



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

El análisis narrativo estructural del cómic

Tomas Huertas Pedreros

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas, Departamento De Lingüística
Bogotá, Colombia

2016

El análisis narrativo estructural del cómico

Tomas Huertas Pedreros

Tesis o trabajo de investigación presentada(o) como requisito parcial para optar al título
de:

Lingüista

Director (a):

PhD. Fernando Alfredo Rivera Bernal

Línea de Investigación:

Lenguaje Visual

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas, Departamento De Lingüística
Bogotá, Colombia
2016

*That was the appealing thing about comics:
There literally is no budget in comics. You're
only limited by your imagination.*

Brian K. Vaughan

*In film, a lot of the time you're not as engaged,
it is all being given to you, and you're
accepting it as it comes in, but in comics, as a
reader, you are going to have to work, your
imagination needs to do an awful lot.*

Neil Gaiman

*Read comics. All comics. And then cut them
open to steal their power.*

Warren Ellis

Resumen

El análisis estructural del relato ha sido ampliamente usado como herramienta para la comprensión de los componentes y formas de la narración, pero este método no basta para realizar un análisis completo y exhaustivo, pues en cada relato se deben considerar las propiedades del medio que soporta la narración. El presente trabajo muestra cómo es posible realizar análisis del cómic integrando las herramientas del análisis estructural del relato con elementos de la narración visual, la semiótica visual y las dinámicas propias del cómic. La integración de estos diferentes campos permite la elaboración y la aplicación de un análisis de los relatos presentados en forma de cómic, las posibilidades de este análisis se ven ilustradas mediante el análisis de We3 de Grant Morrison y Frank Quitely, obra en la cual es posible establecer cómo las relaciones entre el relato y lo visual adquieren rasgos propios del medio en el cual se presentan, el cómic, al tiempo que se rompe con las reglas normalmente asociadas al cómic, mostrando así la naturaleza transgresiva del medio.

Palabras clave: Análisis narrativo, semiótica, cómic.

Contenido

Resumen.....	VII
Lista de ilustraciones	X
Lista de tablas	XII
Introducción	1
Marco Teórico	5
Análisis estructural de relato	5
Nivel Funcional	6
Nivel de las acciones	8
¿Qué es el cómic?	11
Unidades de análisis	12
Macrounidades Significativas.....	12
Unidades Significativas.....	19
Microunidades Significativas.....	20
El lenguaje visual	21
La estructura del lenguaje visual en el cómic.....	24
El lexicón visual.....	24
La viñeta como unidad de significado	33
Pragmática de la imagen	38
Coherencia lineal	39
Coherencia global.....	40
Coherencia pragmática.....	41
Narrativa visual	43
El proceso de lectura del cómic.....	47
Análisis de We3.....	57
Los autores	57
Grant Morrison.....	57
Frank Quitely	58
La obra.....	58
Lo relatado	59
Funciones	59
Indicios	63

Informaciones.....	65
La construcción de una narración visual	67
El montaje narrativo	74
Los actantes en We3	82
El propósito de la obra	83
Conclusión.....	87
Referencias gráficas	89
Bibliografía.....	91

Lista de ilustraciones

	Pág.
Ilustración 1: La lógica de las funciones.	7
Ilustración 2: Las dinámicas de los actantes.	9
Ilustración 3: La página como unidad.	14
Ilustración 4: La página doble como unidad.	15
Ilustración 5: Representación de los estilemas propios de Bruce Timm.	16
Ilustración 6: Aplicación del estilo de Bruce Timm a diferentes personajes.	17
Ilustración 7: Espectro de estilos de dibujo basado en se relación de semejanza con la realidad representada.	18
Ilustración 8: Sistemática en el lenguaje visual.	22
Ilustración 9: Estilemas de dos autores.	25
Ilustración 10: Componentes del balloon.	27
Ilustración 11: Naturaleza del balloon según la consciencia de los individuos.	27
Ilustración 12: Función del contorno en el balloon.	28
Ilustración 13: Categorización de líneas indiciales.	30
Ilustración 14: Upfixes usados frecuentemente.	31
Ilustración 15: Umlaut aplicado al rostro.	32
Ilustración 16: Reduplicación usada para mostrar movimiento.	32
Ilustración 17: Transiciones viñeta a viñeta.	34
Ilustración 18: El uso de la viñeta para mostrar recuerdos.	36
Ilustración 19: La viñeta como mecanismo para presentar características de los personajes.	36
Ilustración 20: La reconstrucción de la información para una viñeta sin decorado.	37
Ilustración 21: Impresión a sangre como signo de continuidad del espacio.	37
Ilustración 22: El uso de las categorías narrativas visuales en una tira cómica.	45
Ilustración 23: El clímax como final de la historia.	46
Ilustración 24: Diferentes disposiciones del montaje viñetas.	49
Ilustración 25: Lectura no posible según las ECSPR.	51
Ilustración 26: Lectura de una página según su composición (Movimiento interno).	52
Ilustración 27: Lectura de una página según su composición (Laberinto).	53
Ilustración 28: Lectura de una página según su composición (sentido de las manecillas del reloj).	54
Ilustración 29: Esquema de núcleos narrativos en We3.	60

Ilustración 30: Catálisis como retardantes de un núcleo narrativo.....	61
Ilustración 31: La presentación de un núcleo narrativo.	62
Ilustración 32: Indicios del carácter psicológico de los personajes.....	63
Ilustración 33: El indicio a través del proceso de cerrado.	64
Ilustración 34: Viñeta cumpliendo la función de información.....	65
Ilustración 35: Portadas de los números individuales.	66
Ilustración 36: Narrativa fragmentada.....	69
Ilustración 37: Uso de microviñetas para detallar la narración.	70
Ilustración 38: Uso tridimensional de la página (1).	71
Ilustración 39: Uso tridimensional de la página (2).	72
Ilustración 40: Uso tridimensional de la página (3).	73
Ilustración 41: El inicio de una fase narrativa.....	75
Ilustración 42: Puesta en marcha de la intriga.	76
Ilustración 43: Prolongación de la intriga (1).....	77
Ilustración 44: Prolongación de la intriga (2).....	78
Ilustración 45: Prolongación de la intriga (3).....	79
Ilustración 46: Prolongación de la intriga (4).....	80
Ilustración 47: Interacción del plano visual y el plano narrativo como herramienta para resaltar un momento clave del relato (Clímax y resolución).....	81
Ilustración 48: Actantes en We3.	82
Ilustración 49: El comentario social por medio de la narración.	85

Lista de tablas

Pág.

Tabla 1: Categorías narrativas y sus funciones.	43
---	----

Introducción

Histórica y socialmente se ha marcado una diferencia entre diferentes manifestaciones artísticas según lo que se ha pretendido es su capacidad para comunicar ideas. De esta manera se ha creado una escisión entre la llamada alta cultura, en la cual se pretenden enmarcar aquellas manifestaciones que se ponderan con una mayor estima y se consideran con un alto grado de sofisticación (la poesía, la música clásica, etc.); y la baja cultura, o cultura popular, en la cual se encuentran manifestaciones comúnmente asociadas a las clases populares (música popular como la ranchera, la literatura de género, los videojuegos, el rap, etc.).

Esta cultura popular en principio no era bien recibida en los ámbitos académicos y por lo tanto la investigación se encontraba, tanto en sentido cuantitativo como cualitativo, en pobres condiciones. Gracias a los aportes teóricos de la Escuela de Frankfurt sobre la cultura de masas, tanto a niveles de análisis de los procesos de producción, y el uso de la teoría crítica como herramientas de análisis, el estudio de la cultura popular tomó un matiz más serio y comenzó a percibirse el interés académico por esta.

Una de las manifestaciones de la cultura popular acerca de la cual existe menos investigación es el cómic, el cual desde su concepción se vio como un objeto infantil, falto de posibilidades intelectuales e intereses académicos. Si bien ya en la primera mitad del siglo XX se encontraban obras centradas en este medio, no eran obras que estudiarán las cualidades de él, sino que se centraban en su historia; no es sino a partir de la década de 1970, en el ámbito europeo y principalmente en Francia, cuando se inicia el estudio sistemático de los cómics, esta labor comienza de la mano de revistas como *Les Cahiers de la bande dessinée*. En el ámbito anglosajón el estudio no se ve impulsado desde el mundo académico, sino que su estudio comenzó a partir de la obra de dos historietistas: *Comics and Sequential Art* (1985) de Will Eisner y *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993) de Scott McCloud.

De esta manera a partir del interés teórico despertado por la apertura de un nuevo espacio investigativo, desde finales del siglo pasado se han venido publicando obras que estudian el cómic desde diversas perspectivas tales como los estudios de género, *Graphic Women: Life narrative and contemporary comics* (2010); la política, *War Politics*

and Superheroes Ethics and Propaganda in Comics and Film (2011); la sociología, *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves* (2004); hasta sus posibilidades como método de enseñanza, *Wham! Teaching with Graphic Novels Across the Curriculum* (2014).

Claramente uno de los campos en los que la mayor parte del trabajo se ha condensado es en las dinámicas propias del medio, sus características, su funcionamiento, y sus estructuras. Es en esta área en la cual se enmarca el presente trabajo, el cual busca mostrar de qué manera el cómic, como estructura, puede ser objeto tanto de la semiótica como de la lingüística, en la medida que es una manifestación de un lenguaje visual, como también es una estructura lingüística y narrativa.

La importancia de establecer en primera instancia un estudio de las estructuras del cómic es tal como lo señala Eco (1984, pág. 198): en una primera instancia debe establecerse el estudio de las estructuras del cómic de tal manera que funcione como un pilar indispensable para cualquier tipo de investigación que se quiera realizar sobre el objeto cómic, pues no es posible realizar una comprensión, sea cual sea el área de interés, sin entender en primer lugar las dinámicas propias por las cuales se organiza un cómic.

Considerado de esta manera el tema, el presente trabajo centrará su atención en las estructuras narrativas del cómic, manifestadas tanto a nivel del relato como a nivel de la narración visual, de esta manera no se adentrará en la actual discusión teórica sobre la definición apropiada del término o sus semejantes (historieta, novela gráfica, etc.), sino que se centrará en su estructura narrativa y sus manifestaciones. De la misma manera al centrarse principalmente en su dimensión narrativa, se dejan de lado aquellos cómics que parecen no configurar una narrativa como lo son los reunidos en *Abstract Comics: The Anthology* (2009) editado por Andrei Molotiu.

Tomando como base lo señalado hasta el momento, es posible describir el propósito de este trabajo según los siguientes objetivos:

Objetivo General

Presentar las herramientas básicas necesarias para realizar un análisis de las estructuras narrativas del cómic.

Objetivos específicos

- Aplicar el modelo del análisis estructural de relato al medio gráfico.
- Determinar el funcionamiento del lenguaje visual en el cómic.
- Identificar las relaciones que se establecen entre el nivel narrativo y el gráfico dentro un cómic.

Al presentar las herramientas de análisis mediante las cuales es posible integrar los componentes del relato con la dimensión visual propia del cómic se establece un sistema a través del cual es posible emprender una comprensión global y sistemática de las dinámicas y estructuras del cómic. De esta manera se plantan los cimientos a partir de los cuales será posible realizar análisis de diversa naturaleza, y con diferentes propósitos, como lo son el análisis del discurso del cómic, la construcción del significado de la imagen o la construcción del sentido en la interacción emisor-texto-emisario.

Marco Teórico

Considerando la naturaleza de este trabajo, para su desarrollo se utilizan como puntos de partida teóricos los siguientes elementos: el análisis estructural del relato, la naturaleza del cómic, el lenguaje visual, la narrativa visual y los mecanismos de lectura del cómic. A partir de la integración de estos elementos se presenta la posibilidad de realizar el análisis de las estructuras narrativas del cómic.

Análisis estructural de relato

Según Barthes (2001) existe analogía entre la frase y el discurso, la primera como unidad última a la cual la lingüística tradicional accede como objeto de estudio, mientras que el segundo es la unidad última de la lingüística del discurso (entendido aquí como conjunto de frases, y no como sistema ideológico o cosmovisión). Naturalmente, para estudiar el discurso no son válidas las mismas herramientas con las cuales se accede al estudio de la frase, debido a que “el discurso tiene sus unidades, sus reglas, su «gramática»: más allá de la frase y aunque compuesto únicamente de frases el discurso debe ser objeto de una segunda lingüística” (Barthes, 2001, pág. 9).

El relato, como tipo de discurso, es objeto de esta “segunda lingüística”, y por lo tanto puede estudiarse según su composición estructural, tal y como se hace con la frase en la lingüística tradicional, guardando las diferencias en cuanto a unidades y reglas. De esta manera, el primer paso para proceder al análisis del relato es establecer niveles de

descripción, de la misma manera que se establecen niveles dentro de la investigación lingüística tradicional (nivel fonético, nivel morfológico, nivel sintáctico, etc.).

Nivel Funcional

Es posible partir del hecho que la función es la unidad narrativa mínima, pero esta definición es simplemente operativa, no dice nada sobre qué son las funciones. Para Barthes las unidades del relato poseen un carácter funcional y no son meramente elementos distribuidos a lo largo de este, esto se debe a que “el alma de toda función es, si se puede decir, su germen, lo que le permite fecundar el relato con un elemento que madurará más tarde al mismo nivel, o, en otra parte, en otro nivel” (Barthes, 2001, pág. 12), es decir que son elementos que permiten la existencia del relato, sin ellas no es posible elaborar un relato.

Lo anterior indica, en primer lugar, que una función es una unidad bipartita, se encuentra segmentada en dos partes presentes en distintos “lugares” del relato. En segundo lugar, da paso a la pregunta sobre si todo en el relato es funcional, para Barthes sí, todo elemento debe tener una función dentro del relato; algunos elementos pueden tener un valor mayor que otros pero fundamentalmente todo elemento dentro del relato debe servir a un fin¹.

Ahora bien, ¿cuál es la función y naturaleza de la *función* dentro del relato? Como se señaló arriba, las funciones deben tener un objetivo dentro del relato, este objetivo consiste en arrojar luz sobre los diferentes elementos del relato a distinto nivel, por ejemplo, ayudar a establecer la personalidad de un personaje, situar la historia en el tiempo y el espacio, generar giros en la historia, etc. Así pues, las funciones son unidades de contenido, y es el contenido, en conjunto con los niveles de descripción, lo que permite establecer una primera clasificación de las funciones.

¹ Esta idea puede verse en el principio dramático del *Arma de Chéjov* según el cual todo elemento presente en la narración es necesario e insustituible, si no cumple con esto el elemento debe ser eliminado.

En cuanto a la distribución de las funciones en los niveles del relato puede establecerse una diferencia entre: 1) *unidades distribucionales*, aquellas en las cuales el correlato se encuentra a un mismo nivel; y 2) *unidades integradoras*, para las cuales su correlato se encuentra en un nivel diferente. Las primeras son llamadas propiamente *funciones* y hacen referencia a operaciones, es decir a momentos del relato en los cuales se presenta una acción que ha de ser completada (Ej. amenaza de muerte-asesinato); las segundas son llamadas *indicios* y remiten a conceptos u otro fenómeno necesario dentro del mundo de la obra, tales como información psicológica de los personajes, atmósfera del relato, etc. (Ej. Walter White, en *Breaking Bad*, con dos celulares como indicio su doble vida profesor/fabricante de drogas). Esta primera clasificación puede expandirse más pues cada una de las dos categorías presenta una subdivisión interna.

Por una parte, las funciones pueden dividirse en 1) *núcleos*, que son aquellos elementos que deben abrir o cerrar una incertidumbre, es decir presenten una “alternativa a consecuente para la continuación de la historia” (Barthes, 2001, pág. 15); y 2) *catálisis* que son aquellos elementos que se encargan de “completar” el espacio narrativo entre los núcleos, ayudando a establecer el ritmo de la narración. Cabe señalar que la presencia de un núcleo exige la presencia de otro, por lo que se establece una relación de bicondicionalidad entre estos, mientras que una catálisis no implica la presencia de otras, pero sí la de un núcleo, por lo que existe una relación de condicionalidad; esta lógica se encuentra representada en la Ilustración 1.

Ilustración 1: La lógica de las funciones.



Por su parte, los indicios pueden clasificarse en 1) indicios, remiten a sentimientos, emociones, atmósferas situaciones (sospecha, alegría, tristeza, etc.), personalidades; y 2) informaciones, que tienen como función situar o identificar la información espacio-temporal de la situación narrativa (Ej. señalar que mientras alguien habla en la calle nieva, sitúa el relato durante el invierno). Una forma de establecer una diferencia clara

entre estos dos tipos de funciones es que las informaciones se presentan como un conocimiento ya construido en el mundo del relato, mientras que los indicios deben ser descifrados por el lector con el fin de comprender algún hecho o elemento del relato.

Una vez presentadas las unidades que componen los elementos narrativos del relato debe establecerse la manera en la cual estas unidades se combinan y adquieren relaciones que posibilitan la construcción del relato como un único ente.

Nivel de las acciones

Se necesario señalar que Barthes hace referencia aquí no a las acciones de los personajes del relato, sino a los personajes en tanto participantes de una esfera de la acción, es decir a su papel dentro del relato en determinado rol, que es lo que conduce como tal a las acciones. Este método de ver al personaje no únicamente como un individuo sino como un plano de descripción necesaria para el análisis del relato proviene de los aportes de Propp sobre la morfología del cuento, al señalar que los personajes deben entenderse como entes que actúan en las esferas de acción del relato.

El modelo actancial de Greimas continua por esta línea de centrarse en las acciones de los personajes en lugar de su papel como sujetos. Para hacer referencia a los diferentes campos de acción dentro de un relato Greimas toma el término «*Actante*», usado por Lucien Tesnière en el campo sintáctico, para hacer referencia a aquel ente o conjunto de entes que cumple determinada función dentro del relato. Para Greimas (1987) los actantes pueden clasificarse en seis tipos, según el papel que desempeñan en el relato, que se encuentran ligados en tres ejes que describen la acción:

- *Eje del deseo/búsqueda*

Se crea una relación de deseo entre el actante *Sujeto*, que es aquel ente que busca alcanzar/lograr el actante *Objeto*.

- *Eje del saber (o de la comunicación)*

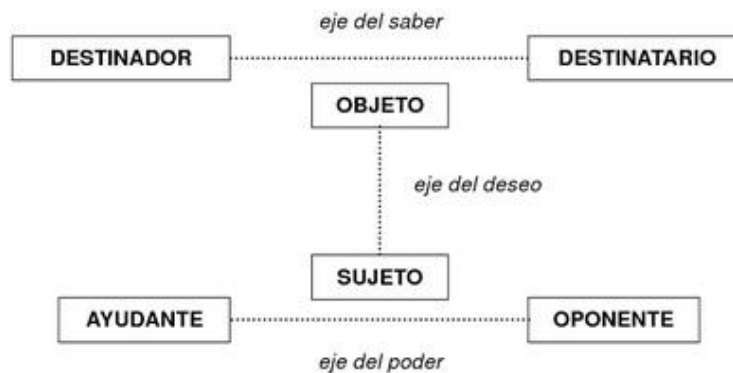
En este se encuentran los actantes de *Destinador*, que cumple la función de ser el impulsador de la búsqueda del sujeto, y el *Destinatario*, que es aquel actante que se beneficia de la búsqueda del *sujeto* concluida con el alcance del *objeto*. .

- *Eje del poder (o de la participación)*

En este se sitúan el actante *Ayudante*, que cumple las funciones de facilitar o auxiliar al sujeto en la búsqueda del objeto, y el *Oponente*, que dificulta y crea obstáculos al sujeto en su camino hacia el objeto.

En la Ilustración 2 es posible observar las dinámicas de interacción entre los actantes de una narración, de tal manera que los tres ejes se encuentran conectados otorgándole unidad al relato.

Ilustración 2: Las dinámicas de los actantes.



Román Calvo, N. (2007). *El modelo actancial y su aplicación*. Editorial Pax México.

