



BUAP

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Narrativa gráfica. Los procesos comunicativos del cómic periodístico
Gorazde: zona protegida

**Tesis para obtener el título de
Licenciada en Comunicación**

Presenta

Jéssica Aidé Pérez Pérez

Directora

Dra. Flor de Liz Mendoza Ruíz

Asesora

Mtra. Anayuri Güemes Cruz

H. Puebla de Z. Agosto 2016

Comencé esta investigación para Pablo y la terminé para mi papá, pero pido su permiso para dedicarla a la memoria de todas aquellas víctimas de la guerra y el odio en nuestro mundo.

Agradecimientos

Seamos agradecidos con las personas que nos den felicidad; son los encantadores jardineros por quienes florecen nuestras almas.
-Marcel Proust

Hoy agradezco a Dios por haberme permitido concluir con este cometido, que más que un trabajo fue un propósito durante estos dos años de mi vida, vida que me ha dado para disfrutar con mis padres, mi mayor ejemplo de tenacidad y compromiso para con las cosas, y de quienes recibí un apoyo incondicional durante el desarrollo de esta investigación, ha sido tan grande ese apoyo que resulta imposible mencionar todo lo que hicieron por mí, siempre me han dado más de lo que está a su alcance. Los amo muchísimo.

Gracias a mis hermanos: a Jesús Felipe, quien me brindó su tiempo para revisar mi tesis y siempre escucharme un poco (o mucho), ojalá se anime a presentar una con la intención de titularse como Licenciado en Derecho; y a Jetró Aarón, que siempre estuvo al pendiente de mis avances y por animarme siempre. Los amo y los admiro.

De igual forma, este trabajo no hubiera sido posible sin el respaldo de una gran institución, así que mi eterna gratitud a la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la *Benemérita Universidad Autónoma de Puebla*, que con su gran cuerpo de docentes y empleados me ayudaron a alcanzar una meta muy importante en el ámbito de la investigación.

Quiero agradecer principalmente a la Doctora Flor de Liz Mendoza, por la paciencia y la entrega como profesora e investigadora, asimismo por el apoyo que me ha brindado incluso con los últimos detalles de mi proceso de titulación; a la Maestra Anayuri Güemes, que me acompañó durante todo este camino y me brindó las herramientas necesarias para salir adelante; a la Maestra Mónica Medina, a quien aprecio y admiro mucho, pues desde un principio me ha demostrado la vocación que tiene como profesora, reflejado ahora en mi tesis, reiterándole mi gratitud por el tiempo y las enseñanzas que me ofreció; y a la Doctora Edith Molina, por su compromiso y guía con los pequeños pero importantes detalles de mi entrega final.

De igual forma, agradezco el apoyo que recibí dentro de la Universidad, de manera especial a la Maestra Karina Díaz, Coordinadora de la Biblioteca Infantil y Juvenil de la Biblioteca Central Universitaria y al Ingeniero Ulises Vázquez responsable y coordinador de la primera *Comicteca* a nivel nacional, ya que su guía ha sido muy importante desde el inicio de mi investigación.

Por último, quiero compartir este logro con mi familia, amigos y conocidos, quienes se regocijaron con mis pequeños pero significativos avances, me consolaron en mis tropiezos y me brindaron un poco de luz a lo largo de este camino, principalmente deseo agradecer a: mi familia que siempre me ha procurado, y que en esta ocasión no fue la excepción, pues estuvieron al pendiente, principalmente mis tías Elizabeth, Teresa y Guadalupe Pérez, y a mis primas Adriana Yarce y Yuritzí Pérez.

A mis amigos: Pablo López, por sus constantes preguntas de *¿qué tal?, ¿todo bien?* que me hacen recordar que siempre estará allí para apoyarme, y por supuesto, el proporcionarme el cómic *Gorazde: zona protegida* (2006) que usé para esta investigación, realmente sin su apoyo mi tesis no sería la misma; a Karla Guzmán, por su amistad y su ejemplo como tesista, lo cual me ayudó a sortear varios obstáculos; a Julieta Núñez, por preocuparse por mí durante el tiempo que fuimos compañeras de trabajo, por su amistad y esa gran ayuda que me brindó al compartirme sus experiencias como la tesista que alguna vez fue; a Luis Carlos Chávez, quien me enseñó el valor de ser un buen estudiante e investigador, y por su entrega como amigo; a mi *magister* Porfirio Tépoq por mostrar interés en mi trabajo y brindarme una parte de su tiempo para esta investigación; a Brenda García, Yuridia Mendoza, Sarahi Muñoz y Andrea Prado por compartir tanto con ellas a largo de estos dos años de investigación y por mantener nuestra amistad aunque ahora recorramos caminos distintos; y finalmente a Damián Núñez, quien me ha regalado algunos desvelos apoyándome desinteresadamente y dándome ánimos, lo cual lo convierte en un ejemplo de persona y en *meu mellor amigo, porque sen ternos visto, estivémonos a procurar* (y también por ayudarme con parte de la traducción anterior).

Y a ti lector por tomarte el tiempo de leer estas líneas.

Contenido

| | |
|---|-----|
| Introducción..... | 1 |
| I. El cómic como medio que comunica | 6 |
| 1.1. El concepto del cómic | 7 |
| 1.2. Antecedentes históricos, narrativos y semióticos del cómic en Occidente . | 12 |
| II. Hacia una comunicación literaria-icónica del cómic..... | 28 |
| 2.1. La relación imagen y código lingüístico desde la perspectiva semiótica..... | 31 |
| 2.2. La semiótica del cómic..... | 35 |
| 2.2.1. El código lingüístico en el cómic | 36 |
| 2.2.2. El código icónico en el cómic..... | 43 |
| 2.4. La teoría narrativa..... | 58 |
| 2.4.1. Categorías del relato | 64 |
| III. <i>Gorazde: zona protegida</i> (2006) desde la perspectiva comunicativa de la narración..... | 79 |
| 3.1. Sobre la teoría narrativa en el cómic <i>Gorazde: zona protegida</i> (2006)..... | 81 |
| 3.1.1. Análisis del sub relato Guías de <i>Gorazde: zona protegida</i> (2006) | 86 |
| 3.1.2. Análisis del sub relato <i>El primer ataque de Gorazde: zona protegida</i> (2006)..... | 94 |
| 3.2. Resultados | 109 |
| Conclusiones | 116 |
| Referencias..... | 124 |
| Anexos..... | 130 |

Lista de tablas y figuras

Tablas

| | |
|---|-----|
| Tabla 3.1. Ejemplo de tabla de análisis. | 85 |
| Tabla 3.2. Caso 1: Análisis de sub relato <i>Guías en Gorazde: zona protegida</i> (2006). Secuencia 1. | 87 |
| Tabla 3.3. Caso 2: Análisis de sub relato <i>El primer ataque en Gorazde: zona protegida</i> (2006). Secuencia 1. | 95 |
| Tabla 3.4. Caso 3: Análisis <i>El primer ataque en Gorazde: zona protegida</i> (2006). Secuencia 3. | 98 |
| Tabla 3.5. Caso 4: Análisis del sub relato <i>El primer ataque en Gorazde: zona protegida</i> (2006). Secuencia 11. | 102 |
| Tabla 3.6. Caso 5: Análisis <i>El primer ataque en Gorazde: zona protegida</i> (2006). Secuencia 17. | 104 |
| Tabla 3.7. Caso 6: Análisis <i>El primer ataque en Gorazde: zona protegida</i> (2006). Secuencia 18. | 106 |

Figuras

| | |
|--|----|
| Figura 1.1. La fotonovela <i>Juana Iris</i> (1986) de Ricardo Rentería L. | 9 |
| Figura 1.2. Fotolibro: <i>Los Sanfermines</i> (1963) de Ramón Masats y Rafael García Serrano. | 10 |
| Figura 1.3. <i>The Yellow Kid</i> (1896) de Richard Felton Outcault. | 14 |
| Figura 1.4. <i>It Rhymes with Lust</i> (1950), de Drake Waller y Matt Baker. | 16 |
| Figura 1.5. <i>His name is... Savage!</i> (1968), de Archie Goodwin y Gil Kane. | 18 |
| Figura 1.6. <i>Aquí</i> (1986), de Richard McGuire. | 21 |
| Figura 1.7. <i>Jimmy Corrigan</i> (2000) de Chris Ware. | 24 |
| Figura 2.1. Acerca del diálogo dentro del cómic. | 37 |
| Figura 2.2. Acerca de los crípticos en el cómic. | 38 |
| Figura 2.3. Acerca de la voz en off. | 39 |

| | |
|---|-----|
| Figura 2.4. Sobre el monólogo. | 40 |
| Figura 2.5. Sobre el soliloquio. | 40 |
| Figura 2.6. Sobre interjecciones. | 41 |
| Figura 2.7. Uso de onomatopeyas en el cómic. | 42 |
| Figura 2.8. Sobre el globo o bocadillo. | 46 |
| Figura 2.9. Expresiones faciales. | 48 |
| Figura 2.10. Símbolos cinéticos: Golpe. | 49 |
| Figura 2.11. Símbolo cinéticos: Desplazamiento. | 49 |
| Figura 2.12. Símbolos cinéticos: Temblor. | 50 |
| Figura 2.13. Símbolos cinéticos: Movimientos apresurados. | 50 |
| Figura 2.14 Metáfora visual: Amor. | 52 |
| Figura 2.15. Metáfora visual: Vergüenza. | 53 |
| Figura 2.16. Metáfora visual: Oscuridad y vapor. | 53 |
| Figura 2.17. Metáfora visual: Signo lingüístico. | 54 |
| Figura 2.18. Metáfora visual: Notas musicales. | 54 |
| Figura 2.19. Plano. | 56 |
| Figura 2.20. Perspectiva. | 57 |
| Figura 2.21 Niveles de narración. | 67 |
| Figura 2.22. Proceso comunicativo en el relato. | 71 |
| Figura 3.1. Proceso comunicativo en el relato. | 111 |
| Figura 3.2. Relación narrador fundamental y narradores delegados dentro de los niveles narrativos del relato. | 112 |
| Figura 4.1. Transfiguración semiótica del emisor dentro del relato. | 120 |

Introducción

La comunicación es el resultado de la interacción social, pues es una actividad que conecta y relaciona a diversos seres humanos sin importar el tiempo o lugar en el que se encuentren. Con ello, cumple su función primordial: poner en común, poner en común grupos sociales distanciados culturalmente, poner en común épocas distintas, poner en común conocimientos ajenos, en fin, poner algo en común entre los hombres que son seres comunicativos por naturaleza.

Asimismo, dentro de esa interacción social, el hombre, con el afán creativo que lo distingue, ha logrado desarrollar distintas maneras de perpetuar o manifestar su cultura a través de diversos medios, uno de ellos es el discurso narrativo. Es claro que sin importar el lugar de procedencia o la época e incluso la cultura, el discurso narrativo se ha presentado como una forma comunicativa que comparte cualquier ser humano, es una característica que claramente lo distingue.

Ya lo mencionaba Francisco Ayala en el prólogo de *Don Quijote de la Mancha* (2004): “Se trata de un mundo histórico casi esfumado, al que sólo la lectura nos presta acceso; de unas figuras pertenecientes a complejos sociales casi por completo disueltos” (en Cervantes, p.XXXI), lo que alude al momento en el que Miguel de Cervantes escribió la máxima obra de la literatura española y que hasta ahora, a más de 400 años de su publicación, ha trascendido al poner en contacto periodos históricos totalmente distintos.

El discurso narrativo, se ha prestado para un análisis textual, pues según Gerard Genette: “es el único instrumento de estudio que disponíamos en la esfera del relato literario, y en particular del relato ficticio” (1989, p. 83). Es por eso que propone reconocerlo a través de tres dimensiones distintas: narración, historia y relato.

En conjunto, estas dimensiones se estudian a partir de la teoría narrativa, la cual cumple con la función de describir y explicar todo lo referente a su discurso. Para Paul Ricoeur esta teoría está conformada por una: “serie de modelos analíticos y de

reflexiones sobre lo narrativo, sus modos de funcionamiento, y sus formas de transmisión y de significación” (en Cohen, 1995, p. 2).

De igual manera, explica la construcción del relato, y la relación que existe entre historia y la narración, en el entendido de que estos tres conceptos tienen sus diferencias, tal como lo propone Genette (1989). Por un lado el relato es la estructura en la que se ve apoyada la historia, es decir la trama de los acontecimientos, mientras que la narración responde a la manera en la que estos son contados.

La presente investigación, se centra tanto en el relato como construcción de la historia, y en la narración por la forma en la que esta es transmitida, pues ya lo mencionaba Roland Barthes: “El nivel narracional tiene así un papel ambiguo siendo contiguo a la situación del relato (y aun a veces incluyéndola) se abre al mundo en el que el relato se deshace [...]” (1977, p. 2) y como consecuencia de esta relación casi indisoluble se arroja lo concerniente a la historia, el universo en donde se desarrollan los hechos.

Es importante remarcar que el discurso narrativo no se enfoca exclusivamente a los textos literarios, sino que también hace alusión a la manera en la que es expresado, ya sea de manera oral, escrita o visual. Este último es posible demostrarlo en la cinematografía o en las formas yuxtapuestas, tal como se presenta en el cómic, un fenómeno poco explorado, en donde la teoría narrativa también permite explicar este tipo de discursos.

Desde otras disciplinas, el cómic también ha sido utilizado como sujeto de estudio por ser un producto cultural y de consumo masivo. Es evidente que gracias a la transformación que ha tenido a lo largo de su historia, el cómic ha podido introducirse como un nuevo discurso dentro de la narrativa contemporánea, lo cual le permite tener un notable alcance social, con una brecha enorme que se presta para entenderlo como una forma de comunicación. Asimismo, es posible retomar y aplicar diversos estudios teóricos que permitan una mayor comprensión de este fenómeno, ya que su estructura sugiere una lectura especial con respecto al formato con el que es publicado a partir de un lenguaje característico de la narración:

El formato del cómic presenta un montaje de palabras e imágenes por lo tanto, es requerido del lector ejercitar habilidades interpretativas tanto verbales como visuales. El régimen artístico (perspectiva, simetría, líneas) y el régimen literario (gramática, trama, sintaxis) se superimponen mutuamente. La lectura de una novela gráfica es al mismo tiempo un acto de percepción estética y una persecución intelectual (Eisner, 2008, p. 2).

Se reconoce que esta forma narrativa está constituida por elementos icónicos que influyen en la construcción del mensaje, los cuales son estructurados por medio de signos que organizados permiten ser comunicables. Es por eso que la semiótica toma un papel importante en esta investigación, puesto que a partir de su base teórica es posible identificar significados que requieren una interpretación dentro de la historieta.

Esta disciplina se encarga de estudiar todos aquellos sistemas de signos que se manifiestan de forma lingüística o no lingüística, y es a partir de este sistema que se desarrollan los códigos, en donde la lengua es el código por excelencia, pues ya lo menciona Helena Beristáin: “sólo a través de él funcionan los otros códigos. Todo lo que se expresa mediante otros códigos (como la cibernética, o los códigos científicos de la química y de las matemáticas) pasa necesariamente por su recodificación en la lengua” (1995, p. 438), lo mismo ocurre con la historieta.

El cómic, con su doble articulación lingüística-icónica, se ofrece como un objeto de investigación en el plano semiótico y por lo tanto comunicativo, ya que a través de esa doble articulación se encierra un mensaje integral, dado por el discurso narrativo.

A partir de esta forma de narración del relato, resulta importante el análisis de la interacción de cada elemento narrativo con el fin de responder a las siguientes preguntas: ¿Cómo se manifiestan los procesos comunicativos en el cómic desde la perspectiva estructural de la teoría narrativa? ¿Cuáles son las herramientas de expresión propias del cómic que conforman la estructura del relato? y ¿Cómo se construye una narración a partir del lenguaje propio del cómic?

Con esto se pretende iniciar una discusión que integre al cómic como objeto de investigación de la teoría narrativa, a través de la identificación de los principales elementos semióticos y los procesos comunicativos del mismo.

Para dar respuestas a esas preguntas y cumplir con el objetivo de esta investigación, se consideró el cómic o novela gráfica *Gorazde: zona protegida* (2006), la cual revela la “limpieza” étnica que marcó a la población serbiobosnia. Esta obra es escrita e ilustrada por Joe Sacco, como resultado de la indagación de los hechos y las entrevistas realizadas a personas oriundas del lugar, quienes narran de primera mano las experiencias sobre los ataques y la discriminación étnica que vivieron.

A partir de este discurso narrativo se desarrolló la siguiente investigación, la cual consta de tres capítulos. El capítulo I, *El cómic como medio que comunica*, define al cómic como un medio de comunicación, y a su vez explica la evolución narrativa de la historieta en occidente y parte de los estudios que inspiró desde la perspectiva semiótica.

Posteriormente, *Hacia una comunicación literaria-icónica del cómic* corresponde al capítulo II, en el que se presenta la relación entre el cómic y la teoría narrativa y semiótica, en el entendido de que se trata de un relato que se construye a través de un lenguaje propio.

Mientras que *Gorazde: zona protegida* (2006) desde la perspectiva comunicativa de la narración concierne al capítulo III, en el que se realizó un análisis descriptivo que involucra dos sub relatos de la obra, también se describen las funciones de sus narradores y la participación de los narratarios, como emisores y receptores de un mensaje.

Por último, esta investigación resulta pertinente puesto que propone una profunda reflexión sobre el análisis de un producto gráfico literario, abordado desde la teoría narrativa para la comprensión del relato en la historieta, la teoría del proceso comunicativo que evidencia el intercambio de mensajes dentro del relato, y la semiótica que explica el desarrollo específico del lenguaje del cómic.

Por otro lado, presenta un valor metodológico, ya que con base a los conceptos teóricos que se consideran, se construye un instrumento de análisis que permite explicar el discurso narrativo que ofrece el cómic, ya que demuestra que ha roto con las normas narrativas literarias que considera la teoría narrativa al combinar códigos icónicos y lingüísticos dentro de un mensaje integral.

Finalmente esta investigación tiene relevancia social, debido a que este estudio sugiere una aportación más para describir al cómic como un género reivindicado y serio que merece ser tomado en cuenta por su forma artística y literaria legítima. De la misma manera el cómic representa una forma clara de retratar un tema complejo, debido a que se construye a través de un atractivo visual dando la posibilidad de destacar detalles y guiar al lector hacía un nivel que facilite la interpretación de la situación.

I. El cómic como medio que comunica

Si bien es cierto, el cómic es un medio de comunicación en sentido general que involucra el quehacer humano, por lo tanto es posible reconocerlo y estudiarlo a partir de distintas disciplinas. Por ello en el presente estudio es indispensable demarcar los límites del mismo, desde su definición hasta parte de la historia del cómic en occidente, con el fin de reconocer su evolución narrativa y con ella las formas del relato que conlleva, asimismo dar cuenta de que este servido como objeto de investigación del campo comunicativo gracias al lenguaje único que utiliza.

Ya lo mencionaba Scott McCloud: “Su vocabulario está formado por la totalidad de los símbolos visuales que existen [...] entre los que se incluyen el poder de la caricatura y el realismo, por separado o en múltiples combinaciones” (2001, p. 5). En este medio se relacionan comúnmente dos lenguajes, de los cuales la imagen ocupa una mayor extensión espacial que el texto, lo que lo condiciona a recibir el nombre de *narrativa gráfica*, así deja de ser un texto y se convierte totalmente en un discurso que cuenta a través de la combinación de imágenes y palabras; por eso, para iniciar un estudio que involucre al cómic como un medio que difunde información, es preciso reconocer que la historieta es un lenguaje más con el que el ser humano se comunica.

Esta universalidad del lenguaje, las temáticas y estilos tanto literarios como icónicos que utiliza, le han permitido tener gran aceptación en cuanto a su producción, ya que en la actualidad se reconocen tres grandes corrientes de este medio, la francófona en lo llamados *bandes dessinées*, la oriental a través del *manga* y la anglosajona que propone el *cómic*, del cual se ocupa esta investigación.

En los siguientes apartados se exponen distintas definiciones que permiten comprender las dimensiones que el cómic ofrece, con una perspectiva propia del lenguaje que utiliza, además de reconocer la importancia que ha tenido desde sus inicios hasta nuestros días, en donde su forma narrativa, que durante muchos años permaneció estereotipada como un medio de comunicación únicamente para niños y

adolescentes, se convierte en un vehículo de temáticas que se inspiran en hechos reales e historias con un argumento más elaborado.

1.1. El concepto del cómic

El cómic ha recibido distintas denominaciones de acuerdo a la región en la que se produce¹, tan solo para los hablantes de la lengua española existen tres términos que refieren al mismo concepto. En España se le llama tebeo, gracias a la amplia difusión que en su momento recibió la revista *TBO*, publicada con interrupciones desde 1917 hasta 1998. Esta publicación logró tal popularidad que fue necesario acuñar un nuevo término, hasta hace poco, registrado en el diccionario de la *Real Academia Española* (2009).

Por otro lado, en Hispanoamérica es conocido como historieta, con distintas variantes de acuerdo al país de origen, aunque actualmente, gracias a la inserción de producciones anglosajonas en este ámbito, el término historieta se ha visto como un sinónimo de la palabra cómic, debido a la popularidad de ambas producciones.

En cuanto a la definición del cómic, hay distintas acepciones que son respaldadas según el campo de estudio que cada autor adopta. María Antonia Díez Balda reconoce al cómic como un cartel: “un medio de comunicación escrito-icónico pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases del relato acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética” (2004, p. 3).

Aunque es claro que en la actualidad esta explicación puede resultar muy vaga o poco precisa, representa un punto de partida que permite iniciar las reflexiones de lo que significa cómic, puesto que existen historietas que no presentan algún código lingüístico y se valen únicamente del código icónico para su comunicación.

¹ Otros nombres con los cuales son conocidos: “Cómics o funnies en USA; “bandes dessinées” o BD. en Francia, quadrinhos o gibí en Brasil...” (Díez, 2004, p. 3).

El máximo representante de la semiótica anglosajona, Charles Peirce, considera esta ausencia de código lingüístico, como equivalente a lo que él nombra hipoicono, es decir que: “cualquier imagen material, como una pintura, es ampliamente convencional en su modo de representación, pero en sí misma, sin ninguna leyenda o rótulo, puede denominarse un hipoicono” (2004, p. 1). En el cómic, al utilizar imágenes, se aplica el concepto de hipoicono al descomponer los elementos semióticos que conforman la viñeta y dejar a la imagen libre de cualquier texto de anclaje o de relevo² que permita orientar su posible significación.

No obstante, no hay que confundir con los demás medios que se publican de forma similar, que bien pueden funcionar con el mismo código escrito-icónico pero, por sus características formales no pertenecen al cómic como tal.

Este es el caso de la fotonovela, que para Gérard Blanchard representa: “un medio de expresión donde la novela popular y la fotografía se mezclan en una producción sometida a los imperativos de la rapidez del mercado” (Eco, 2011, p. 368), es decir, que encuentra en el melodrama su principal temática e incluso característica, con un recurso icónico definitorio, la fotografía. Según Abraham Moles (1991), la fotografía alcanza un nivel de iconicidad superior al de un dibujo, recurso que es utilizado en la historieta.

A continuación en la figura 1.1 se presenta un ejemplo, se trata de una fotonovela llamada Juana Iris (1986), derivada de la telenovela homónima, muy popular en México, se puede observar que la fotografía representa la detención de Juana Iris, que evidentemente si tuviera un nivel distinto de iconicidad la intención iconográfica sería otra.

² *Anclaje y relevo*, términos explicados posteriormente en apartado *La semiótica del cómic*.

Figura 1.1. La fotonovela *Juana Iris* (1986) de Ricardo Rentería L.



Fuente: Fátima, fotonovelascom.blogspot.mx/2011/08/juana-iris-la-fotonovela-mas-importante.html, 1989.

Si bien, la fotonovela se vale de recursos icónicos propios del cómic, como los cartuchos o globos de diálogo, no es considerado como tal. Por otra parte, existe otro medio que de igual forma utiliza la fotografía como código icónico fundamental, este es el *fotolibro*, que estructuralmente es diferente a la fotonovela, pues:

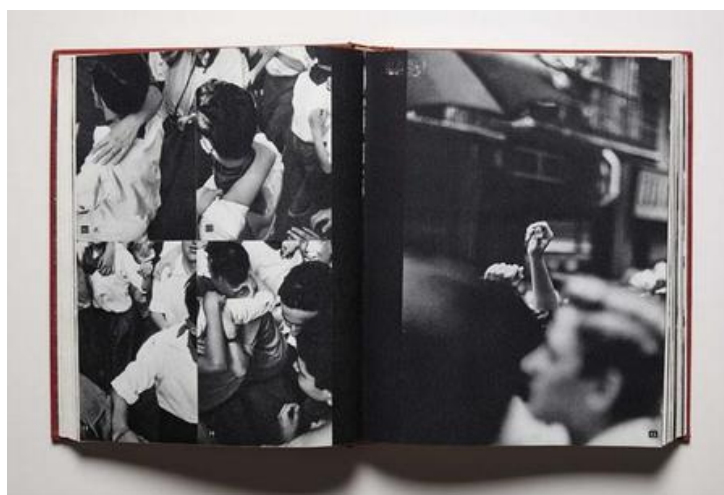
[...] es un libro que contiene un conjunto de imágenes fotográficas ordenadas con una coherencia interna, un ritmo visual y un sentido de la narración cercano a la literatura y al cine. Detrás del fotolibro hay una idea y una intención, un mensaje que se transmite a través del juego de las imágenes. No se trata de una serie de imágenes individuales, sino de imágenes editadas, secuenciadas, dispuestas de manera que se potencian unas a otras, se relacionan y dan forma a una obra unitaria y a múltiples lecturas. Una obra en la que lo importante es el contenido fotográfico pero en la que interviene el diseño, el texto -si lo hay-, el grafismo, la tipografía, la impresión, que sin dejar de ser complementarios, también son decisivos (Biblioteca y centro de documentación del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2011, párr.1).

Es importante resaltar que el fotolibro ha alcanzado un valor artístico debido al trabajo de diseño exhaustivo y al contenido que en él se publica. Por un lado, para su realización Jorge Gronemeyer afirma que: “se revisan y valorizan libros publicados anteriormente -o los autores “bucean” en sus archivos o en los de otros- para estructurar una edición con ese material” (2015, párr. 23), y por otro “actualmente no es extraño encontrar autores que determinan muchos aspectos de su trabajo fotográfico pensando *a priori* en una publicación impresa” (Gronemeyer, 2015, párr. 23).

Trata una revelación de la fotografía individual que en conjunto es interpretable como un mensaje integral en un formato correspondiente al de un libro. A veces es contiene un discurso narrativo, otras es algo más parecido a un ensayo que aborda distintas temáticas, cuyo último fin es la exposición de la narración.

Un ejemplo de este género editorial es el de *Los Sanfermines* (1963) de Ramón Masats y Rafael García Serrano, tal como se muestra en la figura 1.2.

Figura 1.2. Fotolibro: *Los Sanfermines* (1963) de Ramón Masats y Rafael García Serrano.



Los Sanfermines.
Fotografía y diseño de la secuencia fotográfica: Ramón Masats; texto: Rafael García Serrano.
Madrid: Espasa-Calpe, 1963.
286x225 mm, 277 páginas, 152 fotografías.
Archivo fotográfico del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Fotografía: Joaquín Cortés/Román Lores

Fuente: Nájera, www.xatakafoto.com/libros-de-fotografia/visitamos-la-exposicion-fotos-y-libros-en-el-museo-reina-sofia-junto-a-ramon-masats, 2014.

Tanto el fotolibro como la fotonovela tienen una estrecha relación textual e iconográfica que de igual manera comparten con el cómic, sin embargo, además de la intención de su publicación, la diferencia recae en la manera en que el fotolibro enfatiza el recurso fotográfico como parte fundamental de su mensaje, mientras que la fotonovela dedica sus páginas a los melodramas y siempre tiene una intención mercantil, reflejado en la poca calidad narrativa de sus historias.

El fotolibro utiliza imágenes y algunas veces palabras, sin embargo, no hace uso de signos únicos propios que lo definan más que la fotografía artística, por su parte, la fotonovela toma prestados algunos de los recursos icónicos del cómic que complementa su discurso narrativo, pero su nivel de iconicidad es distinto, porque como se mencionaba anteriormente, su principal recurso icónico es tomado de la fotografía, lo cual logra diferenciarlo de la historieta de acuerdo a la forma de abstracción de la realidad del objeto representado.

Aunque, este recorrido ha permitido visualizar de forma general el panorama de lo que es y no es el cómic, para la intención de esta investigación su definición tiene poco alcance, ya que las propuestas que hasta ahora se han presentado son algo limitadas. Por ejemplo, para Scott McCloud, el cómic es: “una yuxtaposición pictórica y otras imágenes en secuencia deliberada, destinadas a transmitir información y/o producir una respuesta estética en el espectador” (2001, p. 9), lo que resulta una idea ambigua, pues menciona una yuxtaposición de las imágenes tal como sucede con la fotonovela y el fotolibro; no obstante, cabe agregar que hace una aseveración que coloca al cómic como un medio con lenguaje propio elevado a una distinción estética, que por su forma variada y compleja manifiesta un lado artístico.

Tanta ha sido la apreciación por esta forma de expresión que ha sido reconocido por Maurice de Bévère y Francis Lacassin, (en Casas, 2015) como el *noveno arte*, en el entendido de que en él se muestra claramente la literatura y la ilustración artística, heredera directa de la pintura.

Con el fin de establecer las demarcaciones de lo que es considerado cómic en esta investigación, se puede deducir que: el cómic a partir del soporte en el que es

publicado se concibe como un medio de comunicación masiva que involucra una serie de signos específicos y característicos estructurados en un orden lógico-espacial, a partir de una interpretación del sistema visual y muchas veces lingüístico convenido por un grupo de individuos, del cual se desprende un discurso narrativo con una tradición que data del siglo pasado y que con el tiempo ha vislumbrado nuevas formas narrativas que se adaptan, no solamente a los estilos narrativos que imperen sino a las nuevas tecnologías que se presentan.

1.2. Antecedentes históricos, narrativos y semióticos del cómic en Occidente

Para comprender la construcción del relato en el cómic resulta importante conocer los momentos trascendentes de su evolución narrativa, ya que no se ha mantenido la misma estructura de antaño con viñetas yuxtapuestas, lo que ahora se entiende como una característica propia del cómic. Asimismo, es imprescindible comprender el uso del doble código, lingüístico e icónico, que en la mayoría de los casos utiliza para ser identificado como un discurso narrativo con lenguaje propio.

Si bien, este recorrido histórico sirve como un mirada de lo que ha ocurrido en Occidente, principalmente en Estados Unidos y Europa, lugares donde los esfuerzos editoriales masificaron al cómic moderno, y que en la actualidad funge como un medio de comunicación capaz de captar la atención de todo tipo de público, ya no solo de los niños, jóvenes o fanáticos de superhéroes, quienes hace varios años dejaron de ser su único público receptor.

Para entrar de lleno a la historia del cómic occidental, es preciso retomar a autores como Román Gubern y Luis Gasca (1994), Scott McCloud (1993) y Andrés Padilla (2002), quienes concuerdan en que los orígenes del cómic se encuentran en los primeros pictogramas que se han registrado en la historia de la humanidad, a partir de los hallazgos de pinturas rupestres en cuevas europeas, los jeroglíficos en las pirámides de Egipto y los códigos en algunas zonas de Latinoamérica. Por ejemplo, lo que menciona Padilla: “si nos remontamos a la antigüedad, en el arte

egipcio, hace 3000 años, se pintó el primer tebeo mural con la narración de la siembra y recolección del cereal” (en Díez, 2004, p. 3).

Pero el cómic, o *protocomic*, como Gubern (1974) lo llama, empezó a gestarse de una manera formal después de la invención de la imprenta y precedida de una tradición narrativa iconográfica surgida en Europa durante los siglos XVIII y XIX. Sin embargo, fue en Estados Unidos que se da el “desarrollo del cómic como esfuerzo editorial en la época de la Gran Depresión” (Sánchez, 2010, p. 14). Fue entonces, cuando por primera vez la historieta comenzó a tomar la forma que actualmente se conoce, y el periódico fue el primer formato comercial que utilizaron para plasmar algunas viñetas con el objetivo de atraer más lectores, principalmente analfabetas, niños e inmigrantes que no hablaban el idioma inglés.

Según Santiago García (2010) el cómic surgió en un clima de competencia comercial entre los periódicos *New York World* de Joseph Pulitzer y *New York Journal* de William Randolph Hearst. Este último tomó protagonismo al publicar un suplemento dominical a color, en el cual fue impreso el trabajo de Richard Felton Outcault, quien dio vida a una serie de viñetas sin narración secuencial que contaba la historia del proletariado. Esto se observa en la figura 1.3.

Figura 1.3. *The Yellow Kid* (1896) de Richard Felton Outcault.



Fuente: Priego, www.graphixia.cssgn.org/2014/04/01/161-the-yellow-kid-and-the-non-original-origin/, 2014.

Por su parte, “Pulitzer contrató entonces a George Luks para dibujar una segunda versión de la tira en *New York World*, razón por la cual “El Chico Amarillo” durante un tiempo apareció en dos periódicos competidores” (Casas, 2014, p. 276), como consecuencia, a lo largo de las publicaciones comenzó a tomar protagonismo uno de los personajes.

Así surgió *Yellow Kid*, el cual es descrito por Íñigo Yarza del periódico *El Diario* como:

[...] un muchacho llamado Mickey Dugan, medio irlandés medio chino, quien vestido únicamente con un enorme camisón amarillo (en sus comienzos azul) se convirtió enseguida en el favorito del público. La peculiaridad de este chico amarillo era que sus reflexiones se veían escritas en su holgado camisón (adelantándose así también a los mensajes que ahora lucen todos uds. En sus 'T-shirts') frases impertinentes y audaces que iban cambiando de una viñeta a otra (2013, párr. 5).

Por su parte el *Morning Journal* también buscó publicar un suplemento dominical titulado *The American Humorist*, con la intención de aumentar esta competencia mediática.

Después de las primeras manifestaciones del cómic, de manera general los cómics antiguos manejaban una temática recurrente con historias protagonizadas por niños y animales de formas antropomórficas, a través de un guion con personajes que simulaban un anti-héroe social.

Como consecuencia de la *Gran Depresión* de 1929, la temática del cómic se centró principalmente en el entretenimiento, predominando los cómics de aventura. A la par de la crisis económica que se vivió en Estados Unidos, se crearon los *Syndicates* conformados por un grupo de personas dedicadas al periodismo escrito (columnas, reportajes, notas), y por otro lado por gente que ilustraba cómics, lo cual provocó que se desvinculara al cómic del periodismo y por lo tanto se originó una proliferación de la producción del cómic que desembocaría en una gran difusión del mismo.

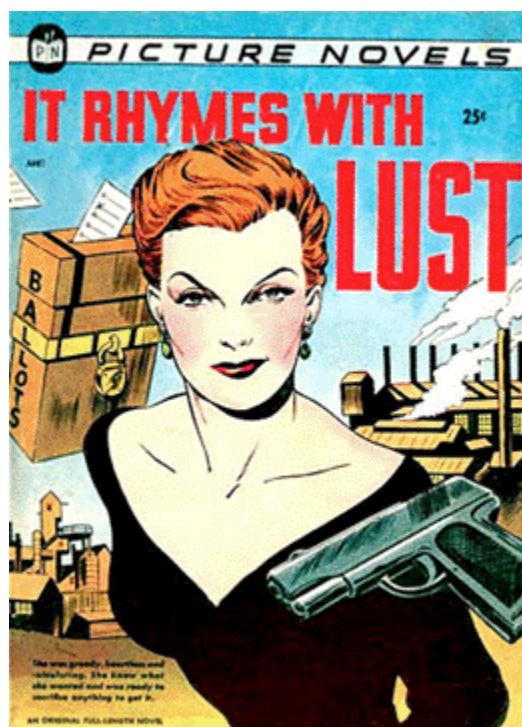
En 1930 surgieron las primeras compañías que comenzarían con la distribución del cómic de superhéroes con historias que por su calidad atraerían a más personas. Algunos ejemplos de ello fueron *All Star Comics*, *Action Comics* o *Detective Comics* (*DC Comics*), los cuales tenían como principal público a niños y adolescentes. Finalmente, los cómics tendrían su propio soporte de publicación denominado *comic book*, formato con el cual actualmente se relaciona al cómic debido a que las publicaciones, en su mayoría, han sido sobre este soporte, y en aquel entonces permitió aumentar la difusión de este género.

La incursión de los superhéroes a los cómics daría fin a la *Época de Oro* del cómic surgido de la prensa estadounidense, aunque el protagonismo de estos personajes alcanzaría su mayor auge durante la Segunda Guerra Mundial, en donde se resaltarían las características de un súper hombre, envuelto en situaciones bélicas relacionadas con símbolos nacionales y enfrentándose a los enemigos que el país tenía en esos momentos.

Ya para los años cincuenta, el cómic comenzó a diversificar sus géneros, ya no solo se dedicaba a presentar aventuras o ciencia ficción con superhéroes, sino que presentaba más temas a través de historietas con contenido romántico, de terror, bélicos, western o sobre historias policíacas. Claramente ya no era un medio masivo destinado a niños y jóvenes, tanto los géneros como su público se había expandido.

Como ejemplo, en la figura 1.4, en ella se observa la portada de la ya considerada precursora de la novela gráfica *It rhymes with lust* (1950) de Drake Waller y Matt Baker, quienes utilizan el término Picture Novels para referirse al cómic que por los temas que maneja se convierte en una historia para adultos.

Figura 1.4. *It Rhymes with Lust* (1950), de Drake Waller y Matt Baker.



Fuente: Quijano, www.crimenyficción.org/detectives/negra/los-imprescindibles-detectives-negra/, (2014).

Pero este crecimiento y diversificación de géneros con el auge de la temática de superhéroes se vendría abajo en la década de los años sesenta, ya que se vivía una época de cambios gracias a la revoluciones armadas e ideológicas, principalmente lideradas por jóvenes, en todo el mundo, y su fracaso debido a lo que menciona García sobre la industria del cómic-book que “reaccionó con extrema torpeza a los

cambios que estaba viviendo la sociedad y, especialmente el sector juvenil, que constituía a su público principal” (2014, p. 158).

