



# Letras en viñeta

## Letters on the comic's panel

*Jorge Alberto González Arce*  
 AUTOR PRINCIPAL Y DE CORRESPONDENCIA  
 CONCEPTUALIZACIÓN - METODOLOGÍA  
 INVESTIGACIÓN - REDACCIÓN  
[jorge.garce@academicos.udg.mx](mailto:jorge.garce@academicos.udg.mx)  
 Centro Universitario de Arte,  
 Arquitectura y Diseño.  
 Universidad de Guadalajara  
 Guadalajara, Jalisco, México  
 ORCID: 0000-0002-1284-1443

*Claudia Mercado Peña*  
 SEGUNDO AUTOR  
 INVESTIGACIÓN - REVISIÓN  
[claudia.mercado@academicos.udg.mx](mailto:claudia.mercado@academicos.udg.mx)  
 Centro Universitario de Arte,  
 Arquitectura y Diseño.  
 Universidad de Guadalajara  
 Guadalajara, Jalisco, México  
 ORCID: 0000-0003-2327-4576

*Verónica Durán Alfaro*  
 TERCER AUTOR  
 INVESTIGACIÓN - REVISIÓN  
[veronica.duran@academicos.udg.mx](mailto:veronica.duran@academicos.udg.mx)  
 Centro Universitario de Arte,  
 Arquitectura y Diseño.  
 Universidad de Guadalajara  
 Guadalajara, Jalisco, México  
 ORCID: 0000-0001-9720-0372

Recibido: 11 de diciembre de 2021  
 Aprobado: 05 de febrero de 2022  
 Publicado: 01 de octubre de 2022

### Resumen

El arte secuencial, cómic o historieta es un medio creativo de expresión que consiste en la disposición de dibujos o ilustraciones compuestos por imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea. Es una serie de ilustraciones yuxtapuestas que tienen el propósito de transmitir información y producir una impresión estética en el lector. A esas ilustraciones, módulos o unidades narrativas se les conoce como viñetas. En ellas podemos encontrar, además de las imágenes, otros elementos que aportan y dan sentido a la historia y que forman todo un repertorio de unidades significantes, entre las cuales están las letras dibujadas que cumplen diferentes funciones. En este escrito se reflexiona sobre estas capacidades significantes que se pueden encontrar en la letra dibujada o *lettering* de los cómics, así como en la historia y en las particularidades de este oficio; también sobre las potencialidades y alternativas que una debida observación, consideración y reflexión de esta aplicación comunicacional de los textos graficados en el arte secuencial o cómic puede aportar en el quehacer de las disciplinas del diseño y la comunicación gráfica.

**Palabras clave:** arte secuencial, cómic, historieta, viñeta, *lettering*

### Abstract

*Sequential art, comic or cartoon is a creative means of expression that consists of the arrangement of drawings or illustrations composed of images and words to tell a story or stage an idea. It is a series of juxtaposed illustrations that are intended to convey information and produce an aesthetic impression on the reader. These illustrations, modules or narrative units are known as panels or frames. In them we can find, in addition to the images, other elements that contribute and give meaning to the story and that form a whole repertoire of significant units, among which are the drawn letters that fulfill different functions. In this writing we reflect on these significant capacities that can be found in the drawn letter or lettering of comics, as well as in the history and in the particularities of this trade; also on the potentialities and alternatives that a due observation, consideration and reflection of this communicational application of graphic texts in sequential or comic art can contribute to the work of the disciplines of design and graphic communication.*

**Keywords:** sequential art, comic, cartoon, panels, *lettering*

## ◆ Introducción

**E**ste texto es un acercamiento a esas letras que se presentan dibujadas dentro de las viñetas en el cómic o la historieta y pretende reflexionar sobre sus capacidades significantes junto con otros elementos que favorecen su comunicación. Hay que aclarar que el tema surgió por el interés de participar con una ponencia en un foro de tipografía en el que además se podían desarrollar escritos sobre la caligrafía y rotulado o *lettering*. Y aunque el término *lettering* esté algo de moda ahora, ya que goza de cierto prestigio por la multitud de aplicaciones que se pueden hacer, por la alta disponibilidad de medios y herramientas para elaborarlo y por lo bien que suena el término en inglés al decir que alguien se especializa en ese tipo de trabajos, hay que tener presente que la actividad es muy antigua y que ha sido usada en diferentes medios, en especial cuando dibujar era la única manera de agregar letras a ciertas imágenes, comunicados o productos. Así, podemos encontrar algunas aplicaciones interesantes de *lettering* en el cine, en publicidades impresas y en el medio de comunicación que ahora nos ocupa, que son los cómics o historietas.

El escrito está dividido en tres partes. La primera, con ayuda de autores especialistas en este tema, explica cómo funciona el medio de expresión del cómic y cómo participan en él las letras dibujadas, agregándole poderosos efectos de sentido. En la segunda parte se hace una revisión del oficio de dibujar estas letras, en especial en el medio del cómic comercial estadounidense, mencionando algunos de sus autores más importantes y dando cuenta de su desarrollo hasta la actualidad. Y finalmente, en la tercera parte, se mencionan algunas expresiones de la letra dibujada en trabajos de otros autores de tiras cómicas y de Latinoamérica.

## ◆ El cómic

El arte secuencial, nos dice Will Eisner (2002), es un medio creativo de expresión, una forma artística y literaria que consiste en la disposición de dibujos o ilustraciones compuestos por imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea. Este arte secuencial, presente en la cultura popular, tiene poco de haber sido considerado un tema de estudio serio, aunque los elementos que lo componen —el diseño, el

dibujo, la caricatura y la escritura— sí han recibido consideración académica por separado.

Por su parte, Scott McCloud (1995) nos menciona que el cómic es un medio, no un producto. Es una forma artística de expresión que puede contener cualquier clase de ideas e imágenes. Y más específicamente, define este medio como una serie de “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, que tienen el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p. 9).

Este medio de expresión nos permite leer, a través de ilustraciones dispuestas en un mismo espacio visual (sea una página impresa o la pantalla de un dispositivo), diferentes cosas, como chistes, reflexiones humorísticas o políticas, historias con diferentes temas, que pueden ser cortas o de una extensión considerable. En ellas podemos sumergirnos e interesarnos, gracias a dichos elementos que las conforman y a nuestra capacidad de integrarlos en un continuo narrativo, olvidando que se trata simplemente de dibujos o ilustraciones puestas juntas en una superficie.



Figura 1. Fragmento del libro *La Mosca*, de Lewis Trondheim.  
Fuente: Trondheim, 1995.

La lectura de un cómic se produce a través de imágenes o ilustraciones (véase figura 1) porque, como ya bien sabemos, el acto de leer, en su sentido general, no se da solamente por medio de las letras escritas. Una imagen fija que representa una parte del relato en la página nos lleva a otra contigua formando un discurso narrativo<sup>1</sup>. Aunque entre estas ilustraciones independientes existen espacios temporales de eventos no narrados, de acciones no representadas, gracias a la capacidad perceptiva de nuestra mente éstas se completan, formando así una continuidad que nos transporta a diferentes escenarios y situaciones.

