesiva extensión de muchas, las diferencias en lo mismo entre unas y otras, y el peligro de confundir la forma con el fondo a la hora de hacer un estudio que no pretende tener relación con los contenidos sino con la manera de expresarlos.

Definido, pues, el formato del sujeto, las variables, lógicamente, se adaptaron, en la medida de lo posible, a los elementos sintácticos del cómic, descritos e incluso inventariados hasta la saciedad en otros estudios, motivo por el cual no nos explayaremos a este respecto aquí. De una lista original de dieciséis variables se pasó, por asimilación de algunas de ellas a otras, al número definitivo de doce, cuyas interrelaciones se tratan de poner de manifiesto mediante este análisis factorial.

Las doce variables utilizadas se describen a continuación.

## 2. LAS VARIABLES

Las variables usadas en este estudio son bipolares, con una calificación comprendida entre +2 y -2. Al enunciarlas nombraremos en primer lugar la polaridad positiva.

Variable #1: Múltiples viñetas / Pocas viñetas.

Al calificar esta variable me remití a criterios puramente cuantitativos, claramente reflejados en la escala que usé, la cual transcribo a continuación:

+2: 12 o más viñetas.

+1: 9 a 11 viñetas.

0: 6 a 8 viñetas.

-1: 3 a 5 viñetas.

-2: 1 ó 2 viñetas.

Variable #2: Viñetas con formato similar / Viñetas con formato dispar.

Aquí tuve problemas de mayor subjetividad en la evaluación que en la variable anterior. De todos modos se consiguió fijar unos criterios prácticamente objetivos.

+2: Viñetas iguales.

+1: Viñetas en tiras y de forma similar.

0: Viñetas en tiras o de forma similar.

-1: Viñetas de formas diversas.

-2: Viñetas de formas muy dispares.

Los factores que pueden alterar la calificación, si bien siempre con una influencia menor que la escala, son el orden más o menos "clásico" de las viñetas y los contornos normales o no de las mismas.

Variable #3: Planos similares/ Planos dispares.

A la hora de valorar esta variable hubo que establecer qué planos se podían considerar similares y cuáles muy distintos. Decidí usar la terminología cinematográfica (plano general, plano entero, plano americano, plano medio, primer plano y plano detalle) y considerar similares a los planos que entraran en una misma categoría o en la adyacente, y muy distintos a los que distaran al menos dos puestos en la escala de planos.

+2: Todos los planos iguales.

+1: Todos los planos iguales y uno distinto o todos similares.

0: Al menos un plano "muy distinto" o varios distintos.

-1: Diferencias de importancia entre planos; dos o más de ellos "muy distintos".

-2: Todos los planos "muy distintos" entre sí.

Variable #4: Narratividad / Descriptividad.

Ésta es, sin lugar a dudas, la variable que más problemas planteó a la hora de elaborar unos criterios de evaluación mínimamente objetivos. Hubo que considerar que el cómic, como medio icónico, al menos parcialmente, presenta siempre una cierta tendencia a la descriptividad. Por ello, fue necesario definir qué elementos podían ser considerados genuinamente narrativos, (estructura diacrónica, acción física explícita, cambio de escenario en la página, etc.) contrapuestos a los elementos descriptivos, (estructura sincrónica, ausencia de movimiento, un solo escenario para la acción, etc.) y una vez determinados cuáles eran éstos, decidir los que predominaban y en qué medida. No fue posible construir una escala cuantitativa y, por lo tanto, ésta resultó ser la más subjetiva de las variables utilizadas.

Variable #5: Elipsis entre viñetas / Secuenciación cerrada.

Se entendió por elipsis la existencia de actos, hechos o lapsos de tiempo que se dan por entendidos, bien por sí solos o mediante textos de apoyo, partiendo de esta definición se elaboró la siguiente escala:

- +2: Elipsis de gran complejidad, muy amplias, o muy numerosas.
- +1: Presencia de diversas elipsis muy evidentes.
- 0: Varias elipsis de pequeña magnitud o una amplia.
- 1: Secuenciación cerrada, pero no absolutamente explícita y, por lo tanto, con pequeñas elipsis.
- 2: Secuenciación total y absolutamente cerrada.