Si bien es cierto, esta etapa se caracteriza por el advenimiento de los estudios culturales y comunicación de masas, de la cual destaca la imagen de Umberto Eco, quien dedicó gran parte de su vida a abordar estos temas. Precisamente, fue su ensayo publicado en 1965, *Apocalípticos e integrados* (2011) el que le otorga al cómic un papel destacado ante los medios de comunicación de la época, a partir de los atributos con los cuales se dota a *Superman*, a través de un estudio de la imagen simbólica que este superhéroe representa.

La obra de Eco ha sido referente para muchos investigadores, y de la cual Francisco Ortega de la revista *Capital Online* comenta que es:

[...] un revelador ensayo acerca de la cultura de masas, condimenta aún más la cena al apuntar que Superman no sólo es la representación de los valores culturales de los Estados Unidos (sus colores se corresponden con la bandera) sino que simboliza la figura mesiánica y religiosa por excelencia del siglo pasado: un hijo de dioses, dotado de grandes poderes, que viene a la tierra a hacer el bien (2013, párr. 2).

Este estudio logra describir el desarrollo de los medios de comunicación y cómo es que, sin tener una conexión directa con las masas, estos medios cautivan y entretienen al público espectador.

A su vez, en esta misma época se comienzan a publicar cómics que vislumbran la madurez narrativa dentro del discurso. Este fue el caso de *His name is... Savage!* (1968), de Archie Goodwin y Gil Kane, en el cual la densidad narrativa comienza a notarse en sus cartuchos, lo que significa una mayor atención a la parte textual del cómic, tal como se observa en la figura 1.5 Extraída de la entrada *The great Gil Kane 1926 ~ 2000 His Name is Savage!...* (2011).

Figura 1.5. *His name is... Savage!* (1968), de Archie Goodwin y Gil Kane.



Fuente: S/A, <http://comicsbookstories.blogspot.mx/2011/09/great-gil-kane-1926-2000-his-name-is.html>, (2011).

Para 1970 destacaron los cómics alternativos, desarrollados fuera de la esfera editorial de industria de la historieta, aquellos que dedicaban sus páginas a la crítica sin censura y temas polémicos propios de la época, como las drogas, el sexo y la violencia. Un ejemplo de ello es *Freak brothers* (1973) de Shelton, que alcanzó según James Danky y Denis Kitchen “200 000 ejemplares vendidos, y la serie completa llegaba a superar el millón” (en García, 2014, p. 216).

Uno de los logros alcanzados en aquella década fue la introducción de la mujer como creadora de los cómics de moda, asimismo la introducción del género autobiográfico.

En esta misma época, con un enfoque similar que le dio en su momento Eco a *Apocalípticos e Integrados* (2011) Ariel Dorfman y Armand Mattelart publican *Para leer al Pato Donald* (1974). En su obra exponen que los cómics diseñados por la empresa de *Walt Disney* son el resultado del imperialismo cultural que ejerce el capitalismo, representado en Estados Unidos, sobre los países del tercer mundo. Gabriel Sarmiento afirma que este texto busca:

Con la publicación de *Para leer al Pato Donald.*, los autores buscan demostrar la dimensión imperialista que se esconde tras la inocencia de la producción cultural de Disney. Así su lectura de estos comics permitirá trascender la máscara cándida de Donald para dar cuenta de los supuestos ideológicos que configuran y naturalizan las relaciones capitalistas de producción (2013, p.130).

Nuevamente se refleja esa carga ideológica que sobresale a partir de los signos que se revelan en las producciones de las historietas.

Consecutivamente, en la década de los años ochenta, con el fin de mantener a su audiencia, los comic books de superhéroes, que seguían latentes pero con menos popularidad, hicieron una variación en su narración. Si bien, antes sus publicaciones referían a historias que formaban parte de una serie coleccionable, en esta ocasión se presenta la serie limitada, cuya diferencia con respecto a la colección de cómics books es que “no nace con duración indefinida, sino con un final cerrado” (García, 2014, p.171).

Los pioneros en la industrial del cómic de superhéroes, *DC Cómics* vislumbraron la antesala de un nuevo formato editorial: la novela gráfica, con las publicaciones de Batman, *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller y *Watchmen* (1986) de Alan Moore y Dave Gibbon.

En esta misma década Art Spiegelman y Francoise Mouly presentaron *Raw* (1980-1991), una revista que se dedicaba a compilar cómics de diversos artistas internacionales. En ella aparecen publicados los primeros capítulos de *Maus*, que posteriormente se convertiría en la novela gráfica más reconocida en la élite de la historieta.

Además: “Si el primer *Raw* se había presentado como una demostración de que los cómics son arte, *Maus* había acabado demostrando que eran literatura” (García, 2014, p.177). Aunado a lo anterior, *Raw* (1980-1991) tuvo dos etapas, en la primera resaltaba el trabajo visual de los historietistas, pero *Maus* (1992) añadió el toque final complementario: la narración, lo que lleva el lenguaje del cómic a su máxima explotación estética.

Otra de las revelaciones que trajo la publicación de *Raw* (1980-1991) fue *Here* de Richard McGuire, en cuya composición insertaba ocasionalmente viñetas sobre otras viñetas, con lo cual “conseguía reflejar el paso del tiempo superponiendo capas temporales (viñetas) sobre un mismo espacio físico (una habitación)” (Jiménez, 2015, párr. 1), cuyo efecto resultó funcionar bien para la narración gracias a la versatilidad espacial que caracteriza a la historieta.

A pesar de no guardar ninguna relación cronológica dentro de la secuencia, fue considerada un develamiento especial dentro de la narrativa del cómic, tanto que en el 2014 publica *Here*, pero esta vez en formato de novela gráfica con tan solo 150 páginas que “nos lleva desde el origen del planeta Tierra hasta su lejanísimo futuro” (Jiménez, 2015, párr. 2), parte de esto se observa en la figura 1.6, pues las acciones se desarrollan en un mismo espacio pero en distintos tiempos.

Figura 1.6. *Aquí* (1986), de Richard McGuire.



Fuente: Jiménez, www.rtve.es/noticias/20151110/aqui-comic-revolucionario-maneja-tiempo-su-antojo/1251364.shtml, 2015.

McGuire menciona que esta historia surgió a partir de una mudanza:

Al mismo tiempo me acababa de trasladar a un nuevo apartamento; estaba pensando en quién habría vivido allí antes que yo y, uniendo las dos cosas, se me ocurrió la idea de contarlo en un cómic en el que cada página estuviese dividida en dos partes: la derecha en la que el tiempo iría hacia delante y la izquierda en la que el tiempo retrocediese. Y pensé que esa línea divisoria podía ser la que uniese las dos esquinas de una habitación (en Jiménez, 2015, párr. 3).

Por otro lado, con el mismo formato de publicación de *Raw* (1980-1991), solo que inspirado en los comics alternativos de los años setenta, Robert Crumb edita *Weirdo* (1981-1993), cuyo principal objetivo era la crítica social a través de sus caricaturas. Si bien esta publicación no era una competencia directa para *Raw* (1980) de igual forma tuvo una buena aceptación.

Otro aporte considerable en esta época fue la de los hermanos Gilbert, Jaime y Mario Hernandez, en su obra *Love and Rockets* (1982-1996) que proponían “la combinación genética de dos escuelas de historieta que parecían irremediablemente contradictorias, la del comic book convencional y la del comix underground” (García, 2014, p.182), cuyas narraciones sobresalieron por el soporte del comic book en blanco y negro.

En este punto es cuando comienza a tomar protagonismo la narrativa de tipo texto-imagen en la historia, pues se han hecho aseveraciones que relacionan el estilo narrativo de Gilbert Hernandez con Gabriel García Márquez, algunos autores como Andrés Ibáñez:

Me parece una identificación desafortunada, porque la «magia» de Beto Hernández es algo que sucede siempre como en el rabillo del ojo, misteriosos monos negros que atacan de pronto a los habitantes del pueblo, súbitas y casi subliminales referencias a unos extraterrestres abductores, pero en general sus historias son «realistas», teniendo en cuenta que la realidad de Latinoamérica suele incluir toda clase de enfermedades y comportamientos extraños (2007, párr. 28).

En esta década la narración textual comenzó a tomar más importancia entre los artistas alternativos. Para algunos el soporte del discurso narrativo era insuficiente, pues la estructura de sus narraciones era más compleja al ser más larga, tal es el caso de Gilbert Hernandez con *Luba* publicada en *Love and Rockets* (1982-1996). Aquí su publicación era seriada con formato de cómic book, lo que no fue suficiente para la historia, que conforme avanzaba su narración se tornaba cada vez más difícil.

Para superar estos inconvenientes, algunos historietistas supieron usar este recurso editorial de manera exitosa, como el caso de Pete Bagge, que supo trabajar en “una narración episódica en *Hate* que seguía los modelos del cómic book seriado” (García, 2014, p.184).

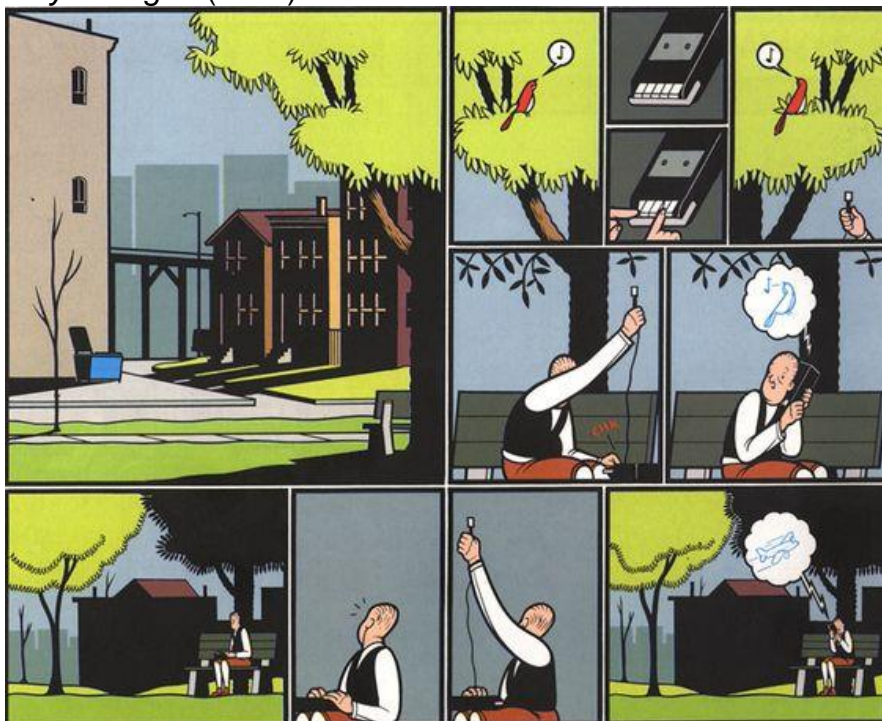
Por su parte los hermanos Hernandez, según Santiago García: “utilizaban una fórmula narrativa elíptica que les permitía acumular relatos breves que se tejían en una <<novela de vida>> o <<novelario>>, sin estructura definida” (2014, p.185).

Con esta tendencia de crear historias más largas y con temáticas más serias el cómic book no fue un formato suficiente, por ello surgió uno nuevo: la novela gráfica, cuyo mayor esplendor se vivió en los años noventa, y que en la actualidad representa un referente en el reconocimiento del cómic como una manifestación cultural genuina que se ha logrado ganar cada vez más un lugar en la cultura popular, y poco a poco en el ámbito artístico.

Ya en los años noventa, con un nuevo formato de publicación estrenado, sobresalieron títulos como *Ice Haven* de Daniel Clowes, que a pesar de formar parte de una serie publicada en *Eightball* sirvió para comprobar la viabilidad del nuevo formato para las narraciones que hasta entonces se desarrollaban: “Clowes ensambló las páginas como si fueran tiras diarias y páginas dominicales de los periódicos de los años cincuenta y sesenta, es decir, como unidades aparentemente heterogéneas y autónomas que sin embargo se relacionaban entre sí” (García, 2014, p.218).

La narración y el lenguaje fueron un oportunidad para artistas que destacaron en el nuevo milenio, tal es el caso de Chris Ware, quien, según García recupera a “la página como elemento visual, como unidad gráfica que no sólo se lee, sino que se mira” (2014, p. 225), esto le ha permitido conmovier los sentidos de su lectores con tan solo la disposición y el tamaño de sus viñetas, recursos que ha sabido explotar, esto se muestra en la figura 1.7.

Figura 1.7. *Jimmy Corrigan* (2000) de Chris Ware.



Fuente: Escalonilla, literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/articulo14diciembre.html, 2014.

La novela gráfica ha servido como un camino para que nuevos temas ingresen a la narración que ofrece el cómic, tal es el caso de la novela gráfica histórica, la cual retoma eventos acontecidos en algún periodo humano que busca ser reconstruido a partir de una base documentada sobre lo ocurrido.

Una de las obras que se destaca es *Berlín: Ciudad de piedras* (2005) de Jason Lutes, la cual inspirada por la vida social anterior a la Segunda Guerra Mundial “abarca ocho meses en Berlín, desde septiembre de 1928 hasta mayo de 1929, documentando meticulosamente las esperanzas y las luchas de sus habitantes mientras su futuro parece oscurecerse ante el ascenso de una sombra amenazadora” (Guiral, 2005, párr. 3).

Si bien es cierto, esta temática tiene su origen en los cómics de aventuras publicados en el siglo pasado, y puede tomar como base hechos verificables combinados con acontecimientos fruto de la imaginación del autor, como el caso de *La Danza de la Conquista* (2006-2009), del mexicano Raúl Treviño, en donde narra,

a través de personajes antropomorfos que hacen alusión a dos razas distintas, el encuentro y lucha de dos culturas diferentes que entremezclan deidades, guerreros, batallas y aventuras inspiradas en la Conquista española.

Con el ingreso de temáticas basadas en hechos reales algunos periodistas, en esta ocasión dejan a un lado la necesidad de inmediatez al difundir las notas y adoptan a la historieta como una forma de narrar a modo de reportaje o crónica; todo a raíz de un movimiento llamado *Nuevo Periodismo*, término acuñado por Tom Wolfe en la década de los sesenta, es “el periodismo de *show, don't tell*” (Peltzer, 1994, p. 1), es decir *muestra, no digas*, todo ello con el fin de romper con el esquema del periodismo tradicional y despertar en su lector el interés por una forma diferente de recibir las noticias. Su máxima representación fue gracias a la literatura, a través de la novela. Los reporteros eran parte importante de esta creación literaria y se evidenciaban como un personaje más de sus obras, plasmaban sus percepciones, convivían con la gente implicada en los hechos, actuaban.

Ahora, con la popularidad cada vez mayor de la novela gráfica como un medio para comunicar, algunos periodistas han usado extraordinariamente este soporte, que toma en cuenta, según Rocco Versacci “en primer plano de la perspectiva individual como conciencia organizadora” (en García, 2014, p.111).

Tal es el caso de *9/11 Report A Graphic Adaptation* (2006) de Sid Jacobson y Ernie Colon, un reportaje de los hechos acontecidos en los atentados del 11 de septiembre de 2001 en Estados Unidos.

Un ejemplo más es el cómic francófono *El negocio de los negocios* (2009) por Denis Robert, Yan Lindingre y Laurent Astier, en el cual el periodista Denis Robert se centra principalmente en los temas políticos y económicos de su país:

[...] cuenta en primera persona su agitada vida desde su paso por el diario *Libération*, en los años 90, hasta sus investigaciones del caso Clearstream, por el que la acusación pidió una condena de 18 meses de cárcel para el que fuera primer ministro galo, Dominique de Villepin (Editorial Astiberri, 2009, párr. 1).

Otro periodista que es uno de los más reconocidos en el ámbito es Joe Sacco, quien ha sido uno de los mayores representantes del periodismo gráfico interesado

en los problemas bélicos. Él se dedica a plasmar en el cómic todo lo que vive en las zonas de guerra, especialmente los conflictos de Oriente Medio. Para ello reúne la información necesaria que describa previamente la zona de guerra a la que viajará, con el fin de obtener datos sobre personas envueltas en la situación y busca realizarles entrevistas, ya sean activistas políticos de uno u otro bando, o personas comunes que viven el conflicto.

Una de las características principales de la obra de Sacco es que siempre aparece como un personaje más dentro de la historia que cuenta, pues se muestra como lo que es, un periodista dispuesto a contar lo que observa durante su estancia, pero también como un ser humano que se angustia ante la violencia.

Entre los títulos más destacados de este autor se encuentran: *Palestina, en la Franja de Gaza* (1993), *Gorazde: zona protegida* (2000), *El mediador una historia de Sarajevo* (2003) y *El final de la Guerra* (2005). De las cuales *Gorazde: zona protegida* (2000) se considera para el desarrollo de la presente investigación. En este cómic se observa un reportaje que narra los acontecimientos bélicos que tuvieron lugar en Bosnia-Herzegovina, en donde sus habitantes musulmanes sufrieron el cerco por parte de las milicias serbobosnias. Sacco plasma el asedio, el hambre y los ataques que padecieron estos ciudadanos.

Por otro lado, no todas las publicaciones sobre cómic se ciñen a la novela gráfica, en la primera década del siglo XXI también son publicados los mini cómics, de los cuales la mayoría han retomado la temática autobiográfica, tal es el caso de artistas como James Kochalka con *American Elf* creado en 1998. Actualmente los mini cómics se han fortalecido gracias a su introducción en las plataformas web. En México ha sucedido con *Jours de Papier* de Tania Camacho o *Cindy, la Regia* de Ricardo Valderrain.

Finalmente, se pueden comprender dos etapas de la estructura del cómic, las cuales van de acuerdo a la edición del mismo. La primera, como una serie abierta que permite contar historias cortas que no implican una densidad narrativa dentro del relato, es decir que pueden ser publicadas por varios tomos periódicos que no afectan

la comprensión de la historia; la segunda, tomada de una nueva etapa del arte secuencial-espacial representa una forma distinta de narración en donde la estructura del relato combina dos códigos: el icónico y el lingüístico, mismos que han madurado a lo largo de su invención, para así formar una unidad comunicativa, mejor conocida como discurso narrativo que cuenta una historia, complementada por el estilo y el fondo que el autor genera en su obra.

Tanto el estilo como el fondo son totalmente afines a la elección del autor, pero lo que no ha cambiado es la manera en la que la estructura cerrada se vuelve preponderante en la publicación de historias contemporáneas, lo que ha provocado una revolución que implica el término y concepto de *novela gráfica* y su aceptación cada vez más evidente en las instituciones culturales.

Asimismo, las propuestas en las que el cómic ha sido sujeto de estudio de la comunicación, únicamente lo reflejan como un producto cultural, cuya realización influencia, evidentemente, a sus receptores. Sin embargo, no se han enfocado esfuerzos completamente en los estudios narrativos estructurales, los cuales se expresen a través de un discurso, en el que se refleje su construcción literaria e icónica como un mensaje emitido por un ente que deja de ser autor para convertirse en un emisor dentro de un relato.

II. Hacia una comunicación literaria-icónica del cómic

El relato del cómic ha vislumbrado esfuerzos aislados para describir y dar cuenta de su estructura es posible reconocer que no han sido lo suficientes para conformar un estudio completo, puesto que algunas disciplinas pueden analizar este medio para así brindar distintas perspectivas que enriquezcan el estudio de la historieta.

Ahora bien, la comunicación ofrece una vertiente en la cual se reconoce al fenómeno literario como una primera instancia que permite una reflexión sobre el cómic, lo que evidencia la potencialidad del mismo como parte de la literatura con una estructura y dimensión comunicativa³. Miguel Ángel Huamán afirma que:

La creación verbal que denominamos literatura es en realidad un modo sociocultural de comunicación más que alguna peculiaridad inherente al sistema lingüístico. No hay nada en el texto literario diferente o ajeno a cualquier otra creación verbal propia de la comunidad de hablantes (2002, p. 2).

La comunicación ofrece un panorama más amplio a través de su proceso y los elementos que se ven involucrados en él, que a su vez utiliza a la lingüística como base para realizar los estudios pertinentes en el campo literario, pues a primer instancia se toma en cuenta a los entes que producen la comunicación a través del lenguaje y explica la aplicación de este acto comunicativo en la literatura.

Para comprender mejor esta relación literatura-comunicación es preciso remontarse a sus orígenes que datan desde la Antigua Grecia con Aristóteles.

Este personaje histórico además de ser reconocido como político, filósofo y científico, fue también un gran orador, quién dedicó parte de sus estudios a la retórica, es decir al “producto de sus reflexiones filosóficas aplicadas tanto al lenguaje como al uso del mismo en la ciencia” (Aristóteles y Ramírez, 2002, p. 13).

³ Es evidente que por la naturaleza del cómic no es suficiente estudiarlo solamente a través de la literatura, ya que el uso de la imagen le añade un factor extra al discurso narrativo, que posteriormente se explicará con la función del texto en relación con la imagen.

En su obra *Retórica* (2002) en donde aborda el concepto homónimo, explica la importancia del orador, cuyo objetivo principal es la persuasión, por ello Aristóteles dispone de tres elementos a considerar dentro de esta técnica:

- a. *El orador*: Es el emisor del discurso, en el cual recae la responsabilidad de transmitir una información efectiva y agradable que convenza al auditorio, para obtener resultados favorables ante una disertación. Tiene la característica de ser representado por una persona que signifique una autoridad moral en determinada área que genere credibilidad (*ethos*) en su audiencia.
- b. *El discurso*: representa la vía de persuasión del orador a través de su argumentación lógica (*logos*) y el razonamiento del auditorio, de tal manera que se comienza a hablar del mensaje que emite el orador.
- c. *El auditorio*: son los receptores del discurso a quienes el orador busca persuadir mientras utiliza sus emociones (*pathos*), recuerdos y sentimientos, a partir de la disposición del auditorio para escuchar el discurso.

Parte de estos conceptos propuestos por Aristóteles, sirvieron como elementos primordiales en el estudio del proceso comunicativo. Sin embargo, la Retórica se enfoca y analiza totalmente al orador y deja a un lado aspectos tan importantes como el receptor del mensaje, el canal a utilizar y el mensaje en sí mismo, pues según Ramírez “la verdad es el elemento esencial en las estructuras argumentativas” (2002, p. 41).

A partir de esta aportación es posible identificar algunos los elementos indispensables para la comunicación humana básica, es decir a través de un proceso comunicativo, reconocido como un fenómeno inherente en el ser humano, el cual se puede definir como:

[...] el propio sistema de transmisión de mensajes o informaciones, entre personas físicas o sociales, o de una de estas a una población, a través de medios personalizados o de masas, mediante un código de signos, también convenido o fijado de forma arbitraria (Rizo, 2004, p. 1).

Gracias a tales conceptos se concluye que el proceso de comunicación cuenta con diversas fases, en las cuales se ubican elementos generales como emisor-mensaje-receptor, los cuales tienen relación unificadora por medio de un código fijo, sin omitir que su característica principal radica en describir un proceso dinámico, el cual requiere retroalimentación. Es importante entender que el proceso de comunicación es cíclico, es decir que las fases que intervienen en este fenómeno se vuelven a repetir, aunque con diferencia en el contenido que viene dado por el mensaje que se pretende comunicar.

No obstante, en esta investigación como primer acercamiento a los procesos comunicativos dentro del cómic será prudente retomar esta perspectiva lineal de la comunicación literaria, ya que es posible reconocer lo más elemental en la manifestación de un proceso comunicativo.

Por otro lado, parte del estudio de la comunicación literaria retoma algunas corrientes que han influenciado y complementado su estudio, tal es el caso del *Formalismo Ruso* movimiento intelectual surgido a principios del siglo XX, cuyos exponentes, según José María Pozuelo Yvancos, explican: “desde un punto de vista general y con ambición universalizadora no éste o aquel texto particular, sino las propiedades comunes a todas las manifestaciones literarias” (en Huamán, 2002, p. 97), por lo tanto dedicaban sus esfuerzos al estudio formal literario a partir del lenguaje.

Los seguidores de esta corriente tenían como objetivo delimitar los estudios referentes a lo literario, todo en respuesta al cuestionamiento sobre “la crítica literaria anterior, dominada por historicismo positivista del siglo XIX, que basaba su análisis en cuestiones sobre la estética, la psicología del autor, la sociología o la historia” (Pampillo y Sarchione, 2005, p. 18).

Su objeto de estudio fue la *literaturidad* tal como lo menciona Roman Jakobson (en Pampillo y Sarchione, 2005), a partir de la lingüística con disposición organizadora capaz de producir un efecto estético que resaltaba las características de los relatos folklóricos rusos.

Pero no fue hasta la década de los sesenta cuando los formalistas rusos fueron conocidos en Occidente, en donde su legado tomó un nuevo rumbo a través de los estructuralistas franceses, a partir de la “publicación del fundamental libro de V. Erlich (1955) y de las antologías de T. Todorov (1965) y de I. Ambroggio, las que dieron a conocer este movimiento en EE.UU. y en Europa” (Huamán, 2002, p. 97).

De los estructuralistas franceses se desprende la idea de que el relato en su totalidad es una gran frase la cual está compuesta por un sujeto, un verbo y un predicado; esta aseveración fue acuñada por Roland Barthes, pues menciona que:

Una unidad original, un enunciado, por el contrario, no es más que la sucesión de las frases que lo componen: desde el punto de vista de la lingüística, el discurso no tiene nada que no encontremos en la frase (1977, p. 6).

En este caso cualquier obra literaria es una extensión general de la frase que puede ser sometida a un análisis propio al discurso literario-lingüístico. De este supuesto parte Gerard Genette (Rimmon, S., 1976) para presentar las categorías de la obra literaria, que serán retomadas en el próximo apartado en el que se aborda la teoría narrativa como consecuencia de este cúmulo de conocimientos.

2.1. La relación imagen y código lingüístico desde la perspectiva semiótica

La imagen ha sido parte de las formas de comunicación antiquísimas que el hombre ha empleado. Basta con observar las pinturas rupestres que se han descubierto alrededor del planeta; las de Lascaux en Dordoña o las de Altamira en Cantabria, por mencionar algunas. Estos vestigios funcionan como referencia para explicar que el hombre siempre ha buscado conceptualizar el mundo, volverlo tangible y comunicable, por lo tanto reproducible.

Con el transcurso del tiempo las diversas formas de comunicación evolucionan junto con el ser humano para dar paso a expresiones formales, que colocan al texto y su consecuente discurso en el principal portador de conocimiento para el hombre, tal como es concebido por los *logocentristas*. Esta postura logra descalificar a la

imagen por completo, sin darle la oportunidad de que esta sea complementada a través de la palabra.

En esta corriente, se entiende a las imágenes solo como una fuente de distracción, que reduce las habilidades cognoscitivas del hombre. Por ejemplo, Giovanni Sartori (2006) señala que es simplemente necesario poseer el sentido de la vista para que el receptor pueda comprender cualquier imagen, principalmente las que aparecen en televisión, por ende niega por completo que exista un proceso que haga reflexionar al hombre.

Por su parte, Mircea Eliade, defiende el concepto de imagen, como:

En primer lugar, un pensamiento visual, un factor imaginativo una *Stimmung*, una atmósfera, de lo que partirá la obra, que después de desarrollarse “racionalmente”, es decir de acuerdo con un razonamiento lógico, esquemático, traducible en palabras, pero que, en su fase auroral, no podía sino estar vinculado exclusivamente a imagen e imaginación exclusivamente del tipo visual (1994, pp. 44-45).

Eliade habla sobre el proceso de apropiación de la imagen de cualquier obra artística, exento de cualquier pensamiento lógico previo.

Como este, existen varios comentarios que apoyan la idea de que la imagen es totalmente ajena a las palabras y si estas se entrometen para dar una explicación a la propia imagen se desnaturaliza su esencia.

Es por ello, que solo existen dos posturas, las cuales se contraponen, tal como lo menciona Roland Barthes, la imagen tiene dos percepciones entre los diferentes teóricos “para unos, la imagen es un sistema muy rudimentario con respecto la lengua y, para otros, la significación no puede agotar la riqueza inefable de la imagen” (1986, p. 30).

A partir de ello surgen las siguientes cuestiones ¿qué es más importante una imagen o una palabra? ¿Es posible que la imagen o las palabras trabajen juntas para conformar un mensaje integral?

Para la primera cuestión es evidente que vivimos en una sociedad sujeta en su mayoría del lenguaje articulado con el fin de hacer más precisa la comunicación, pero eso no debe dar pauta para despreciar las legítimas formas que esta última tiene ya que es “difícil concebir un sistema de imágenes u objetos cuyos significados pueden existir fuera del lenguaje” (Barthes, 1986, p. 12), simplemente se trata de diversas maneras de expresión, tan diversas como el hombre mismo. En algunas ocasiones se utilizan códigos lógicos y en otras, códigos estéticos, todo depende del espacio y la intención de la comunicación. Aunque con el auge de las nuevas tecnologías las imágenes han vuelto a retomar su lugar en el espacio social, y por ende, cultural del hombre, sin desplazar, por supuesto, al mensaje lingüístico.

Sin embargo, es de suma importancia destacar que en algunas ocasiones, las imágenes y las palabras convergen, como sucede en los distintos productos culturales que se ofrece a la sociedad de masas, entre ellos el cine, la publicidad y los cómics o narrativa gráfica.

En ellos, la imagen dota de atributos y características que el mensaje lingüístico no describe, aunque este último es de suma importancia, ya que cuenta con la característica principal de reducir la polisemia del mensaje integral. La imagen pura sin el soporte de un código o mensaje lingüístico cae en la polisemia y reduce la comunicación efectiva entre el emisor y el receptor.

Quizá el aporte más importante con respecto al estudio de la imagen y el código lingüístico lo presenta Barthes, en la *Retórica de la imagen* (1986), en donde analiza la publicidad de las pastas *Panzani*. En ella aborda los tres mensajes: el *mensaje lingüístico*, *mensaje icónico codificado* y *mensaje icónico no codificado*.

El primero explica que cualquier publicidad se encuentra acompañada de un código lingüístico, del cual el único conocimiento que se debe tener va en relación al aprendizaje de la lengua en la que se encuentra escrito y las habilidades del lector al decodificar el código a través de la lectura.

Por su parte, los mensajes icónicos codificados y no codificados obedecen a la *denotación* y *connotación* respectivamente. Estos son dos elementos

fundamentales y opuestos⁴ de la significación; el primer término se encuentra constituido por un significado objetivo, que inmediatamente logra generar una connotación, pues hace referencia al sistema interpretativo que necesita de la actividad de un lector para tener lugar. Pierre Guiraud, define estos conceptos de la siguiente manera: “La denotación está constituida por el significado concebido objetivamente y en tanto que tal. Las connotaciones expresan valores subjetivos atribuidos al signo debido a su forma y a su función” (2008, p. 40).

Asimismo, Barthes (1986) aborda dos funciones importantes con relación al código lingüístico: la función de *relevo* y la función de *anclaje*. Estas funciones orientan al receptor de la imagen para evitar la polisemia de la misma, con el fin de servir como soporte de la imagen presentada.

Barthes describe estos conceptos ya que afirma que: “en toda sociedad se desarrollan diversas técnicas destinadas a fijar la cadena flotante de significados con el fin de combatir el terror producido por los signos inciertos” (1986, p. 36).

Estas funciones facilitan la lectura y la interpretación de la imagen, a su vez condicionan la vista y la intelección del receptor.

Por un lado, el anclaje es ideológico y solo se utiliza para evitar que el receptor tome sentidos diferentes al mensaje final que se quiere dar. Este tipo de función es evidente en la publicidad y la propaganda, ya que orienta al lector de la imagen y evita que haga interpretaciones erróneas de la misma, sobre él recaen y se proyectan las ideas morales de su emisor.

Mientras que el referirse a relevo es dar secuencia a la narración, pues engloba al código icónico y al código lingüístico, respectivamente. Esta función no se encuentra fácilmente en las imágenes fijas, ya que su mayor exposición está en las imágenes yuxtapuestas, como las que se presentan en las tiras cómicas y en el cine. En consecuencia, permite describir las acciones narrativas de la imagen que complementa, ya no solo describe y enfoca al receptor específicamente en el

⁴ Al mencionar opuestos se le atribuye la característica de ser distintos entre sí, pero inseparables durante la codificación del cualquier objeto o mensaje.

mensaje integral de ambos códigos, sino que le da continuidad a la historia que se plasma en un cómic.

Estas funciones se encuentran claramente en diversos medios de comunicación, pero con fines de profundizar en esta investigación se toman en cuenta estas aseveraciones que Barthes ofrece para enfatizar su uso en la comprensión del mensaje integral en los cómics, que se explicará detalladamente en el próximo apartado.

2.2. La semiótica del cómic

Para hablar de la semiótica del cómic, es importante reconocer que este es comunicado a través de un código que le otorga la característica de cómic. Para David K. Berlo el código corresponde a: “todo grupo de símbolos que puede ser estructurado de manera que tenga algún significado para alguien” (1984, p. 36). En este caso, el cómic o historieta cuenta con recursos lingüísticos e icónicos que, combinados significativamente le permiten formar un código general, que le concede ser identificado por los autores y lectores de este medio de comunicación, lo que lo vuelve convencional y exclusivo ante la sociedad.

Luis Gasca y Roman Gubern definen al cómic como: “un medio de comunicación de masas de naturaleza lexipictográfica que aparecía como una singular encrucijada entre el arte del dibujo y la narrativa literaria” (1994, p. 13). Es decir, un medio que cuenta con diversos elementos que conforman su estructura y que lo definen como tal, ya que se distinguen principalmente códigos lingüísticos e icónicos. Dichos códigos, en conjunto, permiten la creación de un mensaje integral.

Todo esto deriva del montaje y la estructura básica de cualquier cómic, el cual cuenta con dos aspectos, uno formal y otro estilístico. El primero va de la mano de las características generales de la historieta, encontradas en cualquier cómic, mismas que permiten definirlo como tal; y el segundo recae en la expresión artística

del emisor, es decir, todo lo referente a sus trazos y composición que permite distinguirlo de otras producciones similares.

Esta investigación tomará en cuenta solamente los aspectos formales, aunque vale la pena reconocer que el aspecto estilístico también trae una carga semiótica que centra sus esfuerzos en la interpretación y definición de los trazos generados, guiada a un plano social.

Si bien, el cómic es el resultado estructural de la combinación de dos códigos distintos, es necesario que sea entendido como un mismo lenguaje, que trabaja en combinación de dos códigos distintos que se relacionan entre sí y que se ocupan de narrar los acontecimientos a partir de la relación significado-significante.

Entre estos códigos icónicos destacan: la viñeta, el globo y los códigos cinéticos. Por su parte, los códigos lingüísticos pueden ser referidos a través de los fragmentos dialogales entre los personajes, las onomatopeyas y los textos de anclaje y relevo.

Cabe aclarar que los elementos detallados posteriormente serán el resultado de la separación de ambos códigos del lenguaje que propone el cómic, todo con el fin de conocer y reconocer su relación complementaria y subordinada.

2.2.1. El código lingüístico en el cómic

Fernando Zamora señala que “La palabra articulada es el marco de nuestra realidad” (2006, p. 34) a tal grado que ni siquiera podemos pensar fuera de ella.

Como bien menciona Roland Barthes (1986) “toda imagen es polisémica”, es decir que se encuentra sujeta a diferentes interpretaciones por los diversos significados que ésta genera. Es por ello que para estructurar la información en el cómic resulta preciso utilizar un mensaje lingüístico que acompañe a la imagen con el fin de complementarla.

Por su parte, la viñeta es un soporte del mensaje lingüístico, ya que en ella se alojan los elementos del código lingüístico del cómic los cuales se identifican como los globos de *diálogos*⁵, onomatopeyas y cartuchos de narraciones.

Los diálogos generalmente se encuentran delimitados dentro de un globo⁶. Helena Beristain alude al diálogo como un “enunciado metalingüístico llamado estilo de representación” (1995, p. 144), es decir, lo correspondiente al mensaje lingüístico principal del cómic que se transmite desde cada uno de los personajes, puesto que por medio de los diálogos se desarrolla su interacción.

Tal es el caso de la figura 2.1, en donde Sally, de la serie *Peanuts* (1950) de Charles Shulz, mantiene una conversación con su hermano Linus.

Figura 2.1. Acerca del *diálogo* dentro del cómic.



Fuente: Lantigua, www.elmundo.es/cultura/2014/06/27/53ac7124268e3e34698b458a.html, 2014.

Dentro del elemento que se conoce como *diálogo* existen algunas variantes que complementan la experiencia de cada lector, pues logran reforzar la intención del creador de la tira cómica y facilitar la interpretación hecha por el lector del cómic. Para ello, autores como Luis Gasca y Roman Gubern se refieren a los *crípticos* como: “signos caprichosos que no pertenecen ni simulan pertenecer a ninguna escritura ni

⁵ Para uso práctico, cuando se hable sobre diálogo se hará referencia al sentido literario del mismo, es decir, como la unidad lingüística fundamental, no como la conversación entre dos o más personajes, sino como el acto de habla, que toma a la forma no al fondo.

⁶ *Globo*, *balloon*, *bocadillo* o *fumetti* son las distintas formas de referirse a la elipse que delimita el diálogo de cada personaje. *Globo* es el nombre más común que se le da en el idioma español, por su parte *balloon* es un anglicismo incorporado a la lengua española, mientras que *bocadillo* se utiliza más en algunas regiones de España, y finalmente *fumetti*, es usado para hacer referencia al mismo objeto en el idioma italiano.

idioma conocidos” (1994, p. 520). Estos signos sirven como auxiliares de los diálogos incomprensibles de algunos personajes de la tira cómica.

Es cierto que esto va encaminado más hacia una línea pictórica que a la propia lingüística, sin embargo se toma en cuenta ya que se coloca dentro del globo de diálogo y genera la impresión de establecerse uno, algo así como un pseudo diálogo que gracias a sus circunstancias significativas toma la condición de un diálogo. Básicamente, es un ejemplo de que el cómic mantiene una línea casi indivisible entre dos códigos: lingüístico e icónico.

Para entenderlo mejor, se presenta el siguiente ejemplo de la figura 2.2, en donde se muestra cómo se comunica Woodstock, un ave que solamente se entiende con su amigo Snoopy. Ambos forman parte de la serie *Peanuts* (2007).

Figura 2.2. Acerca de los *crípticos* en el cómic.



Fuente: Kleon, <http://austinkleon.com/2007/10/29/the-twelve-devices-of-peanuts/>, 2009.

