

# El enunciado y el panel: un acercamiento a la textualidad en el cómic

## Panels and sentences: an approach to textuality in comics

**Eduardo Baccarani**

*Escuela de Letras*

*Universidad de Los Andes*

[Baccarani.e@gmail.com](mailto:Baccarani.e@gmail.com)

### Resumen

Al tratarse de una modalidad narrativa construida a partir de unidades gráficas y verbales, es pertinente preguntarse hasta qué punto puede concebirse el cómic como un sistema textual. Es a partir de dicha pregunta que surge esta investigación, que tiene como objetivo principal definir qué rasgos o cualidades permiten pensar en el cómic como un sistema textual, enfocándonos en las unidades gráficas que permiten construir la textualidad en este tipo de textos. Partiendo de postulados teóricos del cómic propuestos por Gasca y Gubern (1988), Saraceni (2003) y Cohn (2012, 2013) y usando como soporte teórico lingüístico las nociones de texto y textualidad propuestas por Beaugrande y Dressler (1981) y Chumaceiro (2001), se describen tres fenómenos relacionados a la construcción de textualidad del cómic: las condiciones que permiten considerar al cómic un texto comunicativo; el hecho de que se puede hablar de la existencia de ejes sintagmáticos y paradigmáticos en este tipo de textos; y la posibilidad de asignar categorías gramaticales a las distintas unidades gráficas representadas en los paneles de un cómic.

**Palabras clave:** cómic, textualidad, enunciado, imagen, gramática.

### Abstract

Comics are included in narrative modality and are characterized by graphics and language units. Considering this, the question whether this modality is a textual system or not arises. This research study had the objective to define those features that make comics a textual system that could rely on graphics for creating textuality. Theoretical framework was twofold. From the area of comics, proposals made by Gasca and Gubern (1988), Saraceni (2003), and Cohn (2012, 2013) were considered. From the area of textual linguistics, De Beaugrande and Dressler (1981) and Chumaceiro (2001) make important contributions to the concepts of text and textuality. Three textuality-related phenomena were described. First, conditions allowing comics to be communicative texts; secondly, the existence of syntagmatic and paradigmatic structures; and thirdly, the possibility of assigning grammatical categories to graphic units shown in panels.

**Keywords:** comics, textuality, sentences, image, grammar.

## 0. INTRODUCCIÓN

El cómic puede describirse fundamentalmente como un tipo de texto narrativo que se constituye a través de la colaboración de elementos visuales y lingüísticos. Al tratarse de un hecho narrativo, es pertinente preguntarse hasta qué punto puede pensarse en el cómic como un texto conformado por unidades (ya sean visuales o lingüísticas) que le permitan representar o relatar sucesos de una forma que se aproxima a la implementada en narraciones estrictamente verbales.

Este trabajo forma parte de la tesis en progreso titulada *La expresión de la transitividad en el cómic hispanoamericano: un estudio exploratorio del análisis de las estructuras transitivas visuales y textuales en webcómic*, que tiene como objetivos fundamentales delimitar hasta qué punto es posible afirmar que existe dentro del cómic una representación visual de lo que tanto Halliday (2004) como Hopper y Thompson (1980) definen como transitividad, enfocándose en identificar por medio de qué recursos visuales es representada dicha propiedad en este tipo de texto; así como determinar hasta qué punto es posible valerse de herramientas lingüísticas para analizar la construcción textual del cómic.

El objetivo de las siguientes páginas es entonces delimitar los dos niveles desde los que se pretende analizar el cómic dentro de la tesis previamente mencionada; un nivel discursivo en el que el análisis se enfocará en la construcción de unidades de intención comunicativa dentro del cómic, y uno gramatical en el que se buscará observar cómo se constituye internamente el panel, que será considerado dentro de este trabajo como una unidad de codificación de información equivalente a las oraciones gramaticales de los textos lingüísticos.

## 1. MARCO TEÓRICO

Debido a que este trabajo se enfoca en la construcción de la textualidad en el registro visual del cómic, se empezará por dar una definición de texto dentro de la que se pueda situar al cómic, posteriormente se procederá a describir las principales características de este.

Chumaceiro (2001:17) define el TEXTO como “una unidad lingüística compleja, con propiedades de estructura y de significación características, y que constituye la forma primordial de manifestación del lenguaje”; aunque esta definición de texto lo caracteriza como una unidad lingüística, Chumaceiro (2001:20) reconoce que existen textos cuyo propósito no se limita al de comunicar, teniendo como objeto de estudio dentro de su investigación los textos literarios, a los que define como “formas verbales con propósitos expresivos y estéticos, más allá de la básica intención comunicativa”. Esta definición de texto como una unidad con diversos propósitos expresivos y estéticos se adapta con facilidad a las distintas modalidades de texto narrativo existentes, modalidades dentro de las cuales situaremos dentro de esta investigación al CÓMIC, que se definirá en los siguientes párrafos.