Cabe resaltar una vez más que no la categoría de actante no es igual a la de personaje, pues como se puede observar el actante hace referencia más a una función, que puede ser ejercida por uno o más personajes. Así mismo, puede existir un sincretismo entre diferentes actantes, es decir que dos actantes pueden condensarse en uno solo, un ejemplo de ellos son los relatos en los cuales el Sujeto es el mismo Destinatario, o incluso Destinator.

¿Qué es el cómic?

A la hora de realizar un análisis debe tenerse claro qué es lo que se analiza, por esta razón se hace necesario aquí partir de una definición operacional del cómic, pues como fue señalado en la introducción la discusión sobre una definición apropiada, e incluso sobre el término mismo, aún sigue dándose.

En términos claros se entenderá el cómic como una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (Gubern, 1974, pág. 35). De esta definición es posible extraer algunas cualidades esenciales:

a. Al ser una estructura narrativa se infiere que debe existir una secuencialidad en su composición, es decir que se presenta de forma progresiva lineal y sus componentes guardan una relación entre sí de tal manera que conforman un discurso sintagmático.

b. La estructura narrativa del cómic se forma mediante la unión de pictogramas. Puede definirse el pictograma como un “conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar” (Gubern, 1974, pág. 108), es decir que el pictograma cumple la función de representar la existencia de un elemento ausente de tal manera que permita otorgarle a la representación (el pictograma) las propiedades que posee el objeto representado.

Además, los pictogramas se encuentran constituidos por elementos que serán denominados *iconemas* (planteando una analogía con la relación fonema-palabra en el lenguaje verbal) que son definidos como el “mínimo rasgo gráfico carente de significado icónico por sí mismo” (Gubern, 1974, pág. 108).

c. Si la escritura fonética se hace presente debe ser de una forma integrada en el pictograma y no encontrarse de forma yuxtapuesta, como en el caso de las alerías (auca) religiosas, o los libros ilustrados, en cuyo caso el texto y la imagen realizan una función de acompañamiento sin constituirse como una sola unidad. Por otra parte, la escritura fonética no se ve reducida al discurso lingüísticamente organizado sino que incluye onomatopeyas y sonidos inarticulados.

Queda claro entonces que el cómic es un medio que se desenvuelve tanto en la dimensión espacial como en la temporal, entendidas tales dimensiones como campos de acción representados por el arte. Con esto último se acude a la división planteada por Lessing (1887) en su análisis de la estatua *Laocoön and His Sons* en contraposición al recuento de la historia de Laocoön narrada por Virgilio en la Eneida, dando a entender que mientras un arte, la escultura, da a la representación una dimensión espacial, la otra, el poema, le otorga una dimensión temporal.

Unidades de análisis

Al entender el cómic como una estructura narrativa se manifiesta la posibilidad de que sea dividido en unidades dotadas de significado y de esta manera se abre la posibilidad de realizar un análisis, tal y como ocurre en otros medios como el cine y la narración oral.

Según Gubern (1974) existen tres tipos de unidades significativas: las macrounidades significativas, las unidades significativas y las microunidades significativas que se manifiestan en el cómic.

Macrounidades Significativas

Hace referencia a aquellos elementos que componen la globalidad del objeto estético y poseen un carácter sintético (Gubern, 1974). Así pues, son aquellos elementos que dan unidad al cómic como un todo. Hacen parte de estas unidades: la estructura de la publicación (formato), la página, el color, los estilemas del dibujante y el grafismo.

▪ La página

Al entender la página como una macrounidad significativa es necesario comprender que es la totalidad de la página aquello con lo que se encuentra el ojo humano en primera instancia, además, la página en su totalidad se encuentra organizada de tal manera que la distribución de las viñetas y su contenido se configuran como una unidad. Un ejemplo de la página como unidad se presenta en la Ilustración 3 en donde la superviñeta está compuesta por un plan que es explicado por el personaje (Mal) a través de los cuadros de narración y las viñetas circulares apoyan mostrando la actitud de la narradora.

Así pues, si bien la lectura se da en cada una de las viñetas la página también debe tenerse en consideración tal como señala Groensteen (2007):

A page of comics is offered at first to a synthetic global vision, but that cannot be satisfactory. It demands to be traversed, crossed, glanced at, and analytically deciphered. This moment-to-moment reading does not take a lesser account of the totality of the panoptic field that constitutes the page (or the double page), since the focal vision never ceases to be enriched by peripheral vision (pág.19).

De la misma manera, siguiendo a Groensteen, una página doble puede presentarse como una unidad como en el caso de la Ilustración 4 en donde se divide un plano general y se da a entender el movimiento del personaje.

▪ Estilemas

Hacen referencia a los rasgos propios del estilo del dibujo. Cada dibujante posee un estilo, es decir una serie de esquemas que le permiten crear y dibujar nuevos elementos siguiendo ciertos parámetros. Para una mayor comprensión, la Ilustración 5 muestra los rasgos principales del estilo del dibujante Bruce Timm: uso de ángulos rectos, minimalismo y eliminación de muchos rasgos faciales. Estos estilemas son aplicados a diferentes personajes en la Ilustración 6.

Es preciso señalar que el estilo del dibujo hace parte esencial del tono y propósito del cómic: puede usarse para producir una respuesta diferente del lector, como forma de comentario, incluso pueden usarse diferentes estilos en diferentes géneros. En la Ilustración 7 es posible observar una clasificación de los dibujos realizada por McCloud (1995) según su grado de semejanza con el objeto representado, de tal manera que en la

Ilustración 3: La página como unidad.



Stevenson, N.; Watters, S. & Nowak, C. (2015). *Lumberjanes* #12. Boom! Box.

Ilustración 4: La página doble como unidad.

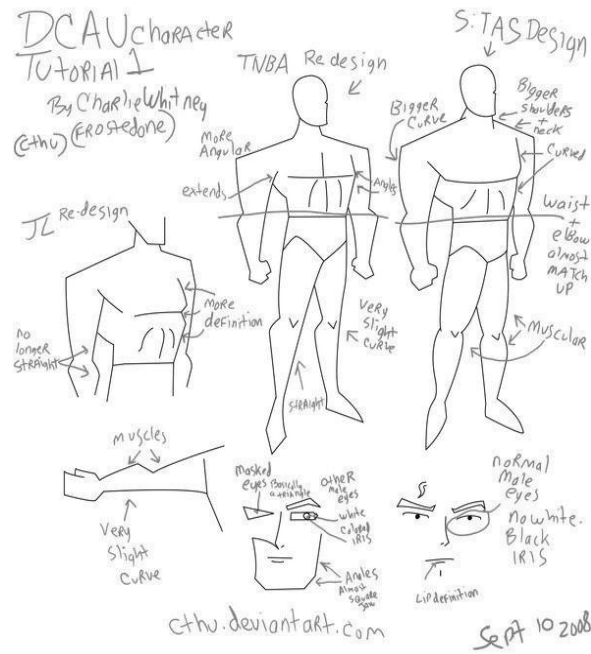


Gaiman, N. & Williams, J.H. (2015). *The Sandman: Overture #5*. Vertigo Comics.

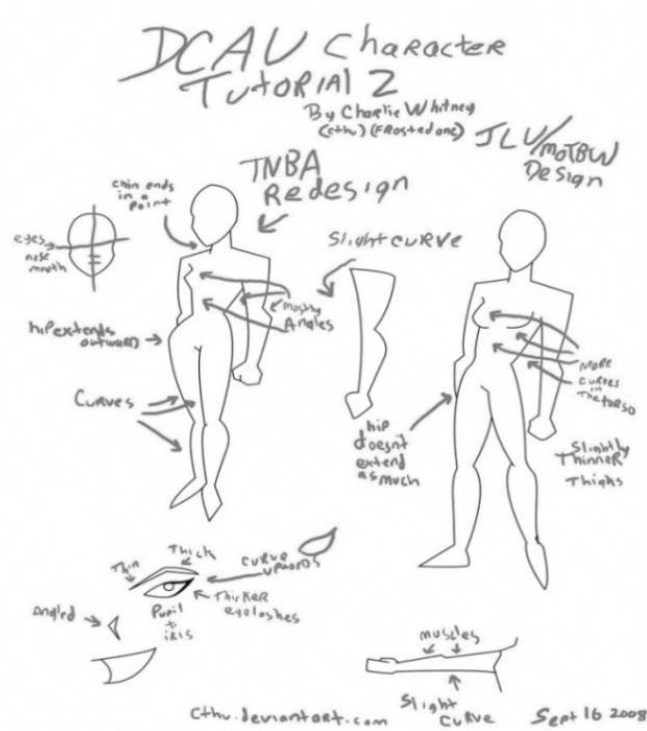
esquina inferior izquierda del triángulo se ubican aquellas representaciones que guardan mayor semejanza con el objeto representado (zona del realismo), en la esquina inferior derecha una representación icónica que guarda una menor relación con el objeto representado, pero que aún es asociable a él (zona de lo icónico), y en la esquina superior del triángulo se ubica la abstracción total (zona de lo simbólico), en la cual la representación del objeto no guarda ninguna semejanza con este y se constituye como una relación puramente artificial creada por el dibujante y a la cual el lector debe acogerse. Estos tres extremos crean un espectro dentro del cual pueden ubicarse muchas otras posibilidades.

Ilustración 5: Representación de los estilemas propios de Bruce Timm.

a. Hombres

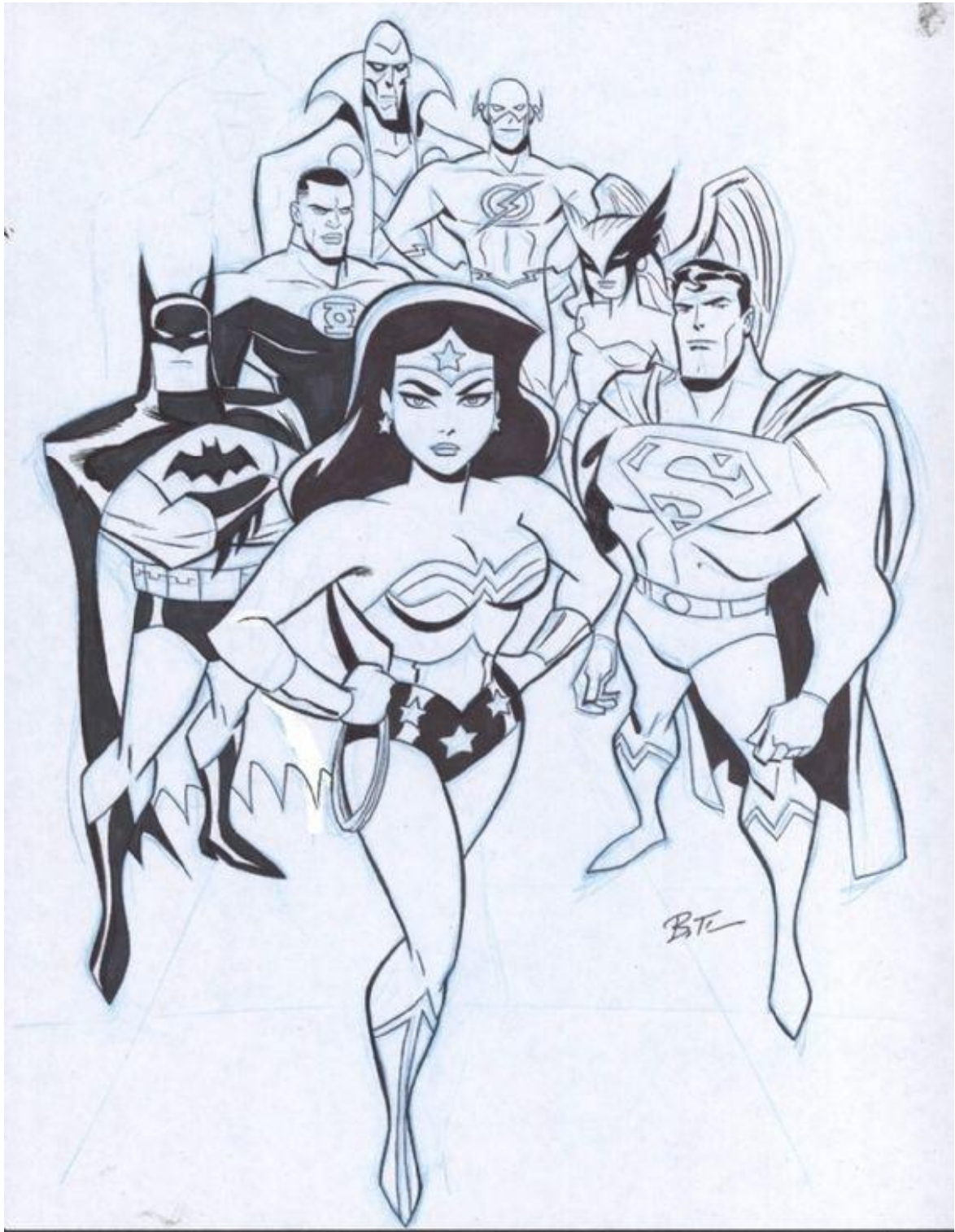


b. Mujeres



Charlie (cthu), 2008.

Ilustración 6: Aplicación del estilo de Bruce Timm a diferentes personajes.



Timm, B. (n.d). Justice League

Como se señaló anteriormente, la elección de un estilo de dibujo añade ciertas características a la obra. Por ejemplo, la elección de un dibujo que se encuentre más cercano a la zona de lo icónico en el triángulo posibilita el dar a la obra un carácter más universal, pues el dibujo al no ser tan semejante a la realidad permite una mayor comprensión y/o abstracción de una temática tratada, este es el caso de la obra Maus de Art Spiegelman en donde al usar representaciones de animales, un poco caricaturizadas, permite al lector una mayor comprensión de los temas de memoria, culpa, racismo y demás tratados en la obra. Por otra parte, el uso de un dibujo más cercano a la realidad, como en el caso de las obras de Alex Ross da a la historia un aura más personal (sobre los personajes) pero no tan universal.

Es necesario anotar que no todos los autores usan siempre un mismo estilo, o incluso que usen el mismo estilo a lo largo de toda una obra, ejemplo de ello puede ser la obra de Hergé quien al dibujar a los personajes se ubicaba en la zona de lo icónico, y para dibujar los fondos utilizaba un estilo más realista.

Unidades Significativas

Las unidades significativas se corresponden con los pictogramas (en adelante se utilizará el término “viñeta” para hacer referencia al pictograma y hacer uso del lenguaje propio del medio de los cómics) pues son estos las unidades mínimas de significado dentro del cómic, conformados por la combinación de las microunidades significativas y que conforman el sentido de la obra al entrar en relación con otros pictogramas.

La viñeta

Eisner (1994) define la viñeta como un segmento de carácter espacio-temporal en el cual se encuentra segmentada una acción narrada. Al ser tan solo un segmento de la acción el dibujante deberá emplear diferentes herramientas que le permitan elegir muy bien lo que irá en ella de tal manera que contribuyen a su lectura y comprensión.

Si bien puede considerarse la elección de un momento congelado en el tiempo una tarea ardua debe señalarse que aunque el lector físicamente ve un único momento por viñeta,

la experiencia de lectura muestra que en ella hay desarrollo de temporalidad y de espacialidad. Así no lo indican los diálogos, ya que es imposible que todos los diálogos presentes en la viñeta se desarrollen al mismo tiempo, por esta razón la disposición de los diálogos dentro de esta es un signo en el cual se contiene la información del tiempo.

De esta manera la elección del momento a representar en la viñeta debe constituir un momento clave de la acción de tal manera que posibilite la deducción de los que pasó antes y lo que pasará después de dicha viñeta. En este sentido es posible considerar la representación mostrada en la viñeta como un *Pregnant Moment* tal y como lo presenta Lessing: (1887) "Painting, in its coexistent compositions, can use but a single moment of an action, and must therefore choose the most pregnant one, the one most suggestive of what has gone before and what is to follow" (pág. 92), es decir una imagen que permita reconstruir el flujo narrativo del relato.

La labor del dibujante será pues disponer, tanto dentro como fuera de la viñeta, es decir en relación con las otras, de herramientas visuales y narrativas de tal forma que el lector pueda recomponer la acción mediante un trabajo activo de interpretación.

Microunidades Significativas

Son aquellos elementos que en conjunto componen la viñeta: El encuadre o plano, las adjetivaciones (como las angulaciones y la iluminación). Además aquí se hacen presentes los tres elementos que le dan una identidad propia al cómic: el balloon, las onomatopeyas y las figuras cinéticas (Kukkonen, 2013, pág. 24), (Gubern, 1974).

Cabe anotar que si bien estos son los elementos considerados propios de los cómics, en muchas ocasiones diversos autores deciden no usarlos y realizan obras sin onomatopeyas o incluso sin el uso del balloon, pero es la combinación de estos elementos, especialmente el balloon junto con la viñeta los que comúnmente generan una mayor asociación con el mundo del cómic (Groensteen, 2013, pág. 11).

Tanto las unidades significativas como las microunidades se discutirán más adelante en relación a su funcionamiento dentro del cómic.

El lenguaje visual

Si bien no existe dentro de la modalidad visual un sistema reconocido equivalente al de la lengua (ej. inglés, francés), para poder decir que se dibuja en x o y sistema, es posible señalar la existencia de un lenguaje visual basándose en la presencia de las propiedades de Modalidad, Significado, Gramática, propias de la definición de lenguaje, además de las características de Sistemática y Combinatoriedad que dan cuenta del funcionamiento del aparato del lenguaje visual.

Sistematicidad

Hace referencia a la propiedad según la cual si un usuario de la lengua es capaz de comprender la estructura de una oración será capaz de reconocer otras manifestaciones de la misma estructura aun cuando no posea los mismos componentes de aquella con la que se encontró primero. Una definición más precisa es dada por Cummins (1996):

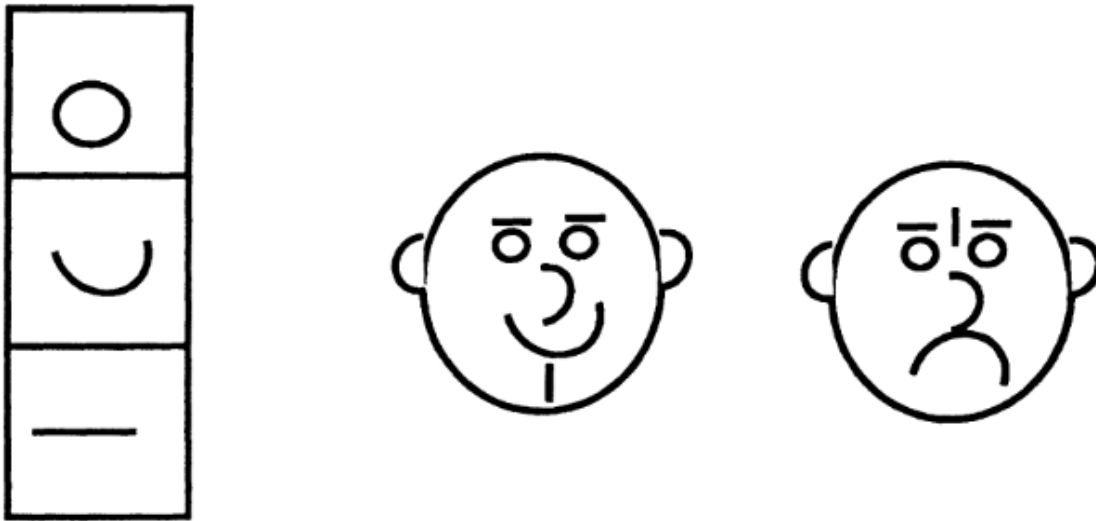
A system is said to exhibit systemacity if, whenever it can process a sentence s , it can process systematic variants of s , where systematic variation is understood in terms of permuting constituents or (more strongly) substituting constituents of the same grammatical category (pág. 594).

Es esta propiedad la que permite comprender el hecho que un hablante de una lengua sea capaz de comprender el enunciado b a partir del reconocimiento del hecho que posee la misma estructura que a , con la cual ya se ha encontrado.

- a. Camilo fue golpeado por María.
- b. José fue besado por Raquel.