Una variante más del diálogo es la *voz en off*. Se caracteriza por presentar al emisor que no se encuentra visible dentro de la viñeta. Para Gasca y Gubern esto ocurre porque los personajes “se hallan supuestamente ubicados fuera de la delimitación territorial señalizada por los bordes de la viñeta, o supuestamente ocultos al lector por algún objeto” (1994, p. 562). Este recurso lingüístico acompaña a la narración para volverla narrativamente más dinámica, en función del universo en la que se observa a los personajes, con el fin de centrar su imagen como la protagónica.

Un recurso así crea la sensación de que el personaje no se encuentra solo, que existe un ente en su universo capaz de mantener alguna relación directa pero que se manifiesta de una manera distinta al personaje distinguido en el campo visual, en este caso su participación es totalmente lingüística.

A continuación se da muestra de esto a través de las dos viñetas de la siguiente tira cómica de la serie *Toda Mafalda* (1992) de Quino.

Figura 2.3. Acerca de la voz en off.



Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

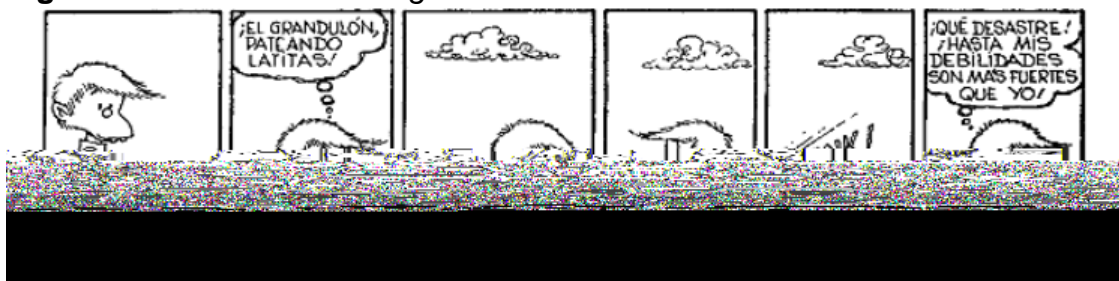
Asimismo, los *monólogos* o *soliloquios* funcionan como una representación más del diálogo, ya que para Tomás Albaladejo: “el monólogo es una estructura comunicativa secundaria y derivada con una implícita derivación dialogística” (1983, p. 225), con esto se hace referencia a lo que acontece dentro de la mente del personaje y que necesita ser expresado sin recibir una retroalimentación, ya que no se desarrolla a través de la interacción con otro personaje.

Por su parte, Helena Beristáin lo cataloga como parte de un diálogo, pues “el personaje no se dirige a un interlocutor sino que habla (en el soliloquio) o piensa (en el monólogo interior) para sí mismo, con entera desinhibición y autenticidad” (1995, p. 348), es decir se comunica consigo mismo.

Dentro del cómic podemos ubicarlos como pensamientos, un recurso lingüístico representado dentro del globo de pensamiento o el *dream-balloon*, que además de constituir una acción del personaje contiene un texto que le da sentido a esa acción.

En las siguientes figuras se pueden apreciar los monólogos y soliloquios, de lo que le acontece a Felipe y a Manolito en la tira cómica *Toda Mafalda* (1992).

Figura 2.4. Sobre el *monólogo*.



Fuente: García, <http://toda mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Figura 2.5. Sobre el *soliloquio*.



Fuente: García, <http://toda mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Por otro lado, un componente más del diálogo son los sonidos inarticulados de los personajes se representan a través de interjecciones. Según la Real Academia Española en la *Nueva Gramática de la Lengua Española* (2009):

La interjección es una clase de palabras que se especializa en la formación de enunciados exclamativos. Con las interjecciones se manifiestan impresiones, se verbalizan sentimientos o se realizan actos de habla que apelan al interlocutor incitándolo a que haga o deje de hacer algo. Las interjecciones se usan asimismo como fórmulas acuñadas en saludos, despedidas y otros intercambios de carácter verbal que codifican lingüísticamente determinados comportamientos sociales (2009, p. 2479).

Estos comportamientos sociales se ven representados durante la intervención de cada personaje dentro de la historieta, lo que logra dotar de realismo y naturalidad a las palabras o reacciones de cada individuo dentro del cómic, a través de la denotación de sensaciones y emociones, tal como sucede en la viñeta tres de la figura 2.6.

Figura 2.6. Sobre *interjecciones*.



Fuente: Redacción de ABC Color, www.abc.com.py/articulos/tiras-de-prensa-1012408.html, 2007.

Otro elemento que no es directamente derivado del diálogo, pero que si deriva del uso lingüístico es la *onomatopeya*, cuya definición versa en los sonidos producidos naturalmente y entendidos como la expresión física de los fonemas, que al volverlos una convención se convierten en palabras que brindan notoriedad a cualquier manifestación acústica dentro del cómic.

Debido a la ausencia de sonido, los historietistas se han hecho a la tarea de crear un universo sonoro adaptable a la narrativa del cómic, lo que trae como consecuencia el aumento de expresividad dentro de la historia.

En semiótica, la onomatopeya es lo equivalente a un significante, pues es evidente que son sonidos que surgen de la naturaleza y se reproducen a través del lenguaje, esto descarta la idea de la no arbitrariedad del signo. Por ejemplo, según Juan Pedro Rodríguez "Los ruidos son siempre naturales y lo mismo ocurren tanto en la naturaleza como en la garganta humana" (2005, p.85). Las onomatopeyas son la imitación del sonido del entorno que rodea al ser humano, por lo tanto son inherentes al hombre.

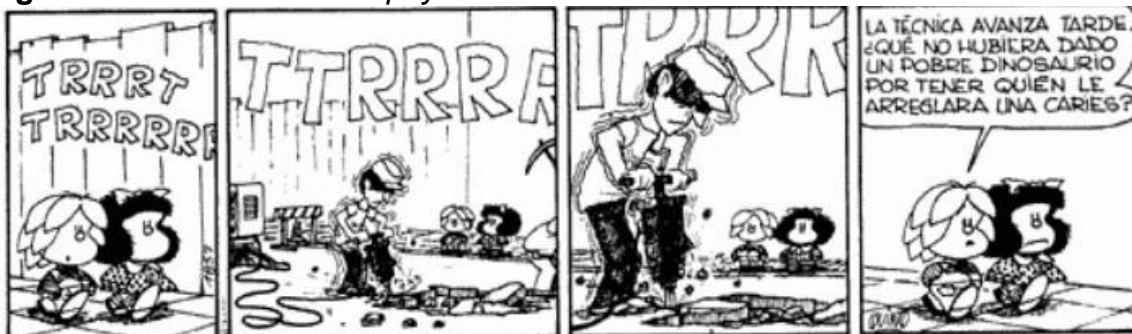
Esto permitió trasladar a un plano social el uso de la onomatopeya tal como lo menciona McCloud, que atribuye el origen de la misma en Estados Unidos, posteriormente entendida con un alcance ligado a "la universalización de las onomatopeyas, incluso en los cómics producidos en áreas lingüísticas ajenas al idioma inglés" (1993, p. 578).

Aunque en la actualidad algunas obras prescinden de este recurso tan característico del cómic, algunos otros medios de comunicación toman esta

herramienta para enfatizar situaciones chuscas o como una manera de hacer alusión a la historieta.

En la figura 2.7 se da muestra del uso de la onomatopeya en la tira cómica *Toda Mafalda* (1992). Aquí se da muestra de las características esenciales para crear el universo de la historia por medio de la escena que se presenta.

Figura 2.7. Uso de *onomatopeyas* en el cómic.



Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Ahora bien, el cómic cuenta con un código desarrollado en toda sociedad y que logra manifestarse a través de distintos canales, que junto al código icónico evita que caiga en la ambigüedad o la polisemia de los mensajes dados. En el caso del cómic, se puede definir como aquellas palabras que acompañan a la imagen, para orientar al receptor durante la lectura del mismo, con el objetivo de evitar que el mensaje tome varios significados que no correspondan a la intención inicial del emisor; de igual forma, genera un universo que el receptor puede definir a partir de las escenas que presencia en las viñetas.

Este universo tiene que ver con la estructura de montaje en el cómic que trabaja con el código lingüístico e icónico, en donde el primero sirve a la imagen con una doble función: de *anclaje* o *relevo*, ambas forman parte del mensaje integral que el emisor desea transmitir y resultan indisolubles, pero identificables dentro del mensaje. Con la función anclaje se requiere precisar todos los sentidos de lo que ocurre en la viñeta o el cómic en general, a través de la interpretación que el emisor le da a toda la información que recibe. Para diferenciar entre la función de anclaje y relevo, basta con recordar que esta última solo mantiene una relación complementaria con la imagen que se representa en el cómic, o simplemente son

mensajes que no se encuentran en la imagen y que necesitan ubicar al receptor dentro de la secuencia narrativa.

Comúnmente, el código lingüístico se halla en cualquier parte de la viñeta, con esto podemos ubicar los tres mensajes de toda imagen, tal como lo señala Barthes: el *Mensaje Lingüístico*, el *Mensaje Denotado* y el *Mensaje Connotado* (Barthes, 1986, p. 33), de ahí la relación indisoluble con el código icónico. Para reforzar la idea de Barthes sobre los tres mensajes de toda imagen, se retomarán los conceptos denotado y connotado en el apartado de las metáforas visuales del código icónico.

2.2.2. El código icónico en el cómic

El ícono permite comunicar una idea derivada a partir de un referente principal: la imagen. Este concepto proporciona la explicación de una realidad concebida por cada individuo transformado en una convención, por lo tanto, una realidad que se plasma en forma de significación que hace alusión a algún objeto que a su vez es representada a través de este concepto.

Para Beristáin, el *ícono* es un elemento derivado del signo, y este se encuentra “fundado en la similitud entre el representante y lo representado” (1995, p. 455). Abraham Moles por su parte, define la intención del ícono como lo que: “trata de representar, pero al mismo tiempo de abstraer y reducir la realidad del mundo de los signos inteligibles, establecer los contornos, desprender los universales aristotélicos” (1991, p. 105).

El ícono corresponde a un tipo de signo definido por guardar cierta semejanza, en mayor o menor medida, con el objeto que es tomado como referencia. Una de las características que distingue al ícono de cualquier otro signo, es que este debe evocar algunas propiedades del objeto representado, sin serlo en su totalidad.

Es tal la fuerza del ícono que favorece la lectura de la imagen, es por ello que el cómic se ha constituido un código propio, y como consecuencia se puede hablar del *lenguaje del cómic* derivado del *código icónico*, el cual al simplificar el concepto

de la historieta permite ser el referente principal de la misma, al tener un alcance espacial mayor al código lingüístico. No obstante, cabe aclarar que un cómic puede prescindir del código antes mencionado, pero nunca del código icónico.

Cada elemento parte de la idea de semejanza con algo que se produce en la realidad, por ejemplo el *globo*, cuya función es inspirada por el habla entendida como una actividad inherente del ser humano, y que ha sido utilizada, reproducida y difundida por el cómic. Esto le ha permitido ser el ícono por excelencia del mismo, pues remite al lector a una historieta o tira cómica.

El globo cuenta con distintas características que lo definen como tal; su función principal dentro de la estructura del cómic consiste en ser un soporte icónico de un contenido lingüístico generalmente de anclaje, que le proporciona al receptor un indicador de la acción del personaje. Expresa dentro de él ideas, sentimientos, toda clase de frases que permiten que el receptor comprenda el estado interior y de acción de su emisor, va más allá de solo describir acontecimientos.

De acuerdo a Gasca y Gubern el globo se encuentra formado por “un continente señalado por una línea delimitadora (perigrama)” (1994, p. 422), del cual se desprende una delta direccional que dirige el globo de diálogo al personaje que emite el mensaje.

El *perigrama*, por su parte, presenta distintas alteraciones conforme a la intención que demuestre el personaje y el diálogo que este expresa, todo esto representado en la variación de su trazo. Ya lo mencionan, Gasca y Gubern que los globos de sueños, monólogo y pensamiento sirven para: “las representaciones psíquicas de los sueños, de las alucinaciones y de los pensamientos” (1994, p. 423).

La forma de representar el globo va desde algo simple y definido como un óvalo con una delta direccional, hasta no definir límites físicos que envuelven al código lingüístico, ya que solo se encuentra el texto de manera flotante.

Por lo general el perigrama se representa como un contorno irregular, haciendo alusión a una nube, aunque su mayor característica es que su delta

direcciona desaparece y en su lugar se ubican pequeñas circunferencias evanescentes.

Otro ejemplo de los tipos de globos en el cómic son los globos de diálogo, los cuales se caracterizan por contener el texto que indica un acto de habla entre los personajes que intervienen en la viñeta. Es decir, existe un emisor que genera un mensaje para el receptor que posteriormente se convierte en emisor, con el fin de generar una respuesta al emisor inicial.

El globo de diálogo, en algunos cómics, tiene distintas variaciones en sus trazos, pues de acuerdo a la intención de cada personaje el perigrama del globo se modificará, este será nombrado como un globo de intención emocional. Con el fin, de representar cuando un personaje alza la voz o está gritando, lo que permite que el perigrama tienda a trazarse con diversos abruptos irregulares.

Asimismo, para indicar murmullos, el perigrama es representado a través de un trazo irregular, alterando la delta direccional del personaje. También suele hacerse referencia al murmullo a través de la disminución del tamaño de la letra dentro de cada globo.

Por su parte la delta direccional o bocadillo, define la dirección del globo es decir identifica al dueño de cada parlamento o sonido emitido y le brinda un sentido expresivo a cada personaje, con el fin de plasmar su intervención en la trama del cómic.

En la figura 2.8 sobre el globo o bocadillo se muestra un ejemplo de cómo se utiliza este recurso icónico al plasmar los globos de diálogo convencional en una conversación, y que de acuerdo a la intención emotiva y circunstancial de la historia el perigrama se verá modificado. Cabe señalar que no todos los cómics siguen el mismo estilo de globo, pero si es el recurso del cual se hace más uso.

Primeramente, en la figura 2.8 aparecen los diálogos de intención emocional recurrentes en la representación del llanto o sudor; un globo de grito para representar que el personaje alza la voz, en algunas ocasiones incluso la tipografía se ve afectada

al hacerla más grande y usar las mayúsculas; otro estilo de globo corresponde a los globos de pensamiento para hacer alusión a esa capacidad del hombre de conceptualizar la realidad; un uso más se da a través de la delta direccional para indicar conversación a la vez de dos o más personajes; mientras que el perigrama que se ve afectado con líneas discontinuas representa un globo de diálogo un murmullo o susurro, pues como bien se sabe el cómic no es sonoro y tiene que reemplazar los sonidos por imágenes que los evoquen.

Figura 2.8. Sobre el *globo o bocadillo*.



Fuente: louliá, traducircomics.blogspot.mx/2012/12/el-globo-o-bocadillo.html, 2013.

Por su parte la *delta direccional* o *bocadillo*, define la dirección del globo es decir identifica al dueño de cada parlamento o sonido emitido y le brinda un sentido expresivo a cada personaje, con el fin de plasmar su intervención en la trama del cómic.

Al hablar del perigrama también se hace referencia a un estilismo, es decir a la marca personal de cada autor, ya que, como se mencionó anteriormente, no todos utilizan el mismo recurso simbólico. Un ejemplo de ello es la delta direccional que el autor maneja al momento de indicar el diálogo de cada personaje, que incluso puede variar y ser simplemente una línea que indica al personaje que pertenece el globo.

Por otro lado, cuando se ahonda dentro de la viñeta es posible localizar otro recurso icónico del cual se vale el cómic, pero esta vez va más a la apariencia física del personaje, pues reconoce la *gestualidad* como una herramienta general que define el estado de ánimo del mismo. Este recurso busca ser fiel al lenguaje corporal del ser humano, pues representa el carácter psicológico o intelectual del personaje en cuestión, aunque es evidente que cada historietista tiene una comprensión estética diferente. Pero de forma general y según el semiólogo Claude Bremond (en Mendoza, 2008, p. 95-96) la gestualidad puede agruparse en los siguientes puntos:

- a. *Expresión de sentimientos elementales*: aquellos que evocan a un concepto en específico como la felicidad, el temor, el enojo y la tristeza.
- b. *Expresión de conductas interpersonales expresadas a través de gestos y posturas*: acompaña y refuerza al código lingüístico del relato y a las acciones mostradas. Es utilizado en respuesta inmediata con respecto a alguna intervención de dos o más personajes.
- c. *Expresión de acciones irrelevantes expresivamente, pero frecuentes*: Con esto pretende darle vida al personaje al ponerlo en movimiento a través de las acciones como caminar, correr, dormir, etc.
- d. *Expresión de acciones complejas y poco frecuentes*: Es decir el personaje experimenta acciones que no son realizadas por la mayoría de los personajes, y que generalmente no son imitables en la vida real, como por ejemplo volar.

Para Gasca y Gubern “el simbolismo gestual pervivió en la pintura del medioevo cristiano” (1994, p. 98) esto como parte clara de la influencia que recibió el cómic de la pintura así mismo de las expresiones del reino animal, como abrir la boca en señal de sorpresa o mostrar los dientes como una manera de expresar enojo en los homínidos, tal como se muestra en la figura 2.9 sobre expresiones faciales por Ashley Lee.

Figura 2.9. Expresiones faciales.



Fuente: Gabriel, abduzeedo.com/cool-illustrated-facial-expressions, 2009.

La principal relación entre la gestualidad del cómic y la semiótica es el nivel de iconicidad que trae consigo, ya que busca recrear los escenarios que desembocan en las expresiones que se generan en la realidad, es decir dota de ciertas características a la representación que se plasma en el cómic, de manera que logre asemejarse a un objeto o situación que el hombre vive en su entorno.

Otro recurso que se utiliza en el cómic son los *símbolos cinéticos*. Resulta importante recordar que el símbolo es parte del signo, tal como lo describe Peirce en la relación tricotómica del mismo, en donde es descrito como un signo que guarda relación convenida con un objeto que sirve de referente. Para Beristáin un símbolo “suele consistir en una asociación de ideas generales que determina la interpretación del símbolo por referencia a un objeto” (1995, p. 458), tal asociación de ideas es dada por un grupo de personas, por lo tanto se convierte en una decisión arbitraria. En el

caso del cómic, los símbolos cinéticos le brindan al lector la sensación de movimiento o desplazamiento de los objetos o personajes que intervienen en él, con el fin de vedar lo estático y animar la escena, ya sea para indicar rapidez, dar una sensación de temblor ante alguna situación de miedo o vibración que experimente el personaje, etc.

El origen de estos símbolos cinéticos data de disciplinas como la pintura y la fotografía, un ejemplo de ello, es lo que Gasca y Gubern mencionan que sucedió con la sensación de movimiento que produce la pintura *Las hilanderas* (1657) de Velázquez, quien “lo había resuelto brillantemente, traduciendo el movimiento en términos de borrosidad y de brillo” (1994, p. 194). Asimismo, la fotografía brindó su aporte con distintas técnicas que immortalizan los movimientos de la vida cotidiana. A continuación, en las figuras siguientes tomadas de *Toda Mafalda* (1992), en el que se muestran ejemplos de lo símbolos cinéticos.

Figura 2.10. Símbolos cinéticos: *Golpe*.



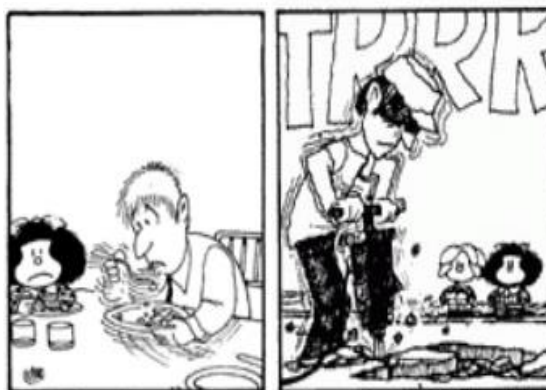
Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Figura 2.11. Símbolo cinéticos: *Desplazamiento*.



Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Figura 2.12. Símbolos cinéticos: *Temblor*.



Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Figura 2.13. Símbolos cinéticos: *Movimientos apresurados*.



Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Uno de los recursos más sobresalientes del cómic son las *metáforas visuales*. Para hablar de ellas se retoma el término metáfora, el cual se encuentra presente en la vida cotidiana del ser humano, al formar parte de las tantas manifestaciones sociales que este realiza, principalmente en el lenguaje con el cual se comunica. Ya lo afirmaban George Lakoff y Mark Johnson: “Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos de lo cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica” (1995, p. 39).

La metáfora se relaciona directamente con la experiencia que el hombre logra conceptualizar a partir de todo aquello que lo rodea, lo cual varía de acuerdo a los valores culturales que se establecen en la sociedad en la que radica, pues las metáforas no suelen ser universales.

Asimismo, algunos de sus atributos señalan su versatilidad, puesto que corresponde a una subcategoría dentro de los elementos de un proceso comunicativo, ya que parte de estas características son dadas por la denotación y la connotación, principalmente, elementos que describen el sentido del mensaje que se emite en la comunicación.

Para Barthes (1986) la denotación es el significado literal de lo que se dice, algo que se deja a un lado para poder entender la metáfora y dar paso a la connotación, conocido como aquello que sugiere un significado ajeno, que conlleva a una interpretación. Por lo tanto, la metáfora es un signo, en donde la denotación es su significante y la connotación es su significado.

La metáfora entra y deja a un lado la denotación del mensaje para darle un sentido connotado, ya que esta forma parte de un mensaje integral, que para ser comprensible es indispensable que haya una codificación de ese mensaje, debido al doble sentido del mismo (denotación-connotación). Barthes menciona que: “la significación no es posible sino en la medida en que hay una reserva de signos, un esbozo de código” (1986, p. 17). El hombre, al colocarse en una comunidad determinada con valores culturales definidos por la misma, tiene un antecedente que le permitirá codificar aquel mensaje, lo cual logrará que se exprese de forma natural, diferenciando entre el mensaje connotado y el mensaje denotado. Por el contrario, si existiese alguna dificultad para codificar la metáfora se identificará como un *ruido* en la comunicación, al representar un obstáculo para la comunicación efectiva.

Ahora, es necesario conocer qué es una metáfora, con el fin de identificar las características que se le atribuyen dentro de la comunicación humana. Para Lakoff y Johnson: “la esencia de la metáfora es entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra” (1995, p. 41), es decir que representa, sustituye y explica a través de atributos diferentes un momento o una acción descrita en la comunicación del hombre, que suele ser el resultado final de una expresión comunicativa. Por otro lado, Diego Gómez Fernández define a la metáfora como “una de las clases de signos constituyentes de un subprocedimiento comunicativo independiente, con capacidad para imbricarse en cualquier otro sistema de signos, sea o no lingüístico” (1984, p.

29). Esta última aseveración confirma que se puede encontrar a la metáfora en cualquier expresión humana, pues no solo se remite al concepto de lenguaje escrito o lenguaje articulado.

Como se señaló anteriormente, las metáforas no solo se refieren al lenguaje escrito o articulado, sino que tienen una estrecha relación con otras expresiones humanas, por ello se hace uso de la metáfora en el cómic, pero de una forma distinta a la manera lingüística, ya que ocupa un lugar privilegiado dentro del código icónico, en donde es conocida como metáfora visual, aquella que se representa por medio de símbolos o íconos que remiten a una acción, suceso o emoción determinada, cuyo fin es enfatizarlos.

Una de las características principales del cómic es el uso de metáforas visuales, las cuales funcionan como un signo que refuerza la intencionalidad de la escena representada, resultado de los atributos de abstracción de la realidad y la convención que posee el lenguaje del cómic.

Este tipo de metáfora utiliza símbolos que representan ideas abstractas o intangibles, en donde existe un nivel simbólico que parte del hecho arbitrario del signo. Por ejemplo, en el concepto “amor” se observa la doble relación del signo, a través de su significante y significado, el significado remite al estado de enamoramiento y el significante es la figura geométrica que representa un corazón, tal como se muestra en la figura 2.14, obtenida de *Toda Mafalda* (1992).

Figura 2.14 Metáfora visual: *amor*.



Otro ejemplo, es lo que aparece en los rostros de los personajes para representar algún estado anímico, en este caso, el color rojo en el rostro simboliza la vergüenza ante una situación embarazosa, tal como sucede con las mejillas sonrojadas del personaje femenino de la segunda viñeta en la figura 2.15 de la tira cómica *Jours de Papier* (2014) de la mexicana Tania Camacho:

Figura 2.15. Metáfora visual: *Vergüenza*.



Fuente: Camacho, www.facebook.com/JoursDePapier/photos, 2014.

Para representar un ambiente como la oscuridad, generalmente, se plasma una viñeta de color negro con ojos flotantes que sugieren la presencia de los personajes, como se observa en la historieta *Toda Mafalda* (1992), de la figura 2.16, de igual forma ocurre con el vapor, polvo o humo, representado a través de trazos ondulados.

Figura 2.16. Metáfora visual: *Oscuridad y vapor*.



Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

En algunas ocasiones la metáfora visual suele representarse a través de signos utilizados en los mensajes lingüísticos, sin embargo la intención con la que son ocupados los transforma en metáfora visual, como ocurre con un signo de exclamación o interrogación, ya sea para representar sorpresa o duda, respectivamente. Un ejemplo es lo que sucede en la figura 2.17 de la misma tira cómica anterior de *Toda Mafalda* (1992).

Figura 2.17. Metáfora visual: *Signo lingüístico*.



Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Lo mismo sucede con los signos de otras expresiones humanas, como las notas musicales, las cuales dan sentido de melodía a la escena que se representan en la figura 2.18, de *Toda Mafalda* (2009) del historietista argentino Quino.

Figura 2.18. Metáfora visual: *Notas musicales*.



Fuente: García, <http://toda-mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>, 2009.

Ahora que cada elemento icónico ha sido descrito, vale la pena tomar en cuenta otro elemento visual con el cual cuenta cualquier viñeta, la perspectiva óptica. En ella se describe la disposición de los componentes icónicos, algunas veces es lo que deriva de la descripción de lo escrito en el cartucho o en el globo de diálogo, y otras corresponde a la visión subjetiva de un personaje.

Este recurso es utilizado para señalar puntos de vista, en los cuales se ajustan a la conveniencia de la narración. Es preciso mencionar que las primeras manifestaciones de las distintas *perspectivas ópticas* se presentaron según Gasca y Gubern durante el Renacimiento, ya que “Leonardo Da Vinci experimentó con las perspectivas curvilíneas, Mantegna pintó por su parte en 1480 un Cristo muerto tumbado, en un acentuado escorzo” (1994, p. 22). Actualmente, esto se presenta de manera más dinámica en el cine gracias a los distintos planos y ángulos que manejan, los cuales cuenta con una carga narrativa.

Pero lo que hace especial y diferente al cómic, según Gasca y Gubern (1994), es que este puede jugar con las distintas perspectivas ópticas que generan los *ángulos* y los *planos* que en él trabajan, gracias a la capacidad creativa que el historietista tenga. Tiene la libertad de recrear todos los espacios y perspectivas que él desee.

Por un lado, los planos son utilizados como un recurso descriptivo, que dota de contexto, mientras que los distintos ángulos funcionan como un recurso narrativo y dota de una perspectiva totalmente subjetiva.

Lo primero es ejemplificado en la siguiente figura 2.19 tomada de *Flood* (1992) de Eric Dooker, en donde es posible visualizar el escenario y a uno de los personajes que desenvuelve la acción durante un día lluvioso, lo que permite deducir que transita por la calle de una ciudad.

Figura 2.19. Plano.



Fuente: Dooker, p. 9, 1992.

La perspectiva óptica es un excelente recurso que permite dotar de naturalidad la escena representada al mostrar una visión propia del personaje, y al mismo tiempo sirve de guía para plasmar una situación sencilla que es interpretada sin necesidad de recurrir a un código lingüístico, tarea que corresponde a todos los códigos icónicos del cómic.

Un ejemplo del uso de este elemento propio del código icónico es dado por el francés Marc-Antoine Mathieu en su obra *3 segundos* (2011), que a continuación se muestra en la figura 2.20. En este cómic señala en la primera viñeta la perspectiva o mirada de la cámara de un teléfono celular sostenida por uno de los personajes.

Figura 2.20. Perspectiva.



Fuente: Mathieu, p. 34, 2011.

Hasta ahora se han presentado los elementos que convergen en una viñeta como unidad significativa del cómic, en donde, no hay que olvidar que los códigos lingüísticos e icónicos dados en las viñetas de la historieta funcionan en conjunto como el mensaje integral del cómic, a través de la organización de una estructura de montaje en la cual se desprenden lo que Gubern (1974) llamó *unidades de acción dramática* mejor conocidas como *secuencias*.

Esto explica la lectura del cómic a partir de los enlaces lógico-espaciales de las secuencias que se generan en su relato, en el cual tanto la imagen como el texto tienen el poder de comunicar detalles indispensables de la historia que se presenta.

Ya lo afirmaba Jean Giraud, en el artículo web *El noveno arte* (2013), del blog del Centro Cultural de Granada, con respecto a la forma de descifrar este lenguaje

El cerebro tiene que pensar y necesita el lenguaje escrito, mientras que el dibujo tiene un lenguaje subterráneo que llega a través de los ojos. El mensaje que el dibujante envía es un mensaje secreto, en código cifrado, que va del dibujante al cuerpo, a las sensaciones. Pero la conciencia, la razón tienen que ser educadas para poder descifrarlo según una lógica que vaya más allá de la sensación inconsciente (párr. 5).

Por otro lado, en el artículo *El cómic hecho literatura* de Andrés Ibáñez expone lo que Eisner decía que:

Los cómics emplean una serie de imágenes repetitivas y de símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez a fin de expresar ideas similares, acaban por convertirse en un lenguaje o, digámoslo así, en una forma literaria. Y es este uso disciplinado lo que crea la “gramática” del arte secuencial (2007, párr. 16).

Desde el punto de vista de la comunicación esta serie de signos repetitivos y reconocibles definidos a partir del lenguaje lingüístico-icónico del cómic, conforman el discurso, es decir que ahora todos los signos que se manifiestan en el cómic no se encuentran aislados, sino que dan paso a la creación de un mensaje expresado en distintos niveles narrativos y a su vez en niveles comunicativos que corresponden a estructuras diferentes que posteriormente serán explicadas.

2.4. La teoría narrativa

Al hablar de la teoría narrativa es necesario partir de una perspectiva general, como la que ofrece el término *discurso*. En la actualidad se aborda este concepto desde el punto de vista de distintas disciplinas, como la sociología, la lingüística, el derecho y por supuesto, la comunicación. Con el fin de evitar la polisemia del término, en la presente investigación se aborda al discurso como el mensaje total construido a través signos que producen un significado global, cuya materia base es el lenguaje y todo aquello que lo complementa, hablese de imágenes, gestos, sonidos, etc.

Cabe añadir que todas las formas de comunicación parten de un discurso, pues este funge como el mensaje que se desea transmitir en determinadas circunstancias, por lo tanto es considerado como la unidad máxima de la comunicación, es decir un texto que se sirve de “coherencia, adecuación y cohesión” (Casado, 2009, p. 4-5) en su estructura.

Para poder identificar y definir el discurso, Roland Barthes, en su obra *Introducción al análisis estructural de los relatos* (1977) reconoce tres grandes tipos: el *discurso entimemático*, *metafórico* y *metonímico*. Si bien, Barthes, dentro su obra no ahonda en los conceptos anteriores, a continuación se definen de acuerdo a su relación con el discurso oral o escrito⁷.

En primer lugar, el discurso metafórico evoca a la subjetividad, es decir a toda aquella experiencia individual manifestada a través de la poesía y el discurso sentencioso, tal como sucede con los refranes y los proverbios. Este es catalogado así, ya que en él predomina la metáfora.

Por su parte, el discurso entimemático suele ser utilizado en el ámbito científico y jurídico, en el cual se procura mostrar a través del texto, antecedentes y consecuentes que destaquen ciertas actividades humanas. Busca la objetividad y el dominio de los conceptos tratados; Barthes (1977) lo conoce como discurso intelectual.

Finalmente, el discurso *metonímico* o discurso narrativo, al cual compete esta investigación; consiste en la relación que designa las formas narrativas inspiradas en los hechos que se realizaron en el plano real, o simplemente son el resultado de la obra creativa de su autor. Cabe añadir que en el discurso metonímico el lenguaje significa en lugar de las acciones que representan.

Gérard Genette, a partir del texto narrativo, señala que:

El análisis del discurso narrativo, tal como yo lo entiendo, entraña constantemente el estudio de las relaciones, por una parte, entre ese discurso y

⁷ El discurso narrativo se puede presentar de distintas formas como en una película, una pintura, un diálogo, etc., pero para fines de esta investigación se tomaron como referencia los textos.

los acontecimientos que relata y por otra, entre ese mismo discurso y el acto que lo produce real o ficticiamente (1989, p. 83).

Con esto hace referencia a lo que corresponde al término *relato*, resultado de la gran frase que surge a raíz del texto narrativo, del cual se desprenden características específicas que suponen una *narración*, es decir, el producto del acto de narrar, y en la *historia*, como argumento de la obra, ya sea que se trate de un cuento, una novela o un cómic. Es una relación continua e indisoluble, sin embargo pueden ser estudiadas como parte de una gran estructura que converge en el llamado discurso metonímico o narrativo.

Tanto la *narración*, la *historia* y el *relato* forman parte de la teoría narrativa, la cual es definida por Luz Aurora Pimentel como el: “conjunto de estudios y propuestas teóricas que sobre el relato se han venido realizando desde los formalistas rusos”. (2012, p. 8).

Estos conceptos, narración, historia y relato generalmente son utilizados de forma indiscriminada, sin embargo, es indispensable definir cada uno de ellos a través de la teoría narratológica, sustentada principalmente por Genette.

Parte de los rasgos de la narración, es que es el resultado de un acto que describe los sucesos influenciados por el mundo real o imaginario, lo que le ha permitido ocupar un lugar primordial como parte de los vestigios del hombre. Como ejemplo están las pinturas rupestres que aún se conservan en las cuevas prehistóricas, que contaban de manera simple y rudimentaria parte de la vida de los primeros seres humanos.

Esto sirve como un origen narrativo común entre el cómic y la literatura, pues ya Román Gubern y Luis Gasca (1994), Scott McCloud (1993) y Andrés Padilla (2002), concuerdan en que los indicios del cómic corresponden a esos primeros pictogramas que se han registrado en la historia de la humanidad; hablese de pinturas rupestres en cuevas europeas, los jeroglíficos en las pirámides de Egipto y los códices en algunas zonas de Latinoamérica.

Posteriormente, con la evolución natural del hombre también vino una evolución narrativa que hasta nuestros días se manifiesta a través del: “lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias” (Barthes, 1977, p. 2), gracias a esa necesidad de socializar experiencias. Por lo tanto, se justifica que esta perspectiva sea pertinente para el estudio del cómic como narración.

Antes de que la escritura tomara la importancia que paulatinamente alcanzó, la tradición oral era una forma muy común en la que se manifestaba la narración. En Europa, los juglares de la Edad Media eran un ejemplo de ello. Viajaban de aldea en aldea, en donde además de bailar y cantar acompañados de instrumentos, se ocupaban de contar historias que entretuvieran a los pobladores, que en aquel tiempo, en su mayoría, eran analfabetas.

Tiempo después, la narración manifestó su máximo esplendor a partir de la invención de la imprenta, la cual sirve como un soporte que ha permitido preservar las diversas manifestaciones literarias del hombre. Con ello se entiende la relación estrecha entre el acto de narrativo y la forma en la que es presentado.

Por un lado, la narración ha formado parte del hombre desde que este desarrolló su capacidad de hablar y de comunicarse, corresponde a un acto tan inherente y común que puede ser encontrado en todo momento en la vida social humana. Sin embargo, esto no debe ser motivo para desvalorizar su estudio, por el contrario, pues al proponer formas diferentes de estudiarla se enriquece el estudio de la comunicación y por ende, el estudio de la semiótica.

Asimismo, el *narrar* tomado en cuenta como una acción, resulta esencial para conocer de una manera relativamente sencilla y cercana los distintos grupos culturales. Es decir, que sin importar el grupo cultural al que pertenezca un ser humano, es natural que se identifique con otro grupo por medio de la narración, ya que a través de esta acción permite formar puentes de comunicación entre distintas culturas, en otras palabras, se reconoce *al otro* a través de las acciones que el mismo hombre realiza.

De este modo, podemos concluir que la narración tiene incidencia en la vida del ser humano a partir de la comunicación, puesto que es el resultado de un proceso comunicativo que envuelve a un emisor (voz narradora, autor⁸ de la obra o guion) y un receptor (espectador, lector) como las personas ajenas a los hechos que ocurren dentro de la historia.

Es por eso que Roland Barthes menciona que la narración se encuentra constituida “por los signos de la narratividad, el conjunto de operadores que reintegran funciones y acciones en la comunicación narrativa articulada sobre su dador y su destinatario” (1977, p. 36). Estos últimos funcionan como transmisores y receptores del mensaje conformado por signos (códigos lingüísticos e icónicos) que lo definen como narración.

Por su parte, el mensaje dentro de la narración tiene como fin transmitir los sucesos que se llevan a cabo dentro de la historia.

Cuando se habla de historia, es tomar en cuenta al contenido narrativo, es decir lo más cercano al argumento del relato, o con mayor precisión, al contenido conceptualizado de los acontecimientos que se narran. Esa conceptualización en términos semióticos, hace referencia al significado de la narración.

La historia como objeto de estudio de la teoría narrativa resulta idónea para el análisis del contenido y de los géneros que se establecen dentro de la narración, a través de la temática que maneja. En ella convergen elementos distintivos como los personajes, uno o varios momentos históricos determinados, una o diversas ubicaciones definidas, y hechos sobre los cuales se basan los elementos anteriormente mencionados.

Para Casetti: “los hechos se dividen en acciones y acontecimientos, unos se refieren a individuos concretos y los otros no tiene causa personalizada” (1994, p. 172), lo cual deja a los personajes a merced de sus decisiones y los ambientes que se presente a los largo de la historia. Así es como la historia se crea, a partir de la

⁸ No se debe confundir con el término narrador, puesto que este corresponde a los elementos del relato, que serán explicados posteriormente.

combinación lógica y cronológica de los hechos que inciden en ella, es en este estado en donde reconoce un universo diegético, es decir, el lugar en donde se desarrollan todos los hechos, en donde, según Luis Sánchez, “la obra literaria ni imita a la naturaleza ni es una copia de la realidad: funda su propia realidad a través de las palabras” (en Cerillo y Yubero, 2007, p. 198), o en el caso del cómic, establece su realidad por medio de la doble articulación del código expuesto en las palabras e imágenes.