Saraceni (2003) define el cómic como un tipo de texto caracterizado por “el uso tanto de imágenes como de palabras, y por la organización del texto en unidades secuenciales gráficamente separadas entre sí”.

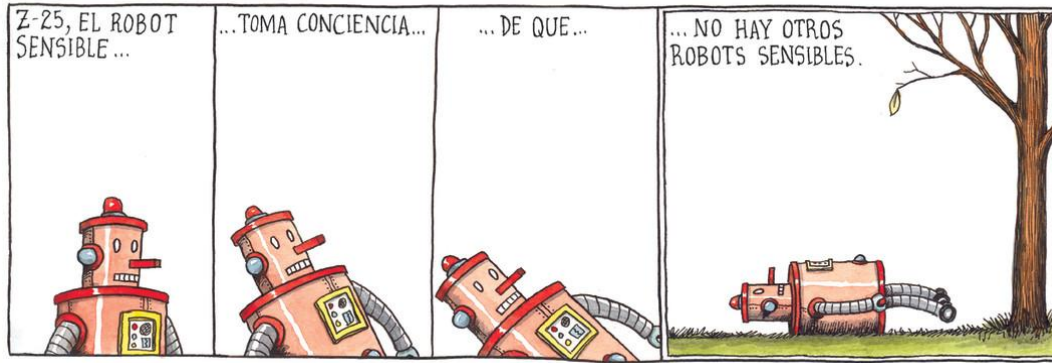


Figura 1. *Liniers, 2004*

Es pertinente destacar, sin embargo, que el uso de palabras e imágenes en el cómic no supone una relación de subordinación entre ambos elementos (es decir, el texto no es un apoyo accesorio de la imagen, ni viceversa); en lugar de esto existe, de acuerdo con Saraceni (2003), un proceso de colaboración entre los registros gráfico (imágenes) y verbal (palabras) existentes en un determinado cómic, que establecen una serie de constantes referencias entre ambos registros, lo que tiene como resultado el establecimiento de las relaciones de sentido que hacen posible la lectura de este tipo de textos. Es dentro de esta modalidad de textos narrativos que se sitúa el *WEBCÓMIC*, objeto en el que se enfoca esta investigación.

Definido por Fenty, Houp y Taylor (2004) como un tipo de cómic que se origina y se distribuye vía internet<sup>1</sup>, el *webcómic* es un tipo de texto que se beneficia de la modalidad digital en la que se distribuye, no solo por la mayor libertad editorial que existe en espacios digitales, sino por el hecho de que estos espacios ofrecen ciertas herramientas inaccesibles para el cómic tradicional; sin embargo, aun cuando exista la posibilidad de que el autor de un determinado *webcómic* se valga de ciertos recursos digitales (como animación, sonido o incluso secciones de comentarios que funcionan como un canal comunicativo, en cierto grado inmediato, entre el autor de un cómic y sus posibles lectores) para convertir el texto en una experiencia con un mayor grado de interacción, este tipo de textos se construyen bajo los mismos fundamentos que el cómic tradicional, es decir, la colaboración de unidades gráficas y lingüísticas con el fin de crear unidades textuales.

Antes de analizar detalladamente lo que sucede con las unidades de enunciación en el cómic, es pertinente detenerse a delimitar qué propiedades teóricas permitirían que este pueda ser considerado un texto comunicativo.

<sup>1</sup> Aun cuando el *webcómic* se origine y se distribuya, fundamentalmente, en espacios digitales, existe la posibilidad de que algunos de estos textos sean llevados a medios impresos, lo que permite justificar el hecho de que se piense en los *webcómic*s y los cómics tradicionales como variaciones del mismo tipo de texto.



Figura 2. Ejemplo de un webcómic. Diego Gómez, 2015.

Beaugrande y Dressler (1997:35) definen el TEXTO como un acontecimiento comunicativo que, dependiendo de las características internas de este, puede clasificarse en distintos TIPOS que, a su vez, podrán ser implementados de distintas maneras de acuerdo con la SITUACIÓN DISCURSIVA en la que se produzcan. Adicionalmente, Beaugrande y Dressler (1997) proponen siete NORMAS DE TEXTUALIDAD que todo texto debe cumplir para que este pueda considerarse comunicativo; estas normas se clasifican en dos categorías, la primera de estas categorías está centrada en RASGOS DEL TEXTO y en ella se incluyen la COHESIÓN y la COHERENCIA; la segunda categoría por su parte incluye todas aquellas normas que se centran en los USUARIOS, encontrándose dentro de esta categoría la INTENCIONALIDAD, la ACEPTABILIDAD, la INFORMATIVIDAD, la SITUACIONALIDAD y la INTERTEXTUALIDAD. Estas normas se presentan brevemente a continuación, así como los recursos de los que se vale el cómic para cumplir con dichas normas.