Esta propiedad también es observable en el lenguaje visual, en la Ilustración 8 es posible observar cómo es posible crear dos elementos diferentes a partir de los mismos tres elementos y los dos elementos son igualmente comprensibles.

Ilustración 8: Sistemática en el lenguaje visual.



Cummins, R. (1996). *Systemacity*.

Combinatoriedad

Para comprender la combinatoriedad debemos primero entender la productividad, La productividad es la propiedad que permite que a partir de un número finito de elementos sea posible producir un número infinito de oraciones mediante el uso de las reglas de la gramática. Esta propiedad es posible gracias a otra propiedad que es la combinatoriedad; siguiendo a Jackendoff (2003) es posible definir esta relación de propiedades como sigue:

This productivity is possible thanks to an important design feature of language: utterances are built by combining elements of a large but finite vocabulary into larger meaningful expressions. Furthermore, the principles of combination are such as to enable users to construct arbitrarily long expressions, subject only to extrinsic limitations of memory and attention (pág. 38).

Esta propiedad también se encuentra en el lenguaje visual. Como es posible observar en la Ilustración 5 los diferentes estilemas pueden combinarse de tal manera que permitan generar elementos diferentes como los de la Ilustración 6.

¿Existe realmente un lenguaje visual?

Algunas de las críticas que se han levantado ante la afirmación de la existencia de un lenguaje visual, aun considerando las propiedades ya señaladas, dentro de los cómics pueden condensarse en dos proposiciones:

- a. Las viñetas que componen una secuencia no son signos arbitrarios tal, como sí lo son las palabras que componen una oración.
- b. No existe un lexicón de viñetas.

Pero estas dos afirmaciones muestran un desconocimiento de los avances tanto de la semiótica como de la lingüística, y son fácilmente controvertibles (Cohn, 2013):

- a. Desde los aportes de Peirce, en cuanto a la relación entre el significante y el significado, es claro que las lenguas no se componen únicamente de signos arbitrarios, sino que pueden existirse diferentes tipos de relaciones: relación icónica, relación indicial, relación simbólica.
- b. Existen dos puntos para oponer a este problema: Primero, puede pensarse las viñetas como las unidades gramaticales de las lenguas sintéticas, en tanto son unidades nuevas construidas a partir de elementos sistemáticos más pequeños. Segundo, el lexicón de las lengua analíticas no está únicamente constituido por unidades gramaticales individuales, es decir una palabra, sino que también es posible encontrar en éste elementos como locuciones constituidas por más de una palabra.

Así pues queda claro que sí es posible afirmar la existencia de un lenguaje visual. Además se puede afirmar que el cómic es un medio que se basa en el uso del lenguaje visual, es decir que el cómic no es en sí mismo un lenguaje, sino que es un medio-

contexto sociocultural en el cual se manifiesta el lenguaje visual. De esta manera es posible comprender las dinámicas de funcionamiento de este lenguaje cuando es usado en este medio (Cohn, 2013).

La estructura del lenguaje visual en el cómic

El lexicón visual

En el lexicón de una lengua natural puede trazarse una división entre dos categorías: las clases abiertas y las clases cerradas. Las primeras hacen referencia a aquellas clases en las cuales es posible incluir elementos léxicos con gran facilidad, ej. Sustantivos y verbos. Mientras que las segundas presentan una mayor dificultad a la hora de incluir nuevos elementos, ej. Artículos y preposiciones. Estas mismas clases pueden encontrarse en el lenguaje visual y se hacen presentes en la viñeta en lo que se denominará el nivel morfológico.

Si bien es una tarea difícil poder identificar, y asegurar con certeza, cuáles son los elementos significativos más pequeños en un dibujo, puede señalarse que el lenguaje visual, al igual que la lengua, posee morfemas en tanto unidades de significado. A continuación se mostrarán algunos de los morfemas que es posible encontrar en el cómic, no se pretende aquí elaborar un inventario exhaustivo de estos morfemas, sino mostrar los más comunes y su funcionamiento.

Morfología del cómic

- Clases abiertas

En el caso del cómic se refiere principalmente a las formas esquemáticas de representación que configuran el estilo del dibujo, es decir los estilemas de los que habla Gubern. Aunque ya se discutieron anteriormente serán expandidos en este apartado.

En las artes es común que un artista, para distinguirse de otros, represente o plasme los objetos de diferentes maneras, tómese por ejemplo una diferencia notable en la pintura:

el puntillismo y el cubismo (piénsese en estos como un todo, no según sus diferentes manifestantes), en el primero las figuras representadas se construyen a partir de pequeños puntos de pintura que según su disposición y combinación conforman una figura, mientras que el segundo representa cualquier elemento como un ente construido a partir de figuras geométricas.

De esta misma manera es posible encontrar estilos en el dibujo o incluso en las estructuras de narración de un cómic consistentes dentro de un mismo autor. Un ejemplo de ello es observable en la Ilustración 9 en donde dos autores dibujan los mismos personajes pero cada uno tiene un estilo propio reconocible. En el caso a. se observa la predominancia de ángulos rectos en toda la anatomía de los personajes y la minimización de elementos como las líneas de expresión facial, mientras que en el caso b se evidencia un mayor énfasis en el detalles, expresado en las líneas de expresión facial y un mayor grado de realismo en cuanto a la anatomía humana.

Ilustración 9: Estilemas de dos autores.

a) Bruce Timm



Timm, B. (n.d.)

b) Ivan Reis



Reis, I. (n.d.)

- Clases cerradas

En esta categoría entran aquellos elementos que McCloud (1995) denomina “El lenguaje de los cómics” y que Kukkonen (2013) y Gubern (1974) identifican como propios del cómic, pues son aquellos elementos que comúnmente se asocian con este medio, si bien pueden estar presentes en otros.

A continuación se presenta una categorización de estos elementos.

Morfemas ligados

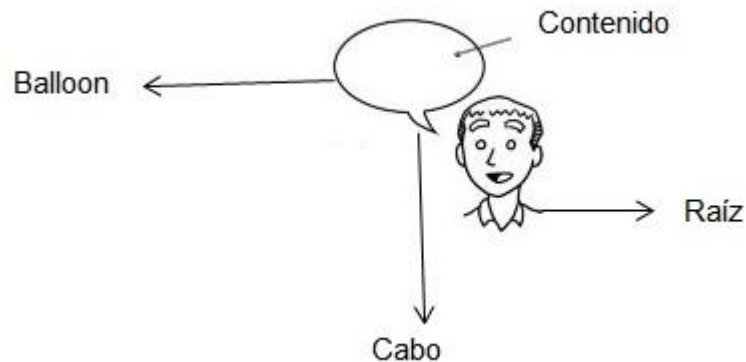
Al igual que en las lenguas, existen morfemas que no poseen sentido por sí solos sino que deben encontrarse ligados a otros elementos de tal manera que sea posible otorgarles significado. Dentro de esta categoría se encuentran los siguientes elementos:

- Balloon

El elemento que se asocia más fácilmente con el cómic es el balloon (de diálogo, de pensamientos, etc.), es además el ejemplo que mejor ilustra el funcionamiento de los morfemas ligados en el cómic: para que un globo de diálogo o de pensamiento tenga sentido debe estar ligado a otro elemento (aquel que realiza la acción), si no se encuentra ligado a otro elemento no es posible otorgarle ningún significado pues ¿qué sentido tiene un balloon de diálogo si no se conoce quien habla?²

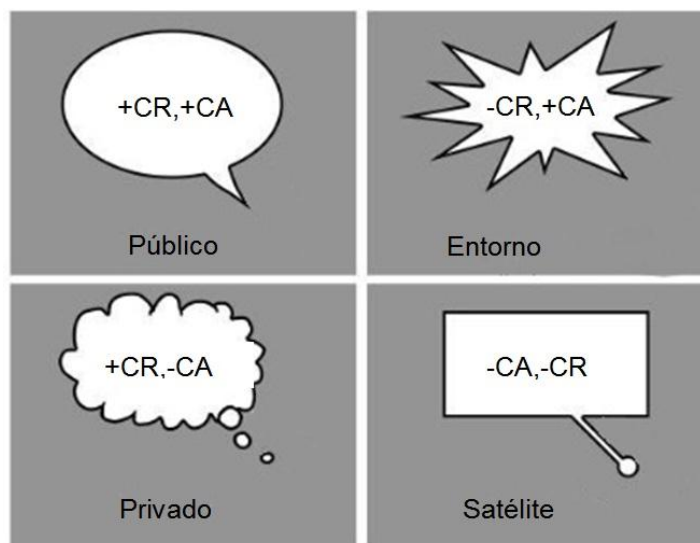
El balloon se compone de tres partes (Ilustración 10): el cuerpo, en dónde se presenta el texto, el cabo que une al cuerpo con su fuente, y la raíz, de dónde surge el globo.

² En algunas ocasiones es posible que el cabo del balloon no se encuentre ligado a ninguna raíz, pero la mayoría de estos casos corresponden a un uso específico por parte de los autores, por ejemplo general intriga sobre quién está hablando. En otras ocasiones en donde es posible no usar el cabo pueden ser aquellas en donde otros elementos permitan identificar la fuente del dialogo, por ejemplo en la obra *The Sandman* en la cual el habla de diversos personajes es representado por tipografías diferentes.

Ilustración 10: Componentes del balloon.

Adaptado de Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*.

El significado de los balloon puede modificarse en función de dos variables: la consciencia de la raíz (CR) y consciencia adyacente (CA). La primera hace referencia al hecho de que la raíz del sonido sea consciente o no de su articulación, mientras que la segunda hace referencia a si otros personajes escuchan o no lo contenido en el balloon. En la Ilustración 11 se observan cuatro diferentes tipos de balloon que surgen de las posibles combinaciones entre variables.

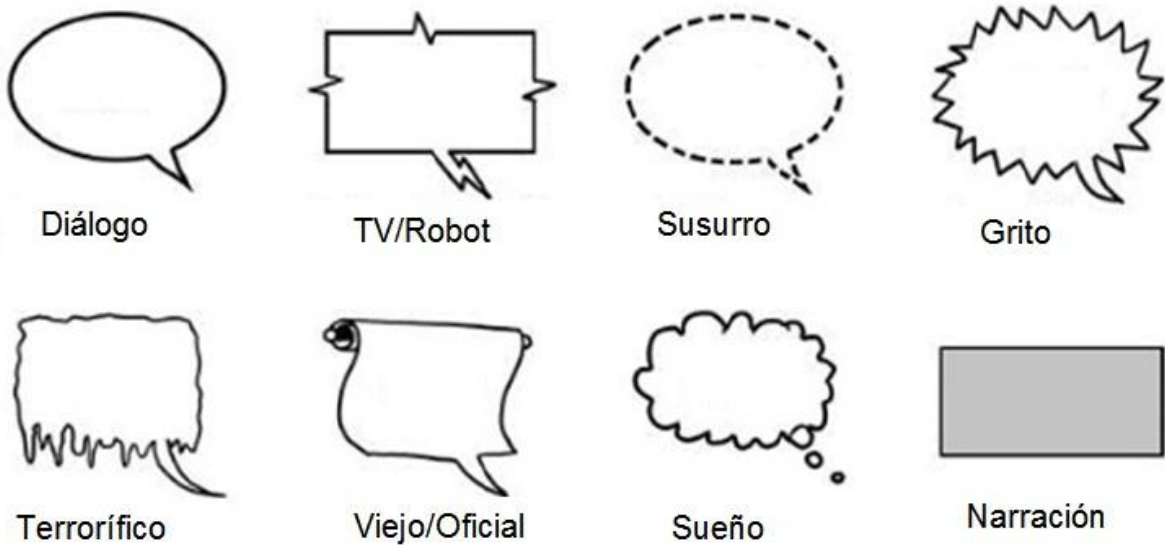
Ilustración 11: Naturaleza del balloon según la consciencia de los individuos.

Adaptado de Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*.

En el caso del balloon público tanto la raíz como su entorno es consciente de la enunciación, este es el caso de los diálogos. En el caso en el que la raíz es consciente pero no sus interlocutores, se hace referencia a elementos privados como pensamientos o ensoñaciones. El caso del balloon de entorno hace referencia a sonidos generados por elementos no conscientes, como puede ser el caso de aparatos electrónicos que escuchan los personajes de la historia, y finalmente el caso de los balón satélite hace referencia a cuadros mediante los cuales puede introducirse información de un personaje (edad, nombre, etc.) para que los conozca el lector.

Otro componente clave del balloon es su contorno. Como se puede observar en la Ilustración 12 cada balloon posee contornos diferentes que ayudan a comprender la naturaleza de su contenido: El balloon privado posee un contorno en forma de nube que permite deducir que lo que contiene es una ensoñación o un pensamiento, el balloon de entorno tiene un contorno conformado por puntas que se usan como mecanismo para dar a entender el sonido de aparatos electrónicos, un balloon con contorno que simula un pergamino puede ser usado para indicar que se trata de alguna comunicación oficial o de un documento antiguo que se está leyendo. Otros ejemplos de cómo el contorno modifica la naturaleza de su contenido se presentan en la Ilustración 12.

Ilustración 12: Función del contorno en el balloon.



Adaptado de Cohn, N. (2013). The Visual Language of Comics.

- Líneas indiciales

Son aquellas líneas que denotan algún tipo de movimiento de la fuente o elemento al cual se encuentran ligadas. Pueden ser clasificadas en dos:

- Líneas de dirección

Representan algún tipo de movimiento de un objeto de un lugar a otro, o el cambio de estado del elemento. Pueden encontrarse varios tipos:

1. Movimiento: Indican que el objeto al que se encuentran ligadas ha cambiado su lugar en el espacio. Puede indicar movimiento rectilíneo, circular. Sí se juega con las dimensiones o longitud de las líneas puede representar grandes velocidades.
2. Escópica: Señalan la dirección en la cual se encuentra un objeto y hacia la cual se dirige la visión de un personaje. Si el dibujante lo desea puede utilizar este mecanismo para indicar las emociones o pensamientos que le produce el objeto que observa, ej. unos corazones saliendo de los ojos de la fuente en dirección a otro objeto pueden indicar deseo o amor.
3. Radial: Señalan la dirección que toma un elemento desde un lugar preciso, ej. un aroma desprendiéndose de una bebida, o la representación de los rayos de sol.

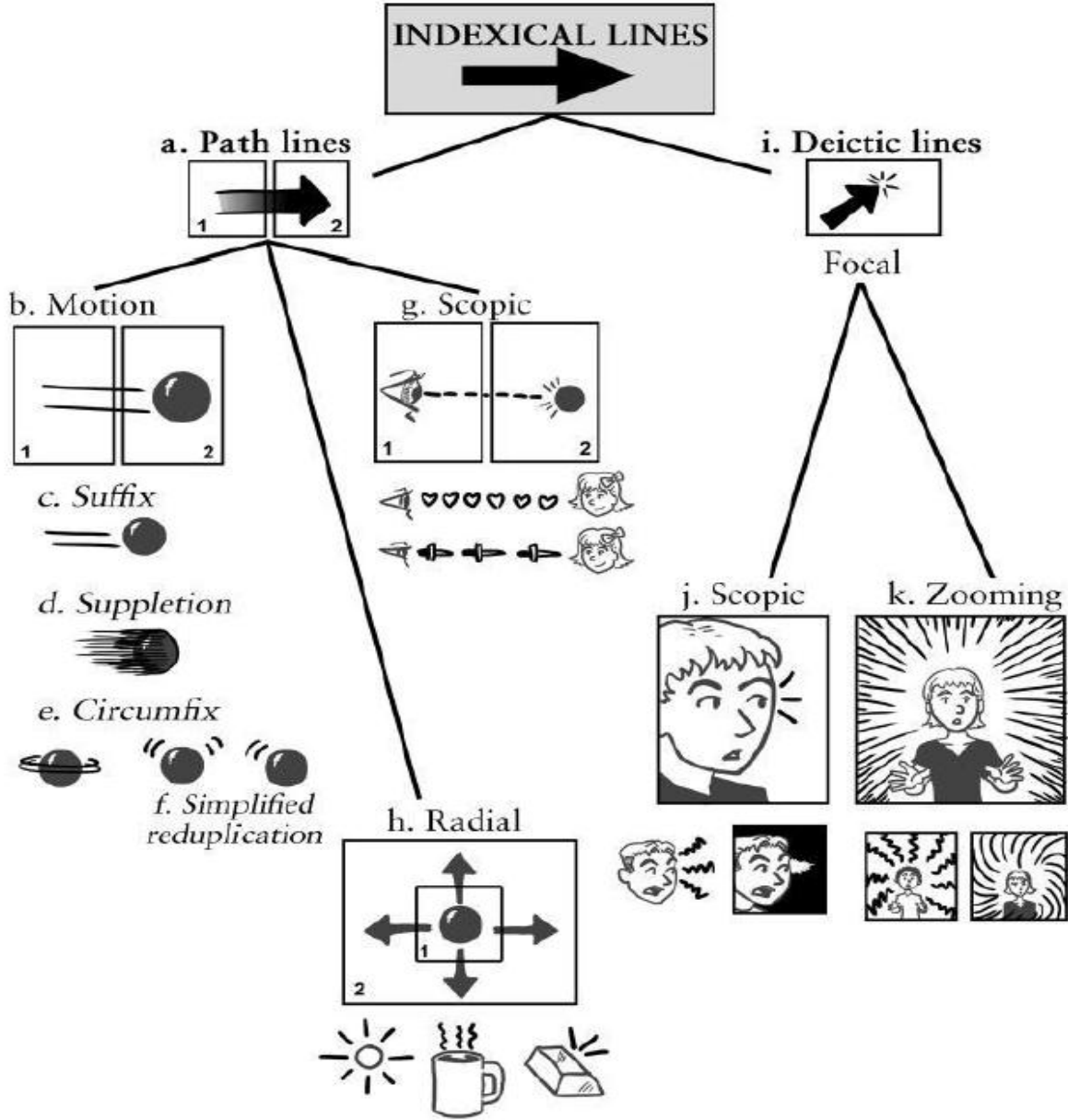
- Líneas deícticas

Indican algo, es decir llaman la atención sobre un objeto presente en la viñeta. Puede dividirse en dos tipos.

1. Escópicas: Indican que el personaje ha visto algo, a diferencia de la líneas escópicas de movimiento que muestran la dirección de la vista en este caso puede no mostrarse el objeto observado. Si se juega con su forma puede alterarse la naturaleza del sentimiento o emoción a comunicar (quién ha leído viejo números de Spider-Man sabe que su sentido arácnido, indicador de peligro, se representa por unas líneas dentadas)
2. Zoom: Centran la atención en un objeto de la viñeta.

Una categorización de las líneas indiciales presentadas puede verse en la Ilustración 13.

Ilustración 13: Categorización de líneas indiciales.

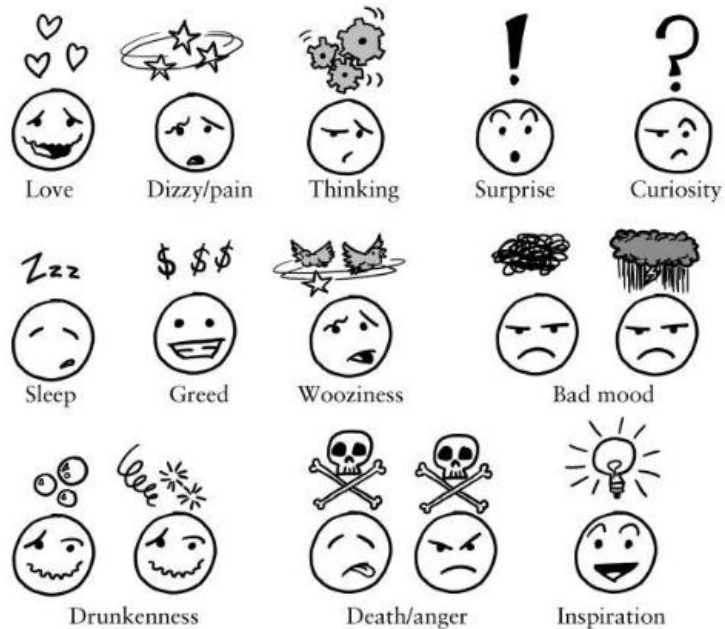


Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*.