---

<sup>1</sup> En una narración se presentan principalmente los hechos que se relatan, es decir, las acciones realizadas en el tiempo por los protagonistas o personajes. El discurso equivale a las acciones de dicha narración, pudiendo alternar también con otras estrategias discursivas, como la descripción, el diálogo y los monólogos (véase Beristáin, 1995, p. 355). Si en un discurso escrito las acciones se expresan mediante frases y oraciones, en el cómic se realizan por medio de ilustraciones, siendo éstas su eje principal, ya que también se pueden incluir textos verbales.

Lo anterior es algo similar a lo que sucede con el medio cinematográfico: la narración nos es dada por medio de escenas seleccionadas de lo que se nos quiere contar. Y estas escenas puestas en conjunto establecen la secuencia de la historia en la que participamos también completando las partes que nos fueron omitidas<sup>2</sup>.

**◆ La viñeta** Las ilustraciones mencionadas anteriormente son los módulos o unidades narrativas en el arte secuencial, a las cuales se les conoce comúnmente como *viñetas*. Eisner (2002) se refiere a ellas como los segmentos en los que se capturan o encapsulan los acontecimientos desmenuzados de una narración. Sirven para indicar el paso del tiempo e implican, además, la presencia de las imágenes que se encuentran ya enmarcadas y se refieren a pensamientos, ideas, acciones y lugares o emplazamientos.

McCloud (1995) nos menciona que cada una de esas viñetas nos muestra un solo momento del tiempo y que el lector se encarga de *llenar* esos momentos intermedios e inmóviles entre ellas, creando así la ilusión del tiempo y del movimiento. Esos momentos intermedios que separan espacialmente a las viñetas en la página implican el tiempo con el que nosotros podemos formar el continuo narrativo y reciben el nombre de elipsis, que, como en la gramática, se trata de una figura de construcción que consiste en la omisión de una o más palabras en una oración sin que se afecte la claridad de su sentido. En este caso, la omisión de ciertos momentos de la narración junto a los momentos representados le da sentido temporal a una historia.

Dentro de estas viñetas o unidades narrativas del cómic podemos encontrar —como mencionaba Eisner (2002)—, además de las imágenes, otros elementos que aportan y dan sentido a la narración y que forman un repertorio de unidades significantes que pueden ser objeto de varios estudios por separado y que conforman lo que se ha llegado a llamar *el lenguaje del cómic y la historieta*. Unidades tales como el encuadre, la representación del movimiento por medio de las líneas cinéticas, las gesticulaciones de los personajes, la representación de los ruidos ambientales, los ideogramas (como el dibujo de un foco que se prende para representar una idea), los escenarios, el texto o letras dibujadas, etcétera (véase figura 2).

---

<sup>2</sup> Según Marcel Martin (2002), el cine es el arte de la elipsis porque el cineasta recurre a la alusión y se hace comprender a media lengua. Forma parte del hecho artístico cinematográfico de la misma manera que las demás artes, puesto que en toda actividad artística hay elección. El cineasta elige elementos significativos y los ordena en una obra. “Su vocación no es tanto suprimir los tiempos débiles y los momentos perdidos como sugerir lo sólido y lo pleno dejando fuera del campo (fuera de la representación) lo que la inteligencia del espectador puede suplir sin dificultad” (p. 93).

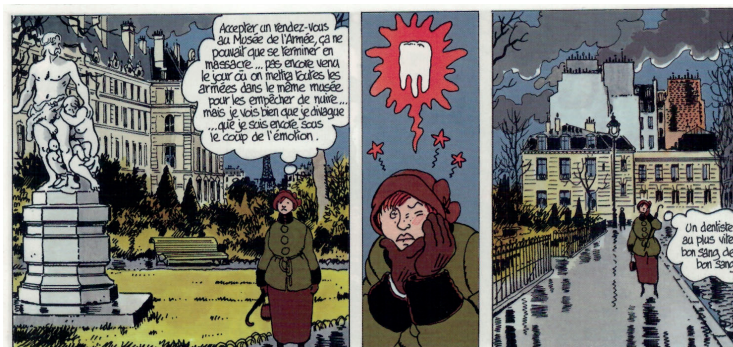


Figura 2. Viñetas del libro *El misterio de las profundidades*, de la serie *Las Aventuras Extraordinarias d'Adèle Blanc-Sec*, de Tardi. Se puede apreciar en la segunda viñeta el ideograma de un dolor de muela.  
Fuente: Tardi, 1998.

### ❖ La rotulación o lettering

Entre esos elementos o unidades de lenguaje que podemos encontrar dentro de una viñeta, nos interesa hablar ahora de las letras dibujadas que se utilizan con diferentes funciones. Al hecho de dibujar estas letras en la viñeta se le conoce en el medio como *lettering* (en inglés) o como rotulado (en español).

Al respecto, Daniele Barbieri (1993) nos señala que el rotulado “[...] es la operación de escritura material de los textos escritos en los espacios-texto, sean globos o didascalias”<sup>3</sup>, (p. 178) y que, por extensión, también se utiliza para hablar del estilo<sup>4</sup> con el que esta escritura es realizada. Como cualquier otro componente de un cómic, este elemento debe ser por principio elaborado a mano; sin embargo, en algunos medios editoriales, por criterios determinados por la editorial de la revista o publicación, o bien, por incrementar la velocidad de la producción, se establece un rotulado con tipos mecánicos o de imprenta. En los casos en que el autor es el que elige la letra de su cómic, lo hace en general guiado por temas relacionados con la coherencia gráfica que la forma de estas letras guarda con su dibujo.

<sup>3</sup> Con el nombre de didascalia se conoce a las enseñanzas, instrucciones, que el poeta en la antigua Grecia daba en una representación teatral, al coro o a sus actores. En el cómic se refiere a los recuadros que contienen el texto del narrador, o bien, a los soliloquios o monólogos de los personajes, en contraposición a los diálogos que se encuentran generalmente inscritos dentro de los globos.

<sup>4</sup> El estilo es el conjunto de rasgos originales persistentes en un artista, una escuela, una época o una zona geográfica, los cuales permiten identificar una obra como hecha por alguien o perteneciente a un lugar o período histórico. El término proviene de la palabra latina *stilus* (punzón), instrumento punzante para escribir sobre superficies blandas, enceradas, etc. La manera de usarlo cada cual determinaba la existencia de una caligrafía o *stilum* peculiar en cada caso. De ahí, por extensión, se pasó a la primera acepción (Fatás y Borrás, 1993).