Beaugrande y Dressler (1997:35) definen la COHESIÓN como la norma que establece “las diferentes posibilidades en que pueden conectarse entre sí dentro de una secuencia<sup>[2]</sup> los componentes de una superficie textual<sup>[3]</sup>”, adicionalmente, ambos investigadores proponen que la cohesión textual se establece gracias a la creación de relaciones de dependencia

<sup>2</sup> Contrario a lo que sucede con textos lingüísticos, el cómic no se organiza en secuencias narrativas estrictamente lineales; pudiendo afirmarse que, aunque los registros visual y lingüístico colaboran con el fin de generar un texto cohesivo, ambos registros se organizan en secuencias independientes entre sí.

<sup>3</sup> La definición de SUPERFICIE TEXTUAL propuesta por Beaugrande y Dressler (1997) se refiere a las expresiones lingüísticas presentadas dentro de la situación en la que se produce un determinado texto. Al tratarse el cómic de un texto conformado por dos registros con características propias, se asume que cada registro tiene una superficie textual propia.

gramatical, que se encargarán de delimitar la manera en la que se organizará la información dentro de un determinado texto. De acuerdo con Saraceni (2003) la repetición de unidades gráficas (como puede verse en las figuras 1 y 2) es uno de los recursos usados con mayor frecuencia para enlazar, dentro del cómic, unidades que de otra manera estarían inconexas; puede ocurrir que este proceso de repetición suponga representar repetidas veces la unidad gráfica que desempeñará el rol de mecanismo cohesivo, o solamente una parte de esta, o incluso algún elemento que guarde algún tipo de relación semántica con dicha unidad.

Entendida por Beaugrande y Dressler como la propiedad que permite el establecimiento de “relaciones lógicas entre los conceptos subyacentes en la estructura del texto” (1997: 37), la COHERENCIA supone esencialmente el encadenamiento de CONCEPTOS, que no son sino estructuras (en las que se organizan conocimientos o contenidos cognitivos) almacenadas en la memoria del usuario de una lengua, que se relacionan entre sí por pertenecer a un mismo dominio o campo semántico. Investigadores como McCloud (1993) y Saraceni (2003) coinciden en el hecho de que existen dos procesos básicos que permiten que el cómic pueda construirse de manera coherente. El primero de estos es un proceso de establecimiento de relaciones semánticas, en el que, a través del uso de ciertas representaciones gráficas (comúnmente ilustraciones) se apela a experiencias y a referentes equivalentes a lo que Umberto Eco (1999:71) define como unidades culturales, que se espera que el lector domine en cierto grado. En lo que al segundo proceso respecta, este se relaciona con los procesos de inferencia (Escandell Vidal, 1996) existentes en todo texto, así como con la distribución de lo que Halliday y Matthiessen (2004) denominan información nueva e información previamente dada<sup>4</sup> que irá apareciendo a lo largo de un determinado cómic.

En el caso de la figura 3, la coherencia se establece a partir de representaciones de gestos y movimientos que, culturalmente, se asocian a ciertas emociones. El uso de expresiones y gestos exagerados permite no solo reconocer ciertas emociones con facilidad, sino que también enfatiza la idea de que Z-25, personaje protagonista, es sensible, tal y como el texto del cómic indica.

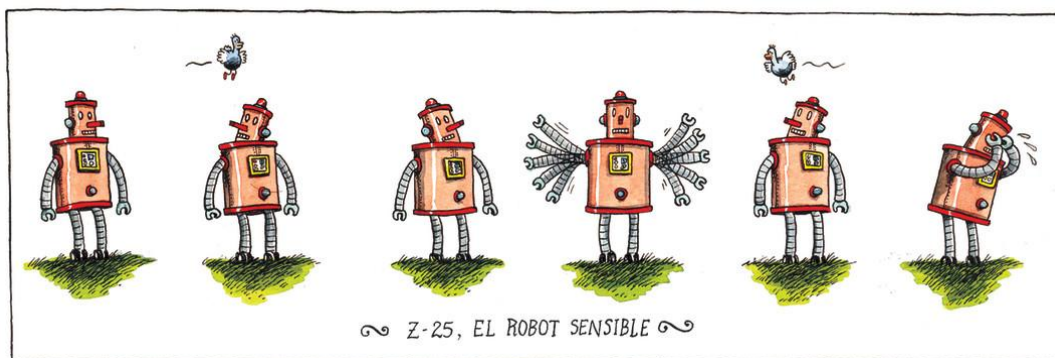


Figura 3. Ejemplo de construcción de cohesión en el cómic. Liniers, 2011.

<sup>4</sup> “New and given elements” en el texto original. Halliday y Matthiessen (2004:170).