- 3. Upfixes³

Elementos que se encuentran sobre la cabeza o figura de alguno de los personajes y que por lo general representan el estado emocional o cognitivo de éste. Comúnmente usados en estilos más cercanos a la caricatura como se representa en la Ilustración 14.

Ilustración 14: Upfixes usados frecuentemente.



Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*.

- Supleción/Umlaut

- Supleción

Se omite una parte del dibujo con el fin de representar una propiedad del mismo, una acción que se esté ejecutando, ej. Reemplazar las piernas del personaje por líneas circulares para denotar que está corriendo rápidamente.

³ Toman su nombre por analogía con los a los afijos de la lenguas indicando el lugar donde debe ubicarse.

➤ Umlaut

Se reemplaza tan solo una parte de la figura en lugar de toda y se sustituye con otro elemento. Ejemplo de este mecanismo puede ser reemplazar los ojos de un personaje para mostrar la emoción que le produce algo (Ilustración 15).

Ilustración 15: Umlaut aplicado al rostro.

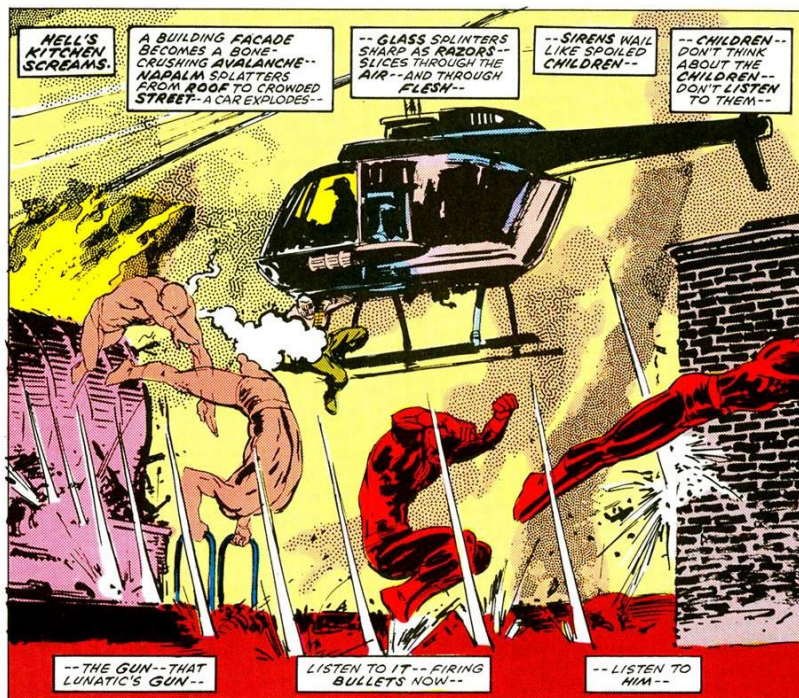


Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*.

▪ Reduplicación

Se repiten elementos de la imagen para representar una acción que ocurre en un espacio corto de tiempo (Ilustración 16), o incluso se puede usar para representar una sensación como ebriedad o mareo.

Ilustración 16: Reduplicación usada para mostrar movimiento.



Miller, F. & Mazzucchelli, D. (1987). *Daredevil: Born Again*. Marvel Comics.

La viñeta como unidad de significado

En muchas ocasiones el elemento que mayor asociación genera con el mundo del cómic es la viñeta, y con razón: es la unidad significativa por excelencia, se comporta como un único signo el cual debe ser leído siempre de forma interna y externa. Es decir, para comprenderlo debe comprenderse la viñeta que se está leyendo, las viñetas precedentes y las viñetas siguientes estableciendo así una “solidaridad icónica” como señala Groensteen (2007):

The relationship established between these images admits several degrees and combines several operations [...] their common denominator and, therefore, the central element of comics, the first criteria in the foundational order, is *iconic solidarity*. I define this as interdependent images that, participating in a series, present the double characteristic of being separated—this specification dismisses unique enclosed images within a profusion of patterns or anecdotes—and which are plastically and semantically over-determined by the fact of their coexistence in *praesentia* (págs. 17-18).

De esta manera el significado de una viñeta se encuentra determinado en función de las demás viñetas que componen la página, y el cómic en su totalidad.

La reconstrucción de este significado está en manos del lector y es posible gracias al proceso del cerrado (*closure*) que se da en el espacio del *gutter* (espacio en blanco que divide las viñetas de un cómic) presentado por McCloud (1995). El cerrado consiste en la acción de completar aquellos momentos no representados gráficamente en el cómic otorgando a la secuencia de imágenes un verdadero sentido narrativo en lugar de verlas como imágenes aisladas de un mismo suceso. Así pues la participación del lector es un elemento clave a la hora de la lectura reconstruyendo la acción gracias al cerrado.

Aun cuando el lector juega un papel activo en el trabajo de lectura, el dibujante debe ser capaz de sugerir y encaminar la reconstrucción de la narración por medio del tipo de transición establecido entre las viñetas. Esta sugerencia es realizada mediante el uso de las transiciones viñeta a viñeta como las presentes en la Ilustración 17.

Ilustración 17: Transiciones viñeta a viñeta

a. Momento a momento



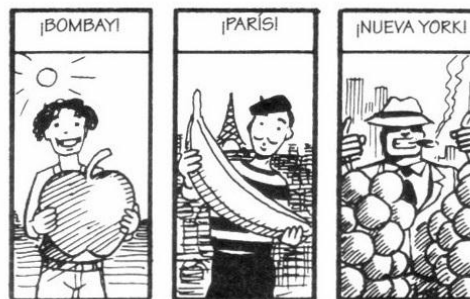
b. Acción a acción



c. Tema a tema



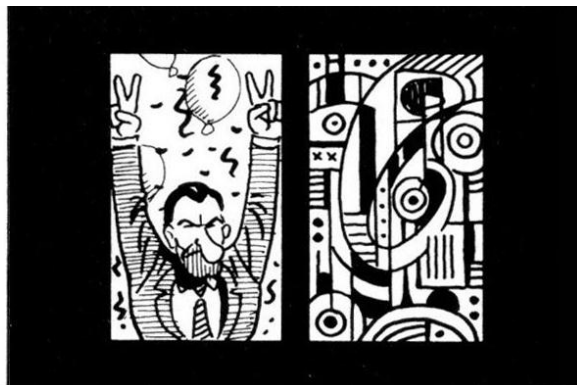
d. Escena a escena



e. Aspecto a aspecto



f. Non-sequitur



McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*.

En el caso a se presenta una transición momento a momento, en la cual el proceso de cerrado es leve. El caso b presenta una transición de acción a acción en la cual se desintegra una secuencia en los momentos claves. El caso c presenta una transición de tema a tema en la cual el lector debe realizar un trabajo mayor de cerrado. En el caso d se presenta una transición de escena a escena en donde se cambia el tiempo y/o espacio por lo cual se fuerza al lector a ser más activo y reconstruir la relación de las imágenes. El caso e presenta transiciones de aspecto a aspecto centrándose en diferentes rasgos de un elemento reconstruido por el lector. Finalmente el caso f presenta una transición non-sequitur en la cual no existe una relación lógica entre viñetas y queda en manos del lector otorgarle un papel, bien pueda ser estético o narrativo.

- El papel de la forma de la viñeta

Al igual que en el caso del balloon, un elemento esencial en la composición de la viñeta es su forma y contorno. El carácter de aquello que contiene la viñeta puede ser definido y condicionado por su contorno. Es posible señalar varios ejemplos tales como el hecho de que una viñeta con bordes en forma de nube pueden representar acciones del pasado, recuerdos o ensueños como en la Ilustración 18; unas viñetas sin forma definida pueden indicar características de la acción o los personajes, como en la Ilustración 19, en la cual el carácter desordenado de las viñetas recuerdan el comportamiento del personaje de Delirium.

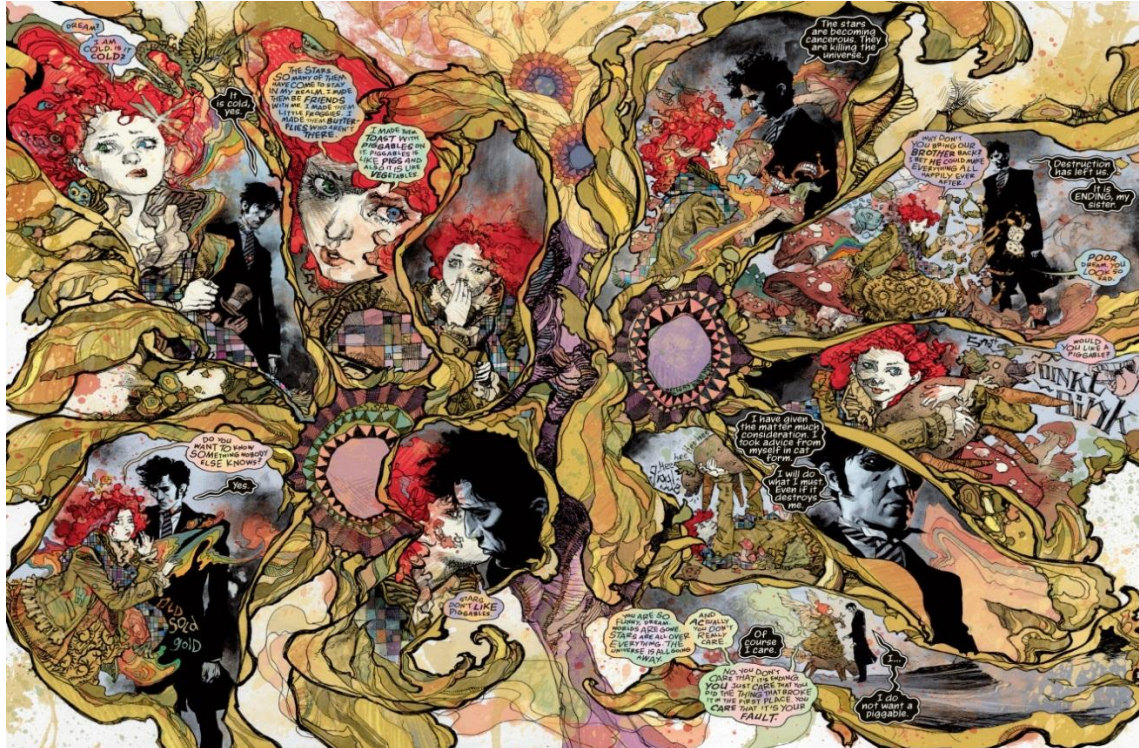
En cuanto a los bordes de la viñeta, una viñeta sin recuadro y sin decorado, fondo, intenta provocar en el lector un papel activo para que el mismo se encargue de “poner” el fondo en el cual se realiza la acción (Eisner, 1994) basándose en la información precedente a la viñeta, como se ve en la Ilustración 20 en la cual el decorado de la viñeta en blanco puede ser reconstruido por el lector basándose en la anterior viñeta.

Ilustración 18: El uso de la viñeta para mostrar recuerdos.



Roberson, C. & Allred, M. (2011). *iZombie: Vol.1*. DC Comics.

Ilustración 19: La viñeta como mecanismo para presentar características de los personajes.



Gaiman, N. & Williams, J.H. (2015). *The Sandman: Overture #6*. Vertigo Comics.

Ilustración 20: La reconstrucción de la información para una viñeta sin decorado.



Gaiman, N.; Shakespeare, W. & Vess, C. *The Sandman: Dream Country*. DC Comics.

Otro tipo de viñeta es aquel que si bien tiene un decorado no tiene un recuadro que limite la imagen, sino que simplemente esta parece finalizar al borde de la página, a este tipo de viñeta McCloud (1995) la denomina "impresión a sangre" y tiene como propósito simular una continuidad del espacio representado aun cuando no es posible representar su extensión en la página o viñeta (Ilustración 21).

Ilustración 21: Impresión a sangre como signo de continuidad del espacio.



Snyder, S. & Jock (2015). *Wytches*. Vol. 1. © 2015 Scott Snyder & Jock.

Como es posible observar la variedad de elementos que componen el lenguaje en el cómic es amplia, y dependiendo de las características que puedan presentar tales elementos su función puede variar de tal manera que otorguen un significado diferente dependiendo de su contexto de uso. Teniendo en cuenta este hecho y las propiedades antes señaladas es posible afirmar la existencia de un lenguaje visual que sirve como herramienta a partir del cual se construye el cómic.

Pragmática de la imagen

Si bien este trabajo busca principalmente dar cuenta de las estructuras narrativas del cómic es pertinente dedicar una pequeña parte a la pragmática de la imagen.

El lenguaje visual posee también un componente pragmático, por esta razón, como señala Pericot (1987), a la hora de producir y/o leer imágenes entra en juego la capacidad de comprender adecuadamente las situaciones. Es decir, la imagen es un signo que se lee y se interpreta, por lo tanto debe considerarse como una *imagen proposicional* pues es portadora de significado, y no puede simplemente de la forma en la cual es presentada al destinatario, por esta razón entra en juego la competencia que Habermas denomina hermenéutico-analítica, es decir “la capacidad de un individuo social de incorporar, transformar y elaborar informaciones que son necesarias para tratar determinados temas” (Pericot, 1987, pág. 55).

De esta manera en la lectura del cómic entra en juego la competencia comunicativa con determinante visual, es decir la competencia necesaria para llevar a término el acto comunicativo en el que está presente, en un papel fundamental, el sistema visual (Pericot, 1987). Pero, como ya ha sido señalado, el cómic también puede hacer uso del lenguaje verbal por lo que se presenta como un medio sincrético, es decir que contiene tanto el uso del sistema visual como el verbal. Intentar establecer cuál de los dos sistemas tiene el rol predominante en el cómic es una tarea que requiere otros espacios, por lo que aquí se seguirá la línea planteada por Groensteen (2007) según la cual el sistema predominante es el visual que puede verse acompañado por el verbal y pueden llegar a condicionarse mutuamente.

Como señala Pericot, tomando como base a Van Dijk, en el enunciado visual se hacen presentes tres tipos de coherencia que dan uniformidad al enunciado en los niveles sintáctico, semántico y pragmático, y que permiten una comprensión adecuada del enunciado:

a) la coherencia lineal, entendida a nivel de la producción como el establecimiento de relaciones sintáctico-semánticas apropiadas entre los componentes del enunciado.

b) la coherencia global, que otorga al enunciado una sensación de unidad organizado jerárquicamente y en múltiples dimensiones.

c) la coherencia pragmática, definida por los actos comunicativos obtenidos por la emisión del enunciado en una situación adecuada (Pericot, 1987, pág. 106).

Coherencia lineal

La coherencia lineal que se da en la relación entre los planos sintáctico y semántico, su lógica de funcionamiento en el cómic puede verse en la función de la viñeta y su relación con otras en tanto producen un enunciado lógico y comprensible según las propiedades de cada viñeta, señalada en el anterior apartado. Pero es preciso agregar aquí que aun en casos como el de una transición non-sequitur de viñetas en el que parece no haber coherencia, en realidad si puede haberla, esto se debe a que la imagen representada no es estrictamente la del mundo real sino que la imagen, entendida como proposición, “será aceptable en la medida en que suponga la idea de hecho «posible» en el conjunto del mundo al que hace referencia [...]Es decir un hecho será aceptable si se integra coherentemente con el mundo posible de referencia” (Pericot, 1987, pág. 111).

Es decir que la coherencia debe darse dentro de un marco proposicional comunicativo particular inmerso dentro del marco proposicional de conocimientos del mundo, y una vez dentro de ese marco la comunicación se da acerca de un tema o más y es en función de la relación entre los dos marcos y el tema que se presenta la coherencia lineal de las imágenes.

Coherencia global

En el nivel de la coherencia global se establecen las conexiones semánticas y temáticas presentes en el enunciado visual, estas relaciones son las que permiten al lector identificar y reconocer en el enunciado una unidad total, con sentido, construida y enlazada mediante los mecanismos de articulación de tema y rema. La coherencia global es identificable en dos mecanismos: la globalidad temática y la correferencia de hechos:

- Globalidad temática

Hace referencia a la relación existente entre las imágenes como un todo. Existe coherencia cuando las reglas que organizan la progresión semántica de la obra permiten la reconstrucción e identificación de un tema general que dé a los enunciados relacionados un vínculo de sentido y permitan identificar el texto como una única unidad.

- Correferencia de hechos

Consiste en la presencia en dos o más lugares del enunciado visual de hechos que sean semejantes y puedan ser conectados temática o formalmente. Las semejanzas que constituyen la correferencia pueden ser de diversa naturaleza: el estilo con el que se dibujan los personajes, una semejanza conceptual en la composición de los dibujos (dibujar la arquitectura de dos ciudades en un mismo cómic de forma diferente), tipográfico (en el cómic *The Sandman* el personaje principal puede asumir distintas formas pero siempre es reconocible porque la tipografía usada en sus diálogos es diferente a la usada normalmente), o incluso de niveles diferentes como acudir a características psicológicas de un personaje sin necesidad de mostrarlo físicamente.

Una forma de evidenciar la coherencia global de un texto es mediante las dinámicas del tema y el rema. Con esto se hace referencia a la presentación de información nueva (rema) sobre un hecho, acción u otro fenómeno ya presentado (tema). En los enunciados visuales generalmente la presentación del tema se da primero mediante informaciones orientativas, las cuales permiten que posteriormente se presente el o los remas (Pericot, 1987, págs. 130-131). En el medio del cómic esto es altamente evidente, pues como ya se señaló anteriormente, la lectura de una viñeta debe siempre complementarse con las viñetas que la preceden y que le siguen.

Coherencia pragmática

La competencia lingüística debe poseer también un componente pragmático, y no solo centrarse en los niveles sintáctico y semántico, pues en el proceso de actualización del enunciado entran a jugar fenómenos de orientación situacional que condicionan la validez o no de una enunciación, contrario a lo que planteaba Chomsky en sus primeras investigaciones cuando señalaba que los componentes sintácticos y semánticos del enunciado permitían comprender el sentido del enunciado en cualquier momento (Pericot, 1987, págs. 159-160).

Esta competencia pragmática también se encuentra presente en el mensaje visual, pero la tarea a realizar con esta pragmática no es determinar tajantemente el significado de una imagen sino determinar su significado en un momento determinado para aquel que la produce.

Así pues la lectura de un enunciado visual no puede darse únicamente en función de una gramática con reglas irrompibles, sino que debe tenerse en cuenta la situación de enunciación de tal manera que se pueda leer e interpretar correctamente la imagen, pues una misma imagen puede cumplir diferentes funciones según su contexto.

Esta lectura pragmática de la imagen requiere que el lector tenga un grado de competencia alto en el medio en el que se encuentra. De esta manera, y señalando algo que puede parecer obvio, la mejor forma de adquirir destreza para analizar un cómic es entrenándose, es decir leyendo varios cómics, de tal manera que se pueda apropiarse de las dinámicas de este medio pues los diferentes medios que utilizan el enunciado con determinante visual lo pueden hacer de diferentes maneras, así que comprender cómo funciona, por ejemplo la imagen en la pintura no lo mismo que comprender cómo funciona la imagen en el cine o en el cómic.

Narrativa visual

En tanto el cómic utiliza tanto la lengua como imágenes para narrar, dicha narración adquiere naturaleza doble, se convierte en un fenómeno sincrético. La primera parte de esta naturaleza, la forma del relato, ya fue discutida anteriormente, por lo que ahora se presentan los componentes de la narración visual en el cómic a partir de la discusión dada por Cohn (2013).

Categorías de la gramática narrativa visual

Para Cohn (2013), existen seis categorías básicas dentro de la gramática narrativa visual, estas categorías, mediante la combinación y el establecimiento de relaciones narrativas, permiten la formación de un relato gráfico. Cada una de ellas posee ciertas cualidades en la imagen, en relación con las otras y su lugar dentro de una secuencia, que hacen que cumplan un papel particular dentro de la narración. Dichas funciones se presentan en la Tabla 1.

