



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

***LA CONSTRUCCIÓN DEL SENTIDO DEL  
TIEMPO EN EL RELATO DEL CÓMIC.  
CASO "SIN CITY"***

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Presenta:**

**DIANA MARÍA PÉREZ TERRAZAS**

**ASESORA: MTRA. DIANA MARENCO SANDOVAL**



México, DF. 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## AGRADECIMIENTOS

A mi **familia**, por enseñarme el valor del trabajo para cumplir las metas. **Ynés**, eres la mujer que más admiro y gracias por todo tu esfuerzo y amor. **José**, es una gran alegría compartir aficiones y tener las pláticas con los temas más inverosímiles pero divertidos.

A **Diana Marengo**, por ser mi asesora y mi amiga, cada consejo que me has dado me ha permitido ser una mejor profesional y una mejor persona. Gracias por compartir tu experiencia y pasión en cada labor que realizas.

A **Judith**, por ser mi ancla y acompañarme durante cada lección en este camino. Gracias por la honestidad, el cariño y el apoyo.

A **Elizabeth y Mauricio** por abrirme las puertas de su casa, escucharme, aconsejarme y ayudar a la revisión final de este trabajo.

A **Patricia e Ileana** por mostrarme que no debo de ver una sola perspectiva y que siempre habrá algo que descubrir.

A **Mariana, Anabel, Alejandra, Liz y Martha**, por estar ahí, por las pláticas, risas y por ser las personas que me han demostrado que no hay que rendirse cuando se trata de cumplir sueños.

A **Guadalupe y Jessica** por todas las experiencias compartidas durante la universidad y después de ésta, a pesar del tiempo sigo aprendiendo de ustedes.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	5
<b>CAPÍTULO 1. LA SEMIÓTICA DEL CÓMIC .....</b>	<b>9</b>
1.1 Código .....	12
1.2 Funciones .....	22
1.3 Signo.....	25
1.4 Significación .....	33
1.5 Sentido .....	36
1.6 Sintagma y paradigma.....	43
1.7 Sintaxis .....	51
1.8 Semántica.....	53
1.9 Pragmática .....	57
<b>Capítulo 2. LA TEMPORALIDAD DEL RELATO EN EL CÓMIC.....</b>	<b>59</b>
2.1 Definición de relato .....	59
<b>2. 2 TIEMPO EN EL RELATO.....</b>	<b>62</b>
2.2.1 Tiempo en la historia.....	62
2.2.2 Temporalidad del relato.....	65
2.2.3 Temporalidad de la narración .....	76
2.3 La experiencia del tiempo en el relato.....	79
2.4 LA TEMPORALIDAD EN EL CÓMIC .....	88
2.4.1 Movimiento como noción del tiempo .....	88
2.4.2 Signos de tiempo en el cómic.....	95
2.5 Frank Miller y su obra.....	99
<b>CAPÍTULO 3. LA TEMPORALIDAD EN <i>SIN CITY</i> .....</b>	<b>107</b>
3.1 Descripción de la saga <i>Sin City</i> .....	109
3.2 Los niveles de análisis semiológico en <i>Sin City</i> .....	115
3.2.1 Figuras del cómic .....	115
3.2.2 El movimiento como unidad léxico.....	121
3.2.3 Las viñetas como unidades mínimas de significado en el cómic .....	127
3.2.4 La secuencia y funciones .....	137

<b>RESULTADOS</b> .....	153
<b>CONCLUSIONES</b> .....	156
<b>FUENTES</b> .....	158

## INTRODUCCIÓN

El tiempo se suele contar por diversos motivos, desde la mera distinción entre el día y la noche hasta cuantificar lo que el ser humano tarda en envejecer. Este siempre ha sido una de las cuestiones que contribuyen a la noción de cultura para alguna civilización ya que el establecimiento de una forma de medirlo permite regular las actividades que desempeñan.

Pero la cuestión es que su cuantificación solo surge a partir de su significación, el tiempo se mide porque se ha asignado un valor, así es como el día y la noche, las horas, los meses, los años se entienden para el grupo que los ha acordado.

De ahí que en la cotidianidad el tiempo se entiende como una cuestión que se interpreta solo con el fin de ejercer una función para las acciones que se realizan. La realidad es un despliegue de acontecimientos que no se pueden limitar por valores cronológicos pero que no se entendería si no se midiera.

Esta investigación surge debido al interés por comprender cómo es que el tiempo es entendido al significarse cuando se expresa en determinados lenguajes a pesar de la imposibilidad de plantearlo tal y como se comprende en la realidad.

Pareciera que se establece un marco interpretativo en donde el tiempo significa para quien lo esté usando. Pero no puede significarse de la misma forma en los distintos lenguajes que ejerce el humano. La ciencia, la música, la historia, la literatura, entre muchos otros, han expresado un tiempo que a simple vista podría entenderse como un ejercicio de adaptación pero en cada uno de ellos la vigencia de su pertinencia aparece en tanto que le es propio.

Entonces surge la pregunta: ¿las propiedades de cada uno de los lenguajes serían las que determinarían cómo es que el tiempo se significa cuando se pone en uso y se crearía un sentido específico para cada uno de ellos?

Si este es el caso, al adquirir sentido el tiempo pertenece solo al lenguaje en donde se habla y este a su vez le da la temporalidad que requiere para ser usado al implementar signos que funcionan como valores temporales específicos como el ritmo, la periodicidad o lo cronológico. Se tienen entonces lenguajes que se crean en el tiempo pero éste es de su uso exclusivo y se distinguirá de aquél que se use en otros.

Dado la variedad de sustancias habrá lenguajes donde el tiempo tendrá más peso en su realización ya que se significa al suceder en lo temporal en lugar de ocupar espacio. Casos como la lengua o la música conlleva una relación anticipada con la temporalidad mientras lo gráfico y lo escrito tendrán que crear una temporalidad que se sobreponga a sus limitaciones espaciales.

Esta tarea se torna más compleja cuando se observa que los lenguajes pueden denotar a otros que buscan adquirir sentido para otros fines y para cumplir el interés del lenguaje principal deberá de obtener las propiedades de los lenguajes secundarios para significar y así adquirir el sentido que le es pertinente.

Este es el caso de relato, el cuál puede ser oral, escrito, gráfico o combinar cualquiera de estas opciones. Toma el tiempo de los mencionados lenguajes y lo connota para obtener un tiempo propio, un signo que sea interpretable como la sucesión de lo temporal de las acciones que narra ya que su fin es contar alguna anécdota.

La problemática del relato se encuentra en el planteamiento de acciones que buscan la reproducción de sucesos similares a los que acontecen en la realidad, la cual como se ha mencionado es múltiple y no se fragmenta en periodos cuantitativos, por lo que el relato recurre a la creación de del tiempo que se parezca al que se registra pero que sea coherente y pertinente a las acciones relatadas.

El tiempo que surge al narrar es un tiempo creado, es una invención que se limita a las virtudes de los significantes del relato para atribuir un significado, en donde su peso no es una mera cuestión cronológica sino que también tiene un valor como signo y que permea la trama como agente.

Este tiempo fabricado no es tan fácil detallar ya que surge no solo de los requerimientos de lo que se cuenta sino, como se ha mencionado, también de aquellos lenguajes que dan pie al relato, por lo cual se podrán encontrar procesos de significación diferentes en un relato sostenido en el cine, en la literatura u en cualquier otro medio donde se narre.

Por lo que la selección del corpus de esta investigación se obtuvo entre uno de los lenguajes complejos utilizado como uno de los exponentes narrativos más socorridos en la actualidad, capaz de crear mundos de ficción con increíble facilidad y de abundar en diversas ejecuciones con el fin de crear historias: el cómic.

La apropiación de la imagen y la escritura por parte del cómic como materialidad, lo establece como un sistema complejo que busca narrar a través de lo que se dibuja y lo que se escribe para plantear una narrativa interactiva en donde el tiempo y el resto de signos se interpretan conforme a la composición y con el fin de cumplir lo que más tarde se abordará como trama.

El estudio de la temporalidad en un relato se puede analizar a partir de distintas teorías pero si se le considera al cómic como un sistema signico que establece una relación en tanto la expresión señala el contenido, como dice Hjelmslev en "Prolegómenos a una teoría del lenguaje, se puede realizar un análisis semiológico en el cual se busque la relación de sentido en el sistema que constituye y se deberá de poder identificar la representación del tiempo.

Para eso en el primer capítulo se abordarán los aspectos semióticos pertinentes a la narrativa retomando los conceptos de Roland Barthes para un análisis estructural del relato. El código, las funciones y el signo establecerán los parámetros para el sentido en un sistema, por lo que se realiza una labor de definición y ejemplificación con lo que ocurre en el cómic.

Se definirá a la viñeta como la unidad mínima de significado. A partir de esto se observará que los elementos que se encuentran en su interior pueden ser vistos como figuras y signos (concepto mencionado por Umberto Eco), mientras la relación entre viñetas se adquiere por las funciones que el relato presenta en su trama.

Estas funciones al usarse ordenan al relato lo que permitirá explicar cómo el sentido se forma a partir de lo gráfico y lo visual en donde lo verosímil surge como un concepto que permite la coherencia del tiempo. Es entonces que la codificación del cómic servirá para la interpretación de su uso, por lo que es necesario plantear el código, los signos y funciones que se utilizarán durante este análisis.

La trama y el relato dan pie al segundo capítulo, en el cual se abordan las definiciones de Gérard Genette para el análisis narrativo ya que realiza la distinción entre historia, relato y narración y en cada de una ellas implica una parte de la temporalidad que dará cabida a una experiencia narrativa.

Explicar las tres perspectivas de la narración permite observar la complejidad de cómo el tiempo es creado con el fin de ser verosímil. Tanto quien cuenta, lo que cuenta y como lo cuenta



componen la expresión de la temporalidad para que ésta tenga sentido a partir de lo que la trama cuenta.

Cuando se es testigo de una narración se interpreta debido a que se reconoce lo que se expone en el relato. La naturaleza de lo dicho no se cuestionará mientras tenga sentido en el marco de lo que se cuenta; de tal forma que los personajes pueden realizar acciones y expresar tiempo aun cuando no tengan referentes en la realidad.

Por lo anterior se aborda con mayor precisión el concepto de tiempo narrativo y su diferencia con el tiempo que se utiliza en la realidad. El tiempo narrativo como se ha abordado es una construcción que obedece a su naturaleza ficticia pero que se distingue por marcar al relato, en el cual no solo lo cronológico se significa sino también la causalidad que requiere la trama. Causas, consecuencias y expectativas se reflejan en la experiencia temporal, por lo que no basta con aclarar la hora o la fecha sino también se tiene que ser verosímil con la extensión de la naturaleza de las acciones.

Para analizar esta relación del tiempo narrativo en el tercer capítulo se realizará el trabajo que originó la investigación aplicado a un caso concreto: los cómic de *Sin City* del autor Frank Miller, ejemplo representativo del cómic de la época cuando surge las editoriales independientes que se alejan de las grandes casas (*Marvel* y *DC Comics*), y también en donde se expresa las particularidades de artistas quienes aportarán el valor de la “originalidad” en el código lexipictográfico. Estas particularidades permiten que al ser cuerpo de este análisis, las propiedades sígnicas sean diversas para analizar el proceso de la interpretación del tiempo.

*Sin City* responde a una tradición moderna, en la cual la construcción del tiempo es constantemente violentada para generar una construcción no lineal de la narración; así, el tiempo es más evidente, en tanto se ve puede ver como el orden afecta a la narración.

Finalmente esta clase de cómics se convierten en la formalización de su lenguaje y dan cabida a un análisis formal que pueda plantear una propuesta de la adquisición de sentido en cada uno de los relatos que se han planteado y que han llevado al cómic a ser uno de los vehículos narrativos más populares y propositivos de la actualidad.

# CAPÍTULO 1. LA SEMIÓTICA DEL CÓMIC

*“El mundo puede solamente ser llamado humano  
en la medida que significa algo”*

Algeirdas A. Greimas

La semiótica como disciplina ha establecido que su labor no sólo es viable en el estudio de la lengua. Se comprende que su postura pretenda explicar todo aquello que es interpretable para la sociedad.

Esto no se debe entender como una actividad pretenciosa, sino como un vehículo para la explicación de una inmediata realidad que por su propia característica social es pretendida por una construcción, que a partir de signos constituye sistemas, en donde la interpretación es un quehacer necesario.

Ninguno de los sistemas que pretende analizar la semiótica se encuentra ajeno a su origen social. No se puede abordar un estudio de la interpretación sin comprender que como “un conjunto de categorías sémicas situadas y captables al nivel de la percepción”<sup>1</sup>, los signos y sus sistemas se concretan en productos que son perceptibles para aquellos que fungen como intérpretes.

Así, la interpretación semiótica parte de una “hipótesis según la cual el sistema productivo deja huella en los productos, y que el primero puede ser reconstruido a partir de una manipulación de los segundos”<sup>2</sup>. Esta actividad se realiza con el análisis de los bloques que constituyen a cada producto, para lo cual se reviste de composiciones conocidas como lenguajes, siendo el principal ejemplo la lengua.

En cada lenguaje “se reviste un carácter material y diversificado del que se intenta conocer los aspectos y las relaciones”<sup>3</sup> que terminan por integrar y configurar su naturaleza perceptible y establecer el sentido que se busca en cada ejecución.

---

<sup>1</sup> A.J Greimas, *Semántica estructural*, p. 98

<sup>2</sup> Elena Pérez de Medina en *Recorridos semiológicos. Signos, enunciación y argumentación*, de Roberto Marafioti (coordinador), p.95

<sup>3</sup> Julia Kristeva, *El lenguaje ese desconocido. Introducción a la lingüística*, p.13

La lengua, como uno de los principales productos de la sociedad, afianzó el estudio de su sistema sobre cualquier otro. Pero sus características, mutable, inmutable, arbitraria y lineal, resaltan su vulnerabilidad ante otros lenguajes, éstos “desbordan la lengua y tienen una dimensión mucha más amplia y dinámica”<sup>4</sup>, que les brinda características complejas y diversas, ante el esquematismo del sistema oral, y cumplen con las necesidades de medios diversos.

Muchos de los lenguajes que se usan actualmente en la diversidad mediática se torna complejos al no sólo usar la oralidad, sino también otros recursos como la imagen, el sonido, la escritura, el montaje, que conllevan una sistematización conforme a la naturaleza con la que se conjugan cada uno de estos recursos.

Pero más allá de las propiedades de un medio en particular, lo cierto es que los lenguajes que se usan pueden identificarse conforme al orden en que combinan sus materialidades, de tal forma que se tienen lenguajes sonoros, audiovisuales y lexipictográficos.

El uso de los lenguajes es otra de las diferencias que se tienen con la lengua, ya que esta se ha establecido por un acuerdo social y la gran mayoría puede ejercerla al tener las capacidades físicas, psicológicas y sociales pertinentes, pero muchos otros lenguajes hacen una clara diferencia entre su uso para los intérpretes (sólo lectores) y aquellos que tienen los requerimientos, más complejos (o técnicos), para “hablar” dichos lenguajes; “se trata en síntesis de lenguajes fabricados de logotecnias”<sup>5</sup> donde los operantes son un grupo reducido y distintos de los usuarios comunes.

Y aunque las distintas materialidades que sostienen a los mencionados lenguajes llevan tiempo de conocerse (el sonido, las imágenes, la escritura son recursos que se reconocen en las prácticas cotidianas), la realidad es que estas sustancias no son de fácil acceso si lo que se pretende es utilizarlas en medios formales, es decir, la constitución de los lenguajes sonoros, audiovisuales, lexipictográficos se expresa de formas explícitas para cada medio, lo que contribuye a la reducción de individuos que puedan ejercerlos y determinar los valores de signos pertinentes a cada uno de los sistemas.

El uso característico que realizan los hablantes-creadores en los sistemas surgidos en los medios ha trastocado los límites de la ya compleja construcción sistémica de las materialidades

---

<sup>4</sup>Victorino Zeccheto, *La danza de los signos. Nociones de semiótica general*, p. 91

<sup>5</sup>Roland Barthes, *La aventura semiológica*, Paidós, p.46

como lo sonoro y lo visual, ya que se han orientado a fines diversos como narrar, describir y otras labores que a su vez ordenan la aplicación de cada sistema del que hagan uso.

Este es el caso del medio que se aborda en la presente investigación, el cómic, el cual, como lo define Luis Gasca y Román Gubern, es “un medio de comunicación de masas de naturaleza lexipictográfica, que aparece como singular encrucijada del arte del dibujo y de la narración literaria”<sup>6</sup>, los cuales son lenguajes que son reutilizados dentro de un lenguaje general de orden mediático actual, en donde se puede identificar que las aportaciones sígnicas visuales y escritas se desarrollan en conjunto y se añaden a otro sistema conocido como el de narración.

Este análisis no se centrará en la imagen o la escritura, sino en la construcción de un relato en el cual se tienen propiedades y límites de cualidades pictóricas y escritas que alimentan a la narración; al recordar que los “cómic muestran al igual que narran”<sup>7</sup>. Daniele Barbieri explica que el lenguaje del cómic desarrolla distintas relaciones con otros lenguajes, para dar pie a sus implicaciones, y define distintas categorías para identificar el estado de dichas relaciones; la primera y que incumbe a este estudio es la de inclusión, que explica que “el lenguaje del cómic forma parte del lenguaje general de la narrativa”<sup>8</sup> al tener que exponer un relato, por breve que éste sea, necesariamente para exponer una historia que contar.

Narrar es una acción que permite vincular lo exhibido visualmente en una secuencia de acciones que como unidad se distinguirá por ser una historia, a pesar de lo breve o extenso que sea el resultado visual. A diferencia de otros ejemplos de material gráfico, el cómic constará de la habilidad de construir un relato que se origina en la concatenación de viñetas.

Con la determinación de los lenguajes con los que se encuentra en relación el cómic, se observa que el orden narrativo es el marcador distintivo; la dependencia de recursos de otros lenguajes prevé la complejidad con la que suscita las manifestaciones y la relación de interpretación que se requiere para la lectura del mismo.

Bajo el orden de la interpretación el cómic se observa como un sistema que presenta una variedad de signos provenientes de otros lenguajes, pero con el uso (en el sentido que Hjelmslev le da al concepto) adecuado al medio, que ha establecido un esquema propio; esto permite que se

---

<sup>6</sup> Luis Gasca y Roman Gubern, *El discurso del cómic*, p. 13

<sup>7</sup> *Ibidem*.

<sup>8</sup> Daniele Barbieri *Los lenguajes del cómic*, p. 14

aborde en una visión semiótica. Así se tomarán conceptos de esta disciplina, los cuales son relevantes para la temática del análisis, en cuestión de su conformación e implemento.

## 1.1 Código

Cada sistema que se utiliza para el trabajo semiológico implica el hecho de significancia en tanto se constituye de signos que funcionan; la consistencia y relación que se establece entre los signos, en el desarrollo del sistema, dicta los alcances para descifrar su sentido. La composición de un corpus establece que “el carácter común a todos los sistemas y criterio de su pertinencia a la semiología es su propiedad de significar y su composición en unidades de significancia o signos”<sup>9</sup>.

De esta forma, la identificación del sistema y de sus signos es la primera delimitación que se realiza en el tema, y aun cuando la divergencia de sustancias consista en una combinación, como en el caso del cómic, no niega la constitución de un lenguaje que al ser complejo brinda situaciones de interpretación exclusivas. La naturaleza lexipictográfica del lenguaje del cómic establece las bases de la normatividad que lo rigen en cada expresión individual.

Esto aleja al análisis de la categorización simple de elementos que constituyan al cómic, para entonces identificar las cualidades que lo caracterizan e incluso se pueda introducir un siguiente elemento de trabajo como el relato, con la finalidad de identificar la construcción de sentido que se implementa en su sistema. Las cualidades del cómic proveen de una complejidad ante la mezcla de elementos, pero su ordenamiento bajo la categoría del relato permite identificar las relaciones que se construyen durante la narración.

El relato visto como cualquier otro sistema de signo presenta un código, éste debe entenderse como un “sistema de obligaciones”<sup>10</sup>, una normativa que alimenta al relato para la adquisición de elementos que lo constituyen. El código que se establece para un sistema semiológico, permite la vinculación de los signos a partir de un esquema determinado y no sólo eso, también establece su validez y la actualización de cada uno y su conjunto

---

<sup>9</sup>Elena Pérez de Medina, *op cit.* p. 25

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 71

Conocer las primeras nociones del código es reconocer “el conjunto de reglas que sirven para asociar semánticamente los valores del repertorio de los significantes y, de esa manera, organizar los significados de los signos” <sup>11</sup> , para determinar su propia importancia como intermediario, al establecer las reglas que dan pie al sentido de cada una de las partes de un relato, y visualizar la realidad del mismo para incluso transgredir los límites tradicionales que reconoce el cómic con motivo de las propuestas originales que aportan los autores.

La conformación del código por sustancias distintas, como es el caso en esta investigación, permite ver que la configuración presenta circunstancias de una aparente creación libre en tanto se apropia de las sustancias y las termina por expresar.

Lo primordial se centra en que si bien el código limita las reglas, estas reglas deben ser adaptables por quienes las usan para poder brindar la oportunidad de construcción de sentido “original” pero comprensible para quien lo lee, así que “han de tener una naturaleza flexible para cumplir su rol de modo ágil y útil al servicio de la comunicación” <sup>12</sup>; esta práctica puede volver compleja la identificación del código , al tener que definir lo que es parte del mismo y aquello que sólo es una variable “creativa” que no altera la normatividad.

La complejidad es determinada a partir de su propia organización, dependiente de sus unidades y cualidades; al margen de una primera identificación de los segmentos generales, su comprensión parte de una lógica interna, es decir, “un código decide a qué nivel de complejidad caracterizará sus propias unidades elementales, confinando la eventual codificación interna (analítica) de estas unidades a otro código”<sup>13</sup>; por ejemplo, la dinámica interna que establecen la imagen y la escritura obedece un código primario en donde se relacionan sus sustancias para después seguir el código establecido por el cómic y su relato.

La imagen gráfica del cómic retoma parte del código de la ilustración, la pintura, la fotografía e incluso el cine; hay elementos como el dibujo, el color, la composición, el encuadre, la perspectiva, etcétera que son retomados por el cómic para ser reutilizados, con cierta diferencia de cómo se usan en los lenguajes de donde provienen.

---

<sup>11</sup> Victorino Zeccheto, *op cit.*, p. 119

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 123

<sup>13</sup> Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 57

Umberto Eco recupera la labor de Luis Prieto al describir los códigos icónicos que se constituyen en figuras, signos y semas. La articulación de figuras se define como “las condiciones de la percepción transcritas en signos gráficos, según las modalidades establecidas por el código”<sup>14</sup>; la línea es la figura de mayor relevancia en la imagen del cómic, al concentrar las posibilidades de realización, e incluso permite la derivación de su recurso en otros que influyen en la determinaciones del sentido en el dibujo.

Para partir de los lenguajes de la ilustración y la pintura se recurre, como lo menciona Barbieri, a la modulación de la línea y la relación contorno/relleno<sup>15</sup>, lo que se entiende como la forma del dibujo al poner límites materiales a este mismo.

Se tiene que la línea modula, limita y rellena (imágenes 1,2 y 3), cada uno de estos usos con funciones específicas. La línea se modula para representar un objeto, a la vez que limita el espacio que define al objeto y sirve de relleno para crear la ausencia o no de volumen, luz, textura.

La línea como figura se limita a servir como indicativo para las cualidades que se asocian con un significado, es decir, la línea en su construcción no tiene un significado asociado, sólo las propiedades que le asigna el estilo del dibujo, pero su uso en las viñetas la lleva a un campo de articulación, en donde las mencionadas cualidades adquieren una función, que establece a la línea en signo. Las propiedades que permiten modular, limitar y rellenar se circunscriben a un campo de significado establecido por el propio cómic.

Este es el caso por el que la línea puede describir estados y situaciones en las que se encuentran los sujetos y objetos que son creados por ella, ya sea el caso de líneas temblorosas, difusas, fuertes. Todas son utilizadas con la función de sustituir el valor que se expresa en cada dibujo.

La línea se presenta como una figura que a nivel sintáctico puede ser limitada por el estilo y material con el que se crea, pero que en cuanto se integra a la composición semántica del relato se usa como una clase de signo que sustituye el estado que se busca reflejar en la acción representada.

---

<sup>14</sup> Umberto Eco, *Semiología de los mensajes visuales* en Análisis de las imágenes de Christian Metz (Compilador).

<sup>15</sup> Daniele Barbieri, *op. cit.*, p. 23

La segunda figura pertinente a este análisis es el color (Imagen 4); si bien ésta se puede explicar a partir de su relación con la luz y su juego con la óptica, hay un uso exclusivo del cómic para esta figura.



Imagen 1. Modula

Imagen 2. Limita



Imagen 3 Rellena





Imagen 4 Color básico

El color como lo retoman la óptica y las teorías del color se entiende como un fenómeno originado por la reflexión de la luz y las cualidades del ojo que percibe dicho fenómeno. Los matices que se pueden observar son una relación entre los colores que se consideran primarios (rojo, amarillo y azul) y sus parámetros. Se comprenden a partir del matiz (grado con el que se identifica un color, “es rojo, azul, amarillo”), la saturación (grado en el que se torna gris la mezcla de dos colores complementarios, que son opuestos en la rueda cromática) y la luminosidad (surge por la claridad u oscuridad de un color).<sup>16</sup>

El código establece los estándares del color por la creatividad del dibujante y por las posibilidades de impresión que existen para el medio. Se tiene entonces que hay un mayor uso de colores básicos y el manejo de combinaciones, depende de cuánto se tenga de los primeros.

A pesar del abundante uso de la línea para generar efectos de luz en cada una de las viñetas, el color se expresa como la posibilidad de rellenar y poder jugar con relaciones de mayor rango de espectro de luz, que se observa en el dibujo, y así se obtiene que existe un contraste, el cual Román Gubern, lo califica como “el elemento crucial de la figuración”<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> *Cfrt.*, Paul Zelanski y Mary Pat Fisher, *Color*, p. 18

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 52

El contraste le permite al color como figura indicar los valores que deben ser considerados para el sistema y así establecer una relación de significancia; si bien hay propiedades sintácticas del color y sus combinaciones propias de la paleta de colores, el uso que se realiza en el cómic como figura de contraste involucra más tarde la identificación de ciertos colores para ciertos signos; sin ir muy lejos, se tiene que el contraste entre los colores azul y rojo en la vestimenta de un personaje se convierte en símbolo de uno de los superhéroes más reconocidos, como lo es Superman.

Además de la línea y el color, existen otras figuras que son exclusivas del cómic. Los signos cinéticos son un recurso que, más que contar un evento narrado, fungen como signos descriptivos que relacionan el espacio y tiempo presentados en la viñeta conforme a los sujetos y objetos que son dibujados.

Este recurso, si bien es gráfico, suele estar acompañado de las mencionadas onomatopeyas y funge como aquél que se usará para representar el paso específico de un movimiento. Su compañía con lo escrito le permite sumar signo que funge como descriptivo y que permite ubicar su valor como noción cinética de lo que acontece en la viñeta.

La onomatopeya y la figura cinética son signos que abundan en el cómic y son particulares del mismo, ya que no son necesarios para otros sistemas. La implicación de lo gráfico para lo escrito y viceversa asienta las particularidades de la significación y el sentido para historieta.

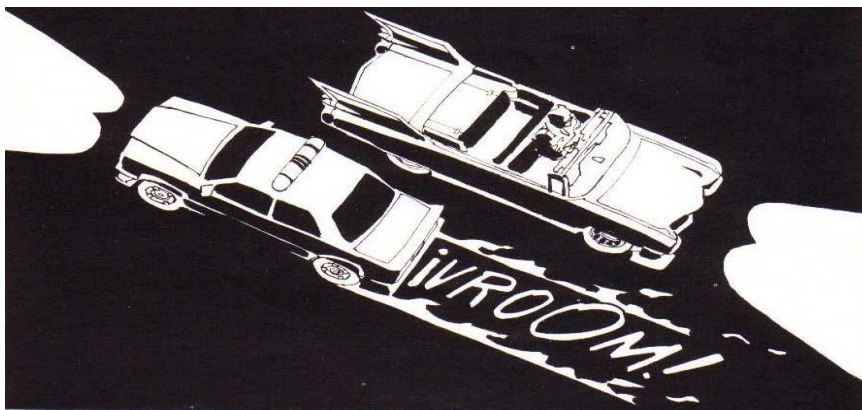


Imagen 5. Figura Cinética

Mientras la imagen consta de una complejidad en la designación de lo que es pertinente como signo, la escritura tiene ampliamente estudiado este punto. La escritura formada por aquellos signos reconocidos como alfabeto, bajo la normativa de reglas de gramática, sintaxis y semántica

que suelen ser establecidas por grupos de decisión, es un sistema claro, no por eso menos complicado de estudiar.

Las complejidades que pertenecen a la escritura del cómic son aquellas que lo caracterizan y son de su uso exclusivo. El globo, las didascalias y las onomatopeyas, todos elementos escritos pero con uso y valores distintivos que ejercen no sólo como grafías sino también como gráficos.

“El globo o ballon que puede definirse como convención específica de los cómics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta”<sup>18</sup>. Si bien este elemento puede ser considerado como una figura más que un signo en la primera articulación de las viñetas, lo que es cierto es que su constitución se coloca en la formación de índices que expresan la categoría de aquello que está escrito; se tiene entonces una primera relación entre la figura de la línea y la figura del globo, la primera limita al segundo y según sus características, y a partir de esto se puede reconocer si es un pensamiento, diálogo e incluso una emoción que expresa el personaje al enunciarse.



Imagen 6

Las didascalias son “espacios-texto redondeados o rectangulares que invaden literalmente la escena”<sup>19</sup>, con el fin de añadir información a la imagen representada en la viñeta. Esta clase de escritura repercute en una ruptura con la linealidad temporal marcada por la enunciación de los personajes, al ser una interrupción clara de la acción interna para mostrar información proveniente

<sup>18</sup> Román Gubern, *El lenguaje de los cómics*. p. 140

<sup>19</sup> Daniele Barbieri, *op cit.*, p. 177

de un sujeto externo (probable narrador), el cual no interviene en el acontecimiento que se representa.



Imagen 7

Respecto a las onomatopeyas y sonidos inarticulados, se definen como “fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal”<sup>20</sup>; los elementos de un alfabeto se constituyen no para crear palabras con significados sino para recrear un sonido, que bien puede originarse en una acción o proviene de un animal u objeto. Estos signos intervienen más en el sistema de la narración al tener la intención de completar o recrear unos de los sonidos acontecidos en las acciones; si bien describen, en muchas ocasiones son utilizados como índices de la acción al ser lo único que se ve en la viñeta.

Como se ha visto, la dinámica interna que organiza al cómic se reúne de tal forma que el código complejo, gracias a lo variable de sus sustancias, forma una coherencia propia e independiente de las características que predominan en cada una de las materialidades.

El uso de sustancias distintas en sistemas más complejos permite la visualización de las propiedades no como un conjunto, sino como un nuevo armado donde las implicaciones de sentido adquieren particularidad a partir de las nuevas unidades, funciones e interacciones que surgen en el código implementado. Si bien no se quiere decir que se origine una nueva y original forma de

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 151

sentido, sí se puede admitir que se busca otras alternativas para expresar los elementos que configuran al código.

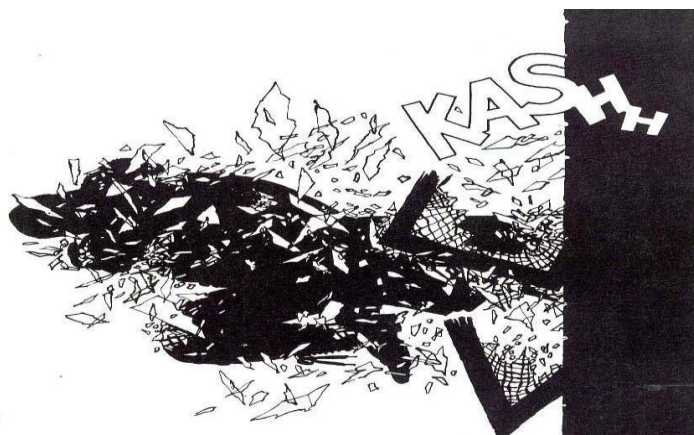


Imagen 8

En el caso del cómic con sus dos sustancias, en donde se observa el relato, requiere que ambas se configuren como un código, a partir de las virtudes de cada una. El código de la imagen y el código de la escritura permiten expresar significados propios de su naturaleza, intraducibles a otros códigos, de tal forma que la interpretación queda limitada a la significación dentro de su propio sistema, pero que en conjunción aportan la naturaleza del cómic, por lo cual, establecen sus propias reglas para que el uso de las sustancias logre expresar el contenido que se desea.

Cada una de las imágenes expresa sólo un instante (este punto se explicará en el siguiente capítulo), pero se puede reconocer mucho más tanto de la información del espacio como del tiempo en que se expresa partir de los elementos escritos (no sólo los globos sino también la demás información escrita que se ha mencionado). Lo visual y lo escrito no brindan elementos aislados sino que se combinan y ofrecen información conjunta sobre lo que se relata en cada viñeta.

Las libertades que se originan en los sistemas complejos prevén otro problema en los niveles de comprensión denotada y connotada, al poder combinar y sobre todo reinterpretar las funciones y reglas de cada código como medio para poder contar un relato y sus unidades constituyentes, las cuales no sólo alimenten la historia sino sobre todo cómo definan esa historia.

En casos donde la codificación no alcanza a determinar la razón de uso y combinación de los elementos particulares se tiene lo que se conoce como “hipercodificación: a partir de una regla anterior, se propone una regla adicional para una complicación muy particular de la regla general”<sup>21</sup>.

Esto ocurre en segmentos mayores a los que el sistema denomina unidades, y está incluida una gran suma de signos, justo con los cuales, y sobre todo a partir de sus propiedades, se organizan en tramos mayores que adquieren un sentido sólo viéndose como ese grupo mayor, pero que no tiene una relación directa con la codificación primaria del sistema.

La hipercodificación actúa en dos direcciones. Por un lado mientras que el código asigna significados a expresiones mínimas, la hipercodificación regula el sentido de rastros macroscópicos: las reglas retóricas, iconológicas, son de este tipo. Por otro lado, dadas determinadas unidades codificadas, se les analiza en unidades menores a las que se asignan nuevas funciones semióticas<sup>22</sup>.

Así, la hipercodificación es el proceso que dictamina el uso de variables no codificadas que imperan en las primeras unidades de un sistema, para que en una segunda vuelta de codificación (aun cuando no se puede determinar cómo funciona la primera) se codifiquen y queden establecidas dentro del sistema y el sentido se concrete en esta segunda ronda.

Las hipercodificación en el cómic se encuentra en el uso de las viñetas al regular los aspectos de las unidades menores (las llamadas figuras y signos propios de cada expresión) y de los códigos independientes, para de una forma “encerrarlos en un espacio limitado donde se codifican en torno a un relato, así; la viñeta, “tiene una función directamente narrativa..., la viñeta cuenta un momento de la acción que constituye parte integrante de la historieta”<sup>23</sup>. La viñeta es el signo hipercodificado que conforma la noción de secuencia de tal forma que encierra un momento, que en la mayoría de las veces es claro y delimitado por el uso de líneas y restringe un espacio y tiempo determinado, significativo para la narración.

Con la delimitación del espacio en que se desarrolla una acción donde se da la conformación narrativa para así comprender que “se representa pictográficamente, un espacio y un tiempo”<sup>24</sup> ,

---

<sup>21</sup> Umberto Eco, *Tratado de semiótica general.*, p. 210

<sup>22</sup> *Ibidem.*

<sup>23</sup> Daniele Barbieri, *op cit.*, p. 21

<sup>24</sup> Román Gubern, *op. cta.*, p. 115

el código establece un orden necesario para la interpretación, la viñeta se toma como unidad de limitación y bloque de construcción para el cómic.

Si los sistemas complejos presentan codificaciones en distintos niveles al observarse sus unidades elementales que responden a una dinámica propia, los niveles hipercodificados se presentan con el conjunto de códigos con los que están vinculados y se crea un sistema distinto que reflejará no sólo unidades sino lo que se comprende como funciones particulares.

## 1.2 Funciones

En el trabajo semiótico, se define que en cualquier sistema las dependencias que lo constituyen se entrelazan, de tal forma que se puede observar al objeto de análisis no como una entidad indivisible, sino constituida en partes, en donde “la totalidad del objeto sometido al examen puede sólo definirse como la suma total de las mismas; y cada una de sus partes puede sólo definirse por las dependencias que las une a otras partes, coordinadas, al conjunto.”<sup>25</sup>.

Las relaciones que se establecen entre las partes del objeto son aquellas que revelan la construcción de sentido y bien permiten la ejecución del análisis en tanto se vuelven materiales y posibles de clasificar.

La semiótica “se trata pues menos de una unidad que de una función”<sup>26</sup>, se tiene a las interacciones como punto de partida para el concepto función, el cual es aplicado en el sistema lingüístico como también en los no lingüísticos. La realidad de un código hipercodificado, donde las estructuras macroscópicas dominan, resulta en un orden dictado por la relación entre cada una de ellas, más allá de la naturaleza individual.

La relevancia entre las interacciones tanto del objeto como de sus partes resalta ante la disección que se realizará de un determinado sistema, se utiliza para establecer las normas que guían la construcción de análisis: el objeto-relato se constituye en partes que se materializan en relación al dibujo y a la escritura, lo que determina el camino de las funciones en el cómic, que deberán reflejarse en estas dos materialidades distintas, pero la relación función permite que se

---

<sup>25</sup> Louis Hjelmslev, *Prolégomenos a una teoría del lenguaje*, p. 40

<sup>26</sup> Julia Kristeva, *Semiótica*, p. 96

constituyan como un solo lenguaje, donde las dependencias de las partes formalizan al relato como una construcción narrativa.

Para el objeto del análisis se forjan dependencias dentro de sí que permiten establecer los valores profundos y superficiales que terminarán por materializar al sistema, estas dependencias no son tangibles pero conforme se entrecruzan empiezan a ser signos sensibles, los cuales pueden ya ser interpretados, es decir, el relato del cómic se presenta en una historia que se concreta como objeto de análisis, en tanto se observa en viñetas, diálogos, dibujos; no entendida en partes independientes sino en tanto su uso para y dentro de la historia.

Las funciones de significado entonces brindan segmentos mayores para comprender las construcciones de sentido que posibilitan la interpretación de esquemas como las acciones, el tiempo y el espacio en el cual el relato se lee como una generalidad.

Y aunque “la función es, evidentemente, una unidad de contenido (es lo que quiere decir) de un enunciado, lo que constituye en unidad formal y no la forma en la que está dicho”<sup>27</sup>, el aspecto material establece los elementos mediante los cuales se expresa el contenido, que da atributos y establece límites para cada una de las funciones.

En el relato la comprensión de la función se traslada a la segmentación que indica los aspectos de sentido. Se define por su relación en el campo sintagmático, al concatenar unidades y, en el campo paradigmático, al establecer las categorías con las cuales el relato representa los nudos que lo constituyen.

Para el cómic el campo sintagmático se construye con viñetas que siguen un orden secuencial, aunque no lineal en todos los casos, ya que se pueden ordenar en la hoja una tras de otra u ocupar un lugar distinto en función de las intenciones visuales y narrativas del autor.

Mientras el campo paradigmático justo responde a las variables en las que las viñetas son implementadas a lo largo del cómic, por ejemplo sus dimensiones, su orden, la aparición de capítulos, su combinación con elementos escritos y su estilo, todos estos campos se deciden a partir

---

<sup>27</sup> Hjelmslev, para la glosemática en Prolegómenos a una Teoría del lenguaje, establece que la *suma sintagmática es conocida como unidad mientras que la suma paradigmática es la categoría. Para el relato estas categorías permiten incluir no solo las unidades de resultado sintagmático, en donde se plantea lo que se conoce como nudo; sino también se puede observar las categorías de las cuales las posibilidades de ejecución de nudos se eligen.*



de la intención con la que se quiera presentar los nudos y las funciones que éstos ejercen en el relato completo.

Los nudos, unidades concretas que reflejan la relación funcional entre personajes y acciones, dan una primera mirada a la construcción de sentido tanto espacial como temporal, que en el caso del cómic termina por influir el uso de ciertos recursos materiales, que muestran la función que ejercen.