Aunque hasta este punto ha sido posible delimitar con cierto grado de precisión cómo se establecen en el cómic relaciones de cohesión y coherencia, no ocurre lo mismo en el caso de las normas de textualidad que se centran en el usuario (intencionalidad, aceptabilidad, informatividad, situacionalidad e intertextualidad); esto se debe principalmente al hecho de que el cómic es un texto narrativo, con un rango de restricciones, tanto estructurales como temáticas, mucho menor que el de otros tipos de texto<sup>5</sup>; McCloud (1993:22) hace referencia a esto cuando afirma que no existe ningún tipo de restricción en cuanto a los géneros, temáticas e incluso a las corrientes de pensamiento que se pueden abordar en el cómic.

La imposibilidad de delimitar un receptor específico (lo que anula cualquier tipo de respuesta inmediata, así como los procesos de intercambio de interlocutores), o la ausencia de una situación que exija o restrinja en absoluto la producción del cómic, convierten a las distintas normas de textualidad asociadas al usuario en propiedades que aparecerán en grados distintos dentro de cada cómic. Es pertinente mencionar, sin embargo, que todas las unidades lingüísticas que aparecen en el cómic, ya sea que lo hagan dentro de GLOBOS o CAJONES DE TEXTO, cumplen en su totalidad con las normas de textualidad propuestas por Beaugrande y Dressler (1997); esto permite afirmar que el registro verbal existente dentro del cómic, funciona como lo haría cualquier otro texto comunicativo eficaz.

Una vez determinado que el cómic cumple, en distintos grados, con las normas de textualidad de Beaugrande y Dressler (1997), el siguiente paso dentro de esta investigación es el de analizar cómo se organiza, tanto a nivel comunicativo como de estructura interna, la información presente dentro de las unidades visuales que conforman este tipo de texto. En el caso del nivel comunicativo, se intentará determinar en las siguientes páginas si existe dentro del registro visual del cómic alguna unidad cuya función pueda compararse a la de aquello que en pragmática se define como ENUNCIADO.

Rojo (1983) problematiza la noción de enunciado (considerado por varios teóricos como la unidad mínima de sentido existente dentro de un determinado texto), ofreciendo tres perspectivas teóricas que hacen una distinción entre los términos enunciado y oración. La discusión de perspectivas teóricas realizada por Rojo permite definir el enunciado como una unidad discursiva semánticamente completa, carente de vínculos sintagmáticos con elementos externos a esta y que, indiferentemente de las dimensiones textuales en las que se realice, tiene como función principal expresar una idea que posee sentido completo dentro del texto en el que se produce. Es importante resaltar que, al ser categorizadas la oración y el enunciado como unidades pertenecientes a dimensiones lingüísticas distintas e independientes (aun cuando exista entre ambas cierto grado de interrelación), los enunciados no necesariamente deben conformarse dentro de los límites de la oración gramatical, lo que lleva a la decisión de tomar este término como apoyo para analizar lo que sucede con el proceso de construcción de unidades comunicativas dentro del cómic.

---

<sup>5</sup> Chumaceiro (2001:20) afirma que los textos literarios pueden considerarse textos cerrados en sí mismos, lo que permite abordarlos sin ir más allá de los límites textuales. Esta condición de texto cerrado (sin un receptor inmediato definido) también se presenta en el cómic, lo que permite justificar el estudio de este enfocándose en su construcción textual interna.

Saraceni (2001) propone la convivencia<sup>6</sup> de dos registros en el cómic, uno verbal (conformado por palabras) uno visual (conformado por imágenes). Tal y como sucede con las reglas de textualidad propuestas por Beaugrande y Dressler (1997), el registro verbal del cómic está conformado por enunciados equivalentes a los existentes en otros tipos de texto, pudiendo verse incluso que el enunciado verbal en el cómic cumple con los mismos criterios de representación y organización de información existentes en otros textos constituidos estrictamente por registros verbales.

Definido por Gasca y Gubern (1994) cómo “el lexicopictograma que constituye la unidad de montaje del cómic, su célula narrativa básica”, el PANEL parece ser la unidad de intención comunicativa<sup>7</sup> básica en lo que al nivel visual del cómic respecta. Al observar en detalle los distintos paneles que conforman un cómic, una de las características más notables de estos es la existencia de alguna forma de separación gráfica<sup>8</sup>, lo que hace posible pensar en estos como unidades que, aunque se encuentran interrelacionadas dentro del entramado textual, son independientes entre sí. Adicionalmente, cada panel representa un instante de al menos un proceso, lo que implica que este debe contener representaciones gráficas que permitan al lector si no reconocer, al menos inferir qué tipo de proceso se representa, así como los participantes de este. Aun cuando los participantes (o incluso el proceso) representados en un panel puedan aparecer en repetidas ocasiones dentro de un mismo cómic, el hecho de que se haga referencia a estos cada vez que esta repetición tiene lugar, parece obedecer al hecho de que cada panel debe poseer cierto grado de independencia sintagmática para poder funcionar dentro del texto.