Tabla 1: Categorías narrativas y sus funciones.

Categoría	Función
Orientador	Provee información del contexto en el que desarrolla la acción.
Preliminar	Establece una interacción.
Inicial	Inicia la tensión de la narración. Abre una posibilidad de acción.
Prolongación	Extiende la acción. Establece un punto medio en el desarrollo de la narración.

Clímax	Establece el punto más alto de tensión narrativa.
Resolución	Soluciona la tensión narrativa.

La conjunción de estas categorías forma una **fase**, es decir una estructura narrativa coherente. Las fases forman **arcos**. Los arcos pueden considerarse como oraciones visuales en la medida en que constituyen una unidad en la cual se representa una acción llevada a cabo por uno o más sujetos.

Así pues, una representación de la fase sería la siguiente:

Fase:(Preliminar) - (Inicial (prolongación)) - Clímax (Resolución)

Mientras que un arco puede componerse de la siguiente manera:

Arco: Fase – (fase) – (fase) – (fase) – (fase)

En donde los paréntesis representan categorías opcionales. Como se puede observar, en el caso de la fase, la categoría del clímax es la más importante pues da resolución a toda una secuencia narrativa. Por su parte, la construcción de un arco puede llevarse a cabo a partir de la combinación de n fases.

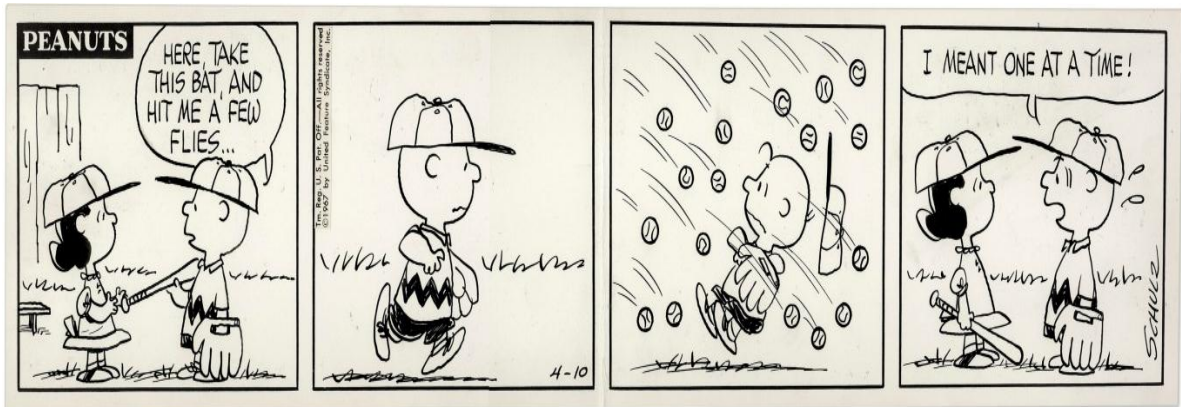
A continuación se presentan, en orden de importancia, las funciones de cada categoría.

- Clímax

Es el momento narrativo en el cual sucede el evento principal de la secuencia. Según Todorov (1971) en este punto se presentan generalmente culminaciones de eventos, confluencia de varios eventos, el rompimiento de un equilibrio narrativo e interrupción de expectativas previas.

Un ejemplo puede verse en la Ilustración 22, en la tercera viñeta se puede observar cómo se rompen las expectativas de la narración cuando en lugar de una pelota Charlie Brown recibe varias.

Ilustración 22: El uso de las categorías narrativas visuales en una tira cómica.



Schultz, C. (2008). *The Complete Peanuts: 1967 to 1968*. Seattle: Fantagraphics Books

- Inicial

Da inicio a la acción principal de la narración, es decir abre paso a un desequilibrio narrativo de tal manera que posibilita la existencia de la narrativa. La relación que se establece entre el inicial y el clímax puede entenderse como que la aparición del primero implica la aparición del segundo, por lo tanto ambos constituyen núcleos narrativos.

Como ejemplo de ello en la primera viñeta de la Ilustración 22, en ella Charlie al pedirle a Lucy que arroje “unas cuantas pelotas” abre paso al evento que aparece en el clímax.

- Resolución

Presenta una salida, o una reacción, al evento presentado en el clímax. Es decir, se presenta como una resolución a la narrativa.

En la Ilustración 22 la última viñeta es una resolución, pues presenta una reacción al clímax de la viñeta anterior, culminando así la secuencia. Una ausencia de resolución puede observarse en la Ilustración 23, en la cual la secuencia termina con el clímax.

Ilustración 23: El clímax como final de la historia

Watterson, B. Calvin & Hobbes. Noviembre 18, 1985.

- Preliminar

Presenta información referencial sin enmarcarla todavía en acciones o eventos de una narrativa. Se comportan como una base a partir de la cual es posible presentar nueva información.

- Prolongación

Se encargan de largar una acción para establecer un ritmo narrativo. Se asemejan a lo que Barthes denomina catálisis, pues presentan los estados intermedios entre funciones.

En la Ilustración 22, la segunda viñeta se presenta como una prolongación entre el inicial y el clímax, presentando tan solo el camino de Charlie entre un punto A y un punto B.

- Orientador

Provee información de localización o contexto para una secuencia. Si bien parece ser similar a un preliminar, se diferencia en que no introduce a los personajes o entidades que hacen parte de un evento narrativo, sino que presenta el contexto espacio temporal de la acción.

El proceso de lectura del cómic

El hecho de contener lenguaje visual permite al cómic un desenvolvimiento en la dimensión espacial, por lo que no se ve limitado a la expresividad en la dimensión lineal como el lenguaje verbal. Este fenómeno permite que la diagramación de las viñetas al interior de una página de lugar a diversas estructuras, razón por la cual es necesario manejar estrategias de navegación de la página que permitan una lectura adecuada del cómic.

Cohn (2013) propone que a partir del establecimiento del denominado *principio de montaje* y una serie de pasos que constituyen una fórmula (de carácter no científico) puede establecerse un modelo que sería de fácil comprensión y aplicación para cualquier lector.

El principio de Montaje

Hace referencia al modelo de construcción según el cual las unidades sucesivas de la estructura del cómic, es decir las viñetas, se distribuyen de tal manera que la distancia y la coherencia entre formas de estas permite una lectura fluida, puede desglosarse en cuatro preferencias (prácticas que se interpretan como mejor adecuadas en la elaboración del cómic):

1. Las áreas agrupadas (cercanas espacialmente) se prefieren sobre aquellas dispersas.
2. La lectura fluida es preferida sobre lectura interrumpida.
3. No se deben saltar unidades (viñetas).
4. No dejar vacíos, es decir unidades sin leer.

Este principio se apoya en las reglas de preferencia de la estructura composicional externa (ECSPR por sus siglas en inglés *External Compositional Structure Preference Rules*), las cuales dictaminan las operaciones que el lector debe llevar a cabo para conducir la lectura a través de las viñetas del cómic. Pueden clasificarse en dos grupos:

- Reglas de entrada

Para determinar la viñeta por la cual iniciar la lectura de la página.

ECSPR E1: Ir a la viñeta ubicada en la esquina superior izquierda.

ECSPR E2: En el caso de que no exista viñeta en la esquina superior izquierda, ir hacia 1) la viñeta en el punto más alto de la página, o 2) la viñeta que se encuentra más a la izquierda de la página.

- Reglas de navegación

Determinan el paso de una a otra viñeta en el interior de la página.

ECSPR N1: Seguir el borde exterior de la viñeta hacia la o las viñetas siguientes.

ECSPR N2: Seguir el borde interior. Si es posible seguir por el borde exterior debe buscarse un borde contiguo al borde interior de la viñeta.

ECSPR N3: Continuar a la derecha. Cuando es posible continuar por el borde exterior e interior de la viñeta, el movimiento recomendado es seguir hacia la derecha.

ECSPR N4: Continuar hacia abajo. Si no es posible un movimiento directo hacia la derecha siguiendo tanto el borde externo horizontal como el interno horizontal, el movimiento recomendado es hacia abajo.

ECSPR N5: Si no existe viñeta a la derecha, ir abajo hacia la viñeta que se encuentre más a la izquierda.

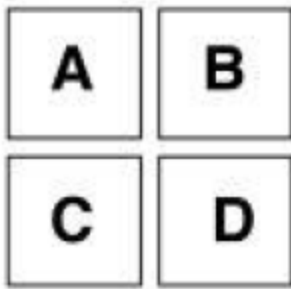
ECSPR N6: Ir hacia la viñeta que aún no ha sido leída.

Como se puede observar la regla ECSPR N4 corta con la continuidad de las tres precedentes y se debe seguir solo en caso de que el movimiento horizontal siguiendo bordes internos y externos no sea posible. La combinación de estas reglas son las que permiten leer de manera clara estructuras como las presentadas en la Ilustración 24. En

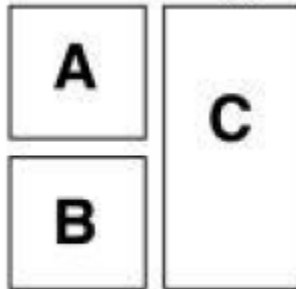
esta ilustración cual se observan diferentes posibilidades de montaje de las viñetas, la lectura de estos puede llevarse a cabo basados en las ECSPR.

Ilustración 24: Diferentes disposiciones del montaje viñetas.

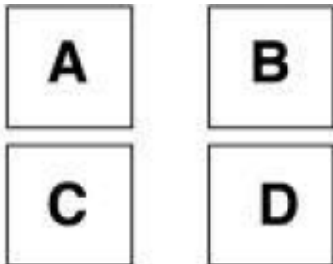
a. Rejilla



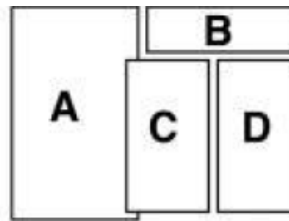
b. Bloque



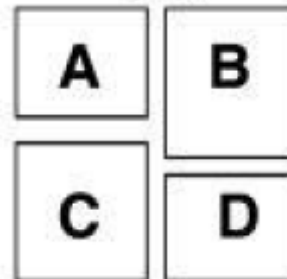
c. Separación



d. Superposición



e. Escalonada



Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*.

En el caso a, la lectura se sigue según las reglas de ECSPR N1 a ECSPR N3 y luego ECSPR N5. En el caso b al comenzar por la viñeta A ECSPR N1 se cumple siguiendo el borde exterior tanto en sentido A-C como en sentido A-B, por lo que se debe seguir con ECSPR N2 en cuyo caso no existe continuidad de borde interno entre la viñeta A y la viñeta C, pero sí entre los bordes internos de la viñeta A y la viñeta B. Entonces se hace imposible seguir con ECSPR N3 continuando de manera horizontal y saltar directamente a ECSPR N4 guiando la lectura de la viñeta A a la viñeta B y luego se vuelve hacia ECSPR N3 para seguir hacia la derecha y leer la viñeta C.

La lectura del caso c, se hace generalmente como la lectura del caso a pues la separación (montaje) aquí parece tener un menor peso que la direccionalidad de la lectura (derecha a izquierda, arriba abajo). La lectura del caso e depende principalmente de la percepción que se tenga sobre la discontinuidad de los bordes de las viñetas, si se considera que la continuidad de los bordes es significativa se seguirá la lectura del caso b siguiendo el borde interior hacia abajo, pero si se considera que la discontinuidad no es significativa se seguirá el camino en Z.

En el caso d la situación no es tan sencilla: la superposición de una viñeta sobre otra puede hacer parecer que es necesaria la lectura de aquel que se superpone inmediatamente después de aquel al que se sobrepone, pero las reglas planteadas por Cohn no nos permiten identificar directamente cómo se debe proceder. Una lectura adecuada de este caso puede ser la siguiente: comenzar por la viñeta A según la ECSPR E1, al iniciar con ECSPR N1 se observa que se cumple la continuidad en bordes externos con la viñeta B, pero al pasar a ECSPR N2 no existe continuidad con el borde interno de la viñeta B, sino que se pasa a la viñeta C por lo que es posible continuar horizontalmente tanto hacia la viñeta B como hacia la viñeta C, se sigue pues el borde exterior dando prioridad a ECSPR 1, pasando a la viñeta B. Llegado este punto se observa que es posible continuar horizontalmente y debe aplicarse ECSPR N5 e ir hacia abajo y la izquierda, como se vuelve a la viñeta A, la cual ya ha sido leída, debe continuarse hacia la siguiente que es la viñeta C, en esta la lectura cumple con ECSPR N1, ECSPR N2 por lo que se aplican ECSPR N3 y la lectura continua horizontalmente hacia la viñeta D en donde termina el proceso.

Problema de esta propuesta

Si bien esta propuesta de Cohn es válida e importante, reduce el proceso de lectura a la estructura como si solo se pudiera contar la historia de manera lineal-espacial, es decir en un sentido estructural, no argumentativo del orden de acontecimientos. Además, no toma en consideración las propiedades de combinatoriedad y sistematicidad a partir de las cuales podrían crearse páginas legibles que no cumplirían con la gramática propuesta.

De esta manera se limitarían las posibilidades del escritor y el artista de contar una historia de manera novedosa, fenómeno con el cual es posible encontrarse en diversas ocasiones y que rompen con esa “gramática” planteada por Cohn. Ilustraré estas desviaciones mediante ejemplos presentados en las Ilustraciones de la 25 a la 28.

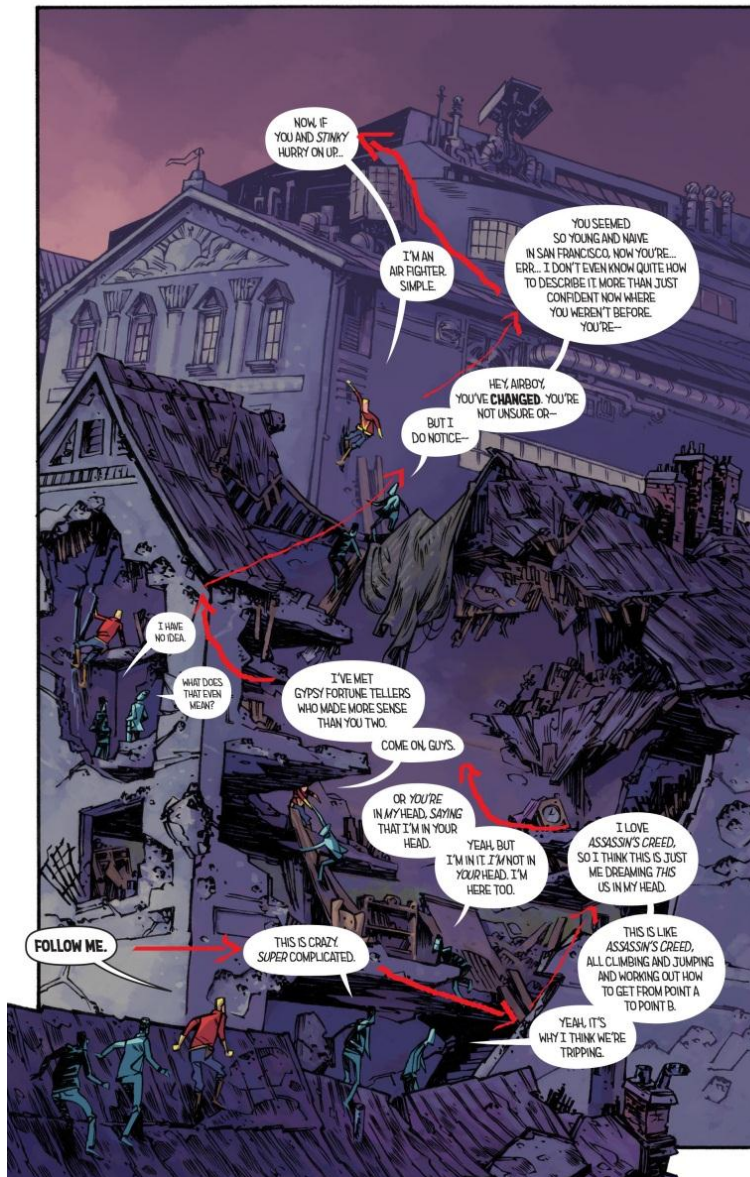
Ilustración 25: Lectura no posible según las ECSPR.



Robinson, J. & Hinkle, G. (2015) Airboy #3. Image Comics

En la Ilustración 25, la cual es una página-superviñeta, es decir la página se presenta como una única viñeta en la cual se presenta la escena, el contenido es el que nos dicta la lectura. Los autores tomando como base la situación presentada y obligan al lector a modificar su acción. La lectura se inicia en la esquina inferior izquierda y se procede en un camino en z hacia arriba, terminando en la esquina superior izquierda, donde comúnmente se iniciaría la lectura. Este proceso se muestra en la Ilustración 26.

Ilustración 26: Lectura de una página según su composición (Movimiento interno).



Robinson, J. & Hinkle, G. (2015) Airboy #3. Image Comics.

Ilustración 27: Lectura de una página según su composición (Laberinto).



Steranko, J. (1968). *If Death Be my Destiny!* En: *Strange Tales #166*. Marvel Comics.

En la Ilustración 27 una vez más se observa como el orden de lectura de las viñetas se encuentra determinado por la composición de la página en relación con su contenido. En este caso el personaje se encuentra en un laberinto, situación que se refleja visualmente en el plano del laberinto que conecta las viñetas y que dicta el orden de lectura siguiendo el camino del laberinto.

Ilustración 28: Lectura de una página según su composición (sentido de las manecillas del reloj).



Moench, D. & Sienkiewicz, B. (1981). *Moon Knight #9*. Marvel Comics.

En la página presentada en la Ilustración 28 la lectura se realiza en el sentido de las agujas del reloj comenzando desde la esquina superior izquierda, al mismo tiempo se debe leer la viñeta que ocupa el centro de la página de manera constante antes de cada una de las otras viñetas pues en esta se representa un movimiento constante: ocho momentos del movimiento realizado por el villano (Anton Mogart), cada uno asociado con cada una de las ocho viñetas que muestran el recorrido de Moon Knight. Además existe un clave visual que ayuda al lector a seguir este camino: la disposición espacial y tipográfica de la onomatopeya fuerza el ojo a seguir su recorrido indicando de esta manera la lectura adecuada de la página.

Basado en estos tres ejemplos, queda en evidencia que la lectura del cómic no puede estar en función únicamente en una gramática prescriptivista, como la que se plantea en las reglas propuestas por Cohn, sino que debe complementarse con la lectura pragmática de la cual habla Pericot (1987) de tal manera que se logre una lectura completa que integre los niveles sintáctico, semántico y pragmático y alejarse de un modelo prescriptivista y de reglas sintáctico-semánticas.

Análisis de We3

A partir de los elementos teóricos expuestos hasta el momento se realizará un análisis de las estructuras del cómic *We3* escrito por Grant Morrison e ilustrado por Frank Quitely. Si bien no se pretende que sea un análisis completo de la obra, pues esto implicaría un trabajo de mucha mayor envergadura, se ejemplificará cómo puede realizarse el análisis de la estructuras del cómic.

Los autores

Grant Morrison

Autor escocés de cómics que trabaja en el medio desde el año 1978. Si bien trabajó durante la década de 1980 en varias publicaciones independientes y en la famosa revista británica *2000AD* su salto a prominencia se dio a finales de la década de 1980, durante la denominada invasión británica, en la cual diversos autores, tanto ilustradores como escritores, del Reino Unido entraron a trabajar en la industria estadounidense, principalmente con el sello DC.

Su obra se ha visto marcada por la movilidad entre géneros (superhéroes, terror, ciencia ficción) y temas tratados (derechos animales, drogas, magia, lenguaje). Sin duda alguna, uno de los rasgos característicos más visibles a lo largo de toda su obra es la apropiación de técnicas de diversos medios y su aplicación al cómic, mezclada siempre con el manejo de temas a través de los lentes de la filosofía, la magia, el lenguaje y la ciencia.