La concreción de las unidades sirve como indicadores de la función de donde provienen; así, para la semiótica de la narración distingue unidades espacios estructurales donde se combina y se entrelazan las dinámicas de las significaciones.<sup>28</sup> Se comprenden dos estructuras:

- Semionarrativas: Son abstractas, en ellas se localizan las dinámicas tanto de las relaciones como de las operaciones profundas del relato. Así el anclaje sintáctico y semántico se establece en la raíz de la construcción del relato.
- Discursivas: Es superficial y concreta al darle materialidad vinculada con la formación de los enunciados.

Las unidades funcionales que reconoce Roland Barthes<sup>29</sup> se entienden como las clases formales clasificadas en distribucionales e integradoras. Las distribucionales son aquellas que sirven de correlato en el mismo nivel, es decir, se significan en el campo en el que están representados (la narración, los actores), mientras las integradoras se observan en uno de estos niveles pero para comprender su valor se debe llegar a un nivel superior, por ejemplo, en el cómic que se analizará se encontrarán viñetas en donde los sujetos protagonistas de otros volúmenes de *Sin City* aparecen en segundo plano pero que aportan un punto de vista distinto al primer relato y así llenar los huecos espaciales y temporales que dejan las elipsis en otros tomos.

Las funciones cardinales son aquellas que entrelazan los principales nudos de un relato de tal forma que son el eje de las expectativas temporales (tanto en su aspecto cronológico como lógico). Crean la tensión semántica al encontrar los nudos principales. Para entenderlos, el relato aspira ciertos aspectos temporales indicados durante la narración, se prevén durante los principales nudos y avisan del siguiente, para así encontrar una secuencia ya sea lógica o cronológica.

---

<sup>28</sup> Victorino Zeccheto, *op cit.*, p. 291

<sup>29</sup> Cfr. Roland Barthes *Introducción al estudio del relato en Análisis estructural del relato*, p. 15 y 16

Esta clase de funciones en el cómic se suelen ver cuando se utilizan recursos como aumentar la extensión de una viñeta, simular un fundido, algunas didascalias o incluso utilizar onomatopeyas en todo el cuadro, éstos sirven para que la tensión se centren en la acción que se muestra y sobre todo suele alargar el tiempo del discurso en el relato, ya que suele ocupar una mayor extensión a lo largo de las páginas.

Al ser cardinales, estas tornan evidente el cambio de estado a nivel de relato al ocurrir acciones que conllevan a los personajes a realizarlas, de tal forma que la secuencias se entienden y el cambio de viñeta a viñeta responda a la naturaleza de aquello que se está contando.

Las funciones de catálisis son unidades no consecutivas que sirven como nexos para los nudos, independientes de resto de las de su categoría. Sirven de informantes descriptivos para relacionar los nudos, pero no dependen de manera directa con el resto de las posibilidades de sus categorías. La información dada en didascalias y globos en mucha ocasiones funge como esta clase de funciones al portar datos que describen los nudos en los que se representan pero no son dependientes a lo que se está contando.

Las relaciones son evidentes en el campo donde las funciones comprenden el establecimiento del sistema como aplicable pero no solo eso, sino que predispone las unidades que terminan por caracterizar al sistema y facilitan las relaciones adecuadas. Las funciones se constituyen no de cualquier clase de unidad sino de signos distintivos y adecuados, la comprensión de aquellos signos que constituyen al sistema permiten vincular e identificar las funciones que se dan.

### 1.3 Signo

Las unidades que comprenden los factores de las funciones se integran dentro del orden sistemático, lo cual requiere que dichas unidades funcionales corresponda a un valor intercambiable; Barthes lo explica en la lengua, al comprenderla como un sistema de valores “constituida por cierto número de elementos, cada uno de los cuales es un vale por...”<sup>30</sup>. Esta cualidad permite un intercambio de unidades propias y de unidades distintivas, que distingue a los sistemas complejos con una proporción para determinar nuevas características de las funciones.

---

<sup>30</sup> Roland Barthes, *La aventura semiológica*, p.29

La conformación de dichas unidades, en una primera instancia, obliga a quien las utiliza a determinar el valor que le será asignado, “no existe un valor intrínseco de las cosas sino que todo objeto se convierte en un objeto/valor en función de un proyecto más o menos intencional de un sujeto”<sup>31</sup>. Los elementos adquieren entonces su valor dentro del sistema al existir situaciones donde se quiere sustituir a sujetos/objetos/ideas/conceptos por cierta intención determinada por las consideraciones a las que está ligada el proceso de sustitución.

Este proceso implementa ciertas unidades que se identifican como signos, que se caracterizan por ser un vale intercambiable que se sujeta a situaciones de interpretación, donde su papel no sólo queda como pieza de construcción de un sistema, sino como pieza con una intención y una interpretación que se conjunta con otros signos para ser el ejercicio hablado de un sistema.

El signo ejerce un papel de sustitución bajo la dinámica dicotómica del significado y significante que posibilita la oportunidad de un juego de creación para cada sistema; si bien sólo se identifican unidades, éstas sirven como bloques de construcción, pero al asignar elementos como signos se pueden atribuir cualidades de significación, tal y como lo define Hjelmslev: “un signo funciona, designa, denota; un signo, en contraposición a un no signo, es el portador de una significación”<sup>32</sup>.

Para determinar el contenido o su semejante significado primero se deben entender que este es el “es el conjunto de sentidos consensuados en torno a un objeto semiótico.”<sup>33</sup> Por lo cual, el camino de la interpretación queda abierto ante la aparición de signos sistemáticos en donde los sentidos impregnan su orden y el significado que éstos implican.

En la dinámica del significado y significante se dice que el primero se entiende porque “es recubierto por el significante y manifestado gracias a su existencia”<sup>34</sup>, es el contenido que se presenta en el signo dentro de un sistema y del cual resulta un valor correspondiente a las virtudes que brinda para el desarrollo de las funciones de los signos. La designación del significado de un signo implica observar el contenido de una expresión, en donde se podrá conocer lo que éste precede como huella psíquica en él.

---

<sup>31</sup> Paolo Fabbri, *Tácticas de los signos. Ensayo semióticos*, p. 204

<sup>32</sup> Louis Hjelmslev, *op cit.*, p. 67.

<sup>33</sup> Victorino Zecchetto, *op cit.*, p. 96

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 15

Del otro lado se tiene al significante, plano de expresión, lugar donde se puede observar la sustancia en donde se manifiesta el signo y se monta el sistema que designa “el nombre de significante a los elementos o grupos de elementos que hacen posible la aparición de la significación al nivel de la percepción, y que son reconocidos en este momento como exteriores del hombre”<sup>35</sup>. El significante es propio de las cualidades materiales del sistema, por lo cual obedece a las determinaciones que éste brinda para poder sostener al contenido, la vinculación de significante y significado no se vuelve una simple elección momentánea sino repercute en las cualidades permanentes de los que designará como signo para que éste funcione y tenga pertinencia.

El significante es aquello que se puede percibir que deja de ser un trabajo mental y permite que los sentidos comprendan la posición del signo, su relación o dependencia con la sustancia en la que nace e implica las libertades que puede tener en tanto sus cualidades materiales, así tenemos que la secuencia de viñetas (ya que ésta es un signo) no termina de generar la misma dinámica que la secuencia de fotogramas en el cine, e implica una naturaleza mucho más estática y obliga a utilizar recursos de insinuación de movimiento (las figuras cinéticas) para generar lo que se cree la ilusión de sucesión, lo que más adelante repercutirá en la creación de una noción de tiempo en el relato visual.

Si se retoma al significado y al significante como una unidad con dos planos (“Un signo está constituido siempre por un (o más) elementos de un plano de la expresión colocados convencionalmente en correlación con un (o más) o más elementos del plano del contenido”<sup>36</sup>) se puede ubicar no sólo los signos sino sobre todo la relación con las funciones presentes dentro del sistema y la posibilidad de determinar que cierto signo signifique para el sistema en que se encuentra.

La sustitución llevada a cabo por el signo no borra la huella que deja aquello que es sustituido, sobre todo en el caso de sistemas complejos donde el plano de contenido y el plano de la expresión se originan de sistemas distintos, con incluso una materialidad previa al proceso de significación, por lo cual se debe considerar que hay “signo de sustancia del contenido y signo de la sustancia de la expresión”<sup>37</sup>.

---

<sup>35</sup> A.J. Greimas, *op cit.*, p. 14

<sup>36</sup> Umberto Eco, *op cit.*, p.83

<sup>37</sup> Louis Hjelmslev, *op cit.*, p. 86

El signo, como signo de la sustancia y signo de la expresión, virtualmente impera en una conexión con la cual se labora el sentido, la materialidad y la temática en un relato, ejes en los cuales se encuentran los signos distintivos.

También se pueden particularizar en funciones que incorporan a los personajes, la historia y las nociones de tiempo y espacio, dentro del relato la intención de narrar establece a sus signos como aquellos que tienen un mayor desarrollo del contenido, más evidente para quienes lo observan, ya que pocos son quienes suelen identificar las características materiales que los contienen, de tal forma que el sistema de relato termina por dar una aparente mayor importancia a la historia pero el desarrollo de ciertos medios ha significado un mayor uso específico de expresiones complejas.

La constitución clásica del signo de la disciplina lingüística, donde el significado y el significante están precisados e identificados en el plano del contenido y expresión respectivamente, pareciera no ser suficiente en el caso de sistemas complejos, resultado de la combinación de sustancias, por lo cual “el signo semiológico está compuesto también, como su modelo, por un significante y un significado pero se aleja del modelo en el nivel de las sustancias”<sup>38</sup>.

Pero no sólo la influencia del orden de la expresión y su interferencia en el contenido deben observarse; también está que el orden del contenido crea conflictos en un sistema complejo ante el aumento de significados que atañen, si bien que se pretende analizar es el relato que presenta el cómic, los signos que los constituyen, son alimentados por significados provenientes de las diversas sustancias que lo constituyen lo que podría sugerir que no hay un solo significado para cada signo, pero esto no ocurre gracias a que el referente de cada signo se encuentra en la historia de tal forma que en el relato los signos corresponden a lo que se entiende en la historia (la definición de historia y relato se encontrará en el segundo capítulo, basta acotar que la historia en el conjunto de los acontecimientos en sus visión pluridimensional mientras el relato es la sucesión concreta de los acontecimientos con la finalidad de narrarlos).

La ubicación del referente en relación al signo es una cuestión complicada debido a la naturaleza variada con la que se identifica al referente. Este es así porque “cualquier intento de

---

<sup>38</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p.54

determinar lo que es el referente de un signo obliga a definir este referente en términos de una identidad abstracta que no es otra cosa que una convención cultural”<sup>39</sup>.

Como objeto de una convención cultural, el referente configura a cada signo en su relación de sustitución en la posibilidad de ser interpretado a partir del objeto. La normatividad cultural que rige a los signos implica una cuestión de sentido que trasciende al significado y prevé la posibilidad de lectura variada sin terminar en un caos poco estructurado, lo que identifica que el papel del referente se ejerce como el ancla que detiene a cada signo en su labor de significación en cada ejecución.

Así la interpretación puede variar a partir de la relación con el referente y su aplicación cultural, pero este mismo aspecto termina por ser el límite para el uso del signo, ya que no podrá entenderse como otra cosa que no esté dentro de las posibilidades de la normatividad establecida para el sistema.

La fijación del significado al significante caracteriza al sistema de tal forma que se puede decir que un tipo es aquel en donde la relación es indiscernible y otro donde simplemente funciona de forma efímera y temporal, el primer caso se conoce como “isología al fenómeno por el cual la lengua <<encola>> de una manera indiscernible indisociable sus significantes y sus significados”<sup>40</sup>; en el caso contrario, se dice que los sistemas son no isológicos.

Si se identifica al relato del cómic como un sistema no isológico al caracterizarse de signos y funciones con motivo de la unión del significado y el significante en un campo donde las funciones del contenido y la expresión son llevados de formas dependientes al estar ligadas de forma arbitraria; la materialidad como recurso de la expresión permite al contenido crear, conforme las variables le dictan, las posibilidades del signo y su función.

Las posibilidades que brinda no sólo el cómic, sino sobre todo su relato como una fusión de sustancias en las que se expresa, tornan a sus signos de una formación arbitraria en tanto que quienes laboran los cómic deciden la conformación de los signos que implementan, y si bien “la palabra arbitrario significa más exactamente inmotivado, es decir, no hay una necesidad natural o

---

<sup>39</sup> Umberto Eco *apud*. Elena Pérez de Medina, *Recorridos semiológicos. Signo, enunciación y argumentación*, de Roberto Marafioti (Coordinador) p. 58

<sup>40</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p. 57

real que una al significante o significado”<sup>41</sup>, de tal forma que tenemos signos arbitrarios e inmotivados dentro de lo que es el relato del cómic

La determinación de estos signos arbitrarios e inmotivados, recae en naturaleza de correlación que impera con el ejercicio del sistema que se rige por determinados principios como el “principio de pertinencia: (donde) se decide no describir los hechos reunidos sino desde un solo punto de vista y, consiguientemente, no retener en la masa heterogénea de estos hechos más que los rasgos que interesan desde ese punto de vista, con exclusión de cualquier otro”<sup>42</sup>.

Por esta razón, en el contenido de forma regular queda marginado a la respuesta abordable de las formas en que se presenta, pero al momento de su trasposición en la lectura es el contenido el que ocupa el mayor lugar como hecho de la historia.

Los signos aun cuando adquieren validez conforme su situación intencional serán sólo considerados al existir un antecedente de su uso en el sistema y habiéndole sido asignado una función pertinente, por lo cual un signo sólo es válido en tanto se use de manera repetida en su propio discurso como en discursos análogos: “los signos se repiten de un discurso a otro y en un mismo discurso, cada signo se convierte en un elemento de la lengua”<sup>43</sup>.

De esta forma se obtiene un uso general para los signos característicos del sistema y no sólo en el discurso concreto que se tenga, a pesar de las particularidades que éste pueda exigir, por ejemplo, en el cómic tras la adecuación de las figuras surgen los signos que conllevan un significado, tal es caso de las líneas cinéticas alrededor de los personajes, las cuales pueden significar sorpresa, vergüenza, duda, miedo, etcétera. O inclusive casos tan particulares como lo es la metáfora visualizada (“convención gráfica propia de los cómics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico”<sup>44</sup>).

Todos los signos específicos del cómic se contienen dentro de lo que sería la unidad constitutiva de este medio que es la viñeta, ya que ellos fungen como indicadores de lo que acontece en su interior, pero la viñeta ordena la secuencia del relato, fungiendo como columna para

---

<sup>41</sup> Julia Kristeva, *El lenguaje ese desconocido. Introducción a la lingüística*, p. 22

<sup>42</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p. 106

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 30

<sup>44</sup> Román Gubern, *op cit.*, p. 148

el orden temporal y espacial que desarrolla la historieta en orden secuencial, así los signos de este sistema requieren una conexión en donde la pertinencia se debe a la causalidad<sup>45</sup>.

La elaboración de viñetas y secuencias dentro de un cómic sirve como signo-transición de tiempo y espacio. Si se toma a la viñeta como el segmento más pequeño que tiene un significado, para el relato, se tiene entonces que la única forma de realización del relato en el cómic es a través de esta misma, por medio de los recursos de los lenguajes de la imagen y la escritura que se concretan en cada cuadro visual.

El valor de la viñeta se ubica en su posición obligada entre otras viñetas, las cuales al ser leídas secuencialmente atribuyen un valor específico a cada una para la interpretación global y no solo permiten la posibilidad de intercambio y comparación al alimentar las variables con las cuales el sistema es utilizado en la manifestación de expresiones donde se producen los hechos de habla. La labor de sustitución de lo representado define al valor como una de las cualidades principales en tanto su relación en el sistema y su pertinencia al mismo, al no sólo ocupar el lugar de la cosa que representa sino la representación en sí.

La viñeta ocupa el lugar de una acción, pero no sólo busca recrearla sino funge como el vehículo capaz de producir dicha acción en función del interés del relato, de tal forma que los atributos de espacio y tiempo se generan en cada viñeta pero para poder ser percibidos es necesario a la lectura secuencial en donde cada viñeta tendrá su pertinencia.

Si el signo sustituye se debe a la relación implícita que hay “entre dos relata”<sup>46</sup>, y la clase de relación que presentan, de tal forma que como marca Roland Barthes existe una nomenclatura de elementos que fungen como signos, en la cual la viñeta se revela como icono al buscar un analogía con la acción que muestra.

La discusión entre aquello que se entiende como analógico de uno de los *relata* para con el otro se vuelve densa al divergir entre las cualidades que deben contener o no un signo para ser un icono. La aproximación a la viñeta ante la circunstancia de unión entre sus materialidades como una imagen dibujada donde se elige “entre las características útiles, aquellas a privilegiar para representar el objeto”<sup>47</sup>. La viñeta presenta en un ambiente visual todos los elementos que la

---

<sup>45</sup> Cfr., Julia Kristeva, *Semiótica*, p. 102

<sup>46</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p. 49

<sup>47</sup> Danielle Barbieri, *op cit.*, p. 25



componen para poder representar una acción donde los objetos dibujados trata de reproducir alguna de las cualidades de aquello que sustituyen, e inclusive la parte escrita se convierte en un icono al tratar de reproducir el diálogo o los sonidos

Pero no sólo se identifica como icono en cuestiones de la acción sino también en cuestiones propias de representación de la viñeta. Es el caso del encuadre (el espacio que se relaciona con los límites de la viñeta y los objetos que en ella se representan, “delimitación bidimensional de un espacio”<sup>48</sup>), el campo de profundidad (recurso que busca representar el espacio detrás y por delante del principal objeto de encuadre), la angulación (relación del objeto que se ve con la posición de “quien ve”) y finalmente la disposición, tamaño y forma de cada una de las viñetas.

La naturaleza icónica de los signos de este sistema requiere una conexión en donde la pertinencia no es suficiente al momento de ejecutarlos. La concatenación de signos en cada sintagma que se crea permite entender su uso como una aplicación sucesiva de razón causal ante la imposibilidad de los signos de sustituir más de una cosa, dejando claro que su lectura y aparición será uno tras otro.

Respecto al relato la tipología de signo se comprende por la relación de función que ejercer en los acontecimientos narrados y cómo éstos pueden ser constituidos por “signos que sirven como indicios en los relatos los cuales tienen a su vez lo que se cataloga como indicios propiamente que remiten a características, sentimientos, atmosferas, etcétera; lo que brinda información, así se puede identificar espacio, tiempo y los integradores”<sup>49</sup> que son aquellos que remiten a la relación de los signos indicadores con la estructura del relato.

La complejidad para determinar aquellos signos pertenecientes al relato del cómic se observa en la relación que existe entre los signos comunes de los sistemas primarios y aquellos que pertenecen al relato. Sucede entonces un fenómeno por el cual los primeros signos se convierten en el significante del signo de relato, es decir, el relato en el cómic connota su discurso sólo por la denotación que desprende la naturaleza lexipictográfica del medio, de ahí que la significación que se asocia a cada signo que se observa en el cómic revela su participación en el relato.

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 124

<sup>49</sup> *Cfr.*, Roland Barthes. Esta clasificación es propuesta en el texto *Introducción al análisis del relato*.

## 1.4 Significación

Todo lo que rodea al ser humano al nivel de su socialización requiere un proceso donde los sistemas de signos brindan las posibilidades de creación en cada aspecto cultural. Para entender los mecanismos por los cuales los signos se forman a partir de la dinámica del significado y el significante se parte de “diferencias y, gracias a esta percepción, el mundo toma <<forma>> ante nosotros y para nosotros”<sup>50</sup>.

Las implicaciones que permiten diferenciar cada signo y asignarles valores se atribuye al sistema que pertenecen y al cual significan; esto ocurre tras la denominación del significado y significante como un proceso por el cual ambos, transfieren lo que se considera como lo real al producto que es el signo.

La significación es el primer acto por el cual se observa al significado y al significante como una labor en la que se requiere comprender que la realidad del signo obedece a distintos niveles, en donde interviene su relación con el objeto y sobre todo con el propio proceso de asignación de valor en donde se le atribuye un contenido determinado.

La posición de la significación se evalúa a partir del espacio “como un objeto de conocimiento sobredeterminado por la colocación del principio de la diferencia significativa, y no como un espacio estructurado”<sup>51</sup>, es decir, que se entiende a partir de las posiciones diferenciales de cada signo en su ejercicio más allá del régimen estructural y normativo al que obedece.

Se tiene entonces que para el relato expresado en el cómic la significación se origina en la posición en la que se coloca cada viñeta durante la secuencia de lo que se cuenta, de tal forma que el significado y el significante de cada uno de estos signos plantea una situación en la que se expresa el tiempo y el espacio necesario para contar aquello que se pretende.

Si bien la realidad de los relatos del cómic surge de la ficción, la realidad que pretende crear se significa a la par en las que las figuras y los signos que se muestran en ella tratan de armar los parámetros que establecen el marco de la historia.

---

<sup>50</sup> A.J. Greimas, *op cit.*, p. 28

<sup>51</sup> Julia Kristeva, *Semiótica II*, p. 121

La relación de la significación y la realidad que pretende sustituir implica que cada producción de significación por parte de signos individuales se complementen en una atribución de las propiedades que tiene cada signo para unirse y así representar no sólo la parcialidad de un objeto, sino la reconstrucción pretendida de una realidad identificada por estructuras.

La significación podría perderse entre las definiciones de conceptos tales como significado o el sentido, pero se identifica como un proceso dependiente de la labor del significado y significante, que indica el camino del sentido pero sin limitarlo y que consiste en el establecimiento de una función del signo en torno a su proceso de asociación.

La comprensión de la realidad dependerá del proceso de significación que termina por darle un cauce a la unión de significado y significante y atribuye un valor distintivo a cada signo, independiente de lo real pero que a su vez se torna como el único testigo de aquello fuera del sistema (lo real), que lleva a la conclusión que “la noción misma de realidad es inseparable de su producción en el interior de la semiosis, es decir, que sin semiosis, no habría real ni existentes”<sup>52</sup>.

La construcción de los sistemas de signos como proceso de significación involucra a la realidad como aquello que se debe de sustituir pero también como aquello que no es un signo y permite ser sustituido, de tal forma que cada significación se puede atribuir un valor único para cada signo y cada cosa que es sustituida.

Esta faceta permite que los signos exclusivos del cómic sean utilizables en este mismo, ya que sus propiedades se entienden conforme su inserción y uso durante el relato y donde la significación se establece en tanto la naturaleza de los signos que la sostienen. De ahí que se obtenga un producto donde el relato se signifique no sólo de dibujos y palabras sino del resto de signos con los que se crea un contrato de interpretación.

Para comprender las implicaciones de la significación se debe entender que dicha “relación es, en cierto modo, contraria a la de identidad consigo mismo, el signo es a la vez señal y ausencia: originariamente doble”<sup>53</sup>; es decir que la significación logra establecer que ante la ausencia de aquello que se sustituye se encontrará un signo que es la muestra de aquello que no está.

---

<sup>52</sup> Eliseo Verón, *La semiosis social*, p.116

<sup>53</sup> Oswald Ducrot y Teodorov Tzvetan, *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, p. 122

La ausencia que es sustituida implica que la significación también provee al signo de la capacidad de asociarse con otros signos en donde lo ausente brinda un nexo para su comprensión. Las posibilidades de asociación entre signos y sobre todo la determinación de qué es signo y el orden en que debe asociarse implican la distinción y posición para adquirir valor de los signos.

El valor individual del signo asignado a partir de su proceso de significación es limitado a sus posibilidades de interpretación si se considera como un caso aislado, ajeno a la inserción de otros signo, pero “totalmente aislado, ningún signo tiene significación”<sup>54</sup>, esto se entiende como que si bien se puede reconocer a un signo de manera aislada, no se puede atribuir su contenido hasta su inserción dentro de un cadena de signos, lo cual a su vez implicará la labor de otros parámetros para trascender a la propia significación.

Surge entonces la problemática para notar la diferencia entre valor y significación, lo cual debe quedar claro para las implicaciones de sistemas no lingüísticos donde cada signo deberá tener una consistencia distinta y compleja dentro del sistema, de tal forma que el concepto de valor y su aplicación deberá ser útil para determinar las variables de signo que se usan en los distintos estilos de ejecución de los sistemas.

La posibilidad semántica de la asignación de la significación queda por detrás del valor (el cual implica todas las cualidades que constituye al signo a partir de su posición en la ejecución para el sistema): “El valor no es, pues, la significación; ésta proviene, dice Saussure –de la situación recíproca de las piezas de la lengua”<sup>55</sup>. Mientras la significación permite unir a los signos, el valor reside en la relación y atribución que se le brinda a cada signo en tanto su inserción y su relación con las demás unidades sgnicas.

Finalmente la significación en sistemas complejos podría no ser alterada al variar el plano de la expresión y sobre todo la forma de la expresión (lo cual es la materia previa que no adquiere sentido pero sí ayuda discernir), pero cuando se hacen variaciones en la forma del contenido (la cual ya está determinada por cada uno de los sistemas) se podrá encontrar una variación significativa que ayude a identificar los significantes pertinentes para cada sistema. A este proceso se le puede aplicar la “prueba de conmutación y consiste en introducir artificialmente una

---

<sup>54</sup> Louis Hjelmslev, *op cit.* p. 70

<sup>55</sup> Roland Barthes, *La aventura semiológica*, p.69

modificación en el plano de la expresión (significantes) y observar si esta modificación provoca una modificación correlativa en el plano del contenido (significado)”<sup>56</sup>.

Este es el mecanismo que permite determinar cuáles variantes entre los signos tienen relevancia al sistema y cuáles son meras cuestiones de estilo o restricciones por las capacidades materiales del significante.

La importancia de saberlo es poder determinar aquello que es parte de la estructura que lleva a las posibles interpretaciones que impregnan cada ejercicio lexipictográfico, no en su mera actividad significativa sino en su labor de objeto cultural con un sentido.

Para el cómic, la oposición es recurrente ante la disposición de las viñetas a lo largo de cada tomo, lo que dispone la significación de su patrón narrativo en tanto la dinámica de inserción de figuras y las viñetas que las contienen.

La significación en el cómic se entiende en tanto la mayor función es narrar por medio de la ejecución de los sistemas primarios que la sostienen, por lo que la hipercodificación da pie al orden del relato en tanto éste se significa en sus unidades mínimas.

Pero si bien la adquisición de significación permite vincular al relato con el sistema lexipictográfico y entender que se está contando una historia, lo cierto es que ésta es interpretada en cuanto la historia se materializa en un relato y adquiere un sentido, en donde se apela a su uso y no sólo a lo que significa.

## 1.5 Sentido

Más allá de los márgenes de la significación, la interpretación de los sistemas de signos conlleva un ejercicio de comprensión del contexto, referente y demás elementos que no surgen en el propio sistema pero sí participan en su orden, conformación y lectura. De tal forma se tiene que la interpretación radica en un fenómeno que sobrepasa los límites de la significación y compone la relación de los signos en su realización y ejecución a través de los diversos niveles en que se manifiesta, tales como lo sintáctico, lo semántico y lo pragmático.

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 78

En primera instancia se tiene que cualquier signo si bien tiene un solo significado asignado en proporción de su lugar en el sistema, las variables que rodean al sistema en su aplicación dan como resultado que “un objeto significativo, en sí mismo, admite una multiplicidad de análisis y lecturas; por sí mismo”<sup>57</sup>, de tal forma que las lecturas dependen de las variables que se ejerzan en cada sistema; la aproximación a la lectura sugerida por el sistema y sus circunstancias será un fenómeno de interpretación extendido en la naturaleza del contenido.

Lo que alberga al sistema previo a su configuración y a pesar de no ser un elemento activo en su desarrollo logra establecer las circunstancias que matizan e indican la lectura, de la cual, el sistema aprovechará las significaciones con su uso en contextos determinados en donde estos últimos fungen como “un nivel superior al lexema: que constituye un nivel original de una nueva articulación del plano de contenido”<sup>58</sup>.

Sin sobrepasar los límites de la labor semiótica, se comprenden los valores independientes que establecen a la interpretación no sólo como una lectura de términos clasificados sino también se analiza cómo éstos expresan un concepto o idea que depende de la interpretación de la serie de signos que lo anteceden y los que se encuentren posteriores a él, al mismo tiempo que el contexto funge como una valorización que impregna a los signos.

“Se ha establecido una distinción entre sentido y significación; siendo el sentido el término estático que designa la imagen mental resultante del proceso psicológico designado por el término de significación”<sup>59</sup>. Si se echa a andar el sistema signico con la intención de tener una construcción estática en torno a cada una de las ejecuciones del sistema, de tal forma que se involucran las diversas variables que existen, se determinará lo que es el sentido.

Esta construcción se da a partir del ejercicio de la lengua y el habla de una forma conjunta, es decir, el ejercicio del sistema, pero también como la consecuencia lógica del proceso en donde el lenguaje deja claro que las posibilidades de interpretación surgen de las interacciones.

La intención de la evaluación semiótica al admitir la existencia e identificación de hechos de habla y hechos de lengua no es la insistencia de dividir y alejar a estas dos caras de la moneda, sino

---

<sup>57</sup> Eliseo Verón, *op cit.* p. 128

<sup>58</sup> A.J. Greimas, *op cit.* p. 79

<sup>59</sup> Julia Kristeva, *El lenguaje ese desconocido. Introducción a la lingüística*, p. 47

más bien observar cómo éstas atribuyen un factor caracterizador de sentido según su desenvolvimiento para “establecer el proceso de sentido”<sup>60</sup>.

La conformación del sentido permite que su labor establezca el orden de lectura a partir del cual la cadena hablada determina el orden de los signos concatenados, en tanto la relación que se establece entre la lógica de la secuencialidad del sintagma y la posibilidad de elección entre las variables que ofrece el paradigma.

Estas cuestiones permiten establecer, para el caso que atañe, las posibilidades de interpretación en variables como el género y el estilo, de tal forma que los relatos que responden a cada una de estas categorías podrían usar los recursos del cómic para generar cierta intención y un margen de lectura.

Si el sentido es estático la posibilidad de una variación de interpretación pareciera poco probable, pero es cierto que conforme se observa cada sistema y sus productos, se descubre un gran número de sentidos atribuibles, esto sucede porque

Al entrecruzamiento de las circunstancias y de las presuposiciones se anuda el entrecruzamiento de los códigos y de los subcódigos para hacer que cada mensaje o texto sea una forma vacía a la que puede atribuirse varios sentidos posibles. La propia multiplicidad de los códigos y la indefinida variedad de los contextos y de las circunstancias hacen que un mismo mensaje pueda codificarse desde puntos de vista diferentes y por referencia a sistemas de convenciones distintas<sup>61</sup>

El sentido brinda un primer orden ante las variables combinatorias que surgen del proceso y el sistema de forma constante, pero también funciona en la descomposición de los mencionados elementos para lograr un proceso de comprensión, por el cual “el sentido es por, consiguiente, un orden; pero este orden es esencialmente división... consiste en unir uno y otro descomponiéndolos simultáneamente”<sup>62</sup>.

La descomposición de cada uno de los elementos hace posible que el sentido se imbrique en cada uno de los elementos pero que no ofrezca su visión completa hasta que todo el sistema éste expuesto en el proceso ejecutado, así la dependencia al sentido por la injerencia del orden le

---

<sup>60</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p.32

<sup>61</sup> Umberto Eco, *op cit.*, p. 219

<sup>62</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p. 70

da una oportunidad de variación (dependiente de qué tan fuerte sea sistema) en la ejecución, y así incluso permite al análisis la posibilidad de descomponer el proceso de sentido para poder comprender su formación.

De esta manera el orden se establece en los primeros índices de sentido, lo cual en un plano completo de cada sintagma permite determinar las posibilidades de unidades identificadas por las funciones de sentido que en ellas se ejercen, por lo cual “el sentido sea desde el primer momento el criterio de la unidad: es el carácter funcional de ciertos segmentos que hace de ellos unidades”<sup>63</sup>; la construcción de sintagmas complejos en bloque involucra la ejecución completa de sistemas que significan y no sólo equivale a la aparición de unidades aisladas de sentido, de naturaleza compleja.

La construcción del sentido siempre hará referencia a una fijación previa, de tal forma que cada que se elabora sea parte de un constructo formalizado, el cual se podrá transformar pero a partir de ciertas reglas establecidas, donde se encontrará que el sentido está fijo pero suscrito a variables de lecturas diferentes.

Por lo cual, la fijación de sentido queda limitada dentro del mismo proceso en que surge, fuera de él no se podrá observar ninguna actividad de sentido, por lo menos que sea coherente al sistema al que responde, “el sentido brota de la semiosis y no constituye una identidad autónoma ni es una cualidad en sí mismo”<sup>64</sup>. Si entiende al sentido como un producto que forma unidades identificables, esto no implica que se puede leer fuera de la realidad signíca de donde surge; así se puede decir que la valoración de cada uno de los sistemas complejos sólo debe ser incluida dentro de sus propios sistemas, sólo así el sentido tendrá un orden, validez y coherencia.

A pesar que existen sistemas complejos de signos donde pareciera que cada autor crea un orden de sentido distinto inclusive en cada una de sus ejecuciones, se encuentra que donde suele haber mayor cantidad de variaciones es el plano de la expresión, sin que esto implique necesariamente un cambio de asociación de contenido y sobre todo las implicaciones de sentido.

Inclusive en la materialidad que no es considerada como significativa pero sirve para indicarlo, su uso se reglamenta para poder atribuir sentido en cuanto se usa, al ser un valor de signo conforme la función que ejerce: “ los objetos les vemos un sentido, porque nuestra mente capta

---

<sup>63</sup> Roland Barthes, *Introducción al análisis del relato en Análisis estructural del relato*, p. 12

<sup>64</sup> Victorino Zecchetto, *op cit.*, p. 241



sustancias revestidas de formas y no cosas aisladas en un mundo caótico”<sup>65</sup>. Cada signo de un sistema termina por integrarse en la generación de sentido, no importa qué tan compleja sea su constitución, justo esta naturaleza le da cualidades de sentido pertinentes que se actualizan en cada ejecución.

Las cualidades del sentido pueden ser entonces determinadas por circunstancias que rodean al sistema pero que adquieren atribuciones para éste en el momento que determina las cualidades de los significantes indican lo marcado dentro de cada uno de los sistemas.

Esto termina por implicar su papel con el código, el sistema y el proceso por lo cual se podría observar que el sentido tiene doble actividad dentro de lo que se reconoce, configura las partes tanto del significante como del significado y su relación con el código que se ha de establecer para terminar por aparecer en la creación de la cadena sintagmática.

Se tiene entonces que “el sentido es un simulacro, una diferencia semejadora, una ambivalencia entre lo que Barthes denomina sustancia y el código. El sentido como doble al nivel de las relaciones sintagmáticas”<sup>66</sup>. La labor del sentido se encuentra en estos dos niveles en su realidad estática momentánea y de transformación durante su uso. Por lo cual, para comprender lo que aterriza a la sustancia dentro de la normatividad del código, se puede observar que el sentido se presenta en ambos niveles.

Otra característica del sentido es la situación que compete a lo verosímil, cuestión más que pertinente para el estudio del relato y su narración de lo “que acontece”. En diversas ocasiones se podrá ver que a los distintos niveles de análisis como el sintáctico y semántico se podrá crear cadenas sintagmáticas que transgredan la normatividad de código en cada uno de los casos, pero para el otro nivel es una situación verosímil, es decir, se puede interpretar y entender, a pesar de las violaciones al código.

“Tener sentido es ser verosímil (semántica o sintácticamente); ser verosímil no es otra cosa tener sentido”<sup>67</sup>; con este concepto se tiene la posibilidad de promover la verosimilitud con todos los recursos que se tiene, se puede observar variaciones significantes o de significado, a niveles

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 253

<sup>66</sup> Julia Kristeva, *Semiótica*, p. 111

<sup>67</sup> Julia Kristeva, *Semiótica II*, p.12

sintácticos, semánticos y pragmáticos, pero mientras se logre que el autor cree unidades de sentido verosímiles para su sistema seguirá dando pautas de realidad para quien lo interpreta.

Es de suma importancia aclarar que lo verosímil no tiene por qué ser real en lo cotidiano sino real en el discurso en el que surge “el sentido verosímil simula preocuparse por la verdad objetiva; lo que en realidad le preocupa es su relación con un discurso cuyo <aparente-ser-una-verdad-objetiva> es reconocido, admitido, institucionalizado”<sup>68</sup>; así se comprende que aun cuando sea imposible detener los sucesos en la realidad, al momento de narrarlo se rompe la concatenación y se cuentan de forma aleatoria (problema que se discutirá de forma más concreta en el siguiente capítulo), pero de forma secuencial, lo cual inclusive es un mecanismo de sentido requerido por el cómic al tener la imposibilidad de recrear un evento de forma multilineal (por más que las acciones ocurra al mismo tiempo, las viñetas que los representan solo puede ejercerse de manera concatenada y esto es verosímil dentro del relato).

De esta manera se puede entender que en cada estructura compete una realidad que debe ser manejada por quien la ejecuta, para así volverla verosímil, de tal forma que se puedan establecer acuerdos para su lectura dentro de su mundo. De ahí las particularidades que responden no sólo a una cuestión de usos de sistemas diversos, como lo es lo gráfico y lo escrito, sino también a cuestiones de estilo, en donde la inclusión de usos particulares se vuelve normativas durante su aplicación en la realización del relato en cada cómic.

Pero si bien el sentido brinda verosimilitud a cada ejecución, esto también implica el uso de límites para aquella verosimilitud; es decir que mientras haya sentido será verosímil, es una manera no agresiva de determinar los límites de su uso, lo cual a su vez significa los límites de variaciones de los elementos signícos y sus integrantes. La “decepción de sentido, el discurso verosímil es también una restricción del sentido, una reducción de lo real. El habla cognoscente que dota de sentido a un cosmos pluridimensional, no hace más que reducirla a una abstracción lineal”<sup>69</sup>.

El sentido dentro de un sistema obliga a esa linealidad por motivo de su propia dinámica ante la construcción sintagmática, requerida para darle valor a cada uno de los signos en cadena, si bien podría haber sistemas que no presentan un fuerte desarrollo sintagmático (el dibujo por ejemplo), es claro que en el cómic la presentación de viñetas como elección de un momento dado,

---

<sup>68</sup> *Ibid.*, p.11

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 25

con una viñeta previa y una posterior, es un claro ejemplo de la “abstracción lineal” que se ha hecho de la historia.

Y la cuestión de los signos y las figuras al interior de la viñeta no se refiere a la composición y el orden de los objetos de la misma, sino a la elección o creación de un solo momento para su representación, lo que reduce el continuo de las acciones a un mero instante, el cual incluso puede ser creado para el fin del relato.

La manera en que el sentido limita a cada sistema al reducirlo a una construcción lineal es incluso una propiedad de sí mismo, ya que a pesar de que se reconoce que hay una realidad pluridimensional, se ha acostumbrado a que el sentido se dé en la linealidad, e inclusive se exige, ante la complejidad de lectura que sería una posible representación pluridimensional.

Como último punto sobre el sentido se tiene la relación que éste impregna entre los niveles de cada sistema. Greimas explica que “el lexema es el punto de manifestación y de encuentro de semas proveniente a menudo de categorías y de sistemas sémicos diferentes que mantienen entre sí relaciones jerárquicas, es decir, hipotácticas”<sup>70</sup>; esto permite que se comprenda la dependencia de sentido que hay entre distintos niveles para su adquisición, aun cuando se han mencionado casos en los cuales se rompe el código dentro de uno de estos niveles, pero la posibilidad de interpretación surge a partir de las relaciones jerárquicas que se establecen de tal forma que la ruptura del código debe ser explicada, reducida y sopesada a un nivel jerárquico superior.

Para simplificar el punto se toma en cuenta que “toda unidad que pertenece a cierto nivel sólo adquiere sentido si puede integrarse a un nivel superior”<sup>71</sup>; así a pesar de las variaciones que se puede hacer en un nivel su inserción en el inmediato superior deberá de cubrir esa ausencia de sentido y atribuirle una marca que permite su lectura y comprensión al interpretarlo en su totalidad.

Finalmente el sentido es una construcción que se torna material, visible a los sentidos, de tal forma que esto ocurre cuando el sistema se integra en un discurso (configuración espacio-temporal de sentido”<sup>72</sup>) determinado, que establece su interpretación a medida de las mismas cualidades que lo integran.

---

<sup>70</sup> A.J. Greimas, *op cit.*, p. 57

<sup>71</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p. 10

<sup>72</sup> Elena Pérez de Medina, *op cit.*, p. 97

El cómo es que este sentido se representa sistema, en particular en el relato de este caso, se da por los ejes en los que se ordenan y que contienen los posibles elementos útiles para cada ejecución, el sintagma y paradigma.