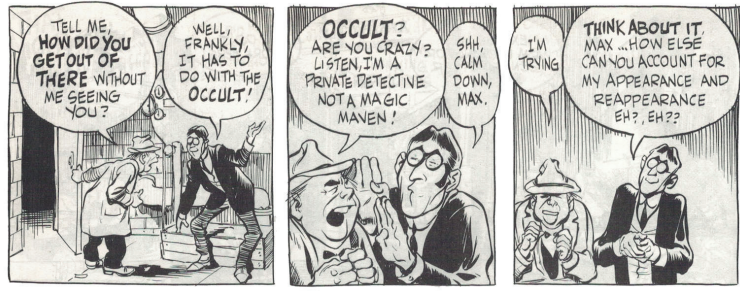


Figura 3. Viñetas del relato *Detective Story or Necromancy in the Bronx*, de Will Eisner, incluido en el libro *Will Eisner Reader. Seven Graphic Stories* by a Comics Master. Fuente: Eisner, 1991.

Gasca y Gubern (1994) se refieren a la rotulación o *lettering* como “[...] el tratamiento gráfico del texto literario” (p. 480) que aporta connotaciones muy importantes al sentido de los textos. De tal manera que el uso de mayúsculas, minúsculas, subrayados, estilos caligráficos, signos de admiración y tamaños diversificados de los caracteres se convierte en un medio de creación, expresión y significación muy eficaz para quien realiza un cómic. Estos dos autores muestran varios ejemplos donde la rotulación, o expresión gráfica del texto dentro de las viñetas, adquiere una connotación especial, como en el subrayado para enfatizar la locución de los personajes, o en el uso generalizado de negritas en algunas palabras para resaltarlas (véase figura 3). También está el recurso de cambiar el tamaño de los caracteres para evidenciar la potencia con la que es emitido el diálogo, produciendo un contraste entre los tipos grandes de alguien que grita o habla con un tono fuerte y las letras pequeñas de quien habla con timidez o con un tono de voz muy quedo. Esto nos hace recordar la táctica utilizada por algunos autores cuando el diálogo de uno de sus personajes se vuelve tan monótono para los que lo escuchan, que el texto dibujado en su globo cambia de ser letras a ser una textura.



Figura 4. Viñeta del cómic *La broma mortal*, escrito por Alan Moore y dibujado por Brian Bolland. En ella, la risa del Guasón ocupa el espacio de fondo a manera de textura. Fuente: Moore, Bolland y Higgings, 1997.

Siguiendo con estos ejemplos de Gasca y Gubern (1994), cabe señalar el cambio de escritura o, mejor dicho, de dibujo de la escritura, para mostrar la forma de hablar de los personajes. De tal manera que un personaje puede hablar de una forma más conservadora, con un estilo de letra más clásico o tradicional, con un tipo con serifa o gótico, y otro con una más femenina, con un estilo más bien cursivo o script.

A esto también hay que sumar muchos otros estilos que dependen en gran medida de la imaginación de los autores que encuentran formas novedosas y efectivas de expresar aquello que no es tan fácil reproducir en un dibujo, como el sonido, los estados de ánimo y las distintas maneras de emitir las locuciones (véase figura 4).

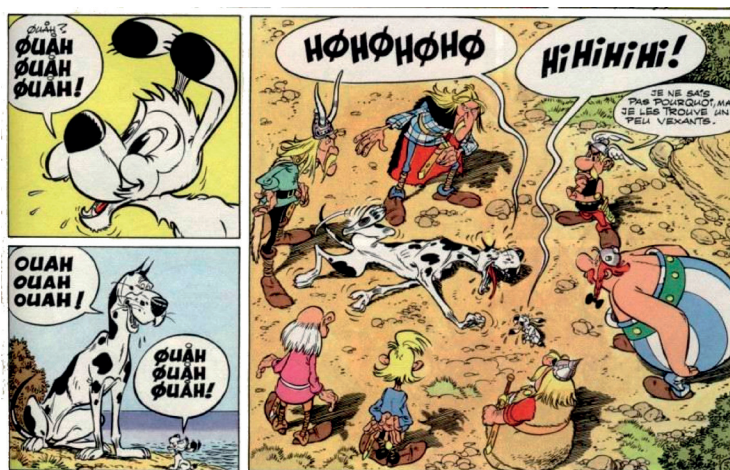


Figura 5. Viñeta de *La Gran Travesía*, de la serie *Astérix*.

Fuente: Goscinny y Uderzo, 1979.

Así, tenemos diferentes caligrafías intercaladas en un mismo globo, textos retorcidos e invertidos por personajes que van cayendo o que pierden el equilibrio, distintos estilos tipográficos que muestran cómo alguien entiende los textos que está leyendo, desfallecimientos de letras, acomodados diversos en la composición, textos entrecortados, ondulaciones, diferentes estructuraciones en el espacio de la viñeta, distorsiones en las letras que indican el nerviosismo o el dolor de quien habla y otros más.

Es oportuno aquí mencionar el dibujo de caracteres pertenecientes a otros idiomas o dialectos que algunas veces dan cuenta de la falta de entendimiento entre los personajes de la historia y de la representación de sonidos que pueden ser ininteligibles para algunos, como el caso de los dos perros que se encuentran en *La Gran Travesía*, de *Astérix* (véase figura 5), quienes ladran y ríen en distintos idiomas (el gallo y el vikingo), pero que al final consiguen entenderse, a diferencia de sus contrapartes humanas, y establecer una comunicación antes que ellos.

De igual manera, no hay que olvidar la mención de malas palabras o expresiones de enfado que, para evitar su escritura literal, se muestran a través de imágenes que funcionan como ideogramas, tales como calaveras, garabatos, espirales, cartuchos de dinamita, explosiones, estrellas, así como signos de la escritura ya existentes, como exclamaciones, interrogaciones o numerales<sup>5</sup> (véase figura 6).



Figura 6. Tira cómica de la serie Mafalda, de Quino.  
Fuente: Quino, 1996.

Tenemos, a su vez, el uso del dibujo de las letras cuando éstas no forman parte de un diálogo o una didascalía, como ocurre con las cartas que reproducen la escritura a mano de los personajes, incluidos los tachones, embadurnamientos o manchones de tinta, así como otras afectaciones en el texto, que en el sustrato proporcionan credibilidad al objeto representado. O también las letras que son producidas por instrumentos o herramientas, como máquinas de escribir; las letras rotuladas con brocha en paredes, grafitis y rotulaciones de letreros de todo tipo, como las pancartas de una manifestación; tipografía impresa de libros, folletos o publicaciones; palabras emitidas en medios electrónicos, como un teléfono o un radio, o escritas en medios digitales, como el texto en la computadora o en la pantalla de un dispositivo como parte de un chat (véase figura 7).



Figura 7. Dibujo de José Palomo en el libro Literatos, que reproduce los letreros dibujados en un baño.  
Fuente: Palomo, 2007.