Variable #6: Autoconclusividad / Integración en una estructura más amplia.

La escala usada para calificar esta variable la define implícitamente:

- +2: Página autoconclusiva cuyos personajes no tienen connotaciones procedentes de páginas anteriores, ni reaparecen en páginas posteriores. (No pertenecen, por lo tanto, a una serie.)
- +1: Página autoconclusiva con personajes preexistentes.
- 0: Página de una serie, pero con una cierta unidad en sí misma, al estilo de las páginas de seriales semanales.
- 1: Página de revista de cómics o historieta más amplia, pero con una cierta entidad en sí misma (Presenta una acción más amplia).
- 2: Página con función de nexo entre otras páginas más significativas dentro de una historieta.

Variable #7: Máxima importancia semántica de la imagen / Máxima importancia semántica del texto.

Se consideró de máxima importancia semántica a la parte que portaba, no sólo la mayor carga de contenidos, sino a la que más claramente los daba a entender o unía entre sí, de este modo la escala para esta variable era:

- +2: La mayor parte de la carga semántica está en la imagen; el texto es prescindible.
- +1: La mayor parte de la carga semántica está en la imagen, pero el texto la apoya y es también necesario.
- 0: Equivalencia aproximada entre la carga semántica de texto e imagen.
- 1: La mayor parte de la carga semántica está en el texto, pero la imagen lo apoya y es también necesaria.
- 2: La mayor parte de la carga semántica está en el texto; la imagen es prescindible.

Variable #8: Abundancia de texto / Escasez de texto.

Para calificar esta variable me atuve a una escala estrictamente cuantitativa, basada en la razón palabras/viñetas:

- +2: 19 o más palabras / viñeta.
- +1: 12 a 18 palabras / viñeta.
- 0: 6 a 11 palabras / viñeta.
- 1: 3 a 5 palabras / viñeta.
- 2: 0 a 2 palabras / viñeta.

Variable #9: Dibujo naturalista / Dibujo conceptualizado.

En lo que se refiere a la calificación de esta variable, es preciso describir los términos dibujo naturalista y dibujo conceptualizado. Partiendo de la base de que todo

dibujo con la intención de “representar” algo es una “transcripción conceptualizada”, consideraremos naturalistas a aquellos en los que el dibujante busca la máxima verosimilitud e ilusión de realidad posible, interpretándola en la menor medida posible.

Como dibujo conceptualizado consideraremos a aquellos que alteran la realidad en una u otra dirección, (caricatura, estilización, abstracción, etc.) a través de un proceso conceptual más o menos complejo y explícito.

A partir de estas definiciones se elaboró la siguiente escala:

- +2: Intención naturalista del dibujante; ausencia de conceptualización.
- +1: Intención naturalista, pero presencia de algunos rasgos muy personalizados o conceptuales.
- 0: Conceptualización parcial del dibujo; representación intermedia entre lo naturalista y lo conceptual.
- 1: Conceptualización amplia de la representación, pero aun con presencia de rasgos naturalistas.
- 2: Dibujo total y fuertemente conceptualizado.

Variable #10: Definición de la imagen mediante color, sombras, texturas, grafismos, etc./ “Línea clara”

Línea clara es un cliché usado en el estudio y crítica de cómics para designar un tipo de dibujo esquematizado, basado en un tratamiento “limpio” y expresivo de la línea, y, generalmente, sin sombreados ni efectos de volumen, tramas o degradados de color. En este estilo suelen usarse colores planos. El ejemplo arquetípico de línea clara son los cómics de Tintín, del dibujante belga Herge.

Entre este estilo de dibujo, entendido en su acepción más pura, y un dibujo resuelto con profusión de otros medios y efectos, (tramas, grafismos, degradados de color y sombras, etc.) se trató de establecer una escala tan objetiva como fuera posible.