## 1.6 Sintagma y paradigma

En la construcción del sentido se tiene dos ejes sobre los cuales los signos se apropian y se distribuyen para poder ser usados. Esto indica la manera en cómo pueden establecer un espacio en donde se desarrollen y queden expuestos su valor y pertinencia.

La linealidad en las cadenas de los signos es una particularidad que permite redimensionar las funciones en cuanto se tiene un signo precedente y uno posterior, con los cuales establecerán una relación que se identificó como sentido.

Las posibilidades de variantes en cada elección, para cada elemento sígnico que puede ir en la cadena, da como resultado el otro eje en donde las inserciones de identificaciones se hacen por asociaciones de sentido en tanto su carácter sintáctico, semántico e inclusive pragmático.

Para denominar a cada uno de los ejes “tenemos a nuestra disposición unas designaciones especiales, convenientes y tradicionales, del proceso y del sistema semiótico, respectivamente, en los términos sintagmática y paradigmática”<sup>73</sup>.

Las principales características que definen a estos ejes son “que los diferentes segmentos de un mensaje cualquiera puede establecer relaciones *in praesentia* (relaciones sintagmáticas), que por otra parte estos elementos sean susceptibles, *in absentia*, de conmutarse por otros que podrían haber aparecido en la misma posición”<sup>74</sup>

El orden sintagmático que requiere la secuencialidad de los elementos puede presentar como orden de cohesión la consecuencia, en donde la aparición de signo y los grupos de signos serán consecuencia del inmediato anterior, a si no sólo tiene valor su diferencia sino se provee de orden lógico que será útil para sistemas como el relato.

---

<sup>73</sup> Louis Hjelmslev, *op cit.*, p. 61

<sup>74</sup> Christian Metz, *Más allá de la analogía de las imágenes*, p. 14

Mientras, en el eje paradigmático se puede observar las posibilidades del sistema, al contener todos los elementos que lo constituyen como una posibilidad de ejercicio, ante la clasificación de su uso; son los signos en potencia que constituyen todas aquellas unidades pertinentes al sistema.

Se abordará primero al sintagma, el cual “es una combinación que tiene como base la extensión; en el lenguaje articulado es la extensión lineal e irreversible: dos elementos no pueden ser pronunciados al mismo tiempo”<sup>75</sup>, pero el requerimiento de la linealidad es parcial en otros sistemas al encontrarse casos donde la ejecución utiliza varios signos en un mismo espacio o periodo como la pintura en el primer caso o la música en el segundo.

La construcción sintagmática permanece al partir de la naturaleza de la extensión si se comprende que “la extensión de un término es el conjunto de los objetos que designa”<sup>76</sup>, como aquellos que son desplegados a partir de las reglas que establece cada nivel conforme las cualidades del sistema de donde surgen. El sintagma aparece en la ejecución, pero se distingue por la determinación de los signos que se ha de utilizar en un espacio y tiempo concretos.

La relación del sintagma con el espacio y el tiempo se torna compleja en tanto se deja a un lado la lengua para analizar otros sistemas, donde como se ha mencionado, la linealidad no es necesaria o por lo menos se interpreta con ciertas libertades. Es el caso de la pintura, base de la viñeta del cómic, donde las figuras y signos se realizan en un mismo espacio, la relación de sintagmática se observa en el despliegue de figuras que si bien comparte un espacio determinado en un conjunto no lineal sí ocupa un lugar determinado en donde resulta imposible que un signo ocupe el lugar de otro.

Tampoco se puede pasar que el estilo narrativo tradicional de un cómic involucra que su unidad mínima de significado, la viñeta, se presente en una secuencia concatenada, lo que es más parecido a la linealidad del sistema oral. Aunque claro, las variantes que aporta cada autor han permitido que la secuencias de viñetas rompan con su orden de lectura lineal e involucra una interacción más libre del orden en que aparece cada acción narrada de acuerdo con la naturaleza gráfica de la composición de cada hoja.

---

<sup>75</sup> Roland Barthes, *La aventura semiológica*, p. 71

<sup>76</sup> Oswal Ducrot y Tzvetan Todorov, *op cit.*, p. 289

A pesar de las variantes aplicables en la narración del relato de un cómic, la ejecución de la cadena sintagmática se caracteriza por mantener una fluidez en la integración de signos, pero esto pudiera diluir la identificación del sentido al no haber un límite que identificase en dónde y cuándo se establecen las unidades de sentido, de tal forma que surge la primera ambivalencia para el sintagma, que de ser una cadena fluida requiere la valoración de elementos articulados que den orden a su aparición: “el sintagma es, a la vez, continuo (fluido, encadenado) y, sin embargo, sólo puede vehicular sentido si el mismo es articulado”<sup>77</sup>.

Para la identificación de signos que articulan al sintagma y permiten la asociación entre ellos de forma indicativa hay una primera regla que dependerá de los motivos causantes por los cuales un signo determina las propiedades del signo que seguirá en el siguiente en el sintagma y así consecutivamente, donde la relación sintagmática es “condicionante de esa copresencia”<sup>78</sup>.

Aun cuando se ha mencionado que hay una libertad en las ejecuciones de cada autor, lo que se podría entender como una libre asociación de signos, lo que es cierto es que si bien “las combinaciones de los signos son libres, pero la libertad de la que gozan y que constituye el habla es una libertad vigilada... De hecho, la disposición es la condición misma del sintagma”<sup>79</sup>; la articulación que vincula al sentido es lo que dispone de la libertad de asociación, determina la dinámica del sintagma y sus constituyentes. Incluso la disposición de cada uno de los signos ya está determinada por el sintagma al haber una normativa sobre la secuencialidad de cada una de las unidades que se vinculan, en el anterior y el posterior.

Este orden se establece en el sistema analizado del relato al haber una construcción general que requiere de un inicio, un desarrollo y un final, donde cada una de las viñetas (signos) establece su función en torno a la historia, y a su vez dispone de la relación con las otras viñetas para mostrar el sentido que origina al relato.

Si bien cada viñeta se interpreta en un cadena sintagmática, la posible libertad de asociación comprende la disposición de cada una en lo que sería el relato; si bien su ubicación en la historia es fija, en la ejecución son intercambiables de acuerdo con la relación de sentido pero tienen la obligación de presentar en algún momento el inicio, el desarrollo y la conclusión de la historia.

---

<sup>77</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p. 77

<sup>78</sup> Pérez de Medina Elena, *op cit.*, p. 16

<sup>79</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p. 82

Es así como el contenido de la cadena sintagmática de un relato deberá cumplir con estos parámetros en su momento de ejecución, por los que los signos, funciones y secuencias que se implementarán obedecerán a este primer orden de construcción.

El sintagma es donde la noción del tiempo se crea, el caso de las elipsis y sus variantes surgen de aquello o no que se muestra en la cadena, mientras el paradigma brinda aquellos elementos que pueden ser utilizados en dicha cadena.

El paradigma, conocido como “el sistema que constituye el segundo eje del lenguaje, Saussure lo vio bajo la forma de una serie de campos asociativos... cada campo es una reserva de términos virtuales”<sup>80</sup>, potenciales, que están listos para sus actualización en la cadena sintagmática. Son un conjunto de términos que posibilitan la asociación en ausencia por relación de funciones.

Los elementos que integran y que son pertinentes al sistema configuran a lo que se identifica como paradigma; este eje los agrupa en torno a sus similares con respecto a sus relaciones y no requiere ser lineal dado que su asociación se da por la similitud. En este plano es donde se puede observar las posibilidades que existen en la elección de uno de los elementos al momento de realizar una cadena “hablada”, y su asociación dependerá de las funciones, las cuales cada uno de los signos se le han asignado.

La determinación de aquello que integra un paradigma no sólo se establece a partir de la cualidad de semejanza que comparte, sino de la consecuencia inmediata que esto brinda, por la cual los signos a pesar de su característica diferenciadora que se ve en su lectura sintagmática, en el paradigma se pueden utilizar uno el lugar de otro, sin perder la función que realizarán en el sintagma.

Hjemslev expresa esta cuestión con los términos *u* y *u'*, y añade que para que éstos pertenezcan a un mismo paradigma deben ser “susceptibles de reemplazarse mutuamente en un sintagma”<sup>81</sup>; esta condición permite que el paradigma ofrezca a los signos la posibilidad de integrarse al sintagma que dependerá del uso que le da el ejecutante, quien determinará la elección.

---

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 84

<sup>81</sup> Elena Pérez de Medina, *op cit.*, p. 17

El eje paradigmático brinda la relación de los signos y sus posibilidades de uso, lo cual alimenta el espectro combinatorio que ejerce el eje sintagmático de tal forma que si bien los elementos paradigmáticos pueden estar limitados, son las asociaciones que realizan dentro de éste lo que alimenta la libre de combinación en el sintagma.

Aun cuando el paradigma no es tangible a los sentidos, el ejercicio de la memoria obliga a asociar los campos en los cuales pueden implementarse y sustituirse los signos y las secuencias, por lo cual su injerencia en la construcción de sentido es visible en la variación que se da a los elementos al poder ser reemplazados pero sin perder su cualidad distintiva en torno a los demás, lo que permite la elección de la función.

“Mientras los sintagmas sufren las contracciones propias de su visibilidad concreta y particular, los paradigmas se abren a su amplio espacio modélico que atraviesa toda la cadena sintagmática”<sup>82</sup>, cada cadena se alimenta del espacio paradigmático para lograr un vinculación no sólo de valor sino de función y sentido en cada uno de los signos, donde lo que sea común será aquello que les permita asociarse para su sustitución y lo variante permite la elección de cada signo conforme el sentido que impera en la ejecución.

Si “los términos del campo (o paradigma) tienen que ser a la vez semejantes y desemejantes, tienen que compartir un elemento común y un elemento variante”<sup>83</sup>, donde se configurará a partir del rasgo similar que contiene cada uno de los signos, mientras que en potencia se tendrá que observar el rasgo desemejante que hará que tenga un valor determinado dentro del grupo paradigmático, entonces, la construcción del sintagma parte de los elementos del paradigma en sus rasgos positivos para llegar a sus rasgos negativos como requerimiento hasta topar incluso con la marca del autor.

Esto permite que en sistemas más complejos, donde las sustancias pueden ser variadas, se encuentre que “en los sistemas secundarios (derivados de usos no significantes) la lengua es en cierta medida impura: abarca ciertamente algo de diferencial (de la lengua pura) en el nivel de las variantes, pero también de positivo, en el nivel de los soportes”<sup>84</sup>. Es decir, las sustancias en muchas ocasiones dejan a los signos con una carga de rasgos semejantes en donde se requiere la

---

<sup>82</sup> Victorino Zecchetto, *op cit.*, p. 113

<sup>83</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p.85

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 86



formalización de cada uno de los elementos para poder atribuirle a los signos un rasgo diferencial, es decir, distintivo.

Se pueden tener sistemas con sustancias idénticas como el caso de la pinturas, la historieta, las caricaturas, la animación, donde en un primer acercamiento los elementos son semejantes en cuanto su materialidad, pero conforme se formalizan los signos de cada uno de estos sistemas se vuelven distintivos y con claros rasgos diferenciales pertinentes al código de su sistema.

Si bien se puede identificar que cada signo desenvuelto en una cadena sintagmática revela los rasgos antes mencionados, se encuentran casos en los cuales ciertos signos tienen una marca más allá del rasgo diferencial y ésta se da ya en el sintagma, lo cual sirve como indicativo que ese signo juega un papel relevante de la elaboración de la cadena, lo cual puede ayudar a la segmentación y a la interpretación de esta misma.

“Lo no marcado es aquello que es frecuente o trivial o bien derivado de lo marcado mediante una supresión posterior”<sup>85</sup>, por lo cual lo marcado es aquello que sobresale en los signos frecuentes de la cadena e inclusive sirve como inicio o final de un segmento de la cadena misma, es decir, indica las unidades de sentido que se generan en un espacio interpretativo más allá de la mera descripción formal.

Lo marcado en el cómic se puede observar en distintos niveles, desde la coloración hasta el desarrollo en viñetas de segmentos de la historia que resultarán relevantes para el relato. Los signos marcados también dan pie a marcas de autor que se involucran no en una mera cuestión de estilo sino de planteamiento, como en el caso del *Sin City* donde resaltan los personajes que tienen un color característico que resaltan la importancia de dicho sujeto en la trama pero también definen su aporte semántico.

Así como hay signos marcados con funciones que implican que resalten en la cadena sintagmática, también ocurre justamente lo contrario, una ausencia de signo que signifique, circunstancia que se conoce como grado cero.

La relevancia del grado cero en la realización de los sistemas se observa en que todo aquello que sea parte de la ejecución tendrá un aporte de sentido, ya sea incluso en la ausencia, que termina por significar: “el grado cero atestigua el poder de todo sistema de signos, que de esta manera hace

---

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 89

sentido con nada”<sup>86</sup>. La fuerza de la interpretación obliga que incluso la falta de signos signifique, ya que no suele ser al azar, más en sistemas complejos donde hay un gran número de signos útiles para los fines que se realizan y dejar “en blanco” termina por acentuar alguna función.

En este caso, el mejor ejemplo se encuentra en el uso de la línea blanca en el cómic, que divide a cada signo-viñeta en su realización sintagmática, esta línea es un vacío en la hoja que significa una transición de tiempo entre cada momento encerrado por la viñeta, Danielle Barbieri lo denomina como una especie de respiro en el relato que permite al tiempo de lectura un espacio que no altera el tiempo del relato.

La aparición de estos dos fenómenos permite vislumbrar la fuerza de los sistemas sígnicos, capaces de sobrecargar un signo o de significar con una ausencia (“nada”). Pero hay casos de sistemas que son integrados por diversos elementos con sustancias distintas que pueden atrofiar el proceso de sentido en donde las cualidades de los signos sobrepasan la normativa regular de cada sistema.

Roland Barthes aborda que no es forzoso que las unidades de un sintagma con sustancias distintas sean iguales, lo cual permite que incluso se pueda observar la ausencia o marca en una sustancia mientras en otra sustancia no ocurra, como en el ejemplo que se ha trabajado, la viñeta se observa como elemento visual que presenta alguna marca (personaje coloreado), mientras que en la parte escrita no hay variante relacionado a esta cualidad paradigmática de la viñeta, pero esto infiere en la comprensión conjunta de sentido de ambas sustancias.

Finalmente, los cambios paradigmáticos y sintagmáticos son las primeras aproximaciones a la articulaciones de los códigos conforme las bases que éstos siguen para reglamentar, en muchas ocasiones los sistemas derivados (complejos). Heredan, en parte, la normalización de los códigos más fuertes, lo que permite que se articule “adaptando como figuras los sintagmas de un código más analítico, o que, por el contrario, un código considere como sintagma, término último de sus propias posibilidades combinatorias, las figuras de un código más sintético”<sup>87</sup>; la subordinación respecto al orden del sintagma permite una abstracción en acuerdo a los códigos más reglamentados o una concreción en códigos menos formales.

---

<sup>86</sup> *Ibid.*, p. 90

<sup>87</sup> Umberto Eco, *Semiología de los mensajes visuales en Análisis de las imágenes* de Christian Metz, p. 57

Aspecto que da pie al término de neutralización, donde se observa qué tan fuerte es la norma para el sintagma, es decir, qué tanto se puede variar o transformar, lo cual termina por tener serias repercusiones de sentido al usar las distintas posibilidades de interpretación en las cuales se fijan los signos de cada sistema. “La neutralización representa una especie de presión sobre el sistema, y se sabe que el sintagma, cercano al habla, es en cierta medida un factor de defección del sentido”<sup>88</sup>.

Por eso se tienen identificados sistemas fuertemente establecidos como el caso de la lengua y las señales de tránsito, mientras que en algunos otros la asignación de sentido es más amplia ya que no sólo se determina en el ejercicio y entorno de sus contextos, sino también en las relaciones que presentan las materialidades que los sostienen, esto se refleja en los lenguajes de cada uno de esos sistemas, como es el caso de la imagen y los sistemas derivados.

Las relaciones paradigmáticas y sintagmáticas en los sistemas complejos revelan una situación en donde el conjunto de sistema y el proceso recurre a un mayor número de signos con significados provenientes de otros sistemas que dejan huella en el uso concreto pero que a su vez asumen nuevas propiedades de sentido aplicadas a la realidad que sustituyen en el sistema complejo.

A su vez, la relación no sólo de variantes de sistemas por su materialidad sino por su realización y función involucra la imbricación de sistemas, donde, por ejemplo, en el caso del relato, su sintagma se construye a partir de concatenación de acciones de sucesos y el paradigma se revela en el conjunto de posibilidades de sucesos que pueden ser narrados pero sólo es tangible en cuanto es sostenido por otro sistema, como la oralidad, la escritura, las imágenes, etcétera, por lo cual reutilizar elementos distintos de los sintagmas y paradigmas del sistema que lo sostiene para distinguir apartados sintagmáticos y paradigmáticos.

Esto complica el análisis del relato desde una perspectiva semiológica al tener que identificar los niveles en que se realiza el relato como lenguaje, para lo cual se exponen los siguientes apartados.

---

<sup>88</sup> Roland Barthes, *op cit.*, p. 99

## 1.7 Sintaxis

Antes de terminar la revisión de los conceptos semióticos pertinentes a este análisis, se abordará los niveles del lenguaje no con el fin de realizar una investigación de las magnitudes que implicaría analizar cada uno de los aspectos, sino para aclarar que algunos de ellos se darán por sentado para la finalidad de la investigación (que busca una respuesta de sentido) y se retomará aquellas propiedades que se distingan en el lenguaje del relato del cómic.

Si hablamos de relato habrá que distinguir los aspectos en que éste se realiza, tomando en cuenta el apartado que pronuncia Gérard Genette al respecto: “El relato designa el discurso pronunciado (aspecto sintáctico y semántico, de acuerdo con los términos de Morris) [*Lo que en tiempo sería la relaciones de las funciones y de las acciones constitutivas sostenidas por la materialidad del cómic*] y la narración, la situación en la que se profiere: aspecto pragmático [*La relación con el narrador y la situación de enunciación que se revela en acción de narrar*]<sup>89</sup>.

Más allá de los niveles léxicos y gramaticales que responden a las taxonomías de las dos materialidades que sustentan al cómic, lo que queda es cómo se establece la normativa para asociar significados precisos para el cómic por medio de significantes de orígenes diversos. La sintaxis, al ser el nivel que “aborda las leyes que rigen los referentes a disposición, ordenación, coordinación y subordinación de los constituyentes dentro de las frases, operaciones que se realizan, basados en principios, durante los procesos del desarrollo del discurso”<sup>90</sup>, es de donde se puede partir para la comprensión de las asociaciones del sistema complejo que incumbe.

La sintaxis será el aspecto institucional del sintagma (lo glótico), pero más allá de las propiedades de naturaleza lingüística la pertinencia de la sintaxis en sistemas complejos es llevar el orden al exponer y las normas particulares de cada código, por ejemplo, en este nivel se establece la normatividad entre las figuras, signos, didascalias, globos, etcétera para componer una viñeta, pero también se encarga de las relaciones en secuencias de viñetas con un fin narrativo.

Podría considerarse que la sintaxis es un mecanismo débil en los sistemas complejos, donde los autores en búsqueda de innovaciones rompen cotidianamente con las normas de construcción y asociación de los sintagmas, pero esto es cierto parcialmente, ya que reconocen las normas para

---

<sup>89</sup> Gérard Genette, *Nuevo discurso del relato*, p. 13. El contenido de los paréntesis es mío

<sup>90</sup> Helena Beristaín, *Diccionario de retórica y poética*, p.480

después modificarlas, pero esto es asimilado en el sistema y queda impregnado como una unidad de sentido, de tal forma que la hipercodificación se abre campo dentro de este aspecto sintáctico.

Charles Morris establece que hay varias categorías en la propia sintaxis, primero determina que la sintaxis lógica se da “en este tipo de consideración un <<lenguaje>> (o sea, un Lsin) se transforma en un conjunto cualquiera de cosas relacionadas en función de dos tipos de reglas: las reglas de formación y las reglas de transformación”<sup>91</sup>, esto limita a un recurso de combinación, donde se puede asociar con una infinita posibilidad de resultados pero no sintácticamente. La formación y la transformación son procesos que requieren uno del otro, y su formación revela esta dependencia.

Si hay una relación, entonces “la estructura sintáctica de un lenguaje es la interrelación de signos provocada por la interrelación de respuestas de las que los vehículos sígnicos son productos aparte”<sup>92</sup>; el orden se conforma al tiempo en que se producen y con cierta intención dan respuesta involucrados en el implemento de las reglas sintácticas.

Los signos se ordenan en tanto la respuesta que se obtiene de su propia interacción, tenemos entonces que la presencia de recursos como los globos, las didascalias u otros espacios para la escritura se presenta en tanto la imagen requiere de más información para construir a la viñeta y su significado.

El orden sintáctico de la imagen y la escritura para el cómic, de igual forma, acapara todo el campo de normas en las que se crea y responde respecto al sistema, en donde puede dar cabida a una infinidad de signos y sus combinaciones para el ejercicio de cada una de las funciones que se darán en torno a las normas que lo han colocado en su lugar en la cadena.

En la construcción sintáctica “toda oración contiene un signo dominante y ciertos especificadores y que cada uno de ambos términos es relativo al otro”<sup>93</sup>; evidentemente un signo será dominante en tanto los especificadores lo indican de esa forma, pero hay posibilidad en que uno de los especificadores sea dominante de otros signos y así consecutivamente.

---

<sup>91</sup> Charles Morris, *Fundamentos de una teoría de los signos*, p. 44

<sup>92</sup> *Ibid.*, p. 48

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 50

Estos signos dan pie a cierto orden en el que se sugiere la estructura del sistema subyacente, en este caso la narración, donde los dominantes darán los nudos principales que habrá de atender para el desarrollo de cada relato o sistema.

El dominio de un signo se expresa a partir de que “el significante posee algunas marcas sintácticas que permiten su combinación con otros significantes para producir frases bien construidas y aceptables gramaticalmente, aunque sean anómalas semánticamente y para clasificar como inaceptables otras frases, a pesar que tendrían sentido desde el punto de vista semántico”<sup>94</sup>. La sintaxis es entonces una clasificación de las funciones de los signos en relación a su ordenamiento, más allá de la configuración poco fijada de la asociación de los elementos de un código de un sistema complejo.

La verosimilitud del sentido en tanto lo sintáctico cae entonces en las posibilidades de juego que dan los distintos órdenes del lenguaje, con lo cual se puede crear niveles de verosimilitud, como una función específica en el sentido.

Primero aparece que “lo verosímil sintáctico sería el principio de derividad (de las diferentes partes de un discurso concreto) del sistema formal global”<sup>95</sup>, el orden y las asociaciones de los elementos son derivados de cada uno, y se conjuntan conforme las marcas sintácticas, por lo cual surge una variedad de signos conforme a su labor sintáctica.

Pero no sólo la normativa sintáctica le da coherencia a la verosimilitud del sentido, la apropiación del significado de los signos y las cadenas en las que se manifiestan da pie a lo que se conoce como semántica.

## 1.8 Semántica

El nivel establecido por la semántica se refiere a la relación que establece el signo con su significación y los mecanismos con los cuales ésta normaliza su campo de acuerdo con la relación que establecen los signos entre sí y en su concatenación.

---

<sup>94</sup> Umberto Eco, *Tratado de semiótica general*, p. 148

<sup>95</sup> Julia Kristeva, *Semiótica II* p. 14

“La estructura semántica de una lengua puede ser considerada como la actualización, conforme a convenciones, de una serie de conjuntos de reglas constitutivas subyacentes”<sup>96</sup>; la semántica aborda las proposiciones realizadas en un determinado tiempo conforme a las reglas que lo constituyen, así lo semántico se acerca a la relación que se da entre los designata y los signos.

Cada signo siempre hace referencia a un objeto que está vinculando a tal grado que lo denota, por lo cual a la semántica se atribuye la inspección de esta vinculación, y como forma la significación de cada uno de los signos.

En cuestión de narrativa, la adquisición de la significación se da a partir de la apropiación de hechos narrativos asociados a la materialidad en la que se sostiene el sistema en donde se está narrando. Para el cómic entonces se entenderá que en la significación deberá “verse y leerse” lo que se narra.

La semántica de la narración es la relación que hay entre lo que se entiende como relato con la historia, en un apartado donde la representación de los hechos compite con la posibilidades discursivas del mismo relato y su realización. Se observa en tanto se relaciona con el modo en que la significación se vincula con los objetos que cada signo denota, para lo cual se tendrá que observar que cada uno de los papeles que imparte comprende al signo como manifestación de un objeto y que esto sucede a partir de un proceso en donde se designa al objeto a sustituir.

“La semántica se reconoce de este modo abiertamente como una tentativa de descripción del mundo de las cualidades sensibles”<sup>97</sup>; los objetos, lo tangible que es sustituido a partir de sus expresión en un sistema donde los signos son los únicos que tienen cabida pero son también los únicos que tienen un vínculo con el objeto denotado a pesar de la ausencia de éste en la cadena sintagmática.

Pero esta ausencia no impide su relevancia en tanto es aquel que le brinda al signo la posibilidad de significar, y es entonces cuando la semántica se ocupa de cómo se establecen estas relaciones de atribución de significación con los objetos denotados.

---

<sup>96</sup> Eliseo Verón, *op cit.*, p. 165

<sup>97</sup> A.J. Greimas, *op cit.*, p. 13

Al igual que la sintaxis, se elaboran explicaciones metalingüísticas que dejan en claro el mapa de cada uno de los sistemas de lenguaje que se analizan, pero la diferencia radica en la constitución de las leyes, las cuales parten de “la articulación estructural de la significación”<sup>98</sup>.

Los límites que aborda este planteamiento establecen que si bien la significación se encierra conforme el signo y su designata, podría dejarse a un lado los complementos que acompañan al referente, lo cual limita a la semántica a la mera relación signo-objeto denotado y el proceso de significación sin observar la particularidad del referente, el contexto, etcétera.

Esto no se debe observar como una limitación negativa sino meramente como una división de pertinencia a cada una de las facetas que establece dentro del estudio de los lenguajes, lo cual permite en un primer momento cerrar el espectro de estudio y establece un campo determinado para la propia semántica y otras áreas del lenguaje.

Pero es cierto que la realidad semiótica implica otras limitantes para los conceptos lingüísticos, los cuales ha forzado a una introducción de nuevos alcances y la evaluación de cada uno, por lo cual se introduce “un nuevo umbral, el que hay entre condiciones de significación y condiciones de verdad, es decir, entre una semántica intensional y una semántica extensional”<sup>99</sup>.

Entonces, la semántica también interviene en la construcción del sentido y su relación con lo verosímil en cuanto los campos con los cuales se puede integrar nuevos elementos que difieran en intensión, de donde surgiría una posible originalidad en el sistema pero que deben mantener un vínculo con los objetos denotados.

Para lograr este cometido se ha implementado una serie de mecanismos que han vuelto más eficaces a cada uno de los signos aun cuando éstos no pueden ser lo suficientemente efectivos en cuanto lo real de su objeto, por lo cual se ha optado por más bien buscar lo verosímil. “Lo verosímil nace en el efecto de la semejanza... Aparecido en el lugar mismo de la eficacia y buscando la eficacia, lo verosímil es un efecto, un resultado, un producto que olvida el artificio del producto”<sup>100</sup>.

Esta asociación de la significación da pie al uso de distintas de las propiedades de las materialidades en donde la recreación muestra la naturaleza propia del sistema y no la efectividad

---

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 48

<sup>99</sup> Umberto Eco, *op cit.*, p. 100

<sup>100</sup> Julia Kristeva, *op cit.*, p. 13



de aquello que denota. Es en este punto donde las estructuras pertinentes se establecen en cada uno de los sistemas, y como es en el caso del presente análisis, surgen conceptos como son el tiempo y el espacio para la narración, que serán verosímiles en tanto creen la ilusión de aquello que ocupan.

Se sabe que “lo verosímil semántico es un proceso; está fijado en el efecto de parecido más que en el hacer parecerse”<sup>101</sup>. Por esa razón en muchas ocasiones se puede hacer variaciones sintácticas y conservar el sentido, es decir, se establecen en un marco que alude a la verosimilitud de lo semántico como excusa para la ruptura sintáctica; a su vez, lo semántico puede alterar su ejecución en conjunto a su relación con los otros niveles.

Las aberraciones semánticas sólo pueden ser entendidas en tanto su actualización en el sistema y aunque éstas se realicen no se comprenderán al menos que se establezca un referente dentro de la normativa; el nivel semántico puede jugar con la significación pero debe compartir el objeto que denota ante todo para poder ser comprensible, en el momento de la actualización es cuando la aberración semántica debe ser válida conforme su uso y la relación con el objeto que pretende denotar, a pesar de la ruptura que pudiera infringir a la normativa semántica.<sup>102</sup>

La conformación del objeto denotado hay que definirla como una unidad cultural (o como un conjunto o incluso una nebulosa de unidades culturales interconexas como lo llama Umberto Eco), una labor que deja los límites no de aquello que rodea al objeto (referente) sino de aquello que lo constituye, de aquello que aborda la semántica como nivel de lenguaje.

Esto impera dentro de la formación de los aspectos semánticos en tanto determinan las asociaciones que se realizan por el contenido de cada uno de los signos, no sólo como meras concreciones de formas sino elaboraciones resultantes de la actividad social con objetos concretos que cuentan con unidades culturales más allá del sistema.

La configuración de cada una de las asociaciones semánticas establece que “los campos semánticos dan forma a las unidades de una cultura determinada y constituyen una organización (o visión) del mundo determinada”<sup>103</sup> propia de un espacio y tiempo determinado donde es posible una interpretación y producción usadas en determinados contextos.

---

<sup>101</sup> *Ibidem*.

<sup>102</sup> Julia Kristeva lo explica al enfatizar que aun cuando puede ser inverosímil la construcción semántica está puede adquirir sentido en cuanto se ve realizada en el habla.

<sup>103</sup> Umberto Eco, *op cit.*, p. 126

## 1.9 Pragmática

El último nivel de lenguaje es “la pragmática que se ocupa de los aspectos bióticos de la semiosis, es decir, de todos los fenómenos psicológicos, biológicos y sociológicos que se presentan en el funcionamiento de los signos” <sup>104</sup>, se debe aclarar que esta relación con los aspectos contextuales y su roce con otras áreas quedan vinculados de forma directa con el sistema sónico y su entorno en tanto su uso, sin llegar de fondo a las expectativas de cada una de las áreas mencionadas.

La comprensión de la pragmática en la semiótica es comprender que los sistemas sónicos competen en un mundo donde cada uno de ellos son usados en contextos sociales y desde su inicio surgen y se desenvuelven en ellos, por lo cual no pueden ser solo interpretados como un sistemas aislados y ajenos a su repercusiones, contextos, referentes, etcétera.

La construcción del sentido requiere de este último nivel para una lectura completa de su papel, de tal forma que se encuentran sistemas donde la coherencia pragmática predomine a pesar de encontrar rupturas en el orden sintáctico o incluso el semántico.

La relación entre niveles permite comprender que “la regla semántica tiene como correlato en la dimensión pragmática el hábito del intérprete de usar el vehículo sónico en determinadas circunstancias y, a la inversa, el de esperar que tal y tal será el caso o situación en que se usará el signo”<sup>105</sup>; como tal, asevera que la pragmática implica conformar a los distintos niveles dentro de sus posibilidad de ejercicio en la situaciones de uso, de tal forma que se comprenda la normativa sobre las condiciones de uso contextuales.

La pragmática es el nivel que atribuye cualidades extrasistemáticas, lo cual torna compleja la interpretación al tener que considerar factores externos donde la segmentación por orientaciones permite comprender que los sistemas se desenvuelven en entornos sociales con múltiples lecturas abordadas por diversas áreas de estudio.

Lo que concierne a los signos para la pragmática es su fin práctico: “en general y desde la perspectiva de la conducta, los signos son <<verdaderos>> en la medida que determinan

---

<sup>104</sup> Charles Morris, *op cit.*, p. 68

<sup>105</sup> *Ibid.*, p. 71

correctamente las expectativas de los usuarios, y de esta forma expresan más completamente la conducta implícitamente presente en la expectativa o en la interpretación”<sup>106</sup>; la selección de signos en el nivel pragmático obedece a su pertinencia en el sistema pero también a su pertinencia y apropiación conforme su aplicación y mayor adecuación a lo que se quiere expresar, al tener en consideración que esos signos serán interpretados con una posible intención de obtener una respuesta.

Finalmente se podrá admitir que el papel que juega la pragmática descansa en la situación en la que se da y cómo ésta interviene en la realización del sistema: “las reglas pragmáticas expresan las condiciones (en los intérpretes) bajo las que un vehículo sígnico es un signo”<sup>107</sup>.

Esto se adapta a lo que será en el relato el nivel de la narración, donde los personajes dan paso a los sujetos de enunciación, las condiciones espaciales y temporales que estos reflejan y el contexto desde donde enuncian. También a este nivel es donde queda el campo de discusión sobre el narrador y su relación (intervención, influencia) en el relato.

Por lo cual en el siguiente capítulo se abordará la cuestión sobre la experiencia temporal en el caso concreto del relato en el cómic y cuáles son los elementos que lo forman y permiten que se cree un espacio y sobre todo el tiempo en tanto la construcción de su sentido y la aportación que se crea como ejercicio interpretativo de la historia.

---

<sup>106</sup> *Ibid.*, p. 72

<sup>107</sup> *Ibid.*, p. 75

## Capítulo 2. LA TEMPORALIDAD DEL RELATO EN EL CÓMIC

### 2.1 Definición de relato

Se ha mencionado durante el primer capítulo que el sistema que ordena a los subsistemas del cómic es el relato, pero a ¿qué hace referencia este término? La realización de una anécdota a lo largo de las viñetas y páginas de un cómic es una aplicación moderna de la acción de contar algo, proceso que ha sido estudiado desde las propuestas sobre la trama y la mimesis de Aristóteles hasta las posturas más actuales de la narratología.

Contar una historia en cualquier medio de expresión, ya sea oral, escrito, gráfico u otro, se desarrolla como un proceso en el que la realización de acciones se lleva a través de un tipo de discurso donde se narra a partir “del uso de distintas estrategias discursivas de presentación de conceptos, situaciones o hechos realizados en el tiempo por protagonistas relacionados entre sí mediante acciones”<sup>108</sup>.

La clase de relación que media entre sujetos y acción es la posibilidad de contar los sucesos que acontecen en el quehacer diario de la realidad mediado por las propiedades de la narración que se distinguen por el medio en que se desarrolla. Narrar no depende del acontecer de sucesos múltiples como es en la realidad, sino en la propuesta de secuencialidad que surge en su propio orden, de tal forma que el relato se construye bajo las instancias de su propia dinámica.

El cómic resalta la secuencialidad de sus unidades narrativas por su propia naturaleza con el orden y la presentación de viñetas a lo largo de la historia que plantea, e impone las reglas con lo que se comprenderá, al definir las propiedades que distinguen el tema, el género, el estilo, los personajes, etcétera. El cómic como un medio que plantea anécdotas redimensiona el acto de contar en cuanto aparece en una viñeta.

Desde tiras cómicas hasta las novelas gráficas, todos los ejemplos de ejercicio narrativo asociado al cómic ejecutan la posibilidad de contar “algo” por más breve o extenso que sea, pero en cada uno de ellos acontece un orden de narración donde una acción inicial emprende un cambio para el protagonista, que lo obliga a reaccionar y sucesivamente acontece sucesos hasta la postulación de un final.

---

<sup>108</sup> Helena Beristaín, *op cit.*, p. 352

Tal vez los límites sobre qué es narrar parecieran demasiado simple pero inclusive Gérard Genette mantiene la sencillez de la definición al considerar que “desde el momento en el que hay un acto o suceso, aunque sea único, hay una historia, porque hay una transformación, el paso de un estado anterior a un estado posterior y resultante”<sup>109</sup>. Lo que permite considerar que al acontecer una intención de cambio en la acción que se expresa, hay un dejo de historia, de algo que puede ser contado.

Para dar unidad al relato se configura lo que se conoce como trama<sup>110</sup>, a partir de la cual se entrelazan las acciones para que éstas se interpreten como unidades que aportan significación a lo narrado, en un orden de lectura que obliga la exposición de acontecimientos relacionados para comprender el sentido de la historia como producto.

En la configuración del sentido en la trama se puede observar el desarrollo temporal y espacial que se crean. Y en específico, este trabajo se centrará en lo temporal de la narración, donde existen dos procesos que configuran la noción sobre cómo acontece el tiempo. La trama como motivo obliga en un primer aspecto al orden en que acontecen las acciones, pero también dicta una segunda dimensión donde el tiempo corresponde a la satisfacción de lo que motiva a lo narrado, de tal forma que “la primera constituye la dimensión episódica de la narración: caracteriza la historia como hecha de acontecimientos. La segunda es la dimensión configurante propiamente dicha, la trama transforma los acontecimientos en la historia”<sup>111</sup>.

La experiencia del tiempo se origina en cualquier relato ya sea la relación entre secuencias reales, historias que cuentan las experiencias tangibles y denotadas a la realidad; o ficcionales, que se entienden como la “situación narrativa real es falsa *es decir* que el orden narrativo instaura (inventa) al mismo tiempo la historia y su relato que son, por tanto, perfectamente indisolubles.”<sup>112</sup>

Los discursos ficcionales del sistema del relato son altamente socorridos en medios contemporáneos, donde la ficción promete infinidad de historias posibles de contar independientes (aparentemente) de la reproducción de mundo real. Pero esto no significa que se deje de lado las configuraciones de sentido, sino que éstas hacen un llamado a la trama y a su finalidad de

---

<sup>109</sup> Gérard Genette, *op cit.*, p. 16

<sup>110</sup> Aristóteles la define como “la representación de la acción”.

<sup>111</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*, p. 133

<sup>112</sup> Gérard Genette, *op. cta.*, p. 13

reproducción de acción, pertinente para la historia en la que se desarrolla; en la cual “no guarda con el objeto del referente una relación de verdad lógica, sino de verosimilitud o ilusión de verdad”<sup>113</sup>.

A pesar de la ausencia de un referente real inmediato, la ficción comprende una relación con lo real, ya sea desde su naturaleza de intermediario con aquello que puede ser inventado pero que signifique al relato, hasta al desdoble que hace cualquier relato ante la realidad de la historia y quien narra en la realidad.

La ficción es la aparición de las acciones requeridas por lo narrado al vincular un referente para poder compartir sentido que será interpretado. Esta relación con la significación narrativa y la obligación de reproducir patrones interpretables para la realidad genera la dicotomía de la creación, en donde las limitantes de lo ficcional se reflejan en los mismos parámetros de donde surge la historia que se desarrolla pero obedece el sentido que se ha establecido para ese mundo.

La relación de sentido en cada relato no involucra el orden de aparición de las unidades narrativas, en tanto lo que acontece. Al tener que obedecer a una trama, el orden en que se narran los acontecimientos puede alterarse en comparación a la cronología de los sucesos. Es en este punto cuando los límites del mero concepto del relato se hacen notorias y surgen otros planteamientos para distinguir aquello que acontece en el relato cuando es acción.

Las variables en las que se involucra la cuestión del tiempo cuando se narra se desarrollan en tres facetas: la “*historia*, el significado o acontecimiento narrativo; el *relato*, al significante, enunciado o texto narrativo mismo, y *narración*, al acto narrativo productor, y por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce”<sup>114</sup>.

La historia es lo que el sistema del relato pretende sustituir, al ser la serie de sucesos en cuanto acontece, imposible de analizar ya que la única forma de alcanzarla es por mediación de lo que el relato compete; la historia significa todo lo acontecido, es lo que se narra y que establece la extensión de lo que se cuenta desde un inicio hasta la indicación del final.

---

<sup>113</sup> Helena Beristaín, *op cit.*, p. 208

<sup>114</sup> Gérard Genette, *Figuras III*, p. 83

El segundo aspecto, es el siguiente: “el relato designa el discurso pronunciado. La construcción del discurso es la materialización de aquello que cuenta la historia, la composición que concreta lo narrado y es el único objeto al que tiene acceso para el análisis.

Finalmente la narración, la situación en la que se profiere el “aspecto pragmático”<sup>115</sup>, en la que se inserta en un campo situacional aquello que se cuenta y se caracteriza por las intenciones de lo narrado, y su vínculo como producto de interpretación.