Por ello es pertinente hablar de un espacio o cosmos expuesto por el lenguaje, que si bien está influenciado por la realidad, no se debe confundir con esta. Ya lo mencionaba con respecto a la metafísica de Aristóteles: “lo único que existe son los individuos (sustancias primeras), sólo podemos referirnos a ellos a través del lenguaje (sustancias segundas)” (en Picón, 2013, párr. 18). Es a partir del lenguaje que conocemos que el discurso narrativo construye un universo pero que no pertenece como tal a la realidad del ser humano, sino a una realidad alterna creada a través de la formación de las palabras.

Así es como se justifica que en este mismo universo los personajes suelen relacionarse y comunicarse entre ellos mismos para dar secuencia a la narración literaria, se identifica un emisor y un receptor.

De esta manera es posible diferenciar los distintos niveles comunicativos generados de acuerdo al estado de la enunciación⁹ y el estatuto designado por los signos propios de cada nivel comunicativo, en donde se hallan emisores y receptores definidos de igual forma por los signos del estatus comunicativo, en el que se toma como base el contexto de la enunciación y un código definido.

Finalmente, esto da paso a la estructura básica, por medio de la mezcla y organización de significados que construyen y se apoyan en el relato.

⁹ Llámese enunciación al: “acto discursivo del emisor producido en las circunstancias espacio-temporalmente precisas [...] que convierte la lengua en un instrumento para comunicar algo al receptor” (Beristáin, 1995, p. 180). En este caso, y de acuerdo al nivel comunicativo, en el acto se encuentran involucrados dos o más personajes dentro de la historia.

El relato, por su parte, forma la estructura utilizada para describir acontecimientos, los cuales son representados a través de un determinado sistema de signos, lo que se conoce como significante. En palabras de Barthes (1977) se trata de una *jerarquía de instancias*, del cual fluye un hilo conductor que integra, entremezcla y da sentido a los elementos de la historia. Es decir, que en él inciden la historia y la narración.

Ahora bien, en cuanto al análisis de la estructura del relato, diversos autores han aportado propuestas al centrar su interés en cuentos, fábulas o novelas, películas, etc. Uno de los primeros análisis de la forma narrativa es planteado por Aristóteles en su obra *Poética* (1974), a través de la fragmentación del relato en tres momentos específicos: inicio, nudo y desenlace.

Esta resulta ser una propuesta demasiado básica y lineal que, si bien funciona como un primer acercamiento a la comprensión del relato, limita los verdaderos alcances estructurales del mismo, al basar su propuesta simplemente en la causa – consecuencia, o viceversa, de los hechos.

Estructuralmente, el relato es un gran enunciado, del cual se desprenden enunciados menores. Esto se comprueba gracias los elementos que este ofrece: *voz, modo y tiempo*, conceptos que se desarrollan en el siguiente apartado.

2.4.1. Categorías del relato

Antes de iniciar la descripción de las categorías del relato, resulta preciso aclarar que el discurso narrativo (narración, historia y relato) para su estudio narratológico es extraído de su estado como medio de comunicación masiva y se convierte en un objeto, un producto narrativo, en el cual se devela un universo imaginativo que es, simplemente por el hecho de construirse a partir del lenguaje.

Ya lo mencionaba Rimmon, “ninguna narración puede mostrar o imitar la acción que expresa, ya que todas las narraciones están hecha del lenguaje, y el

lenguaje significa sin imitar” (1976, p. 183). Si bien, los acontecimientos que cuenta la historia pueden estar basados en hechos reales, jamás serán la realidad misma.

Gérard Genette (1989), antecedido por los formalistas rusos, establece tres categorías que facilitan el estudio estructural relato: tiempo, modo y voz, las cuales pueden ser estudiadas y explicadas por separado, pero quizá el rasgo más importante, es que esta triada funciona en conjunto, tal como sucede con los elementos del discurso metonímico.

No es casualidad que los formalistas rusos concuerden en mencionar dentro del estudio del relato al *tiempo* como categoría principal, ya que para ellos “todos los comentarios sobre la técnica del relato se basan en una simple observación: en toda obra existe una tendencia a la repetición, ya concierna a la acción, a los personajes o bien a los detalles de la descripción” (Barthes, Bremond, Greimas, Gritti, Metz, Morin, y Todorov, 1970, p. 159).

Esto concuerda con la idea de que el relato tiene como eje principal al tiempo, sin embargo, no se ha reconocido el potencial de la voz, a través del *narrador fundamental*, término que André Gaudreault (2011) propone.

Esta situación es la que se explica a continuación, con el fin de reforzar la proposición de Gaudreault, aunque antes se debe exponer el término narrador, para concretar la idea de narrador fundamental.

Quizá la aproximación más común que exista en cuanto a la definición del término narrador es que este se limita a una persona, al ser resultado de algo tan cotidiano, ya que forma parte de la expresión oral o escrita del ser humano, no obstante es preciso establecer sus características y funciones dentro del relato, pues en él constituye solamente a un ente con voz.

El narrador es, además, un sujeto, en el sentido lingüístico, que pronuncia el enunciado dentro de la obra. Esta característica de la voz presenta distintas variaciones de acuerdo al rol que desempeña el ente ficticio dentro de la historia, y a al cual se le delega la narración dentro del relato que tiene.

Por ello, con el fin de distinguir los distintos tipos de narradores es importante ubicar en primera instancia el nivel narrativo en el cual se encuentran. Gracias a la tipificación de supra niveles dentro del relato, basado en la idea de que

Todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de dicho relato (Genette, 1989, p. 284).

Dentro del relato estos niveles que Genette (1989) propone con respecto a los sucesos narrados, se conocen como:

El *nivel extradiegético* es el relato primero, se caracteriza porque se localiza fuera de los acontecimientos que se suscitan dentro de la historia, en él suele encontrarse la voz de un narrador externo cuya función es ser guía del relato.

El siguiente nivel es el *intradiegético*, es el relato en segundo grado, en él se desarrollan los acontecimientos que competen a la historia. Tiene relación directa con el nivel extradiegético o relato primero, pues aquí se presenta la acción que se narra.

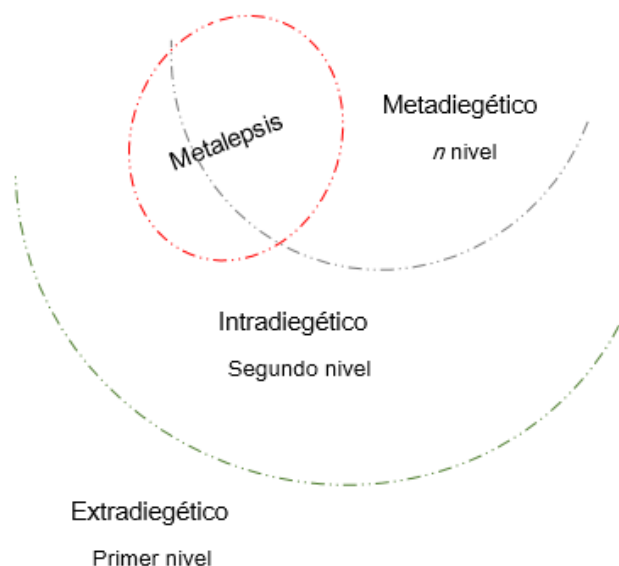
El nivel más profundo de la narración es el *metadieético*, es decir una narración dentro de otra narración, en la cual los personajes de la historia se asumen como narradores. Puede haber tantas narraciones metadieéticas como sea posible, ya dependerá del relato analizado.

Finalmente estos niveles pueden entremezclarse y comunicarse entre sí, pues el grado de transición entre uno y otro no se define. En lo que llama *metalepsis*, el narrador comienza a interactuar con el segundo relato que se supone él está contando. Lo que es poco común en las obras literarias, genera extrañeza a quienes se topan con ella.

A continuación, en la figura 2.21 se muestra un esquema con el fin de explicar la relación entre los niveles narrativos del relato, por un lado se encuentra el nivel extradiegético que aparece en primer lugar, seguido del nivel intradieético como consecuencia de la narración primera, y en el nivel más interno del relato se halla el metadieético cuyo número de nivel dependerá de la narraciones que se desarrollen entorno al primer relato que surja de este nivel. Asimismo, se representa la *metalepsis*

como la narración que conecta y se halla entre los niveles extradiegético e intradiegético.

Figura 2.21 Niveles de narración.



Fuente: Elaboración propia con información de Genette (1989).

Después de mencionar los niveles narrativos, se deben tomar en cuenta la instancia que da la pauta narrativa en cada uno de ellos, esto se conoce como la tipología de los narradores que ofrece un relato.

Según Genette (1989), se habla de dos tipos de relato de acuerdo al ente que narra y el lugar narrativo que este ocupa; en el primero; se refiere a un narrador que participa dentro de la historia, el cual pertenece al tipo homodiegtico y de acuerdo al nivel narrativo en el que se encuentre será extradiegético-homodiegtico, aquel que se halla en el primer relato, y formar parte de la historia que él narra (en este caso narra hechos ya acontecidos o ulteriores) o intradiegtico-homodiegtico, es decir, el narrador relata los hechos que se encuentran en el segundo relato, pero a la vez funge como narrador de su propia historia.

Por otro lado, se encuentra el relato heterodiegtico, en el que aparece un narrador que no tiene participación dentro de la historia que cuenta. Asimismo, puede

ser intradieгético-heterodieгético, aquel que forma parte del segundo nivel del relato, y a la vez no participa en los hechos que narra.

Ahora, para hablar sobre el caso del narrador extradieгético-heterodieгético, Genette (en Rimmon, 1976) menciona que se trata del mismo autor de la obra, pues este responde a las características de estar fuera del nivel narrativo de los hechos que narra y además, no se halla dentro de la historia narrada. Sin embargo, Gaudreault (2011) expone sus conclusiones sobre esta aseveración que hace Genette.

Para Gaudreault no es posible hablar del autor dentro de la historia narrada, ya que este no pertenece al universo imaginario que se crea a partir del relato. Él menciona: "...me parece que la narratología solo puede avanzar en un sentido: el de la desencarnación (y la <<desantropomorfización>>) máxima de las instancias del relato" (2011, p. 121). Con ello entra la posibilidad de localizar un narrador que esté por encima de cualquier instancia narrativa, y en ella recae el narrador extradieгético-heterodieгético, en términos de Gaudreault, el *narrador fundamental*.

Este concepto hace referencia al escritor de la obra, el cual ha perdido su forma humana para convertirse en un hacedor de imágenes. Generalmente se dirige a los demás personajes en tercera persona y no tiene otro nivel dieгético sobre sí.

Todorov, durante el análisis de la obra *Liaisons dangereuses* (1782), al referirse a los elementos del relato que intervienen en la narración, menciona que: detrás de todos estos procedimientos se dibuja la imagen del narrador, imagen que es tomada a veces por el autor de la obra" (en Barthes, et al., 1970, p. 184). Asimismo, con el fin de evitar confusiones sobre quién escribe la obra y quién la narra, Barthes menciona que: "narrador y personajes son esencialmente <<seres de papel>>: el autor (material) no puede confundirse para nada con el narrador de ese relato, los signos del narrador son inmanentes al relato" (1977, p. 33).

Para explicar al narrador fundamental, basta con tomar en cuenta que se puede prescindir del autor una vez que la obra haya sido concluida, lo cual no busca despreciar al escritor de la misma, simplemente, la obra, como producto literario, se

presta a un análisis narratológico a través de los elementos que conforman su estructura.

Parte de sus características principales como narrador fundamental es condensar la historia, se convierte en un guía de la misma, y dota de una apreciación moral a los acontecimientos narrados, asimismo, sede la voz a cada uno de los personajes, según juzgue conveniente.

Cuando se habla de un narrador fundamental, se puede tratar de un narrador verbal, pero en caso de términos fílmicos y del cómic también el narrador puede ser visual. Este se identifica por su intervención dentro de la narración y la relevancia dentro de la misma, pues sin su existencia existirían huecos en el discurso narrativo.

Una vez identificado al narrador fundamental, es adecuado señalarlo en este supra nivel narrativo como emisor del relato. Sin embargo, como todo emisor, necesita encontrar un receptor de su mensaje, el cual viene implícito dentro del relato y se encuentra en el mismo supra nivel narrativo, en este caso, al receptor del relato, Genette (en Rimmon, 1976) lo nombra como *narratario extradiegético*, cuya tarea es que a partir de la construcción del relato se dedique a dar sentido a la historia como destinatario de la narración.

Al igual que el narrador fundamental, el *narratario fundamental*, como será llamado en esta investigación, es el ente al cual se dirige el narrador fundamental, pues a todo narrador le corresponde un narratario, quien a través de este conocerá todo lo que suceda con los personajes, o al menos hasta donde el narrador fundamental se lo permita.

En este caso, se identifica un proceso de comunicación general, sin importar el nivel narrativo en el que se encuentre el narrador y el narratario. El modelo comunicativo explica la relación que mantiene el narrador y el narratario a través de lo que ellos tienen en común, es decir, el *enunciado* de la narración.

Con el fin de introducirse en la relación que estos elementos tienen entre sí, a continuación se describe la función de cada uno de ellos.

El *narrador* es el sujeto emisor del enunciado, el cual se encarga de señalar el nivel y el tiempo narrativo en el que se encuentra, además de describir a los personajes y sus acciones dentro de la narración o bien brindar conocimiento de alguna de las acciones realizadas en un tiempo determinado.

De acuerdo a lo que disponga el narrador, este puede ser, según Renato Prada (1985), *no marcado* o *marcado*. En el primer caso, este sujeto no se identifica dentro de la narración, simplemente es alguien que desarrolla la misma. Para el caso del narrador marcado, este puede tomar la forma de un personaje en específico que resulta sencillo identificar, el cual habla desde su interior a diferencia, del narrador no marcado, quien narra en tercera persona.

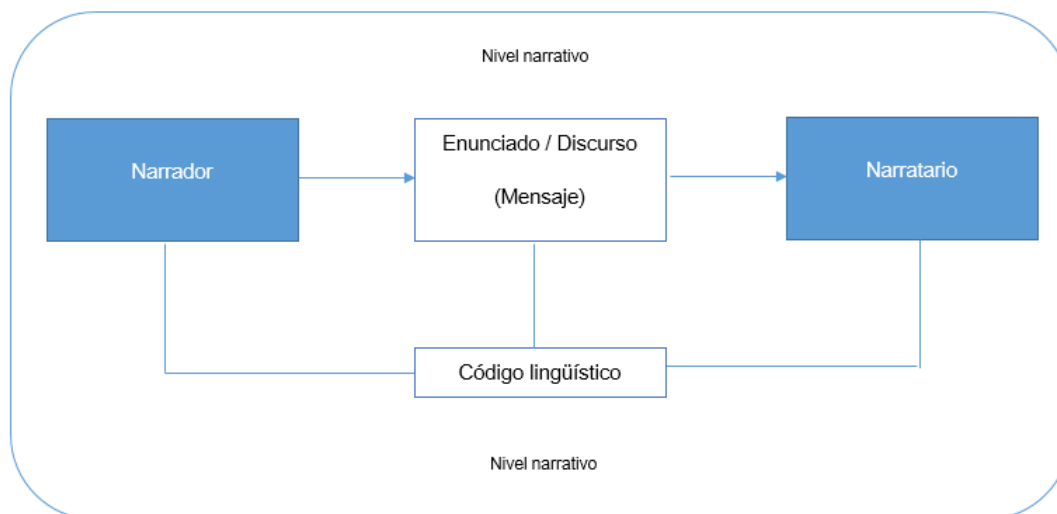
El *enunciado* es un fragmento del relato, el cual se desprende del habla humana, “es una alocución de la lengua natural aunque innegablemente tienen en común con ella la afirmación de algo” (Prada, 1985, p. 8), este a su vez forma parte de un discurso que emite el narrador.

El *narratario*, al igual que el narrador, no implica una referencia a una persona real, sino al receptor del enunciado, quien debe interpretar por medio de la decodificación este último, a partir de los signos que el narrador proporciona.

Tal como sucede con el narrador, el narratario se presenta dentro de una narración como narratario no marcado, es decir aquel que no aparece explícito dentro del relato, y narratario marcado como aquel cuya participación es evidenciada por el narrador, pues señala a quién se dirige.

Finalmente, el *código lingüístico* es el conjunto de símbolos lingüísticos e incluso icónicos, que cumple con la función de establecer una comunicación efectiva entre el narrador y el narratario. A continuación, en la figura 2.22 se presenta un modelo que explica lo anterior.

Figura 2.22. Proceso comunicativo en el relato.



Fuente: Elaboración propia.

Respecto a la figura del narrador, Todorov agrega que:

Tenemos, pues, una cantidad de información sobre él que debería permitirnos captarlo y situarlo con precisión; pero esta imagen fugitiva no se deja aprehender y reviste constantemente máscaras contradictorias, yendo desde la de un autor de carne y hueso hasta la de un personaje cualquiera (Barthes, et al., 1970, p. 185).

A partir de esta aseveración, Todorov vislumbra las distintas facetas que puede tener un narrador, y como se ha mencionado anteriormente, en el nivel externo siempre aparecerá el narrador fundamental, quien tiene la capacidad de delegar la voz a los distintos actantes que conforman el relato.

La intervención de distintos narradores dota de polifonía a la narración, según el nivel narrativo en el que se encuentre podría variar la forma en la que se presenta lo narrado. El ejemplo más claro, y el que ocupa en esta investigación, se da, generalmente durante la interacción en un tiempo presente de los personajes, en el cual, intervienen el narrador y el narratario, y el diálogo que surge es el resultado de esa interacción.

Michael Holquist (2002), en el compendio que hizo de cuatro ensayos de Mijail Bajtin, menciona que dialogismo es la interacción constante de significados, el cual se ve afectado por la condición social del contexto de la obra. No obstante, en esta

investigación se retoman como primera instancia los enunciados que en forma de significante son emitidos por el narrador (personaje) que a su vez se convierte en narratario, gracias al proceso comunicativo que existe dentro del relato.

El narrador fundamental media y sede la voz a los personajes, quienes emiten y reciben a través de enunciados un discurso que ayuda a construir la realidad diegética, y a la vez exterioriza la voz de los personajes.

Por otro lado, según Genette (1989) el estudio de la voz puede abordarse desde la perspectiva temporal. El tiempo de la historia tiene una estrecha relación con el tiempo del acto narrativo, de tal manera que se pueden observar distintos tipos de narración que corresponde al presente, pasado o futuro de la historia, los cuales serán expuestos a continuación.

La *narración ulterior* corresponde a la voz que narra los hechos que ya sucedieron, asimismo, es una de las opciones narrativas más utilizadas en el discurso metonímico.

Otro tipo de narración es la *anterior*, es menos frecuente que la narración ulterior, y tiene la característica principal de ser un relato predictivo que hace referencia a sueños premonitorios o profecías, así que este tipo de narración se utiliza comúnmente en el nivel intradiegético, en ella el tiempo que se usa es el futuro.

Por otra parte, se considera la *narración simultánea*; en ella la narración concuerda con el momento en que se realizan los hechos narrados, es el tipo de narración más simple, ya que no registra cambios temporales abruptos.

Y finalmente la *narración intercalada*, cuya característica principal es que la narración se encuentra fraccionada y se inserta en distintos momentos de la historia, por lo tanto es más la más compleja de los cuatro tipos de narración, generalmente antes de que los hechos sucedan estos ya fueron narrados.

Cabe mencionar que un relato difícilmente se encuentra narrado en su totalidad en el mismo tiempo gramatical, sin embargo siempre habrá algún tiempo que predomine dentro de la narración.

Ahora bien, la categoría del *modo* corresponde a la manera en la que el narrador expone el discurso, cómo es que son narrados los acontecimientos y su estructura dentro del relato. Por ello, Genette (1989) propone dos maneras para abordar esta categoría la *distancia* y la *perspectiva*.

Con base en la distinción acertada que hace Genette (en Rimmon, 1976) entre mimesis y diégesis, manifiesta el uso correcto del término distancia, ya que mimesis comprende todo lo relacionado a la imitación, que surge a partir de la imagen que obtenemos de la realidad, cuyo principal objetivo es hacerse igual a lo representado.

Sin embargo, en el caso del relato al estar conformado por un lenguaje se exime de toda imitación, puesto que la imitación conlleva una carga de significado por sí misma, cosa que también sucede con el lenguaje.

La diégesis por su parte corresponde a la historia, a ese universo imaginativo creado por el narrador fundamental y que surge a partir del lenguaje; el universo imaginativo se construye a partir de la diégesis, es en ese momento que toma autonomía y se excluye de cualquier imitación, aunque a veces crea la ilusión de hacer uso de ella, al momento de presentar los tres grados de distancia que propone Genette (en Rimmon, 1976), los cuales va en función a la interacción que hay entre los personajes y la reproducción que efectúa el narrador del relato:

- a. *Discurso restituído*: es el nivel más independiente al discurso del narrador, pues los personajes se expresan con relación a un diálogo o monólogo, (en caso de que el personaje hable para sí mismo) dado por la interacción de significantes que se mencionó anteriormente. Este nivel es el más cercano a la mimesis.
- b. *Discurso transpuesto*: este representa el nivel intermedio de la categoría distancia, ya que el narrador se apropia de las palabras de los personajes, pero procura mantener las mismas palabras que estos utilizan.
- c. *Discurso narrativizado*: es el nivel más alejado a la intervención de los personajes, en este caso el diálogo ya no existe, se encuentra en forma de resumen y es evidente la intervención del narrador fundamental.

Por su parte, la perspectiva es entendida a través de la identificación del foco y la voz. El primero se refiere al personaje que filtra los hechos narrados, y la voz, hace referencia a quien narra tales hechos, sin importar que se trate del mismo personaje que se convierte en narrador de sus propias acciones. Ambos elementos trabajan en conjunto para identificar el punto de partida y la intención del narrador fundamental de trasladar al narratario a otro escenario de la historia.

La perspectiva conlleva a una actividad comunicativa que implica el proceso y la intervención de un narrador y un narratario ubicados en un contexto determinado por el nivel narrativo, el cual depende completamente de la guía que nos dé el narrador, ya lo mencionaba María Isabel Filinich que la perspectiva es:

Una puesta en escena de una actividad comunicativa que involucra el sujeto de la percepción (constituido por el yo que percibe y el tú que se prefigura) y el objeto de la percepción (construido y a la vez constructor del acto perceptivo) (1998, párr. 5).

El relato, según Genette (en Rimmon, 1976), puede expresarse a partir de:

- a. *Relato no focalizado*: el cual se caracteriza por el nivel máximo de conocimiento del narrador sobre el personaje, donde el primero sabe más que el segundo. Todorov (1970) nombra a este tipo de focalización *visión por detrás* y se identifica principalmente porque “No se cuida de explicarnos cómo adquirió este conocimiento, ve tanto a través de las paredes de la casa como a través del cráneo del héroe” (en Barthes et al., 1970, p. 178). Puede ser relacionado con un narrador omnisciente.
- b. *Relato con focalización interna*: Es una perspectiva limitada, en la cual el narrador introduce su relato y por ende sabe tanto como los personajes. Para Todorov este tipo de focalización es conocida como *la visión con*, en ella el relato estará fijo “según la visión que de los acontecimientos tiene un mismo personaje” (en Barthes, et al., 1970, p. 178). Esta focalización no es la única que participa dentro del relato, ya que omite la descripción que solo un narrador desde la perspectiva no focalizada podría abordar.
- c. *Relato con focalización externa*: En ella el narrador no comunica su percepción, se convierte en un testigo que simplemente se ocupa de añadir

la descripción de la situación y suprimir sus juicios de valor. Para Todorov “el narrador sabe menos que cualquier de sus personajes” (1970, p. 179).

Finalmente, para continuar con el estudio del relato con respecto al *tiempo*, es preciso establecer la función del mismo. San Agustín en su obra *las Confesiones* (2010) aclara que:

Digamos también que los tiempos son tres: pretérito, presente y futuro, según la expresión abusiva. Sigamos expresándonos así, que yo no me preocupo, ni me opongo, ni lo reprendo, con tal que se entienda lo que se dice, y no se tomen el futuro ni el pasado como algo existente. En realidad, son muy pocas veces las que nos expresamos con propiedad, y muchas las que hablamos con inexactitud (2010, p. XI).

Los tiempos presente, pasado, y futuro solo se manifiestan claramente en el relato, son palpables y ayudan a comprender el desarrollo de la historia. En el relato ocurre que el tiempo toma dos dimensiones, a las cuales Genette (en Rimmon, 1976) hace referencia como un aspecto conformado por la dualidad del tiempo transcurrido en la historia y el tiempo que transcurre en el relato, ambos son convenciones humanas que aportan una noción real a la narración, y que resultan necesarias para darle cronología y sentido a lo narrado, todo plasmado a través del lenguaje.

En primera instancia el tiempo que transcurre en la historia suele ser el referente principal, es decir el significado de los hechos, y la percepción que se desea transmitir. Por su parte el tiempo que es dado por el relato es aquel que sirve como significante de los hechos narrados, a través de la enunciación que se brinda con el fin de establecer una la realidad general del universo del relato.

El tiempo desde la perspectiva del relato y la historia funcionan en conjunto para darle forma a la narración y ambos se caracterizan por presentar tres categorías para identificar y abordar su estudio.

El *orden* constituye una la serie de fragmentos temporales que carecen de una secuencia lógica, va en función a la disposición de los hechos narrados en la historia y al orden en el cual son contados en el relato.

Aquellos fragmentos que no concuerden con la relación temporal historia-relato recibirán el nombre de *anacronías*, las cuales son estudiadas desde el macronivel del relato, al tomar en consideración que el relato total está compuesto por micro-relatos o relatos secundarios que dotan de sentido a la historia abordada.

Por ello, cada relato secundario puede representar una *analepsis* o *prolepsis*. En el primer caso es necesario ubicarse en un punto presente del cual se parte para evocar a un suceso anterior, y trasladar la narración hasta ese punto. Por su parte la *prolepsis*, suele enviar a la narración a un punto posterior al estado actual del cual parte.

Estas alteraciones proporcionan dinamismo al relato, pues funcionan como la intercalación y el encadenamiento de los hechos narrados, asimismo, Todorov menciona que: “representan una proyección rigurosa de las dos relaciones sintácticas fundamentales: la coordinación y la subordinación” (en Barthes, et al., 1970, p.176), lo cual dota de sentido a cada relato secundario.

Otra categoría de tiempo en el relato es la *duración*, la cual se ocupa del tiempo en el que transcurren los hechos y duración de estos en el relato. En esta variable del tiempo Genette (en Rimmon, 1976) ya mencionaba que es imposible el estudio paralelo *duración historia-duración relato*, ya que este solo podría ser medido de acuerdo a la velocidad del lector, cosa que varía de acuerdo a la persona que se enfrenta a la obra, además, resulta improbable que se tome en cuenta esta posibilidad, ya que el lector se encuentra fuera del límite diegético que nos ofrece el relato.

Por ello, es recomendable tomar como referencia la velocidad constante con relación a la duración de la historia y la extensión que se ocupa para representarla. En esta parte, se juega con el tiempo de la enunciación y la percepción del tiempo que transcurre en la historia.

De esta medida se desprenden dos formas de *anisocronías*. Una es conocida como *aceleración*, la cual tiene a su punto álgido en la *elipsis*, pues es la forma que permite omitir algunos hechos, que pueden ser obviados o no tienen importancia

dentro de la narración, de ahí figuran otros grados de aceleración, que varían según el tiempo que el relato les dedique.

Anterior a la elipsis se encuentra en el *sumario* donde el tiempo del relato es menor al tiempo en el que se desarrolla la historia. Por otro lado, en la *escena* corresponde a un punto medio donde la duración del relato es igual a la duración de los acontecimientos de los hechos, esto se ubica principalmente en los diálogos que hay entre los personajes. Y el otro extremo de la aceleración se encuentra en la desaceleración o *pausa descriptiva*, cuya característica principal es la pausa que se hace para detallar en una mayor extensión del relato algún hecho que, percibido desde el punto de la historia su duración no es mayor.

Este último funciona como un recurso literario que permite enfatizar algunas acciones con relación a los hechos que transcurren dentro de la historia.

Por otro lado, el término *frecuencia* hace referencia a la repetición, que en palabras de Rimmon se refiere a: “una construcción mental lograda mediante la eliminación de las cualidades específicas de cada ocurrencia y la conservación de aquellas cualidades que comparte con ocurrencias similares” (1976, p. 181). Esto en relación con la cantidad de veces que aparece en los hechos ocurridos y las veces que esos hechos son tomados en cuenta en relato.

Estos se identifican a través de las cualidades que se le atribuye dentro de la historia. Por ello Genette (en Rimmon, 1976) propone las siguientes cuatro formas para abordar el estudio de la frecuencia en un relato a partir de la relación que existe entre el número de veces que se presenta el relato y la historia:

- a. Contar una vez lo que pasa una vez, es decir que solo se hace una sola mención en el relato de determinada situación de la historia, la cual solo ocurre una ocasión.
- b. Contar n veces lo que pasa n veces, se aprecia en el relato total, o sea de forma general. Suele dar paso a los hábitos de los personajes o a situaciones similares que ocurren en repetidas ocasiones.

- c. Contar n veces lo que pasó una vez, este hace referencia a las distintas perspectivas de varios personajes, los cuales estuvieron en el mismo espacio-tiempo en el que ocurrió un hecho específico.
- d. Contar una vez lo que pasó n veces, se presenta con el fin de concentrar en un solo enunciado lo que ocurre dos o más veces en la historia, este aparece de igual forma para describir hábitos o costumbres de los personajes. Este tipo de frecuencia brinda una síntesis de un relato iterativo.

En resumen, en este apartado se pudo constatar la relación continua de las categorías del relato con respecto a la narración y la historia. Las tres categorías del relato que se mencionaron complementan el discurso narrativo y lo definen como tal, sería imposible vislumbrado sin la aportación que le añade cada uno. Como ejemplo, según Genette (1989), estas categorías ofrecen una serie de descripciones puntuales, durativas e iterativas que se transforman en narrativas al entremezclarse con los demás elementos de las categorías del relato literario.

En el caso del cómic estas categorías se ven reflejadas en las secuencias que se entre mezclan con los elementos extradiegéticos que son utilizados como catalizadores de la narración.

III. **Gorazde: zona protegida (2006) desde la perspectiva comunicativa de la narración**

Como se mencionaba en apartados anteriores las historias que se cuentan son un reflejo del mundo que rodea a los seres humanos, las cuales se expresan a partir de narraciones y de los relatos que tiene la función de ser parte del soporte de cada una de las historias, lo que permite esa relación significado-significante que se manifiesta por medio del lenguaje.

En el presente apartado, con el fin de comprender los procesos comunicativos dentro del cómic, resulta indispensable la aplicación de la semiótica como ciencia general, la cual explica la inserción y utilización de los signos dentro un contexto determinado. De esta misma disciplina conlleva a la comprensión de la teoría narrativa, que estudia la estructura del relato.

Al tratarse de un análisis del relato es pertinente recurrir a una *metodología cualitativa*, ya que exige una descripción profunda de las características que presentan los procesos comunicativos dentro del cómic *Gorazde: zona protegida* (2006), en donde el signo es el indicador primordial para abordar el análisis.

Por ello, se tomaron como referencia los estudios de la corriente estructuralista y del formalismo ruso, vistos desde una perspectiva comunicacional que permite entender la interacción de cada uno de los elementos que existen dentro del proceso comunicativo del relato, a partir de un método basado en los fundamentos de las investigaciones de Gérard Genette y Roland Barthes, principalmente.

Con el objetivo de describir e identificar los procesos comunicativos del cómic, se abordó este fenómeno desde la categoría voz, que deriva de la teoría propuesta por Genette (1989) para el análisis del relato, sin dejar a un lado el *modo* y el *tiempo*, categorías que en esta investigación, se manifiestan en los diferentes niveles narrativos expuestos por la categoría antes mencionada.

En este caso se utilizó voz ya que desde la perspectiva comunicacional, es el indicador por excelencia del emisor, debido a que gracias a esta categoría se

registran dos características definitorias para ubicarlo: el nivel narrativo en el que se encuentra el narrador y por ende el tipo de narrador del relato en el que se encuentra aquel que narra la historia.

La voz, como categoría del relato, da cuenta del ente emisor a partir de la definición del tipo de relato, ya sea que por un lado se trate de un narrador de tipo homodiegético en un relato extradiegético o intradiegético, o por otro lado, se trate de su contraparte narrativa, es decir, un narrador del tipo heterodiegético en un nivel narrativo, de igual forma, extradiegético o intradiegético. Todo dependerá de las circunstancias narrativas en las que se desenvuelva el relato.

Este primer acercamiento permite develar el elemento inicial del proceso comunicativo estructural, el narrador, quien en esta investigación es presentado como el emisor que origina el relato, que de acuerdo a las intenciones narrativas del relato se manifestará de formas distintas, ya sea que se trate un narrador fundamental o del narrador delegado, ambos mantienen una relación simbiótica dentro del relato del cómic, y con una evidente presencia.

Por un lado, el narrador fundamental se mantiene en el nivel jerárquico más alto, en cuanto a la narración de la historia, ya que es quien conduce el relato y lo organiza en una serie de eventos lógicos que conforma el mensaje integral. Sin embargo, no siempre es quien cuenta los acontecimientos, ya que en el cómic es posible percibir distintas voces que tienen algo que contar, pertenecientes al repertorio de personajes que conforman el relato.

Esta característica de ceder la palabra a un personaje, solo es posible gracias al narrador fundamental. Ahora bien, en la estructura del relato es posible detectar a un narrador delegado, a partir de que el narrador fundamental lo introduce para contar algún evento que sumerge al narratario a un nivel diegético distinto al que pertenece quien le cedió la palabra.

Este narrador delegado en el cómic, siempre se desenvolverá en un nivel intradiegético fácilmente identificable, ya que se trata de un personaje dentro de la historia, el cual es dotado, generalmente, de una apariencia física que lo distingue,

asimismo está definido por una conciencia psicosocial que se manifiesta en las acciones que realiza y en su interacción con otros personajes de la historia, a través de algún diálogo.

Ahora bien, una característica más del narrador fundamental es la forma particular de comunicarse, a través un lenguaje que combina los códigos lingüístico e icónico, una peculiaridad esencial para definir el cómic. Estos códigos se relacionan entre si y se complementan para formar el mensaje del narrador en el relato.

Gracias a la distinción de ambos códigos es posible explicar la relación que existe en cuanto a la estructuración del relato, a partir de la función que el código lingüístico desempeña sobre el código icónico. Esta relación propuesta por Roland Barthes (1986), aunque aplicada a la publicidad, de igual forma funciona para el cómic, solo que en este caso la función de relevo tendrá la intención de dar continuidad a la narración, lo cual aplica generalmente en la información contenida en los cartuchos, lugar donde casi siempre se encuentra la voz del narrador fundamental, el cual se ocupa de describir las acciones narrativas de los personajes implicados o las situaciones presentadas.

Por otro lado, el anclaje tiene como fin principal proyectar todas aquellas ideas morales de los personajes implicados, este se suele presentar en los globos de diálogo de cada uno, y es posible identificarlo de manera implícita. Esto se presenta en el apartado de *Aplicación de la teoría narrativa al cómic* y posteriormente en los *Resultados*.

3.1. Sobre la teoría narrativa en *el cómic Gorazde: zona protegida* (2006)

Para llevar a cabo el análisis de la obra de *Gorazde: zona protegida* (2006) del periodista de origen maltés nacionalizado estadounidense, Joe Sacco, se tomó en cuenta la estructura del relato, el cual presenta distintos niveles narrativos a partir de diversos narradores, lo que la vuelve dinámica y compleja, por lo tanto ideal para identificar los procesos comunicativos y retomar la teoría narrativa en el análisis.

En esta obra se narra parte de la masacre que vivió la población, en su mayoría musulmana, de Gorazde durante Guerra de Bosnia. El autor sitúa al lector a finales de 1995 y principios de 1996, en una zona protegida por los Cascos Azules de la ONU, ya que esta se encontraba asediada por los serbobosnios.

Parte de la estructura narrativa del cómic converge en el lenguaje que utiliza, del cual se toma en cuenta lo que ya decía Antonio Altarriba acerca de los primeros elementos en la estructuración de la historieta, pues: “antes de ser función, son figura. Antes de tener un carácter psicológico, tienen un carácter gráfico” (1995, p. 17), lo cual lo identifica como cómic y a su vez da la posibilidad de que su autor manifieste un estilo propio que lo distinga de lo demás historietistas.

Así que a continuación, a partir del cómic *Gorazde: Zona protegida* (2006), se describirá todo aquello relacionado con la estructura icónica de la obra, como parte del relato.

El cómic se encuentra ilustrado en blanco y negro, destacando en algunos apartados el marco totalmente negro, esto se da cada que el relato que Sacco plasma un hecho crucial antes, durante y al final de guerra bosnia.

La retícula, es decir cada página en la que se encuentran el conjunto de viñetas varían de tamaño de acuerdo a la intención narrativa del narrador. Por otro lado las páginas cuyo marco es blanco suelen tener viñetas irregulares, incluso pueden no presentar líneas que la delimiten; sin embargo, cuando el narrador hace uso de marcos en color negro la retícula aparece delimitada de manera uniforme, ya que cada viñeta tiene un espacio precisado por un marco.

Los personajes que aparecen en el relato tienen una apariencia muy humana, al tomar como referencia a aquel que define a Joe Sacco, ya que su morfología podría acercarse a lo caricaturizado. Algo que lo hace resaltar de los demás, y que refuerza la idea de que él es extranjero, y no solamente en sentido geográfico y político, sino también en el sentir ajeno a la situación.

Los escenarios son otra parte vital de la narración del cómic pues se identifica al código icónico como un medio que guarda los detalles que describe la situación de la ciudad de Gorazde y Sarajevo, algunos de los personajes con sus diálogos son representados con un fondo negro, sobre todo cuando se trata de una entrevista crucial para la narración. Asimismo, el narrador utiliza mapas para ilustrar la ruta o los puntos en los cuales acontecen los hechos.