En relación con esto, es pertinente referirse nuevamente a Saraceni (2001), quien buscó comparar el panel con todas las unidades lingüísticas existentes dentro de un texto<sup>9</sup>, para concluir que el enunciado<sup>10</sup> y el panel son las unidades con mayor semejanza entre sí; entre algunas de las características compartidas por el panel y el enunciado lingüístico que permiten a Saraceni (2001) llegar a esta conclusión se incluyen: la condición de unidad mínima de sentido compartida por ambas unidades; el hecho de que tanto el panel como el enunciado se pueden delimitar con cierta facilidad (en el caso del panel esto se logra gracias a las delimitaciones gráficas dentro de las que este se construye, mientras que el

<sup>6</sup> Es necesario aclarar que la idea de convivencia entre los registros visual y verbal del cómic no solo supone el establecimiento de vínculos entre estos con el fin de crear relaciones de sentido, sino que también existe la posibilidad de que los límites entre ambos registros se hagan difusos. McCloud (1994:47) hace referencia a esto al demostrar cómo no solo es posible modificar unidades grafológicas valiéndose de ciertos recursos visuales (pudiendo mencionarse por el ejemplo el uso de ciertas formas y colores, o incluso de técnicas como la perspectiva o el sombreado), sino que también muestra cómo es posible valerse de grafías en el proceso de representación gráfica.

<sup>7</sup> El hecho de que el panel refleje un instante de algún tipo de proceso, denota la existencia de una selección previa, a través de la cual se decide qué representar en cada uno de los paneles que conforman un cómic, lo que a su vez permite afirmar que existe una intención comunicativa detrás de dichas unidades gráficas.

<sup>8</sup> Aunque tradicionalmente la separación se delimita por líneas de algún tipo, es frecuente encontrarse con otro tipo de indicadores visuales de separación.

<sup>9</sup> En la lista de unidades lingüísticas de Saraceni (2001) se incluyen los términos párrafo (*paragraph*), el enunciado (*sentence*), la cláusula (*clause*) y la frase (*phrase*).

<sup>10</sup> *Sentence* en el texto original de Saraceni (2001). Este término ha sido usado para referirse al enunciado desde perspectivas semánticas y pragmáticas, y puede encontrarse en investigaciones de autores como Rojo (1983) y Halliday (2004).

enunciado se vale de recursos como la entonación, en el caso de la oralidad, o sistemas de puntuación, en el caso de la escritura); y, finalmente, la capacidad que poseen, ambas unidades de representar información con distintos grados de complejidad.



Figura 4. Ejemplo de un panel sintagmáticamente independiente. Milena Tilli, 2014.

Hasta este punto ha sido posible delimitar qué características permiten pensar en el cómic como un evento comunicativo, así como lo que sucede en este tipo de textos con la construcción de unidades de intención comunicativa; el siguiente paso de esta investigación será el de observar en detalle el panel, que se considerará dentro de este trabajo como la unidad de intención comunicativa mínima en el cómic.

Previamente se hizo referencia a Saraceni (2003), quien afirma que un cómic se construye a partir del encadenamiento de paneles que guardan relaciones lógicas entre sí<sup>11</sup>; aunque esta idea ha permitido afirmar que el panel funciona de la misma manera en la que lo hacen los enunciados que conforman textos lingüísticos, también genera la interrogante de cómo se constituyen dichas unidades a nivel sintagmático; el objetivo de las siguientes páginas será entonces el de analizar lo que sucede con la configuración interna del panel, así como con los procesos de organización de elementos semánticos que tienen lugar dentro de este.

Definido por Simone (1993) como “el eje en el que se sitúan linealmente los elementos lingüísticos seleccionados”, el EJE SINTAGMÁTICO puede entenderse como el nivel en el que se organizan linealmente los elementos semánticos seleccionados a partir de las unidades almacenadas en la memoria no ordenada de un individuo<sup>12</sup>, lo que tiene como resultado la creación de enunciados. Aunque la idea del eje sintagmático como el nivel en el que ocurren de forma paralela<sup>13</sup> distintos procesos de organización de unidades semánticas se

<sup>11</sup> Es pertinente aclarar que existe la posibilidad de que un cómic se conforme por un solo panel o ilustración.

<sup>12</sup> Simone (1993) usa el término EJE PARADIGMÁTICO para referirse a esta memoria no organizada. Simone (1993:72) también establece que ambos ejes son simultáneos y que los todos procesos de modificación y posicionamiento por los que pasa una determinada forma lingüística son resultado de las distintas relaciones establecidas entre ambos ejes.