Por otra parte, están las onomatopeyas, esas palabras dibujadas que representan sonidos que se producen en la acción o situación mostrada en la viñeta. Gasca y Gubern (1994) nos dicen que, a diferencia del cine sonoro, los cómics se han visto obligados a utilizar un gran número de onomatopeyas, sustantivos y verbos fonosimbólicos para expresar con ellos un gran universo acústico (no verbal) que si no fuera por ellos sería inaudible, como los ruidos y las emisiones de animales.

Para aumentar la expresividad de las onomatopeyas, se les da un tratamiento gráfico privilegiado, de gran vistosidad, tamaño y relieve plástico, por lo que muchas veces, al hacer traducciones de algunos títulos, resulta muy difícil eliminarlas o sustituirlas, lo que ha hecho que muchas de ellas se universalicen. Tal es el caso de *ring* (timbre), *bang* (disparo o golpe), *smash* (aplastar), *slam* (portazo), *crack* (quebrar), *click* (pulsar un botón), etc. También tenemos el caso de algunas onomatopeyas autóctonas que han dejado fuerte impacto, como los *chócalo*, *moles*, *riatas* y *chanclas* en *Las aventuras de Capulina* (escritas por Ángel Morales y dibujadas por Héctor Macedo), por mencionar algunos ejemplos (véase figura 8).



Figura 8. Viñeta de la serie *Las aventuras de Capulina*, por Morales y Macedo.  
Fuente: Morales y Macedo, 1973.

Finalmente, tenemos los títulos tanto de los episodios como de los nombres de las series y novelas gráficas que algunas veces se han convertido en verdaderos logotipos de marca de estas historias; se trata de expresiones de estos nombres que adquieren connotaciones especiales por su tratamiento gráfico. Destaca, por ejemplo, la libertad de George Harriman en el rotulado de *Krazy Kat* en cada una de sus historias, en las cuales va probando diferentes estilos en las letras, modificando su tamaño, añadiéndoles detalles, o bien, presentándolas en tres dimensiones (véase figura 9). Pero también son de mencionarse las letras pesadas y redondeadas que Segar utilizaba en *Popeye*, el título en perspectiva de *Supermán*, las letras pesadas de *Hulk*, las puntiagudas de *Wolverine*, así como las letras de *Maus*, de Art Spiegelman, rojas y redondeadas, pero con hilos de sangre y con esa letra s muy recta que hace referencia a las usadas por la SS alemana.



Figura 9. Títulos de la serie Krazy Kat, de George Herriman.  
Fuente: Herriman, 1996.

### El oficio de dibujar letras

Aunque puede darse por hecho que el dibujante que crea los dibujos de una historia es el mismo que realiza los textos en ella, no siempre sucede así. Sobre todo, cuando los cómics son producto de una empresa comercial en la que las publicaciones, para el buen funcionamiento del negocio, tienen que ajustarse a ciertas fechas o períodos, donde el tiempo tiene que optimizarse y las funciones de trabajo dividirse.

Así, en estos terrenos, especialmente en el de las publicaciones estadounidenses, al proceso de dibujar las letras en el cómic se le conoce como *lettering* y a la persona encargada de hacerlo como *letterer*. Actualmente, estas letras pueden realizarse a mano o digitalmente, siendo lo más común hacerlo en computadora con fuentes diseñadas a partir de los trazos dibujados, con el objetivo de que luzcan lo más parecido posible a ellos.

Una característica principal de las letras de estas publicaciones es que están dibujadas todas en mayúsculas. Esto se debe principalmente a la reproductibilidad de los medios de impresión en los que aparecieron las tiras cómicas, antecedentes de estas primeras historias. Se trataba de periódicos impresos en rotativa que eran constantemente manipulados durante el día, lo que hacía que el papel se arrugara y las letras en los dibujos perdieran su legibilidad.

Añadiendo el hecho de que el público objetivo de estas narraciones eran los niños, hacerlo de este modo fue más que nada una decisión práctica (Plummer, 2019).



Figura 10. Viñetas de *Detective Comics*, donde aparece por primera vez el personaje Batman, dibujado por Bob Kane. Fuente: Kane, 1939.

Podemos observar así algunas letras de los primeros libros de historietas, como *Detective Comics*, de mayo de 1939, dibujado por Bob Kane (véase figura 10), donde aparece el personaje de Batman por primera vez. En él, vemos las letras dibujadas en mayúsculas por el mismo autor, dispuestas en líneas un tanto irregulares. Están presentes también las onomatopeyas, tanto en línea simple como contorneadas, y los recursos, que después se convertirían en toda una tradición, de dibujar con letras más gruesas los nombres de los personajes y de subrayar algunas palabras con la intención de darles un mayor énfasis.

En esta primera época también se inventaron reglas, como la de dibujar con serifa<sup>6</sup> en los cómics en inglés las letras I, del yo, cuando estuvieran situadas al inicio de la frase, a diferencia de las letras I de las demás palabras que eran dibujadas sin ella<sup>7</sup>.

Hay que mencionar que, para perfeccionar la apariencia de los textos en las publicaciones, se recurrió a instrumentos, como la guía de rotulado Ames (*Ames Lettering Guide*), inventada en 1917 por el ingeniero mecánico Óscar Anton Olson. Este dispositivo permitía —primero en los planos mecánicos que él realizaba y posteriormente en otras aplicaciones, como en los cómics— poner líneas de espaciado precisas y de diferentes alturas en los dibujos como guías para el rotulado requerido,

<sup>6</sup> En algunas fuentes tipográficas, las serifas son cada uno de los pequeños remates puntiagudos que adornan los finales de los rasgos principales de los caracteres. Este detalle también recibe el nombre de remate, gracia, serif y patín (Reimers Design, s. f.).

<sup>7</sup> En inglés el pronombre de la primera persona de singular es I, equivalente al yo del español. Por tal motivo, en la escritura este pronombre queda separado de las demás palabras. El agregar la serifa a la letra ayudó en cierto sentido a dar peso visual a este carácter que se presentaba solo. Por ejemplo, en la frase I SECURED THIS CONTRACT FROM ONE OF HIS HIRED KILLERS, la primera letra I del pronombre se escribe con serifa y las letras I de las palabras THIS, HIS, HIRED y KILLERS se escriben sin ella (véase figura 10).

a través de varios puntos ajustables en un plato giratorio interior. El uso de esta guía permitió que las líneas de texto en los cómics se uniformaran y también fue un factor para que los textos siguieran realizándose en mayúsculas, ya que dibujar sólo tres líneas —el alto de las letras y las dos de separación— a la larga es menos engorroso que dibujar las cinco líneas requeridas para las minúsculas (Jay, 2013; Plummer, 2019).