Si se regresa a la constitución de lo que se narra en los tres aspectos propuestos originalmente por Genette, se observa una serie de funciones que no sólo se presentan en cada uno sino sobre todo entrelazan los mencionados aspectos en relación con ciertas problemáticas características del análisis del relato: la del tiempo, la del aspecto y la del modo<sup>116</sup>, siendo la primera la que interesa a este análisis pero dentro de la interpretación que da la postura semiótica.

Ya con esto planteado, se puede observar las cualidades de los tres aspectos de lo narrado para el tiempo, se constituye en una relación entre el tiempo que se expresa en el significado y el significante y el tiempo que encierra la situación en la que se narra.

## 2. 2 TIEMPO EN EL RELATO

### 2.2.1 Tiempo en la historia

El concepto historia revela “los hechos sobrevenidos en cierto momento del tiempo sin intervención alguna del locutor en el relato”<sup>117</sup>; ajeno a la participación de quien enuncia, es lo que abastece de contenido a lo que se cuenta para formar una orientación en lo que conviene como sucesos acontecidos en tiempos y espacios continuos.

La continuidad y pluridimensionalidad en el acontecer obliga a considerar que la historia se delimita de ciertos acontecimientos que se encuentran relacionados por elementos que ya se han

---

<sup>115</sup> Gérard Genette, *Nuevo discurso del relato*, p. 13

<sup>116</sup> *Ibid.*, p.85

<sup>117</sup>Émilie Benveniste, *Las relaciones del tiempo en el verbo francés* en Problemas de lingüística general I, p.

mencionado; la temática, los actores, la temporalidad y espacialidad, sin ser entonces la recreación de los sucesos de la realidad sino una captura de los mismos.

La concepción de una historia es el de un suceso, real o ficticio, pero que en el momento en que se conjunta se identifica con un solo referente general, ya que es “una convención, que no existe a nivel de los acontecimientos mismos”<sup>118</sup>.

Es imposible tratar de definir los meros acontecimientos, ya que en la realidad éstos suceden en un régimen fluido y con diversas dimensiones en las que sucede una variedad de hechos, mientras la historia lo formaliza con el simple hecho de determinar un inicio y un final.

Aun así la historia “evoca una cierta realidad, acontecimientos que habrían sucedido, personajes que, desde este punto de vista, se confunden con los de la vida real”<sup>119</sup>. Sin ser lo que acontece en la realidad, implica un campo en donde se limitará las particularidades que desarrollará el relato cuando se concreta. La historia le da a los signos un orden que funcionarán durante la narración.

La historia para los cómics es una cuestión arbitraria, creada por su orden ficcional, pero presenta una peculiaridad usada sólo en algunos otros sistemas narrativos. La extensión de la historia puede no estar determinada con la publicación del primer relato si se da el caso de estar frente a una historieta serializada.

Estos casos involucran una construcción continua de la historia (ya sea por motivos creativos, económicos u otros). Claro que hay un gran número de relatos autoconclusivos en el cómic, pero hay otros tantos cuya publicación es semanal, mensual, bimestral y como tales el final de la historia no es concreto por mucho tiempo.

Esta cuestión posibilita un planteamiento más descriptivo de cada una de las unidades que constituyen la historia y su dependencia a los parámetros que marca su propio universo será mucho más efectiva que en otros casos.

La historia ha permitido que un relato cree un universo donde se desarrolla, al que recurre cada vez que se plantea un nuevo horizonte discursivo. La misma riqueza de la intención alude al

---

<sup>118</sup> Tsvetan Teodorov, *Las categorías del relato literario* en Análisis estructural del relato de Roland Barthes, p. 164

<sup>119</sup> *Ibid.*, p. 163.



acontecer de la realidad para dar recursos que enriquezcan. Esta posibilidad se utiliza en muchas materialidades del relato, caso como en el cómic, donde la historia alimenta la narrativa de seriales, de tal forma que hay títulos que se publican desde hace décadas con una “historia y cronología oficiales”.

Al fijarse los aspectos temporales y espaciales a los que se tendrán que atener cada uno de los relatos que se le vinculen, ésta relación limita una estructura de sentido donde la coherencia impere dentro de la expresión acontecida en el relato y lo que se supone que ocurre en la historia.

La intención de la historia es marcar la estructura que asemeja el tiempo con el de la realidad, implementando aquellos signos que atañen pero que se utilizan para contar, “este tiempo narrado constituye el tiempo diegético o tiempo de la historia”<sup>120</sup>. De tal forma que todos los signos que se presentan obedecen a este universo diegético, por medio de las características que se van apropiando de lo posible.

Pero para la comprensión del contenido de aquello que se ha narrado se requieren unidades de acciones que se perciben en una cronología lineal, contraria a la reproducción de la realidad exacta, y en su lugar formaliza la “intención de parecerse” y no de hacerlo. La experiencia de la realidad y de los acontecimientos es múltiple, en donde las diversas acciones pueden ocurrir en el mismo valor de tiempo sin el requerimiento de una secuencia que las vincule, pero esto no sucede en la narración, por una mera cuestión de imposibilidad.

A pesar de los más variados recursos que ofrezca el significante de lo narrado, por ejemplo, el cómic, donde en la viñeta busca imitar varias acciones, lo cierto es que su lectura se hace en conjunto (todo lo que contiene cada viñeta) y de forma secuencial (por más atentados que haya al orden temporal la sucesión de acciones no desaparece), no hay forma de reproducir la temporalidad acontecida en la realidad.

De ahí la importancia del sentido que impera en la historia y en los otros dos aspectos de lo narrado, éste adquiere, como se ha visto, una postura fija que ayuda a determinar el orden cronológico y el orden lógico que configuran la experiencia temporal de la historia y que permite crear la similitud entre el tiempo real y la recreación de dicho tiempo en una historia, a pesar de sus limitantes.

---

<sup>120</sup> Luz Aurora Pimentel, *El relato en perspectiva. Estudio de la teoría narrativa* .p. 42

Esta clase de comprensión de la experiencia temporal se concreta en el relato (el discurso propiamente), bajo cierta normatividad explícita por los niveles sintácticos y semánticos, y también en la narración, en el nivel pragmático, donde ocurre la enunciación tanto de personajes como del autor. Estos valores se trastocan en lo acontecido en la historia donde la preselección de acciones se torna tangible e incluso es cuando se puede implementar las alteraciones temporales en la conformación del relato.

### 2.2.2 Temporalidad del relato

Antes de seguir ahondando en la experiencia temporal del relato, se requiere aclarar algunos conceptos ligados a la formación del universo de lo que se cuenta. En primera instancia se tiene lo que Genette define como “la diégèse, que no es la historia, sino el universo en el que ocurre”<sup>121</sup>, a diferencia de “diégesis, que es el relato puro (sin diálogo), opuesto a la mimesis de la representación dramática y a todo lo que, por medio del diálogo, se insinúa dentro del relato, que, de ese modo, se hace impuro, es decir, mixto”<sup>122</sup>.

¿Para qué distinguir estos conceptos? Primero, por el implemento del concepto diegético el cual aporta las posibilidades que crea el universo de la historia, donde las opciones se entienden como naturales al obedecer al orden que se ha implementado en dicho universo, por lo cual es posible la aparición de ciertos personajes en ciertas acciones y que marca los límites de uso en esa realidad ficcional.

Mientras que la diégesis es aquella parte de la historia donde se centran propiamente las acciones, alejada de las complejidades que añade el implemento del diálogo en el relato. Podemos decir que este apartado acontece sólo en la parte visual de lo que es el cómic, en donde se pueden observar las acciones que suceden, las posibilidades gráficas que atribuyen el dibujo y sus características que permiten entender lo que se cuenta bajo la ausencia del diálogo.

Un análisis estricto de las formas del relato se alejaría del fenómeno de la enunciación para centrarse en la mera relación entre funciones y acciones que acontecen en el relato, pero

---

<sup>121</sup> Gérard Genette, *op cta.*, p. 15

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 16

marginaría las marcas que se implementan durante el diálogo que en muchas ocasiones provocan las problemáticas de la exposición del relato y del tiempo que formula.

La temporalidad como una de las características del relato atraviesa los distintos niveles que imperan en el discurso narrado, con la finalidad de crear una experiencia similar a la temporalidad real y esto sólo se logra aterrizando los aspectos temporales propios del historia y aquellos que sobrepasan estos límites, por lo cual la incidencia de los diálogos resulta tan relevante como el orden sintáctico y semántico que rige el acomodo de las distintas acciones que acontecen.

Esta reproducción de la experiencia temporal se origina ante la necesidad de que las acciones acontecidas sucedan en un marco donde sean plausibles a la realidad ficcional a la que pertenecen y, de esta forma, el suceder de acontecimientos resulte verosímil para la historia y con un orden de aparición en el relato, cada acto resulta como una variable a considerar para la comprensión de la naturaleza temporal que envuelve el ejercicio de narrar.

Lo que resulta es que esta intención mimética respecto al tiempo es una construcción ficcional que busca crear cierto parámetro de sucesión ante las cualidades del relato lineal, esto lleva a un segundo apartado del código del relato, en donde las acciones no se asocian al azar sino en un ejercicio de secuencia lógica, donde cada acción dictamina las posibles subsiguientes acciones. “Esto se debe a que el principio mismo de la sucesión, al cual no puede sustraerse ningún relato verbal, explica la disposición particular de las secuencias narrativas, con lo cual se traza una sucesión, no temporal sino textual a la que llamamos tiempo del discurso”<sup>123</sup>

Genette aborda esta situación, ante la evidente temporalidad doble, al mencionar que una “de las funciones de relato es transformar un tiempo en otro tiempo”<sup>124</sup> para dejar en claro la existencia de un tiempo propio de la historia y un tiempo que se crea en el relato para simular el tiempo transcurrido durante toda la historia, y esto se vincula en un tercer aspecto temporal que queda marginado de la experiencia de narración pero que enmarca lo que se conoce como el ritmo: la relación de lectura del relato y la duración temporal relativa a la historia que se comprime en este acto.

---

<sup>123</sup> Luz Aurora Pimentel, *Op Cit.* p. 42

<sup>124</sup> Gérard Genette, *Figuras III*, p. 89

La complejidad de la temporalidad en el cómic radica en que el mencionado sistema de relato se materializa en un registro visual-gráfico y en uno escrito, lo que origina dos aspectos de recreación de temporalidad. El sistema escrito origina su relación temporal a través de signos sucesivos donde las marcas verbales y de persona dejan claro este fenómeno (sin adentrarnos en las libertades literarias a las que se puede recurrir, la temporalidad se convierte en un problema), mientras que lo visual desarrolla el tiempo en un ejercicio en donde lo representado y contado se origina con la insinuación de movimiento en el interior y exterior de la viñeta.

El aspecto gráfico del cómic se ordena entonces en dos sintagmas distintos, el primero un sintagma extensional más no lineal como lo es cada una de las viñetas y la acción que presenta para vincular el tiempo de la historia y el tiempo del relato a partir de la selección de una clase de instante de lo que se pretende como acción; y un segundo aspecto, a partir de la secuencia de acciones que se observan en el conjunto de viñetas.

Sobre el aspecto escrito, su desarrollo en los globos y en las didascalias determina el espacio en el que se plantea, pero también funge como elementos integradores a la imagen para que al final se configuren en una sola unidad.

Pero si bien lo escrito y la imagen fungen en conjunto, no se propone que lo escrito pierda sus propiedades, sino todo lo contrario, como en el caso de lo visual aporta recursos para la construcción del relato.

En el mismo aspecto que lo visual, lo escrito plantea dos puntos: primero, “corresponde a las relaciones de la palabra y el dibujo en el rectángulo donde se inscribe cada imagen”<sup>125</sup>; para fungir como ancla de sentido ante lo que se presenta como imagen. La palabra escrita complementa varios factores de la expresividad de lo que se encuentra en el dibujo. Esta relación reafirma, compara o niega los aspectos de los que el instante visual podría carecer.

El segundo punto se refiere al “mensaje lingüístico de los globos como elemento de unión entre varias imágenes”<sup>126</sup>, ante la concatenación de viñetas en muchas ocasiones lo escrito trata

---

<sup>125</sup> Pierre Fresnault-Deruelle, *Lo verbal en las historietas* en *Análisis de las imágenes* de Christian Metz (Compiador), p.192

<sup>126</sup> *Ibidem*.

de rellenar los espacios narrativos huecos ante la ausencia de imagen para poder completar la interpretación que da origen al relato.

Ambos ejes en lo visual y lo escrito forman parte de mismo ejercicio, por lo que de antemano se considera que sus aportaciones son en conjunto pero esto no se debe interpretar como un asociación automática sino un práctica en la imagen, como retrato de un instante, se confabula con la extensión escrita para generar la experiencia temporal que permite digerir el orden acontecido en el relato.

El relato, como entidad interpretativa, tiene la relación entre ejes de expresión que pueden ser alterados al variar la relación que hay entre el orden temporal “de sucesión de los acontecimientos en la diégesis y el orden seudotemporal de su disposición en el relato”<sup>127</sup>, lo que lleva a Genette a describir tres mecanismos que se llevan a cabo en dicha relación: el orden, la duración (velocidad) y la frecuencia, de cada una de las acciones acontecidas en la historia y contadas en el relato.

Entre la historia y el relato suele haber diferencias en cuanto la aparición y sucesión de acciones que los constituyen en un orden, sobre todo por el papel que juega la trama en la realización del relato y el efecto que se busca engendrar durante la narración. Así, durante el relato se puede alterar la sucesión de los acontecimientos de la historia con la finalidad de marcar el motivo que hilvana a la trama a lo largo del relato.

Al romper el orden del relato surgen efectos transgresores al continuo presente que se mantiene en la secuencialidad de la historia, para volcarse a acontecimientos anteriores o posteriores, con distintas funciones para la relación de sentido que se establece en las acciones constitutivas:

Las diferentes formas de discordancia entre el orden de la historia y el del relato se le conocen como anacronía, en el caso de contar o evocar por adelantado un acontecimiento posterior, se denomina prolepsis, y cuando hay una evocación posterior de un acontecimiento anterior al punto de la historia en donde se encuentra, es denominado analepsis<sup>128</sup>.

---

<sup>127</sup> Gérard Genette, *Op Cit.* p. 90

<sup>128</sup> *Cfrt.* Gérard Genette, *op cit.*, p. 95

Para la analepsis Genette propone una esquematización, no sin antes introducir dos conceptos que permiten clasificar la labor de las anacronías: el alcance, que es la distancia temporal que limita a la anacronía respecto al relato y la amplitud, que es la proporción que ocupa de la historia.

El alcance brinda información sobre la posición de la analepsis en relación a la historia y el relato y también da una noción de tiempo, esto suele verse mucho en las didascalias en donde se escribe “hace tantos años”, “años atrás” y otros sintagmas que expresan el referente temporal que funciona entre la distancia del presente del relato y aquello que cuenta la anacronía.

Mientras tanto, la amplitud se observa en función a la intención de la trama, ya que como en otros sintagmas del relato su extensión cronológica puede ser distinta a la que se “ve” en las viñetas, así que la amplitud brinda el dato preciso cronológico.

La analepsis se usa para ofrecer cierta información que resulte relevante a la intención de la narración que se encuentra en acciones previas a la actual ejecución, dicha información puede ser de origen anterior al relato, como un claro llamado a la existencia de la historia, es entonces una analepsis exterior.

También puede provenir de algún momento fuera del relato pero la acción concluye en éste, esto en función de explicar cómo se originan ciertas acciones que empiezan de forma abrupta en el discurso y se conocen como analepsis mixtas.

En las analepsis mixtas se limitará por la ampliación, al haber analepsis mixtas parciales, en donde la elipsis si bien alcanza al relato no concluye en la primera línea de narración mientras que la analepsis mixta completa termina por alcanzar la primera línea del relato.

Y finalmente la analepsis interna, que trae de vuelta algún hecho del cual ya se fue testigo durante el relato o del que desconocemos pero que ha ocurrido al mismo tiempo que lo narrado en primera instancia; suele recurrirse a este caso para recordar, explicar, mencionar eventos relevantes que impactan gravemente a la trama.

En las analepsis internas lo que se encuentra es un uso heterodiegético, en el que la interrupción acontece dentro del relato pero no pertenece al mismo, sino a la historia, esto se usa para introducir nueva información de la cual el lector no estaba enterado al no ser parte de la

principal línea narrativa; la nueva información puede utilizarse en diversas funciones que vinculen a la trama a los hechos.

Mientras, cuando se habla de homodiegético, es un ejercicio de autoreferencia a lo acontecido en el mismo relato con función de evocar o llenar huecos de lo que se ha visto narrado, e incluso se puede utilizar la repetición de una acción de forma continua para ir aportando información sobre lo que cuenta.

En el caso de llenar huecos con acciones acontecidas se les conoce como contemplativas o remisiones, donde pueden ocurrir elipsis puras o paralepsis (retorna a un tiempo específico de alguna acción de pasado). Si lo que se busca es evocar, se da en los casos de comparar, presentar diferentes puntos de vista y realizar retrospectivas.

En la prolepsis se presentan las mismas categorías sólo que este recurso ocurre cuando se habla de situaciones futuras respecto al presente del relato. Estos movimientos son menos utilizados que la analepsis debido a las implicaciones que suscita adelantar hechos respecto a la trama, pero suele ser utilizado cuando se busca enfatizar acciones, generar un epílogo, etcétera.

Cuando ocurren los rompimientos, “las anacronías por lo general se señalan a sí mismas, y señalan el momento de la ruptura mediante marcas explícitas”<sup>129</sup>, esto da una de las principales funciones del código escrito en el cómic, el uso clásico de las didascalias es la señal que utiliza el cómic para introducir una ruptura temporal. Pero habría que añadir que no sólo se utiliza estos recursos, también dentro del aspecto gráfico se pueden encontrar los signos cinéticos, los tipos de globos e incluso las onomatopeyas, todos son recursos que suelen marcar cuando hay una transición de tiempo.

Sumados a los signos propios que se utilizan para marcar la interrupción temporal, ambas materialidades muestran tratamientos para ella, en lo que se puede observar la anacronía que se está contando o ésta sirve para visualizar al agente que la enuncia.

---

<sup>129</sup> Luz Aurora Pimentel. *op. cit.*, p. 47

Imagen 9 Anacronía



Durante la realización del relato en el cómic los signos que pautan las rupturas temporales sirven para imbricar tanto los cambios de tiempo ocurridos dentro de viñeta y fuera de ésta, de tal forma que el instante visual se complemente con la duración escrita y a su vez pueda exportar la unidad narrativa con la que puede alterarse el orden del relato.

Justo la relación entre duración e instante representado requiere la introducción de conceptos que explican cómo se establece la medición entre lo acontecido en la historia y lo relatado y cuánto “dura” lo que presenta. Esto depende más de cómo se expresa en el relato al definir lo que dura cada acción y permite crear una serie de movimientos que extienden, pausan o disminuyen el “tiempo” del relato.

Son cuatro los <movimientos> narrativos básicos, en orden creciente de aceleración:

1. Pausa descriptiva: Ritmo de máxima retardación en que se detiene el tiempo de la historia para continuar con una explicación sobre lo acontecido. Cuando lo escrito y lo visual describen lo que acontece, entonces se tiene un uso mayor de ángulos y planos del mismo momento, y lo escrito brinda información detallada sobre el acontecimiento.

2. Escena. La escena es la única forma de duración que podría considerarse isocrónica, es decir, un tiempo narrativo en el que se da la relación convencional de concordancia entre la historia y el discurso. Esto más que lo visual, por aquello de la representación del instante que se verá en el siguiente apartado; se observa más en lo



escrito y sobre todo en los diálogos dentro de los globos al ser paralelos los tiempos de lo que se cuenta y cómo se cuenta.

3. Resumen. En este movimiento narrativo se observa un ritmo de aceleración creciente; los sucesos tienen una duración mucho mayor en el tiempo diegético que el espacio que les dedica el discurso narrativo. Mucho más cercano a lo que acontece en la viñeta en tanto su composición como aquello que significa del momento, su uso para lo escrito se puede ver por ejemplo en didascalias, onomatopeyas e incluso viñetas.

4. Elipsis. Movimiento narrativo que nos da una impresión de máxima aceleración. Suele observarse en buena parte del relato, entre viñetas, capítulos y volúmenes, pero también en la relación entre las viñetas.



Imagen 10 Pausa descriptiva



Imagen 11 Escena



Imagen 12 Resumen



Imagen 13 Elipsis

Estos casos representan un ritmo, una evocación de lo artificial del relato al ser capaz de resumir, representar o extender la percepción del tiempo que se origina en el discurso narrado. El ritmo surge de los mencionados “<<movimientos>> (en sentido musical) y poseen una velocidad determinada: isócrona para la escena, nula para la pausa, infinita para la elipse”<sup>130</sup>.

La importancia de la velocidad o *tempo* narrativo se encierra en la actividad del propio relato, al marcar las incidencias de acciones en torno al sintagma del relato, es decir, esta duración marca la extensión de la acción, e incluso cada movimiento sirve de marca con motivo de la relevancia de dicha acción en la exposición de la trama.

Y confronta lo que sucede en el relato y en la historia donde “la relación espaciotemporal... se concibe así como una confrontación entre la extensión del texto (una dimensión espacial) y la duración diegética (una dimensión temporal de orden ficcional)”<sup>131</sup>; el *tempo* que surge de esta operación se invierte en varios niveles a lo largo del cómic, ya que hay una inserción entre lo que

<sup>130</sup> Gérard Genette, *Nuevo discurso del relato*, p. 26

<sup>131</sup> Luz Aurora Pimentel. *op cit.* p. 43

“representa” y lo que “dura” la imagen, el texto y su conjunto, así el *tempo* determina lo que dura cada una de las viñetas y cada una de las construcciones gráficas de la hoja y secuencia.

El tercer aspecto que presenta el tiempo en el relato es un recurso que se implementa en las acciones que acontecen en la historia y son producidas, en igualdad de condiciones, desde una vez hasta *n* número de veces. Conocido como frecuencia, es una de las prácticas del relato más particulares al poder recrear escenas cuantas veces se requiera a lo largo del sintagma.

Este fenómeno puede ocurrir de cuatro formas: “un relato, sea cual sea, puede contar una vez lo que ha ocurrido una vez, *n* veces lo que ha ocurrido *n* veces, *n* veces lo que ha ocurrido una vez, una vez lo que ha ocurrido *n* veces”<sup>132</sup>.

El primero y segundo son relatos singulativos, donde las acciones son presentadas en el mismo número de veces que acontecieron en la historia; estos suelen ser los casos más comunes ya que por mera economía del relato la posibilidad de repetir sucesos no serviría si no se aporta al sentido de la trama.

El tercero es repetitivo, en donde una sola acción se repite en numerosas ocasiones, suele ser una acción crucial para el origen o seguimiento de la trama; y el cuarto, un relato iterativo, es el caso de la repetición de actividades cotidianas que si se reflejarán en el sintagma de manera constante no aportarían alguna significación, ya que su aparición constante anula su valor para la cadena de acciones del relato.

La aplicación de estos tres recursos temporales crea “la ilusión de que los acontecimientos no se narran sino ocurren conforme leemos, que son realidad y no ficción”<sup>133</sup>. A pesar de las claras diferencias que hay entre las experiencias temporales de la realidad y las que se experimentan en el relato, la posibilidad de originar un aspecto temporal distintivo, propio de aquello que se narra, incluso en algunas ocasiones se convierte en los de los recursos más marcados en la construcción del sentido de cada relato.

El orden, la duración y la frecuencia son formas que se encuentran en las construcciones temporales de relato, permiten la cohesión entre cada unidad de sentido que constituye lo que se narra en el cómic, también permite la inserción de personajes y las acciones que realizan a lo largo

---

<sup>132</sup> Gérard Genette, *Figuras III.*, p. 173

<sup>133</sup> Luz Aurora Pimentel, *op cit.*, p. 43

de los distintos tomos, donde implican una estructura propia para los relatos individuales y para el relato primario.

Si bien los aspectos que se han expuesto son las propiedades temporales que se encuentran en el cualquier relato, cabe recordar que las características del cómic ejecutan con ciertas herramientas las posibilidades narrativas asertivas que se usan de forma exclusiva para el sistema que se analiza. Es el caso, por ejemplo, de la duración, que debe adoptarse para las propiedades visuales de la viñeta en donde puede haber la inserción de varias acciones en una sola viñeta, este tipo de problemáticas se verá en el último apartado de este capítulo.

### 2.2.3 Temporalidad de la narración

Finalmente, como se ha aclarado desde el inicio del apartado del relato, hay tres dimensiones que se pueden observar cuando se cuenta algo: la historia, el relato y el acto de narrar. También se aclaró que el relato, al ser el discurso, es lo único tangible que puede alcanzar para su estudio. Pero se debe insistir en que los otros dos aspectos se elaboran en conjunto el proceso, por lo que pueden observar propiedades en el relato que corresponden a la historia y a la narración.

La narración como acto sólo se puede entender dentro del relato, al ubicar la entidad enunciativa que interviene, quien “habla” en el relato crea un campo pragmático de lo que acontece en cada acción, ya que al haber una narración siempre habrá quien enuncie al intervenir con un diálogo.

“Toda palabra es, a la vez, un enunciado y una enunciación”<sup>134</sup>, lo que conlleva dos marcas de registro para el relato, ya que si bien el enunciado se ordena en la secuencia donde depende de la trama, la enunciación es el resultado de quien cuenta, lo que hace que sus valores, intereses y referencias intervengan.

Esto adquiere un valor relevante al cómic en tanto el uso de diálogos ocurre de forma recurrente, e incluso la invención de un signo propio que señala cuando un personaje habla, como es el caso del globo. La particularidad de este signo es la creación de un espacio y materializa al

---

<sup>134</sup> Tzvetan Todorov, *op cit.*, p. 188

diálogo no sólo con la escritura sino también señala a quien enuncia por medio de una línea de indicatividad y limita el espacio visual de lo que se dice.

La línea, la figura que determina las dimensiones del diálogo, puede también aportar valor a la enunciación, ya que sus características pueden contribuir a la generación de sentido del estado del personaje quien habla. Como se ha dicho en el capítulo anterior, la línea puede ser quebrada, curva y otras presentaciones, lo que en el caso del globo sirve como sustituto del tono y del volumen de la voz, características del habla.

Pero este punto discursivo tiene su interés en la cuestión de sentido, cuando interviene para crear un campo de significación que satisfaga las intenciones de lo narrado. La intención de definir sujetos que enuncian será para aclarar las propiedades de sentido que éste le brinda a cada uno de sus actos.

El sujeto y el tiempo generan la experiencia del transcurrir en cuanto la distancia en la que se encuentra quien habla de lo que emite. Si bien existe toda una problemática sobre quien habla, aquí se centrará en el papel que juega como generador de experiencia temporal, comprendiendo que hay varias escalas para quien enuncia, sólo basta recordar que suele haber un enunciador que se representa en el relato y un enunciadore que cuenta el relato (con una variedad de relaciones donde el papel puede ser jugado por el mismo sujeto u otros y su origen puede estar en el propio relato o fuera de éste).

Habrá que distinguir brevemente el fenómeno de enunciación que ocurre en el relato; en primera instancia se tiene aquel que enuncia al proferir diálogos que obligan al relato a abandonar la diégesis a lo “hablado” a un fragmento del sintagma relato, lo que genera una pausa en la secuencia de las acciones para insertar una cadena hablada que puede detener la acción o continuar. Los globos son el ejemplo claro de este caso, al haber una ruptura con la composición visual ya que para la expresión de cada sintagma dialogado se debe implementar “globos” que no son parte de la escena y son un recurso artificial para dar voz a los sujetos que aparecen en cada viñeta.

Mientras en un segundo plano, cuando hay un sujeto en el relato que se enuncia, puede también ejercer no la mera intervención hablada, ya que también “los personajes toman la palabra

no sólo para expresar sus opiniones y sentimientos, o sólo para actuar, sino también para narrar”<sup>135</sup>. Esta posición es más difusa dentro de los cómics ya que en compañía de los globos, las didascalias pueden ser también parte de la narración de dicho personaje, el cual no profiere ningún diálogo sino describe y completa la información de lo que se observa. En muchas ocasiones quien narra puede no estar dentro de la composición de la viñeta: si bien es necesario en la secuencia, no es determinante que aparezca de forma física.

Aun cuando el narrador no sea evidente, su atribución al tiempo del relato se resuelve en cada intervención narrada que se realiza, al haber un uso de propiedades temporales que aporta la materialidad en donde se encuentra. El acto de narrar deja una marca en cada ejecución al usar lo que se caracteriza como recurso temporal y echarlo a andar, se escoge un tiempo en que se habla, “un narrador podrá hacerse casi invisible, prácticamente inaudible; podrá ocultarnos su situación espacial al momento de narrar; pero no puede ocultar su posición temporal, por el solo hecho de que el acto de narración conlleva la ineludible obligación de elegir un tiempo gramatical”<sup>136</sup>.

La intervención del sujeto que enuncia conforme su uso del tiempo discursivo determina el desarrollo temporal que se da al relato, de tal forma que las variables de duración, frecuencia y orden son llevada a cabo bajo la determinación de quien habla con la intención que se establezca como sentido, pero se ordena en torno a la posición temporal del sujeto para poder apropiarse de un tiempo que se origina en la propia naturaleza del relato.

En cada acto de secuencia el relato se actualiza y vive en un eterno presente de actualización, que como único recurso para notar el cambio está el uso de los tiempos gramaticales expuestos en lo escrito en compañía de lo visual del cómic, donde la relación entre las propiedades de lo que está escrito y lo que se ve genera un proporción de interpretación temporal, para la cual el lector se posiciona como aquel que observa cómo suceden los acontecimientos y que contribuirá a unificar los elementos de cada sistema para poder comprender la experiencia de tiempo que se da en el relato.

En ese caso, ¿cómo distinguir la posición narrativa del sujeto y el tiempo en que está hablando?

---

<sup>135</sup> Luz Aurora Pimentel. *op cta.*, p. 148

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 157

A este nivel la experiencia temporal que se da por marcas verbales y gramaticales expresa al sintagma como el orden en el que acontece, el tiempo de la historia sólo se percibe por el tiempo del relato, de tal manera que “el tiempo verbal más que una marca de temporalidad es una marca de narratividad”<sup>137</sup>.

Las contribuciones de los enunciados en cuanto al aspecto escrito permiten visualizar la composición de los sintagmas como simulacro del tiempo que acontece. El uso de diversos tiempos verbales permite que tanto la posibilidad gramatical como la creación lineal se vinculen y generen una noción temporal que crea el universo de lo narrado.

Finalmente uno de los puntos que se revelan con la posición del enunciado y el acto de narrar es la ubicación del sujeto quien enuncia respecto a lo que cuenta, es decir, se puede determinar el pasado-futuro o el presente a partir de quien habla y su lugar en el relato y así “los tiempos del verbo contribuyen a la narrativización”<sup>138</sup>.

La experiencia del tiempo también tiene ciertas particularidades que permiten comprender su conceptualización como fenómeno en la narración, tema del que se hablará en el siguiente apartado.

### 2.3 La experiencia del tiempo en el relato

El tiempo que se experimenta en aquello que se narra es una construcción en la que se detalla su experiencia como posibilidad de ser fragmentada para poder ser narrada.

Como se ha insistido, el tiempo que acontece en la realidad es imposible de analizar y de contener al no tener materialidad y transcurrir de forma continua ajeno a la percepción, por lo que “nunca el tiempo de ficción está totalmente cortado del tiempo vivido...”<sup>139</sup>, para que la experiencia temporal surja en el relato se requiere de la asignación de sentido de aquello que se cuenta.

Lo que acontece en la narración es que, a través de esta misma, el tiempo se percibe como parte de su proceso, lo que justifica que las pautas temporales se ejerzan en la narración que

---

<sup>137</sup> Luz Aurora Pimentel. *op cit.*, p. 162

<sup>138</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*, p. 470.

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 491



configuran lo que está contando, por lo que “la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal”<sup>140</sup>.

La acción de contar permite notar que la naturaleza de lo que es el tiempo impera en una comprensión donde surge la noción que acontece sin intervenir, al haber multiplicidad, paralelismo y convergencia en lo sucede; pero en cuanto se busca distinguir aquello que se conoce como el tiempo, se tiene sólo la huella de lo que ha sucedido.

Pero la acción de narrar impone el orden secuencial como primera característica, y la creación de la integridad temporal se compone de parámetros que obedecen a sus condiciones de origen. En cualquier relato se observará que el tiempo parte no de un flujo continuo y paralelo de acciones sino de la oposición entre una y otra, lo que es aprovechado por la escritura y la imagen, en el caso que se analiza, para “crear tiempo”.

Ya Saussure “excluía toda compatibilidad entre ambos aspectos del tiempo, simultaneidad y sucesión”<sup>141</sup>, la experiencia del tiempo presenta múltiples líneas de acción paralelas y alternas, que suscitan acciones posteriores e inmediatas pero relacionadas entre sí, cosa imposible de producir en el orden del relato, ya que éste presenta sintagmas en donde los signos están concatenados y su relación depende de su oposición al signo anterior y al signo posterior.

Al identificar a la lengua como uno de los principales soportes del relato, gracias a la tradición extensiva de narrar dentro de la oralidad, se retoma la linealidad de la lengua para ser recreada en la producción de relatos, de igual que otros sistemas donde se puede encontrar las ejecuciones de relatos. Esto ha obligado que el valor del tiempo surja de las secuencias lineales ejecutadas en el habla, donde “cada instante se hace corresponder un punto y el orden de aparición de los instantes, el orden de yuxtaposición de los puntos”<sup>142</sup>.

El orden múltiple del tiempo real<sup>143</sup>, al no poder ser recreado en la narración, da pie a un orden donde la consecuencia singular prevalece, al requerir de un acontecimiento que sirva como

---

<sup>140</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y narración I.*, p. 113

<sup>141</sup> Roman Jakobson, *Arte verbal, signo verbal y tiempo verbal*, p. 31

<sup>142</sup> Elena Pérez de Medina, *op cit.*, p. 16.

<sup>143</sup> La realidad se conoce a partir de la fluidez de acciones múltiples, donde los acontecimientos no se pueden entender como la secuencia de una sola acción. La participación de una gran cantidad de sujetos que realizan acciones en cada y mismo momento, imposibilita su recreación en la cadena sintagmática del relato.

antecedente para el subsecuente. El tiempo en la narración termina por aparecer más por cuestiones de consecuencia que por el paralelismo situacional, y aunque antes se mencionó que “el cambio exige el tiempo... es el tiempo de la obra, no el de los acontecimientos del mundo: el carácter de necesidad se aplica a acontecimientos que la trama hace contiguos”<sup>144</sup>.

El tiempo sólo puede ser comprendido en cuanto es sustituido y aparecen los signos, que obligan a su inserción en sistemas como en el del relato, donde aparecerá en un orden lineal a partir de la secuencia de oposiciones entre la acción pasada y la que le prosigue.

El uso de la secuencia en la narrativa acomoda cada suceso en una linealidad obligatoria que determina el orden de aparición en cada suceso, por lo que existirán funciones entre cada uno, lo que incide en la imposición de un eje temporal reducible a la posibilidad de transformación en la que las figuras del sistema narrativo conforman el marco estricto bajo el que aparecerá cada suceso.

La independencia de los sucesos, acontecidos en un espacio y en tiempo, se representa por la lógica en la que la trama ordena su aparición, para proyectar un campo de comprensión que permite revelar el sentido en el que se expresa cada una de las acciones.

Cada viñeta se opone a la siguiente, no en una cuestión de contenido sino de oposición sobre la línea narrativa en la que se ejecuta, lo que propone una construcción, en la que se debe unir los puntos que sean tangibles. Este recurso de distanciamiento entre acción es lo que permite que se creen las elipsis y los juegos de alteración del tiempo.

Al enfrentar la lógica que los ordena y la cronología en la que se suceden, “la temporalidad sería el espaciamento de la negación tajante, lo que se introduce entre dos escansiones (oposición-conciliación) aisladas, no alternantes”<sup>145</sup>. Esto se aplica en los diferentes niveles de la narración desde la conformación de la historia (el inicio y el final), hasta la transición de escena, o en este caso de cada viñeta. Así los sistemas que materializan al relato determinan los mecanismos en los que el tiempo se construirá en función del valor interpretativo que presida para la ejecución de cada uno.

¿Cómo se sostiene la construcción lineal del tiempo?

---

<sup>144</sup> Paul Ricoeur, *op cit.*, p. 93

<sup>145</sup> Julia Kristeva, *Semiótica*, p. 165

La aparición del sintagma narrativo implica la creación de una justificación que constituya la posibilidad global de sentido, capaz de motivar y refrendar la realidad contada, es así que aparece lo que se conoce como trama.

En la trama, surge lo que se conocen como signos narrativos que se plantearán a lo largo de la narración para dar soporte y coherencia al tiempo fabricado. Su uso es para la construcción del contenido en donde “la innovación semántica consiste en la invención de la trama”<sup>146</sup>, para que los factores incidan como parte del planteamiento de coherencia necesaria para generar sentido.

La comprensión de la trama como constructor de lo que será el relato determina que las acciones que se realizan tendrán un motivo, que se dirigirán en la secuencia de presentación (inicio), peripecia, clímax y conclusión (final), de tal forma que “la trama es un movimiento; donde las funciones son puestos, posiciones mantenidas en el curso de la acción”<sup>147</sup>.

Las funciones que encadenan cada cambio y vinculan los antecedentes para formar la unidad de lo que se cuenta son las que permiten entender como una relación la secuencialidad lógica de la trama y no como mera postulación símil del tiempo.

La trama en los cómics permite que los cambios que se dan en los planos escritos y visuales sean vistos como una sola composición para el relato, y equilibra su uso como experiencia sin pormenorizar cada uno de sus atributos.

Un cambio abrupto en la secuencia de alguna de las dos materialidades adquiere sentido en tanto la otra la complementa. No debe entenderse que alguna de las dos sea una clase de diccionario de la otra sino que en el proceso de significación de ambas sostiene al relato y así puede concretarse, dependiendo de los requerimientos que presente la trama.

De ahí que a veces se pueda observar viñetas con sólo imágenes, escritura o signos como las onomatopeyas y los signos cinéticos sin la necesidad de incluir ningún otro elemento, mientras en otras la saturación de su composición obligue a una exposición clara del orden en el que se debe de interpretar lo que se observa.

---

<sup>146</sup> Paul Ricoeur, *op cit.*, p. 31

<sup>147</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración II.*, p. 443

El cambio transcurre como la dispersión de lo que se extiende como la historia, la irrupción de un suceso que trastoca al anterior y plantea las bases de lo que será, así “la narratividad es la proyección de lo discontinuo sobre lo continuo”<sup>148</sup>, cada acción se ubica en la formación de lo que es la intención en relación a su referencia en la historia.

Cada acción entonces se observa en la composición de lo que se cuadra como relación, se compone de ciertas circunstancias que marcan la clase de sucesos que pueden suceder, así se limita las posibles reacciones. La determinación del suceso consecuente será por la trama con la justificación de que los personajes son agentes que la concluyen.

El planteamiento de factores, como lo son el espacio o los sujetos, que se ven afectados por el acontecer del tiempo, es el vestigio de que aquél transcurre, lo que hace que la confección del mundo y de los agentes se mueva en torno a él y plantea a la “narratividad una función *configurante*, con respecto a un determinado relato, remitiendo de inmediato a cierto significado”<sup>149</sup>, cada relato se observa como un conjunto donde el sentido global de las acciones materializa las intenciones contenidas.

Los sujetos que intervienen durante el relato son signos representativos de caracteres que sirven como indicadores de las circunstancias en las que se desarrollan. Son “<<agentes>> especiales sintácticos-semánticos a los que a veces llamamos actores, otras personajes y así sucesivamente”<sup>150</sup>, que fungen como motores conductuales de las marcas en las acciones, ellos sufren la experiencia temporal pero también son los que permiten ver y observar el cambio de espacio y tiempo que acontece a través de sus expresiones.

Son los agentes quienes al hablar utilizan los verbos, son quienes sufren las marcas visuales de lo que acontece en la imagen. Ellos ejecutan las acciones e interpretan las pasiones que darán forma a la trama.

Es entonces cuando los agentes que intervienen en la construcción de la secuencia narrativa dan sentido a sus descripciones para llevar a cabo las acciones que requiere el relato para cumplir con el orden en el que se desarrolla.

---

<sup>148</sup> Victorino Zecchetto. *op cit.*, p. 293

<sup>149</sup> Paolo Fabbri, *El giro semiótico*, p. 48

<sup>150</sup> *Ibidem*.