<sup>13</sup> El término PARALELO se usa en este caso para referirse al hecho de que los procesos de selección y organización de información que tienen lugar, respectivamente, en los ejes paradigmático y sintagmático,



adapta en cierta medida al cómic, es importante destacar el hecho de que nos enfrentamos a un tipo de texto cuyas dimensiones de enunciación no son tan lineales como las existentes en otras modalidades de texto narrativo conformadas estrictamente por elementos lingüísticos; del mismo modo, el hecho de que el cómic suponga el uso de representaciones gráficas para la mayoría de los elementos semánticos que aparecerán a lo largo de este, modifica la manera en la que se establecen relaciones gramaticales dentro del plano sintagmático.

Cuando se codifica lingüísticamente la representación de dimensiones en un texto narrativo, se está haciendo referencia a que las tres dimensiones espaciales (altura, ancho y profundidad) y una dimensión temporal (que abarca el *continuum* temporal en el que ocurren los hechos narrados) se linealizan; dentro de los textos constituidos exclusivamente por unidades lingüísticas, estas dimensiones se organizan sintagmáticamente en una línea unidimensional, en la que se establecen relaciones de sucesión que construyen una secuencia lógica.

En el caso del cómic este proceso es llevado a cabo de otra manera; en lugar de organizar y representar las dimensiones espaciales y la temporal en un eje lineal en el que se establezcan sucesiones inmediatas, el cómic se vale del panel para construir PLANOS en los que se establecen asociaciones de unidades semánticas que coexisten en un eje simultáneo. Estos planos de representación permiten al cómic reflejar no solo altura y anchura, sino que también permiten, a partir de recursos estilísticos como la perspectiva, representar en cierto grado la profundidad dimensional. En lo que a la dimensión temporal respecta, es pertinente hacer referencia a McCloud (1993), quien dedica un capítulo a explicar lo que sucede con la representación del tiempo en el registro visual. De acuerdo con McCloud (1993) el cómic dispone de numerosos recursos estilísticos<sup>14</sup> para referirse a la duración de cada uno de los procesos representados dentro de este; en conjunto a los recursos gráficos que puedan usarse para indicar la duración de un proceso. McCloud (1993) hace referencia al hecho de que el registro verbal del cómic permite no solo hacer referencia directa a la duración temporal de un proceso, sino que en muchos casos, el uso de globos de texto permite organizar secuencialmente lo que a primera vista podría concebirse como simultáneo.

## 2. METODOLOGÍA

Este trabajo forma parte de una investigación cualitativa de corte exploratorio y transeccional, y se realizará para este un análisis descriptivo-explicativo que constará de dos etapas. En un primer punto el análisis tendrá como objetivo llevar a un código estrictamente lingüístico las situaciones representadas dentro del panel de un cómic, esto con la intención de contrastar lo que sucede en textos lingüísticos y en cómics con la codificación de las dimensiones espaciales y la temporal; posteriormente se buscará delimitar dentro de este mismo panel de que unidades o recursos gráficos dispone el

---

ocurren de manera simultánea. Los procesos que tienen lugar en cada uno de estos ejes, sin embargo, obedecen una secuencialidad lógica independiente para cada eje.

<sup>14</sup> Entre algunos de estos recursos estilísticos puede mencionarse las líneas de movimiento y trayectoria, las onomatopeyas y las marcas de que alguna entidad aparece o desaparece del panel.

registro visual del cómic para organizar o modalizar gramaticalmente los procesos representados dentro de este.

Debido a que el análisis que se realizará dentro de este trabajo se concentra en fenómenos relacionados a la constitución interna del panel, se tomará como caso de estudio un panel de un cómic no titulado, perteneciente a la serie *Diario de un solo* de la autora chilena Catalina Bu.

### 3. ANÁLISIS DE LOS DATOS

El siguiente panel permite observar cómo los distintos procesos que el autor ha decidido representar como aparentemente simultáneos, funcionan en realidad dentro de una secuencia temporal que, al mismo tiempo que actúa dentro de la unidad comunicativa que es el texto, se construye de una forma independiente dentro de este panel.



Figura 5. Catalina Bu, 2014.

Antes de describir detalladamente lo que sucede con los procesos representados visualmente en la figura 5, se intentará analizar los elementos visuales de este panel utilizando una metodología originalmente lingüística; haciendo a un lado procesos como ‘estar’ o ‘existir’<sup>15</sup>, puede hablarse de que en este panel tienen lugar cuatro procesos distintos: ‘aparecer’, ‘descender’<sup>16</sup>, ‘tomar fotografías’ y ‘observar’, que se organizarán a continuación en oraciones.

<sup>15</sup> Estos procesos son categorizados por Halliday y Matthiessen (2004) como EXISTENCIALES; en el registro visual del cómic estos son llevados a cabo por todos los elementos representados dentro del panel, y que consideramos triviales porque para que un elemento exista basta con que haya sido dibujado.