- +2: Uso muy amplio de recursos de entonación. Dibujo muy contrastado, sin uso especialmente relevante de la línea de contorno.
- +1: Uso amplio de recursos de entonación, pero con uso significativo de la línea de contorno y un cierto componente de esquematización.
- 0: Dibujo cercano a la línea clara, pero aun con tramados, grandes masas sombreadas, degradados de color, etc.
- 1: Línea clara, pero no absolutamente “pura”; uso de recursos no propios de ella en pequeña escala.
- 2: Línea clara “pura”.

Variable #11: Uso de recursos cinéticos / Tendencia a la instantánea.

No me extenderé, ni en esta variable ni en la próxima, en una descripción, respectivamente, de los tipos de recursos cinéticos o de bocadillos, pues aparte de ser un tema extenso en exceso para este artículo, existen numerosas clasificaciones en otros estudios publicados sobre el cómic.

Así pues paso a exponer la escala usada para calificar esta variable:

- +2: Uso de recursos cinéticos muy abundante y/o muy significativo.
- +1: Uso abundante de recursos cinéticos.
- 0: Uso moderado de los recursos cinéticos.
- 1: Instantánea apoyada por el uso de algún recurso cinético.
- 2: Instantánea “pura”.

Variable #12: Bocadillos abundantes o de gran complejidad / bocadillos sencillos o ausentes.

La variable queda definida mediante la escala usada para calificarla:

+2: Numerosos bocadillos de complejidad media o alta.

+1: Numerosos bocadillos de complejidad media-baja o pocos de complejidad alta.

0: Pocos bocadillos, de complejidad baja, o dos a tres de complejidad media.

-1: No más de dos a tres bocadillos sencillos.

-2: Ausencia de bocadillos.

Una vez calificados los sujetos en estas doce variables, se trataron los datos con el programa StatView+ Graphics, de Sbacus Concepts, en un ordenador Macintosh. El proceso seguido nos proporcionó los valores de media y desviación típica de cada variable, así como la matriz de correlaciones entre las mismas. Y a partir de estos datos, se realizó el análisis factorial y la rotación varimax. Son estos últimos los datos que me interesa retener para llevar a cabo la interpretación de los factores, que permitió llegar a las conclusiones que se exponen en los apartados siguientes.

### 3. LOS FACTORES

Los factores que se muestran en este capítulo son el resultado último del análisis factorial. Corresponden a los resultados de la transformación ortogonal de la rotación varimax. Cada factor está compuesto de un número de variables con un coeficiente de saturación positivo o negativo. Se consideraron significativas las saturaciones por encima de 0.4. Éstas representan la tendencia de las variables a variar unas en función de otras, de modo directamente proporcional, si tienen el mismo signo, o de modo inverso, si el mismo no se corresponde.

Estos datos son los que nos permitirán extraer conclusiones sobre el estilo expresivo habitual en los cómics de "calidad", las cuales, si bien no representan los únicos modos de hacer un cómic "eficaz" (en cuanto a recursos se refiere) sí nos proporcionarán unas valiosas directrices sobre las potencias y debilidades del cómic entendido como un lenguaje.

En este apartado se presentan los factores en orden de relevancia, y se elaboran unas polaridades máximas que representarían los casos extremos que tipifican cada factor:

#### FACTOR I:

Variable #1: Múltiples viñetas / Pocas viñetas;  
Coeficiente de saturación: 0.717

Variable #6: Autoconclusividad / Integración en una estructura más amplia;  
Coeficiente de saturación: 0.464

Variable #9: Dibujo naturalista / Dibujo conceptual;  
Coeficiente de saturación: -0.737

Variable #10: Definición de la imagen mediante color, sombras, tramas, etc.  
/Línea clara;

Coefficiente de saturación: -0.808

Este factor quedaría definido por las siguientes polaridades extremas:

Múltiples viñetas,  
Autoconclusividad,  
Dibujo conceptual,  
Línea clara.