Los acontecimientos para el relato no son hechos que se representen el azar, por lo que los agentes sólo actuarán en determinadas circunstancias que llevarán a cabo; “la narración aparece en el plano sintagmático como un proceso que emana de la elaboración de un contrato y que luego se despliega desde la ruptura del contrato hasta su restauración”<sup>151</sup>. De tal forma que los personajes sólo podrán actuar con el fin de restaurar la interrupción y los hechos que se desarrollen serán motivados por la trama.

Las posibilidades en la realización del plano sintagmático podrían tomarse como numerosas a pesar de la intervención de los agentes, pero la práctica narrativa obliga a que el plano paradigmático se reduzca a aquello que es posible dentro del relato, como también a aquello que pueden realizar los agentes, con lo que limita la trama a “orientar la lógica de los posibles prácticos hacia la lógica de los probables narrativos”<sup>152</sup>.

La mediación de la trama como elemento reductivo de la historia permite observar ciertos mecanismos en los que se desprende de la multiplicidad de posibles sucesos para dejar unas cuantas opciones plausibles que lleven al final que se ha planteado. Este argumento reposiciona al universo narrativo en el que se plantea, para configurar un plano sintagmático efectivo.

La disposición del sintagma narrativo permite la creación de una experiencia temporal, que a su vez se extenderá durante el relato, pero la cuestión del ordenamiento lógico también se verá influenciada por la disposición de la que la trama quiere llevar como efecto.

La extensión de lo que se cuenta funge también como un mecanismo para que la trama se lleve a cabo y no sólo eso, sino que se plantea como efectiva la intención que busca, por la que “la extensión del tiempo no sólo tiene un aspecto cuantitativo como respuesta a las preguntas ¿desde cuándo?, ¿durante cuánto tiempo?, ¿dentro de cuánto tiempo? Tiene también un aspecto cualitativo de tensión graduada”<sup>153</sup> que afectará al plano sintagmático al tener que exponer valores que extiendan su longitud en cuanto al tiempo de la historia.

---

<sup>151</sup> Paul Ricoeur, *op cta.*, p. 447

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 442

<sup>153</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y narración I*, p. 158

Por lo que el tiempo en un relato sirve para colocar en cierto momento lo que acontece, pero también sirve para dar coherencia al plan del sintagma en tanto le pauta para su orden y duración.

Si bien, como se ha mencionado anteriormente, el orden del relato puede verse afectado por las anacronías, siempre habrá una determinación en el sintagma, ya que revela la naturaleza en la que se interpreta para poder comprender los acontecimientos y el vínculo que los une. “El relato es un sistema que por más variado de orden que se encuentren los elementos que lo constituyen, implica la regulación de construcción”<sup>154</sup>, no hay una alineación de hechos aislados sino que llevan a cabo una función que aporta coherencia a la representación, ya sea para continuar la secuencia, o crear tensión o distensión.

Si bien el tiempo puede presentarse a tal punto que rompa el orden secuencial o cronológico, nunca podrá olvidar el orden constitutivo, aunque sea a partir del llamado que se hace al lector, para que sea él quien reordene los sintagmas, siempre bajo la guía de conjunciones paradigmáticas, por lo que “un salto absoluto fuera de cualquier expectativa paradigmática es imposible”<sup>155</sup>.

La aparición de la noción del tiempo tiene implicaciones en el contenido de lo que revela el relato, por lo cual la incidencia de la trama es más que relevante al presentar una de las bases del conflicto entre la sucesión temporal y la relación entre acción- consecuencia que involucra cada suceso, por lo cual “el relato instituía una confusión entre la secuencia y la consecuencia, entre el tiempo y la lógica”<sup>156</sup>. De ahí el uso de movimientos y mecanismos que alteran el tiempo cronológico (como la elipsis, el resumen y la pausa) pero que dan cohesión al tiempo lógico.

La postura en la que se interpreta cada sintagma del relato se da en cada uno de los aspectos posibles dentro de la temporalidad, al originarse en igualdad de características que influyen en la compensación de cada uno de los tiempos a los cuales deben sustituir ya que se construye “el pasado de la misma manera que el presente y el futuro”<sup>157</sup>. Se entiende entonces que las circunstancias en las que se trabaja cada porción de tiempo están en igualdad de condiciones, y

---

<sup>154</sup> Roland Barthes, *Introducción al estudio del relato en Análisis estructural del relato*, p. 9

<sup>155</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración II... op cit.*, p. 412

<sup>156</sup> Roland Barthes, *op cit.* p. 18

<sup>157</sup> Sebeok es citado por Victorino Zecchetto, *op cit.* p 105

para entender su función no se realiza un llamado al significante sino al contenido y cómo éste circunscribe las posibilidades de expresión.

El tiempo para el relato se convierte en una actualización que enmarca cada una de las acciones que laboran en conjunto con las construcciones lógicas que debe ordenar la perspectiva de la trama. La experiencia temporal es un ejercicio de construcciones lógicas con simulaciones de duraciones temporales.

La lógica en cuanto al orden de lo que acontece permite comprender que cuando la trama se presenta hay una relación entre la extensión de lo acontecido, la totalidad de lo que se cuenta y cómo es que se presenta en relación a cada uno de sus mecanismos de comprensión para la propia trama al establecer el “límite a todas las nuevas formulaciones puramente lógicas de la estructura narrativa”<sup>158</sup>.

Las variables que se ejercen en el sintagma, donde surge la construcción del tiempo para el relato, son a su vez por los paradigmas de cada relato y obedecen a la construcción lógica de aquellos acontecimientos que pueden ser plausibles para la trama que se ha desarrollado.

La constitución del tiempo como un valor atribuible al sentido se debe justo a la actualización que se ejemplifica en cada proceso, donde las unidades que se formulan en el sistema crean una serie de relaciones identificables con funciones, que se conglomeran en acciones, que valoran el presente de la ejecución, y lo que haya sido ejecutado antes indica la lectura de lo subsecuente, ante un contexto válido.

Cada uno de los signos que participan en la incidencia del sintagma se ordena en una secuencia temporal pero en un paradigma lógico, por lo cual cada acción adquiere su valor dentro de la cadena, un valor que sólo tiene actualidad en el ahora, razón por la cual cada viñeta en cuanto su ejecución es atribuida al presente del relato mientras que conforme se pase a la siguiente, la inmediata anterior será parte de la construcción de sentido que limita las posibilidades de interpretación de las subsiguientes.

En la dinámica entre el tiempo y la lógica la determinación de los valores que configuran a los signos utilizados en la narrativa también establece aquellos que no son elementos sino figuras lógicas-acción y de modo por la que el relato se transforma de la situación inicial hasta el final

---

<sup>158</sup> Paul Ricoeur, *op cta.*, p. 448

“mediante signos, acciones y pasiones”<sup>159</sup>. Todo en una dinámica donde se pretende que el tiempo surge y no anticipe lo que acontece.

La implicación de la trama termina por mostrar que la simple sucesión de acontecimientos no es la totalidad del relato, ya que no sólo se queda en el cambio de un punto inicial al siguiente, sino que el contenido se acompaña de modalidades que sirven para profundizar en los atributos que los agentes plantean para realizar la acción.

Un acontecimiento inscrito en la temporalidad humana, es decir, un acontecimiento que tenga sentido, no se restringe a una ocurrencia singular, aislada de otras, sino que se define como el hacer propio de un agente en relación con otros dentro de ese entramado conceptual que llamamos acción, pero también la interacción con otros y con las circunstancias aleatorias y contingentes que forman el contexto de la acción<sup>160</sup>

Estos atributos se conocen como pasiones, que son interpretaciones de lo que contiene cada suceso como acción y que buscan dar un sentido determinado a ésta. De tal forma que la secuencia de lo acontecido en cada aparición implica una pasión ligada al motivo de acción. La incidencia de esto en el tiempo radica en que hay ciertas pasiones que se acercan a las pautas temporales que genera el relato.

Charle Morris menciona que los componentes modales de las pasiones son principalmente el saber, querer, poder y deber, y en cuanto se relacionan con otras circunstancias y expectativas generan otros tipos de pasiones donde el paso del tiempo es relevante; ya sea en el futuro o en el pasado, su aparición genera cambios en la formación de sintagmas. Pasiones como la añoranza, la esperanza, entre otras, invitan a la inclusión de una anacronía en el relato, ya sea porque el sujeto que realiza la acción lo provoca o porque el narrador desea abordar la información que origina tal pasión en la acción.

También debemos incluir, lo que Morris llama componente aspectual, al mencionar que la duración, el inicio y fin de una pasión también intervienen en la noción de tiempo, asunto que se aterriza en la frecuencia y extensión de los sintagmas del relato. “La distención temporal se expresa

---

<sup>159</sup> Paolo Fabbri, *Tácticas de los signos. Ensayos semiológicos* p. 152

<sup>160</sup> Luz Aurora Pimentel, *op cit.*, p. 19



aún más por medio de las alternativas, las bifurcaciones, las contingentes y, finalmente, por la imprevisibilidad de la búsqueda en términos de éxito y fracaso”<sup>161</sup>. Por ejemplo, una escena que recrea suspenso será extensiva y recriminará en el orden la trama a diferencia que si se presenta la alegría, pasión que se suele recrear con una breve extensión<sup>162</sup>.

Así, el aspecto pasional obliga a una determinación lógica de las consecuencias de las acciones en relación a lo que debe o tiene que ocurrir en el relato, en un llamado a la coherencia. De tal forma que la construcción del aspecto temporal deberá considerar este aspecto para representar naturalmente el acontecer sucesivo de las acciones.

Un relato como tal se configura por signos que se implican en acciones que se acentúan con las modalidades que dictamina la trama para el ejercicio de sentido en tanto se involucra y narra aquello que la historia significa para su universo, “más allá del sentido de la obra, el mundo que proyecta y que constituye su horizonte”<sup>163</sup>.

Las posibilidades que implican las materialidades de las que dispone el significante para presentarse son los límites. Éstas reivindican lo que sus sistemas pueden atribuirles y presentan los signos que serán útiles para el relato y la expresión que lo sostiene.

De tal forma que en el relato, las nociones que surgen si bien se presentan en todo sistema que cuente algo, lo contarán de una forma “exclusiva” para el código al que pertenezcan con signos propios.

## 2.4 LA TEMPORALIDAD EN EL CÓMIC

### 2.4.1 Movimiento como noción del tiempo

Las materialidades que sostienen al sistema del cómic implican distintas formas de concretar el tiempo ya que la viñeta es capaz de contener imágenes y escritura, donde desarrolla valores distintos para demostrar el efecto del tiempo en lo que cuenta.

---

<sup>161</sup> Paul Ricoeur, *op cit.*, p. 450

<sup>162</sup> Por ejemplo el sintagma fijado “vivieron felices para siempre”, que se identifica como un movimiento de resumen que expone la felicidad en extensión temporal eterna pero su representación sintagmática solo abarca esa oración y no se agrega más información.

<sup>163</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y narración I*, p. 148

Si bien como se ha expuesto anteriormente lo escrito revela de inmediato su construcción temporal con la marca gramatical de la que está obligado a utilizarse en cada acto (lo que no disminuye la complejidad de la relación entre uso gramatical y referencia temporal), la imagen en el cómic expresa otro tipo de marca que incide en el tiempo de lo relatado.

Éste surge a partir de la representación de lo que se considera movimiento, el cual debe ser fabricado por medio de las imágenes estáticas y su secuencia.

La importancia del movimiento como marca del tiempo en la imagen parte de dos puntos:

En una perspectiva aristotélica, los cortes por los que el espíritu distingue dos instantes bastan para determinar un antes y un después, sólo gracias a la capacidad de orientación del movimiento de su causa hacia su efecto... en una perspectiva agustiana, sólo hay futuro y pasado en relación a un presente, es decir, con un instante calificado por la enunciación que lo designa”<sup>164</sup>, la importancia del movimiento como antecedente de lo que acontece para notar el tiempo se revitaliza en la correspondencia de la imagen por sus características, “el tiempo- se ha dicho antes- es algo de movimiento. ¿Qué del movimiento? El antes y el después en el movimiento<sup>165</sup>.

La representación de una acción perteneciente a un relato se ubica en ciertas dimensiones temporales y espaciales donde se desarrolla. Se ha abordado que la exposición lineal y secuencial en un sintagma escrito permite originar una experiencia temporal fabricada que sustituya la experiencia temporal de la historia. Esto ocurre gracias a través de la sucesión de signos encadenados, cada una con una aportación de valor significativa que funciona en torno de la reproducción de aquello que se percibe como tiempo al señalar el antes y después de lo que acontece.

La sucesión de signos en un sintagma es un cambio constante donde la aparición de un signo tras otro se encuentra en una realización del presente, mientras que los signos previos ya son parte del “antes” del relato mientras que los signos posteriores son el “después”.

La noción del presente en relación al antes y el después es gracias “a un rasgo de la percepción del tiempo, es decir, en la distinción por el pensamiento de dos extremidades y de un

---

<sup>164</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y narración III. El tiempo narrado*, p. 655

<sup>165</sup> *Ibid.*, 648

intervalo: por lo tanto, el alma declara que hay dos instantes, y los intervalos delimitados por esos instantes pueden contarse”<sup>166</sup>. Y la distinción entre los intervalos es a partir del movimiento.

Esta unidad se adapta al sintagma lineal en cada aparición de un signo pero en las acciones el movimiento es un fenómeno que se mantiene durante todo el acontecimiento y sobre varias líneas de realización, la comprensión de tiempo como marcador de la experiencia del tiempo es la atribución de origen, cambio y nuevo estatus que se da tras cada movimiento.

La adaptación de la unidad movimiento en sintagmas lineales es perceptible gracias a la actualización continua donde cada extremidad es visible de manera clara, pero hay ejecuciones donde el sintagma se actualiza de una forma distinta, donde la noción de un intervalo entre signos no es posible ante la ausencia de la linealidad y sucesión en cadena con la que se identifica al sintagma.

La imagen es uno de los sistemas semióticos que no pueden entrar dentro de las descripciones propias del análisis más tradicional, aproximado a la estructura y fórmula de la lengua. Al desaparecer la cadena sintagmática regular y ser sustituida por la ejecución de signos que comparten un mismo espacio, y que surgen de un amplio paradigma que también está abierto a las aportaciones de “originalidad” hace de la imagen un sistema menos estricto.

Como se ha comentado la ejecución en la imagen se compone de una serie de elementos que expresan en el mismo espacio, pero esto no es la imposición de un signo a otro, al contrario, la clase de sintagma, si se le puede llamar así por el concepto al que se quiere referir, es la ubicación de cada uno de sus signos en un entorno donde si bien la linealidad es asunto la conjunción de todos ellos en cada realización y lectura es necesaria para una aproximación a la interpretación.

El lugar de cada signo dentro de la dimensión real de la imagen propone una serie de normativas, donde cada uno se ubicará, así se puede comprender que no haya una ausencia de sentido al aparecer en una sola ejecución, los signos se establecen conforme acuerdos visuales, que obedecen a la composición, planos, ángulos, etcétera, que recrean la posibilidad de lo real en lo visual.

Esta clase de recursos se aprovecha de mecanismos de percepción para configurar lo que se entiende como tiempo y espacio en la realidad. Así, la integración del movimiento se propone con

---

<sup>166</sup> *Ibid.*, p. 649

los recursos disponibles de la imagen, pero lo cierto es que la imagen se ejecuta en un presente y como esto sólo es capaz de retratar una parte de la secuencia del movimiento.

En otra clase de imágenes, la realización unidimensional se aprovecha para descartarse de la secuencialidad y aprovechar otros factores, ¿pero qué sucede cuando la imagen necesita contar algo? No todas las imágenes narran pero en ciertos códigos esto es más que una experiencia única y se utilizan para realizar una historia. Es el caso del cómic con su uso de las viñetas y las imágenes que en ellas se pueden observar.

La imagen del cómic se encuentra en el requerimiento de representar el movimiento, como marca del tiempo, pero en la viñeta jamás podrá hacerlo, ni siquiera la ilusión óptica de éste como ocurre en el cine, la viñeta se limitará a la producción de imágenes estáticas de acciones.

Entonces, ¿cómo se representa el tiempo en cada viñeta, al haber una ausencia de movimiento?

Si bien la viñeta no puede reproducir el movimiento, el cambio, sucedido en cada acción, elige una de las partes de la secuencias para representarlo en ese espacio. Esta extremidad es el signo totalizador de la acción, un momento que de alguna manera remite al tiempo, “en un sentido, es decisivo el corte de instante, en cuanto acto de la inteligencia: “Pues, sin duda, lo que viene determinado por el instante aparece como la esencia del tiempo”<sup>167</sup>.

El instante que se produce en la viñeta no es la simple elección de una fracción del sintagma de la acción; debido a la naturaleza narrativa del sistema del cómic, el instante tiene que narrar, de tal forma que al igual que el resto del relato donde el tiempo es un fenómeno que se construye, el instante de la acción provoca que la duración sea interpretada partir de las propiedades visuales que se ofrecen en cada cuadro, el cual está cuidadosamente construido para que “el intervalo de tiempo objetivo quede englobado de esta forma por el significado transmitido”<sup>168</sup>.

En la viñeta, no sólo se busca reproducir un suceso identificado en la historia sino presentar una acción visualmente, para elaborar la continuidad el instante “cuenta” lo acontecido con una extensión de tiempo mucho más amplia que la que representa: “el tiempo representado por una

---

<sup>167</sup> San Agustín es citado por Paul Ricoeur, *Tiempo y narración III... op cit.*, p. 649

<sup>168</sup> Ernest Hans Gombrich, *Momento y Movimiento en el Arte en La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*, p.55

instantánea fotográfica es siempre un instante, pero ese instante puede contar algo mucho más largo”<sup>169</sup>. En cada cuadro la imagen sustituye la duración real por signos donde las acciones se contemplan en un espacio limitado por líneas y que sólo pueden representar una vez.

Es entonces cuando surge la posibilidad de que el instante no necesariamente pertenezca al flujo de la realidad, sino, que ante la necesidad de contar, se construya con el propósito de que las figuras y signos que lo compongan sean pertinentes.

Este es caso de lo que se observa en la mayoría de las viñetas: las imágenes que se ven en ellas son creación, una clase de instante ideal que narra la acción que se busca representar. Por lo cual se pueden observar poses, ángulos o planos imposibles pero que elaboran el instante necesario para la secuencia.

El instante construido dispone de una ausencia de movimiento pero se aprovecha de “la lentitud de nuestra percepción... impone a la limitación del tiempo, al *punctum temporis*, y crea una configuración con sentido por medio del milagro de la persistencia de la memoria”<sup>170</sup>, donde el interpretante da la condiciones necesarias para que la acción sea sustituida por el instante fabricado y partir de esta situación la experiencia del tiempo sea interpretada.

La posibilidad de presentar un instante que cuente algo surge porque “el movimiento puede *pararse*, no el tiempo”<sup>171</sup>. Entonces la selección del instante se sujeta a una parte del movimiento, aquella que pueda significar.

La producción del instante, aun cuando la realiza un ejecutante, obedece al orden lógico en que se encierra en el antes y después, como consecuencia donde esta propia distinción fragmenta al relato para su unión, pero se limita la naturaleza de la coherencia.

La asignación de valor para cada instante es a partir de la relevancia de la acción, en donde se utiliza una serie de recursos, del sistema soporte, ya codificados que ayudan a la formalización del instante en cada viñeta. Cada viñeta encierra una ejecución válida sólo en su propio contexto.

El instante debe decir algo sobre la acción que representa, cada una de las figuras que se utilizan ya pertenecen a un código, con una significación procesada que se conjuga con el resto de

---

<sup>169</sup> Daniele Barbieri, *op cit.*, p. 225

<sup>170</sup> Ernest Hans Gombrich, *op cta.*, p. 46

<sup>171</sup> Paul Ricoeur, *op. cta.*, p. 657

elementos dentro de cada viñeta; así, su disposición tampoco es aislada, la interpretación del instante se da en el producto completo, es decir, no se “leen” por separado los personajes, las didascalias, los globos, las líneas, los colores, sino en su conjunto.

El sintagma de la viñeta obliga a una interpretación que se suscita en el tiempo, “lo construimos en el tiempo y retenemos los elementos y fragmentos que vemos hasta el momento en que van ocupando su lugar como un objeto o suceso imaginable, y es esa totalidad lo que percibimos y contrastamos con el cuadro que tenemos delante”<sup>172</sup>; de la misma forma que el relato obliga a crear un tiempo para sus condiciones, sólo extiende sus aspiraciones, al incluir al movimiento como una unidad que también es fabricada al momento de interpretar, la construcción de movimiento que sólo deja como huella el instante que se observa en la viñeta es una producción de la interpretación, un signo no marcado ante la imposibilidad de reproducirlo que obliga al relato al uso de elipsis formales, donde el resto del movimiento se da en la interpretación.

La producción del instante como signo de la acción lo coloca como una manifestación de la significación, que permite que en la interpretación se haga caso omiso de la ausencia del movimiento real pero sí interpretarlo, si aquel se configura en el mapa de la interpretación para que “el esfuerzo en pos del significado se adelanta a lo realmente dado y completa la forma, igual a que tendemos a completar una oración o una frase musical”<sup>173</sup>.

La continuidad surge conforme el significado es interpretado, para poder completar la información que no es mostrada, la noción de movimiento se experimenta tras la lectura de la composición visual y las propiedades que atribuyen cada formación, más allá de la expresión:

“No podemos estimar el paso del tiempo en un cuadro sin interpretar el acontecimiento representado. Tal vez por esta razón el arte representacional comienza siempre por la indicación de significados más que por la plasmación de la naturaleza y nunca puede alejarse de esa base sin abandonar el espacio y el tiempo”<sup>174</sup>

Las acciones que se representan por instantes en cada viñeta ya son parte de un código establecido por el relato, en primera instancia se podrá especificar el tipo de acciones si el relato es ficcional, después por el género, el estilo y demás especificidades que norman las realizaciones de

---

<sup>172</sup> Ernest Hans Gombrich *op cta.*, p. 51

<sup>173</sup> *Ibid.*, p. 60

<sup>174</sup> *Ibid.*, p. 51

cada acción: “podemos hablar de inervaciones almacenadas de antemano, preparadas para entrar en acción según un orden correlativo o secuencial predeterminado”<sup>175</sup>, lo que facilita el proceso de interpretación al saber que hay ciertos sintagmas que se utilizan mayoritariamente en determinadas superestructuras que se relacionan al fin del relato.

Finalmente, el instante también es una economía del sistema, al regular la materialización de cada acción y sólo permitir que los momentos relevantes sean aquellos que se concretan (aun cuando tengan que ser creados, en muchas ocasiones la imagen que se observa no tiene una referencia real, como es el caso de la líneas cinéticas, inexistentes pero interpretables como índices de movimiento de algún personaje u objeto en la viñeta) , dentro de la secuencia lógica y dentro de la secuencia temporal para la historia.

El fin de mostrar sólo aquello que tiene sentido en el relato es lo que señala al instante como marca de tiempo y que jerarquiza los signos que se han de presentar en el sintagma, así no causa un despliegue de momentos no pertinentes para las funciones narrativas que dan forma al discurso de lo narrado.

La interpretación de lo acontecido como movimiento que se desarrolla en cada acción permite la producción temporal, en donde se podrá “medir” la duración de la elipsis representada, ante la ausencia de fragmentos de la historia dentro de la viñeta: “el tiempo que acompaña el desarrollo de la fábula no es el de una génesis, sino el de una acción dramática considerada como un todo; es el tiempo de un acto y no el de una génesis”<sup>176</sup>.

Así el movimiento o la representación gráfica de éste brinda uno de las principales bases para comprensión del tiempo, pero no suele presentarse sola; al contrario, suele utilizar signos exclusivos del cómic, tanto escritos como visuales, que conforman el orden del sintagma y del paradigma y son utilizados en tanto la trama y la cuestión de estilo que rija al habla en tanto el relato se concreta.

---

<sup>175</sup> *Ibid.*, p. 48

<sup>176</sup> V. Goldschmit es citado por Paul Ricoeur, *Tiempo y narración III... op cit.*, p. 660

## 2.4.2 Signos de tiempo en el cómic

Para concluir este capítulo se hará una revisión rápida sobre las principales clases de signos que representan el tiempo cuando se realiza un cómic. Muchos se han mencionado a lo largo de este apartado para entender el desarrollo del relato y circunstancias temporales como el movimiento, por lo que sólo se hará una breve descripción del objeto y la función que cumplen durante la exposición. Primero se abordarán los elementos que propiamente pertenecen a la parte gráfica para después seguir con el orden escrito por una mera cuestión de orden.

Se tiene la intervención de la relación espacial de la hoja para indicar temporalidad en tanto se distribuye las viñetas a lo largo de cada página, al ubicarlas en una cadena donde hay una anterior y una posterior. La secuencia de las viñetas se encuentra vigilada por el orden de lectura que da “una prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior”<sup>177</sup> (por el uso expandido que determina la escritura occidental a este orden, si se traslada a otros códigos de escritura, el orden de lectura vigente será el propio de la escritura originaria, es el caso del manga que inicia de derecha a izquierda).

Conocido como “línea de indicatividad rige tanto para la lectura en el interior de la viñeta como para la lectura de unidades significativas que componen el montaje del cómic”<sup>178</sup> y se sitúa como la marca que inicia el ritmo del relato.

Ésta permite ubicar a las figuras y los signos en tanto su ubicación para ser interpretadas y permite crear la noción de sintagma a pesar de la ausencia “real” de linealidad, así es como se ordena las figuras dentro de las viñetas y a su vez estas mismas se componen en la hoja al ser “interpretadas”.

Esta lectura sintagmática aporta el primer acercamiento temporal que se da en la interpretación del cómic. Lo cual también se conjuga con los aportes que se ven en la parte interna de la viñeta, que añaden ritmo a la noción del tiempo representado.

De los aportes internos más destacados es la selección de aquello que la viñeta contendrá entre sus límites, la porción de acción que se “ve” dentro de la viñeta: el encuadre. La reducción de

---

<sup>177</sup> Roman Gubern, *op cit.*, p 107

<sup>178</sup> *Ibid.*, p. 123



la acción en un conjunto de figuras y signos que componen aquello que es posible conocer sobre la acción acontecida: “el encuadre añade a la imagen este subrayado: transforma un fragmento de realidad en un punto de discurso”<sup>179</sup>.

El encuadre es uno de los recursos para fraccionar una acción ante la captura de una cámara, aunque este fenómeno es imposible de producir en el cómic por la ausencia del artefacto, su función narrativa es adaptada al código del cómic con la finalidad de aprovechar su relación con la expresión del tiempo y espacio que este recurso origina por su implicación con la acción y el énfasis que se lleva para resaltar los componentes relevantes.

El encuadre delimita lo que se ve y no se ve de cada suceso, y guía la relación de la expresión de cada viñeta y crea el movimiento estroboscópico, para lo que ya no se requiere exponer cada punto del movimiento al sólo haber “una diferencia de magnitud pero no de principio”<sup>180</sup>. Lo que ha ocurrido al moverse se puede observar dentro de la viñeta, si bien no es todo la acción sí es la representación de una parte de ésta.

Planos visuales o encuadres se pueden aplicar a personas u objetos, acercándose o alejándose conforme la necesidad del relato. Lo cercano va a ocupar más espacio en el cuadro pero dará más detalles, lo medio establecerá una distancia específica entre los dos extremos y podrá mostrar elementos de ubicación, establecerá una distancia extensa, lo que vuelve imposible los detalles pero a cambio se tiene una mayor proporción de elementos propicios de la escena.

La producción gráfica de un encuadre se adapta a las posibilidades propias de cada cómic, con tal de establecer una relación con la lámina en donde aparece y las viñetas que la acompañan, y trata de solventar la problemática que significa al sistema la ausencia de cierto valor que disponía al plano como signo espacio-temporal: la posibilidad de cambiar de encuadre y de que dicho movimiento sea continuo es imposible de percibir en la imagen estática, lo que obliga a utilizar otros recursos como un mayor número de viñetas abordando la escena, la distorsión de la línea límite, etcétera.

Justo las opciones que se pueden identificar en un encuadre responden a la composición de la imagen, el primer caso sería la perspectiva. Su relación con el espacio y la profundidad también

---

<sup>179</sup> Daniele Barbieri, *op cta.*, p. 135

<sup>180</sup> *Ibid.*, p. 425

puede “representar el tiempo”<sup>181</sup>, al ser una figura que insinúa movimiento, observar una imagen que se ha construido en perspectiva (con un grado de oblicuidad) “se percibe espontáneamente como un esfuerzo dinámico de aproximación y alejamiento respecto a la armazón básica de horizontal y vertical”<sup>182</sup>. La oblicuidad de la perspectiva avala el sentido de movimiento expectante que dirige la atención a su recorrido hasta llegar al punto de fuga.

Un segundo componente de la composición es la angulación, la cual es la posición en la que se ve el plano a partir de lo que sería la cámara sobre un eje vertical; este recurso es de formulación del ejecutante que decide cómo se implementa en la viñeta. Más allá del recurso técnico, este recurso sirve para ofrecer un “punto de vista” que atribuya la posición desde donde se observa el suceso.

El ángulo igual que el encuadre permite “hacer un recorte” de la fluidez de la escena y permite recrear los signos pertinentes a cada viñeta, al igual que funge como marca para ubicar al narrador y los puntos desde donde lo visual aporta información a la narración para darle sentido a la selección del instante.

Un tercer recurso surge de la ausencia del movimiento que origina los planos de cada secuencia, lo que ayuda a distinguir los fragmentos sintagmáticos de la realización visual del relato, es en este caso con la línea blanca que se encuentra en cada viñeta. El espesor de esa línea funge como signo de corte temporal y espacial, por lo que si la línea es estrecha la continuidad en estos dos aspectos es más estrecha, lo que da al relato del cómic la adaptación de los mecanismos de duración.

El espacio en blanco, al fungir como un respiro en la interpretación del cómic, afecta en mayor medida al tiempo de lectura pero no se concentra sólo a ellos su función, sino también aporta al tiempo lógico en tanto funge como marca de aquello que será separado en el sintagma e incluso su ausencia significará para el relato el paralelismo a la continuidad de la escenas en las que está ausente.

Otra clase de línea que se asocia a la experiencia del tiempo son las líneas de movimiento “esas líneas no representan a ningún objeto, sino precisamente al movimiento, y por tanto a la

---

<sup>181</sup> *Ibid.*, p. 116

<sup>182</sup> Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*, p. 464

duración”<sup>183</sup>. Las líneas del movimiento justo son los signos que buscan producir la ilusión de una continuidad e indicar el paso de aquello que cambia, el andar de un personaje, el recorrido de un automóvil, son instantes, que ante la ausencia de otra figura que funja como opuesto, remiten al cambio suscitado por el movimiento con las líneas.

Visualmente el último recurso que recrea el encadenamiento de acciones es la secuencia. “En la secuencia del cómic los saltos temporales están aun cuando habitualmente el lector no los advierta conscientemente”<sup>184</sup>. Cada viñeta refleja un instante fabricado de manera artificial donde la imposibilidad de producir movimiento obliga a que en cada una ocurra una elipsis y la duración no sea la misma en tanto la historia y el relato.

Las propiedades de las secuencia imprimen una marca dentro de la parte gráfica, ya que para señalarla se puede utilizar distintas figuras y signos que entretengan su orden y las funciones que le darán coherencias. Es así como se encuentran continuidades espaciales o las pertenecientes al tiempo que permiten la coherencia de la secuencia como visualización de la segmentación del sintagma del relato.

El aspecto escrito no es menos importante pero éste tiene mucho más relación con la tradición del relato, sólo habría que notar ciertas particularidades del cómic. En una primera instancia la relación del ritmo o tempo se da a partir de “la cantidad de palabras presentes en una viñeta...el tiempo de lectura necesario, y al mismo tiempo la duración representada (y la contada) por la viñeta”<sup>185</sup>. Uso que se a su vez limita la cantidad de palabras que se han de utilizar, no se puede desplegar un amplio fragmento escrito, ya que mucha de esta información la pueden aportar las imágenes y viceversa.

Pero la extensión de aquello que se escribe sirve para marcar un ritmo de lectura, así se podrá determinar lo que se tarde en interpretar cierta viñeta en contra de aquellas que se desee que se “lean” más rápido, lo cual funge no sólo por orden de importancia del contenido sino también por el valor que la trama le asigne.

La dinámica que surge de la longitud del sintagma escrito dentro de globos o didascalias en el cómic y el tiempo que representa para el relato implica el ritmo que ha de marcar a las secuencias

---

<sup>183</sup> Daniele Barbieri, *op cta.*, p. 228

<sup>184</sup> *Ibid.*, p. 262

<sup>185</sup> *Ibid.*, p. 244

y los elementos del paradigma que han de funcionar para ese caso. Y el ritmo se puede observar como uno de los apartados en donde, justo, lo gráfico y lo escrito trabajan en conjunto para dar coherencia a el relato.

La narración que en su mayor tiempo se concentra en la realización visual toma a los diálogos como interrupciones narrativas de la diégesis, que a pesar de atender con el tiempo de lo narrado brindan una relación mimética de aquello que dicen los personajes respecto al y en el relato.

En el caso particular de las didascalias, “se trata de palabras sobre la historia y no de palabras en la historia, como son los diálogos”<sup>186</sup>; estas interrupciones son referenciales al relato, de igual forma que funcionan como un metalenguaje de aquello que acontece y sirven como guía ante el paso de elipsis complejas producidas sólo visualmente y también para crear de factores de tensión y de alargamiento del tiempo percibido.

Finalmente, la composición del cómic como medio para el acontecer del relato lleva todos los pormenores de sentido en cada una de sus ejecuciones, y a pesar de las cuestiones de estilo, debe de regirse por el paradigma del tiempo narrativo y ejecutarlo de forma coherente para su comprensión.

En el siguiente capítulo se analizará cómo este proceso se da en el caso particular de una saga, de la cual su autor es reconocido por su ruptura con los esquemas tradicionales de la narrativa en el medio y por ser creador de universos en los que sus historias acontecen en aparentes líneas paralelas o saltos temporales. Se trabajará con los cómics de *Sin City* de autoría de Frank Miller.

## 2.5 Frank Miller y su obra.

Antes de realizar el análisis se hará una breve revisión de la obra de Frank Miller ya que es un autor que ha pasado los últimos 30 años ejerciendo una fuerte influencia en el mundo editorial de los cómics, que a su vez se ha visto trasladada al auge de las adaptaciones en cine y televisión que desbordan las pantallas en la actualidad.

---

<sup>186</sup> *Ibid.*, p. 248

El trabajo de este autor destaca por ser uno de los conversores de la cultura de nicho que eran la mayoría de los cómics (con excepciones como Superman, que su popularidad sería motivo de otro análisis) al actual estado donde dominan los principales contenidos de los productos audiovisuales del *mainstream*. Todo debido al tratamiento que lo caracterizaría tanto en sus historias como en sus personajes y lo distinguirían de autores pasados.

Por ejemplo, la distinción entre lo bueno y lo malo era tajante en los planteamientos clásicos narrativos, donde la única forma de obtener un final satisfactorio era que el protagonista no cometiera acciones que pudieran calificarse como indebidas. La división entre héroes y villanos consistía en el planteamiento de sus cualidades y los mecanismos con los cuales llevaban a cabo el camino para cumplir sus metas.

Si bien a lo largo de la historia narrativa ha habido varios personajes que quebraron dicho esquema su popularidad se hizo evidente hasta el siglo XX con la aparición del concepto de antihéroe quienes *“pese a apoyar a alguna causa justa, eran cínicos, violentos y viciosos. Ellos lo sabía y sobre todo estaban orgullosos de serlo”*<sup>187</sup>

El antihéroe se convertiría en el protagonista de muchos géneros considerados a veces de clase b, como el terror o el género negro, tramas en donde los defectos de los personajes principales serán los que precipiten el nudo principal pero también serían la única solución.

Estos géneros crecieron y se adaptaron a medios que se volverían característicos del siglo XX y XXI: el cine, la televisión, el cómic y actualmente las nuevas plataformas de contenido han llevado a que los antihéroes sean de los personajes más socorridos, ya que han dejado atrás la perfección de sus acciones y en su lugar cometen errores que sostiene la trama, ya no solo los villanos hacen fechorías sino también los protagonistas y ellos deben encargarse de las consecuencias.

Pero esta fascinación se incubaría durante los años treinta y cuarenta del siglo XX gracias a la novela negra, el cine de la época de oro de Hollywood tipo B y la aparición de los primeros cómics del género: *Dick Tracy* (Cheser Gould), *Rip Kirby* (Alex Raymond), *The Spirit* (Will Eisner).

El cómic ya se había convertido en uno de los medios más populares al crear una serie de héroes icónicos para generaciones pero la mecánica de publicación periódica de los personajes sin un final concreto, junto con la aparición de los antihéroes en otros medios, suscitaría dos variantes en los tratamientos de las historias.

---

<sup>187</sup> Uriel A. Durán, *Tan Negro como la noche en Sin City* en una *Una dama por la que mataría*, p. 49

La primera sería que los personajes clásicos serán reinventados en varias ocasiones teniendo que profundizar en las características de cada uno y experimentar con una amplia gama de tramas que volvería al seriado en una compleja historia inclusive con marco de referencias intertextuales a otros personajes. Y la segunda, la aparición de ediciones autoconclusivas, con historias donde los héroes no son primordiales e intocables.

De esta forma el cómic empieza a madurar como medio y es entonces donde los grandes nombres de autores comienzan a tener peso en la realización. Dibujantes, guionistas y coloristas de renombre se aventuran a realizar títulos propios en editoriales independientes que formarían al cómic como un medio donde el trabajo artístico y literario empezaría a ser reconocido.

Justo entonces surge *“la primera explosión de la novela gráfica que tendría lugar en la segunda mitad de los ochenta tras el éxito de las ‘Tres Grandes’, como fueron denominadas The Dark Knight Returns, de Miller, Maus I (1986), de Art Spiegelman, y Watchmen (1986-1987), de Alan Moore y Dave Gibbons*<sup>188</sup>

Si se interpreta a la “novela gráfica como aquellos cómics que por el tono, el ritmo, la estructura y el tipo de historias que cuentan, se asemejan o intentan asemejarse, a las novelas clásicas”<sup>189</sup> se tiene entonces que buena parte de las obras singulares de Frank Miller pertenecen a esta categoría.

Frank Miller (Maryland, 1957) es uno de los autores más reconocidos del cómic y su trabajo se ha establecido como parte ya de la escuela del cómic y *“su carrera se ha caracterizado por un afán innovador en el tratamiento formal...”*<sup>190</sup> El estilo visual de las obras de Miller busca alimentar al relato con sus planos visuales que también cuentan. Estructuras que le permiten definir un estilo para la expresión de sus historias a pesar de no compartir trabajo con el mismo dibujante en sus distintas publicaciones.

El trabajo de Miller para el desarrollo del lenguaje del cómic consistió en implementar elementos de otros lenguajes como el cinematográfico o el televisivo y así imponer *“una estética narrativa que podía integrar influencias amplias de tradiciones narrativas gráficas internacionales, del cine y de la literatura, del pasado y del presente, que abrirían las estrechas estructuras del mainstream corporativo.”*<sup>191</sup>

---

<sup>188</sup> Juan Carlos Pérez García, *El diseño gráfico en Batman: The Dark Night Returns de Frank Miller*, p. 5.

<sup>189</sup> Andrés Ibáñez, *El cómic hecho literatura* en Revista de Libros de la Fundación Caja Madrid, p. 40

<sup>190</sup> Juan Carlos Pérez García, *op. cta.*, p. 2

<sup>191</sup> Larry Rodman es citado por Juan Carlos Pérez García, *El discurso interior en los cómics de Frank Miller*, p.

El autor incorporaría muchos de los elementos de la cultura popular en la parte visual y narrativa de sus cómics, recursos como el uso constante de viñetas que contenía la intervención de otros medios como la televisión o los periódicos para que fungieran como narradores. Y una estética de contrastes, en donde la simpleza de los fondos aparece para cargar los primeros planos de información o el uso exclusivo de tintas.

Para 1980 Miller llegaría a las puertas de *Marvel*, encargándose de una gran variedad de personajes como el propio *Spider Man* o *Wolverine*, pero no sería hasta llegar a *Darevil* que su estilo empezaría a definirse por la selección misma del personaje al ser “*arquetípico del género negro, un abogado defensor de la justicia en las cortes y en la calle...haciendo uso de sus ideales de honestidad y honor, lo que le llevará incluso a cometer actos en contra de su voluntad por preservarlos*”<sup>192</sup>.