<sup>16</sup> Existe cierto grado de ambigüedad con respecto al proceso de *descender* ya que este podría confundirse, por ejemplo, con procesos como *ascender*, *recoger* o *llevarse*. La ausencia de recursos visuales que permitan afirmar con certeza la existencia de otro tipo de proceso, lleva a tomar la decisión de referirse a este como

Cronológicamente los procesos del panel pueden leerse de al menos dos maneras distintas:

1. El primer evento en ocurrir dentro de esta secuencia es la aparición de una nave espacial sobre un espacio que se asume es un parque; tras la aparición de la nave espacial, dos figuras descienden de esta, situándose frente a un grupo de cuatro personas. Finalmente, tres de estas personas toman fotografías de los alienígenas que han aparecido frente a ellos, al mismo tiempo que el cuarto testigo se limita a observar los hechos ocurridos frente a sus ojos.
2. Otra posible manera de codificar o “leer” los procesos representados en este panel supone organizar los eventos en un orden contrario al que se presenta en el primer escenario, de este modo el primer evento en ocurrir sería la llegada de las cuatro personas a lo que ya se definió como un parque, tras su llegada al parque, tres de estas personas estas personas toman fotografías de los alienígenas que descienden de una nave espacial que ha aparecido sobre ellos, mientras que la cuarta persona se limita a observar.

Indiferentemente de la sucesión cronológica en la que se decida describir los eventos representados en el panel, lo relevante de estas descripciones lingüísticas es precisamente el hecho de que los eventos deben organizarse dimensionalmente dentro de esta sucesión, la necesidad de obedecer una linealidad cronológica es uno de los rasgos más contrastantes entre las unidades oracionales lingüísticas y el registro visual del cómic.

Una de las mayores diferencias entre la descripción lingüística de las relaciones temporales de los procesos que acabamos de hacer y el panel es el hecho de que la descripción textual no dispone de ningún recurso que le permita representar más de un proceso de forma simultánea, esto se debe principalmente al hecho de que la información que conforma un texto lingüístico se organiza en una estructura unidimensional<sup>17</sup>; mientras que en el cómic es frecuente encontrarse con procesos que ocurren en el mismo punto de un determinado *continuum* temporal, los textos estrictamente lingüísticos tienen que valerse de recursos como adverbios o conjunciones temporales para generar en sus posibles lectores la idea de que varios procesos, que se han representado dentro de una sucesión de hechos, ocurren de manera simultánea.

Esta descripción de eventos es arbitraria, no solo a nivel semántico, sino a nivel de la organización lineal de los eventos descritos. En el caso del panel del cómic, el proceso de organización de unidades semánticas no ocurre dentro de una linealidad arbitraria, sino que los elementos semánticos se organizan en lo que parece ser una simultaneidad arbitraria; aunque a primera vista los procesos reflejados en este panel pueden percibirse como

---

*descender*. Es importante mencionar que la ambigüedad existente en torno a la naturaleza semántica de este proceso no afecta el hecho de que este se sitúe temporalmente luego del proceso de *aparecer*, llevado a cabo por la nave espacial.

<sup>17</sup> El carácter unidimensional en el que se configuran los textos lingüísticos es precisamente el que permite que exista más de una posible liberalización de los eventos representados en la figura 1, pues siempre que se quieran representar lingüísticamente los hechos ocurridos dentro de este panel, deberá tomarse como punto de partida alguno de los procesos previamente descritos, y luego situar todos los otros hechos en un punto temporal posterior al evento del que se ha decidido partir.

simultáneos, una observación más detallada hace posible notar que estos se organizan obedeciendo a cierta secuencialidad narrativa.

Antes de describir lo que sucede con la aparente simultaneidad de los procesos ocurridos en este panel, es importante acotar que la descripción de estos se basa en la interpretación lineal previamente realizada. El proceso de ‘aparecer’, llevado a cabo por la nave espacial representada en la esquina superior derecha de la figura 5, desencadenará todos los procesos ocurridos a lo largo de este panel; este proceso de ‘aparecer’ es previo al de ‘descender’ (llevado a cabo por los alienígenas), que a su vez genera los procesos de ‘observar’ y el de ‘tomar fotografías’. Tanto el proceso de ‘observar’ (que se representa de una forma más enfatizada en caso del personaje humano que no tiene ningún objeto en las manos) como el de ‘tomar fotografías’ (este último realizado por tres actantes distintos) parecen tener lugar simultáneamente<sup>18</sup>; lo que permite observar que el panel admite la representación tanto de procesos simultáneos, como de procesos que se suceden en un *continuum* temporal. El grado de aspectualidad de estos procesos es algo que se organiza gramaticalmente mediante el uso de distintos recursos visuales; la iteración del proceso de ‘tomar fotografías’, por ejemplo, parece estar marcada por las líneas pequeñas que rodean las manos de quienes toman fotos, lo que contrasta con la representación más estática del personaje que solo observa; la existencia de estos recursos visuales permite al cómic representar distintos grados de aspectualidad entre procesos que a primera vista ocurren de forma simultánea.