Frente a:

Pocas viñetas,  
Integración en una estructura más amplia,  
Dibujo naturalista,  
Definición de la imagen mediante color, sombras, tramas, etc.

#### FACTOR II:

Variable #4: Narratividad / Descriptividad;

Coefficiente de saturación: 0.771

Variable #5: Elipsis entre viñetas / Secuenciación cerrada;

Coefficiente de saturación: -0.614

Variable #11: Gran uso de recursos cinéticos / Tendencia a la instantánea;

Coefficiente de saturación: 0.713

Variable #12: Bocadillos abundantes y/o de gran complejidad / Bocadillos sencillos o ausentes;

Coefficiente de saturación: 0.718

Este factor quedaría definido por las siguientes polaridades extremas:

Narratividad,  
Secuenciación cerrada,  
Gran uso de recursos cinéticos,  
Bocadillos abundantes y/o de gran complejidad.

Frente a:

Descriptividad,  
Elipsis entre viñetas,  
Tendencia a la instantánea,  
Bocadillos sencillos o ausentes.

#### FACTOR III:

Variable #5: Elipsis entre viñetas / Secuenciación cerrada;

Coefficiente de saturación: 0.434

Variable #7: Máxima importancia semántica de la imagen / Máxima importancia semántica del texto;

Coefficiente de saturación: -0.876

Variable #8: Abundancia de texto / Escasez de texto;

Coefficiente de saturación: 0.900

Este factor quedaría definido por las siguientes polaridades extremas:

Elipsis entre viñetas,  
Máxima importancia semántica del texto,  
Abundancia de texto.



Frente a:  
 Secuenciación cerrada,  
 Máxima importancia semántica de la imagen,  
 Escasez de texto.

#### FACTOR IV:

Variable #2: Viñetas con formato similar / Viñetas con formatos dispares;  
 Coeficiente de saturación: 0.839

Variable #3: Planos similares entre sí / Planos dispares entre sí;  
 Coeficiente de saturación: 0.833

Variable #6: Autoconclusividad / Integración en una estructura más amplia;  
 Coeficiente de saturación: 0.552

Este factor quedaría definido por las siguientes polaridades extremas:

Viñetas con formato similar,  
 Planos similares entre sí,  
 Autoconclusividad.

Frente a:  
 Viñetas con formatos dispares,  
 Planos dispares entre sí,  
 Integración en una estructura más amplia.

#### 4. CONCLUSIONES

De las relaciones entre variables puestas de manifiesto en el apartado anterior, podemos extraer una serie de conclusiones útiles, con aplicación directa a la hora de trabajar en este medio. Se trataría de suministrar unas líneas de referencia fundamentadas, pero flexibles, que puedan ayudar a solventar eventuales dudas sobre la conveniencia o no de determinados recursos, siempre sobre la práctica y sin afán de dogmatizar.

En el primer factor se constata que el estilo de dibujo está mediatizado por el número de viñetas. "Línea clara" y dibujo conceptualizado se corresponden lógicamente, así como el dibujo naturalista y el uso de recursos de entonación. El primer estilo nos permite (mayor número de viñetas) una mayor densidad narrativa por página, mientras que el segundo exige mayor espacio por viñeta, ofreciendo en contrapartida la posibilidad de una mayor complejidad en cuanto a recursos de la imagen. Esto nos impone una consideración previa a la redacción del guión; definir cuál será el estilo de dibujo, en función, no sólo de consideraciones estéticas, sino del ritmo narrativo.

Sobre el ritmo narrativo incide también, de un modo más directo, el segundo factor. A partir de los datos que éste nos suministra es interesante resaltar la conexión de los que se han venido considerando recursos típicos del cómic (bocadillos, recursos cinéticos) con un modo expresivo fundamentalmente narrativo, "de acción". En contraposición, cuando el estilo narrativo es descriptivo, se "desnuda" a la imagen de recursos adicionales. Se recalca de este modo que la función descriptiva queda perfectamente realizada por la imagen, y que, aunque el cómic es fundamentalmente narrativo en lo que a sus elementos sintácticos más típicos se refiere,

está provisto de una capacidad de descripción al menos igual de amplia en recursos y posibilidades.