Uno de los primeros letristas o rotuladores de cómic fue Ira Schnapp (1984-1969). De familia proveniente de Austria, en su juventud empezó haciendo todo tipo de trabajos relacionados con la rotulación, como el tallado de letras en edificios (por ejemplo, el frontispicio de la Biblioteca Pública de Nueva York), grabados para timbres en la oficina de correos, títulos para películas mudas y otros más. Su habilidad para la realización de este tipo de trabajos lo llevó a laborar en la incipiente industria de los cómics, donde creó logotipos para *Action Comics* (*Cómics de Acción*), *Justice League of America* (*La Liga de la Justicia*) y *Green Lantern* (*Linterna Verde*), además de contribuir con su estilo en el rotulado de una enorme cantidad de historias (Piers, 2018).

Otro artista de este oficio fue Gaspar Saladino (1927-2016). A diferencia de Schnapp —cuya aportación fue un tanto anónima, ya que al inicio de la industria no se daba crédito a este tipo de trabajos—, fue un letrista ya reconocido como tal en la empresa DC<sup>8</sup>. Sus letras eran grandes y curvadas y añadía signos de exclamación gigantes al final de las oraciones, además dibujaba las letras muy apretadas entre sí y con muy poco espacio entre las palabras (véase figura 11). Trazaba todo a mano alzada, incluso los globos de diálogo y las didascalias, sin plantillas de ningún tipo. Él también inventó la idea, cuando dibujó las letras de *Swamp Thing* (de Len Wein y Bernie Wrightson), de crear globos específicos para los diferentes personajes, como los globos con líneas chorreantes en los que escribía los diálogos de *Swamp Thing*.

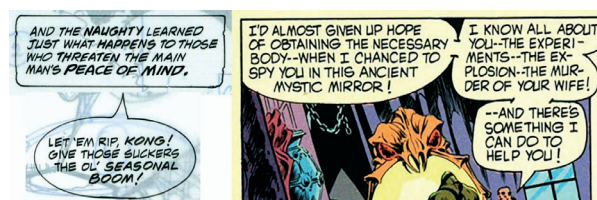


Figura 11. Ejemplos de rótulos realizados por Gaspar Saladino. Fuente: Klein, 2012.

Otro caso interesante se dio con el cómic *La mujer Maravilla*, de DC, escrito por Charles Moulton, en el que, en sus primeros números de los años cuarenta, el editor tomó la decisión de que se dibujaran todos los textos con

<sup>8</sup> DC Comics es una editorial de cómics estadounidense. Forma parte de DC Entertainment, una de las empresas que conforman Warner Bros. Las iniciales se deben al nombre de su revista inicial, que era *Detective Comics* (*Cómics de detectives*).

el instrumento de rotulado para planos técnicos de la marca Leroy, a fin de que éstos tuvieran mayor uniformidad (Piers, 2018).

La madurez en el rotulado de los cómics en el ámbito comercial se produjo gracias a dos letristas de la compañía Marvel en los años sesenta: Sam Rosen (fallecido en 1992) y Artie Simek (1916-1975), quienes con su trabajo establecieron los fundamentos de lo que se entiende hoy en día como *lettering*, así como el oficio de crear títulos llamativos para las historias.

Conforme la tecnología evolucionó, el trabajo de los letristas se pudo realizar al mismo tiempo que el de los coloristas. Gracias a las fotocopiadoras y las máquinas de fax se abrió la posibilidad de que, ya dibujada la página, cada uno de estos miembros del equipo trabajara por separado en reproducciones del trabajo original.

Al final de los años setenta, varios letristas de cómic que todavía trabajan actualmente entraron a la industria, tales como Todd Kline, Tom Orzechowski y John Workman. Ellos implementaron nuevas técnicas estilísticas. Todd Kline, por ejemplo, es muy conocido por su trabajo junto a Neil Gaiman en la serie *The Sandman*, donde creó letras y globos especiales para sus personajes. Los diálogos de *The Sandman*, por ejemplo, a menudo están dibujados en globos irregulares en negativo y con letras en altas y bajas, a diferencia de los otros personajes, cuyas expresiones están dibujadas sólo en altas, como dicta la tradición (Piers, 2018) (véase figura 13).



Figura 12. Dos viñetas con rótulos de Artie Simek de la serie El sorprendente Hombre Araña, de los años sesenta.  
Fuente: Lee, Romita y Simek, 1966.

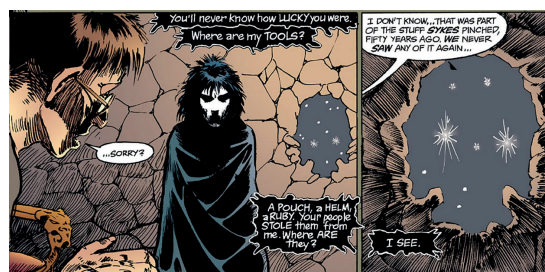


Figura 13. Viñetas de la serie *The Sandman*, de Neil Gaiman, con lettering de Todd Kline.  
Fuente: Gaiman, Kieth y Kline, 1989.

Por su parte, Orzechowski trabajó en los famosos *X-Men*, de Lee y Kirby, y en la serie *Spawn*, de Todd McFarlane. Se hizo famoso, además de por sus letras pesadas, redondas y muy legibles, por el diseño del logotipo con terminaciones afiladas de *Wolverine*. El estilo de Workman, por su parte, se reconoce instantáneamente por sus características onomatopéyas con gran peso visual y por situar el texto en globos y didascalias que, al tocar el borde de la viñeta, se funden en ella, dejando un espacio en blanco, dando a estos elementos una posición activa y muy clara en la composición (véase figura 14).

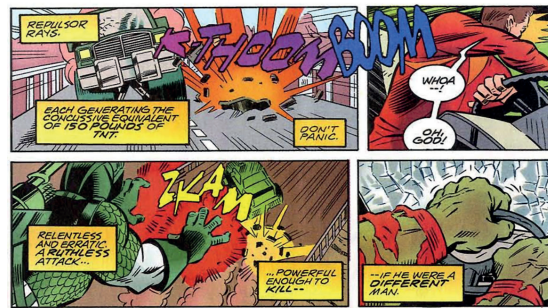


Figura 14. Lettering de John Workman en la serie *El increíble Hulk*.

Fuente: Casey, Pulido, Mahlstedt, Somers y Workman, 1999.

En los años ochenta, el redactor en jefe de Marvel, Jim Shooter, intentó que las letras dibujadas en los títulos de la empresa evolucionaran y fueran menos de libro de cómic. Quería que se usaran menos negritas para resaltar los nombres de los personajes, menos signos de exclamación (casi todas las terminaciones de las frases terminaban así en lugar de con puntos) y que no se usaran guiones dobles entre los pensamientos de los personajes. A su vez, trató de sistematizar los espacios donde los globos de diálogo eran puestos en la viñeta, sugiriendo que éstos se pusieran en los bordes y esquinas superiores e inferiores, de ser posible. Se trató de propuestas que, finalmente, no pudo lograr como él hubiera querido (Piers, 2018).