Finalmente, en cuanto a los elementos icónicos característicos del cómic, se omiten por completo las onomatopeyas, pues dentro de cada viñeta se encuentran globos y algunos cartuchos acompañando a las imágenes.

Ahora, a partir de la composición de la retícula las viñetas son leídas de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, tal como se haría en la lectura occidental. Asimismo, la estructura del relato está conformada a partir de 227 páginas, con un total de 1095 viñetas, en promedio cada página tiene 6 viñetas, no obstante, hay viñetas que ocupan una o incluso dos páginas.

De esta configuración se desprenden un prólogo, 31 capítulos, y un epílogo. Para uso práctico, en esta investigación se utiliza el término *sub relato* para definir todas aquellas historias divididas a través de los títulos que el mismo cómic brinda y que en conjunto representan el relato completo, manifestado en forma de pasajes que conforman *Gorazde: Zona protegida* (2006), por ende se habla de 33 sub relatos.

Parte de los rasgos distintivos de estos sub relatos recaen en cada una de las historias que cuentan con un inicio, un desarrollo y un cierre; de igual forma es posible identificar que estas historias guardan poca relación temática y temporal con respecto a otros sub relatos posteriores. Gracias a estas características se seleccionaron dos sub relatos sin alterar la continuidad narrativa estructural de los demás.

Por ello, se eligieron *Guías* y *El primer ataque*¹⁰. El primero se centra en la historia de Joe Sacco y la forma en la que este obtenía la información necesaria para

¹⁰ Estos sub relatos se encuentran completos en el apartado de Anexos como *Anexo A* y *Anexo B* respectivamente.

realizar su reportaje, asimismo describe un poco la relación que mantuvo con Edin, su traductor, durante su estancia en Gorazde.

El segundo relato narra desde el punto de vista de los personajes Emina, Ibro, Rumsa, Izet y Edin el primer asedio que recibió la ciudad de Gorazde por parte de los serbios. A partir de cada historia contada se crea una perspectiva general del acontecimiento, donde cada personaje tiene la oportunidad de ser narrador, todo con el fin de estudiar desde lo particular lo que ocurre a nivel general en esta historieta.

Para este análisis se utilizó la secuencia como unidad mínima narrativa, es decir la sucesión de acciones específicas entrelazadas por el espacio tiempo continuo que narran y describen una parte nimia de la historia a través de un narrador, y que en conjunto conforman las diversas viñetas de la misma secuencia. De estas se escogieron los pasajes que representan lo esencial de la historia narrada, para identificar a los narradores y relacionarlos con los elementos narrativos del relato desde la perspectiva genettiana.

De la secuencia se extraen las viñetas, conformadas por códigos icónicos y lingüísticos que son tomados por separado para facilitar su visualización, y explicar la función que cumple el código lingüístico con respecto al icónico, parte fundamental del relato y que repercute en el proceso comunicativo.


Para su análisis se presenta una tabla que contiene los elementos antes mencionados, en la cual se señala el número de secuencia, la voz de acuerdo al nivel y al tipo de narración que es; la distinción entre el código lingüístico e icónico de cada viñeta, ubicados en ese orden con el fin de simular la primer lectura del receptor del mensaje.

Del sub relato *Guías en Gorazde: zona protegida* (2006) se ubicó una secuencia, de la cual se desprenden 13 viñetas, que se encuentran indicadas en la tabla por un número que señala el lugar que ocupan dentro del sub relato, lo mismo ocurre con las 21 secuencias de *El primer ataque en Gorazde: zona protegida* (2006) con 83 viñetas, igualmente indicadas.

Cada viñeta es fragmentada en dos, el primero es el código lingüístico, que suele ubicarse dentro de un cartucho o un globo de diálogo, según sea el caso, posteriormente se colocará el texto contenido de la viñeta en cursiva para diferenciarlo de los indicadores que se ocupan en este análisis, los cuales son: el número de viñeta, número de globo o cartucho que se utiliza en la viñeta, ambos de acuerdo al orden de aparición en la estructural del relato y el nombre del personaje/narrador que emitió el texto.

De igual forma sucederá con el código icónico, en el cual se puede observar la viñeta entera pero con especial énfasis en la imagen emitida, que muchas veces tiene la función de ser descriptiva o simplemente es el apoyo del código lingüístico. En la parte superior de la imagen se indica el número de viñeta que se ocupa, tal como se muestra en el siguiente ejemplo de la tabla 4.1.

Tabla 3.1. Ejemplo de tabla de análisis.

| (Nombre del sub relato) Secuencia (número de secuencia) | | |
|---|--|---|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Nivel narrativo- Ente que narra | Viñeta "x" Globo "x". Nombre del personaje. Diálogo del personaje. | [Viñeta "x"]  |

Ahora bien, para facilitar el análisis y su visualización, se optó por utilizar las secuencias más representativas del relato, es decir, las que muestran las categorías del relato con mayor frecuencia, todo esto bajo el principio de *saturación teórica* aplicada en el análisis de este objeto de estudio, en el entendido de que se pretende identificar las categorías del análisis, en este caso voz, modo y tiempo, para que posteriormente se agoten todas las referencias a esas mismas categorías hasta no encontrar información de relevancia para esta investigación.

Ya lo mencionaba Glaser y Strauss: "Los criterios para determinar la saturación son, entonces, la combinación de los límites empíricos de los datos, la

integración y la densidad de la teoría y la sensibilidad teórica del analista” (en Pozzi, 1967, p. 12). En esta ocasión, se determina el límite de los datos a partir de que deje de aparecer información referente a cada elemento del relato que permita explicar el lenguaje que maneja el cómic de acuerdo a las categorías del relato y sus elementos.

Con el fin de visualizar mejor este hecho en el apartado de anexos se encuentra cada sub relato que sirvió para la aplicación.

A continuación, se abordan seis tablas en las que figuran seis secuencias extraídas de los sub relatos que se eligieron, cuyas características hacen evidente la presencia de un narrador y su función dentro del relato, así que cada secuencia en este análisis es presentada como un caso de estudio, el cual cuenta con una explicación sobre la relación de los elementos narrativos modo y tiempo con respecto a la voz que se manifiesta en la construcción del relato.


3.1.1. Análisis del sub relato *Guías de Gorazde: zona protegida* (2006)

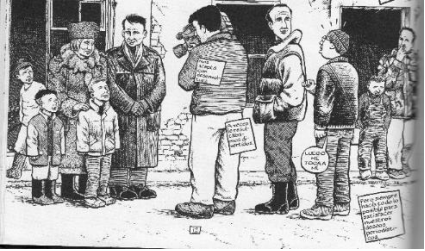

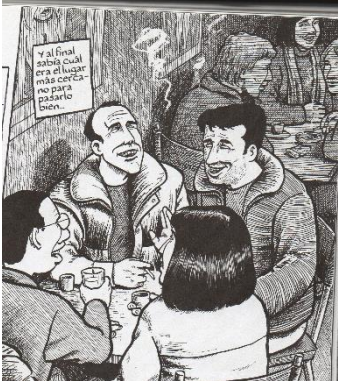
En la primera secuencia del sub relato *Guías* se presenta a Joe Sacco y a su intérprete Edin. Esta secuencia narrativa aborda de manera general la relación de ambos durante la visita de Sacco a Gorazde.

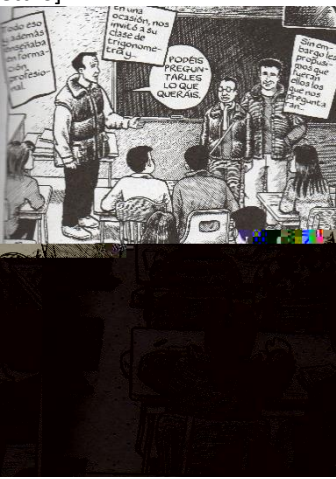

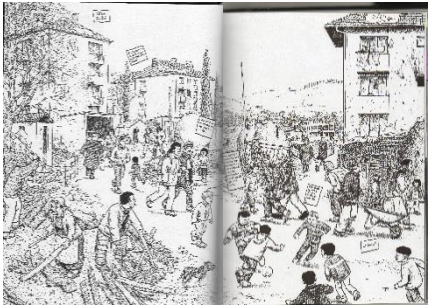
La siguiente secuencia se conforma a partir de un hecho, del cual se desprenden dos características: el *tiempo histórico y discursivo secuencial*, en otras palabras, la sucesión cronológica de un mismo hecho. En este caso, la relación entre Edin y Sacco, y la estancia como periodista en Gorazde de este último. La secuencia de acuerdo al tiempo del discurso se presenta como una analepsis, identificado a través del código lingüístico cuya narración utiliza el tiempo pasado, lo cual transporta al código icónico al mismo tiempo gramatical.

El *espacio secuencial*, es definido gracias a la perspectiva del relato del ente foco y corresponde al lugar en donde se realiza ese mismo hecho; Sacco es el personaje foco del relato y se encuentra en Gorazde, lugar en el cual se desarrolla su la historia.



Tabla 3. 2. Caso 1: Análisis del sub relato *Guías en Gorazde: Zona protegida* (2006). Secuencia 1.

| Guías. Secuencia 1 | | |
|---|---|--|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética-Homodiegética / Extradiegética-Heterodiegética | <p>Viñeta 1.</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Y así terminó la primera noche de mi primer viaje a Gorazde.</i></p> <p>Cartucho 2. Narrador fundamental / Joe Sacco. <i>Saben, durante aquel viaje inicial de cinco días, no hice gran cosa...</i></p> <p>Globo 1. Joe Sacco. <i>Dios, ¿dónde estoy?</i></p> <p>Cartucho 3. Joe Sacco. <i>(Y no por culpa de la resaca).</i></p> | <p>[Viñeta 1]</p>  |
| Intradiegética-Homodiegética | <p>Viñeta 2</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>El problema estaba en que mis colegas y yo consideramos de forma instantánea, individual y simultánea a Edin como un verdadero hallazgo. Edin era un guía dispuesto, afable y de pie firme para los misterios horribles y gloriosos de un lugar que había salido del fin del mundo para volver luego a su sitio en el momento crítico...</i></p> <p>Cartucho 2. Joe Sacco. <i>Y todos queríamos a Edin para nosotros mismos.</i></p> <p>Cartucho 3. Joe Sacco. <i>¡Edin enséñame esto!</i></p> | <p>[Viñeta 2]</p>  |

| Guías. Secuencia 1 | | |
|----------------------------------|--|---|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética- Homodiegética | <p>Cartucho 4. Joe Sacco. <i>Edin, ¿a quién tengo que ver para aquello?</i></p> <p>Cartucho 5. Joe Sacco. <i>Edin, traduce lo que digo, ¡por favor, por favor, por favor!</i></p> | |
| | <p>Viñeta 3.</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Nos aceptó con desenvoltura.</i></p> <p>Cartucho 2. Joe Sacco. <i>A veces le resultábamos divertidos.</i></p> <p>Globo 1. Joe Sacco. <i>Luego me toca a mí.</i></p> <p>Cartucho 3. Joe Sacco. <i>Pero siempre hacía lo posible para satisfacer nuestros deseos periodísticos.</i></p> | <p>[Viñeta 3]</p>  |
| | <p>Viñeta 4.</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Edin parecía conocer a todo el mundo, parecía como si siempre estuviera en su propia casa ...</i></p> <p>Cartucho 2. Joe Sacco. <i>Podía allanarnos el camino hasta la policía o el municipio...</i></p> <p>Cartucho 3. Joe Sacco. <i>Podía hacer las presentaciones necesarias...</i></p> | <p>[Viñeta 4]</p>  |
| | <p>Viñeta 5.</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Y al final sabía cuál era el lugar más cercano para pasarlo bien...</i></p> | <p>[Viñeta 5]</p>  |
| | | |

| Guías. Secuencia 1 | | |
|----------------------------------|--|--|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética- Homodiegética | <p>Viñeta 6.</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Todo eso y además enseñaba en formación profesional.</i></p> <p>Cartucho 2. Joe Sacco. <i>En una ocasión, no invitó a su clase de trigonometría y...</i></p> <p>Globo 1. Edin. <i>Podéis preguntarles lo que queráis.</i></p> <p>Cartucho 3. Joe Sacco. <i>Sin embargo les propusimos que fueran ellos los que nos preguntara...</i></p> | <p>[Viñeta 6]</p>  |
| | <p>Viñeta 7.</p> <p>Globo 1. Joven. <i>¿Por qué han venido a Gorazde?</i></p> | <p>[Viñeta 7]</p>  |
| | <p>Viñeta 8.</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>¿Por qué?</i></p> <p>Cartucho 2. Joe Sacco. <i>Pues porque todavía estáis aquí...</i></p> <p>Cartucho 3. Joe Sacco. <i>No os han violado ni despedazado...</i></p> <p>Cartucho 4. Joe Sacco. <i>No estáis enredados entre los miembros de miles de otros individuos en el fondo de una fosa.</i></p> <p>Cartucho 5. Joe Sacco. <i>Porque Gorazde ha sobrevivido y...</i></p> <p>Cartucho 6. Joe Sacco. <i>¿Cómo?</i></p> | <p>[Viñeta 8]</p>  |

| Guías. Secuencia 1 | | |
|------------------------------------|---|-----------------|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 9 Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Volví en tres ocasiones y en todas busqué a Edin para que me ayudara a juntar las piezas de la historia...</i> Cartucho 2. Joe Sacco. <i>A veces me mostraba las piezas que eran visibles...</i> | [Viñeta 9] |
| Extradiegética- Heterodiegética | Cartucho señalador 1. Narrador fundamental. <i>Marcas en la carretera del lugar en donde un tanque serbio se detuvo y dio vuelta.</i> | |
| Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 10. Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Y a veces me mostraba las que estaban escondidas...</i> | [Viñeta 10] |
| Extradiegética- Heterodiegética | Cartucho señalador 1. Narrador fundamental. <i>Pasarela situada bajo el segundo puente, construida para proteger a los viandantes de los francotiradores.</i> | |
| Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 11. Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Y en ocasiones, las piezas que me mostraba eran las suyas...</i> | [Viñeta 11] |
| Extradiegética- Heterodiegética | Cartucho señalador 1. Narrador fundamental. <i>El coche de uno de sus mejores amigos, muerto el primer día del primer ataque a Gorazde.</i> | |

| Guías. Secuencia 1 | | |
|----------------------------------|--|---|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética- Homodiegética | <p>Viñeta 12.</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>¿Y por qué estaba dispuesto a dedicarme, a dedicarnos su tiempo libre a los que le importunábamos y pedíamos más piezas?</i></p> <p>Globo 1. Joe Sacco. <i>Déjame recapitular ...</i></p> <p>Globo 2. Joe Sacco. <i>En 1992, los serbios tomaron Zupcici y llegaron hasta aquí...</i></p> <p>Globo 3. Joe Sacco. <i>¿Qué pasó con la otra orilla del río?</i></p> <p>Cartucho 2. Joe Sacco. <i>Bueno, se había acostumbrado a los extranjeros...</i></p> <p>Cartucho 3. Joe Sacco. <i>Había sido intérprete de los cascos azules británicos unos meses atrás...</i></p> <p>Cartucho 4. Joe Sacco. <i>Quería practicar su inglés...</i></p> <p>Cartucho 5. Joe Sacco. <i>Deseaba mantenerse ocupado...</i></p> | <p>[Viñeta 12]</p>  |
| | <p>Viñeta 13.</p> <p>Cartucho 1. Joe Sacco. <i>Lo ignoro. Pero supongo que nosotros éramos sus guías también. Lo reconducíamos suave y dulcemente a su viejo planeta, al mundo que había detrás de aquél...</i></p> <p>Globo 1. Edin. <i>¿Cómo lo ves? ¿Volverá Michael Jordan al baloncesto?</i></p> <p>Globo 2. Joe Sacco. <i>¿No te has enterado?</i></p> | <p>[Viñeta 13]</p>  |

En este primer caso el sub relato *Guías* está conformado por toda una secuencia, en la cual la voz principal es intradieгética-homodiegética, pues el personaje Joe Sacco participa en los hechos narrados dentro de relato. Sin embargo, al retomar la tabla 3.2 en la columna de código lingüístico en la *viñeta 1*, específicamente en el *cartucho 2*, hay una transición de nivel narrativo, pues el verbo *saben* señala la presencia de un ente externo consciente de la presencia de una narratario cuya figura no es definida dentro de la diégesis, lo que conlleva a una metalepsis. En la misma viñeta, la perspectiva señala a un personaje con focalización interna, es decir a Joe Sacco, quien en el nivel narrativo intradieгético-homodiegético tiene puesta la voz en los cartuchos, cuya función principal es de relevo.

Posteriormente, en la columna del código icónico en la *viñeta 2* hay evidencia de un salto en el tiempo del relato indicado a través del código icónico, lo que hace posible detectar una elipsis visual y así agilizar la narración de Sacco. Asimismo, el código icónico presenta al personaje central que motivó la historia de este sub relato, es decir, Edin.

Ahora bien, el *cartucho 1* tiene una función de anclaje, puesto que justifica la manera en la que rodean a Edin y proyecta la idea que tienen de este personaje. Los siguientes cuatro cartuchos tiene por función principal el relevo, pues da continuidad a la narración.

Por otro lado, los cartuchos ubicados en la columna de código lingüístico con relación a la *viñeta 3* tienen como función relevante el anclaje, ya que en ellos se desarrolla el concepto general sobre Edin, tal como sucedió en el *cartucho 1* de la viñeta anterior. Ahora, durante su narración aparece un globo que da voz al foco de la narración a través del discurso restituido. En esta acción se vuelve a confirmar que la narración es el resultado de una la analepsis.

En cuanto a la frecuencia, en la misma columna de código lingüístico, específicamente en el *cartucho 2*, la frase *a veces* indica que lo que ahora se cuenta una vez ocurrió un sin número de veces dentro de la historia, esto con el fin de

condensar el relato y solo representar las acciones específicas, por lo tanto se trata de un relato iterativo.

Las elipsis continúan en las tres viñetas siguientes, donde el código lingüístico tiene como fin el relevo; en el caso de la *viñeta 6*, se halla un discurso restituído en el que se ve a Edin dirigirse a los reporteros, este mismo recurso del relato es utilizado en la viñeta posterior, en donde una joven pregunta la razón de la estancia de los reporteros en Gorazde, lo cual será respondido en la siguiente viñeta, misma que introduce una metadiégesis narrativa.

En este momento Joe Sacco dentro de la focalización deja de ser ese personaje del cual se habla dentro de la narración, y se convierte en un narrador al responderle a la joven, aunque en el relato lo hace de una manera muy particular, ya que en la *viñeta 8*, como se observa en la columna de código icónico, no se presenta icónicamente al emisor de la voz, sino que se hace énfasis en su respuesta al presentar lo que observa después de los ataques que ha recibido Gorazde. Aquí, el código lingüístico tiene la función de anclaje, pues refleja la esperanza que tiene en la gente que sigue viva después de la masacre étnica que sufrió aquel lugar.

En cuanto a esta viñeta, su tamaño corresponde a dos páginas de la obra, lo que da paso, icónicamente, a una pausa descriptiva, pues proporciona más datos al narratorio a partir de la extensión de la viñeta. En ella se observa el panorama de Gorazde que reconstruye su vida habitual, gente que corta y transporta leña, personas que traen provisiones, niños jugando, soldados que pasan por ahí y hasta un perro que observa todo.

Ahora, en la *viñeta 9*, se vuelve a recurrir a la elipsis y la frecuencia, ya que en la columna sobre el código lingüístico exactamente en el *cartucho 1* se explica lo que ocurrió más de una vez “Volví en tres ocasiones y en todas busqué a Edin [...]” (Sacco, J, 2006, p. 16) Tanto los *cartuchos 1* y *2* tienen la función principal de relevo, pues dan continuidad a la historia de Sacco, por otro lado aparece un cartucho especial, aquel que funciona como un indicador de la narración, con el fin de poner

mayor atención a algunos detalles del código icónico. Al no formar parte de la diégesis se puede atribuir esta intervención al narrador fundamental.

La manifestación de cartuchos indicadores suele tener una función de relevo en cuanto al código lingüístico que contienen, ya que son totalmente descriptivos, tal como se muestra en las *viñetas 10 y 11* de las columnas de código icónico y lingüístico.

Finalmente en la *viñeta 13* el código lingüístico incrustado en el *cartucho 1* tiene la función principal de anclaje, ya que en él se proyecta la idea que el personaje Joe Sacco tiene sobre la razón por la cual Edin se prestó para ser traductor de varios reporteros extranjeros en Gorazde. Por otro lado, los globos de diálogo que manifiestan el discurso restituído transportan a la narración a un nivel metadieético.

Por su parte, el código icónico parece que en esta viñeta refuerza al código lingüístico, pues los rostros de los habitantes de Gorazde lucen hastiados, lo que a su vez sostiene la idea de lo devastador que es la guerra.




3.1.2. Análisis del sub relato *El primer ataque de Gorazde: zona protegida* (2006)


En este apartado de un total de veintiuna secuencias, se presentan para el análisis las secuencias 1, 3, 11, 17 y 18 del sub relato *El primer ataque*, puesto que muestran características particulares del relato en el cómic, al reflejar lo que se observa de manera general en todo el sub relato.

Con referencia a la historia, se narra la primera ofensiva de parte de los serbios en contra de los habitantes musulmanes de Gorazde, y son algunos de esos habitantes los que narran lo sucedido al periodista Joe Sacco.

La tabla 3.3 se expone la secuencia 1, la cual se centra en presentar a los habitantes que se ocuparon de narrar cómo sufrieron el primer ataque de parte de los serbios.

Tabla 3.3. Caso 2: Análisis del sub relato *El primer ataque en Gorazde: Zona protegida* (2006). Secuencia 1.

| <i>El primer ataque. Secuencia 1</i> | | |
|--------------------------------------|--|---|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética-Homodiegética | Viñeta 1. Globo 1. Emina: <i>Me era imposible ir a mi propia casa. Estaba demasiado cerca de los serbios...</i> | [Viñeta 1]  |
| Extradiegética-Heterodiegética | Letrero 1. Narrador fundamental: <i>Emina</i> | |
| Intradiegética-Homodiegética | Viñeta 2. Globo 1. Rumsa: <i>Teníamos la casa más segura, con tres pisos de hormigón y un sótano.</i> Globo 2. Ibro: <i>Había 108 personas con nosotros antes del ataque.</i> | [Viñeta 2]  |
| Extradiegética-Heterodiegética | Letrero 1. Narrador fundamental: <i>Rumsa</i> Letrero 2. Narrador fundamental: <i>Ibro</i> | |
| Intradiegética-Homodiegética | Viñeta 3. Globo 1. Izet: <i>Estábamos en el mismo sótano, yo mi esposa, mis hijos, todo el mundo...</i> | [Viñeta 3]  |
| Extradiegética-Heterodiegética | Letrero 1. Narrador fundamental: <i>Izet</i> | |
| Extradiegética-Heterodiegética | Viñeta 4. Cartucho 1. Narrador fundamental: <i>Inmediatamente después del inicio de las hostilidades en Gorazde, muchos residentes del vulnerable barrio de Kokino Selo (zona donde vivía Edin) se juntaron en una casa por seguridad. Los serbios habían</i> | [Viñeta 4] |

| El primer ataque. Secuencia 1 | | |
|--------------------------------------|--|--|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Extradiegética- Heterodiegética | <i>tomado posiciones en lo alto de una colina. La situación no experimentó cambios hasta la mañana del 22 de mayo de 1992.</i> |  <p> <i>El primer ataque y sus secuelas del inicio de las hostilidades en Gernika, muchos residentes del vulnerable barrio de Euzkadi (la zona donde vivía Edin) se juntaron en una casa por seguridad. Los señores habían tomado posiciones en lo alto de una colina. La situación no experimentó cambios hasta la mañana del 22 de mayo de 1992.</i> </p> <p> <i>Edin: Oí el ataque y subí rápidamente a aquella colina desde donde estuve observando todo el tiempo.</i> </p> |
| Intradiegética- Homodiegética | <i>Globo 1. Edin: Oí el ataque y subí rápidamente a aquella colina, desde donde estuve observando todo el tiempo.</i> | |

Al inicio del sub relato, como se puede observar en la columna de código icónico, hay cuatro viñetas dedicadas a presentar los personajes que intervendrán en la narración, por medio del código lingüístico que cumple con la función de anclaje principalmente, para evitar que el uso del código icónico confunda o desvíe el mensaje integral del narrador fundamental, el cual tiene como fin reconocer la voz, el modo y el tiempo en que se desarrolla el relato.

La voz corresponde a la presentación de cinco distintos narradores: Emina, Rumsa, Ibro, Izet y Edin, que en este caso tomaran el nombre de narradores delegados, que narran la historia desde su perspectiva. En este caso la narración corresponde a una perspectiva de focalización múltiple, en donde cada personaje manifiesta una focalización interna. En cuanto a la frecuencia, se cuenta varias veces lo que solamente sucedió una vez dentro de la historia, por lo tanto es un relato repetitivo.

Por su parte, en la columna de código icónico pertenecientes a estas cuatro viñetas, permite percibir que la duración corresponde a una escena, ya que los elementos icónicos dispuestos dentro de la *viñeta 2* pertenecen a una imagen actual dentro del relato, así mismo los globos de diálogo permiten identificar el discurso restituído, en el cual el narrador fundamental se manifiesta y cede la voz a los personajes implicados, lo que convierte a estos personajes en narradores

homodiegéticos en un nivel intradiegético, un segundo nivel dentro de la narración principal.

Para el caso de las *viñetas 1 y 3* el narrador fundamental decide omitir un escenario, como se muestra en la tabla 3.3 en la columna de código icónico, lo que permite central la atención en el diálogo de los personajes, a partir de esta elipsis visual dentro del relato.


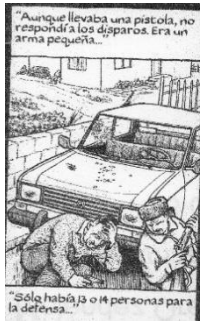

Cabe resaltar lo que ocurre en la *viñeta 4* en donde la narración en el nivel intradiegético se ve irrupida por el narrador fundamental, es decir el nivel extradiegético heterodiegético ajeno a la situación de la actual narración de los personajes, asimismo, el código lingüístico en esta ocasión cumple la función de relevo, pues su único objetivo es brindar más información sobre la situación de los personajes y su contexto, además de permitir la continuidad del relato. De igual forma delega la narración al siguiente personaje a través del discurso restituido.


Al ceder la voz a Edin, otro de los personajes que intervienen en el relato, se presenta a un narrador homodiegético en un nivel intradiegético. En este caso la función del código lingüístico con respecto al código icónico es de anclaje, ya que proporciona información al narratario, lo que evita el desvío del mensaje durante la exposición del código icónico.

Posteriormente, la secuencia 3, que se observa en la tabla 3.4, se ocupa de contar desde la perspectiva de Izet el momento exacto en el que inició el primer ataque de los serbios y la tensión y el desconcierto que se vivió en el sótano, que sirvió de refugio para los vecinos de la zona.

Tabla 3.4. Caso 3: Análisis del sub relato *El primer ataque en Gorazde: Zona protegida* (2006). Secuencia 3.

| <i>El primer ataque. Secuencia 3</i> | | |
|---|---|-----------------|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Extradiegética- Heterodiegética / Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 7. Cartucho 1. Narrador fundamental/Izet: <i>"Había ido a mi casa para encender el horno. Había salido a por agua cuando un arma automática empezó a disparar..."</i> Globo 1. Hombre: <i>¡Probablemente es un ataque!</i> | [Viñeta 7] |
| Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 8. Cartucho 1. Izet: <i>"Mi hijo había estado vigilando nuestra casa con otro muchacho, un refugiado, durante noches enteras en el sótano..."</i> Globo 1. Izet: <i>¡Salid de ahí!</i> | [Viñeta 8] |
| Extradiegética- Heterodiegética | Viñeta 9. No hay código lingüístico | [Viñeta 9] |
| Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 10. Cartucho 1. Izet: <i>"Cuando los serbios llegaron a unos 50 metros de nosotros, reconocí a mis vecinos..."</i> | [Viñeta 10] |

| <i>El primer ataque. Secuencia 3</i> | | |
|--------------------------------------|--|---|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética- Homodiegética | <p>Viñeta 11.</p> <p>Cartucho 1. Izet. <i>“Uno de ellos había estado con mi hijo pequeño muchas veces, había venido en numerosas ocasiones a mi casa... para hacer los deberes con mi hijo...”</i></p> | <p>[Viñeta 11]</p>  |
| | <p>Viñeta 12.</p> <p>Cartucho 1. Izet: <i>“Aunque llevaba una pistola, no respondí a los disparos. Era un arma pequeña...”</i></p> <p>Cartucho 2. Izet: <i>“Sólo había 13 o 14 personas para la defensa...”</i></p> | <p>[Viñeta 12]</p>  |
| | <p>Viñeta 13.</p> <p>Cartucho 1. Izet: <i>“Volví al sótano de Ibro y Rumsa...”</i></p> <p>Globo 1. Izet: <i>¿Qué hacemos ahora?</i></p> <p>Globo 2. Izet: <i>¡Están por todas partes!</i></p> <p>Cartucho. Izet: <i>“Decíamos que todas las mujeres y niños escapan rápidamente hacia el río...”</i></p> | <p>[Viñeta 13]</p>  |

| <i>El primer ataque. Secuencia 3</i> | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|---|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Extradiegética- Heterodiegética | Viñeta 14. No hay código lingüístico. | [Viñeta 14]  |

Para continuar con el relato, el código icónico manifiesta una analepsis visual, la cual, esta vez es homologada con la narración del código lingüístico. De igual forma, cabe añadir que el narrador fundamental sede completamente la narración a uno de los Izet, en forma de discurso restituído, a través del uso del cartucho, donde generalmente se encuentra la voz del narrador fundamental, aunque da cuenta de la narración delega gracias al uso de comillas en el código lingüístico.

Asimismo, el narrador fundamental manifiesta su presencia al indicar en el *cartucho 1* de la *viñeta 7* el nombre del personaje que habla en ese momento, a partir de los dos puntos el nivel narrativo que experimenta esta viñeta es intradiegético-homodiegético. En esta ocasión, la focalización es interna, ya que el narrador y el personaje tienen el mismo conocimiento y su perspectiva de los hechos transcurridos en la historia es limitada.

En la *viñeta 7* y *8* el narrador sede la voz a otros personajes que se encuentran en el momento de los hechos, a través del uso de globos de diálogo, de los cuales se desprende la función de relevo del código lingüístico, lo que da continuidad a la narración de Izet, todo esto a consecuencia de la identificación del foco.

Por su parte, la *viñeta 9* carece de código lingüístico tal como se observa en la columna de código icónico, sin embargo da continuidad a la secuencia, donde el mensaje connotado es la “huída”. El código lingüístico de la *viñeta 8* trae un efecto que funciona como un halo que envuelve a la viñeta que carece de este.

Posteriormente, en la *viñeta 13* ocurre algo que vale la pena señalar, por un lado, se encuentra el código lingüístico, que señala la voz del narrador personaje, Izet y por el otro, se encuentra el código icónico que identifica al foco de esa narración, ambos corresponde al mismo personaje Izet pero ubicado desde distintas perspectivas de la historia.

Ahora, para señalar lo que sucede en la secuencia 3, es indispensable observar el tamaño de la *viñeta 14*, pues en proporción al resto de las viñetas deñ cómic, esta ocupa la mitad de la página, lo que permite ubicarla como una pausa descriptiva visual. Al carecer de código lingüístico centra toda la atención en lo que sucede gracias al código icónico, lo que le da protagonismo, al menos en esta viñeta, a la narración visual, que a su vez muestra los rostros desesperados y reacciones de los personajes, sin necesidad el código lingüístico.

Como se observa en la tabla, exactamente en la columna de código icónico es en esta misma viñeta donde convergen visualmente algunos de los personajes que se hallaban en el sótano y que a su vez intervienen a lo largo el relato, lo que permite comprobar el uso de distintas perspectivas dentro del relato. Asimismo, se puede señalar nuevamente al narrador fundamental, pues al carecer de un punto de vista específico bien se puede atribuir al nivel narrativo extradiegético.

Para el caso de la secuencia 11, en la tabla 3.5 se presenta la huida de Rumsa, contado desde su perspectiva y la de Izet. Cabe destacar que el narrador fundamental se limita a la misma perspectiva visual de los narradores delegados manifestada en el código icónico, tal como se observa en la siguiente tabla.

Tabla 3.5. Caso 4: Análisis del sub relato *El primer ataque en Gorazde: Zona protegida* (2006). Secuencia 11.

| <i>El primer ataque. Secuencia 11</i> | | |
|---|---|-----------------|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Extradiegética- Heterodiegética / Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 33. Cartucho 1. Narrador fundamental/Rumsa. <i>RUMSA: "Me alcanzaron en la espalda..."</i> | [Viñeta 33] |
| Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 34. Cartucho 1. Rumsa. <i>"Alguien recogió a mi hija pequeña..."</i> | [Viñeta 34] |
| Extradiegética- Heterodiegética / Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 35. Cartucho 1. Narrador fundamental/Izet. <i>IZET: "Delante de mí, estaba la hija de Ibro que llevaba a su hermana pequeña..."</i> | [Viñeta 35] |

| <i>El primer ataque. Secuencia 11</i> | | |
|---|---|-----------------|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Extradiegética- Heterodiegética / Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 36. Cartucho 1. Narrador fundamental/Rumsa. <i>RUMSA: "Hirieron a mi hija mayor en la frente... le hice unos vendajes, pero había perdido mucha sangre y me desmayé..."</i> | [Viñeta 36] |
| Intradiegético- Homodiegético | Viñeta 37. Cartucho 1. Rumsa. <i>"Alguien me arrastró a lugar seguro. Mi hija mayor quedó atrás."</i> | [Viñeta 37] |

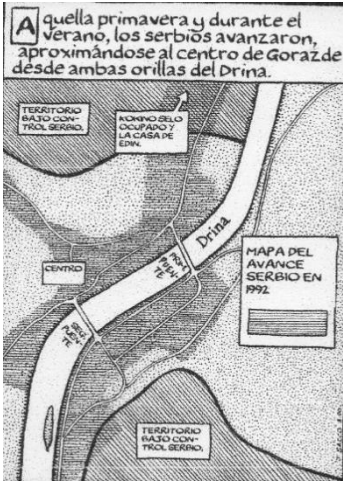
En este caso cabe destacar las *viñetas* 33, 34 y 35, pues en ellas dos narradores complementan parte de la historia de esta secuencia. A partir de la perspectiva de los narradores con focalización interna, Rumsa e Izet perciben un mismo hecho, contado dos veces en el relato.

Por una parte, en la *viñeta* 34 ubicada específicamente en la columna de código icónico, es posible comprender la perspectiva limitada que posee Rumsa al no reconocer quién tomó a su hija, lo cual se deduce al observar el código icónico y el lingüístico, este último cumple la función de relevo. Por otro lado, en la *viñeta* 35 la narración delegada a Izet aporta más información que complementa la historia de Rumsa, ya que fue testigo posterior de lo que sucedió y las consecuencias de la *viñeta* anterior.

Posteriormente, es Rumsa quien retoma la narración de la secuencia en la *viñeta 36*, en donde, el código icónico además de ser soporte del texto complementa el mensaje integral, con la escena que muestra cómo un desconocido toma a su hija pequeña. Este desconocido forma parte del poco alcance de la perspectiva visual que la narración de Rumsa aporta. Algo similar ocurre con la *viñeta 37* en la columna del código icónico, en la que no muestra el rostro de quien arrastraba a Rumsa. En ambas viñeta el código lingüístico tiene la finalidad principal de relevo, pues brinda continuidad a la narración.

En la próxima tabla se expone la secuencia 17 del sub relato *El primer ataque*, en el cual se explica el avance serbio y las muertes que provocaron en aquel entonces.

Tabla 3.6. Caso 5: Análisis del sub relato *El primer ataque* en *Gorazde: Zona protegida* (2006). Secuencia 17.

| <i>El primer ataque. Secuencia 17</i> | | |
|---------------------------------------|---|--|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Extradiegética-Heterodogética | <p>Viñeta 54</p> <p>Cartucho 1. Narrador fundamental: <i>Aquella primavera y durante el verano, los serbios avanzaron, aproximándose al centro de Gorazde desde ambas orillas del Drina.</i></p> <p>Cartucho indicador 1. Narrador fundamental: <i>Territorio bajo control serbio.</i></p> <p>Cartucho indicador 2. Narrador fundamental: <i>Kokino Selo ocupado y casa de Edin.</i></p> <p>Letrero 1. Narrador fundamental: <i>Drina</i></p> <p>Cartucho indicador 3. Narrador fundamental: <i>Mapa del avance serbio en 1992.</i></p> | <p>[Viñeta 54]</p>  |

| <i>El primer ataque. Secuencia 17</i> | | |
|---------------------------------------|--|--------------------|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Extradiegética- Heterodiegética | <p>Letrero 2. Narrador fundamental: <i>Prim. Puente</i></p> <p>Cartucho indicador 4. Narrador fundamental: <i>Centro</i></p> <p>Letrero 3. Narrador fundamental: <i>Segu. Puente</i></p> <p>Cartucho indicador 5. Narrador fundamental. <i>Territorio bajo control serbio.</i></p> | |
| Extradiegético- Heterodiegético | <p>Viñeta 55.</p> <p>Cartucho 1. Narrador fundamental. <i>Controlaban una zona elevada en la orilla izquierda, desde la que disparaban la artillería y los francotiradores directamente sobre el centro de la ciudad.</i></p> <p>Cartucho 2. Narrador fundamental. <i>A mediados de agosto, el hospital de Gorazde llevaba registradas casi 250 muertes.</i></p> | <p>[Viñeta 55]</p> |

La *secuencia 17* comprende un caso especial, ya que en ella no se visualiza ningún personaje dentro de la narración del código icónico como se observa en su respectiva columna en la tabla anterior, ni tampoco es señalado el nombre de algún personaje dentro del cartucho. La instancia responsable de la narración es el narrador fundamental, cuyo mensaje es manifestado en ambos códigos, en donde el código lingüístico funge como relevo.

En la *viñeta 54* se aprecia una marca más de la intervención del narrador fundamental, lo que coloca a la narración en un nivel extradiegético. Parte de esa manifestación es revelada gracias al discurso que introduce a partir de una letra


capital, la cual además de dar pauta a la siguiente secuencia hace evidente ese cambio de voz con referencia a las secuencias anteriores.