La función principal de bocadillos, recursos cinéticos, y secuenciación de imágenes es, por lo tanto, expresar el factor temporal de un modo discursivo para el que la imagen es menos apta. Es importante, por lo tanto, no añadir textos adicionales excesivos que entorpezcan este equilibrio expresivo, redundando bien en la función descriptiva o la narrativa, y rompiendo la sucesión de imágenes para convertir la historieta en una narración ilustrada, mucho menos directa y ágil.

Volviendo a la función descriptiva, es cuando la imagen por sí misma toma la mayor importancia semántica, cuando el texto "en off" (es decir el texto adicional no contenido en un bocadillo) se hace más necesario para actuar como nexo en las elipsis que se crean entre las viñetas. Este hecho queda de manifiesto en el tercer factor, y no hace sino abundar en lo anteriormente expuesto; la necesidad de mantener la economía expresiva en aras de un estilo efectivo y no farragoso.

En conclusión, cabría resaltar como función principal de los textos "en off" la de situarnos en un contexto, tanto en el espacio y el tiempo como en los hechos precisos para comprender la acción, siendo ésta puesta en escena por el cómic en sí mismo, de un modo análogo a como en el cine, medio que comparte infinidad de recursos expresivos con el cómic, se nos pone en antecedentes de la narración mediante subtítulos o la voz del narrador.

El cuarto factor alude en mayor medida que los anteriores a aspectos puramente estéticos, de composición. Refleja otro dato a tener en cuenta a la hora de realizar el guión de una historieta; el formato de las viñetas, el cual, si bien se define en gran medida en función del ritmo narrativo, se ve también fuertemente condicionado por las ilustraciones que son su principal componente formal. Ambos hechos han de considerarse de modo conjunto, pensando en términos de sucesión de imágenes, y no en forma de narración escrita, a la hora de planificar un cómic. Se debe tener en cuenta que el texto, aunque puede desempeñar un papel importante, puede ser prescindible, cosa que no sucede con la imagen. El hilo principal de la narración debería recaer, por lo tanto, sobre ésta, sirviendo la palabra para completar contenidos.

En el cuarto factor nos encontramos, además de las variables que hacen alusión a la composición de viñetas, con la variable número 6, autoconclusividad / integración en una estructura más amplia. Esta última tendría una relación circunstancial con las otras dos (alusivas al formato de las viñetas y a los planos que éstas representan) que sería un reflejo de los formatos estandarizados de las historietas autoconclusivas, y no representaría un carácter intrínseco del cómic como forma lingüística. En cualquier caso la importancia relativa de esta variable es menor, debido a su saturación, considerablemente menor que la de las otras que componen el factor.

Éstas son, en resumen, las conclusiones que podemos sacar de los datos que nos suministra el análisis factorial. Son por supuesto, discutibles y, probablemente no sean las únicas que podrían extraerse, pero creo que una lectura detenida de las mismas puede proporcionar al menos algunas claves útiles, tanto para el trabajo práctico como para la reflexión sobre este medio.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- A.A.V.V: *Semana del cómic. Textos de apoyo*. Valencia, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Valencia.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. (1988): Aperçu sur la mécanique narrative des "strips", *Bulletin de Psychologie*, 386, 583-588.
- GUBERN, R.(1972): *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ed. Península.
- HELBO, A. y otros (1978): *Semiología de la representación. Teatro, televisión, cómic*. Barcelona, Ed. G. Gili.
- RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, J. A. (1975): *El cómic femenino en España*. Madrid, Edicusa.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. L. (1988): *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- SALINAS, B. (1983): Estudio experimental sobre la recepción de información ante dos tipos de códigos: verbal y verboicónico, *Enseñanza, Anuario Interuniversitario de Didáctica*, 147-158.
- VIVES, J. (1986): *Dibujemos cómics*. Barcelona, Ed. Labor.