Un cambio sustancial en la manera de rotular los cómics vino con la llegada de las computadoras personales Mac y con los programas de autoedición. Los artistas ahora podían rotular con esta nueva herramienta ahorrando tiempo con las fuentes instaladas en ella. Sin embargo, los resultados obtenidos con los tipos preinstalados no fueron muy satisfactorios, por lo que se empezaron a crear fuentes tipográficas a partir de las letras que tradicionalmente se usaban en los cómics. En 1990, se creó la primera fuente, llamada Whizbang, la cual fue anunciada ampliamente en los medios de comunicación dirigidos a este sector. En 1992, el letrista Richard Starkings, quien se mudó de Londres a Estados Unidos, fundó la empresa Comicraft, una de las primeras fundidoras especializadas en cómic. Starkings, con una de estas fuentes, rotuló digitalmente la novela gráfica *Punisher Wolverine*, de la empresa Marvel.

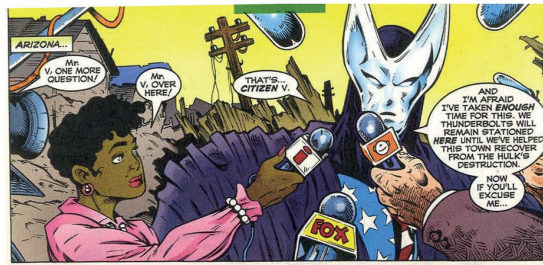


Figura 15. Viñeta de *El increíble Hulk*, que emplea una fuente de la compañía Comicraft, de Starkings.  
Fuente: David, Rebner, Wegrzyn y Starking, 1997.

Siguiendo el ejemplo y las técnicas de Starkings, más tarde otros artistas, como Todd Kline y John Byrne, comenzaron a digitalizar sus fuentes, obteniendo resultados muy interesantes en los que las letras digitales encajaban como si se tratara de letras dibujadas a mano, dando con ello coherencia visual e integración al resultado final (Piers, 2018).

Por otro lado, también resulta interesante observar cómo otros artistas que no pertenecen a esa industria comercial del cómic de superhéroes, o bien, que tienen un trabajo más independiente —como es el caso de los autores de tiras cómicas— han desarrollado un estilo particular en el rotulado de sus trabajos, dándole muchas veces un sello propio y muy reconocible a ese conjunto formado por las letras y las imágenes.

Como ejemplo tenemos el caso de las tiras cómicas de la serie *Peanuts*, de Charles Schulz, en una compilación de 1950 a 1952, donde se pueden apreciar unas primeras versiones de los personajes que evolucionarían en años posteriores. Estas viñetas se caracterizan por tener unas imágenes muy limpias y de líneas claras, muy acordes al trazado de sus letras que, al estar tan bien ejecutado, invita a pensar que fue realizado mecánicamente o con alguna herramienta adicional y no solamente con el uso de la pluma.

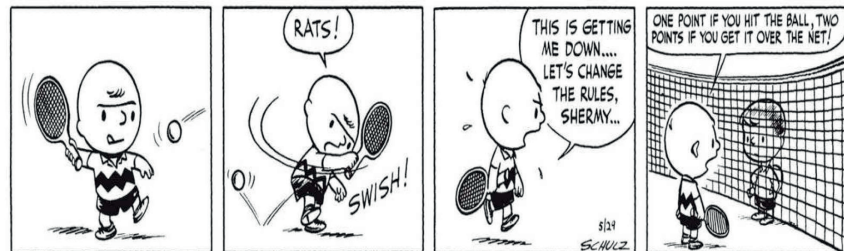


Figura 16. Tira cómica de la serie *Peanuts*, de Charles Schulz (1951).  
Fuente: Schulz, 2015.

Tenemos también el trabajo de Bill Watterson en la serie *Calvin and Hobbes*, con un estilo de *lettering* apretado, pero muy uniforme y legible, con su trazo ligeramente inclinado hacia la izquierda. Esta es una serie donde

abundan los diálogos largos, más que en otras series similares, pero la manera en la que los globos están situados en la viñeta y los espacios que deja alrededor de las letras hacen que estos resulten fáciles de leer. Es muy interesante también el uso creativo de las variaciones de entonación en los diálogos, así como en sus onomatopeyas.



Figura 17. Tira cómica de la serie *Calvin and Hobbes*, de Bill Watterson (1993).

Fuente: Watterson, 2012.

En Latinoamérica, podemos mencionar el caso de Quino que, en su serie *Mafalda*, presenta el empleo de un rotulado en mayúsculas muy uniforme que hace gala de una gran cantidad de recursos significantes gracias a sus creativas variaciones formales: de tono, volumen y contexto. Así, cartas dibujadas por los personajes —como los pagarés de Manolito— y usos muy interesantes de los globos y de las onomatopeyas dan buena cuenta de lo bien que este autor manejaba el lenguaje de este medio de expresión (véase figura 6).

También en Argentina podemos mencionar a Fontanarrosa con su serie *Boogie el Aceitoso* que, a diferencia de Quino —a quien podemos considerar un autor más clásico—, presenta un rotulado más libre dibujado en altas y bajas dentro de globos que se superponen entre sí, acomodándose de manera caprichosa en los espacios de las imágenes dibujadas. Es un caos premeditado que aporta mucho al carácter satírico de la narración y a los creativos e inteligentes diálogos escritos por este autor.

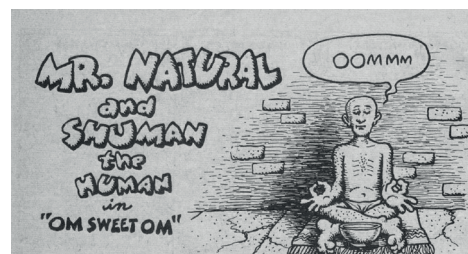


Figura 18. Viñeta de la serie *Mr. Natural*, de Robert Crumb.

Las letras del título tienen mordidas de cucaracha.

Fuente: Crumb, 1970.

El estilo de Fontanarrosa nos remite, sin duda, al cómic de contracultura realizado en los años sesenta en Estados Unidos y a uno de sus principales



exponentes, Robert Crumb. Este autor, todavía fiel a los parámetros de rotulación de su contraparte comercial, traza las letras en mayúscula, pero tiene un estilo más libre y relacionado con su dibujo, caracterizado por el uso de plastas de tinta, texturas y achurados. Quizá por eso se da el lujo de añadir serifas a los dibujos de algunas de sus letras y de sombrear sus títulos con la técnica que en el cómic es llamada *rouch chew* (mordidas de cucaracha) (véase figura 18).

Hablando de México, mencionaremos a *Los Super Sabios*, de Germán Butze, que tiene una rotulación con pluma muy bien elaborada, con líneas y trazos muy uniformes. También dibujada en mayúsculas, toma mucho en cuenta los espacios donde deben ir los dibujos, lo que le otorga al conjunto mucha claridad y legibilidad. Junto a esta serie podemos mencionar la de *La Familia Burrón*, de Gabriel Vargas, una historia muy divertida de personajes entrañables con un dibujo muy característico.