Otro aspecto importante de esta viñeta se muestra en el uso de cartuchos indicadores, tal como se señala en la columna del código lingüístico de la viñeta 54, denominados así por la función que ejercen durante la interacción que mantienen con el código icónico, ya que estos son la explicación focalizada que tiene el narrador fundamental. Asimismo se presentan indicadores sin la delimitación del cartucho, los cuales reciben el nombre de letrero, cuya función es la misma.



Con respecto a la *viñeta 55*, el narrador fundamental hace uso de analepsis visual y lingüística, en ella los cartuchos toman la función de relevo, pues se da explicación sobre el lugar en donde se desarrollaron los hechos y lo que ocurría ahí mismo.

Posteriormente, en la tabla 3.7 la secuencia se centra en Edin lo ocurrido durante la captura de algunos serbios.

Tabla 3.7. Caso 6: Análisis del sub relato El primer ataque en Gorazde: zona protegida (2006). Secuencia 18.

| <i>El primer ataque (2006). Secuencia 18</i> | | |
|---|---|--|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Extradiegética- Heterodiegética / Intradiegética- Homodiegética | Viñeta 56. Cartucho 1. Narrador fundamental/Edin. <i>“EDIN: Yo no estaba entonces en Kopaci... Estaba en una unidad que mantenía posiciones en un edificio enorme y viejo, un almacén de grano.”</i> | [Viñeta 56]  |

| El primer ataque (2006). Secuencia 18 | | |
|--|--|--|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética- Homodiegética | <p>Viñeta 57</p> <p>Cartucho 1. Edin. <i>“Nuestras fuerzas capturaron a siete serbios en la repetidora de televisión en agosto. Yo los vigilaba. A algunos los conocía. No eran amigos íntimos, pero en ocasiones habíamos estado tomando una copa juntos. Les hablé para obtener información sobre lo que había sucedido en Kokino Selo. Al principio no querían hablar. Dijeron que no sabían qué les había pasado a mis amigos capturados.”</i></p> | <p>[Viñeta 57]</p>  <p>“Nuestras fuerzas capturaron a siete serbios en la repetidora de televisión en agosto. Yo los vigilaba. A algunos los conocía. No eran amigos íntimos, pero en ocasiones habíamos estado tomando una copa juntos. Les hablé para obtener información sobre lo que había sucedido en Kokino Selo. Al principio no querían hablar. Dijeron que no sabían qué les había pasado a mis amigos capturados.”</p> |
| Intradiegética- Heterodiegética | <p>Viñeta 58.</p> <p>Cartucho 1. Edin. <i>“Entonces uno de ellos me dijo quién exactamente había quemado mi casa. Eran nuestros vecinos. Dado, tres años menor que yo. Y otro que se llamaba Acko y su hermano, Miro. Solíamos jugar fútbol y salir de noche juntos, y si no salíamos, acostumbrados a pasar la noche juntos en nuestra calle...”</i></p> | <p>[Viñeta 58]</p>  <p>“Entonces uno de ellos me dijo quién exactamente había quemado mi casa. Eran nuestros vecinos. Dado, tres años menor que yo. Y otro que se llamaba Acko y su hermano, Miro. Solíamos jugar al fútbol y salir de noche juntos, y si no salíamos, acostumbrados a pasar la noche juntos en nuestra calle.”</p> |

| <i>El primer ataque (2006). Secuencia 18</i> | | |
|--|--|---|
| Voz | Código lingüístico | Código icónico |
| Intradiegética- Homodiegética | <p>Viñeta 59.</p> <p>Globo 1. Joe Sacco. <i>¿Por qué crees que quemaron tu casa?</i></p> <p>Globo 2. Edin. <i>No lo sé. Me gustaría preguntárselo a ellos.</i></p> | <p>[Viñeta 59]</p>  |
| | <p>Viñeta 60.</p> <p>Globo 1. Joe Sacco. <i>¿Y qué pasa con aquellos prisioneros serbios?</i></p> <p>Globo 2. Edin. <i>Algo después, les llevaron a Gorazde.</i></p> <p>Globo 3. Edin. <i>Les ejecutaron.</i></p> <p>Globo 4. Edin. <i>Seguro.</i></p> | <p>[Viñeta 60]</p>  |

Para hablar del caso de la *secuencia 18* es necesario identificar al narrador delegado, es decir Edin, quien se convierte en un narrador homodiegético de la narración, tal como se observa en la *viñeta 57*, en la cual el texto tiene como función principal el relevo; también es posible identificar el discurso transpuesto que utiliza Edin para describir lo que los prisioneros dijeron.

Inmediatamente, al observar la columna de código lingüístico en la *viñeta 58* continua el discurso transpuesto, el cual funge como un nivel metadieético de la historia, en donde Edin se convierte en un narrador heterodiegético. El texto del cartucho tiene la función de anclaje, con respecto al código icónico. Este último, también cuenta con las características de analepsis visual. Cabe señalar que los rostros no se encuentran definidos totalmente, lo que refuerza la mirada heterodiegética del relato.

En la viñeta posterior, en la columna del código icónico, se aprecia la imagen del presente, cuyo discurso es el resultado de las analepsis anteriores, asimismo, el código lingüístico continua como parte de un relato intradieético. Por parte del código icónico se observa a Edin en un primer plano, aunque es evidente que no se encuentra solo, ya que hay un globo de diálogo que indica la dirección del otro personaje que interactúa con él, este se encuentra fuera del plano, y de acuerdo a los antecedentes de la historia, se puede inferir que se trata del reportero Joe Sacco, ahora convertido en narratario del relato, y de todos los relatos contados anteriormente, no obstante, en este sub relato se omite su imagen completamente, ya que el protagonismo se centra en los personajes que vivieron el primer ataque de Gorazde.

Como se aprecia en la tabla, ya en la *viñeta 60*, el código lingüístico de los globos de Edin, hacen uso de la analepsis para contestar la pregunta de Joe Sacco. La imagen es parte del presente del relato de los personajes.

3.2. Resultados

Como se puede observar en estos dos sub relatos del cómic se establecen correspondencias entre los elementos que Genette propone para su estudio: voz, modo y tiempo. Aquí la voz, en cuanto al proceso comunicativo-narrativo del cómic *Gorazde: Zona protegida* (2006), tiene la tarea de conjuntar tanto el modo como el tiempo, a partir de la manifestación de un narrador, lo que permite que estas categorías trabajen interrelacionadas dentro del relato.

De ahí parte la idea de que desde la voz se localice un narrador y un narratario, quienes mantienen una relación de correspondencia alrededor de un contexto conformado por todas aquellas circunstancias estructurales narratológicas que inciden directamente en el proceso comunicativo del emisor-narrador y del receptor-narratario.

En este primer acercamiento, desde el punto de vista de la diégesis, se desenvuelven narradores y narratarios como entes que surgen de una interacción

similar a la interacción social humana, pero erigida a través del lenguaje icónico-lingüístico del cómic. Estos entes representan al emisor y receptor respectivamente, además de demostrar que contienen algunos rasgos propios de un ser humano, lo que conlleva a la congregación de un universo delimitado, nuevamente, por el mismo lenguaje.

Este universo, que en términos narrativos es diegético, se encuentra conformado por niveles narrativos en los suelen manifestarse mayoritariamente, según las circunstancias narrativas, dos tipos de emisor: el narrador fundamental y el narrador delegado. El primero, como se ha mencionado en apartados anteriores, pertenece a un nivel extradiegético, es decir que se delimita por aquellas circunstancias que inciden en la relación entre narrador fundamental y narratario fundamental, para así poder compartir el mensaje.

Sin embargo, este narrador fundamental al ser ajeno a la diégesis se encuentra en un aparente sistema cerrado demarcado por la estructura narrativa, esto en el cómic lo excluye de tener rasgos icónicos definidos como los demás personajes dentro de las viñetas y por lo tanto su contexto es señalado únicamente por el relato, en la cual tiene una función definida que no se encuentra susceptible al cambio, pues siempre será un emisor-constructor del mensaje general de la obra.

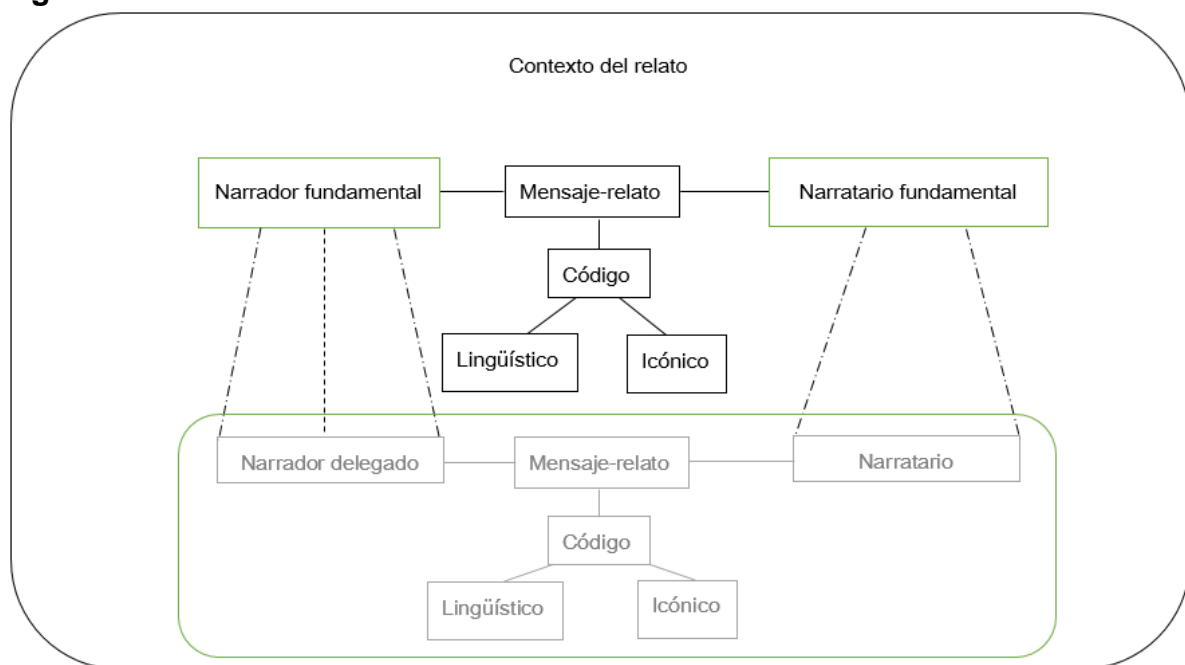
Con ello se deduce que en el único lugar donde se percibe un proceso comunicativo completo y dinámico a nivel estructural es en el universo diegético que se crea a través de su enunciación y su mirada (código lingüístico e icónico), en donde los roles comunicativos: narrador/narratario cambian continuamente de acuerdo a las acciones de los personajes.

Al contrario de lo que sucede con los narradores delegados, el narrador fundamental es parte de un nivel general, revelado a través de una comunicación lineal, sin una retroalimentación existente al fungir como la primera instancia general del relato, pues jerárquicamente es el ente confabulador de la narración, con una contraparte, que no se manifiesta en una forma narrativa definida, aunque resulta implícita su participación, en el entendido de que a todo emisor corresponde un

receptor, ya que resulta inútil emitir un mensaje sin tener la conciencia de ser percibido.

Todo esto se puede observar en la figura 5.1 que da muestra de la función del narrador fundamental con rol específico de emisor del relato y de la jerarquía que ejerce sobre la voz que delega durante la narración del cómic, todo con relación al espacio-tiempo del relato.

Figura 3.1. Proceso comunicativo en el relato.



Fuente: Elaboración propia.

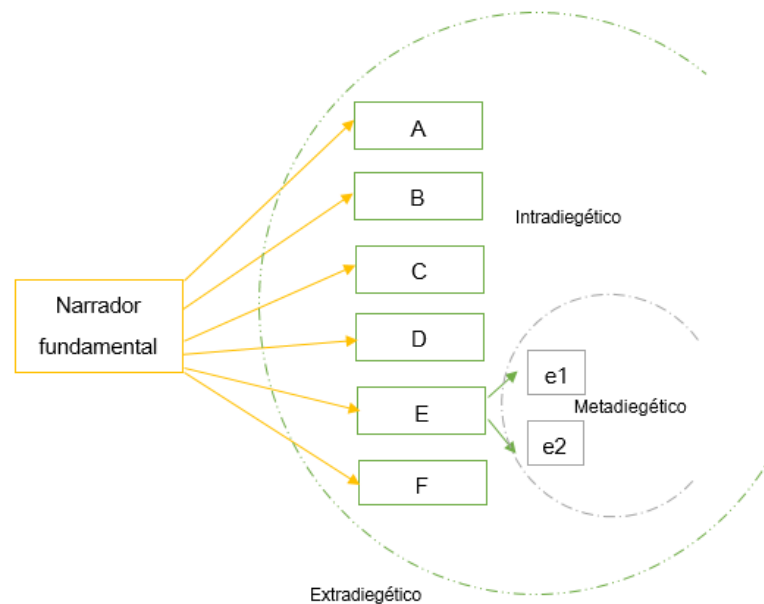
Por su parte, el narrario fundamental es el receptor a quien le es comunicado el mensaje, conoce el lenguaje propio del cómic y reconstruye el relato que le es dado por el narrador fundamental, no obstante, este no debe ser confundido con el lector ya que se trata de la estructura del relato que se halla y construye el lenguaje del cómic.

En algunos casos, esta estructura narrativa compuesta por el código icónico funge como soporte del código lingüístico, para dar cuenta de la existencia del narrario fundamental a través de las distintas marcas que deja su contraparte, el narrador fundamental, principalmente en los cartuchos señaladores distribuidos en

algunas viñetas donde se muestran mapas o simplemente se busca indicar dentro del código icónico algún aspecto en especial que requiera mayor atención por parte del narratario fundamental.

Ahora bien, retomando el concepto del narrador fundamental como instancia jerárquica, resulta pertinente ahondar en las funciones de sus subordinados, en este caso todos aquellos narradores delegados a los que sede la voz en el cambio de nivel narrativo, tal como se muestra en el sub relato *El primer ataque* y que se ilustra en la siguiente figura 3.2, en donde se explica esa relación entre el narrador fundamental y sus narradores delegados de acuerdo al nivel en el que estos se encuentran

Figura 3.2. Relación narrador fundamental y narradores delegados dentro de los niveles narrativos del relato.



Fuente: Elaboración propia.

En el caso de este sub relato resulta evidente que todos aquellos narradores delegados se valen de los cartuchos para presentarse como una instancia narrativa que domina la realización del relato, lo cual se diferencia del uso del globo de diálogo solo para representar a los personajes foco de la narración y como signo de un diálogo restituído.

A su vez estos narradores delegados se desenvuelven en las circunstancias contextuales que van de acuerdo al nivel narrativo en el que se encuentran, en este caso tanto el tiempo y modo del relato, dan pauta a la identificación del contexto, puesto que cumplen con la función de modificar y alterar la situación comunicativa de los entes que participan dentro del proceso de comunicación, y a la vez mantienen relación directa con la construcción de la narración a partir de la formulación de acciones, eventos y la descripción de los mismos; lo que finalmente originan la historia.

Otro hallazgo de ambos sub relatos fue que en conjunto, estas categorías, voz, modo y tiempo permiten construir una secuencia, es decir la unidad mínima narrativa del cómic, en la cual se visualiza de manera consistente el contexto que rodea al narratario y al narrador fundamental, al ofrecer un tiempo, un espacio secuencial desde una perspectiva brindada.

Asimismo se debe tomar en cuenta que la secuencia del cómic, a partir de la narración, desprende un hecho, en el cual se develan dos características que definen este contexto diegético; en primer término el *tiempo secuencial*, que es la sucesión cronológica de un mismo hecho. Puede tratarse de una analepsis o prolepsis; por otra parte, el *espacio secuencial* o lugar en donde interactúa el personaje foco; puede tratarse de una casa, un pueblo, una ciudad, etc. Su característica principal es que se identifica gracias al código icónico, y por lo general es conocido a través de la mirada del narrador fundamental.

Esta mirada que ofrece el narrador fundamental fomenta la evolución cronológica y espacial de la secuencia de la narración, la cual marca la pauta al código lingüístico, y prosigue el código icónico para así establecer el lenguaje legítimo que caracteriza al cómic. En ella se ofrece una visión o un punto de vista a partir de los encuadres, ángulos y planos encontrados en el código icónico.

Esto explica que algunas veces durante el desarrollo de la narración no es necesario que el narrador haga aclaraciones mediante el código lingüístico si no que el peso de la narración, en ciertos casos, incide en el código icónico dado por el

narrador fundamental, lo que trae como consecuencia pausas descriptivas, elemento que no se vislumbra de una manera paralela en el código lingüístico.

Las pausas descriptivas son muy frecuentes en este cómic, ya que dan muestra de detalles y guían al narratorio, con el fin de proporcionarle más datos. En casos como este, las viñetas suelen tener un tamaño mayor en comparación con el estándar de las demás viñetas del cómic, pues icónicamente contiene información extra al código lingüístico

A lo largo del análisis de estos sub relatos se lograron identificar diferencias entre ambos, por un lado *Guías* muestra un elemento extradiegético representado por el contorno blanco¹¹ de las viñetas, las cuales se distribuyen de una forma irregular, lo mismo sucede con los cartuchos que no respetan límites dentro de la viñeta, lo que expresa un momento relajado de la historia, algo contrario de lo que sucede con *El primer ataque* cuya historia se centra en parte de la masacre que vivió el pueblo de Gorazde, por lo tanto en este sub relato las viñetas guardan un equilibrio y se acomodan de una manera organizada remarcadas por un contorno negro, algo sobrio que refleja el momento de tensión y la seriedad del asunto tratado.

Otra diferencia surge al reconocer que en sub relato *El primer ataque* el código icónico tiene una mayor fuerza narrativa con relación a *Guías*, pues se presentan parte de los personajes que intervienen en la historia y las penurias que marcaron el inicio de la guerra.

Por otro lado, gracias a la intervención de los códigos lingüísticos e icónicos en el cómic, es posible identificar parte de las categorías del relato dentro de la el texto y la imagen. Un ejemplo son las analepsis o prolepsis, sin embargo aquí el código lingüístico cumple con una función vital de relevo, lo que dota de una gran importancia a este código, cuyo fin es impedir la polisemia. Esto es posible observarlo en toda la obra *Gorazde: zona protegida* (2006).

¹¹ Tal como se puede observar en el *Anexo A*, ubicado en el apartado de *Anexos*.

Finalmente, a pesar de que ambos códigos se complementan es posible resaltar la importancia del código lingüístico sobre el código icónico en este cómic, a partir del cual versa el mensaje, todo con el objetivo de evitar la polisemia, sin olvidar que las funciones del mismo código lingüístico permiten reconocer si se trata de dar continuidad a la narración, en el caso de plasmar la ideología del personaje o narrador o describir la situación.

Conclusiones

A raíz de la inserción de la novela gráfica se han vislumbrado las características generales de la nueva forma de narración que se ha venido produciendo desde que esta se dio a conocer, lo que logró que el cómic elevara su estatus de un simple producto de consumo a un discurso narrativo generado a partir de un lenguaje legítimo.

No obstante, aún existe poco reconocimiento del discurso renovado del cómic, que se inicia desde la distribución del mismo como novela gráfica, lo cual representó una dificultad para esta investigación, al obstaculizarse la adquisición del material *Gorazde: zona protegida* (2006), ya que las novelas gráficas se distribuyen escasamente en México, y cuyas obras similares solamente se obtienen como productos de importación, y por lo tanto su precio aumenta volviéndose poco accesibles. El país de habla hispana que más distribuye el cómic a partir de su reconocimiento como novela gráfica es España, de este modo para poder acceder a él fue necesario solicitarlo desde allá.

En México, al parecer por la escasa investigación que existe sobre el discurso de la historieta no ha sido totalmente reconocida en materia narrativa y artística, tal como lo han ido logrando gradualmente países como Francia, Estados Unidos y España, que no limitan el estudio del cómic a la influencia social y al su consumo masivo como un producto cultural. Sin embargo, no se deben descartar los esfuerzos aislados por comprender y explicar esta forma narrativa en México, que en conjunto representan una aportación al entendimiento de este fenómeno discursivo.

Esta investigación resulta única en su tipo, pues a lo largo de esta estudio no se logró detectar otro trabajo de análisis similar, así que se podría decir que es el primer cómic sometido a un análisis del relato abordado desde la perspectiva comunicativa, esto permite abrir una brecha en cuanto al estudio del fenómeno narrativo en la historieta, con el fin de comprender el valor del narrador y al narratario como entes que cumplen la función de emisor y receptor respectivamente.

A partir de esta forma de narración comienza a abrirse un camino que da cuenta de posibles análisis que valoren la forma de comunicación del cómic como medio de consumo con un discurso narrativo renovado, que llega a distintos lectores con perfiles específicos.

Todo ello, en el entendido de que la comunicación es una disciplina y un campo de estudio que no se encuentra disperso ni aislado, ya que requiere la intervención de otras disciplinas que ayuden a exponer y explicar diversos fenómenos comunicacionales que se generan en cada actividad realizada por el ser humano dentro de una sociedad, lo que reafirma a la comunicación como una materia multidisciplinaria con tendencia interdisciplinar, que busca enriquecerse con la aportación teórica de otras ciencias para conjuntar un conocimiento general que precise sus investigaciones.

Por ello resultó útil la aplicación de la teoría narrativa y por lo tanto semiótica, para comprender parte de los procesos comunicativos que surgen a partir del relato en la historieta o cómic, como un discurso contemporáneo que se reconoce gracias a un lenguaje particular. Así se inició una discusión que ocupó al cómic como objeto de investigación de la semiótica por los códigos que utiliza para su comunicación, asimismo de la teoría narrativa como una forma de análisis estructural del discurso, el cual con el tiempo, debido a su evolución narrativa, ha logrado encontrar en la historieta una manera particular de narración.

Los aportes principales de esta investigación se encuentran en el hecho de que se reconoce al cómic como un lenguaje lingüístico-icónico, lo que determina un mensaje integral que se manifiesta en el discurso narrativo, cuya base se encuentra en los elementos lingüísticos como los diálogos de los personajes en sus distintas manifestaciones (soliloquio, monólogo, voz en off), la voz narradora del suceso, en algunos casos las onomatopeyas, los letreros o lo escrito dentro cartuchos señaladores.

A su vez, también se hace evidente la importancia del código icónico, ya que toma una fuerza narrativa al tener una mayor representación espacial dentro de la

estructura del cómic, lo que provoca que algunas veces tome protagonismo por encima del código lingüístico durante las secuencias del mismo.

Esto sucede en la intervención de los personajes dentro de la perspectiva del relato, lo cual permite identificar a quién pertenece la voz narradora, pues le otorga una figura que define visualmente aquella voz de la enunciación y que sin necesidad de hacer mención del nombre del personaje a través del código lingüístico se reconoce su pertenencia en el transcurso del relato. Mientras que otras veces es el recurso descriptivo el que destaca, un ejemplo de ellos se encuentra en el uso de la pausa descriptiva, y que en su mayoría así es como se manifiesta en *Gorazde: zona protegida* (2006).

Nuevamente, esta particularidad suscita otro tipo de investigaciones en las que se ahonde en la formas de comunicación icónica que se han estado diversificando desde la llegada de la televisión, posteriormente del internet y de distintos dispositivos que sobreponen las imágenes al texto.

En este caso *Gorazde: zona protegida* (2006), desde la temática que aborda, a través de la mirada periodística de Joe Sacco, permite hacer uso del cómic como una forma ideal de comunicar un hecho complejo como la guerra, con una clara carga ideológica consecuencia de las imágenes que se presentan en el código icónico que conforman este discurso narrativo.

Con ello se logra apreciar un desarrollo narrativo complejo que por supuesto recae principalmente en el código lingüístico, de ahí su importancia narrativa y por lo tanto literaria, sin embargo la precisión de lo representado y el acompañamiento descriptivo que brinda la imagen por medio del código icónico también sirven como elementos narrativos visuales.

A partir de los códigos lingüísticos e icónicos del cómic que se exponen en esta investigación es posible reconocer y diferenciar los elementos intradieгéticos y extradieгéticos para la construcción del relato del cómic. Un ejemplo, se halla en el diálogo que se expone dentro de un globo y la narración presente dentro un cartucho, tanto el diálogo como la narración representan elementos intradieгéticos, es decir

que inciden dentro de la historia directamente, el globo y el cartucho son parte de los códigos icónicos extradiegéticos que le son atribuidos a un narrador fundamental.

Una manera más de encontrar elementos intradieгéticos pero manifestados en el código icónico se encuentra en las mismas expresiones físicas de los personajes, llámese terror, felicidad, preocupación, enojo etc., asimismo, ocurre con los escenarios que se presentan, puede ser una ciudad, un pueblo, un salón de clase, pues se reconocen como elementos que inciden dentro del universo de la historia.

Los letreros también pertenecen a los elementos extradiegéticos, lo mismo ocurre con los marcos que delimitan las viñetas del cómic *Gorazde: zona protegida* (2006), ya que pueden ser blancos o negros, todo depende de la intención de la historia acontecida en el sub relato.

Por otro lado, gracias a la distribución narrativa de la voces dentro de este cómic es posible visualizar a Sacco dentro del relato, al inmiscuirse como narrador delegado y como personaje dentro de la historia, esto permite concebirlo desde distintas perspectivas, gracias a la transfiguración semiótica del emisor, es decir esa relación ontológica que se manifiesta entre el relato, la historia y por su puesto la forma de narración.

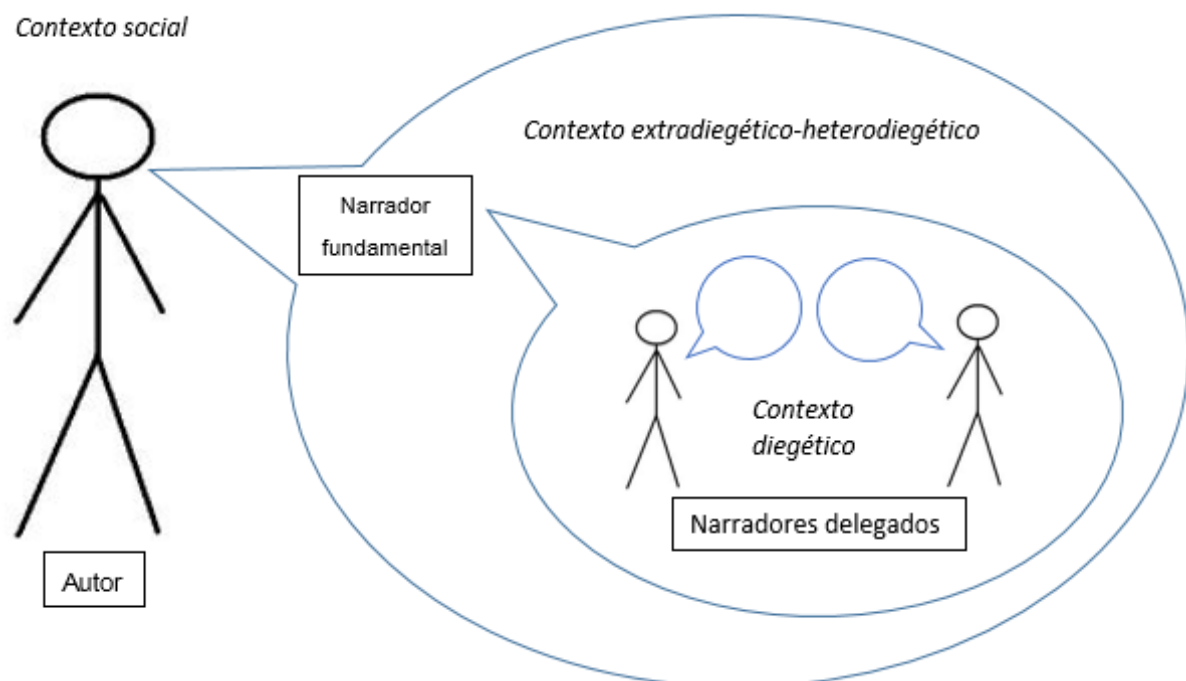
En este punto, desde la mirada de la comunicación permite visualizar dos niveles comunicativos distintos, uno que versa en el aspecto social que rebasa los límites del relato y que reconoce al autor del cómic, y su relación con el contexto social que tiene como hombre, y otro que se relaciona con el narrador de la historieta, que desantropomorfiza al autor y se proyecta como un ente único conocido en esta investigación como narrador fundamental.

Cada emisor cuenta con rasgos que lo definen como tal, en donde el narrador fundamental únicamente responde a la estructura del relato, mientras que el autor por su parte refiere a la creación humana, y al rol definido por la sociedad en la que este se encuentra, lo que permite demostrar esa relación continua de existencia e influencia creativa, ya que sin uno no existiría el otro.

Por ello, por medio de la transfiguración semiótica del ente emisor es posible reconocer al autor de la obra como parte indispensable de un análisis narrativo desde la perspectiva comunicativa.

A continuación en la figura 5.3, se muestra cómo el emisor toma diferentes roles de acuerdo al contexto en el que este se desenvuelve, a partir de los cuales se muestran análisis comunicativos distintos de la misma obra al tomar como base la estructura del relato para realizar aproximaciones más exactas de la misma.

Figura 4.1. Transfiguración semiótica del emisor dentro del relato.



Fuente: Elaboración propia.

Por un lado es posible observar como primera instancia al autor, reconocido por el rol social que cumple, por ende es posible localizarlo en un nivel general del proceso comunicativo que se genera gracias al cómic, en donde se manifiesta como emisor-creador de la obra que pertenece a un contexto de espacio y tiempo definidos, en consecuencia susceptible a una influencia social que se refleja en el mensaje que emite dentro de su obra.

Ahora bien, en el caso del narrador fundamental es posible apreciarlo como un ente que congrega todo el mensaje dentro del relato, puesto que cumple con la

función de construir y transmitir el relato desde su mirada, proyectada en las viñetas del cómic, sin importar que ya exista un narrador delegado o que no se manifieste una voz en un nivel extradigético a través del código lingüístico, ya que su presencia es evidente por medio del código icónico. Lo que da cuenta de la modificación de la perspectiva narrativa.

Otra aportación de esta investigación es que se logró comprobar esa relación indisoluble entre el código lingüístico y el código icónico del cómic, en el cual el uso del primero conduce a una sola interpretación con el fin de no caer en la ambigüedad del mensaje. Por ello se aplicó el anclaje y el relevo dentro del cómic, para comprender cada viñeta, que en conjunto con otras en el ámbito narrativo se traduce, como una secuencia.

Esta función se manifiesta en el acto comunicativo del discurso narrativo del cómic, en la cual se reconoce la necesidad de ambos códigos para ser expuestos como una forma de lenguaje configurada por dos códigos distintos que forman una manera de narración propia de la historieta

Si bien es cierto, esta mirada estructuralista resulta un poco limitada para todo lo que realmente se puede extraer de un cómic desde la perspectiva comunicativa, sin embargo se considera como un primer paso para la evaluación exhaustiva de la historieta como objeto de investigación de la comunicación.

El retomar los estudios literarios fuera del estructuralismo resulta importante para la comunicación literaria-icónica del cómic, ya que al hablar de comunicación es posible que la mirada sinóptica de esta disciplina conjunte distintos puntos de vista que exponen el proceso comunicativo.

Ahora bien, a partir del mismo narrador fundamental se revelan varias conciencias, así como lo explica Mijail Bajtín (en Gómez, 1983), quien dedicó sus estudios a la demostración de la influencia social en la construcción del relato, con el fin de reconocer en la obra literaria un sistema abierto.

En el caso de *Gorazde: Zona protegida* (2006) es posible estudiarlo desde esta perspectiva polifónica propuesta por el teórico ruso debido a que la construcción de este cómic presenta diversos puntos de vista, desde muchas voces delegadas que se exteriorizan a lo largo del relato, lo cual se representa en la interacción de las conciencias autónomas que hablan a través del relato y que se organizan a través de una conciencia confabuladora propia del narrador fundamental.

Sin embargo estos procesos, que si bien son distintos debido al contexto en el que se desarrollan, no son del todo ajenos pues ambos pertenecen a una forma de comunicación que tiene por centro la creación humana que los delimita al momento de la acción comunicativa, ya que por un lado hay un ente emisor que se queda atrapado entre las páginas del cómic, mejor conocido como narrador fundamental, y otro más que le dio las características humanas necesarias para convertirlo en una narración en el sentido universal, lo cual coloca a la obra en el mapa social de la cultura humana.

A partir del caso de *Gorazde: zona protegida* (2006) es posible que el reconocimiento del narrador fundamental, los elementos intradieгéticos y extradieгéticos que utiliza para la emisión del discurso narrativo, los narradores delegados y sus narratarios sean encontrados en otros cómics que presenten una estructura narrativa similar a la que se expone en el objeto de esta investigación, en donde se manifiesten distintas voces delegadas.

Aunque resulta indispensable un narrador fundamental para la exposición de cualquier relato narrado en la historieta, lo único que podría diferenciarse son los elementos o recursos que utiliza para emitir su mensaje, lo cual dota de un estilo propio al cómic en cuestión, hablese de uso del globo, del cartucho u onomatopeyas.

Finalmente, el abrir brecha en cuanto a la comprensión narrativa del cómic desde la comunicación permite vislumbrar una forma distinta de entender la narración contemporánea de la historieta con el fin de dar una explicación completa de este fenómeno, que si bien es narrativo en cuanto a lo literario-icónico, en todo el sentido es comunicativo, por ello el cómic debe contar con sus propios métodos de análisis

que engloben el lenguaje propio en el cual basa su estructura narrativa a través de la yuxtaposición física de imágenes, con una construcción temporal-espacial de su relato.

Referencias

- Agustín, S. (2010) *Confesiones. Introducción y notas de Francisco Montes de Oca*. México: Porrúa.
- Albadalejo, T. (1983) *Pragmática y sintaxis pragmática de diálogo literario. Sobre un texto dramático del Duque de Rivas*. Recuperado el 27 de enero de 2016 de: http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/7279/1/ALE_01_09.pdf
- Altarriba, A. (1995) *Texto y representación gráfica. La historieta*. Universidad del País Vasco. Recuperado el 28 de octubre 2015 de: <https://revistas.ucm.es/index.php/THEL/article/viewFile/THEL9595230013A/34115>
- Aristóteles y Ramírez, A. (2002) *La Retórica*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Barthes, R. (1977) *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Argentina: Letra e.
- Barthes, R. (1986) *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. España: Paidós.
- Barthes, R., Bremond, C., Greimas, A., Gritti, J., Metz, C., Morin, V., y Todorov, T. (1970) *Análisis estructural del relato*. Traducción Beatriz Dorriots. Argentina: Tiempo Contemporáneo.
- Beristáin, H. (1995) *Diccionario de Retórica y Poética*. México: Porrúa.
- Berlo, D. (1984) *El proceso de comunicación: Introducción a la teoría y a la práctica*. México: El Ateneo.
- Beuchot, M. (2004) *La semiótica: teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Camacho, T. (2014) *Jours de Papier*. Fotos [Figura]. Recuperado el 24 de marzo de 2016 de: <https://www.facebook.com/JoursDePapier/photos>
- Casado, Y. (2009) *El texto y sus propiedades*. Innovación y experiencias educativas. Recuperado el 5 de abril de 2016 http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/YOLANDA_CASADO_1.pdf
- Casas, N. (2015) *Historia y Análisis de los Personajes en el Cómic*. Bruguera. Recuperado el 27 de enero de 2016 de: <https://books.google.com.mx/books?isbn=8468661562>
- Casetti, F. (1994) *Teorías del cine*. Cátedra: España.
- Castro, I. y Zareth, L. (2006) *El modelo comunicativo: teóricos y teorías relevantes*. México: Trillas

- Centro Cultural de Granada (2013) *El noveno arte*. Caja Granada. Recuperado el 28 de diciembre de 2015 de: <http://blog.cajagranadafundacion.es/index.php?listEntrada=165>
- Cerillo, P. y Yubero, S. (2007) *La formación de mediadores para la promoción de la lectura*. Universidad de Castilla- La Mancha. Recuperado el 24 de abril de 2016 de: <https://books.google.com/books?isbn=8484275450>
- Cervantes, M. (2004) *Don Quijote de la Mancha (Edición del IV Centenario)*. España: Alfaguara.
- Cohen, E. (1995) *Aproximaciones. Lecturas del texto*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Comic book stories (2011) *the great Gil Kane 1926 ~ 2000 His Name is Savage!...* [Figura]. Recuperado el 23 de abril de 2016 de: <http://comicsbookstories.blogspot.mx/2011/09/great-gil-kane-1926-2000-his-name-is.html>
- Díez, M. (2004) *La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia ficción*. Grupo de teoría feminista del Seminario de Estudios de la Mujer de Salamanca. Centro de Estudios de la Mujer de la Universidad de Salamanca (España). Recuperado el 8 de abril de 2016 de: http://www.amit.es.org/assets/files/publi/antonia_diez_balda_2004.pdf
- Dorfman, A. y Mattelart, A. (1974) *Para leer al Pato Donald*. México: Siglo Veintiuno.
- Drooker, E. (1992) *Flood!* [Figura]. Estados Unidos: Four Walls Eight Windows.
- Eco, U. (2011) *Apocalípticos e integrados*. Traducción André Boglar. México: Tusquets.
- Eisner, W. (2008) *El cómic y el arte secuencial*. España: Norma Editorial.
- Eliade, M. (1994) *Imágenes y símbolos*. España: Planeta-Agostini.
- Escalonilla, B. (2014) *Novelas gráficas que hay q leer antes de morir...* [Figura] Recuperado el 5 de abril de 2016: <http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/articulo14diciembre.htm>
- Fátima (2011) *Juana Iris la fotonovela más importante de todos los tiempos*. Fotonovelas.com [Figura] Recuperado el 2 de abril de 2016 de: <http://fotonovelascom.blogspot.mx/2011/08/juana-iris-la-fotonovela-mas-importante.html>
- Filinich, M. (1998) *La perspectiva en la narración: Una guía para la lectura*. Colección Pedagógica Universitaria. Recuperado 15 de noviembre de 2015 de: http://www.uv.mx/cpue/colped/N_29/la_perspectiva_en_la_narraci%C3%B3n.htm

- Gabriel, P. (2009) *Cool Illustrated Facial Expressions*. Abduzeedo. [Figura] Recuperado el 5 de abril de 2016 de: <http://abduzeedo.com/cool-illustrated-facial-expressions>
- Galeano, E. (1997) *Modelos comunicativos*. México: Macchi.
- García, C. (2009) *Descarga el libro* [Figura]. Recuperado el 3 de abril de 2016 de: <http://toda mafalda.blogspot.mx/p/descargar-el-libro.html>
- García, S. (2014) *La novela gráfica*. España: Astiberri.
- Gasca, L. y Gubern, R. (1994) *El discurso del cómic*. España. Ediciones Cátedra.
- Gaudreault, A. (2011) *Cine y literatura. Narración y mostración en el relato cinematográfico*. Traducción de Raquel Gutiérrez Estupiñán. México: Educación y Cultura Universidad del Arte.
- Genette, G. (1989) *Figuras III*. España: Lumen.
- Giraud, J. (2013) *El noveno arte*. Centro Cultural de Granada. Recuperado el 19 de septiembre de 2014 de: <http://blog.cajagranadafundacion.es/index.php?listEntrada=165>
- Gómez, D. (1984) *Apuntes para una lingüística de la metáfora*. Revista de Filología y su Didáctica, n° 7. Recuperado el 4 de febrero de: http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce07/cauce_07_003.pdf
- Gronemeyer, J. (2015) *El fotolibro*. Atlas. Revista Fotografía e Imagen. Recuperado el 28 de abril de 2016 de: <http://atlasiv.com/el-fotolibro/>
- Gubern, R. (1974) *El lenguaje de los cómics*. España: Península.
- Guiral, A (2005) *Berlín de Lutes [Astiberri]*. Recuperado el 17 de marzo de 2016 de: <http://tebeosfera.blogspot.mx/2005/11/berln-de-lutes-astiberri.html>
- Guiraud, P. (2008) *La semiología*. México: Siglo Veintiuno.
- Holquist, M. (2002) *The Dialogic Imagination by M. M. Bakhtin*. Estados Unidos: University of Texas Press Austin.
- Huamán, M. (2002) *Lecturas de Teoría literaria I: Cuadernos pedagógicos*. Biblioteca digital andina. Recuperado el 18 de marzo de 2016 de: <http://www.comunidadandina.org/bda/docs/PE-EDU-0002.pdf>
- Ibáñez, A. (mayo, 2007) *El cómic hecho literatura*. Revista de libros; segunda época. Recuperado el 23 de febrero de 2016 de: http://www.revistadelibros.com/articulo_imprimible.php?art=3444&t=articulos
- Jiménez, J. (10 de noviembre de 2015) 'Aquí', un cómic revolucionario que maneja el tiempo a su antojo. *El cómic en RTV.es* Recuperado el 25 de febrero de 2016

de: <http://www.rtve.es/noticias/20151110/aqui-comic-revolucionario-manaja-tiempo-su-antojo/1251364.shtml>

Kleon, A. (2009). *The twelve devices of Peanuts* [Figura] Recuperado el 27 de febrero de 2016: <http://austinkleon.com/2007/10/29/the-twelve-devices-of-peanuts/>

Lakoff, G. y Johnson, M. (1995) *Metáforas de la vida cotidiana*. España: Catedra.