Además de su trabajo en cómics, se ha desempeñado como dramaturgo, teórico de los superhéroes (con la publicación de su libro *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*), e incluso como ocultista.

Frank Quitely

Es el nombre de pluma de Vincent Deighan, ilustrador escocés que ha colaborado con Morrison en diversas obras. Inició su trabajo en el cómic underground escocés en 1989 más impulsado por la pasión por dibujar que por el cómic como medio. Con entrenamiento académico y artístico en bellas artes, dibujo y pintura en el Glasgow School of Art, su estilo se caracteriza por una gran atención al detalle y la anatomía de las figuras y el uso de la línea clara.

La obra

We3 es una miniserie de tres números publicada entre julio de 2004 y enero de 2005 por el sello Vertigo de DC Comics. La obra cuenta la historia de tres mascotas (Bandit, un perro; Tinker, un gato; y Pirate; un conejo) que han sido raptadas y convertidas en ciborgs asesinos (1,2 y 3 respectivamente) con el poder de un batallón completo, como parte de un programa militar. Al terminar el periodo de prueba de los prototipos, ellos, es ordenado su asesinato pero gracias a una doctora compasiva logran escapar.

A partir de entonces la obra sigue la búsqueda de los tres protagonistas por intentar alcanzar un “hogar” aun sin comprender lo que significa, mientras escapan de la búsqueda organizada por el gobierno con el fin de matarlos y que no salga a la luz la existencia del programa.

Lo relatado

Funciones

- Núcleos

Aquellos momentos que dentro de la narración permiten un cambio en la dirección narrativa son a continuación representados jerárquicamente.

Orden de asesinato

Incumplimiento

Desobediencia

Escape

Búsqueda de *hogar*

Encuentro de *hogar*

Orden de búsqueda

Orden

Primer intento

Primer fracaso

Ataque

Escape

Preparación de Weapon 4

Segundo intento

Segundo fracaso

Segundo ataque

Ataque 1

Ataque de Weapon 4

Muerte de Pirate

Ataque 2

Intento de matar a Bandit

Sacrificio de la doctora Berry

Escape

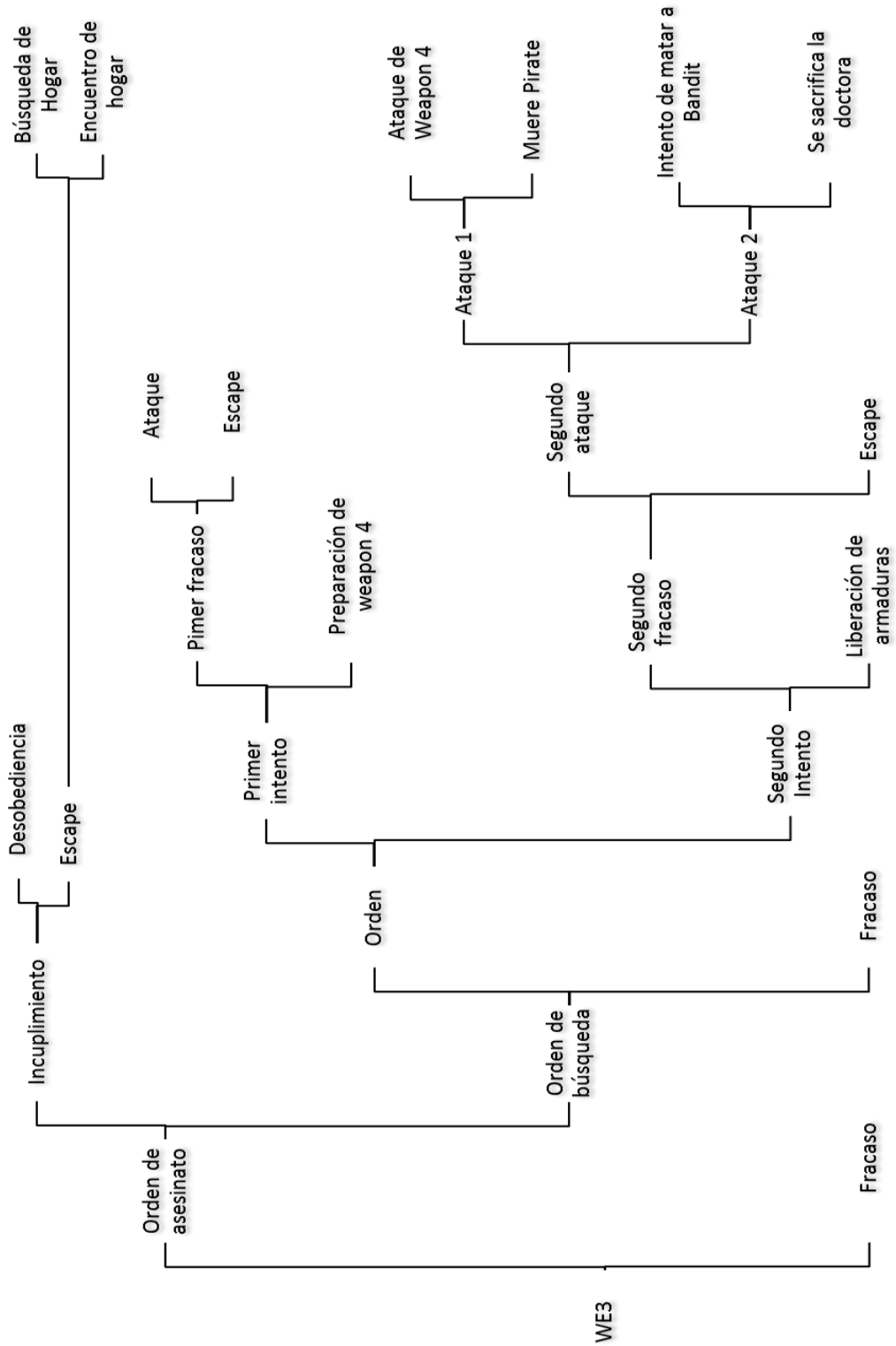
Liberación de armaduras

Fracaso de intentos de búsqueda

Fracaso por cumplir con el asesinato

Otra representación, de carácter más visual, de los núcleos en We3 puede verse en el Ilustración 29.

Ilustración 29: Esquema de núcleos narrativos en We3.



- Catálisis

Una de las secuencias que se compone completamente de catálisis consiste en las dos escenas presentadas de la página 24 a la 31 del número 2.

En la primera escena, de la página 24 a la 29, Bandit, Tinker y Pirate se encuentran con una familia, un padre, su hijo y su perro, en la carretera mientras es de noche, si bien la escena no presenta ningún núcleo de la narración si expande el proceso de escape de los personajes a la vez que otorga indicios. Las catálisis de esta escena son:

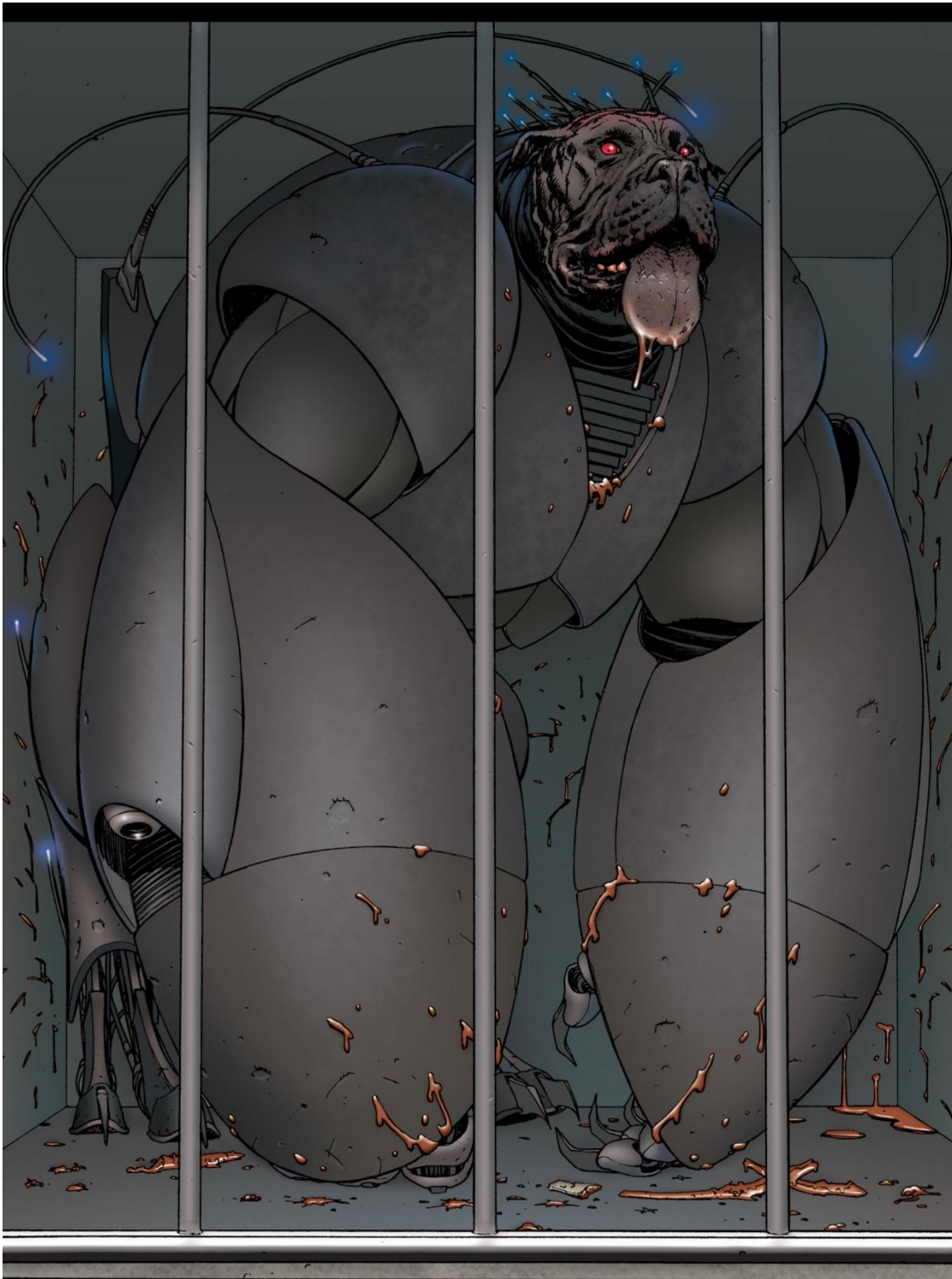
- El disparo del padre de familia a Pirate.
- El asesinato del perro y el padre por parte de Tinker y Bandit.
- El autoreproche que realiza Bandit.

En la siguiente escena, páginas 30 y 31, las catálisis se encargan de retrasar la presentación de Weapon 4 a la vez que nos dan información sobre dicho personaje (Ilustración 30) para finalmente presentarlo en la página 32 (Ilustración 31).

Ilustración 30: Catálisis como retardantes de un núcleo narrativo.



Ilustración 31: La presentación de un núcleo narrativo.



Indicios

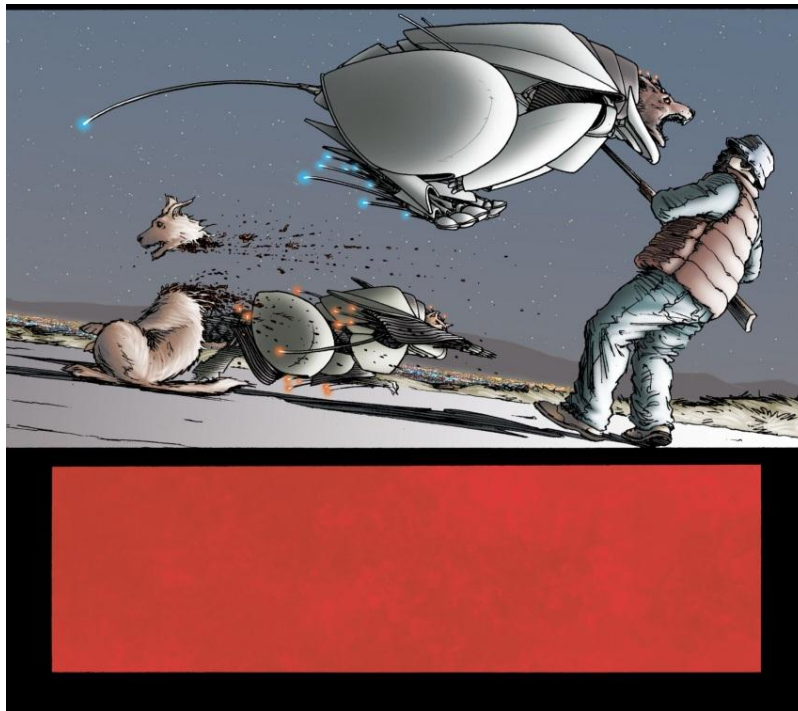
- Indicios
 - A un nivel psicológico los rasgos de cada personaje son sugeridos incluso desde la elección de los animales a representar. Bandit, en tanto perro es leal y centrado; Tinker es egoísta y huraño; y Pirate es distraído. Y esta psicología de los personajes se ve reflejada en sus acciones: Bandit queriendo ser un “buen perro”, Tinker no importándole realmente nada y queriendo irse por su cuenta y Pirate sin saber que ocurre, tan solo intenta mantener unido el grupo y estar tranquilos (Ilustración 32).

Ilustración 32: Indicios del carácter psicológico de los personajes.



- Otro indicio importante y que se presenta como un recurso sinestésico es la tipografía (realizada por Todd Klein) usada para representar el sonido de la voz de los animales. Como es posible observar en las diferentes ilustraciones presentadas en este análisis, la fuente usada para mostrar el diálogo de los animales está basada en líneas rectas sin demasiados detalles (sin serifa) en las curvas, intentando así representar el sonido mecánico o electrónico que emiten los animales al hablar. Por otra parte, la voz de los humanos es representada con una tipografía en donde se hacen presentes más detalles y serifas en las letras. De esta manera se representa gráficamente un elemento auditivo que no está realmente presente.
- Un ejemplo de la interfaz de elementos, tanto visuales como del nivel del relato y el proceso de lectura, que se dan el cómic es el caso del indicio en la última viñeta de la página 28 (Ilustración 33), la cual es un indicio del acto violento que cometió Bandit, pero para poder interpretar tal indicio debe tenerse en cuenta la lectura de las viñetas precedentes y completar la acción mediante el proceso de cerrado. Este proceso es facilitado a su vez por el uso del color rojo en la viñeta, el cual crea una asociación directa con la sangre.

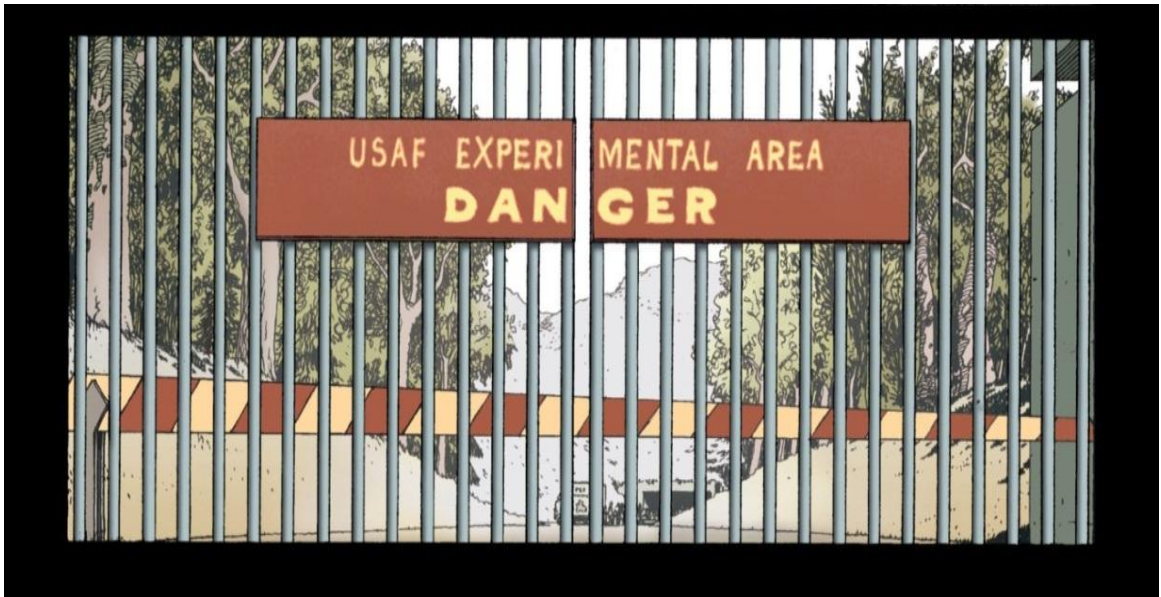
Ilustración 33: El indicio a través del proceso de cerrado.



Informaciones

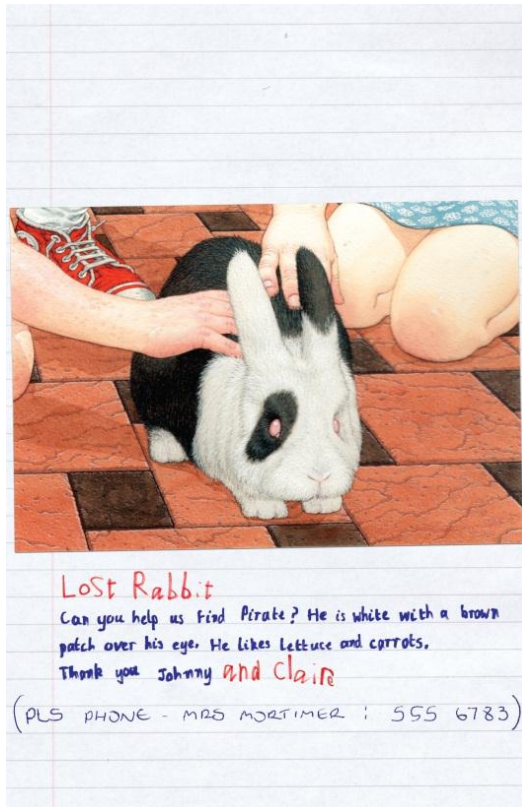
- El letrero que indica que se encuentran en instalaciones de la fuerza armada estadounidense (Ilustración 35).

Ilustración 34: Viñeta cumpliendo la función de información.



- A un nivel general de la obra las portadas de cada uno de los números (Ilustración 34) se presentan como informaciones pues nos dan a conocer directamente la identidad de los protagonistas y resaltan un hecho importante en la narración: la necesidad de Bandit por encontrar el hogar puede deberse a que ya había experimentado qué es un hogar.

Ilustración 35: Portadas de los números individuales.



La construcción de una narración visual

En las páginas 1 a 3, continuando de la 4 a la 12 se presenta una secuencia narrativa de carácter cinematográfico en la cual Bandit, Tinker y Pirate se enfrascan en una lucha bélica contra un batallón militar.

La secuencia inicia con tres viñetas cumpliendo la función de orientadores, ubicando la acción narrada en el bosque, la primera página culmina con una viñeta que se desempeña como preliminar que da paso a la inauguración de la narración: los tres personajes principales están siendo atacados por un helicóptero en una página doble a sangre que refleja el espacio abierto de la acción. Si se toma cada una de las entregas del cómic por separado, este inicial se encuentra cumpliendo el papel de núcleo (del segundo número) pues abre la tensión narrativa que se desarrolla a lo largo de esta entrega.

Una vez presentado el marco de la acción principal se realiza una transición de escena a escena para dar cuenta de aquello que está sucediendo de forma paralela a este hecho, a la vez que se brinda información sobre la relación entre los otros participantes de la narración global: los científicos y los militares/gobierno acudiendo a lugares comunes: los científicos como individuos preocupados tan solo por lo que su creación significa en términos de avance científico, y el gobierno tan solo ve el uso militar que puede hacer de estos avances.