En lo que al establecimiento de relaciones gramaticales respecta, estas se ven afectadas por la simultaneidad con la que se presentan las unidades gráficas dentro de un determinado plano; contrario a lo que sucede con los textos construidos en dimensiones lineales, el panel no tiene por qué presentar elementos en una sucesión lineal para que estos puedan relacionarse gramaticalmente, en lugar de esto el cómic puede valerse de unidades tanto gráficas como lingüísticas para indicar que varios de los elementos de un determinado panel se encuentran relacionados gramaticalmente.

En el caso de la figura 5, todos los argumentos semánticos requeridos por los procesos que tienen lugar en este panel se encuentran representados en el registro visual del mismo. El proceso de fotografiar, por ejemplo, puede inferirse en este caso gracias al hecho de que se han representado las entidades que toman fotografías, el instrumento (los teléfonos) y el elemento fotografiado. Estas unidades semánticas se organizan gramaticalmente por medio de recursos como las marcas de aspectualidad previamente descritas; es pertinente destacar en este punto que también existe la posibilidad de que el cómic se valga de unidades lingüísticas para referirse a los actantes de un determinado proceso, lo que supone la posibilidad de establecer relaciones gramaticales entre las unidades lingüísticas y visuales que constituyen un determinado cómic.

---

<sup>18</sup> El hecho de que los alienígenas, que desempeñan el rol de *actor* en el proceso de *descender*, se conviertan, para los procesos de *observar* y de *tomar fotografías*, en las entidades semánticas que Halliday (2004:301) denomina *recipient* y *phenomenon* respectivamente, permite situar temporalmente a este último par de procesos en un punto posterior de la secuencia narrativa representada en este panel.

#### 4. CONSIDERACIONES FINALES

Hasta este punto se ha hecho referencia a tres fenómenos: a las características que permiten considerar al cómic un texto comunicativo; al hecho de que se puede hablar de la existencia de ejes sintagmáticos y paradigmáticos en el cómic; y, finalmente, a la posibilidad de asignar categorías gramaticales a las distintas unidades gráficas que existen en un determinado panel.

Lo anteriormente dicho hace posible observar cómo se construyen unidades de intención comunicativa en el registro visual del cómic, así como la manera en la que estas se codifican en unidades que se aproximan en cierto grado a la oración gramatical, lo que permite llegar a la conclusión preliminar de que el panel no solo es la unidad de intención comunicativa mínima del cómic, sino que esta unidad comunicativa se codifica obedeciendo ciertas reglas gramaticales; estas normas, sin embargo, no deben concebirse en función a la organización del cómic en una dimensión lineal, sino que debe pensarse en una gramática que se ocupe de los procesos de construcción de planos bidimensionales que tienen lugar en un determinado cómic.

La delimitación de estos niveles de análisis permitirá continuar con los siguientes objetivos de esta investigación, que son los de delimitar lo que sucede con la representación de la transitividad en el nivel visual del cómic, así como la posibilidad de implementar tipologías lingüísticas para aproximarse a los distintos procesos que se representan visualmente en este tipo de texto.

#### Referencias bibliográficas

Beaugrande, Robert de & Wolfgang Dressler. 1997. *Introducción a la lingüística de textos*. Barcelona, España: Ariel.

Chumaceiro, Irma. 2001. *Estudio lingüístico del texto literario: Análisis de cuatro relatos venezolanos*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.

Eco, Umberto. 1999. *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona, España: Lumen.

Escandell Vidal, María Victoria. 1996. *Introducción a la pragmática*. Barcelona, España: Ariel.

Fenty, Sean, Trena Houp & Laurie Taylor. 2004. Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* 1.2 [http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_2/group/index.shtml](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/index.shtml) (28 de junio 2015).

Gasca, Luis & Roman Gubern. 1988. *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra.

Halliday, Michael A. K. & Christian Matthiessen. 2004. *An Introduction to Functional Grammar*. London: Routledge.

McCloud, Scott. 1994. *Understanding comics: the invisible art*. Nueva York: Harper Collins.

Rojo, Guillermo. 1983. *Cláusulas y oraciones*. Anejo 14 de Verba. Santiago de Compostela: Universidad.

Saraceni, Mario. 2001. Relatedness: aspects of textual connectivity in comics. En J. Baetens, ed. *The graphic novel*, 167-180. Leuven: University Press.

Saraceni, Mario. 2003. *The Language of Comics*. London: Routledge.

Simone, Raffaele. 1993. *Fundamentos de lingüística*. Barcelona, España: Ariel.