Lantigua, I. (2014) *Cian – Magenta - Snoopy*. El Mundo [Figura] Recuperado el 27 de febrero de 2016 de: <http://www.elmundo.es/cultura/2014/06/27/53ac7124268e3e34698b458a.html>

Mathieu, M. (2011) *3 segundos*. [Figura] España: Sins entido.

McCloud, S. (1993) *Understanding comics: the invisible art*. Estados Unidos: Paradox Press.

McCloud, S. (2001) *La revolución de los cómics*. España: Norma.

Mendoza, J. (2008) *Radio Educativa; compendio de trabajos de Maestría*. Instituto Universitario Puebla. Recuperado el 26 de enero de 2016 de: <http://es.calameo.com/read/000702425c777325e0eb6>

Moles, A. (1991) *La imagen; comunicación funcional*. México: Editorial Trillas.

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2011) *Fotolibros*. Biblioteca y centro de documentación. Recuperado el 6 de marzo de 2016 de: <http://www.museoreinasofia.es/biblioteca-centro-documentacion/coleccion-biblioteca-fotolibros>

Nájera, G. (2014) *Visitamos la exposición Fotos y libros en el Museo Reina Sofía junto a Ramón Masats*. Xatakafoto [Figura]. Recuperado el 7 de marzo de 2016 de: <http://www.xatakafoto.com/libros-de-fotografia/visitamos-la-exposicion-fotos-y-libros-en-el-museo-reina-sofia-junto-a-ramon-masats>

Ortega, F. (abril, 2013) *Un trabajo para Superman*. Capital Online. Recuperado el 11 de noviembre de 2014 de: <http://www.capital.cl/cultura/2013/04/05/080433-un-trabajo-para-superman>

Pampillo, G. y Sarchione, A (2005) *Una araña en el zapato: la narración. Teoría, lecturas, investigación y propuestas de escritura*. Argentina: Libros de la Araucaria.

Peirce, C. (2004) *El ícono, el índice y el símbolo*. Traducción castellana de Sandra Barrena. Recuperado el 22 de agosto de 2014 de <http://www.unav.es/gep/lconolndiceSimbolo.html>

Peltzer, G. (1994) *Nuevo periodismo y periodismo con futuro*. Dialnet. Recuperado el 28 de septiembre de 2014 de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2954789.pdf>

- Picón, J. (2013) *Platón, Aristóteles y la narrativa histórica*. Redalyc.org. Recuperado el 23 de marzo de 2015 de: <http://www.redalyc.org/html/846/84630115005/>
- Pimentel, L. (2012) *El relato en perspectiva*. México: Siglo XXI Editores.
- Prada, R. (1985) *Los elementos “pragmáticos” del discurso narrativo. El narrador y el narratario*. Recuperado el 14 de marzo de 2015 de: <http://cdigital.uv.mx/bitstream/123456789/6288/2/19851415P3.pdf>
- Priego, E. (2014) #161 *The Yellow Kid and the Non-Original Origin*. Graphixia [Figura]. Recuperado el 12 de marzo de 2016 de: <http://www.graphixia.cssgn.org/2014/04/01/161-the-yellow-kid-and-the-non-original-origin/>
- Quijano, M. (2014) *Crimen y ficción*. Facultad de Filosofía y Letras UNAM [Figura]. Recuperado el 27 de abril de 2016 de: <http://crimenyfiction.org/detectives/negra/los-imprescindibles-detectives-negra/>
- Real Academia Española. (2009). *Nueva Gramática de la Lengua Española*. España: Asociación de Academias de la Lengua Española.
- Redacción ABC Color. (2007) *Tiras de prensa*. ABC Color. Recuperado el 26 de febrero de 2015 de <http://www.abc.com.py/articulos/tiras-de-prensa-1012408.html>
- Rimmon, S. (1976) *A comprehensive theory of narrative: Genette's Figures III and the structuralist study of fiction*. PTL, 1, pp. 40-56 [33-62]. Traducción de Lluís Planella.
- Rizo, M. (2004) *El camino hacia la “Nueva Comunicación”. Breve apunte sobre las aportaciones de la Escuela de Palo Alto*. Razón y Palabra. Agosto-Septiembre. Número 40. México: Proyecto Internet del Tecnológico de Monterrey, Campus Estado de México.
- Rodríguez, J. (2005) *Gramática gráfica al juampedrino modo*. España: Carena.
- S/A. (2011) *The great Gil Kane 1926 ~ 2000 His Name is Savage!...* [Figura]. Recuperado el 7 de marzo de 2016 de: <http://comicsbookstories.blogspot.mx/>
- Sacco, J. (2006) *Gorazde: zona protegida*. España: Planeta De Agostini.
- Sánchez, O. (2010) *Algunos apuntes sobre el cómic periodístico*. Portal de Revistas UPC. Recuperado el 24 de septiembre de 2014 de: <http://revistas.upc.edu.pe/index.php/pozo/article/view/162>
- Sarmiento, G. (marzo, 2013) *Dorfman y Mattelart, lectores del Pato Donald*. Dedicar Revista de Educacao e Humanidades. Recuperado el 3 de febrero de 2015 de: https://issuu.com/dedica/docs/dedica_n__4_en_linea

- Sartori, G. (2006) *Homo videns: la sociedad teledirigida*; traducción Ana Díaz Soler. México: Punto de lectura.
- Saussure, F. (1945) *Curso General de Lingüística*. Argentina: Losada.
- Vicente, F. (1983) *El concepto de "dialoguismo" en Bajtín: La otra forma del diálogo renacentista*. Cervantes Virtual. Recuperado el 28 de octubre de 2015 de: [www.cervantesvirtual.com/.../009f55e0-82b2-11df-acc7-002185ce6064....](http://www.cervantesvirtual.com/.../009f55e0-82b2-11df-acc7-002185ce6064...)
- Yarza, I. (2013) *Una breve disquisición sobre los inicios del cómic*. eldiario.es. Recuperado el 19 de noviembre de 2014 de: http://www.eldiario.es/norte/replikomik/comic-comic_6_156844325.html
- Ιουλία. (2013) *El globo o bocadillo*. Traducir cómics [Figura]. Recuperado el 19 de octubre de 2015 de: <http://traducircomics.blogspot.mx/2012/12/el-globo-o-bocadillo.html>
- Zamora, F. (2013) *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México: Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Anexos

Anexo A

GUÍAS

Y así terminó la primera noche de mi primer viaje a Gorazde.

Saben, durante aquel viaje inicial de cinco días, no hice gran cosa...

DIOS, ¿DÓNDE ESTOY?

(y no por culpa de las resacas)

El problema estaba en que mis colegas y yo consideramos de forma instantánea, individual y simultánea a Edin como un verdadero hallazgo. Edin era un guía dispuesto, amable y de pie firme para los misterios horribles y gloriosos de un lugar que había salido del fin del mundo para volver luego a su sitio en el momento crítico...

Y todos queríamos a Edin para nosotros mismos.

¡Edin, enseñame esto!

Edin, ¿a quién tengo que ver para aquello?

Edin, traduce lo que digo. ¡por favor, por favor, por favor!

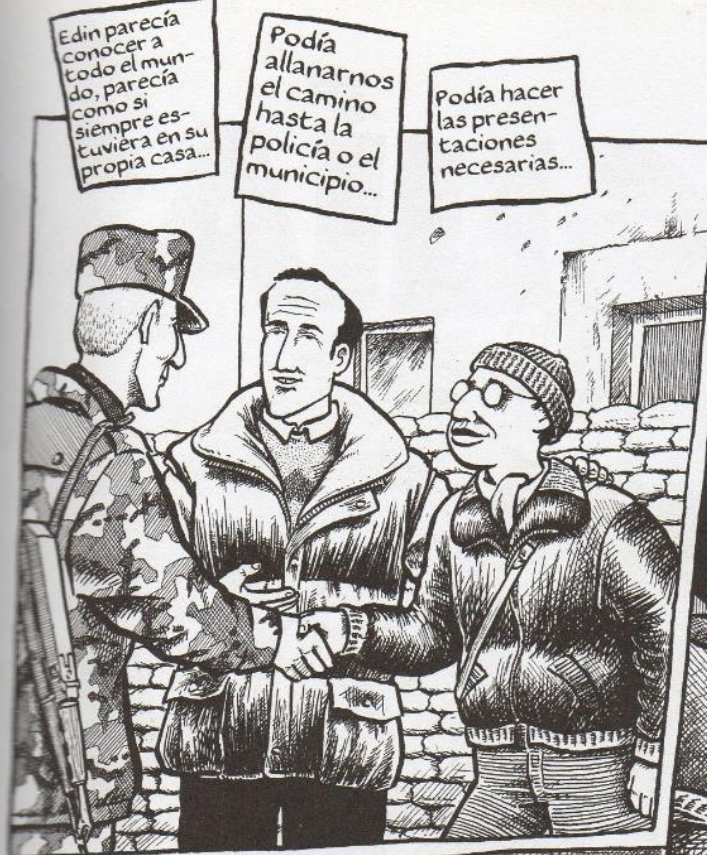


Nos aceptó con desenvoltura.

A veces le resultábamos divertidos.

LUEGO ME TOCAA MI.

Pero siempre hacía todo lo posible para satisfacer nuestros deseos periodísticos.



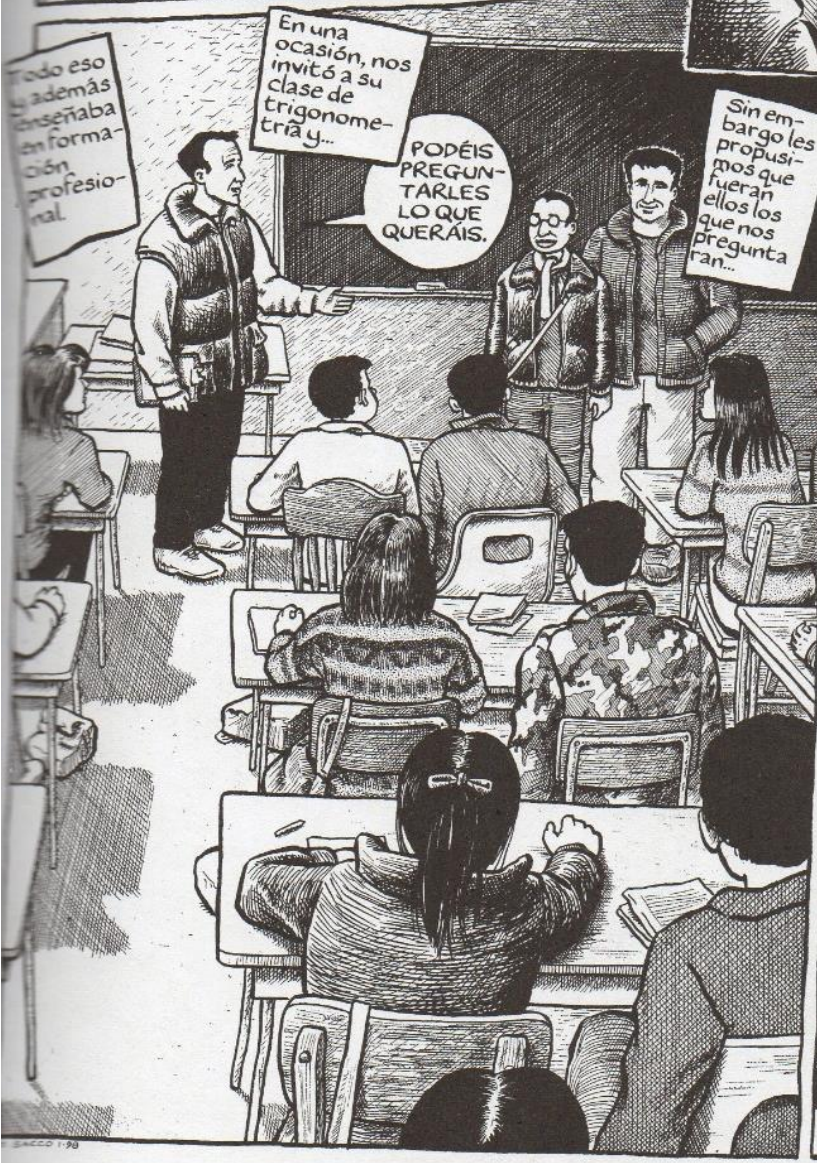
Edin parecía conocer a todo el mundo, parecía como si siempre estuviera en su propia casa...

Podía allanarnos el camino hasta la policía o el municipio...

Podía hacer las presentaciones necesarias...



Y al final sabía cuál era el lugar más cercano para pasarlo bien...

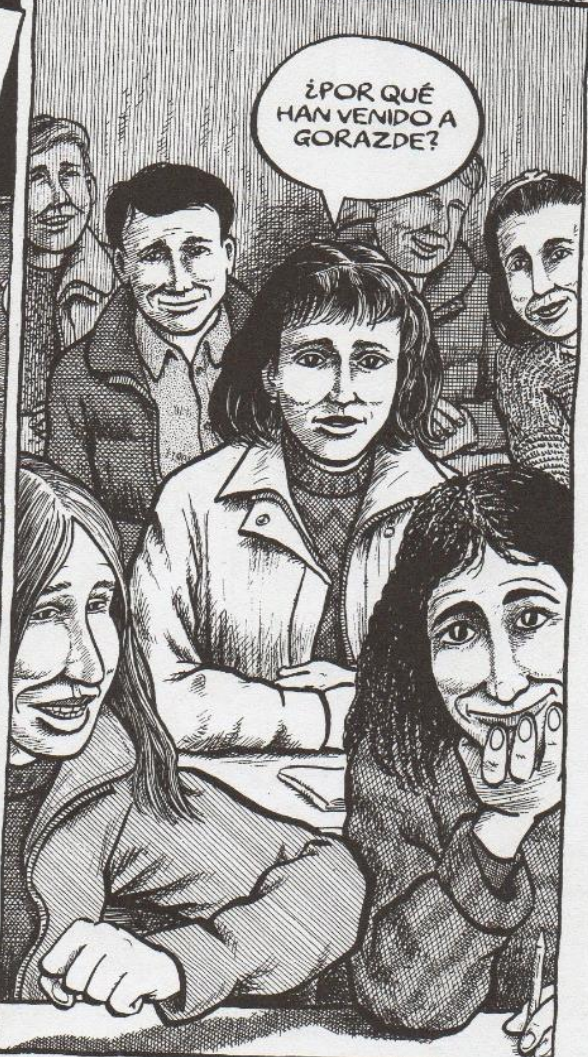


Todo eso además enseñaba en formación profesional.

En una ocasión, nos invitó a su clase de trigonometría y...

PODÉIS PREGUNTARLES LO QUE QUERÁIS.

Sin embargo les propusimos que fueran ellos los que nos preguntarían...

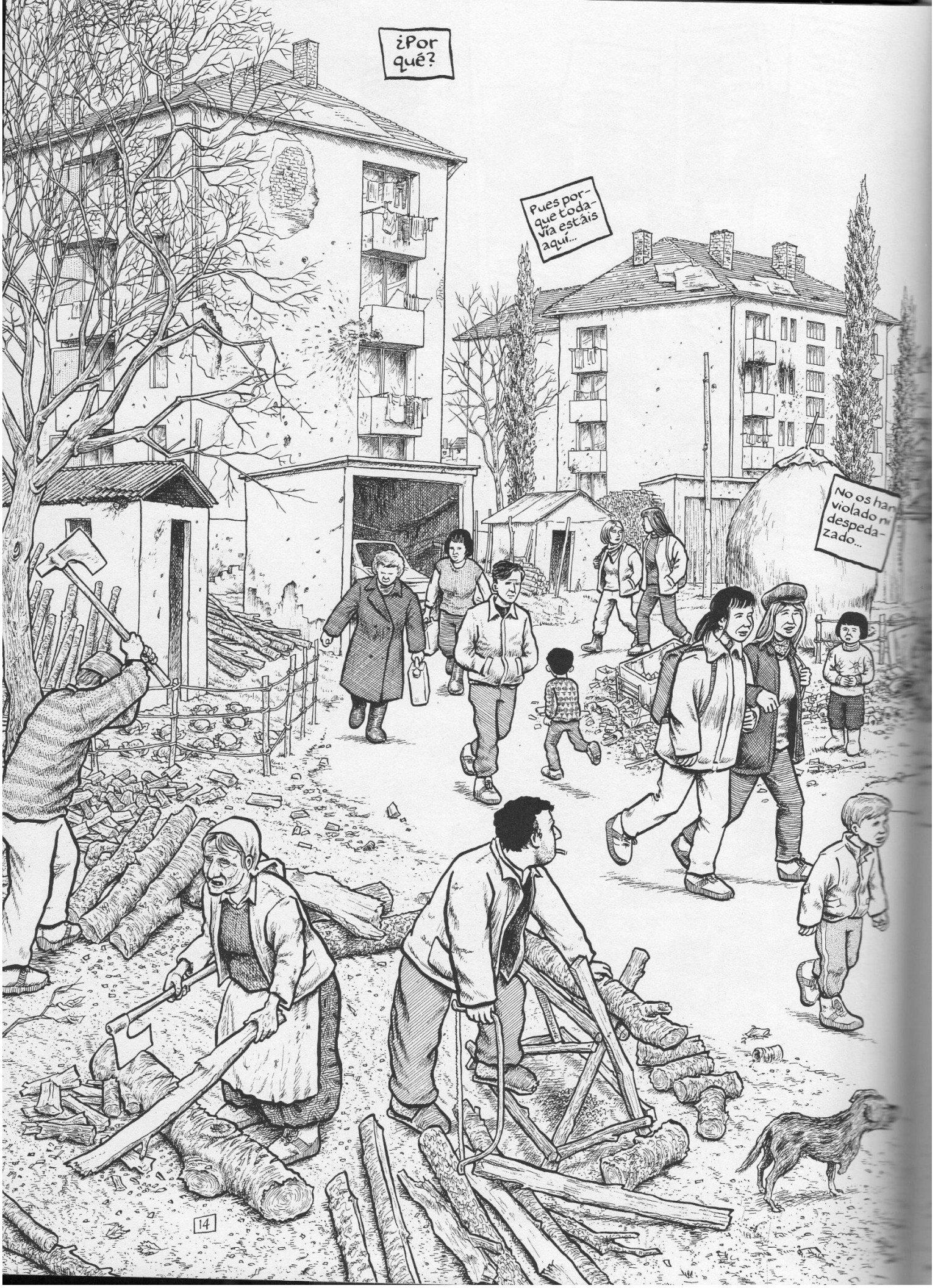


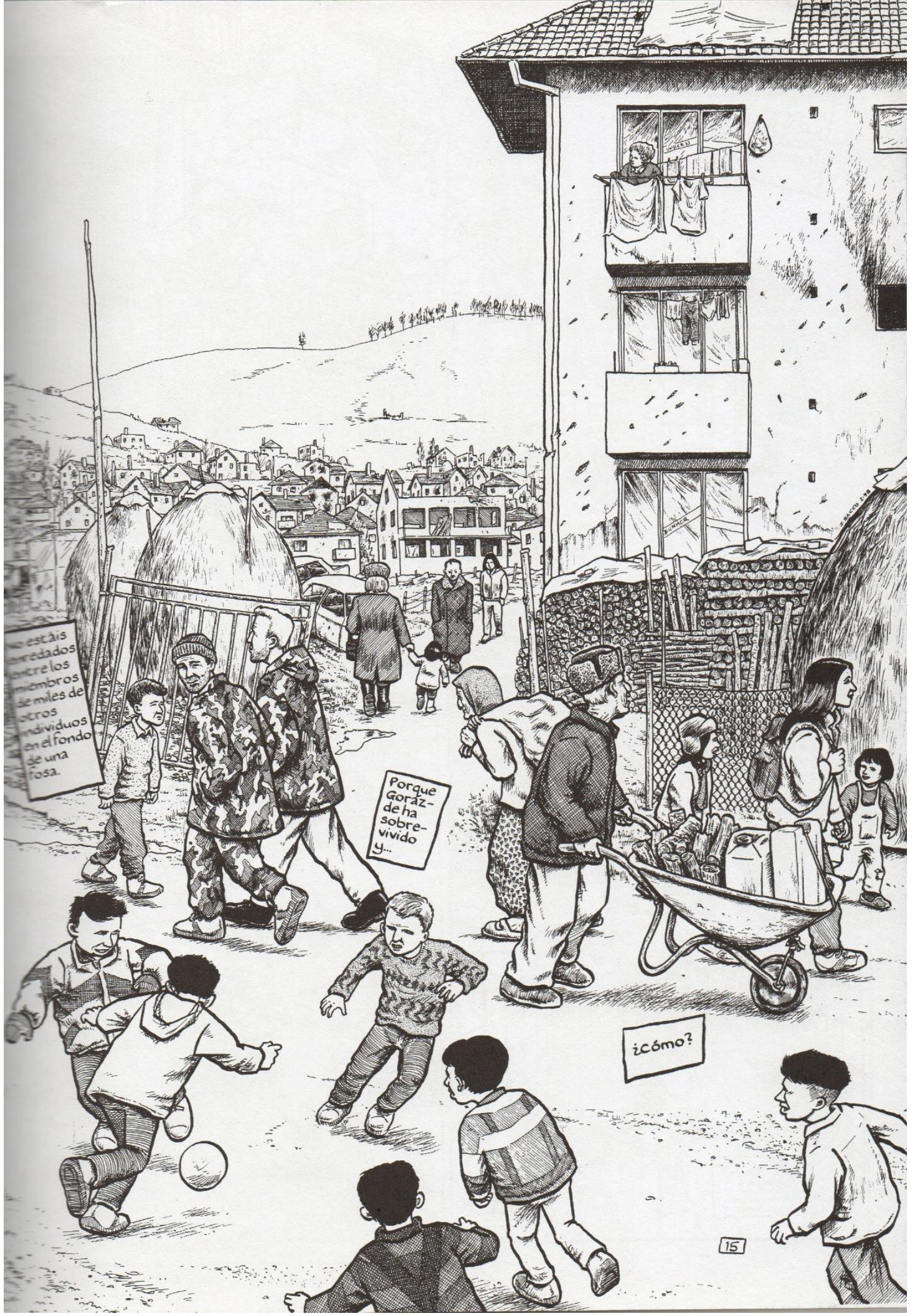
¿POR QUÉ HAN VENIDO A GORAZDE?

¿Por qué?

Pues por-
que toda-
vía estáis
aquí...

No os han
despeda-
zado...





No estáis arredados entre los miembros de miles de otros individuos en el fondo de una fosa.

Porque Goráz-de ha sobrevivido y...

¿cómo?

Volví en tres ocasiones y en todas busqué a Edin para que me ayudara a juntar las piezas de la historia...



A veces, me mostraba las piezas que eran visibles...

Marcas en la carretera del lugar donde un tanque serbio se detuvo y dio la vuelta.



Y a veces, me mostraba las que estaban escondidas...

Pasarela situada bajo el segundo puente, construida para proteger a los viandantes de los francotiradores.



Y en ocasiones, las piezas que me mostraba eran las suyas...

El coche de uno de sus mejores amigos, muerto el primer día del primer ataque a Gorazde.



¿Y por qué estaba dispuesto a dedicarme, a dedicarnos su tiempo libre a los que le importunábamos y pedíamos más piezas?

DÉJAME RECAPITULAR...

EN 1992, LOS SERBIOS TOMARON ZUPCICI Y LLEGARON HASTA AQUÍ...

¿QUÉ PASÓ CON LA OTRA ORILLA DEL RÍO?

Bueno, se habría acostumbrado a los extranjeros...

Había sido intérprete de los cascos de azules británicos unos meses atrás...

Quería practicar su inglés...

Deseaba mantenerse ocupado...



Lo ignoro. Pero supongo que nosotros éramos sus guías también. Lo recondujimos suave y dulcemente a su viejo planeta, al mundo que había detrás de aquel...

¿CÓMO LO VES? ¿VOLVERÁ MICHAEL JORDAN AL BALONCESTO?

¿NO TE HAS ENTERADO?

Anexo B

El primer ataque

ME ERA IMPOSIBLE IR A MI PROPIA CASA. ESTABA DEMASIADO CERCA DE LOS SERBIOS...



TENÍAMOS LA CASA MÁS SEGURA, CON TRES PISOS DE HORMIGÓN Y UN SÓTANO.

HABÍA 108 PERSONAS CON NOSOTROS ANTES DEL ATAQUE.

ESTÁBAMOS EN EL MISMO SÓTANO, YO, MI ESPOSA, MIS HIJOS, TODO EL MUNDO...

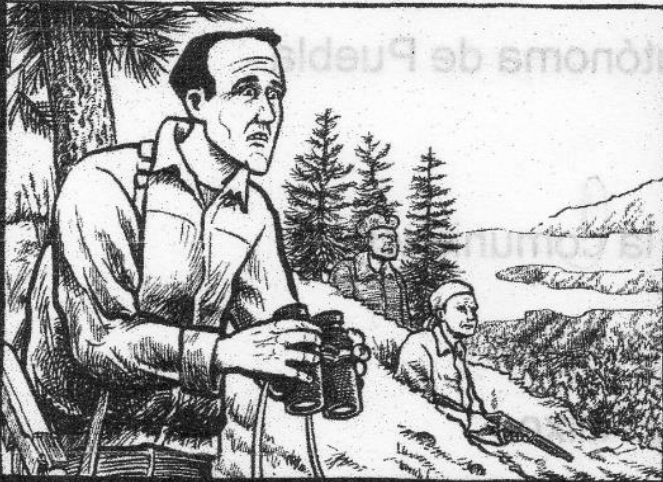


¡Inmediatamente después del inicio de las hostilidades en Gorazde, muchos residentes del vulnerable barrio de Kokino Selo (la zona donde vivía Edin) se juntaron en una casa por seguridad. Los serbios habían tomado posiciones en lo alto de una colina. La situación no experimentó cambios hasta la mañana del 22 de mayo de 1992.

OÍ EL ATAQUE Y SUBÍ RÁPIDAMENTE A AQUELLA COLINA, DESDE DONDE ESTUVE OBSERVANDO TODO EL TIEMPO.



"Sólo observaba, no podía hacer nada... Estaba de guardia en Kopaci, en la línea defensiva, a 2.000 metros o más..."



"Había niebla y llovía, de modo que no podía verlo todo. Atacaron entre las 6h 30 y las 7h. Todo acabó hacia las 2 de la tarde."

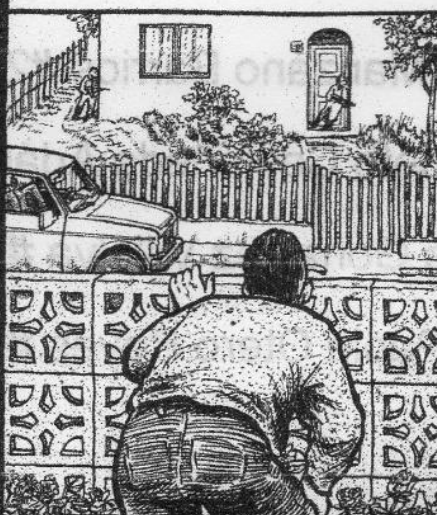


IZET: "Había ido a mi casa para encender el horno. Había salido a por agua cuando un arma automática empezó a disparar..."

"Mi hijo había estado vigilando nuestra casa con otro muchacho, un refugiado, durante noches enteras en el sótano..."



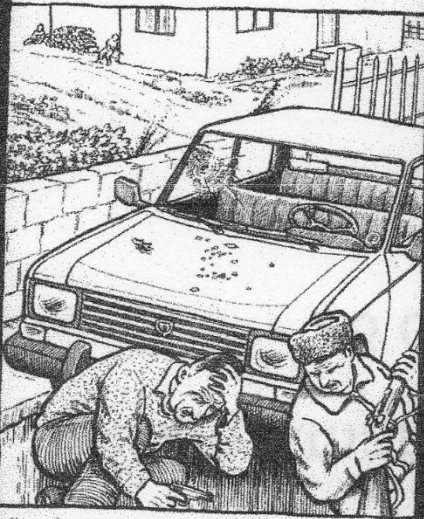
"Cuando los serbios llegaron a unos 50 metros de nosotros, reconocí a mis vecinos..."



"Uno de ellos había estado con mi hijo pequeño muchas veces, había venido en numerosas ocasiones a mi casa... para hacer los deberes con mi hijo..."



"Aunque llevaba una pistola, no respondí a los disparos. Era un arma pequeña..."



"Sólo había 13 o 14 personas para la defensa..."

"Volví al sótano de Ibro y Rumsa..."



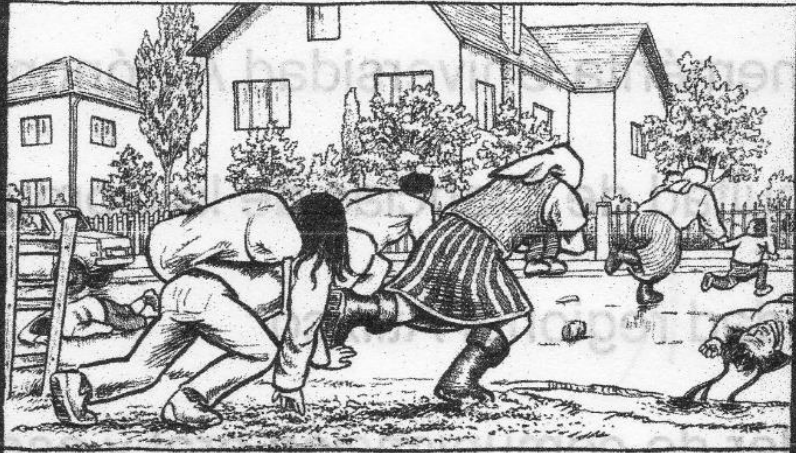
"Decidimos que todas las mujeres y niños escaparan rápidamente hacia el río..."



RUMSA: "Estaba con mis hijas, de 1 año la menor y de 20 la mayor... Echamos a correr hacia el río..."

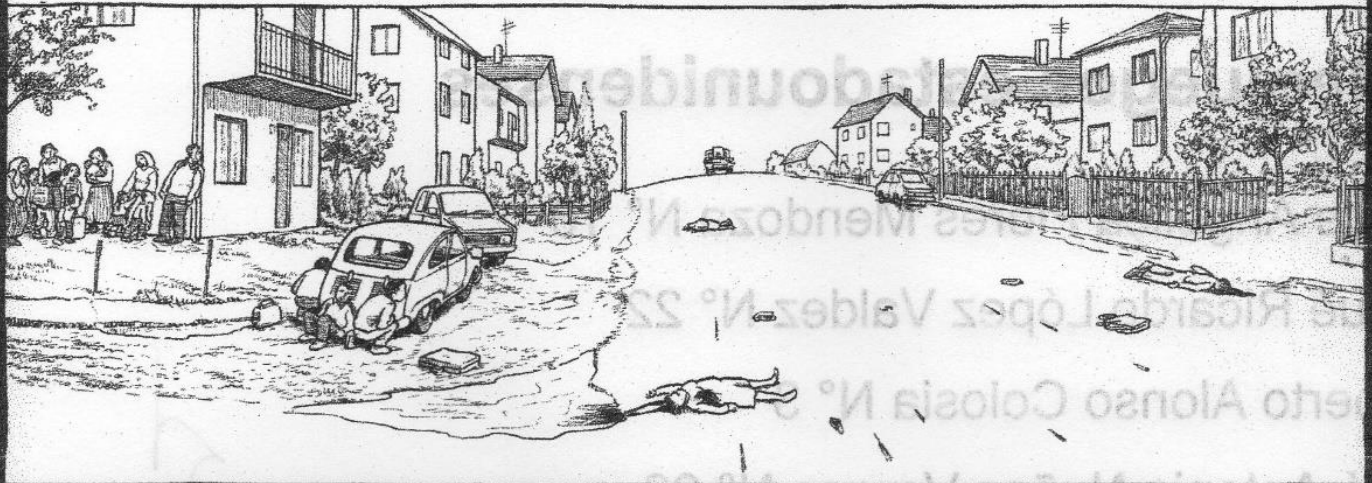


"Dos mujeres embarazadas estaban tendidas en la carretera principal... heridas... No era posible ayudarlas. Una de ellas aún vivía..."



"Luego fue capturada por los serbios..."

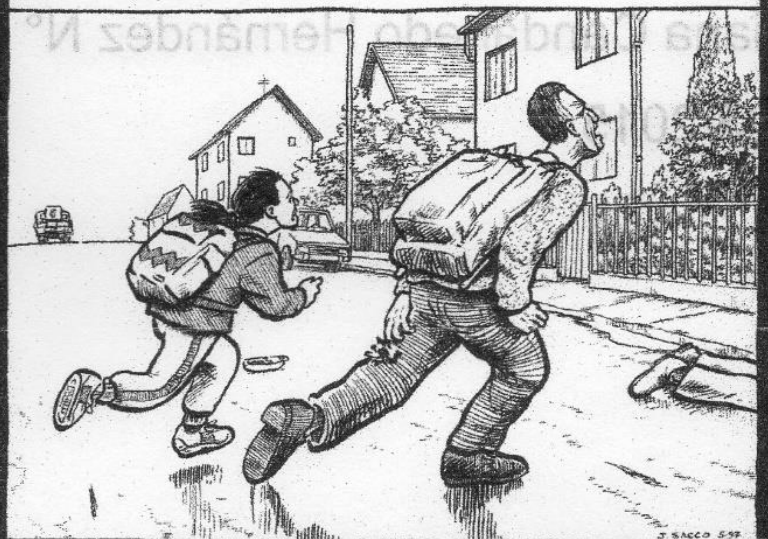
IZET: "La gente estaba apiñada detrás de una casa... algunos de ellos querían atravesar la carretera principal, otros tenían miedo de hacerlo. Había un vehículo con un (cañón) automático disparando hacia la calle..."



"Había visto a mujeres, niños y hombres muertos, y pensé que es mejor que te maten mientras huyes que permanecer en el mismo sitio..."



"Mi hija me siguió, pero mi mujer no se movió..."

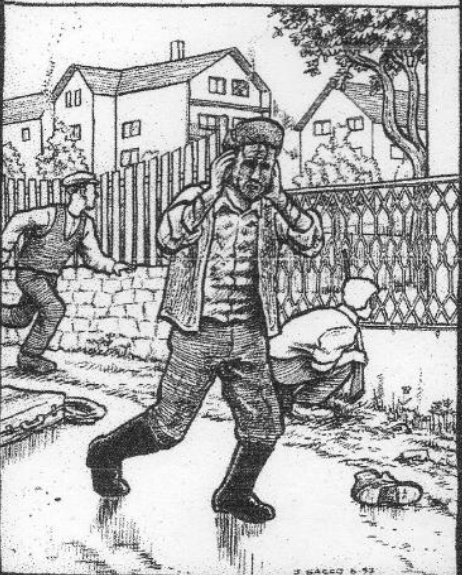


"Una bala me alcanzó en la pierna..."

IBRO: "los demás se habían ido... vi a serbios de uniforme detrás de la casa a 50 metros..."



"Me quedé sordo temporalmente..."