En la última viñeta de la quinta página se regresa a la acción bélica. El marco de la viñeta se establece por las siluetas de los militares y el parabrisas de un jeep comportándose como un espacio negativo que trae al centro de atención a Bandit quien, como puede observarse, basados en su posición corporal, se prepara para atacar.

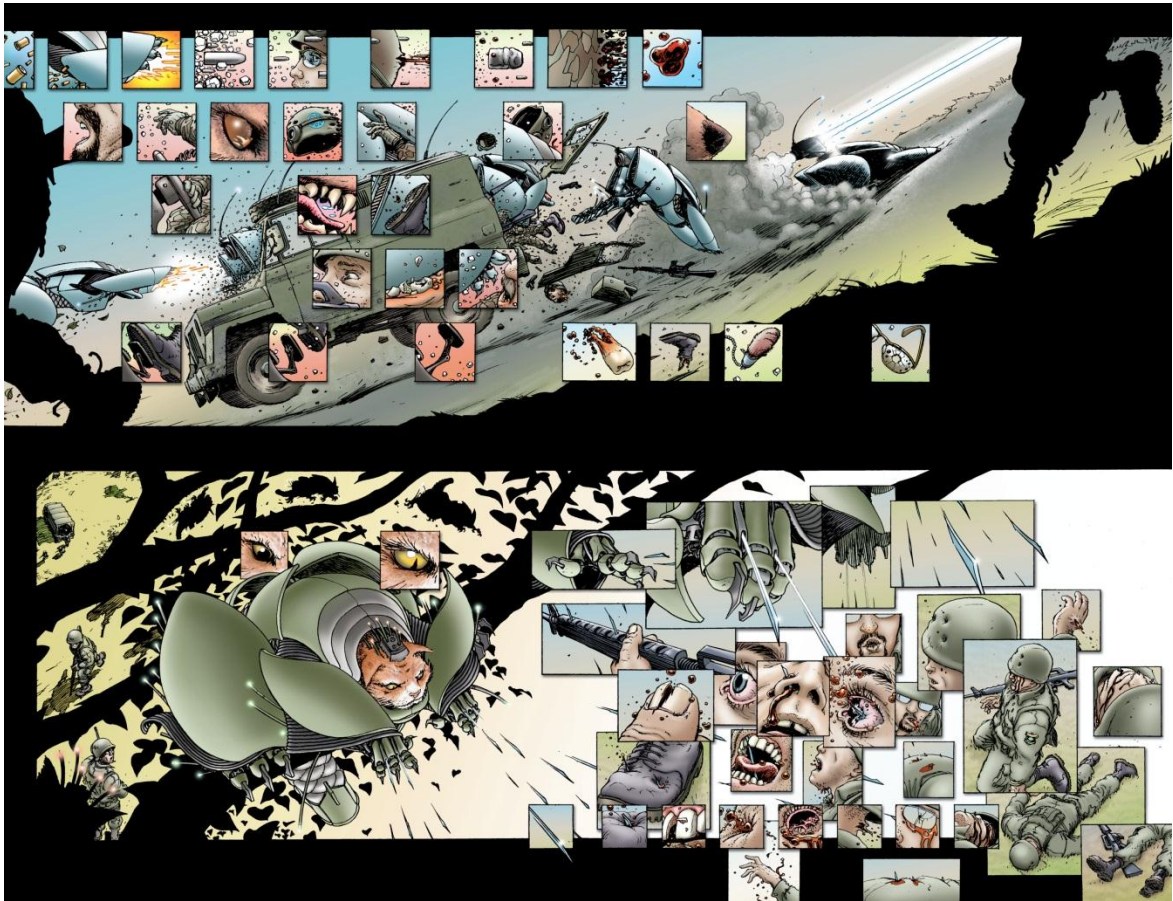
Hasta el momento la construcción y lectura de las viñetas se ha dado siguiendo las ECSPR sin presentar ningún problema, pero las siguientes tres páginas constituyen un ejemplo de como la lectura del cómic debe tomar en consideración también el contenido de las viñetas.

En primer lugar es posible señalar la cantidad tan grande e irregular de viñetas presente en la doble página 6-7: existen 64 viñetas en la página, claro está que dos de ellas son las principales mientras que las otras 62 cumplen una función que es posible denominar como explicativa o de comentario (Ilustración 36).

La viñeta superior de la doble página ilustra el ataque de Bandit a un jeep militar y las 29 viñetas explicativas que la acompañan muestran detalles de ese ataque: descomponen la acción en momentos impactantes gráficamente a través del uso del plano detalle sirviendo como una transición detalle a detalle de la acción. La viñeta inferior se encuentra en el mismo tipo de relación con las viñetas que la acompañan: sirven para mostrar los detalles del ataque de Tinker a un grupo de soldados. En los dos casos las viñetas explicativas muestran detalles extremadamente violentos resaltando así el carácter violento que los experimentos han despertado en los animales.

Como se señaló arriba, si se pretendiera leer estas viñetas según las ECSPR se incurriría en un error. Si, siguiendo la ECSPR 1, la lectura se inicia por la viñeta ubicada en la esquina superior izquierda la lectura no podría darse de manera adecuada pues dicha viñeta es una viñeta explicativa de otra. Sumado a esto, si se quisiera continuar normalmente con la lectura no podría seguirse por los bordes de la viñeta pues son discontinuos y en el medio hay otra que corta con la continuidad.

Así mismo, la lectura de las viñetas detalle puede darse de diferente forma: podría leerse según la información espacial que contienen, yendo de izquierda a derecha primero por la fila superior de viñetas y seguir el mismo proceso con las cinco primeras filas (las correspondientes a las viñetas explicativas de la viñeta 1), o podría leerse según la dimensión temporal, leyendo las primeras viñetas de cada una de las filas, luego pasar a las segundas y así hasta finalizar. Este proceso no es aplicable a las viñetas explicativas de la viñeta 2, pues no se encuentran ordenadas según ninguna propiedad aparente y el lector deberá agruparlas mediante el proceso de cerrado.

Ilustración 36: Narrativa fragmentada.

La página 8 presenta nuevamente una transición escena a escena para mostrar la reacción del científico acerca de lo sucedido. Luego se vuelve al campo de batalla mediante otra transición escena a escena y se observa nuevamente el mecanismo aplicado en la anterior página: una viñeta muestra un hecho principal, y otras viñetas explicativas dan el detalle de lo sucedido (Ilustración 37).

Ilustración 37: Uso de microviñetas para detallar la narración.



En la página 9 se observa una separación gráfica del mundo tecnológico, representado por Pirate, y las consecuencias de su uso desmedido: la primera viñeta nos muestra a Pirate arrojando minas explosivas, pero es imposible dotar esta imagen de un matiz violento pues no posee decorado, pero en la siguiente imagen se muestra el resultado y consecuencias de las minas. En las últimas dos viñetas de esta página se presenta un elemento que servirá para iniciar posteriormente otra fase narrativa.

Al entrar a la doble página 10-11 se hace difícil hablar de la viñeta ¿qué es aquí la viñeta? ¿La sucesión de ataques de Tinker? ¿O cada uno de los momentos de ese ataque es una viñeta? Si se opta por la primera posibilidad la imagen consistiría en un proceso de reduplicación que muestra el rápido actuar de Tinker, si se decide que hay 9 viñetas, cada una presentando un momento del ataque, establecer los límites de cada una de las viñetas no es sencillo pues algunos de sus componentes se solapan (Ilustración 38).

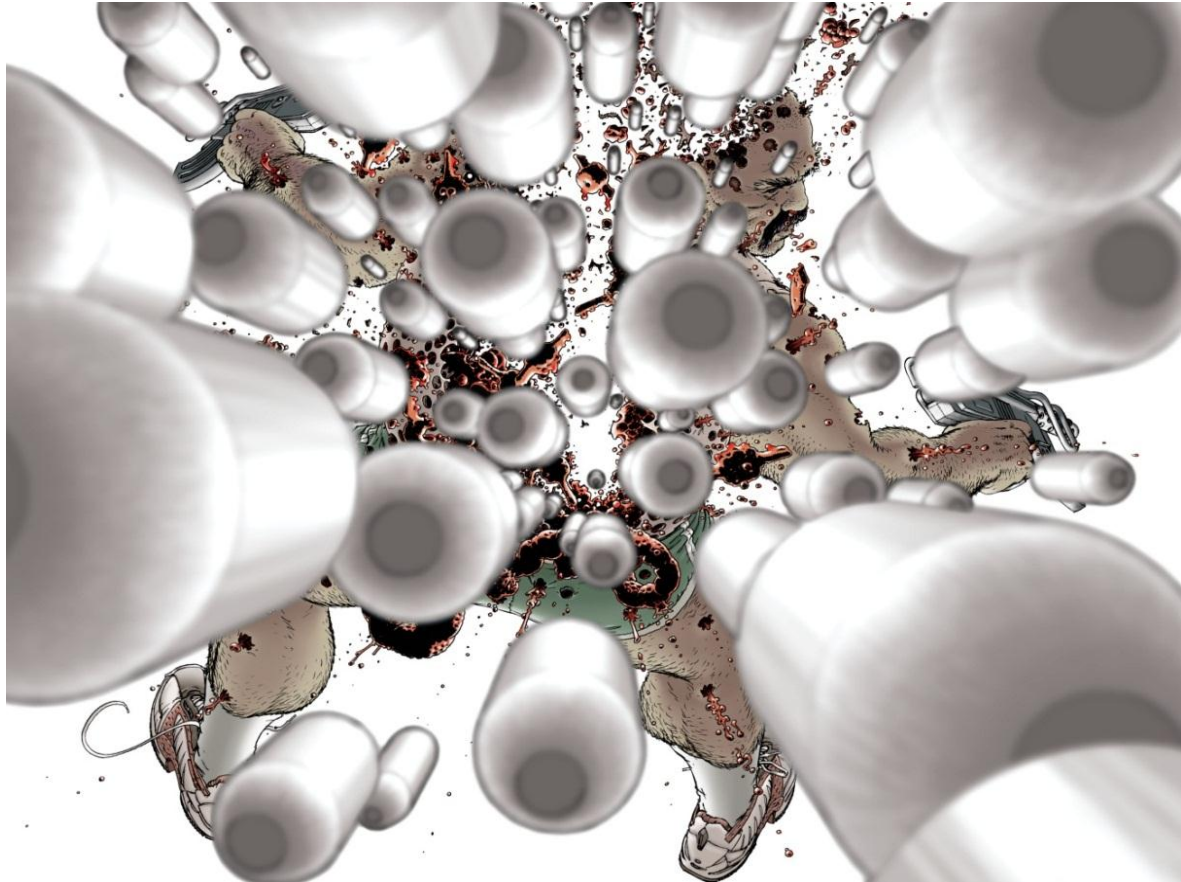
Ilustración 38: Uso tridimensional de la página (1).



Aquí la pregunta de cuál es la viñeta parece no tener respuesta por el hecho de que sencillamente no hay viñeta (en el caso del ataque de Tinker, pues la imagen inferior sí es una viñeta). Es posible considerar que en esa página Quitely rompe con las reglas comúnmente asociadas al cómic con el fin de crear un efecto de imagen tridimensional en la superficie bidimensional del papel. Esta afirmación no es fruto únicamente de la lectura de esta página pues este recurso se usa en otros momentos del cómic como en la

sexta página del sexto número (Ilustración 39) y la página 18 del tercer número (Ilustración 40).

Ilustración 39: Uso tridimensional de la página (2).



Finalmente, en la página 12 se cierra la fase abierta al inicio del cómic. Las viñetas aquí hablan fuerte: se separa el mundo animal del humano (si tal cosa es posible), las tres viñetas que contienen elementos de carácter humano poseen bordes rectos indicando una acción confinada, mientras que las viñetas en las cuales está presente Tinker se encuentran enmarcadas por un espacio negativo conformado por la silueta de los elementos de la naturaleza señalando que nuestra atención debe centrarse en los We3.

Ilustración 40: Uso tridimensional de la página (3).



El montaje narrativo

Entre las páginas 20 y 27 del primer número es posible ver la construcción de una fase narrativa presentada de forma no lineal, de esta manera se aprovechan las posibilidades que brinda el cómic pues permite contar el relato en dos dimensiones: la temporal y la espacial.

La fase presenta la secuencia de escape de We3 de la base militar. Las primeras 9 viñetas de la página 20 (Ilustración 41) se establecen como orientadores: recuerdan al lector el contexto de la acción: tres animales mantenidos en una base militar. Las siguientes siete viñetas de la página cumplen la función de preliminar, mostrando la tensión y la indecisión de la doctora Berry sobre si encerrar o no a los animales para que después sean asesinados. La función de inicial es cumplida por las dos últimas viñetas de la página 20 más las dos primeras de la página 21 (Ilustración 42), en donde la doctora deja las inyecciones letales, lo que sumado a que no cerró las celdas de los animales abre la posibilidad del escape (el cual es un núcleo narrativo).

A partir de ese momento hasta finalizar la página 25 se nos presentan una serie de prolongaciones que no están conectadas linealmente pues la imagen vista en cada viñeta corresponde a lo visto en diferentes cámaras de video ubicadas dentro de la base militar por lo que estas prolongaciones (Ilustraciones 43-46) son casi simultáneas. Al mismo tiempo, el uso de dieciocho viñetas en cada página durante seis páginas seguidas funciona como un recurso de ritmo, estableciendo así una relación con la velocidad con la que ocurren las acciones a la vez que se prolonga la acción generando en el lector intriga sobre lo que sucederá.

La fase termina con el clímax presentado en la doble página 26-27 (Ilustración 47) que a su vez se presenta como una resolución a la intriga de si el escape era posible o no.

Ilustración 41: El inicio de una fase narrativa.



Ilustración 42: Puesta en marcha de la intriga.



Ilustración 43: Prolongación de la intriga (1).



Ilustración 44: Prolongación de la intriga (2).

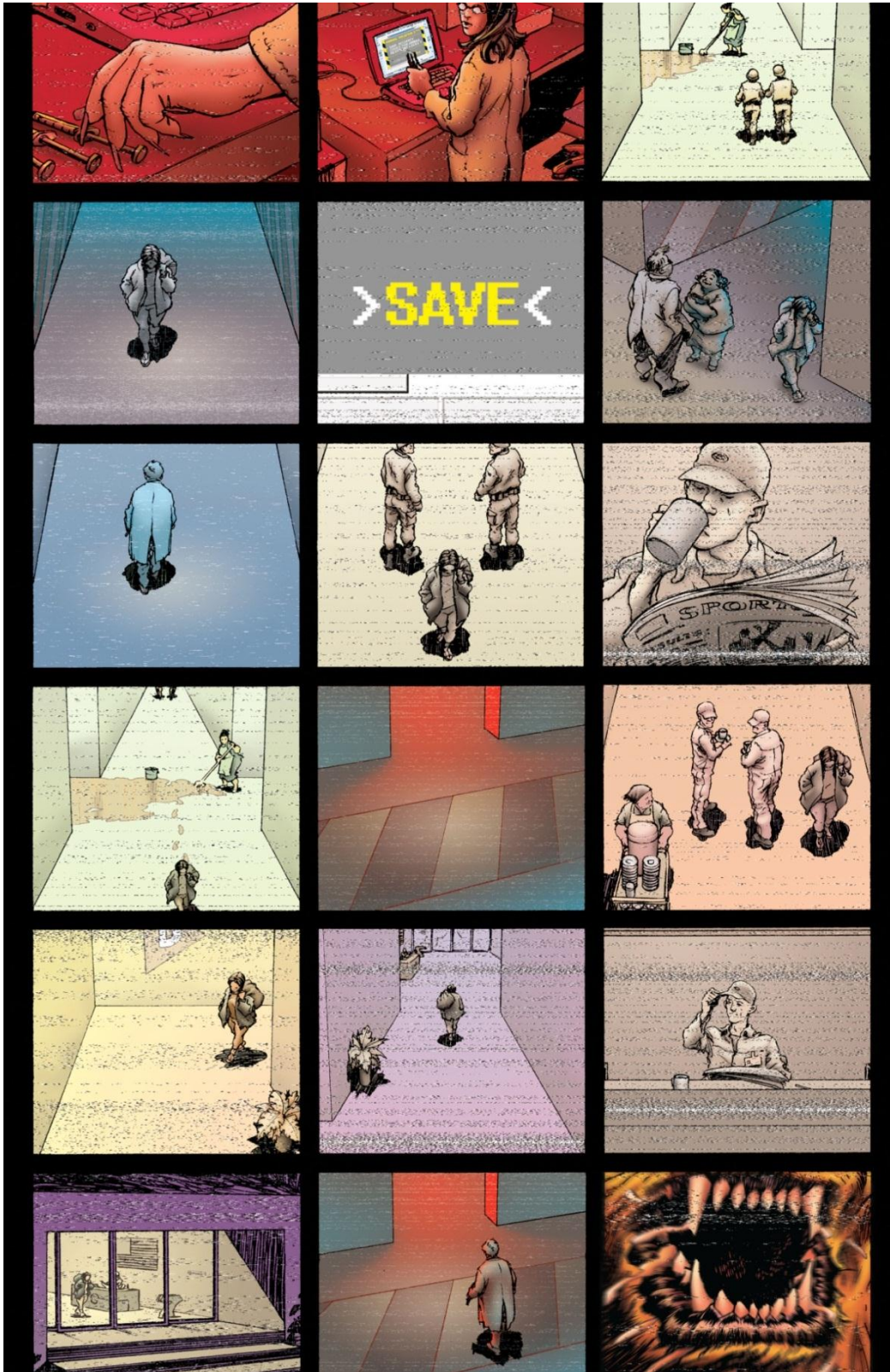


Ilustración 45: Prolongación de la intriga (3).