*Darevil* era uno personaje de fama moderada, en la cual su historia lo alejaba de las grandes batallas contra supe villanos, para acercarlo más a las problemática civiles de la ciudad en donde residía: Nueva York.

Es por esto que “*Frank Miller ahonda sobre todo atendiendo desde la perspectiva del género negro, en la crisis del espacio interior del protagonista, su lucha y su moral, que lo enfrentan al otro espacio, el exterior*”<sup>193</sup> en donde la decadencia de la ciudad es una prueba constante para las aspiraciones del protagonista y la forma en la que llevará a cabo las tareas para realizarla.

El blanco y el negro en las acciones de los personajes se dejan a un lado, para entender que en la naturaleza de todos hay distintos aspectos y sobre todo motivos por los cuales las acciones se realizan.

Esto lo entiende muy bien Miller durante su trabajo en *Darevil* y más adelante lo reforzaría en sus siguientes publicaciones. Su gusto por la novela negra lo llevaría a revalorar los orígenes de estos personajes para ahondar en los motivos de sus protagonistas y sobre todo convertirlos en cargas que los acechan en cada enfrentamiento con el villano en turno.

Incluso al crear uno de los personajes que se convertiría en representativo de la serie como lo es Elektra, una mujer, interés amoroso pero también enemiga. Ella también surgiría como consecuencia de los vicios que aquejan a la ciudad y establecería el patrón que Miller tendría con buena parte de sus personajes femeninos, quienes caen en el perfil de *femme fatale* al motivar a los

---

<sup>192</sup> Javier Sánchez Zapatero. *Historia, memoria y sociedad en el género negro. Literatura, cine, televisión y cómic*, p. 480

<sup>193</sup> *Ibidem*.

personajes masculinos en cruzadas en su contra y a su vez para su salvación, entretrejiendo una relación que no tendrá ningún final feliz.

Más tarde abandonaría *Marvel* y en un par de años más tarde Miller se muda a *DC Comics* en donde publicaría uno de sus trabajos más emblemáticos *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) el cual puede verse como “el intento de Miller de realizar la gran novela gráfica americana, un cómic que explora la filiación oculta entre géneros tradicionales estadounidenses como el western, el *hard-boiled* y los superhéroes.”<sup>194</sup>

En esta historia un *Batman* ya entrado en edad, decide regresar a las calles de Gotham debido a que los niveles de violencia han llegado a niveles insostenibles. Habiéndose retirado diez años antes por la muerte de *Jason Todd*, el *Batman* que regresa aún es víctima de sus traumas de origen y se le suma el peso de las consecuencias de su vida como superhéroe.

En esta trama, “Miller es consciente que la asfixiante atmósfera de Gotham City no es más que el asfixiante interior atormentado de Bruce Wayne y atendiendo esto rehumaniza a este personaje”<sup>195</sup> y lo lleva por un recorrido de sus mayores pecados para hacer una especie de cierre para la vida anti heroica de Batman.

Es así como se va entendiendo la constitución de Batman, no solo como un multimillonario aficionado a salvar una ciudad sino le brinda los detalles necesarios para presentar a un protagonista endeble, tal como su ciudad por lo cual luchará con sus propios valores y creencias, a pesar de que esta discrepan con lo tradicionalmente establecido como bueno y malo.

En el plano expresivo del cómic “Miller explota a fondo la simultaneidad de planos narrativos que permite el diseño de las viñetas para articular la narración con múltiples puntos de vista”<sup>196</sup> Es decir no solo el protagonista habla sino también todos aquellos personajes que pueden dar una parte de la visión de *Batman*. No se entiende a *Bruce Wayne* como el único que conoce la historia sino como un sujeto que sufre la concatenación de sucesos que también afectan al resto de personajes y que ellos son quienes pueden dar la información al respecto, para lo cual se sitúan diversos planos en secuencias que saltan de un ritmo vertiginoso de acciones a momento de distensión en donde el diálogo resulta en monólogos extensos que buscan aclarar los pensamientos de aquellos quienes participan en la acción.

---

<sup>194</sup> Juan Carlos Pérez García, *op. cta.*, p. 2

<sup>195</sup> Javier Sánchez Zapatero. *op. cta.*, p. 482

<sup>196</sup> Juan Carlos Pérez García, *op. cta.*, p. 10



Ya habiendo establecido su importancia en la industria del cómic Frank Miller probaría suerte en las editoriales independientes, las cuales empezaba a tener un apogeo para finales de los ochenta y principios de los noventa. Sería en *Dark Horse* donde publicaría *Sin City*, el cómic que explora esta investigación y otros de los más representativos de su obra.

Como en sus anteriores trabajos “*el tratamiento estético de la obra presenta asimismo los contrastes paradójicos que Miller llevará más lejos en su trayectoria posterior, al conciliar lo mítico con la ironía, la épica con lo grotesco, la cólera de Dios' encarnada en el héroe vengador con la amplia tradición satírica de la caricatura y el cómic.*”<sup>197</sup>

En *Sin City* la configuración de los personajes es una marcha constante de contrastes tanto en la parte de la descripción narrativa como los signos visuales que se observan. Serían algunos de los contrastes que más resaltarían en la obra: el uso del blanco y el negro en lugar del color (el cual se usa exclusivamente como marca), la ausencia de líneas y en su lugar las tintas, y en lo narrativo: protagonistas que buscan justicia pero a su manera, villanos que triunfen de alguna forma, etcétera.

Miller también abordaría *Sin City* con dos de sus características más presentes en su estilo: “*el tratamiento que le ha proporcionado a sus personajes*”<sup>198</sup> y la violencia. Ambos elementos el autor los usa como forma para ahondar en la decadencia en al que inserta a sus personajes.

La violencia en exceso surge de villanos que no tienen límites y que alimentan la maldad al estar relacionados, es decir no son un caso aislado sino que son todo un grupo que dominan las actividades de *Sin City*, por lo cual los protagonistas responden con la misma violencia ya que es la única forma cómo saben hacerlo.

Respecto al tratamiento de los personajes, el autor borda las personalidades de cada uno a lo largo del relato, sus acciones responden a su naturaleza la cual se establece en las primeras viñetas donde aparecen y si bien los matices de lo bueno y lo malo se esfuman, el personaje obedecerá de forma tajante su personalidad: caballero caído en desgracia siempre lo será mientras la *femme fatal* irremediabilmente causará la caída de su salvador, entre otros casos.

Ante el éxito del primer volumen, Miller no se detendría y seguiría publicando varias sagas alrededor de **Sin City**, siendo la ciudad la principal protagonista mientras los personajes solo se cruzaban en algunas ocasiones, la historia abundaría en los principales vicios criminales que crecía en la ciudad del pecado. “*Miller consigue a través de sus dibujos, y en especial del maniqueista uso*

---

<sup>197</sup> *Ibid.*, p. 2

<sup>198</sup> Javier Sánchez Zapatero. *op cta.*, p. 480

*del blanco y el negro mostrarnos un mundo donde no caben los términos medios, se está de un lado o de otro*<sup>199</sup>.

La forma de obtener sus metas podía ser la misma, pero los antihéroes de Miller al final estarían buscando hacer el bien no solo para su beneficio sino también para quienes lo rodeaban mientras los villanos ahondarían en los vicios de los demás para beneficiarse. Ninguno de los dos bandos se mezclarían y quienes tratarán de cambiar de lugar terminarían asesinados. *Sin City* se convertiría entonces en uno de los trabajos donde las nuevas reglas narrativas se formalizarían a lo largo de su publicación.

Más tarde el autor publicaría otros y títulos que rondaría el ciberpunk (*Hard Boiled*) y la épica (300), todo en conjunto a su gusto por el género negro al utilizar personajes que pertenecerían a este género pero en realidades distintas como un futuro lleno de tecnología o un pasado labrado de grandes batallas.

Miller no solo participaría en los cómic sino también en el cine, primero como guionista en las películas de ciencia ficción de *Robocop 2* (1990, *Irvin Kershner*) y *Robocop 3* (1992, *Fred Dekker*) (donde su afán de descripción de una ciudad descarnada por la violencia sería lo que más se reflejaría en el producto final), para más tarde participar como codirector en la adaptación de *Sin City*, junto con Robert Rodríguez. Gracias al éxito en crítica y taquilla, años más tarde ocuparía la silla de director en solitario al grabar *The Spirit* (2008) y *Sin City A Dame To Kill* (2014) con mucho menos éxito.

Finalmente el trabajo de Miller es relevante no solo por su propia realización sino por la influencia que ha ejercido en el boom del cine adaptando al cómic ya que *“sólo por estar ahí, insuflando ideas, el papel del Autor de Sin City ya resulta relevante en la configuración actual del cómic y el cine de superhéroes”*<sup>200</sup>

Sería su tratamiento de los personajes lo que más se buscaría recrear en las más afamadas adaptaciones de superhéroes, el *Batman* filmico de *Tim Burton* y *Christopher Nolan* le debería buena parte de su planteamiento en mayor o menor medida. Y actualmente series como *Darevil* de *Netflix*, la crisis interna del protagonista y el ambiente oscuro que tanto gusta plantear Miller se hacen presente.

Finalmente la influencia del autor y de su principal obra *Sin City* en la formalización del lenguaje del cómic le da cabida a su análisis para la comprensión del manejo de sus herramientas

---

<sup>199</sup> *Ibid.*, p. 484

<sup>200</sup> Quim Casas, Frank Miller, *El Lado Oscuro. Tenebrosidad y naturalismo* en *Dirigido por...*, p. 34.

para la narrativa visual que se genera en la historieta por lo que en el siguiente capítulo se aplicará el análisis a esta obra.

### CAPÍTULO 3. LA TEMPORALIDAD EN *SIN CITY*

La concepción del tiempo dentro del relato es un apartado que en diversas ocasiones ha sido retomado para su estudio. La particularidad de este análisis parte de los atributos y las propiedades representativas que el cómic le aporta a la temporalidad, como medio al que la narrativa rige.

En la actualidad el cómic ha alcanzado profundidad en el desarrollo de sus historias gracias al cambio de tratamiento que surgió en los años setenta de parte de las editoriales. Personajes que habían sido tratados como héroes de “segunda categoría” son resucitados por una nueva generación de creadores que replantean sus bases y los presentan en universos narrativos muy distintos al de sus orígenes.

Es esta nueva ola de dibujantes y escritores quienes establecen el valor del autor para la industria del cómic, y surgen los grandes nombres con los que las publicaciones se acompañan, ya no sólo es la historia del superhéroe sino también quien la cuenta y quien la dibuja.

Uno de los exponentes más importantes es Frank Miller, autor de *Sin City*, la saga que se analiza en este trabajo. Su obra dio pie a la resurrección de *Darevil* de Marvel y *Batman* de D.C Comics, como personajes más cercanos al prototipo de antihéroe. Este autor es de los más destacados ya que “fue uno de los primeros visionarios de la Edad de Bronce en reconocer, o que podía haber, una estética narrativa que podría integrar influencias amplias de tradiciones narrativas gráficas internacionales”<sup>201</sup>.

Pero el talento para la narrativa de Miller no se quedaría en las grandes casas editoriales y se mudaría a *Dark Horse*, en donde iniciaría el proyecto “Antología de Dark Horse Presenta”, donde ve a la luz los trece tomos de *Sin City*.

La selección de Miller para esta investigación se debe a las propiedades de su estilo y al desarrollo que hará de lenguaje del cómic, más allá de sus influencias y de los otros sistemas que lo constituyen.

---

<sup>201</sup> Larry Rodman es citado por Juan Carlos Pérez García en el *Discurso interior de los cómics de Frank Miller*, p. 97.

Miller, como buena parte de su generación, estableció una dinámica propia para el cómic que determinó la naturaleza de su narrativa y establecerá un código que generó escuela y parámetros para el resto de creadores.

La normatividad del cómic como sistema, si bien tenía tiempo de realizarse, lo cierto es que se veía como un ejercicio no formal comparado con la literatura o el cine, pero las propuestas de Miller y otros fijarían las reglas en donde “la convención regula todas nuestras operaciones figurativas”<sup>202</sup>.

El segundo punto por el cual la obra de Miller resulta pertinente para este análisis surge no sólo por las nuevas propuestas de funciones de la materialidad sino también por las de contenido. Si se entiende que “en la narración, la innovación semántica consiste en la invención de la trama”<sup>203</sup> las obras donde el orden semántico es trastocado surgen de esta generación de creadores.

Como se ha mencionado antes, la narración se presenta desde el planteamiento de una ruptura en los hechos que termina por buscar una conciliación en una serie de acontecimientos. Pero si bien la extensión no marca la iniciativa de narrar, la complejidad en la expresión de tiempo, espacio y agentes se ve determinada por la duración de sucesos y por la relación que los vincule en la trama.

Es así que estos autores introducen nuevos márgenes paradigmáticos en sus historias, y llevan la realización de la trama a niveles más complejos en donde la apropiación de un código propio se vuelve inevitable para el cómic.

Las influencias de otros sistemas terminan por ser codificadas y se observan en la adquisición del cómic como un sistema formal capaz de presentar tramas complejas y con sus propias características.

De tal forma que lo visual y lo escrito se conjugan y se problematizan en su expresión para probar nuevas formas de narrar. Las interrupciones temporales, los esquemas de personajes, la apropiación del espacio, sumado a la ruptura también con la realización en tanto el diseño de las

---

<sup>202</sup> Umberto Eco, *Semiología... op cit.*, p. 33

<sup>203</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y narración I... op cit.*, p. 31

páginas, el estilo de dibujo, el uso mayor de los diálogos y la escritura en general, todo convierte al relato del cómic de aquel entonces en un mayor medio de expresión para el relato.

De forma inevitable “las imágenes como las palabras, como todo lo demás, no podrían evitar ser capturadas en los juegos de sentido”<sup>204</sup>. Se empieza a comprender las posibilidades propias del cómic como atributos que pueden proporcionar mecanismos originales para contar la trama, para la invención de su propio universo que apela a su interpretación conforme al lector ya conocedor de los pormenores de las características del cómic.

Si bien una “una imagen inmóvil es una imagen que ha detenido el tiempo y no puede representar una duración, solamente puede contarla”<sup>205</sup>, el cómic termina por formalizar sus mecanismos narrativos para hacer la representación de aquello que se cuenta. De tal forma que en esta clase de obras se encontrarán recursos que con anterioridad no se utilizaban e incluso los recursos obtenidos de otros sistemas terminarán siendo parte del código.

Por estas razones, la selección de la principal obra original de Frank Miller es representante de las nuevas formas narrativas que se implementaron en el cómic y permite describir y analizar los factores que revela la construcción del tiempo en tanto experiencia y en tanto marco de la trama de un relato.

### 3.1 Descripción de la saga *Sin City*

En el caso de la historia que se analiza en este trabajo se observará su naturaleza ficcional de inmediato; *Sin City* involucra acontecimientos que en una primera revisión sólo están ligados por una ciudad que en la realidad no existe. La vida en esa ciudad se consolida como la trama de primer sentido para después contar varias subtramas que desarrollan a cada personaje, de manera autoconclusiva.

Los personajes son también de carácter ficcional con historias que sólo responden al sentido de lo que puede ocurrir en la ciudad. De forma general se tiene que la historia se constituye por los acontecimientos que tratan de retratar los vicios de ciertos habitantes de *Sin City*.

---

<sup>204</sup> Christian Metz, *op cit.*, p. 12

<sup>205</sup> Danielle Barbieri, *op cit.*, p. 225

El cómic de *Sin City* es una propuesta de novela gráfica realizada por el reconocido autor del noveno arte Frank Miller, compuesto por varias historias donde el protagonismo de los personajes es cedido a la ciudad de *Basin City*, mejor conocida como *Sin City*, Una ciudad ficticia pero que presenta la decadencia de algunas ciudades reales en donde la corrupción, el asesinato, la prostitución y los héroes caídos son el pan de cada día.

Esta obra es un paradigma de lo que compone el género *noir* en el cómic, abundan los personajes que viven en la fatalidad pero que mantienen principios que les permiten definir una delgada línea entre lo que ven como bien y como mal.

En *Sin City* se observa la caída de una gran ciudad en los vicios más clásicos que conlleva este tipo de lugar, ya sea la corrupción, la violencia, la desesperanza y otros que atormentan a todos los personajes y determinan el destino de cada uno.

Siendo una de las temáticas recurrentes de su autor, la circunstancias en las que se plantean sus historias, donde busca plantear una crítica a los defectos de la sociedad pero sin plantear una solución sino más centrarse en las virtudes individuales que se pueden encontrar en personas, de forma individual sin la intención de rescatar a la ciudad sino a sus protagonistas.

Los personajes que se pueden encontrar son ejemplos clásicos del género negro: policías, detectives quienes rondan entre la corrupción o el abandono de su profesión, la mujer fatal y los sujetos que pueden ser calificados como buenas personas pero que han caído en desgracia.

Pero también presenta una nueva serie de personajes que llevan la violencia del género a un grado extremo, como es el caso de los asesinos y violadores que dejan en el olvido a los criminales de poca monta que se solían usar en otros relatos negros.

La implicación temporal de cómic se revela en tanto cada personaje muestra una historia, ésta se configura en un espectro en donde la historia completa aborda varios acontecimientos de *Basin City* que se relacionan por los agentes que las interpretan.

El tiempo que se crea para el cómic termina por revelar que no sólo la ciudad vincula los relatos sino también la sucesión de acontecimientos que se narran y sobre todo el papel en el que los agentes-personajes crean reacciones y se mueven en los referentes que se han creado, dándole una lógica a la propia ciudad, que se entiende solo en ella y que la sitúa en un espacio y tiempo particular.

Si bien cada relato es independiente y autoconclusivo, la creación de la experiencia temporal y espacial para la historia de *Sin City* le da coherencia para entenderse como el compendio de la historia de una ciudad y sus males.

Con siete volúmenes a cuestas, Frank Miller compone a cada uno sin una extensión fija y en un orden cronológico alterado.

La trama de cada volumen es:

### ***Vol. 1 Sin City, Un Duro Adiós "The Hard Goodbye"***

Marv, el protagonista, conoce a una mujer llamada Goldie de la que se enamora tras pasar la noche con ella, pero ella es asesinada mientras ambos dormían. El protagonista es inculcado del homicidio por lo que huye para resolver el "rompecabezas" del homicidio de Goldie.

Tras una violenta investigación encuentra algunos cabos del motivo del asesinato y llega a una granja donde se tiene que enfrentar con el asesino, quien lo deja inconsciente y lo encierra. Marv al despertar descubre que está acompañado de Lucile, su agente de libertad condicional, quien le informa que el asesino cuelga las cabezas de sus víctimas en una de las paredes de la granja y que ya le ha amputado los dedos de las manos.

Logran escapar pero ella intenta impedir que los maten y lo entrega pero aun así es asesinada por los policías, lo que revela que están a las órdenes de alguien más. Uno de los policías habla y le da a Marv el nombre del "mecenas" del asesino quien resulta ser el obispo Roark.

La investigación del protagonista lo lleva a "Old Town", lugar donde las prostitutas de la ciudad viven, trabajan y se defienden ellas mismas. Es atacado y él no se defiende al confundir a su atacante con la difunta Goldie.

Despierta y se encuentra rodeado de varias mujeres, una de ellas idéntica a Goldie, quien resulta ser Wendy, la hermana gemela de la fallecida, y al igual que Marv busca atrapar al asesino de su hermana y de otras seis víctimas.

Él les explica lo que ha descubierto y Wendy se une a la caza de Kevin, el asesino silencioso, quien termina por caer en manos de Marv y sufre de la venganza que éste había planeado para él.

Wendy es llevada por Marv inconsciente y la deja en casa de Nancy (vieja amiga y protagonista de otras de las historias de *Sin City*), acompañada de las instrucciones para abandonar la ciudad.



Ya libre de cualquier responsabilidad excepto con la deuda a Goldie, Marv se lanza a la mansión de Roark con el objetivo de matarlo. Llega a los aposentos del obispo y antes de asesinarlo le pide respuestas y el hombre religioso le atina decir que Kevin escuchaba a Dios al momento de alimentarse, que él creía fervientemente en esa conexión y por eso le había proveído de mujeres para poder ser parte de esa conexión divina.

Tras esta confesión Marv le dispara justo antes de que a él le hagan lo mismo. Logra seguir con vida pero debe enfrentar juicio donde le imputa no sólo la muerte del obispo sino también el resto de asesinatos.

Él termina por aceptar los cargos y es condenado a la silla eléctrica, donde fallece no sin antes haber visto por última vez a Wendy.

### ***Vol. 2 Una Dama por la que Mataría "A Dame To Kill For"***

Dwight es lo que sería un caballero en *Sin City*, un prometedor fotógrafo caído en desgracia por el amor de una mujer llamada Eve, la mujer fatal que como su papel se lo exige lo abandonó al momento de conocer a un hombre con más poder y más riqueza.

Ella regresa a la vida de Dwight para usarlo como parte de la trampa que le tiene a su actual esposo para obtener toda su riqueza.

Se introduce a Marv como aliado del protagonista en esta historia e incluso es quien lo salva y lo lleva a "Old Town", donde se reencuentra con su antigua amante Gail, líder de las prostitutas del barrio viejo.

Esto pone un orden cronológico, como un relato que inicia antes del volumen 1 pero que éste lo alcanza y pudiera terminar en tiempos similares.

Mientras se recupera Dwight planea su venganza en contra de Eve. Y la que lleva a cabo más tarde con ayuda de Miho, mujer asiática quien defiende "Old Town".

Finalmente, Eve es asesinada por Dwight mediante un disparo, no sin antes presentar un personaje que se verá en otros tomos, el guardaespaldas de Eve.

### ***Vol. 3 La Gran Matanza, "The Big Fat Kill"***

Dwight es también el protagonista de esta historia. Comienza tiempo después de *A Dame To Kill For*.

Dwight está con Shellie en su departamento, ella es mesera del bar donde trabaja Nancy la amiga de Marv, cuando llega un exnovio a exigir que le abra la puerta. Ella lo hace y Jackie-Boy entra en escena.

Después de recibir una lección del protagonista Jack abandona el departamento pero decide alargar la fiesta y se dirige a “Old Town”. Dwight decide que es peligroso dejarlo ir porque puede causar daños y lo sigue.

Jackie-Boy y sus acompañantes empiezan a acosar a una prostituta, lo que provoca que entren en acción las encargadas de defensa de la zona y lo asesinen. Dwight permanece como testigo y revisa el cadáver para darse cuenta de que la víctima era un policía famoso, el “Detective Jack Rafferty”.

Este deceso puede causar que la tregua que hay entre la policía y “Old Town” termine, lo que llevaría a ataques en contra de las prostitutas, por lo que deciden eliminar cualquier rastro de lo ocurrido.

Pero un tercer grupo interviene, la mafia está interesada en dominar el territorio y roba el cadáver del policía para chantajear a Gale, quien se resiste a hacer un trato y descubre que la traidora es Becky, la joven prostituta que fue acosada por Jackie-Boy

Ante esto Dwight, quien ha sobrevivido al ataque, consigue la cabeza del policía y la ofrece a cambio de Gale. La mafia asiste al lugar del intercambio pero cae en una trampa, donde los mafiosos son masacrados.

#### ***Vol. 4 Ese Miedoso Bastardo “The Yellow Bastard”***

Una de las historias más relevantes en la saga de *Sin City* y la que tiene mayor duración y la primera en ocurrir en la cronología. Empieza con sus personajes ocho años antes de donde se desarrolla la principal parte de la trama.

Hartigan es un detective que está a una hora de retirarse por motivos de salud, pero recibe la ubicación de Roark y su cuarta víctima, una niña de once años, Nancy Callahan.

Roark es un asesino y violador en serie, intocable para la policía porque es hijo de un senador, pero Hartigan está decidido a salvar a Nancy y se lanza a la bodega en donde está secuestrada.

Logra rescatarla pero a cambio es tachado de culpable del secuestro y los otros homicidios por lo que es condenado. Pasa ocho años en cárcel donde sólo las cartas de Nancy lo mantienen cuerdo. Pero dejan de llegar y él se preocupa ya que cree que la han encontrado, por lo que decide aceptar la culpa de los cargos y lo dejan libre.

Ya en libertad trata de ubicar a la pequeña Nancy y llega a un pequeño bar de mala muerte donde descubre que es la bailarina principal. Ella lo reconoce y se lanza a sus brazos, el sólo alcanza a sacarla del lugar porque comprueba que Roark los ha seguido.

El villano sobrevivió al brutal ataque al que Hartigan lo sometió hace ocho años, pero ha adquirido un olor a podredumbre y un color amarillo por todas las sustancias que le fueron inyectadas para mantenerlo con vida.

Se detienen en un motel donde hablan de lo que les ha ocurrido por este tiempo y Nancy le confiesa su amor, Hartigan trata de explicar que es imposible. Roark llega y secuestra a Nancy y cuelga a Hartigan para dejarlo morir. Él logra escapar y va detrás de ellos y llega a la misma granja que se ha de ver en *The Hard Goodbye*.

Esta vez se asegura de asesinar a Roark sin piedad y le miente a Nancy para que ella se vaya, diciéndole que ha de esperar a los refuerzos pero en cuanto ella se retira, él decide suicidarse para impedir que la persigan.

### ***Vol. 5 Valores Familiares, "Family Values"***

Historia de un solo tomo donde Diwght vuelve a ser protagonista, acompañado de Miho.

Buscan al culpable del asesinato de un político, relacionado con la mafia; durante el episodio una de las suyas fue asesinada circunstancialmente por lo que buscan ejercer venganza.

Dwight encuentra a una informante, quien le explica la historia detrás del ataque de la mafia. Con esta información los protagonistas van detrás de los culpables del asesinato de una de las suyas, no sin antes contarle la historia de ella y de su amante, quienes era parte la familia "Old Twon" y como ello deben vengarlos.

### ***Vol. 6 Alcohol, Chicas y Balas, "Brooze, Broads and Bullets"***

Tomo en el que se encuentran breves relatos que suceden en *Sin City*.

***Daddy's Little Girl:*** Una joven alimenta los hábitos asesinos de su "padre" mientras el hombre al que ha engañado se convence de asesinar al presunto "padre" de su amor, pero él termina siendo la víctima

***Lost, Lonely, & Lethal:*** Tres relatos. El primero es una discusión de dos matones enviados a tirar una alfombra con un contenido misterioso. El segundo presenta a un hombre y su relación con las ratas. Finalmente el tercero es la iniciación de "Ojos azules" como asesina a sueldo y su prueba final.

***Sex And Violence:*** "Ojos azules"/Delia entra en acción y busca a un vendedor de joyas que incumple su trato pero en el camino se topa con un hombre presuntamente

inocente, a quien confunde por su blanco y lo asesina. Más tarde descubre que éste había asesinado a su esposa.

***Silent Night:*** Marv entra en un club prohibido para rescatar a una niña. En este relato, sólo hay un diálogo al final, el resto se describe gráficamente.

***The Babe Wore Red:*** Dos asesinos y un héroe, uno a sueldo quien tiene una corta conversación con su blanco, otro que encuentra la horma de su zapato en “Old Town”, y un joven que rescata a una mujer a punto de convertirse en monja.

### ***Vol. 7 Ida y vuelta al Infierno, “Hell and back”***

Se constituye de tres tomos, donde se presenta a un nuevo protagonista llamado Wallace, ex militar, ahora dedicado a la pintura, quien salva de su intento de suicidio a Esther, una actriz desempleada. Todo se complica ya que Esther ha sido escogida como la víctima de una organización que realiza tráfico de personas, órganos y demás actividades ilícitas. Cuando la mujer es secuestrada Wallace decide rescatarla, para lo cual debe enfrentar a Delia y quienes están detrás de ella. Con la ayuda al final de un policía al que no le gusta ser corrupto, Wallace logra rescatar a Esther y se van de *Sin City*.

## 3.2 Los niveles de análisis semiológico en *Sin City*.

### 3.2.1 Figuras del cómic

El valor de la línea dentro del cómic de *Sin City* es sustituido por la técnica de claroscuros, en la que los contornos de los personajes surgen entre el contraste de uso de tintas negras y el espacio en blanco, esto ocurre sobre todo en las viñetas y en las hojas donde el valor de lo que acontece en el relato es relevante e incluso funge como nudos de transición.

La abundancia de ejemplos de la ausencia de líneas como tal y el uso de tintas en el trabajo de *Sin City* permite indicar esto como uno tipo de signo claro para la profundización del relato, que vincula la ausencia de línea pero no del contorno que debería surgir de ésta.

Este uso de contraste también se puede observar en varias escenas que ocupan páginas completas, donde la ausencia de cualquier figura es representada por la presencia de un negro absoluto en donde por característica el relato se detiene en una pausa, para fungir como cierre de algún acontecimiento (imagen 14).

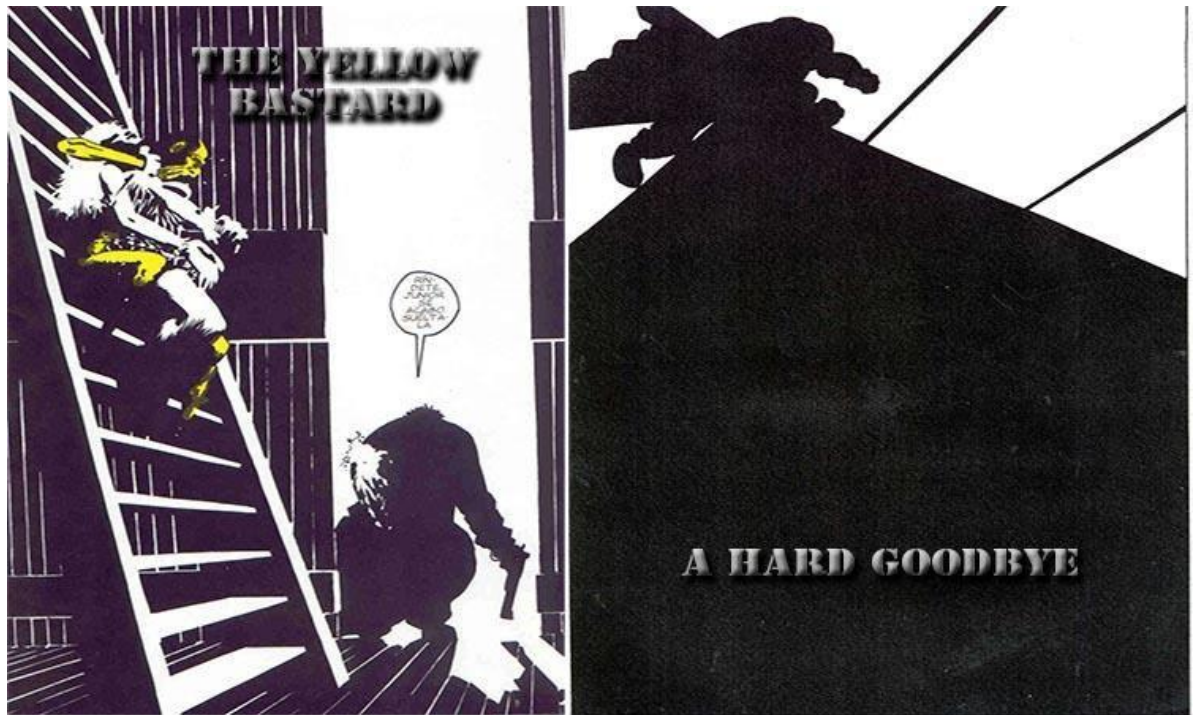


Imagen 14

La línea sólo puede ser vista en casos precisos para rellenar o distinguir ciertos detalles de los objetos. E igual se puede observar en los globos que se utilizan en el relato para distinguirlo de otro tipo de inserciones escritas.

Si bien la línea como tal casi no es usada en el comic, su función no desaparece y se le atribuye a las tintas y al contraste entre el negro y blanco, lo que se puede ver incluso en los espacios blancos en lo que el personaje “habla” generalmente en un monólogo, los cuales siempre están en compañía de fondos negros en el resto de la página.

Con la ausencia de las líneas en buena parte del relato de *Sin City* lo que se crea es una continuidad en el espacio interno de las viñetas que incluso alcanza la secuencia al haber ocasiones en las que las propias viñetas no están definidas más que por los recursos ya mencionados.

Esto crea una secuencia temporal en cada escena, en la que pareciera llevar al extremo el intento de paralelismo de acciones, al violentar la línea de los márgenes estructurales del cómic. En *Sin City*, la no abundancia de líneas obliga a una experiencia temporal más intencional que extensional, al abordar una cuestión más de significación y verosimilitud que de iconicidad.

La otra gran figura relevante dentro de *Sin City* es el color, su uso es limitado y se le atribuye una importancia de signo marcado a toda aquella viñeta que lo contenga. Sólo hay cinco personajes y un acontecimiento donde el color es utilizado por Frank Miller (imagen 16).

“Delia” (asesina a sueldo, en *Blue Eyes*), la “niña de papi” (carnada de un asesino en *Daddy’s Little Girl*), “Mary” (monja con dudas en *The Babe Whore Red*), “Mariah” (delincuente asesina en *Hell And Back*) y “Roark” (infanticida asesino serial en *The Yellow Bastard*) son los agentes mientras la situación se observa cuando Wallace (*Hell and Back*) sufre de alucinaciones tras ser drogado; y éstos son las únicas veces que el color aparece.



Imagen 16

Su papel dentro del relato funge en categorías distintas para las funciones del relato, por ejemplo, en Roark “The Yellow Bastard” es el único personaje que se presenta a color durante la

saga por mucho tiempo. Él se convierte en el verdadero villano de todo el tomo a diferencia del resto de las historias anteriores, donde había una cadena de sujetos con quienes se combatía. Roark es el único y se convierte en la sombra de Hartigan, se convierte en una función discursiva de la maldad dentro de la ciudad.

Asesino que se convierte en el eje de la historia, son sus acciones las que obligan a Hartigan a relacionarse con Nancy ya sea de niña o de mujer. La figura del color marca al villano, aquello que se pudre en un color entero sin ningún recurso que lo matice.

El villano inclusive trasciende a la figura visual para ponerla dentro de lo escrito, al nombrarse como tal y hacer referencia a su cambio físico durante el relato, el mismo se reconoce como resultado de una serie de experimentos y se ubica como un agente marcado por tener esa coloración.

Véase también que el color dentro del relato conlleva una ruptura sintagmática de orden narrativo, en la que su uso significa siempre un cambio en las acciones de Hartigan: siempre se encuentra en las situaciones pero no es hasta que aparece Roark cuando el protagonista “decide” realizar otra acción, antes sólo es un agente expectante mientras el villano funge como una función cardinal que establece los nudos, es incluso el personaje en el que se hace evidente el “paso” del tiempo debido a su cambio de aspecto.

La primera vez que aparece Roark de color amarillo es inmediatamente después del monólogo de Hartigan sobre las cartas que recibía de Nancy y su repentina ausencia, la siguiente hoja rompe con lo oblicuo del orden en las viñetas anteriores e introduce uno nuevo donde la representación del instante se refiere a la aparición del asesino dentro de la celda de Hartigan.

Roark rompe con el resumen que se veía en la secuencia, en una ruptura temporal que detiene el ritmo de las viñetas oblicuas anteriores y lo normaliza, para ralentizarlo en la siguiente página donde el villano ocupa la totalidad del plano y el color amarillo hace su aparición.

Es entonces cuando el color deja de ser una figura y se establece como signo marcado en este relato en particular. La aparición del amarillo en el relato trascenderá los distintos niveles de análisis y corresponderá a la función discursiva que Miller propone para acentuar a ciertos agentes en la trama.

Así, la siguiente vez “The yellow bastard” aparece también interrumpe una clase de pausa dentro del relato para acentuar el peligro al que se enfrentan, esta vez ya Hartigan libre en compañía de una Nancy ya adulta. Por lo que el color también sirve como signo de tensión dentro de la trama y realización de acciones paralelas. Al ser el único personaje con color marca claramente la amenaza que significa su cercanía, lo cual en compañía del uso exclusivo de primeros o medios planos, crea la expectativa de un peligro que se acerca a un ritmo más rápido de lo que sucede en las viñetas de los otros dos personajes.

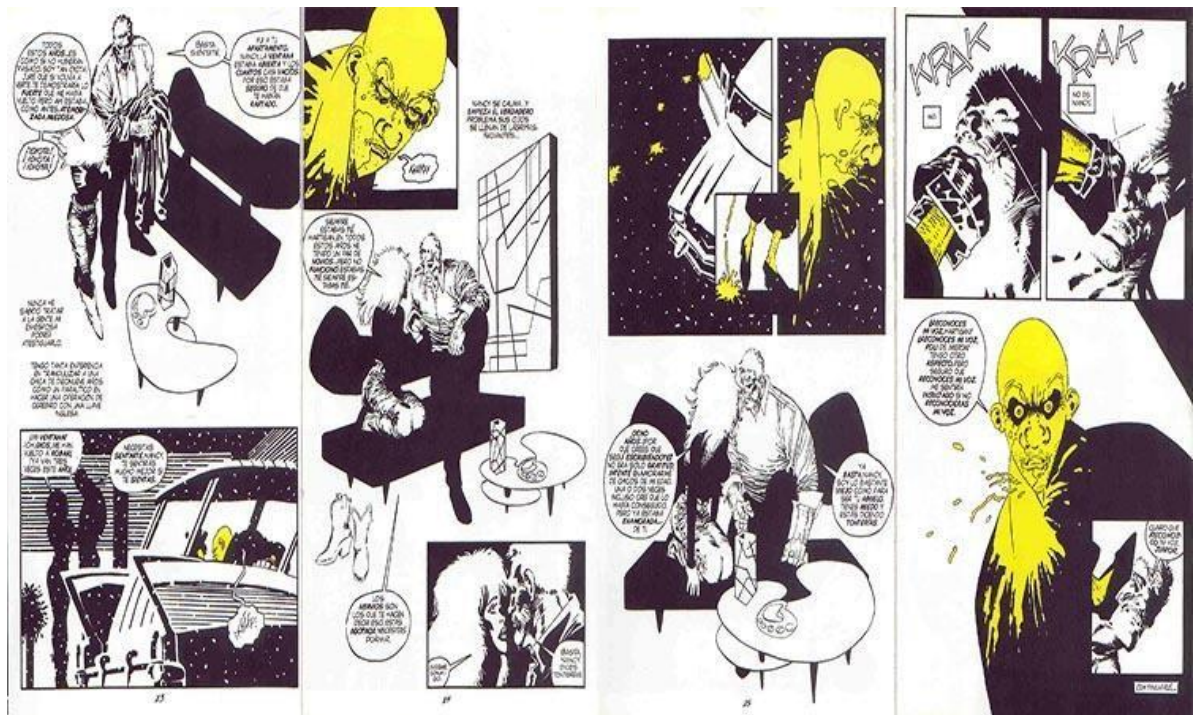


Imagen 17

El color no vuelve aparecer hasta los últimos tomos publicados de *Sin City*, en la recopilación de breves relatos *Brooze, Broads & Bullets* y en *Hell And Back (A Sin City Love History)*. En los relatos cortos el color se utiliza para señalar a un personaje particular que muchas veces sirve como villano, con la particularidad de que todas son mujeres y sólo una de ellas es víctima y acentúa la vestimenta que usan o el color de cabello.

La única ocasión en la que el color invade las viñetas completas es en la última historia donde Wallace alucina debido al coctel de drogas que le han inyectado. Este uso es claro signo de cambio de nivel narrativo ya que toda la ilusión tiene asignado un color, sumado que a que son una réplica de varios personajes conocidos en el mundo del cómic.



El color en este caso tiene un atributo claro y significativo dentro de la narración para orientar el estado al que se enfrenta el protagonista, como fantasía onírica dentro de la trama. La ruptura con el espacio y el tiempo permite que la extensión de la alucinación aumente mientras se vincule al primer relato por medio del “Capitán”, como el salvador de Wallace quien es el ancla entre la alucinación y lo que acontece en la historia.

La secuencia es un segundo nivel narrativo y describe cómo Wallace es salvado de morir por el Capitán, quien lo acompaña a detener aquellos que lo había intentado asesinar. En ella el protagonista reinterpreta las acciones en las que se ve involucrado ya que se encuentra en una alucinación en las que la jugada de los elementos de las viñetas brinda una conformación sucesiva de recursos mientras la persecución es llevada a cabo. El color ilumina a todos los sujetos que surgen de la cabeza de Wallace, que ocupan el lugar de quienes están con él en el primer nivel del relato. Solo es hasta que Wallace recibe un antídoto que sale de alucinación y así él y el lector vuelven a la narración original.

Las tintas, los contrastes y los colores son las figuras que dado su uso se vinculan con la trama como pautas para dar sentido a los signos que han de constituir. En varias ocasiones su función se ve fuertemente reflejada en el relato debido a que funcionan a nivel discursivo para atribuir sentido.