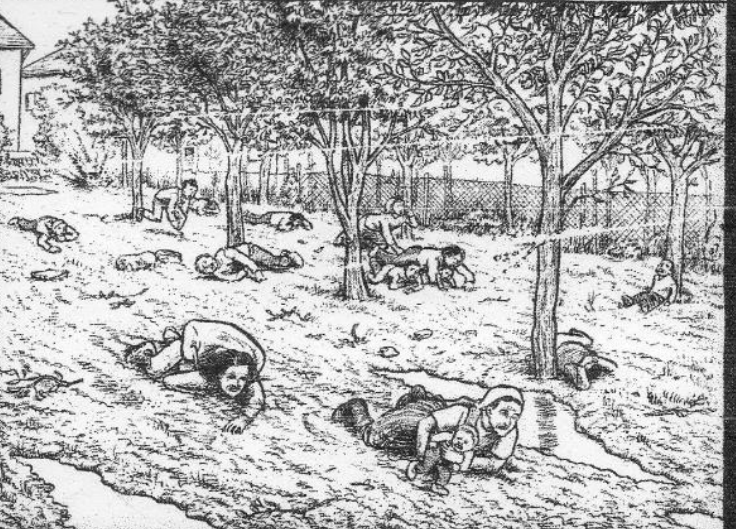
"Corrí hacia la carretera principal..."



EMINA: "Protegía a mi hija con el cuerpo, mientras me arrastraba hacia el río. Tardé tres horas en llegar al río..."

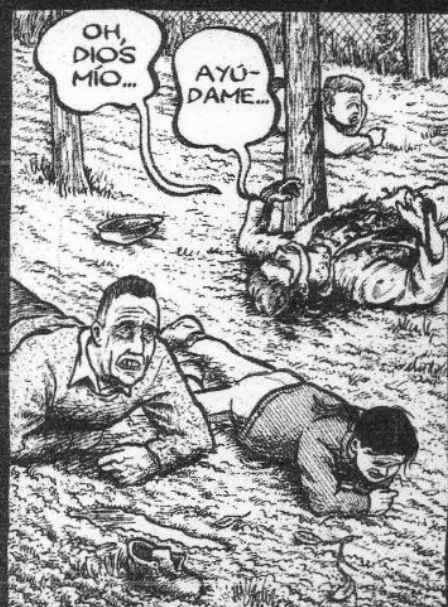
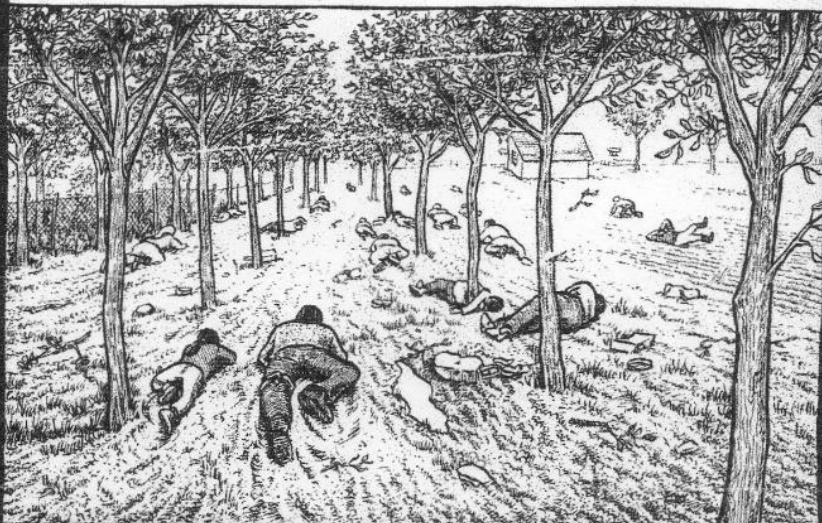


RUMSA: "En mi vida podré olvidar aquello... los aullidos, los gritos, el llanto de los niños..."

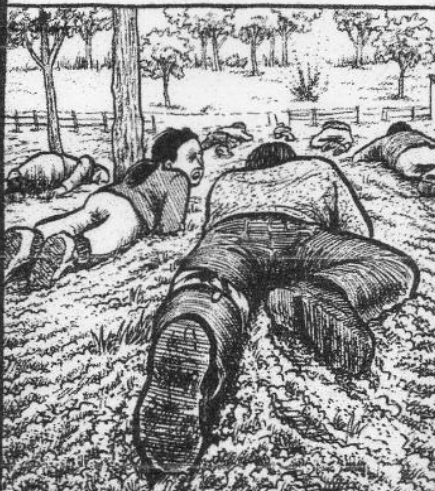


IZET: "Mi hija tenía 13 años. Lloraba todo el tiempo..."

"Era la primera vez en mi vida que veía a personas heridas, tanta sangre, la primera vez que veía a alguien muerto violentamente..."



"Nos llevó dos horas arrastrarnos hasta el Drina porque no podía utilizar mi pierna izquierda..."



"Cuando llegábamos al pequeño restaurante, me hirieron en el brazo derecho..."



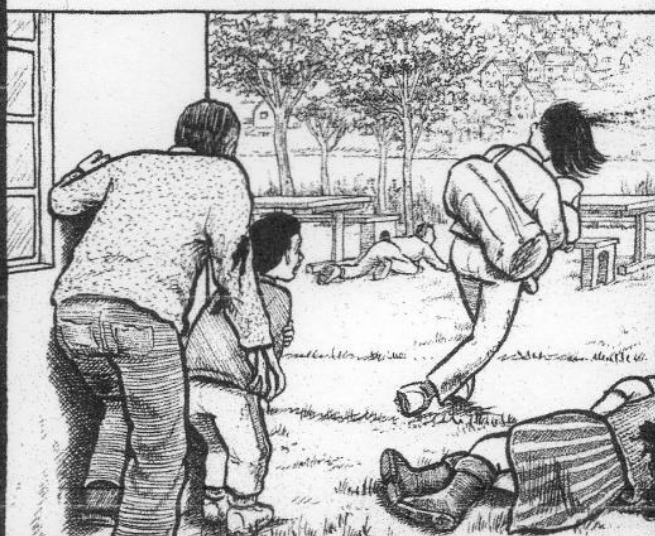
RUMSA: "Me alcanzaron en la espalda..."



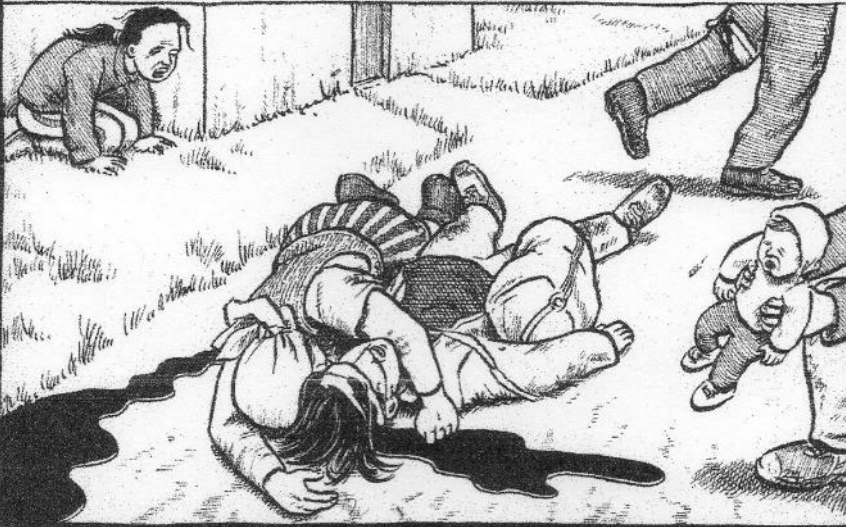
"Alguien recogió a mi hija pequeña..."



IZET: "Delante de mí, estaba la hija de Ibro que llevaba a su hermana pequeña..."



RUMSA: "Hirieron a mi hija mayor en la frente... le hice unos vendajes, pero había perdido mucha sangre y me desmayé..."



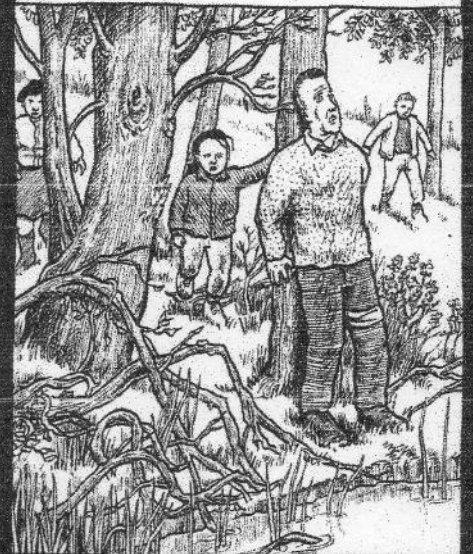
"Alguien me arrastró a lugar seguro. Mi hija mayor quedó atrás."



IZET: "Mi hija se había quedado al lado del restaurante..."



"Y llegamos a la orilla del río."



IBRO: "Encontré a mi hijo... pregunté por mi mujer y mis dos hijas... fui a la ciudad, al primer puente, pero no podía encontrar a mi familia... regresé..."



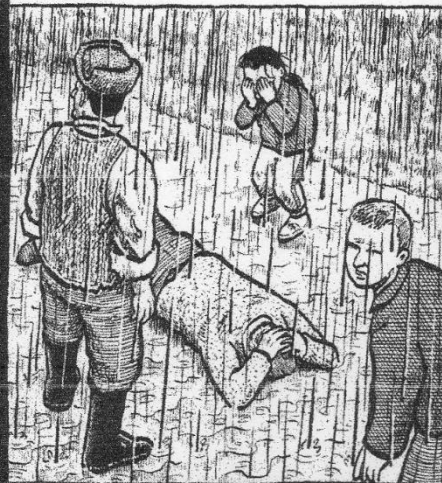
IZET: "El río estaba crecido, nos metimos dentro y nos dirigimos hacia la ciudad."



"No me gusta hablar de esto. Doscientos metros después, salí porque ya no me quedaba valor."



"Encontré a otro hombre, pero me negaba a continuar. Así, mi hija y los dos hombres me dejaron allí."



"Cambié de parecer... Llovía y no podía utilizar mi pierna, pero seguí hacia la ciudad. Me arrastré toda la noche."



"A las 3h30 de la mañana, estaba cerca del segundo puente."

EMINA: "Estuvimos nueve horas en el río. Esperamos hasta después de medianoche... mi hija ni comió ni bebió nada en 24 horas, pero no lloró en absoluto."



MI HERMANO Y MI ABUELA ESTABAN ALLÍ CUANDO LOS SERBIOS ATACARON... DURANTE SIETE U OCHO DÍAS, NO SUPIMOS QUÉ HABÍA SIDO DE ELLOS. ESTÁBAMOS EN KOPACI.

"Un proyectil había herido a mi hermano... y estaba ensangrentado, en todo el cuerpo, por la metralla... cogió a nuestra abuela y corrió con ella a la espalda y escaparon en dirección al río."



CINCO PARIENTES MÍOS DESAPARECERON Y SEIS MURIERON.



DIJERON QUE UNA BALA HABÍA ALCANZADO A MI MUJER EN LA CABEZA EN EL LUGAR EXACTO EN QUE LA DEJÉ.



(Rehusó hablar sobre la suerte de su hijo.)

PERDÍA MI HIJA.



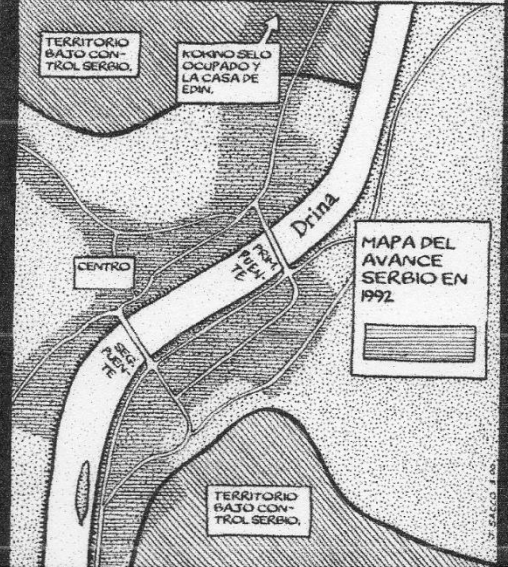
MIS MEJORES AMIGOS SE QUEDARON HASTA EL ÚLTIMO MOMENTO PROTEGIENDO A LA GENTE... SE ESCONDIERON EN UNA TIENDA Y LOS SERBIOS LOS CAPTURARON.



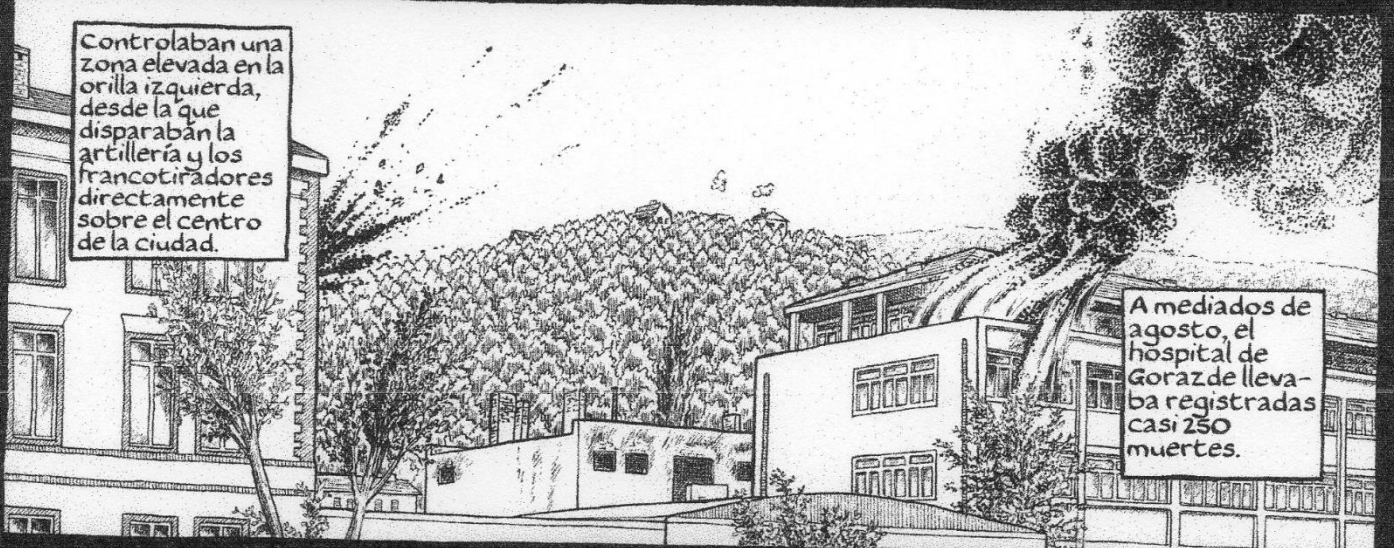
NADIE SABÍA QUE HABÍA SIDO DE ELLOS.

“Lo veía todo desde lejos, pero podía distinguir qué casas estaban quemando los serbios... Dos días después del ataque, pude ver humo proveniente de nuestra parcela y entendí lo que estaba sucediendo... Mi padre y yo mirábamos mientras los serbios quemaban nuestra casa.”

Aquella primavera y durante el verano, los serbios avanzaron, aproximándose al centro de Gorazde desde ambas orillas del Drina.

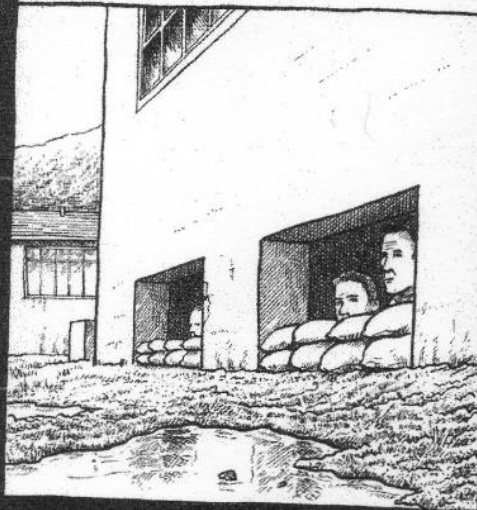


Controlaban una zona elevada en la orilla izquierda, desde la que disparaban la artillería y los francotiradores directamente sobre el centro de la ciudad.

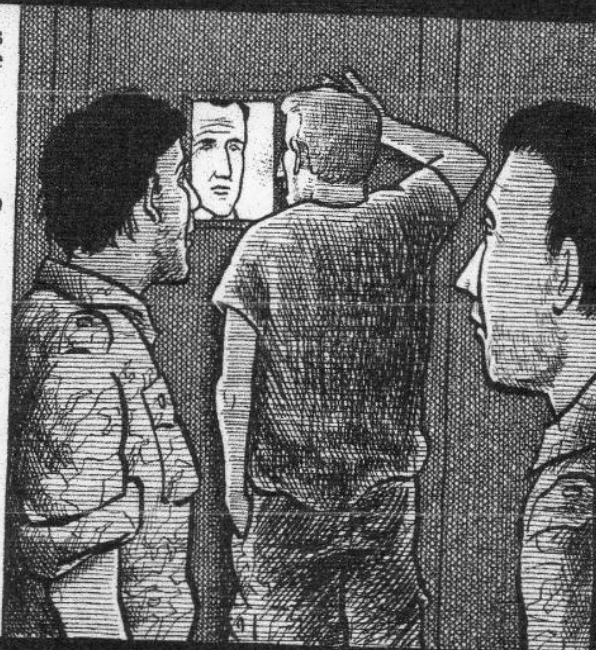


A mediados de agosto, el hospital de Gorazde llevaba registradas casi 250 muertes.

"EDIN: Yo estaba entonces en Kopaci... Estaba en una unidad que mantenía posiciones en un edificio enorme y viejo, un almacén de grano."



"Nuestras fuerzas capturaron a siete serbios en la repetidora de televisión en agosto. Yo los vigilaba. A algunos los conocía. No eran amigos íntimos, pero en ocasiones habíamos estado tomando una copa juntos. Les hablé para obtener información sobre lo que había sucedido en Kokino Selo. Al principio no querían hablar. Dijeron que no sabían qué les había pasado a mis amigos capturados."



"Entonces uno de ellos me dijo quién exactamente había quemado mi casa. Eran nuestros vecinos. Dado, tres años menor que yo... Y otro que se llamaba Acko y su hermano, Miro. Solíamos jugar al fútbol y salir de noche juntos, y si no salíamos, acostumbrábamos a pasar la noche juntos en nuestra calle."

¿POR QUÉ CREES QUE QUEMARON TU CASA?

NO LO SÉ. ME GUSTARÍA PREGUNTÁRSELO A ELLOS.



¿Y QUÉ PASÓ CON AQUELLOS PRISIONEROS SERBIOS?

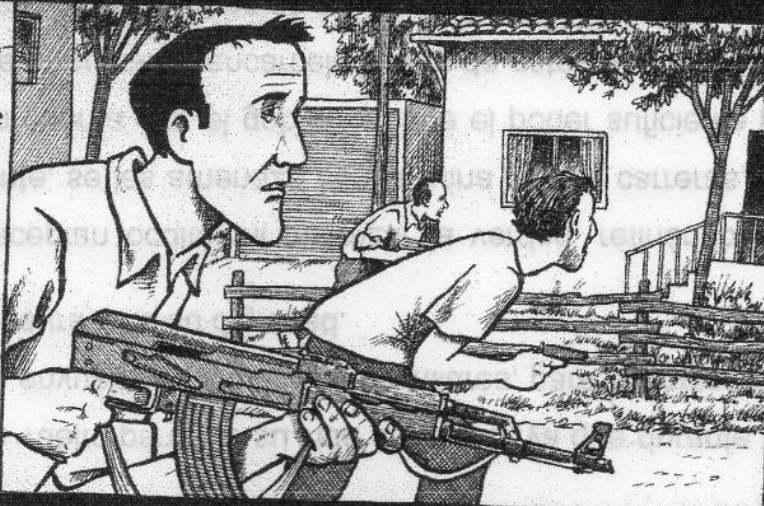
ALGO DESPUÉS, LES LLEVARON A GORAZDE.

LES EJECUTARON.

SEGURO.



Entre finales de agosto y septiembre, las fuerzas bosnias contraatacaron. Y los serbios se retiraron de Gorazde para evitar ver cortadas sus líneas. Aunque armadas muy deficientemente, las tropas bosnias empujaron a los serbios hacia Visegrad al nordeste y Foca al sudoeste. Entre tanto la unidad de Edin avanzó desde Kopaci para recuperar territorio que habían abandonado los serbios.

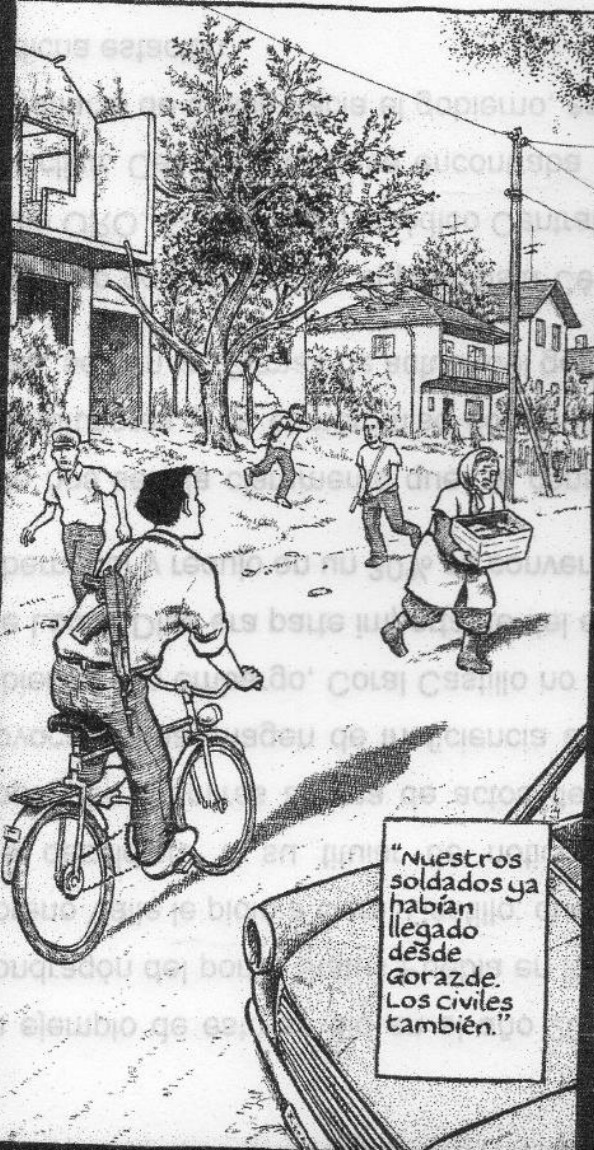


"Por la noche, los serbios huyeron aterrorizados de Kokino Selo porque temían que los rodeáramos. Nos dimos cuenta de ello por la mañana... Unos 20 o 30 de nosotros avanzamos por la carretera principal hacia Gorazde."



"Quería saber si había quedado algo de mi casa, si todavía había un tejado. Habíamos escondido el televisor, oro y dinero bajo tierra, cerca de la casa. Pielés, vestidos, herramientas... estaba impaciente... Encontré una bicicleta en un garaje... y fui el primero en llegar de Kopaci a Kokino Selo."

"La casa había ardido totalmente. No podía creerlo. Sólo se salvó el garaje... y los serbios habían encontrado todo cuanto habíamos escondido. No encontré ni un clavo."



"Nuestros soldados ya habían llegado desde Gorazde. Los civiles también."



"Mi perro me encontró... ¡Billy! Él estaba muy contento. Yo me puse a llorar."

"Había estado con los serbios tres meses, durante su ocupación. Después de eso, cuando alguien venía a casa de uniforme y armado, ladraba mucho."



"Tenía mucha sed, de modo que fui a buscar algo que beber a algunas casas, casas serbias. Ya habían sido allanadas: refugiados, gente de la ciudad, todos buscaban comida. Robaban en las casas. Encontré algo de vodka..."

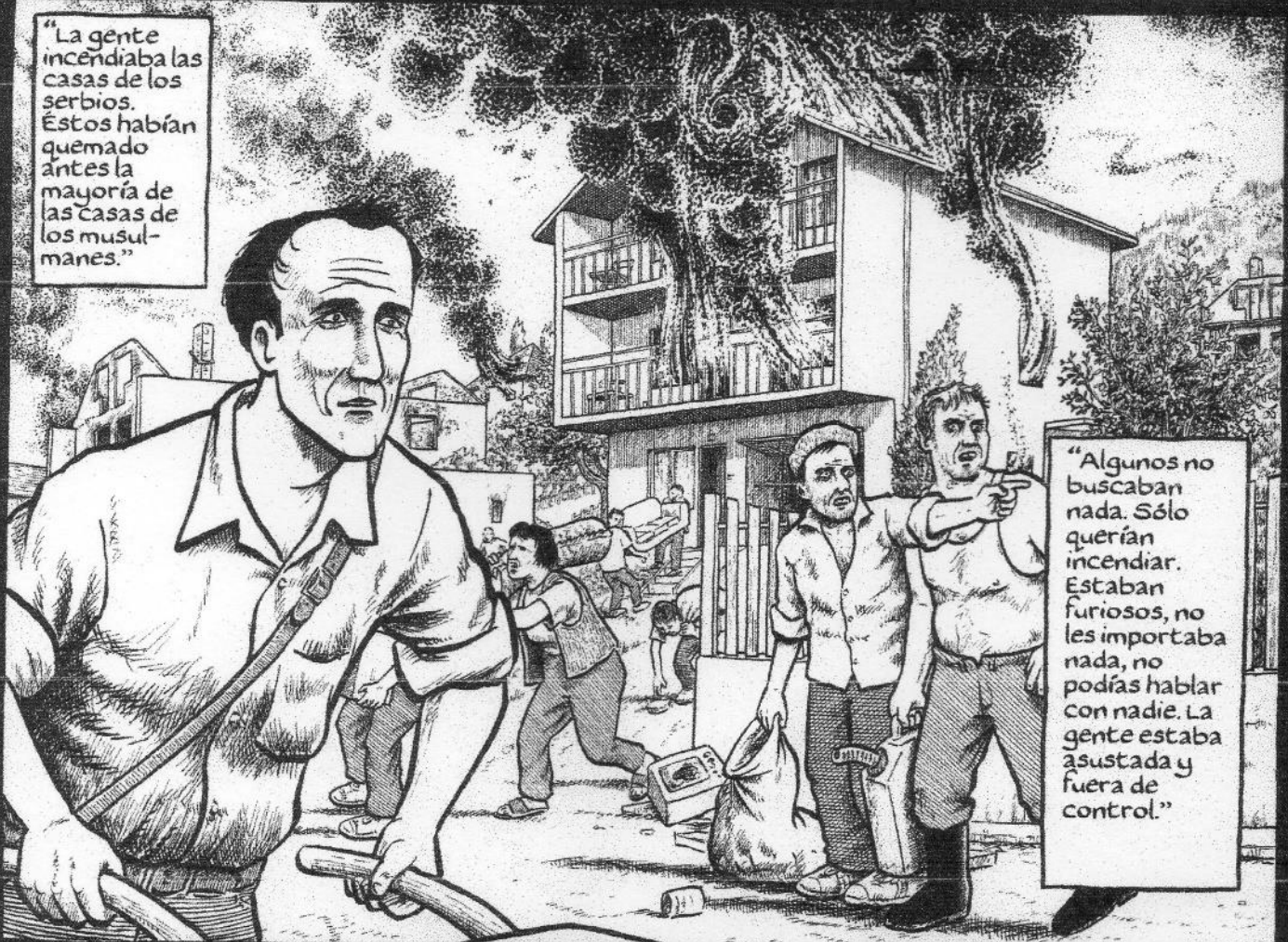


"Había gente que llevaba televisores. Los serbios los habían ido cogiendo de las casas musulmanas de mayo a septiembre. Yo buscaba el nuestro. Era de Alemania, tenía un par de meses, un Grundig. Mi padre había pagado 2.000 marcos alemanes por él. Era único en la ciudad, estoy seguro."



"Después de siete u ocho televisores, me di cuenta de que era inútil. Perdía el tiempo buscando el televisor... cogí una carretilla. Cogí vodka y una carretilla."

"La gente incendiaba las casas de los serbios. Estos habían quemado antes la mayoría de las casas de los musulmanes."



"Algunos no buscaban nada. Sólo querían incendiar. Estaban furiosos, no les importaba nada, no podías hablar con nadie. La gente estaba asustada y fuera de control."

"Me encontré a mi hermano en casa. Tenía zumo. Hablamos, bebimos."

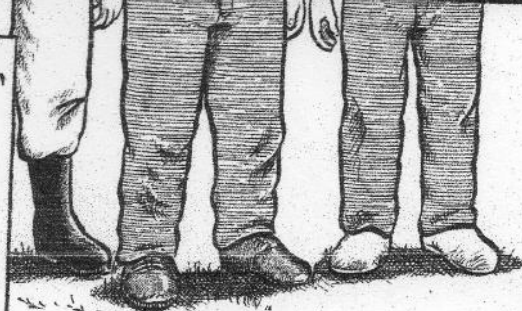


"Había hallado mis esquís y mis cañas de pescar en la casa de la gente que había incendiado la nuestra."

"Encontramos nuestra puerta de la calle en casa de un vecino serbio. El hombre tenía tres hijos y era muy pobre. Mi madre siempre les llevaba cosas, siempre invitaba a la mujer a tomar algo. Debía de haberle gustado nuestra puerta de la calle."



"El mismo día, por la tarde, un refugiado comentó que había un cuerpo en una casa algo más allá de la nuestra. Fui a echar una ojeada con mi padre."

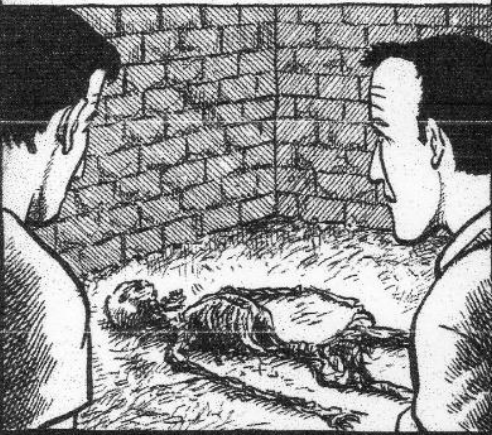


"Reconocimos a nuestro vecino por la ropa. Llevaba tres meses muerto. Probablemente le echaran gasolina o algo encima para quemarlo."



"En aquel momento no podía creer que fuera posible, pero lo era. Mi padre no pudo comer nada aquellos días. Fue un golpe muy duro para nosotros, para los que vimos aquello..."

"Encontramos cinco cuerpos en tres casas. No podíamos creer que nuestros vecinos hubieran hecho algo así: incendiar nuestras casas, matar a personas, quemarlas."



¿ESTÁS SEGURO DE QUE FUERON VUESTROS VECINOS SERBIOS?"



PRÁCTICAMENTE SEGURO. DEJARON ATRÁS UN CUADERNO. LO DEJARON ENTRE UN MONTÓN DE BASURA EN UN ARROYO CERCA DE MI CASA. UNA LISTA COMPLETA DE NOMBRES, APELLIDOS Y EL TIPO DE ARMAS QUE LLEVABAN.

CINCUENTA Y NUEVE DE ELLOS ERAN DE MIVECINDARIO.



LOS CONOCÍA A TODOS.

"Mi padre, mi hermano y yo decidimos buscar material para reparar la casa. Buscamos por toda la zona en casas y almacenes, y encontramos tejas y madera de construcción; cogimos cuanto quisimos. Encontramos cemento y cal en una casa serbia. ¿Quién sabe? Igual eran de un musulmán..."



"Limpiamos completamente las paredes hasta el ladrillo y pusimos argamasa. En cuarenta días, arreglamos el tejado e hicimos habitables dos estancias."



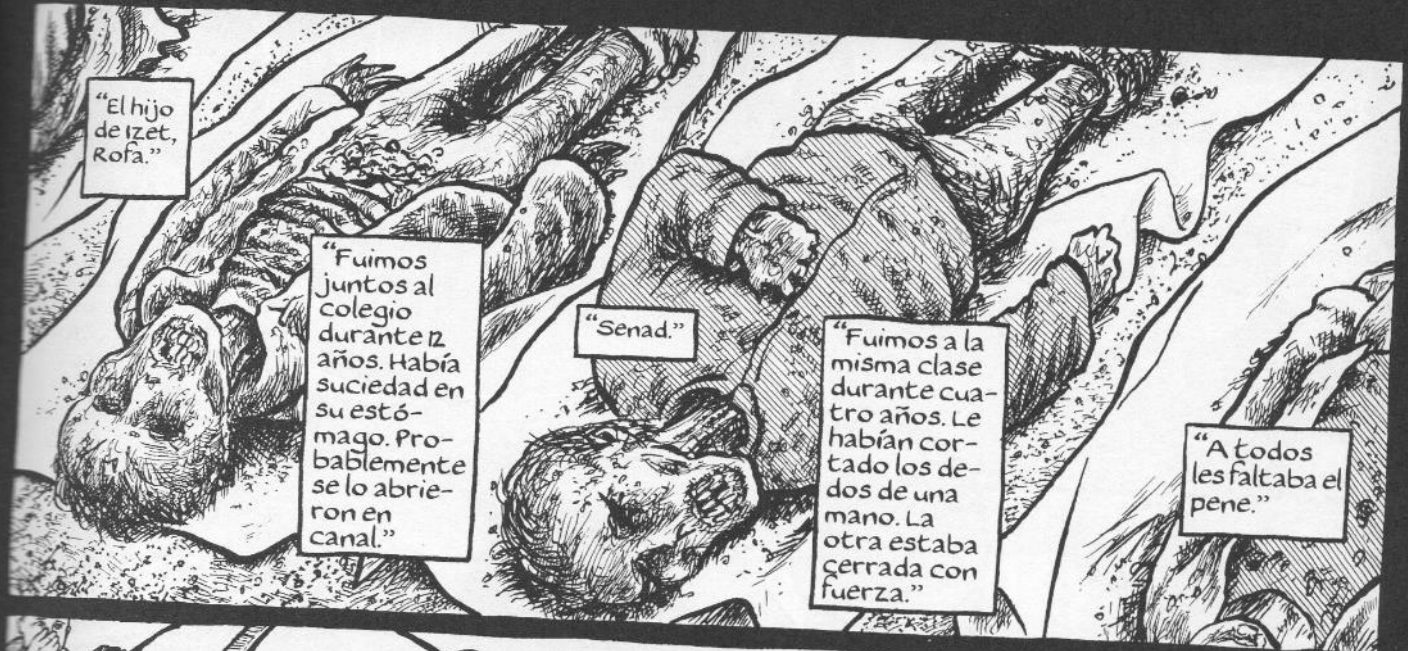
Hasta el mes de marzo siguiente, no descubrieron Izet y Goraz de lo que les había pasado a su hijo y a algunos de los otros capturados por los serbios durante el primer ataque.





J. SACCO 1.99





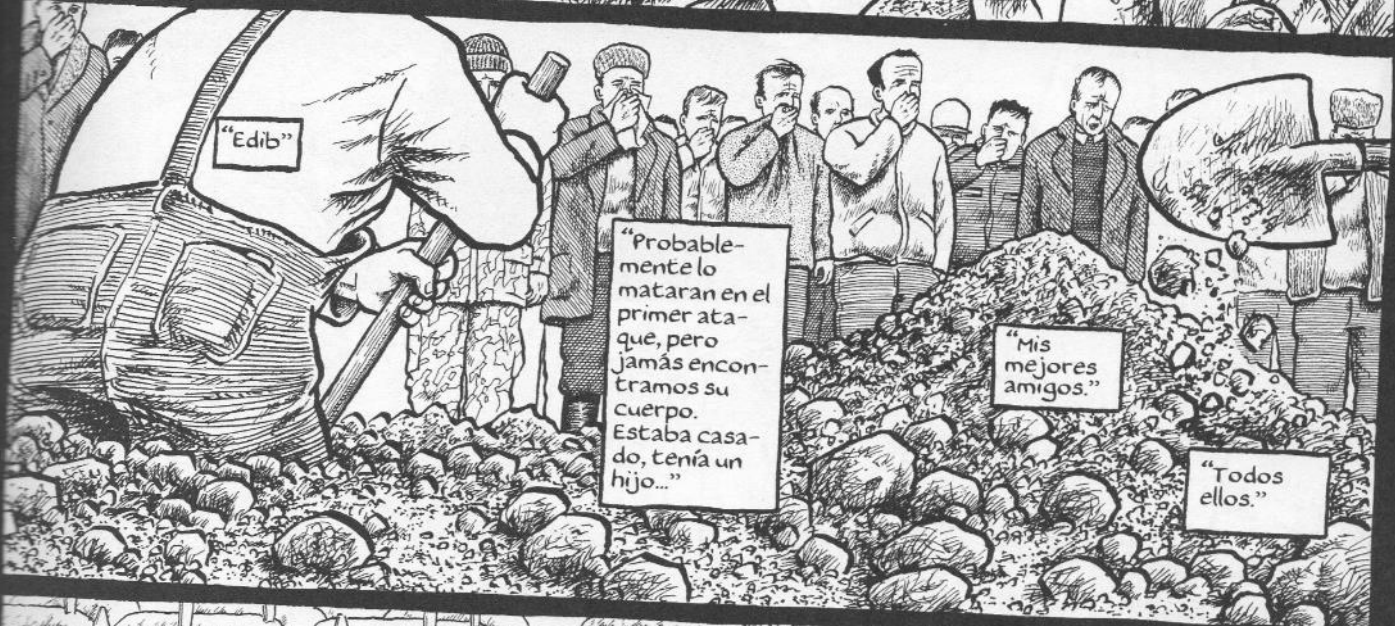
"El hijo de Izet, Rofa."

"Fuimos juntos al colegio durante 12 años. Había suciedad en su estómago. Probablemente se lo abrieron en canal."

"Senad."

"Fuimos a la misma clase durante cuatro años. Le habían cortado los dedos de una mano. La otra estaba cerrada con fuerza."

"A todos les faltaba el pene."



"Edib"

"Probablemente lo mataran en el primer ataque, pero jamás encontramos su cuerpo. Estaba casado, tenía un hijo..."

"Mis mejores amigos."

"Todos ellos."