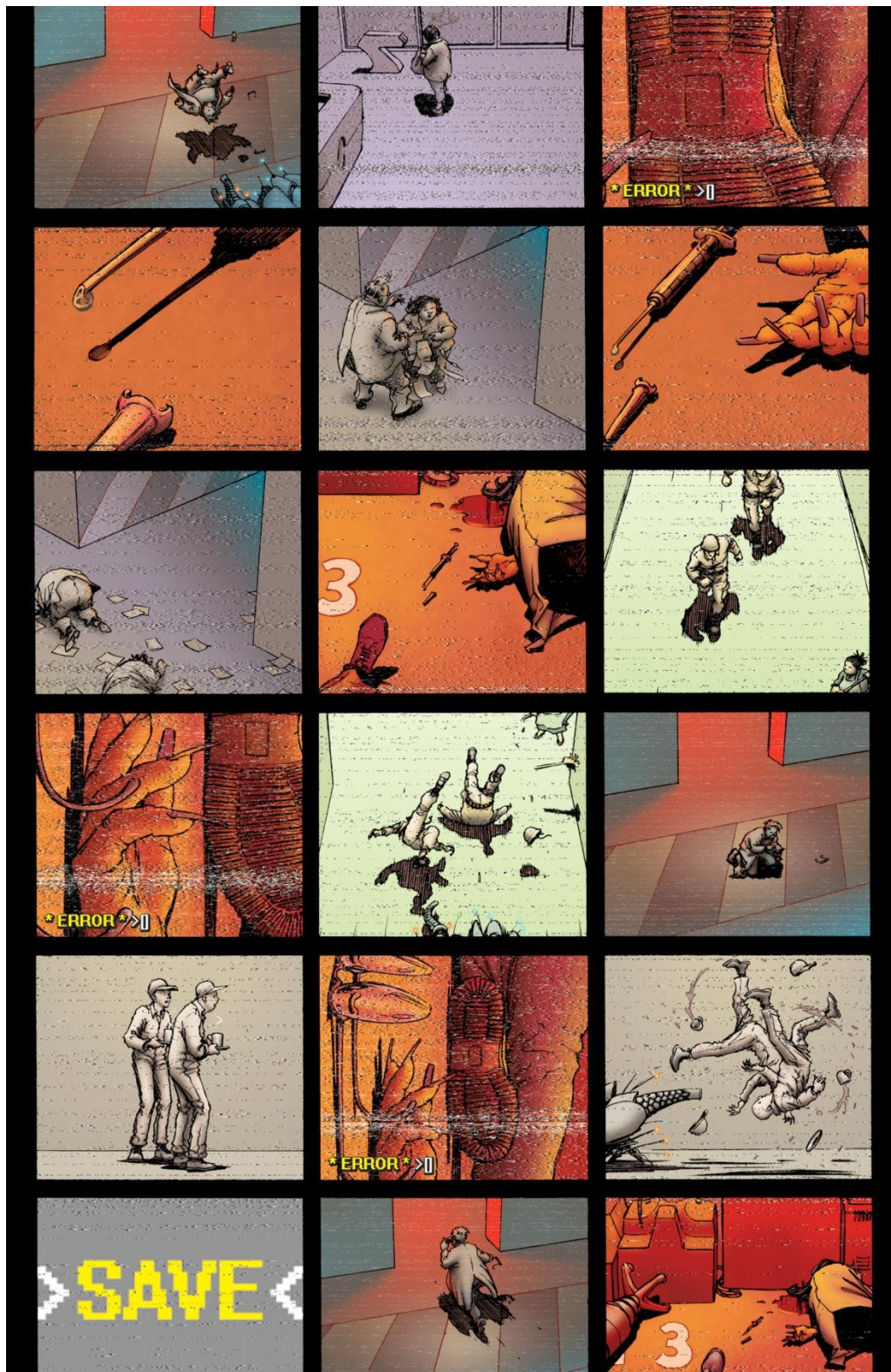
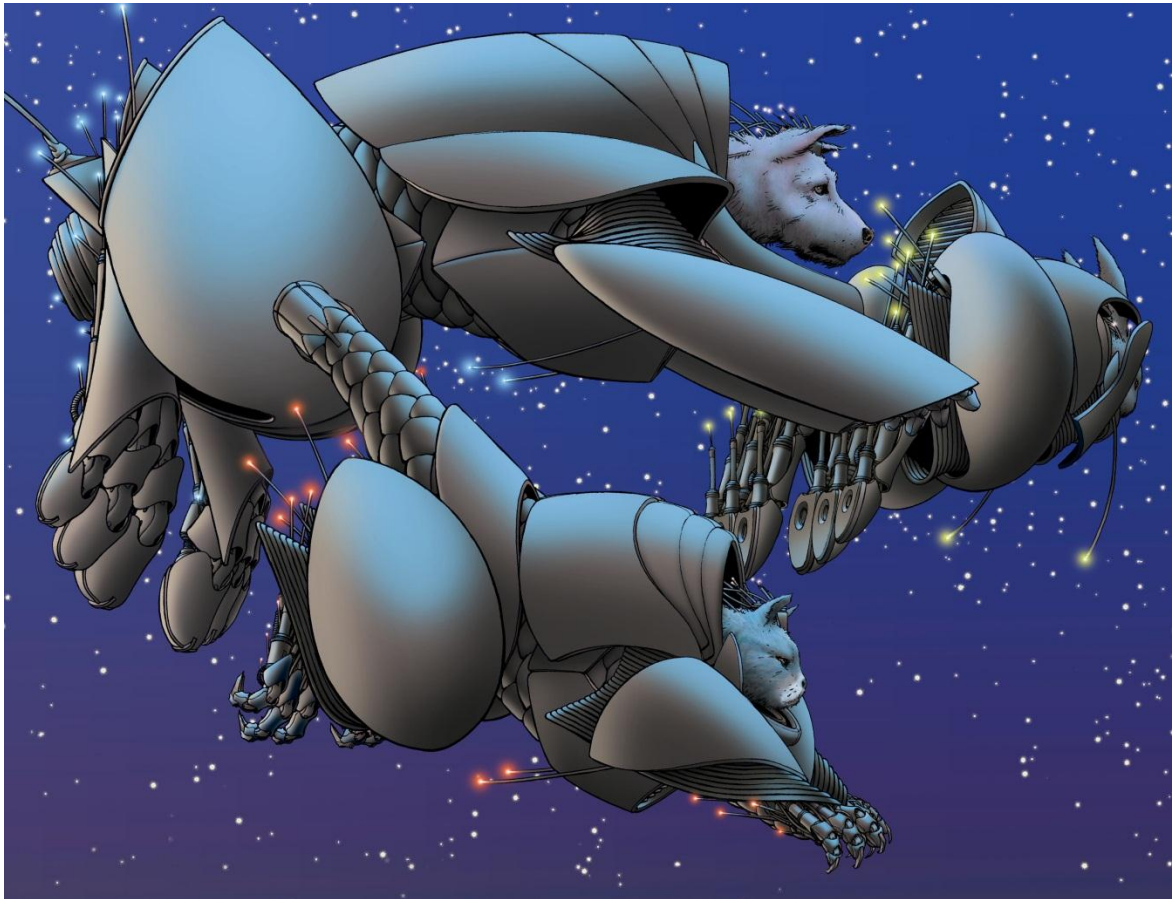


Ilustración 46: Prolongación de la intriga (4).



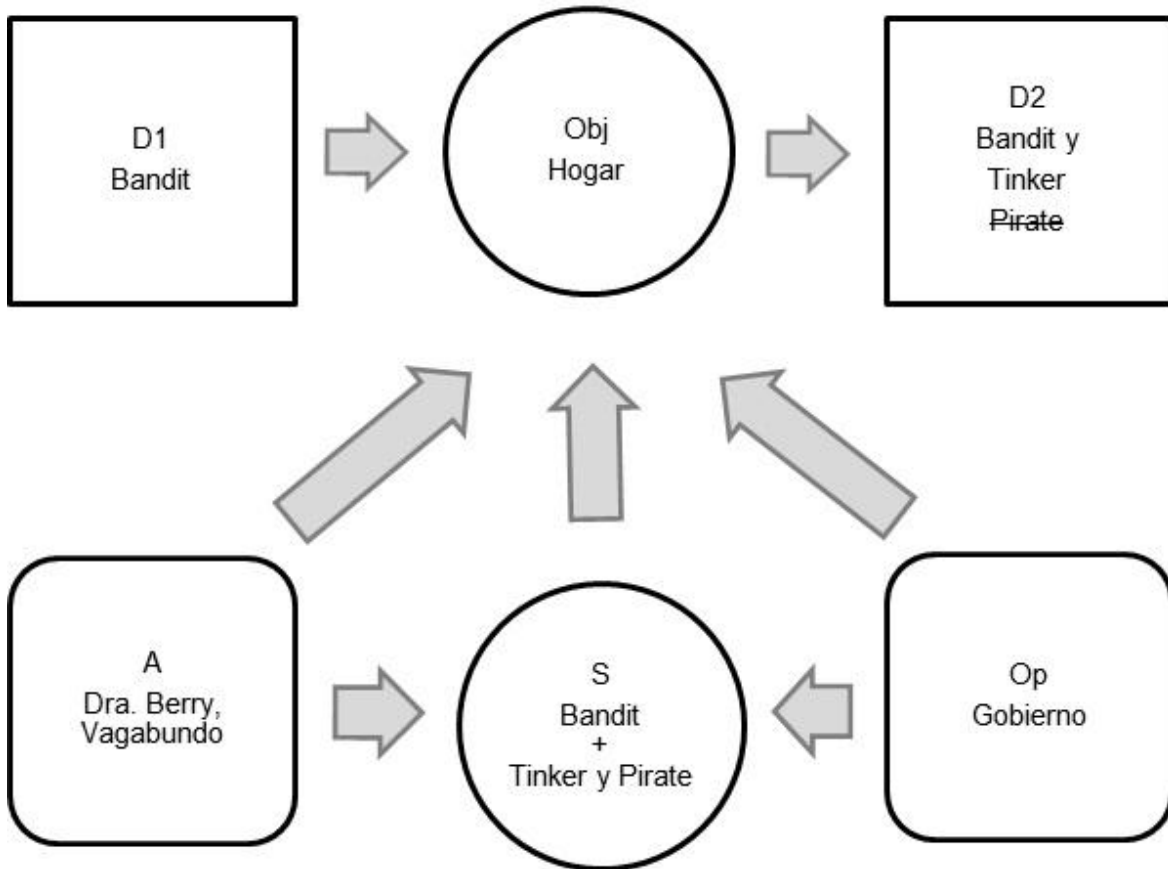
Ilustración 47: Interacción del plano visual y el plano narrativo como herramienta para resaltar un momento clave del relato (Clímax y resolución).



Los actantes en We3

Las acciones narradas se presentan debido a la intervención de unos actantes que ejercen unas acciones, enmarcadas en determinados roles, y comportamientos que mueven la historia y que permiten ilustrar las fuerzas que interactúan en la narrativa, estas fuerzas narrativas se presentan en We3 tal y como se observa en la Ilustración 48.

Ilustración 48: Actantes en We3.



En la ilustración se muestra como en el eje de la búsqueda se encuentra que la acción se lleva a cabo por Bandit, pero tanto Tinker como Pirate (por esto se representa con el símbolo de suma en la casilla del sujeto, pues no son los que toman la decisión pero se acogen a ella), y tal acción es alcanzar el objeto hogar. Esta búsqueda está marcada por el desconocimiento del objeto, tan solo se tiene una noción de qué es, pero aun así la búsqueda ocurre.

Como Destinator se encuentra Bandit quien es el que decide emprender la búsqueda, y logra hacer que los otros lo acompañen. Como destinatarios de esa búsqueda se identifican también a los protagonistas pues lo que buscan lo buscan para sí mismos, pero en este caso el objeto solo es alcanzado por dos de ellos (Bandit y Tinker), mientras que el tercero no puede lograrlo (por tanto se encuentra tachado).

En el eje de la participación es posible encontrar, como el actante ayudante, tanto a la Dra. Berry, quien fue la que facilitó la acción de escape y salvó la vida de Bandit, y al vagabundo que los encuentra al iniciar el tercer número y con quién Bandit y Tinker se quedan al final de la obra. Por otra parte, en el rol del actante opositor se encuentra el gobierno que busca matar a Bandit, Tinker y Pirate.

El propósito de la obra

Si bien se pretendía realizar tan solo un análisis de los componentes estructurales y narrativos del cómic aquí se presenta un breve análisis de We3 a nivel pragmático.

La obra se presenta como una crítica a la experimentación en animales, esto se refleja en diferentes formas como el uso de la palabra *slaves* (esclavos) para hacer referencia a la función de los animales como simples herramientas de uso para los humanos. El impacto de la narración se ve aumentado por el hecho de que los tres personajes principales están representados por animales domesticados que comúnmente se piensan como cercanos a los humanos.

Al establecer el escape de los animales de la inminente muerte ordenada, pues se piensa que ya han cumplido con su misión y ciclo y por lo tanto no sirven para nada más, se establece que los humanos no tienen, o no deberían, tener el control sobre la vida de los animales, ni siquiera como medios para protegerse a sí mismos. Es más, la crítica también se dirige hacia la violencia que buscan los humanos, pues la realidad es que los animales no son usados para detener guerras sino para que las luchen por ellos.

La búsqueda del “hogar” por parte de los animales puede verse en diferentes dimensiones: la primera, como búsqueda de un lugar en dónde se encuentren a salvo como queda establecido cuando Tinker le pregunta a Bandit qué es el hogar y él responde “is run no more”; en segundo lugar es un regreso a su verdadera naturaleza biológica, los experimentos a los que se han visto sometidos los han convertido y

acercado hacia una naturaleza humana, ahora pueden hablar. Este hecho de humanizar a los animales mediante la tecnología hace cuestionar al lector si esa violencia que cometen los animales a lo largo de su escape también ha sido provocado por esa humanización, lo cual presentaría que la violencia sin sentido (aquella que no funciona como instinto de supervivencia) es un fenómeno creado por la cultura humana.

De esta manera en la obra se nos presenta una división entre la naturaleza animal que es buena, y la cultura tecnológica humana que es mala, y como los protagonistas intentan volver a la primera escapando de la segunda. Este comentario sobre la división entre la naturaleza animal y la humana se ve ilustrado por los mecanismos gráficos usados: muy pocas veces se muestra un rostro humano que no esté cubierto, contenga alguna pieza de tecnología, o realice expresiones faciales grotescas, y los dos únicos rostros humanos que se muestran sin ser cubiertos por ningún elemento son los de la doctora Berry y el vagabundo (los dos personajes que conforman el actante ayudante). Por otra parte, los rostros de los animales no son cubiertos por ningún enmascaramiento por lo que son constantemente mostrados.

En cierta forma la obra presenta un espectro que comprende lo animal, lo humano y lo tecnológico estableciendo interfaces entre los tres elementos: lo humano combinado con lo tecnológico bien sea por medio de armamento militar o pantallas de visión, lo humano con animal en la presencia de un ave comiendo las entrañas de un hombre muerto, y lo animal con lo tecnológico representado en los personajes principales y los otros experimentos animales.

Otro elemento que puede verse como signo de la dificultad de identificar al animal-máquina con lo humano es el uso del lenguaje, cuando Bandit habla el representante del gobierno se siente asustado e intrigado ante la idea de animales que hablen, otro de los factores que ocasionan que se ordene matarlos.

El regreso de Bandit y Tinker a su estado natural (bueno) de animales se da cuando Bandit se da cuenta que es su "*coat*", es decir su armadura, aquello que hace que actúen violentamente y los haga "malos" y no son realmente ellos los que son "malos" intrínsecamente desde su naturaleza, comprendiendo así que los problemas han sido ocasionados por los humanos y no por ellos que en esencia son buenos (Ilustración 49).

Ilustración 49: El comentario social por medio de la narración.



Conclusión

Si bien el cómic, como producto, presenta y constituye un relato, el análisis de sus estructuras no puede quedarse, ni depender, únicamente en una descripción de los momentos narrativos, la forma cómo estos se enlazan y sus participantes, es decir quedarse únicamente en los planteado en *Introducción al análisis estructural de los relatos*, y como en muchos casos parece hacerse pasar por análisis una simple aplicación del modelo, pasando por alto la primera parte del título de la obra de Barthes, la cual presenta tan solo las bases para llevar a cabo un análisis. De esta manera, para analizar la narrativa del cómic hay que comprender en primer lugar como se construye dicha narrativa y esto solo es posible con la comprensión del lenguaje visual propio del cómic.

A partir de lo anterior, y como se evidenció en el desarrollo del trabajo, es posible plantear que el lenguaje visual se comporta de una manera semejante a como lo hacen las lenguas mediante la doble articulación. Como es posible observar en la narrativa del cómic la articulación de los diferentes elementos se da en un doble proceso: en el segundo nivel se encuentran los estilemas, esquemas sin significado por si solos, que deben combinarse sistemáticamente de tal manera que produzcan unidades del primer nivel: la viñeta, que como unidad de montaje con significado propio, puede combinarse con otras por medio del montaje narrativo para producir otras unidades con significado del primer nivel como lo son las diferentes categorías narrativas visuales.

Así mismo, la relación que se establece entre el plano visual y el plano narrativo en el cómic parece presentarse de una manera directamente proporcional, es decir que aquellos elementos narrativos que tienen un mayor peso dentro del desarrollo del relato se ven exaltados y representados de tal manera que sobresalgan sobre otros elementos en el apartado visual.

Finalmente se debe resaltar la versatilidad que presenta el cómic como estructura en cuanto a las posibilidades que presenta como estructura narrativa, como se puede observar en el análisis realizado la interacción de la dimensión espacial y la dimensión temporal hace posibles diferentes formas de contar una historia, lo que convierte al cómic en un medio que puede servir como soporte para diferentes y variadas aplicaciones tanto narrativas, como para ser usado como herramientas de aprendizaje e instrucción en diferentes campos.

Referencias gráficas

- Charlie (cthu). (2008). *Estilemas para hombres de Bruce Timm*. Recuperado el 20 de mayo 2016, de <http://cthu.deviantart.com/art/DCAU-Male-Tutorial-97610192>
- Charlie (cthu). (2008). *Estilemas para mujeres de Bruce Timm*. Recuperado el 20 de mayo de 2016, de <http://cthu.deviantart.com/art/DCAU-Female-Tutorial-by-cthu-98152598>
- Gaiman, N. & Williams, J.H. (2015). *The Sandman: Overture #5*. New York: Vertigo/DC Comics.
- Gaiman, N. & Williams, J.H. (2015). *The Sandman: Overture #6*. New York: Vertigo/DC Comics.
- Gaiman, N.; Shakespeare, W. & Vess, C. (1990). *The Sandman #19: A Midsummer Night's Dream*. New York: Vertigo/DC Comics.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York: HarperPerennial.
- Miller, F. & Mazzucchelli, D. (1987). *Daredevil: Born Again*. Marvel Comics.
- Moench, D. & Sienkiewicz, B. (1981). *Moon Knight #9*. Marvel Comics.
- Reis, I. (s.f). *Batman and Superman*. Recuperado el 17 de abril 2016, de <http://jbellcomic.deviantart.com/art/Batman-and-Superman-pencil-by-Ivan-Reis-ink-by-me-291863457>
- Roberson, C. & Allred, M. (2011). *iZombie*. Vol.1. New York: DC Comics.
- Robinson, J. & Hinkle, G. (2015). *Airboy #3*. Image Comics.
- Román Calvo, N. (2007). *El modelo actancial y su aplicación*. Editorial Pax México.

Schultz, C. (2008). *The Complete Peanuts: 1967 to 1968*. Seattle: Fantagraphics Books.

Snyder, S. & Jock (2015). *Wytches*. Vol. 1. Image Comics.

Steranko, J. (1968). *If Death Be my Destiny!* En: *Strange Tales #166*. Marvel Comics.

Stevenson, N.; Watters, S. & Nowak, C. (2015). *Lumberjanes #12*. Boom! Box.

Timm, B. (s.f). *Batman and Superman*. Recuperado el 17 de abril 2016, de
http://art.cafimg.com/images/Category_25233/subcat_51687/Timm.jpg

Timm, B. (s.f). *Justice League*. Recuperado el 26 de agosto de 2016, de
<https://es.pinterest.com/pin/518336238340313627/>

Watterson, B. (1985). *Noviembre 18, 1985*. Recuperado el 16 de abril de 2016, de
<http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/1985/11/18>

Bibliografía

- Barthes, R. (2001). *Análisis estructural del relato*. México D.F.: Ediciones Coyoacán.
- Cohn, N. (2013). *The visual language of comics*. New York: Bloomsbury.
- Cummins, R. (1996). Systemacity. *The Journal of Philosophy*, 93(12), 591-614.
Recuperado el 20 de Marzo de 2016, de <http://www.jstor.org/stable/29>
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Eisner, W. (1994). *El Cómic y el arte secuencial*. Norma.
- Greimas, A. J. (1987). *Semántica estructural*. Madrid: Gredos.
- Groensteen, T. (2007). *The sytem of comics*. (B. Beaty, & N. Nguyen, Trans.) Mississippi: The University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and narration*. (A. Miller, Trad.) Mississippi: The University Press of Mississippi.
- Gubern, R. (1974). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Jackendoff, R. (2003). *Foundations of language*. New York: Oxford University Press.
- Kukkonen, K. (2013). *Studying comics and graphic novels*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Lessing, G. E. (1887). *Laocoon. An essay upon the limits of painting and poetry: With remarks illustrative of various points in the history of ancient art*. (E. Frothingham, Trad.) Boston: Roberts Brothers. Recuperado el 16 de Mayo de 2016, de <https://archive.org/stream/laocoonessayupon00lessrich>
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. (E. Abulí, Trad.) Barcelona: Ediciones B.
- Morrison, G., & Quitely, F. (2004). *We3 #1*. New York: Vertigo/DC Comics.
- Morrison, G., & Quitely, F. (2004). *We3 #2*. New York: Vertigo/DC Comics.
- Morrison, G., & Quitely, F. (2005). *We3 #3*. New York: Vertigo/DC Comics.

Pericot, J. (1987). *Servirse de la imagen: Un análisis pragmático de la imagen*.
Barcelona: Editorial Ariel.

Todorov, T. (1971). *Literatura y significación*. Barcelona: Editorial Planeta.