Buscando ediciones originales, podemos ver que esta serie presentaba un rotulado similar al de *Los Super Sabios*, pero en algunas recopilaciones actuales se puede observar que éste ya está hecho con letras mecánicas. Quizás esto se deba a que esos archivos originales del rotulado se perdieron o a que, en cierto punto, debido a lo popular que llegó a ser esta tira cómica, se tomó la decisión de hacerlo así, por la necesidad de tener que publicar los ejemplares en un tiempo determinado. Esto nos permite comparar lo mucho que puede perder un trabajo en su estética al tomar decisiones de este tipo.



Figura 19. Viñetas de la serie *La Familia Burrón*, de Gabriel Vargas, en una edición de los años ochenta y en otra dentro de la publicación *Paquito* (1983 y 1951). Fuente: Vargas, 1983; Vargas, 1951.

Por último, mencionaremos a Rius, cuyo trabajo como historietista se puede apreciar mejor en su serie *Los Supermachos*, de los años sesenta. Estas historias tienen un dibujo muy limpio. Se podría decir que, en general, el estilo es muy esquemático y no esconde la formación que este autor tuvo como arquitecto. Los ojos de sus personajes son muy expresivos, a pesar de que solamente son dos pequeños círculos en sus cabezas, mientras que su rotulado es en letras mayúsculas, más escrito que dibujado, pero con cierto ritmo y una coherencia formal con todo el conjunto. A esto habría que agregar sus patrones geométricos achurados, sus perros y la diversidad de sus soles, cuyo solo tratamiento merecería un estudio aparte.

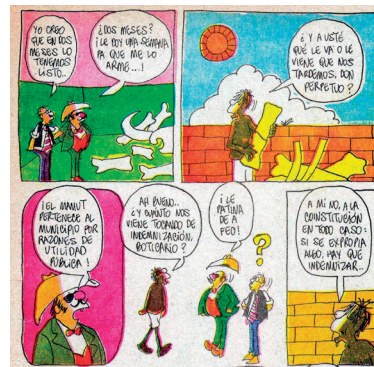


Figura 20. Viñetas de la serie *Los Supermachos*, de Rius.  
Fuente: Rius, 1967.

Con lo expuesto anteriormente podemos observar que, en el cómic, el discurso narrativo se produce mediante una serie de ilustraciones contiguas y que, gracias a nuestra capacidad perceptiva, la lectura de estas imágenes nos va mostrando los hechos que fueron seleccionados de un relato para dar sentido a ese efecto de continuidad; y que, en este proceso, como parte integrante de dichas ilustraciones, intervienen una serie de elementos significantes que ayudan a comunicar los contenidos transmitidos. Entre estos elementos se encuentran la escritura de los diálogos de los personajes, la voz del narrador y toda clase de textos escritos que están presentes en la historia. Se trata de textos verbales que, al ser dibujados o rotulados, adquieren un doble poder comunicativo al fundirse con el lenguaje gráfico de la ilustración. También podemos ver que dibujar las letras es considerado un oficio dentro de la industria del cómic y que el trabajo acumulado de los diferentes rotulistas ha contribuido a darnos una idea de las invenciones y del desarrollo de los estilos en este medio de expresión.

Y quizás debido a que las imágenes son el elemento más llamativo en el lenguaje del cómic, o tal vez por la desgracia de haber conocido algunos títulos de otros idiomas a través de sus traducciones, en las cuales el *lettering* original era sustituido por una letra de imprenta inexpresiva que sólo cumplía su función de ser leída literalmente, o bien, porque las editoriales decidieron que ésta era la forma más viable de optimizar su producción, el dibujo de esas letras es para nosotros un elemento que puede pasar desapercibido. Sin embargo, como mostramos, su expresión gráfica y su estilo también son elementos significantes muy importantes en el efecto de sentido que nos trasmite un cómic.

Finalmente, podemos preguntarnos: ¿Qué objeto tiene hablar de letras dibujadas en cómic en una publicación especializada en el diseño gráfico? En realidad, no aprovechamos el tema para salirnos por la tangente, sino que trabajamos bajo la premisa de que, cuando de hablar de creatividad se trata, se sugiere explorar campos diferentes al que nos ocupa para poder ver con nuevos ojos problemas que nos sería imposible percibir de otra forma.

De la misma manera en que autores de cine tomaron como ejemplo los encuadres y emplazamientos propuestos en la viñeta de los cómics con resultados tan excepcionales como los diferentes planos de acercamiento de Sergio Leone en *El Bueno, El Malo y El Feo*, que tanta tensión narrativa provocan en la escena final del duelo, o el uso del claroscuro del dibujo de Will Eisner, que de alguna forma influyó en el manejo de la luz en películas como *Ciudadano Kane*, de Orson Welles, como diseñadores podemos aprender del uso del rotulado y de la tipografía del cómic en los mensajes visuales que elaboramos.

Así, podemos decir que las letras tienen un estilo de acuerdo con el tono de voz de la organización, el servicio o el producto que emite un mensaje; que alguna información se debe gritar y otra se debe murmurar (ya que debe estar ahí, pero no llamar demasiado la atención); que es importante que el estilo de la letra no desentone con todo el conjunto de la composición; y que es preciso seleccionar el tipo de letra adecuado para la forma y la función de cada mensaje.

También es necesario mencionar que unas letras se llevan bien entre sí y otras no, pero que se pueden aprovechar esos contrastes para producir diferentes efectos de sentido; que algunas veces hay que buscar la naturalidad y la expresividad y otras tenemos que buscar ser más medidos y regulados; y que las formas, gracias al efecto de la sinestesia, suenan y que, a su vez, los sonidos pueden ser graficados, obteniendo con ello resultados bastante interesantes.

Por lo tanto, podemos afirmar que el uso creativo de las letras dibujadas en el arte secuencial, así como la observación del oficio del *lettering*, que cumple estas funciones expresivas y narrativas, pueden enseñarnos caminos muy interesantes y formas diferentes de aplicar los textos que plasmamos en los mensajes. Además, podemos asegurar que, la afición que se tiene por la lectura de un buen cómic o historieta puede llegar a ser una importante fuente de recursos y herramientas de expresión para nuestro trabajo. ●

## Referencias

- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- Beristáin, H. (1995). *Diccionario de retórica y poética*. México: Editorial Porrúa.
- Casey, J., Pulido, J., Mahlstedt, L., Somers, K. y Workman, J. (1999). *The Incredible Hulk # 469*. us: Marvel Comics.
- Crumb, R. (1970). *Mr. Natural*. us: Apex Novelties.
- David, P., Rebner, J., Wegrzyn, T. y Starkings, R. (1997). *The incredible Hulk # 450*. us: Marvel Comics.