Su aportación a la noción temporal se concreta gracias a la “experiencia ficticia del tiempo para expresar los aspectos propiamente temporales del mundo del texto y de los modos de habitar el mundo proyectado fuera de sí mismo por el texto”<sup>206</sup>. Las figuras se convierten entonces en soportes de la significación para lo visual y sobre todo para el relato, que adquiere de ellos pautas que fungirán en la noción de la trama y más que en la experiencia cronológica del tiempo.

Si bien no aportarán como en la parte escrita para especificar los tiempos concretos que suceden, sí funcionan como agentes de extensión temporal en tanto describen los signos que extenderán la secuencia de la trama.

Las figuras que conformen a *Sin City* vislumbran la conformación de las funciones que encontramos en el relato. Como se ha mencionado este cómic no lleva una sola línea narrativa y

---

<sup>206</sup> Paul Ricoeur, *Tiempo y narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*, p. 380

presenta a una serie de personajes quienes viven en la ciudad del pecado. Éstos se encuentran y desencuentran a lo largo de la serie, todos ellos víctimas de las acciones realizadas por los otros.

La interferencia del espacio y la representación del tiempo que surge gracias a ellos no sólo se observa en las figuras sino en la creación del movimiento que éstas permiten, la inclusión de viñetas, su secuencia y las funciones que tienen para el relato.

### 3.2.2 El movimiento como unidad léxica

La selección del instante a partir del planteamiento del movimiento en *Sin City* permite que se origine la experiencia de tiempo en cuanto los personajes suceden de un sitio a otro y realizan acciones.

En el estilo de *Sin City* la selección del instante para cada viñeta se torna en un valor atribuible a la marca del nudo en cada fragmento de relato, ya que como se ha comentado en muchos de ellos suele verse al sujeto ocupar la totalidad de una página en la fragmentación de la acción que realiza.

La caracterización del movimiento en este cómic, suele ser impregnada más en un estilo narrativo cinematográfico que el clásico de la historieta, al observar cómo los ángulos y encuadres son los que indican la posición en la que se verá los objetos capturados en un momento, el movimiento surge de la captura del ángulo y del plano propicio.

Véase cómo en *A Hard Goodbye*, mientras Marv huye (imagen 18), se juega con ángulos cenitales y planos completos que permiten ver cómo los sujetos están en huyendo, para poder crear un ritmo acelerado en la secuencia de la huida.

En este caso, el movimiento en el interior de cada viñeta se presenta en un instante fabricado en donde se puede observar los detalles requeridos para dar sentido a la secuencia. Obsérvese cómo para constituir las imágenes, los signos y las figuras que se recopilan en cada cuadro son varios y no sólo uno, por ejemplo, en la segunda viñeta, hay dos onomatopeyas que expresan dos acciones, el ruido de una cabeza azotada en contra de la pared y el disparo de una arma de fuego.

La simultaneidad de ambas acciones en lo que sería la secuencia se integra en una sola viñeta tanto por economía, al describir al agente-personaje y sus habilidades; y para dar un parámetro de la duración de las acciones.

Se sabe que los movimientos son rápidos ya que son a la par de cuánto tarda una bala en hacer su recorrido al ser disparada. Si bien la primera parte de la secuencia de la persecución se alarga por seis hojas con la descripción de las acciones visualmente, su lectura es fácil ya que hay poca presencia de escritura, lo que hace que se “lea” mucho más rápido.



Imagen 18

Esto permite crear un equilibrio entre la pausa descriptiva predominante de la secuencia y la extensión de la misma dentro de la historia y su valor cronológico en la extensión sintagmática del relato.

Caso contrario a la primera vez que Marv medita sobre lo que ha acontecido con Goldie (imagen 19): hay tres viñetas, un plano de Marv completo, un primer plano a su cara y otro completo de él alejándose (este último con el uso de líneas oblicuas y de claroscuros), en compañía de la didascalia que no está marcada en la primera viñeta y un globo en la tercera.

Todo esto para representar que ha tomado tiempo para caminar, que se reduce a una elipsis que sólo ocupa tres hojas, ya que en la siguiente viñeta él abre una puerta y se introduce un nuevo cambio de espacio que aportará información en función al primer nudo narrativo: saber quién mató a Goldie, lo que da un ejemplo de transición narrativa, en una clase de descanso para que el lector recapitule lo acontecido y pueda poner en orden tanto lógico como cronológico.

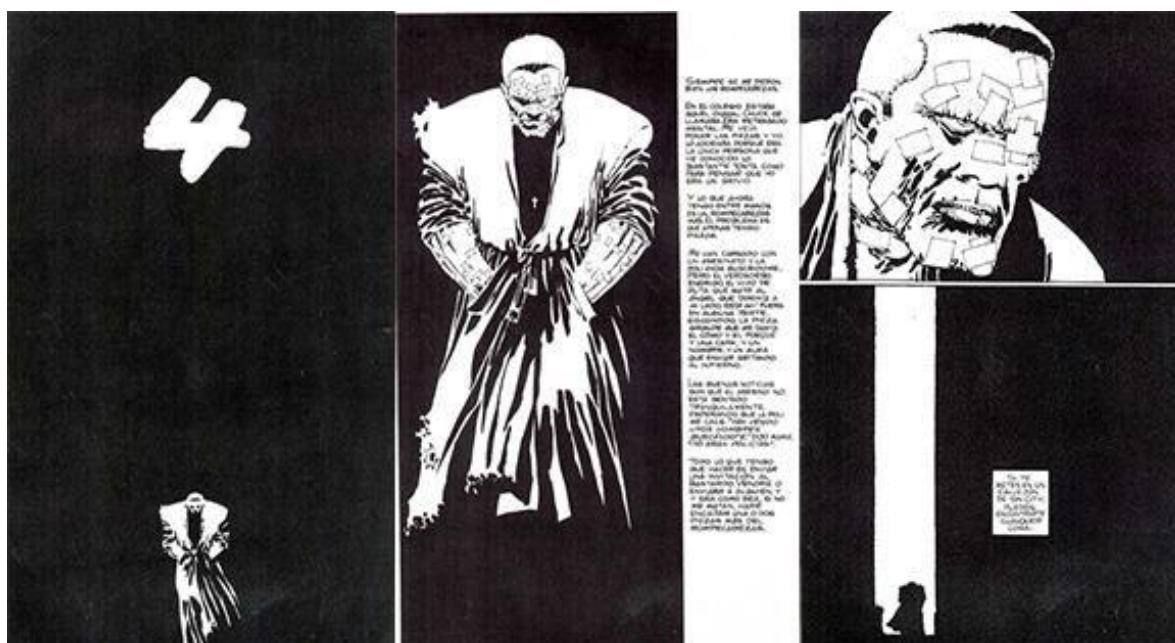


Imagen 19

En este caso el movimiento no es representado por varias figuras y signos en el interior de las viñetas sino por la composición de los planos en los que se presenta al personaje. La combinación de una clase de didascalia-globo del tamaño del largo de la página que expresa un monólogo interno de Marv, mientras a su lado hay un plano completo del mismo, alarga el periodo de lectura de la

viñeta, aun cuando sólo hay un signo gráfico. Esto sirve para extender la experiencia del tiempo en contra de su duración en el mero relato.

Estos dos casos suelen verse en muchas ocasiones durante los tomos de *Sin City*, donde el movimiento y su composición en las viñetas trabaja en conjunto con el resto de figuras, signos gráficos y los escritos para crear la experiencia temporal necesaria para el desarrollo del relato y el cumplimiento de los márgenes de la historia.

Si se ve en el caso específico de ciertos signos que se utilizan para la composición temporal, uno de los más usados son las onomatopeyas como recurso también visual y escrito. Frank Miller la utiliza como un recurso de la dinámica de la recreación del movimiento al ubicarlo como una figura visual en el entorno de las viñetas.

Cuando Marv es atropellado por la presunta Goldie (imagen 20), la onomatopeya del cuerpo de Marv contra el auto y de éste derrapando sobre el asfalto no sólo “dice” el sonido que sale del movimiento sino también señala la línea visual de cómo el objeto que produce el sonido se ha movido al variar el tamaño de sus letras, de mayor a menor y, se ve cómo al derrapar se crean un curva que acentúa el tamaño de las letras.



Imagen 20

Este recurso si bien no es una línea cinética hace que al leer se marque el supuesto movimiento que realiza el objeto. Incluso, con el fin de acentuar la secuencia del atropellamiento,

ésta se sucede en tres hojas con las viñetas en donde se utilizan las onomatopeyas en cada una (que a su vez involucra la importancia de la secuencia como función integradora en la que hay una posible Goldie viva, asunto que se abordará en el apartado de las funciones).

La creación de la ilusión del movimiento se observa incluso en viñetas como recursos de sistema visual, por ejemplo, *The Big Fat Kill*, Dwight brinca desde el departamento de Shellie (imagen 21) y aun cuando es una simple figura en una posición, en primera instancia se lee en una línea oblicua y sobre todo al crear una sombra donde la tinta negra crea el efecto de un cuerpo que cae mientras se dirige a la parte inferior del edificio.



Imagen 21

A diferencia del uso de la escritura en el caso visto anteriormente, aquí se utiliza claramente un globo, en el que el personaje expresa que alcanza a escuchar que "Shellie" le dice algo pero no está seguro ya que al mismo tiempo hubo un sonido de helicóptero.

Esta clase de información escrita también define la extensión cronológica del movimiento al dar una referencia externa cualitativa; "el ruido de un helicóptero de policía" incorpora un

elemento que no se puede ver en la viñeta por la imposibilidad de su inclusión en el tipo de plano seleccionado, pero al mencionarlo en el diálogo sabemos que a la vez que Dwight saltaba el vehículo que sobrevolaba pasó justo encima de él y que éste duró lo mismo mientras el otro personaje le advertía.

Así los recursos visuales-escritos le dan al movimiento un contexto ya que funcionan como descripciones de lo que acontece y enfatizan el movimiento que debería tener el dibujo que se ve, su extensión del antes y después de cuando se supone que el objeto se ha movido.

Por lo que el movimiento como medio para marcar un antes y después en el cómic necesariamente deberá ser acompañado de otros signos que le permitan componer una secuencia limitada por la actividad gráfica que la constituye.

Es entonces cuando el segmento escrito se puede incorporar en las viñetas como referente para la distancia cronológica en la que acontece la imagen, ya sea al decirle abiertamente o por su incorporación al ritmo de la trama.

Así, “el globo participa a la vez del mensaje lingüístico y del mensaje icónico”<sup>207</sup> y le da cohesión a la trama para explicarla en la cronología de la historia. La escritura se convierte en el puente que permite que no sólo se represente un instante sino que también se cuente éste, funge como aquél que presta al sintagma un orden de aparición.

Aun cuando no en todas las viñetas aparece algún globo o didascalia que aporte el dato temporal, se puede observar cuando ocurre una ruptura que atenta contra la construcción de sentido en el relato, cuando se quiere marcar aquello que aporta el dibujo, por lo que “el texto aparece como un elemento necesario y, a la vez redundante; necesario porque la redundancia es necesaria”<sup>208</sup>.

Una redundancia que se observa en diversos ejemplos a lo largo de *Sin City*, imágenes en donde el instante se representa en conjunto con la escritura en cualquiera de sus usos, para completar la experiencia temporal y permitir al lector interpretar “el suceso como se presume que acontece”.

---

<sup>207</sup> Pierre Fresnault-Deruelle, *op cit.*, p. 201

<sup>208</sup> *Ibid.*, p. 193

Los ejemplos mencionados sobre el léxico como movimiento en el cómic definen a éste como una de las unidades indispensables para la configuración del relato. Si bien todo es una construcción ficticia con una función narrativa en la trama, su disposición es la que le dará coherencia en el siguiente plano a la composición visual y escrita.

La creación de movimiento es la intención de relación espacial y temporal que el cómic requiere para aterrizar la composición de la viñeta y su orden en la secuencia que trama el relato.

### 3.2.3 Las viñetas como unidades mínimas de significado en el cómic

Si bien el movimiento en la imagen surge en el interior de la viñeta, también existe el movimiento entre las viñetas y se entiende dentro de la composición sintáctica de la hoja como parte interpretativa del relato, por lo que se puede ver cómo en ocasiones éste es interrumpido abruptamente por alguna acción, de tal forma que la viñeta rompe con la linealidad tradicional en el cómic.

Y no sólo de esa forma sino para entender cómo transcurren las conversaciones en donde hay varios sujetos que intervienen ya sea como locutores o sólo observadores, Miller suele usar pequeñas viñetas que acomoda a lo largo de la hoja con un fondo de la representación general de la acción que se desarrolla, pero las pequeñas viñetas son marcas sobre la extensión de lo que hace o cuenta cada sujeto mientras el instante acontece.

La viñeta es entonces un recurso tanto sintáctico como semántico en el que su participación dentro de los bloques que se constituyen al comic es su valoración como trasgresora y aquella que contiene los signos que sostienen al relato.

También aporta los significados al ser las unidades que encierran las posibilidades de interpretación y ubicación del orden del relato. Por éstas se puede ubicar si aquel acontecimiento que encierran pertenece al primer relato o es parte de un segundo, tercer orden.

Por ejemplo, la imagen 22, que pertenece a *Family Values*, sucede cuando Dwight continúa hablando con la prostituta quien le cuenta la historia de la familia italiana; las viñetas están encerradas en una clase de globos que les permiten usarse como una anacronía que expresa un segundo orden del relato al hablar de un recuerdo que no fue experimentado por la narradora. Esto



ocurre visualmente dentro del primer orden del relato y sólo puede funcionar al aparecer como parte de las viñetas gracias a la posibilidad de construcción de la lámina.

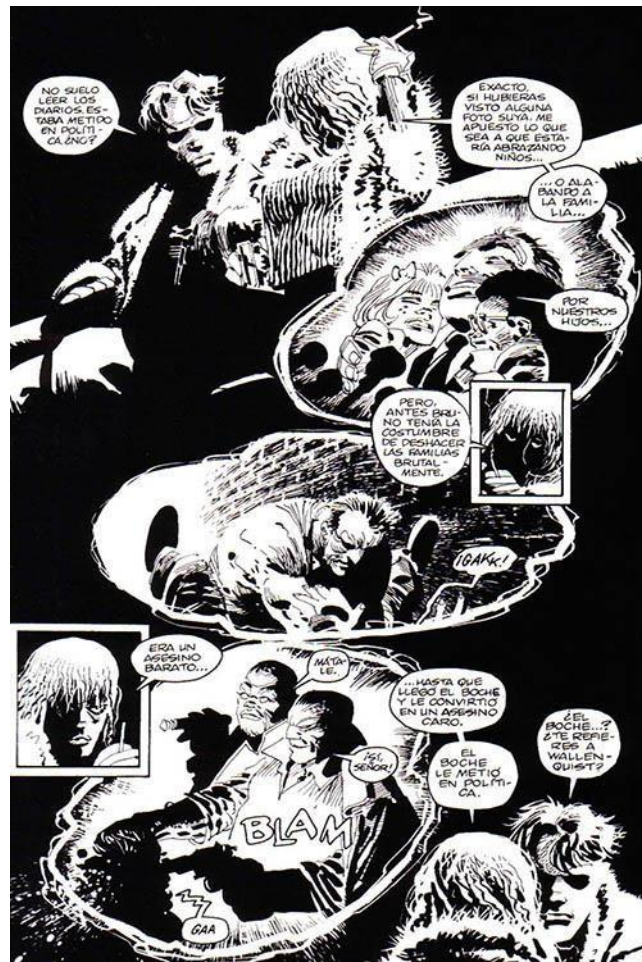


Imagen 22

La composición de las viñetas como unidades mínimas de significado se da en su parte interna ya que las figuras que contienen ordenan sintácticamente al relato, es decir, los sujetos y objetos que se narra y sufre el paso del tiempo sólo pueden ser vistos dentro de una viñeta (a pesar de la variedad que ésta pueda usar), por ejemplo, nunca veremos qué es lo que pasa con el villano de *The Yellow Bastard* durante el encierro de Hartigan (imagen 23), él lo dice en un diálogo en la parte inferior de la hoja y es la única forma como se sabe lo que ha ocurrido al otro sujeto.

La viñeta encierra la significación y da límites espaciales y temporales a lo que se representa de la historia; si bien como en el ejemplo anterior se puede dar referencias externas, el punto surge y adquieren sentido desde la perspectiva de lo que se ve en el cuadro.

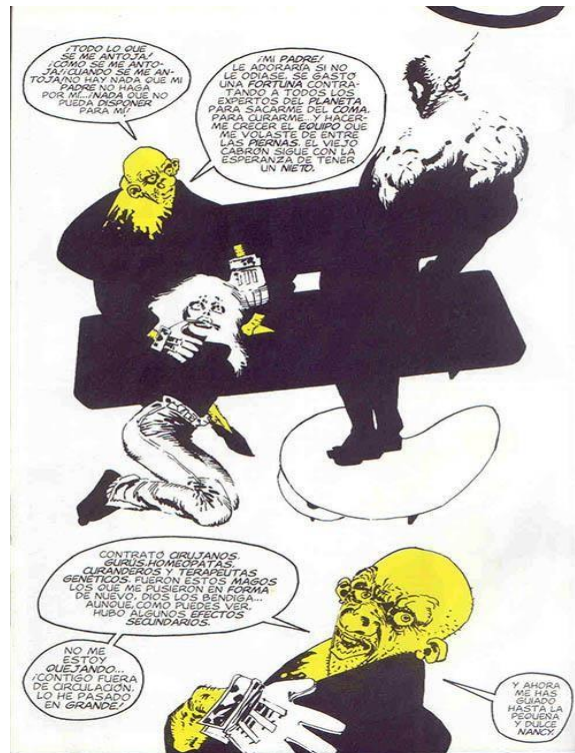


Imagen 23

De igual forma, la composición gráfica y escrita elegida para ser representada no es al azar sino, como se ha comentado, una construcción que adquiere sentido en función de la trama que significa en su lugar en el relato.

Respecto al primer caso que se mencionó al iniciar este apartado, sobre el movimiento que surge del acomodo de las viñetas, se encuentra ejemplo en *The Yellow Bastard*, donde se utiliza en pocas ocasiones el acomodo tradicional lineal, lo que hace que la sucesión del tiempo en el relato surja de este mismo recurso.

Al haber una ruptura en el orden de las viñetas, porque éstas se acomodan en una línea oblicua, se da pie a la transición de movimiento y sugiere que ha pasado tiempo, lo que se suma a la parte escrita donde se da referencias temporales, como el periodo que Nancy manda cartas y desde cuando dejó de hacerlo.

Véase la imagen 24, está construida a partir de una línea oblicua sin orden, compuesta de cinco didascalias y tres viñetas. Se recurre también al uso de perspectiva ya que la viñeta “que se encuentra más alejada” es la más pequeña mientras la más cercana es un plano completo del cuerpo

del personaje, donde se incluyen dos ángulos de Hartigan en una pausa narrativa, que extiende el infarto y da pormenores de la reacción, en una cuestión de representación de dolor y del valor que esto le atribuye al protagonista como sujeto de cambio en el relato.

En este caso la creación de movimiento no es utilizada como parte de una línea sino como marca de un punto narrativo que fungirá como un primer nudo a enfrentar, la extensión cronológica del suceso se extiende en la descripción gráfica no por un gran número de acciones que sucedan sino por su importancia como función en el relato. Esta clase de recurso es recurrente para Miller para momentos críticos de la narración y para extensiones de tiempo considerables. Como se puede ver en los siguientes casos.

En la imagen 25, la oblicuidad que genera el tiempo se crea por la línea de lectura de las viñetas y por el claroscuro que crean las celdas en la que está Hartigan. Como en la imagen anterior se constituyen de didascalias y viñetas, pero esta vez la ilustración abarca dos páginas. Obsérvese cómo la línea inclinada indica que el tiempo transcurre sobre todo en la segunda viñeta donde está una mano y sombras (líneas) de la celda, justo en la didascalia que está en su izquierda sólo dice “cada jueves”. Las partes donde se pueden observar los cuadros con contenido están a la extrema izquierda de la ilustración en una línea vertical inclinada mientras se combina lo escrito que detalla las cartas de Nancy y cómo se vuelven constantes durante su encierro en un resumen narrativo donde nos acortan los varios años de encarcelamiento. Mientras la imagen a la derecha que ocupa casi la totalidad de la página es una pausa descriptiva del relato para mostrar a Hartigan como el lector constante de aquellas cartas. Un pequeño cuadro en la esquina inferior derecha dice que pasan ocho años, es el único indicio cualitativo de tiempo que ocurre en esta parte de relato.

En la siguiente, imagen 26, se puede ver que el uso de la línea inclinada es menor para el acomodo de viñetas y se utiliza para representar el paso del tiempo en el que Hartigan piensa las posibilidades del porqué de la ausencia de las cartas de Nancy. Lo que es cierto sobre estas páginas es que las viñetas se acomodan en grupos junto con las didascalias que en pocas veces se entromete con el espacio de las anteriores. La construcción en bloques de uno se sobrepone al otro y se interpreta como una escena.



Imagen 24

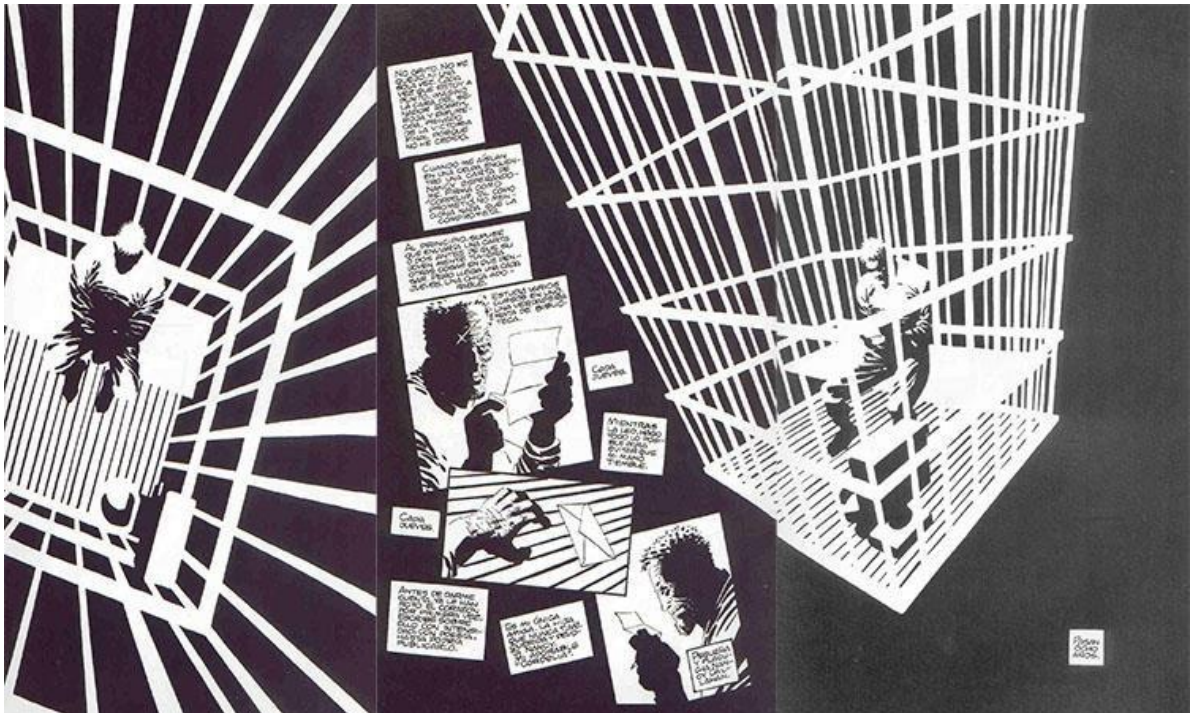


Imagen 25

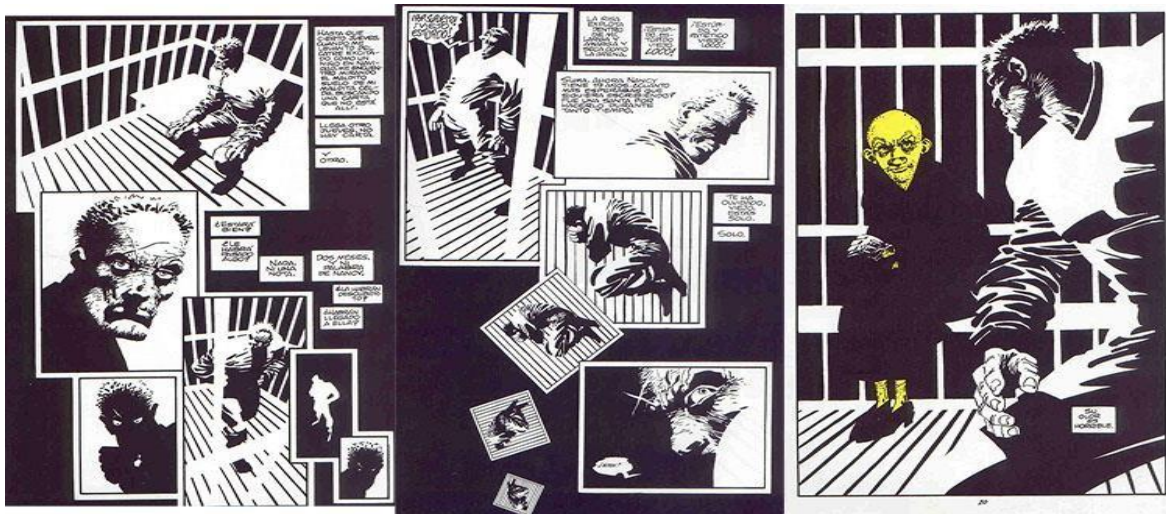


Imagen 26

En la misma saga, en el segundo tomo, Hartigan es atado y ahorcado por el villano para llevarse secuestrada a Nancy (Imagen 27). En esta secuencia destaca la ausencia de líneas que definen las viñetas, ya que sólo se ven al dibujar un primer plano en negro de la cabeza de Hartigan, en el resto de la composición está el cuerpo completo del sujeto colgado acompañado de los muebles de la habitación y las ventanas en un juego de contraste, donde las únicas viñetas están en blanco, las figuras igual y el fondo negro.

La disposición de todas las figuras en el entorno está en una composición de cuña a partir de dos líneas oblicuas que disponen la duración de lo que ocurre en escena; a pesar de que en cuestión de historia la escena debe ocurrir en un par de segundos la historia ocupa la extensión de una hoja, que al igual que el fragmento del infarto, se extiende en el relato como marca del nudo.

Dos hojas adelante hay un especial uso de las líneas oblicuas, esta vez en paralelo para la distribución de las figuras (imagen 28), si bien en la parte media superior de la hoja aún se tiene a Hartigan en tres planos, dos encerrados por viñetas (las cuales se encuentran en desorden). La parte inferior es un cambio completo de tiempo y lugar de narración para crear una elipsis en la continuidad de tiempo visible por la disposición en insinuación del paso de los automóviles.

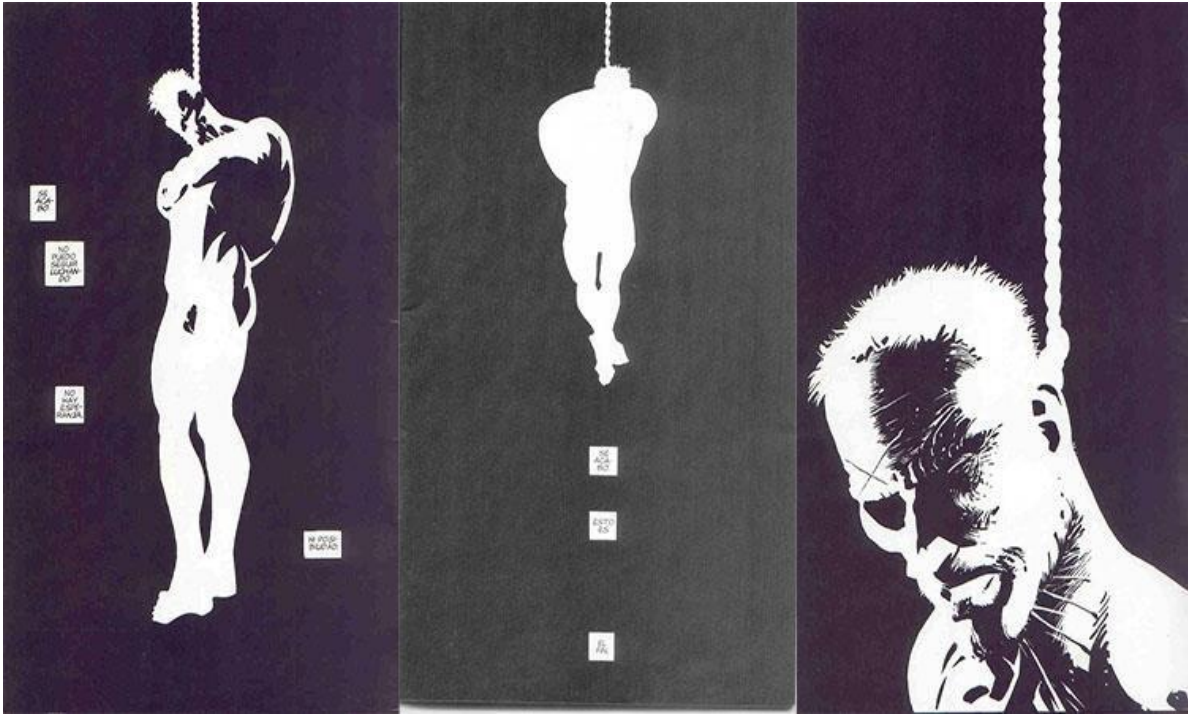


Imagen 27

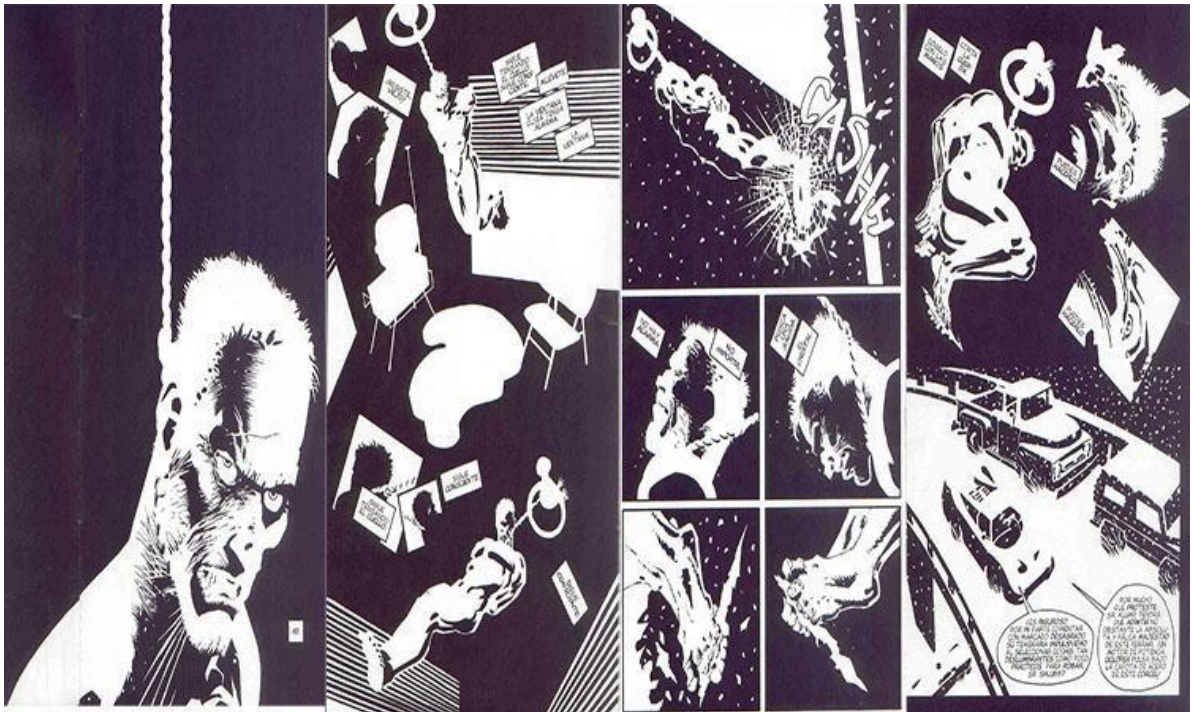


Imagen 28

En esta hoja la interrupción de la línea se dispone para cambiar de punto focal de quienes narran al así disponer de cierta información de la que carece el lector por estar de parte de la historia de Hartigan.

La única viñeta que transgrede los límites de la parte superior es la tercera, colocada en un extremo oblicuo, y toca el fondo donde nieva para poner una sección de lo que ocurre con Hartigan a lo que sucede en la carretera. Un primer plano extremo del ojo de protagonista también es un contraste evidente con el primer plano de una carretera.

Obsérvese cómo la figura oblicua cambia conforme se cambia de relato, su uso para transmitir el paso del tiempo en las otras historias de *Sin City* disminuye, sólo se pueden observar en otras tres y con características particulares.

En *A Dame To Kill For*, el uso del plano y la organización oblicua que genera tiempo es poco utilizado y podemos sólo verlo en una hoja donde es casi ausente cualquier dibujo y sólo se ve los globos que contiene la narración unos cuantos segundos, de cuando el protagonista está recuperando la conciencia en una pausa descriptiva que permite introducir al personaje femenino.

Se observa cómo la ausencia de figura enfatiza la pausa temporal con la que se marca al sujeto, quien apenas está despertando y debe continuar la secuencia de lo acontecido. Un par de contrastes de blancos figura lo que sería el humo en la siguiente viñeta para señalar que proviene de un cigarrillo (imagen 29). Este contraste es el único índice visual que hay en la hoja para explicar los pensamientos escritos que se desenvuelven durante una bocanada a un cigarro.

En la variación de las figuras que encierran el relato escrito se observa que la extensión física difiere para marcar las distintas funciones que se destina al globo, al haber enunciados que se pronuncian (lo dicho por la mujer) y el monólogo interno del protagonista ambos suceden en un tiempo cronológico simultáneo pero en los planos de las viñetas son subsecuentes e incluso el tamaño del diálogo es menor al “pensamiento”.

En casos como éste donde la simultaneidad de lo enunciado nos brinda información tanto espacial como temporal de la trama es donde las viñetas permiten que el relato se presente de una forma verosímil; ambos sucesos dialogados están distribuidos de la misma forma a lo largo de las hojas para componer una escena equilibrada en lo visual y se advierte entonces un resumen de lo acontecido y la introducción de un nueva marca.



Imagen 29

Cada figura de diálogo representa un segundo conforme el sujeto despierta, de tal forma que lo que pudo haber estado en una sola viñeta ocupa toda una hoja, lo que conlleva una marca para la introducción del siguiente punto narrativo, la mujer que lo ha salvado y que traslada al lugar del relato a otro punto de la ciudad.

En el tomo 2 de *The Big Fat Kill*, volvemos a observar el recurso de la línea oblicua pero esta vez más parecido a lo que se vio en *The Yellow Bastard*, cuando Hartigan trataba de no asfixiarse. En esta ocasión podemos ver la secuencia de un accidente automovilístico con el primer plano de la cabeza de Jackie Boy saliendo disparada, en la segunda viñeta un primer plano más pero del protagonista y los vidrios que le azotan al rostro y en la última viñeta, al inferior de la hoja, una mujer conocida como Dallas quien recibe las balas de los perseguidores.

Esta secuencia vuelve a ser una pausa descriptiva de lo que acontece en un par de segundos, la descripción de lo que le ocurre a los tres cuerpos que venían dentro del automóvil, el narrador es el protagonista testigo de cómo Dallas muere y la cabeza de Jackie Boy se tambalea.

Como se puede ver, el orden de la viñetas está definido y no se pierde entre contraste, si bien las tres viñetas recrean una composición en cuña, la oblicuidad describe cómo se mueven al tiempo que el automóvil se accidenta.





Imagen 30

Se tiene la composición de la viñeta como aquella en la que el tiempo se establece al nivel de cada instante que plantea en tanto responde al acontecer cronológico del sistema pero su papel como unidad sígnica la ubica, como se ha mencionado, en una secuencia donde la temporalidad responde a la secuencia.

Su papel le da sentido a la secuencia sintagmática que requiere el relato pero su contenido es el que limita su pertinencia y le da coherencia a aquello que se narra. Sin la viñeta la exposición de imágenes y escritura no tendrían un uso que definiera las relaciones y funciones que pretendieran contarse.

La viñeta funge entonces como el contenedor de los signos relevantes para la representación de un momento de la trama, pero su relevancia no puede ser entendida más que en

el siguiente nivel de la secuencia en donde su oposición con el resto le permite adjudicar relevancia a su contenido como generado de piezas que integran la ejecución conocida como relato.

Para el cuadro de significación que se contiene en cada viñeta, su composición integra de forma valorativa las figuras gráficas y escritas que han de poder adquirir sentido y sirve para el uso que determine la trama. Marca a su vez la cadencia, el espacio y el ritmo que componen las posibilidades que limita la interpretación adquirida por las características materiales y que enriquece los elementos de la historia.

#### 3.2.4 La secuencia y funciones

La secuencia en *Sin City* tiene casos específicos de interés para la experiencia temporal y que plantea su relación con los aspectos lógicos y cronológicos de la historia que se requiere para comprensión de sentido en el relato.

En los primeros tomos de *Sin City* aparte de estar serializados, se encuentran capítulos internos, por lo que las secuencias se subordinan a estos y suelen presentarse en un promedio de tres de un cambio que indica el siguiente, lo cual se vincula con funciones integradoras que previenen de la presencia de un nudo.

Por ejemplo, en *A Dame To Kill For* hay 8 capítulos en donde se puede encontrar con un promedio de tres secuencias sintagmáticas relevantes, con excepción de las últimas dos donde el desenlace profiere un mayor número de soluciones a los nudos presentados con anterioridad.

En este relato su nudo principal fragmenta la historia en un periodo considerable por lo que incluso personajes de otros relatos terminan por interferir o presentar parte de sus tramas. Esta relación entre relatos se verá más adelante en tanto se vincula con las funciones que hay del relato general.

En la primera parte, como se ha mencionado, la composición del sintagma se lleva por una serie de reencuentros, el más importante, el de Dwight con Ava, pero él también se junta con Marv, quien lo ayuda en la primera parte, e incluso se menciona que Dwight ya conoce a Shellie.

En este relato, el recurso de claroscuros junto a las onomatopeyas sigue pero en esta ocasión se puede observar algunos más, como el uso de líneas para crear la experiencia en la que Dwight está por Eva en el bar (imagen 31), el cual se indica que ha pasado tiempo. Si bien el

personaje masculino dice que ha esperado cerca de una hora, la conversación con Eva dura 15 viñetas contra 6 de su llegada al bar.

La discusión no pasa de un par de minutos pero la importancia de lo que ocurre y dicen le da para usar constantemente planos cercanos al rostro y los que incluyen los cuerpos completos que permiten deslumbrar un primer nudo en la historia, ya que Eva le solicita Dwight que le ayude, que la salve de su esposo.

Véase la construcción del instante para marcar el nudo, la mujer entra y este acto ocupa toda una hoja, donde el fondo, en dos de sus tres partes, está en blanco y como contrapeso el negro en una construcción ficticia del instante en el que entra para completar el diálogo anterior en el que Dwight admite que la espera valió la pena.

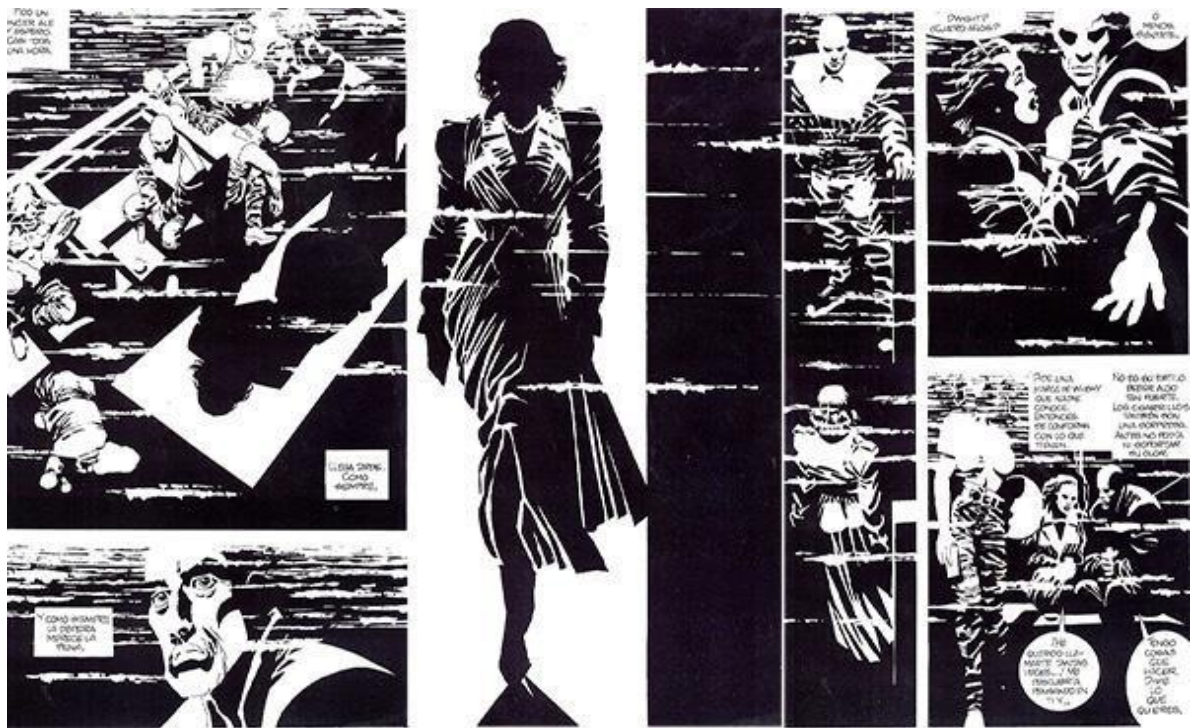


Imagen 31

Otra secuencia con valor distribucional pero que nos da la información sobre lo imponente del personaje femenino, y que a su vez alarga su extensión en el relato a comparación de su duración en la historia, es cuando Ava se encuentra nadando, Dwight ha llegado para ayudarla y llega en el momento justo en el que ella realiza un clavado en la alberca de la mansión (imagen 32). La pausa

descriptiva que se utiliza abunda en detalle sobre los movimientos de Ava al lanzarse y realiza varios acercamientos a distintas partes de su anatomía.

Esta distensión temporal obliga a que Dwight admita lo hermosa que es la mujer y justifica en la trama que a pesar de haberlo dejado él regrese a rescatarla, sumado a que se plantea el tipo discursivo de *feme fatale*. De tal forma, la intención de la pausa en el relato para describir y alargar un acto tan corto como lo es un clavado afirma la relevancia del nudo previo de volver a ver a Ava.



Imagen 32

La acción que se representa en la primera parte del nudo, durante la intervención en la casa de Ava con la ayuda de Marv (imagen 33), se compone de enfrentar al guardaespaldas de Ava. En la hoja que ocurre esto se puede ver en un primer plano cómo Marv se percata de sujeto y la siguiente instantánea es un recreación de la reacción de Marv quien se arroja contra el sujeto, Marv se encuentra retratado en una posición difícil de detener al brincar en contra del otro sujeto, lo que se enfatiza con el globo que trastoca ambas viñetas, para confirmar que el movimiento fue inmediato por lo que puede evitar la bala que el guardaespaldas le dispara.

Este tipo de recurso donde el globo trastoca los límites de las viñetas permite fundir un nexo de temporalidad en el que si bien las viñetas son dos instantes, uno es reacción inmediata del otro y explica a nivel de la cronología en lo visual y lo lógico en lo escrito.



Imagen 33

Obsérvese la secuencia en la que Ava traiciona a Dwight (imágenes 34 y 35), es un primer plano de él rogando y la siguiente viñeta es ella disparándole, para después seguir con varias viñetas en donde se ve cómo Dwight trata de levantarse, hasta que queda frente a ella, mientras ésta explica por qué lo llevó a asesinar a su esposo; en esta página se puede ver cómo en la primera viñeta él está del lado oscuro mientras ella tiene un fondo blanco, quien ha hecho evidente el movimiento en la secuencia es Dwight mientras ella sólo ha utilizado el diálogo.

Un uso del primer plano constante para ver las reacciones de los sujetos mientras la parte en la que Marv interfiere se vuelve una carencia de sombra y tinta oscura que determina cómo los sujetos huyen mientras Ava queda sola.





Imagen 35

Menciones de unidades temporales certeras son utilizadas para describir el momento en específico en el que se encuentran con los sujetos, dará entender cuánto ha pasado, por ejemplo, cuando Dwight va a entregar las fotografías de la infidelidad él menciona primero que es de noche y después habla sobre qué ha pasado en un partido, para señalar la extensión de tiempo que ha pasado mientras toma las fotografías.

Las veces que se menciona en la parte escrita el valor del tiempo que se está experimentando suelen suceder pocas ocasiones y sólo se utiliza en un recurso escrito de resumen, ya que la periodicidad pareciera no importarle al autor mientras que la exposición de las acciones en tanto su valor para la trama es más importante. Por ejemplo, de nueva cuenta los encuentros de Ava nunca son “cronometrados” ya que son la representación de los nudos, los puntos que darán dirección y sentido al resto de las acciones. La mención de tiempo pareciera convertirse en un mero apéndice pero sólo ocurre para aquel que se presenta en la historia, mientras que el tiempo del relato donde se marca secuencialidad y ritmo es una constante.

Siguiendo el orden de las viñetas se observa que mientras Dwight y Marv huyen a Old Town (imagen 36), la secuencia sintagmática paralela en cuanto al tiempo retrata a Ava hablando con la policía, y se utiliza la mayoría de las veces primeros y medios planos donde podemos ver como Ava seduce al policía mientras los planos generales se dejan para la persecución automovilística acompañada de una didascalía donde se lee lo que dice Marv.

El encuadre en este caso da pie a una clase de pausa cuando se explora la relación entre personajes, pero resume aquellas acciones en las que sólo se observa objetos, la significación de la interacción entre agentes dará sentido a las posibles reacciones y soluciones que se puede dar a los nudos, mientras otros momentos, como las persecuciones sólo servirán para acelerar el ritmo.

Después de la presentación del principal nudo se plantea un periodo extendido durante el cual Dwight se recupera de todas sus heridas y las intervenciones para sobrevivir, esto ocurre en Old Town. De nueva cuenta ésta sección de la ciudad en donde las prostitutas gobiernan y que es dirigido por Gale, uno de los grandes amores de Dwight.

Esta parte del relato empieza con un fundido en negro, acompañado con un monólogo de Dwight para contrastar con las siguientes viñetas donde se ven primeros planos de distintas partes de la figura de Gale mientras ella interrumpe el monólogo para hablar. La última viñeta de esta secuencia termina con un plano completo en cenital por lo que se puede ver que Dwight está hospitalizado y Gale a su lado.

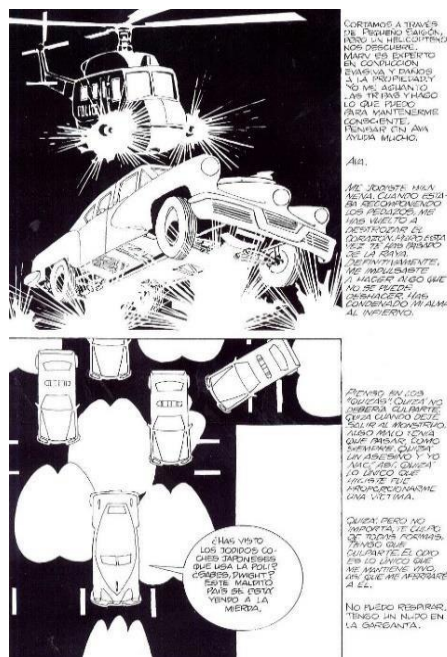


Imagen 36



El tiempo que ha transcurrido no se indica abiertamente en ningún momento pero el cambio abrupto de personaje en la siguiente viñeta da un breve referente ya que se ve al jefe de Dwight hablando sobre él y cómo se comporta con la bebida, sólo dice que “la última vez que lo vio” y sigue describiendo al protagonista. Todo esto en una secuencia de viñetas con primeros planos del rostro del sujeto. Esta clase de recurso se centra en la conversación e información que se está dando sin aportar una ubicación temporal o espacial, sólo se sabe que está con el detective hasta un cambio de foco.

Véase que cada que aparece una hoja completa como viñeta se utiliza un plano general o americano del sujeto en acción, que comparte con un monólogo en didascalias en buena parte del resto de la viñeta; se puede considerar como marca de las funciones cardinales en donde se abordará una parte significativa del relato.

La secuencia sintagmática presenta a los actores coincidiendo y pasando una noche juntos en donde se podrá ver una de las primeras características de las correlaciones entre lo que sucede en cada viñeta y la concreción del primer nudo de la historia.

Otro caso en donde la secuencia sobresale es en la conformación de *A Hard Goodbye*. Para la distensión del tiempo se usa ciertas pausas en donde el instante de la viñeta se vuelve representativo del atributo de lo que se cuenta y descuenta su valor en lo cronológico.

El primer fragmento del sintagma es el uso de cuatro hojas en su totalidad con ausencia de diálogos u otro uso de la escritura, los sujetos no tienen ninguna línea que indique alguna clase de movimiento, está en el mero caso representativo clásico de un instante, donde se presenta al hombre, a la mujer y cómo terminan juntos. Esta presentación se alarga durante cuatro hojas en un uso de contraste de blanco y negro. Las dos últimas hojas presentan el instante de una acción realizada por la mujer al acercarse al sujeto.

En un salto elíptico el hombre aparece detrás de la ventana de lo que se supone una habitación y la mujer recostada en la cama, en apariencia desnuda frente a él. La señal del tiempo cronológico lo dice Marv al calificar la noche.

En este otro fragmento se ve cómo el tiempo al igual que en el anterior caso, no ocupa más de hora, pero esta vez se fragmenta en pequeñas viñetas en donde se captura instantes de una sola

acción, mientras Marv acompaña con un monólogo asignado como el pensamiento en donde se cuestiona por qué (duda, aficción que al tener que ser respondida lo llevará a realizar las siguientes acciones).

Las viñetas expresan cómo se llega al clímax de la relación no sólo al recrear la acción entre los dos, sino veamos cómo se representa en extensión de placer, por dos viñetas en donde se hace un acercamiento a los rostros de cada uno, para saltar a dos viñetas que ocupan la hoja siguiente en donde el fondo, a diferencia de los inmediatos anteriores, es negro.

En esta primera secuencia hay un abundante uso de figuras visuales mientras la parte escrita se presenta solo en siete viñetas de las quince que lo constituyen. La segmentación de este primer corte sintagmático se debe al cambio que habrá en la siguiente hoja al indicar que el actor masculino despierta pero también se marcó visualmente, ya que la última viñeta es una tinta completa negra, con los dos actores en el centro con un pequeño tamaño en comparación a la viñeta y se nos dice el nombre de la mujer con la que ha dormido: “Dice que se llama Goldie”

En la siguiente secuencia podemos ver cómo en la primera hoja hay un caso particular de resumen, ya que a partir de ángulo cenital podemos ver un plano completo de las escaleras donde suben varios policías, si bien esto podría parecer de igual forma una sola escena, el instante representado, la oblicuidad de las escaleras y la sucesión de sujetos ascendiendo también permiten entender que están pasando el tiempo, mientras en contraste, las didascalias pertenecen al pensamiento de Marv, quien define a los policías como trabajadores por dinero. Toda la secuencia de ascenso ocurre mientras el protagonista no se presenta, es un par de segundos que abordan toda la hoja.

Este recurso sobre el planteamiento de una escena en una sola hoja suele ser un recurso muy utilizado por Miller para plantear los principales nudos en los que acontece el relato. El negro o blanco como fondo son utilizados para resaltar la contención del nudo y como marca para la secuencia lógica, donde la siguiente viñeta deberá ser entintada con el tono contrario. El absoluto del negro y el blanco como parte de la imagen supone una totalización del tiempo que acontece para poder implementar la condición de aquello que sucede.

El uso del negro y el blanco involucran también ciertas cuestiones de estilo en la representación de planos para marcar los nudos significativos y rebosantes de monólogos en donde se expresan los pensamientos de los sujetos, por lo que pueden ocupar un largo o mediano periodo

cronológico de acciones pero la extensión escrita se refiere a un mismo sintagma (monólogo); por ejemplo, de nueva cuenta cuando Dwight está hablando sobre cómo ha de sobrevivir, para pasar a la conversación entre su jefe y la policía y finalmente pasa por un “corte directo”, y se ven varias mujeres quienes cuestionan a un Dwight mucho más restablecido; en este caso lo que “piensa” el sujeto se vuelve la función cardinal para seguir con el siguiente nudo del relato.

Estas transiciones espacio-temporales abruptas se utilizan en una plano secuencia más por el bien del ritmo de la selección paradigmática en el relato, ya que de la posibilidad de escenas con relaciones lógicas consecutivas, se trata de representar cierta multiplicidad de sucesos que ocurren paralelos, lo que a su vez sugiere que en el relato la elipsis es mucho más extensa.

Cuestiones de largos periodos cronológicos como la recuperación de Dwight se resumen por medio de transiciones sintagmáticas sin una secuencia lógica en un plano sintáctico, pero en el plano semántico y sobre todo pragmático ubican a los sujetos en desarrollo sobre la trama de transición al siguiente nudo.

El tiempo que trascurre en la historia de *Sin City*, abarca los sucesos que acontecen en dicha ciudad durante varios años, mientras los protagonistas de los distintos tomos sufren de encuentros y desencuentros con el resto de agentes e incluso quienes parece sufrir con el paso del tiempo serán los villanos que de alguna u otra forma se encuentran relacionados y las consecuencias de las acciones de cada uno terminan por influir en la directriz que llevarán los relatos que representan.

La historia, hasta el último tomo, tiene como inicio aquella que se puede ver en el *The Yellow Bastard* donde Hartigan logra salvar a la niña Nancy de 11 años y él es culpado por los crímenes del hijo del senador, para terminar con *A Hard Goodbye* al ejecutar a Marv en la silla eléctrica. El antecedente cronológico data de más de 10 años, no tiene una determinación fija más que la mención de edades de los personajes, ya que, por ejemplo, Nancy crece y tiene 19 años, en el resto de las historias pareciera que sólo hay meses entre ellas, lo que se indica ya que hay escenas de algunos de los tomos que son insertadas en otras historias en un segundo plano.

Las funciones que fungen en el relato son también aquellas en donde podemos ver lo que ocurre en la historia con otros personajes que pertenecen a otros volúmenes mientras se narra la principal, estos casos son (imágenes 37 y 38):

1. En una *A Dame To Kill For*: vemos cómo después de ayudar a Dwight en el primer asalto a la casa de Ava, Marv está de nueva cuenta en el bar pero cubierto de vendajes, como se verá en “*A Hard Goodbye*”.
2. En *The Yellow Bastard* se ve a al asesino de *Hard Goodbye* leyendo, mientras Roark tiene secuestrada a Nancy y Hartigan entra a la granja.
3. En *Hard Goodbye* se dice que Ava dejó hace un año a Dwight.
4. En *Hell And Back (A Sin City Love History)*, vemos a unos de los posibles socios de Ava en su momento y Dwight en el automóvil que usa para el tomo de *Family Values*.
5. Los dos tomos de *A Dame To Kill For* y *The Big Fat Kill* comparten protagonista y en orden cronológico la primera es anterior a las segunda, mientras en la primera se entrecruza con la historia de Marv.

Estas secuencias que dan la oportunidad de ordenar cronológicamente las historias también permiten ver cuáles son los puntos centrales de los nudos del relato y describen las tramas de lo acontecido en *Sin City*.

Estas funciones son lo más cercano en el relato de *Sin City* a la creación de pluralidad temporal, ya que nos recuerdan que mientras ocurre lo que se está narrando, en otra parte de la ciudad está ocurriendo algo distinto que no necesariamente afecta de forma directa pero que nos crea un paradigma de los sujetos que llevan a cabo las acciones que se implementan.

Véase cómo principalmente para recrear el paradigma del paralelismo de los encuentros y desencuentros se plantean el bar y “Old Town”, este último por reunir personajes como Gale, que se desarrollan en varios de los relatos durante los cómics. Se requiere fijar en el sintagma ciertos espacios para poder crear una “simultaneidad” de hechos que suceden en el tiempo, asunto que sólo podrá apelar al “lector”, para que llene los huecos en las elipsis y fije a los lugares como signo de tiempo.

En el caso de *Sin City* las funciones distribucionales en el relato completo de la ciudad son las que pertenecen a cada fragmento o episodio con protagonistas diferentes mientras las integradoras son aquellas secuencias donde vemos como se entrecruzan los vértices narrativos en los que podemos configurar la línea cronológica de todo lo que acontece en *Sin City*, algunos de los fragmentos nos permite vislumbrar que si bien los protagonistas pueden conocerse o los

antagonistas tiene estrechas relaciones, estos involucran una clase de razón lógica del acontecer del relato

Secuencias en las que los distintos relatos se relacionan

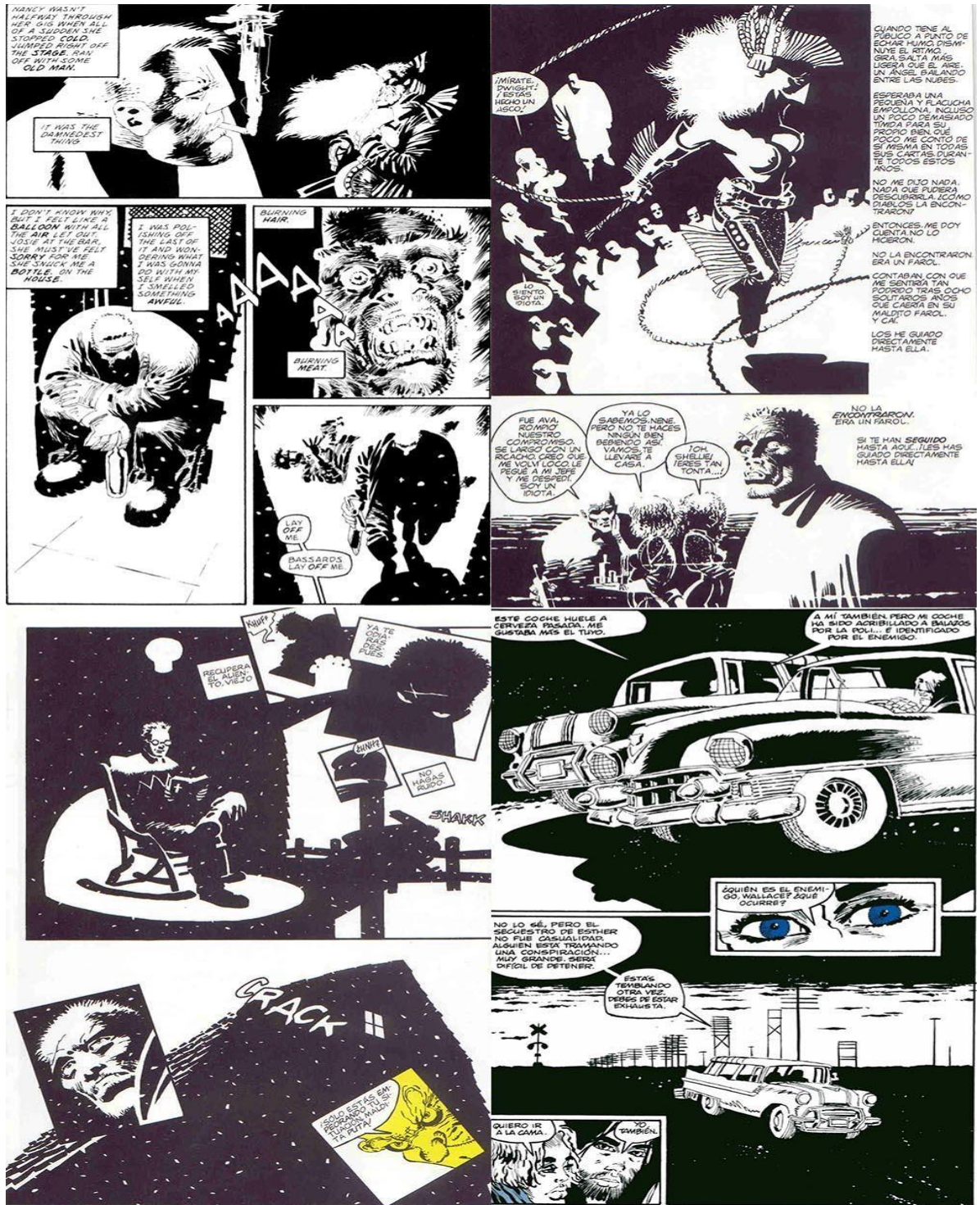


Imagen 37



Imagen 38

La historia abarca desde la primera parte de *The Yellow Bastard*, cuando Nancy es una niña y Hartigan la rescata, para después pasar a lo que ocurre en *A Dame To Kill For* que es entrecruzada por *The Hard Godbye*, para pasar por *Sin City Love Story*, y después *The Big Fat Kill* y *Family Values*.

Veamos que las funciones integrales son aquellas que sirven como puntos para unir la historia de *Sin City*. En *A Hard Goodbye*, se tiene la secuencia de la lluvia, en la cual Marv nos dice que irá tras Patrick Henry Roark, sacerdote perteneciente a la familia dueña de *Sin City*, hermano del senador padre del “Junior Roark”, el asesino en *The Yellow Bastard*.

Mientras en las historias donde participa Dwight la integración se da por los propios protagonistas quienes se relacionan, se ve más claro en la segunda parte de *A Dame To Kill For* donde Marv ya ha escapado y busca al asesino de Goldie. De igual forma, en *The Big Fat Kill* y *Family Values* la relación se da ya sea por Gale, Shellie y el propio Dwight, quienes hacen referencia a sus antecedentes como nexo temporal.

Generalmente, cuando las líneas narrativas se juntan suelen acontecer en el bar, donde todos los personajes (con excepción de las historias breves) aparecen en algún momento, e incluso

en algunas viñetas se observa cómo en un segundo plano los personajes de otros tomos aparecen y repiten información vista desde otro ángulo o plano o aportan información que sólo se sabía por referencia indirecta. Estos ejemplos se pueden ver en la secuencia de Marv al llegar al bar a buscar las primeras pistas sobre el homicidio de Goldie, esta secuencia se divide tanto en *A Hard Goodbye* como de *A Dame To Kill For* (imágenes 39, 40 y 41). El segundo caso se da cuando en *The Yellow Bastard*, mientras Hartigan descubre que Nancy es bailarina en el lugar, en segundo plano está Dwight confesándole a Shellie que Ava lo dejó.

Éstas relaciones funcionales en el relato completo de *Sin City* son los elementos que imbrican un segundo plano narrativo durante los primeros cuatro volúmenes del cómic, pero más adelante se introducen rupturas temporales, en la realización de pequeños relatos que narran, en su mayoría, los acontecimientos de personajes que no habían sido presentados con anterioridad.

Pero a partir del quinto tomo las anacronías son más recurrentes, y se ve cómo los acontecimientos se desarrollan por motivo de una acción pasada que se explica en un flashback, historias breves que explica por qué los personajes cometen sus acciones e incluso se observa la alucinación de Wallace, un segundo nivel de relato que cambia de lugar pero no la sucesión de hechos mientras se encuentra ligado.



Imagen 39



Imagen 40



Imagen 41

El estilo del autor a lo largo de los tomos empieza a cambiar y esto se ve reflejado en el tipo de relato que se plantea; el uso de ciertas figuras y signos se enriquece, lo que a su vez aleja la simpleza de la narrativa para utilizar recursos como las anacronías para explicar las cuestiones de trama y plantear la experiencia cronológica.



*Sin City* se convierte en uno de los cómics más representativos de su estilo y deja establecida la codificación para relatos complejos, en donde no sólo los casos de rupturas temporales se enmarcan en la creación del tiempo, sino también en su planteamiento, lo que brinda este sentido a todo el relato.

Finalmente, las principales funciones que dan la significación de tiempo dentro del cómic se imbrican en las materialidades que sostienen al relato pero en conjunto, con particularidades que se expresan en cuestiones de estilo y pertinencia, para poder brindar tanto al nivel narrativo de un relato en particular como a la historia la coherencia y verosimilitud.

## RESULTADOS

El tiempo en el cómic de Sin City se construye a partir de signos para cumplir con las funciones que la trama establece como causalidad. Para entender el vestigio del contenido se pasa por la sustancia para obtener la significación de cada viñeta y figura que se observa en el interior de las páginas del cómic.

Lo primero que se puede afirmar sobre el tiempo en este lenguaje es que parte de la relación que se establece entre la línea como figura que divide y contiene lo que se cuenta. Si bien como se ha explicado en el caso de *Sin City* su ausencia es constante esto no significa que su valor desaparezca sino que a partir del grado cero que se crea por su ausencia se significa una continuidad de las acciones.

Esto convierte a las figuras como lo es la línea, el color y los claroscuros en la base donde se compone el sentido del tiempo al cumplir con la misión de su mera presencia es el indicativo de la sucesión de las acciones a nivel de los personajes y a nivel de la trama.

Sus atributos permiten entender que la continuidad ficticia se acuerda para que la trama se mueve visualmente a la par de lo que se lee en los diálogos, por lo que las figuras establecen el tiempo en la sustancia que ayudará a interpretarlo en el relato.

Pero si bien el tiempo se puede ver como una construcción de continuidad la propia naturaleza del relato obliga a la selección de una parte de todos los sucesos que será de las que se sabrá al ser testigos cuando se narre.

El relato solo nos cuenta las acciones que tiene un valor para el sentido de la historia, por lo que el cómic debe de presentar solo lo que sea pertinente pero también deberá de seguir la continuidad que se ha obtenido del uso de las figuras de tal forma que el movimiento surge como el signo gráfico en relación a la función que ejerce el relato escrito.

He aquí una primera desfase de la exposición de lo escrito y lo gráfico para significar al relato, mientras lo escrito establece las funciones en donde se expondrá lo cronológico, el dibujo se centrará en constituir de un léxico que describa y represente el instante que se quiere narrar. Esta diferencia permite establecer un ritmo para la trama.

Es así que el movimiento compensa el tiempo descriptivo que se lee pero fragmenta la continuidad para exhibir la acción representativa de lo que se cuenta.

En *Sin City* se puede observar cómo el movimiento se dibuja no solo en tanto lo que hacen los personajes sino también en lo que se entiende como secuencias porque existe tanto al nivel interno de la viñeta como externo, la intención es que se interprete que lo que se cuenta es una acción que ocurre en un tiempo y en un lugar y que tiene un antecedente y una consecuencia.

Así se establece la viñeta como el signo más relevante para el cómic debido a que en sus límites surge el movimiento de los personajes y en su exterior se lleva a cabo las funciones que la trama requiere para seguir adelante.

La viñeta se convierte en la base de la temporalidad de este lenguaje al ordenar lo escrito y lo gráfico en función de los instantes que narra el relato y la cadena de signos que establece el sintagma que se lee como la relación causa y efecto en las opciones paradigmáticas que ofrecerá la historia.

De tal forma en *Sin City* se puede observar como la viñeta se construye a partir de su pertinencia y no es una decisión meramente estética de composición gráfica sino que funciona para establecer el orden de la secuencia y las funciones que describen la estructura del relato.

Es entonces que las funciones se traducen como el último nivel para entender el sentido del tiempo, ya que aquí el relato se plantea como el lenguaje que se está analizando propiamente ya que se verá que en su ejercicio aparecen recursos como la anacronía que sirve más para la trama que para la descripción del relato.

*Sin City* tras la publicación de su segundo tomo se convierte en la historia de una ciudad por lo que las funciones se observan entre relatos y los encuentros de los protagonistas se conocen para integrar la historia de lo que se narra.

Estas funciones integradoras si bien son escasas le dan a la historia un orden cronológico y lógico en donde los sucesos que se narran entre relatos tienden a asociaciones paradigmáticas pero que servirán como razones para las secuencias a lo largo de las tramas.

Por lo que al contar una historia su verosimilitud depende no de su relación directa con los referentes de la realidad sino con aquellos que respetan la lógica de los acontecimientos que se

cuentan. Al narrar, la posibilidad de interpretación se marca en las cualidades que el relato presenta en su ejercicio. Y esto aborda cuestiones en donde la exposición del “mundo” de la historia deberá apelar a valores comunes en la experiencia, ubicar personajes, acciones, espacio y tiempo para brindar un marco.

*Sin City* es un es cómic que utiliza la tradición visual y escrita de la historieta y de otros sistemas como la novela y el cine, para formalizar aquellos signos y funciones que le serán útil a la hora de narrar. Esto hace que se convierta en un cómic donde el lenguaje propio se ha establecido como patrón y que vislumbra las posibilidades que el medio tiene por sí mismo. Es entonces cuando el tiempo que surge de este es sólo interpretable como tal dentro de su ejercicio.

El tiempo en el cómic es entonces una construcción que debe obedecer las intenciones de la trama donde se le da sentido a las estructuras discursivas que fungen como funciones narrativas pero que obtiene de los signos y de las figuras provenientes de los lenguajes primarios (la escritura y la pintura) la base para significar la emisión completa.

Ya que parte de su imposibilidad de crear la noción del tiempo que el relato hablado si puede hacer por el fenómeno de la enunciación fonética. Ante ello crea un ritmo propio que se significa por la composición y el uso de sus signos para expresar la temporalidad que sea necesaria para el sentido de la trama.

La exposición de signos y funciones tiende más a interpretarse en tanto el tiempo inventado propio del sistema y se aleja de su noción cronológica, de tal forma que el intérprete no tenga que cuestionarse el tiempo “real” en el que sucedería la historia, sino la verosimilitud de la secuencialidad de la que es testigo.

Así el sentido del tiempo en el cómic sólo apelará a una supuesta semejanza a la forma en que sucedería el tiempo en la historia y saca provecho de los valores materiales con los que puede “crear” la temporalidad. El valor de la trama para representar la acción y el tiempo como experiencia se expresan en una paradoja dice Paul Ricoeur ya que la acción al ser contada permite entender el tiempo, pero éste no acontece en ella.

Es entonces que el cómic, como se puede entender en este caso, aporta un tiempo exclusivo para sí mismo solo es dentro de sus límites y propiedades que se significan y se entienda para

cumplir con su aproximación a la recreación del tiempo real pero que cumple con el sentido propio del relato.

## CONCLUSIONES

El tiempo se cuenta con el fin de compartir una experiencia, una anécdota que tiene un inicio y un final donde se plantean marcos de significación que permita interpretar lo temporal en los distintos lenguajes que se utilizan para expresarse en la cotidianidad.

Pero el tiempo que se origina en cada uno ellos cumple funciones distintas en tanto que se usan para fines e intereses que al significar se realizan por mecanismos diferentes. Lo contradictorio resulta que al integrarse a la cotidianidad se pudiera dar por sentado que es el mismo cada vez que se habla de ello.

Esto ocurre ya que cada que se es testigo del uso de uno de estos lenguajes, el tiempo se puede interpretar como tal ya que se puede determinar entre un objeto nuevo o viejo, se sabrá el género de una canción por su ritmo y el tiempo que dura, se puede contar lo que ocurrió en la mañana y se entenderá que fue en el pasado y al ver una película de ciencia ficción se estará casi seguro que ocurre en el futuro.

Por lo que la temporalidad se significa y se construye de forma que como se ha visto durante este análisis utiliza las sustancias en las que se expresa para cumplir con el sentido que se busca cada que se “habla” y se convierte en las bases para interpretar las relaciones significativas más allá de su valor cronológico e incluso establece lo relativo que es este punto para en su lugar cuestionarse su apropiación y pertinencia a cada uno de los lenguajes.

Se verá entonces que para entender el tiempo como una experiencia la cuestión se decanta por el cómo y se busca las relaciones y signos que aportan al discurso de lo temporal como ocurre con las viñetas y las secuencias en el caso de la investigación que se llevó a cabo.

El tiempo se convierte en un signo que al construirse puede propiciar una identidad discursiva al lenguaje que se está ejecutando al plantear ciertos paradigmas que serán los únicos que se puedan usar al expresar, es el caso por ejemplo del género narrativo este conlleva un marco paradigmático para los signos temporales en donde se marca los límites de lo que se puede esperar al revisar su ejecución.

Es entonces que el tiempo influye en la relación y pertinencia que se tiene con el discurso en donde surgen sus propiedades, le dará parte del sentido que se requiere para ser interpretado y también le proveerá de un marco de interpretación en donde las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas establezcan una identidad.

De este punto radica la importancia de analizar la creación del tiempo en cada lenguaje ya que en su papel se refleja la continuidad pero su significación permite crear unidades discursivas en donde el contenido puede radicar en lo técnico o hasta en la ficción pero que busca extender la permanencia de la estructura que le proporciona cada lenguaje.

Para comprenderlo se debe entender no como un signo trasgresor en tanto el contenido sino que se interpreta en un marco específico, donde se puede cambiar la forma en la que se expresa pero su función permanecerá a la pertinencia a la que responde.

De tal forma que al hablar de tiempo en casos como el relato que se analiza, su aportación discursiva es mantener su función pero con la posibilidad solo de innovar en la variante de idiolecto que se pudiera identificar del autor pero sin transgredir la estructura tanto del relato como del cómic.

Así a pesar de cambiar para cada lenguaje al expresarse por medio de las propiedades y límites que se encuentran en cada una de las materialidades que lo sostienen se lleva al nivel discursivo el papel de tiempo de una forma estable para que éste pueda ser interpretado como tal sino se corre el peligro de que no sea verosímil en su uso.

De ahí que la intención crítica de un discurso no afecte la noción de sentido del tiempo más que en la pertinencia y función que plantee la trama que se vea involucrada, lo que se puede observar en el análisis realizado. La posibilidad de su análisis lo circunscribe a una tradición que se expresa por el lenguaje del comic y del relato en donde el contenido incluso pertenece al paradigma de cierto género.

Finalmente se concluye que la cuestión del tiempo en este trabajo se centró en comprobar y describir el planteamiento de su apropiación en cada lenguaje para ser verosímil para y solo en el discurso en el que se genera y su posible labor trasgresora en el discurso queda pendiente como una posible investigación futura.

## FUENTES

### Bibliografía

ARISTÓTELES. Poética. Traducción, introducción y notas de Salvador Mas. Colofón SA. Biblioteca Nueva. México. 2001.

ARNHEIM Rudolf. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza Editorial. Primera impresión. Madrid. 1994. 553 pp.

BARBIERI Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Paidós. Primera edición. Barcelona. 1993. 288 pp.

BARTHES Roland. [Y otros]. *Análisis estructural del relato*. Ediciones Coyoacán. Sexta edición. México. 2002. 229 pp.

\_\_\_\_\_ *La aventura semiológica*. Paidós. Primera edición. Barcelona. 2009. 459pp.

BERISTÁIN Helena. *Diccionario de retórica y poética*. Porrúa. Novena edición. México. 2006. 520 pp.

DUCROT Oswald y Teorodov Tzvetan. *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Siglo XXI. Decimoctava edición. México. 1996. 421 pp.

ECO Umberto. *Tratado de semiótica general*. Debolsillo. Primera edición. México. 2010.  
461 pp.

ÉMILE Benveniste. *Problemas de lingüística general I*. Siglo XXI. Decimoséptima edición. México. 1993. 218 pp.

FABBRI Paolo. *El giro semiótico*. Gedisa. Primera edición. Barcelona. 2000. 159 pp.

\_\_\_\_\_ *Tácticas de los signos: ensayos semióticos*. Gedisa. Barcelona. 1995. 361 pp.

GASCA Luisa y Román Gubern. *El discurso del cómic*. Cátedra signo e imagen. Tercera edición. Madrid. 1994. 561 pp.

GENETTE Gérard. *Figuras III*. Editorial Lumen. Primera edición. España. 1989. 338 pp.

\_\_\_\_\_ *Nuevo discurso del relato*. Cátedra. Madrid. 1998. 117 pp.

GOMBRICH Ernst Hans. *La imagen y el ojo nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Debate, primera edición, Madrid, 2000. 319 pp.

GREIMAS A.J. *Semántica estructural*. Investigación metodológica. Gredos. Madrid. 1971. 398 pp.

GUBERN Román. *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península. Barcelona, 1974, pp. 184.

HJELMSLEV Louis. *Ensayos lingüísticos*. Gredos. Primera edición. Madrid. 1972. 358 pp.

\_\_\_\_\_ *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*. Gredos. Segunda edición. Madrid. 1974. 198 pp.

JACKOBSON Román. *Arte verbal, signo verbal y tiempo verbal*. Fondo de Cultura Económica. México. 1992. 276 pp.

KRISTEVA Julia. *El lenguaje ese desconocido. Introducción a la lingüística*. Editorial Fundamentos. Madrid. 1988. 372 pp.

\_\_\_\_\_ *Semiótica I*. Editorial Fundamentos. Segunda edición. Madrid. 1981. 269 pp.

\_\_\_\_\_ *Semiótica II*. Editorial Fundamentos. Madrid. 1978. 240 pp.

MARAFIOTI Roberto (Compilador). *Recorridos semiológicos. Signos, enunciación y argumentación*. Eudeba. Buenos Aires. 2002. 279 pp.

METZ Christian (Compilador). *Análisis de las imágenes*. Tiempo contemporáneo. Buenos Aires, 1972. 302 pp.

MORRIS Charles. *Fundamentos de la teoría de los signos*. Paidós. Barcelona. 1985. 122 pp.

PIMENTEL Luz Aurora. *El relato en perspectiva. Estudio de la teoría narrativa*. Siglo XXI editores. Cuarta edición. México. 2008. 191 pp.

RICOEUR Paul. *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI editores. Sexta edición. México. 2007. 371 pp.

\_\_\_\_\_ *Tiempo y narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*. Siglo XXI. México editores. Quinta edición. 2008, pp. 627.



\_\_\_\_\_ *Tiempo y narración III. El tiempo narrado*. Siglo XXI editores. Cuarta edición. México. 2006. 1077 pp.

SÁNCHEZ ZAPATERO Javier. *Historia, memoria y sociedad en el género negro*. Andavira Editora. España. 2013. 494 pp.

VERÓN Eliseo. *La semiosis social*. Gedida. Barcelona. 1993. 235 pp.

ZECCHETO Victorino. *La danza de los signos. Nociones de semiótica general*. La Crujía. Buenos Aire., 2003. 358 pp.

ZELANSKI Paul y Mary Pat Fisher. *Color*. Ediciones AKAL. Madrid. 2001. 176 pp.

### **Hemerografía.**

CASAS Quim. *Frank Miller. El lado oscuro*. Dirigido por. No. 347. Barcelona. 2005.

DURÁN A. Uriel. *Tan Negro como la noche en Sin City*. Ed. Vid. Una dama por la que mataría. Tomo 1. México. 2000.

IBÁÑEZ Andrés. *El cómic hecho literatura*. Asociación Amigos de la Revistas de Libros. Revista de Libros de la Fundación Caja Madrid. No. 125. Madrid. 2007. *Archivo digital*.

MILLER Frank. *Sin City. Una dama por la que mataría. "A Dame To Kill For"*. Tomo 1. Ed. Vid. México, 2000.

\_\_\_\_\_ *Una dama por la que mataría "A Dame To Kill For"*. Tomo 2. Ed. Vid. México, 2000.

\_\_\_\_\_ *La Gran Matanza. "The Big Fat Kill"*. Tomo 3. Ed. Vid. México, 2001.

\_\_\_\_\_ *La Gran Matanza. "The Big Fat Kill"*. Tomo 4. Ed. Vid. México, 2001.

\_\_\_\_\_ *Ese miedoso bastardo. "The Yellow Bastard"*. Tomo 5. Ed. Vid. México, 2001.

\_\_\_\_\_ *Ese miedoso bastardo. "The Yellow Bastard"*. Tomo 6. Ed. Vid. México, 2001.

\_\_\_\_\_ *Valores de Familia. "Family Values"* Tomo 7. Ed. Vid. México, 2001.

\_\_\_\_\_ *Un Duro Adiós "A Hard Goodbye"*. Norma. España. 2005. Archivo digital.

\_\_\_\_\_ *Alcohol, Chicas y Balas "Brooze, Broads & Bullets"* Norma. España. 2005.  
Archivo digital.

\_\_\_\_\_ *Ida y Vuelta Al Infierno "Hell And Back (A Sin City Love History)"*. Norma.  
España. 2005. Archivo digital.

PÉREZ GARCÍA, Juan Carlos. *El discurso interior en los cómics de Frank Miller*. Ítaca. Revista de  
Filología. No. 3. 2012. Archivo digital.