- Eisner, W. (1991). Detective Story or Necromancy in the Bronx. En *Will Eisner Reader. Seven Graphic Stories by a Comics Master* (pp. 41-52). USA: Kitchen Sink Press.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. España: Norma Editorial.
- Fatás, G. y Borrás, G. M. (1993). *Diccionario de términos de arte*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gaiman, N., Kieth, S. y Kline, T. (1989). *The Sandman # 1*. us: DC Comics.
- Gasca, L. y Gubern, R. (1994). *El discurso del cómic*. España: Cátedra.
- Gosciny, R. y Uderzo, A. (1979). *La Grande Traversée*. France: Dargaud.
- Herriman, G. (1996). *Krazy Kat*. Barcelona: Norma Editorial.
- Jay, A. [Alex Jay]. (2013, noviembre 18). Creator: O. A. Olson, Ames Lettering Guide Inventor. [Mensaje del blog, Tenth Letter of the Alphabet]. Recuperado el 30 de enero de 2022 de <http://alphabettenthletter.blogspot.com/2013/11/creator-oa-olson-ames-lettering-guide.html>
- Kane, R. (1939). *Detective Comics*. us: DC Comics.
- Klein, T. [Todd]. (2012, septiembre 24). New Lettering from Gaspar Saladino 2012. [Mensaje del blog, Todd's Blog. Todd Klein on lettering, literatura and more]. Recuperado el 30 de enero de 2022 de <https://kleinletters.com/Blog/new-lettering-from-gaspar-saladino/>
- Lee, S., Romita, J. y Simek, A. (1966). *Amazing Spiderman # 43*. us: Marvel Comics.
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- Moore, A., Bollan, B. y Higgings, J. (1997). *Batman, la broma mortal*. México: Grupo Editorial Vid.
- Morales, Á. y Macedo, H. (1973). *Aventuras de Capulina*. xii, 593. México: Edictormex Mexicana.
- Palomo, J. (2007). *Literatos*. México: FCE.
- Piers, C. [Comic Tropes]. (2018, junio 24). The History and Techniques of Comic Book Lettering [Archivo de video]. Recuperado el 30 de enero de 2022 de <https://www.youtube.com/watch?v=ROfjWS15pvM>

- Pizarro, C. (2016, marzo 30). Sabías que... el símbolo # (hashtag) representa la puerta de entrada a la síntesis del lenguaje verbal. *Universidad del Desarrollo*. Recuperado el 30 de enero de 2022 de <https://educacion.udd.cl/noticias/2016/03/sabias-que-el-simbolo-hashtag-representa-la-puerta-de-entrada-a-la-sintesis-del-lenguaje-verbal/#::~:~:text=Sin%20embargo%20es%20en%20el,o%20temas%20en%20un%20Tweet>.
- Plummer, J. (2019, agosto 9). What's Up with the Lettering in Comics? *Book Riot*. Recuperado el 30 de enero de 2022 de <https://bookriot.com/lettering-in-comics/>
- Quino. (1996). *Toda Mafalda*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Reimers Design (s. f.). *Pequeño diccionario del diseñador*. Recuperado el 30 de enero de 2022 de <https://www.bocetosgraficos.com.ar/search?q=Pequeno+diccionario>
- Rius. (1967). *Los Supermachos # 74*. México: Editorial Meridiano.
- Schulz, C. (2015). *The Complete Peanuts. 1950 to 1952*. us: Fantagraphics Books.
- Tardi, J. (1998). *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec. Le Mystère des Profondeurs*. Paris: Casterman.
- Trondheim, L. (1995). *La Mouche*. France: Éditions du Seuil.
- Vargas, G. (1951). *Paquito presenta a La Familia Burrón*. México: Editorial Panamericana.
- Vargas, G. (1983). *La Familia Burrón, Año vi, No. 264*. México: GyG.
- Watterson, B. (2012). *The Complete Calvin and Hobbes*. us: Andrew Mcmeel Publishing.

### **Sobre los autores** *Jorge Alberto González Arce*

Doctor en Metodología de la Enseñanza, maestro en Arte y Comunicación y licenciado en Diseño para la Comunicación Gráfica. Es profesor titular de tiempo completo adscrito al Departamento de Proyectos de Comunicación en la Universidad de Guadalajara con una antigüedad de 26 años. Su afición por dibujar en caricatura lo llevó a participar como fundador y coordinador ejecutivo del Encuentro Internacional de Caricatura e Historieta en la Feria Internacional del Libro de 2002 a 2014. Fungió, además, como editor y colaborador de la revista de humor gráfico *CUAAS*, de 2002 a 2013. Su interés en la investigación se ha desarrollado principalmente en la caricatura y la historieta, la creación de personajes

gráficos, la identidad visual de marca y la didáctica del diseño. Se ha desempeñado profesionalmente en los campos del diseño gráfico y la impresión, donde ha elaborado trabajos para empresas públicas y privadas, principalmente identidades visuales, campañas, diseño editorial e ilustraciones en caricatura.

*Claudia Mercado Peña*

Doctora en Metodología de la Enseñanza, maestra en Diseño Gráfico con especialidad en Análisis y Producción de Mensajes por la Universidad Iberoamericana y licenciada en Diseño para la Comunicación Gráfica por la Universidad de Guadalajara. Es profesora de tiempo completo con una antigüedad de 22 años, impartiendo en nivel de pregrado en la licenciatura de Diseño para la Comunicación Gráfica. Además, es candidata a investigadora nacional por el Sistema Nacional de Investigadores. Su interés en la investigación se desarrolla en diferentes áreas del diseño, como identidad corporativa, tipografía y retórica en el diseño, entre otros. Ha escrito sobre el diseño, la identidad y la pedagogía en diversas publicaciones nacionales e internacionales y dirige proyectos de investigación a niveles pregrado y posgrado. También dirige y es socia de Concepto Comunicación, estudio creativo, donde desarrolla proyectos editoriales y de identidad para empresas, personas físicas e instituciones del país.

*Verónica Durán Alfaro*

Doctora en Metodología de la Enseñanza, maestra en Diseño Gráfico con especialidad en Análisis y Producción de Mensajes por la Universidad Iberoamericana y licenciada en Diseño y Comunicación Gráfica por la Universidad de Guadalajara. Cuenta con una antigüedad de 22 años en la Universidad de Guadalajara. Es profesora de tiempo completo en nivel de pregrado en la licenciatura de Diseño para la Comunicación Gráfica, así como en el posgrado de Gestión y Desarrollo Cultural. Es candidata a investigadora nacional por el Sistema Nacional de Investigadores, y su interés de investigación es el diseño y sus procesos, la identidad y la cultura desde una visión integradora. Es par evaluador en procesos de evaluación y acreditación desde 2005 en el COMAPROD y forma parte del Comité Técnico. Ha escrito sobre el diseño, la identidad y la pedagogía en diversas publicaciones nacionales e internacionales y dirige proyectos de investigación a niveles pregrado y posgrado. También dirige y es socia de Concepto Comunicación, estudio creativo, donde desarrolla proyectos editoriales y de identidad para empresas, personas físicas e instituciones del país.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional