

ARTÍCULO

ENTRE CUADROS: CRONOS Y TOPOSINTAXIS A TRAVÉS DEL CÓMIC CONTEMPORÁNEO.

Rocco Mangieri

Laboratorio de semiótica de las artes. Facultad de Artes.
Universidad de Los Andes. Venezuela.

Investigador activo Consejo de Desarrollo Científico. CDCHT
roccomangieri642@hotmail.com.

Resumen:

Los cómics han sido estudiados desde el punto de vista de la narratología, de la ideología, de la estética comparativa y desde la historia visual de las artes, pero no tanto en relación o desde sus sistemas internos gramaticales, morfológicos y sintagmáticos. A partir de este enfoque puede elaborarse o construirse una pequeña enciclopedia o taxonomía abierta que pueda a su vez volver a relacionarse con el tema del tiempo y de la acción,

Palabras clave: cómic, artes visuales, gramática, sintaxis.

Abstract:

The comics have been studied from the point of view of the narratology, the ideology, or the comparative aesthetics and from the visual history of the visual arts but not so much in relation or from his internal and grammatical forms, morphologic and syntagmatic systems. From this approach can be elaborated a small encyclopedia or a open taxonomy that could return to relate in turn to the topic of the time and of the action.

Key words: comic, visual arts, gramatic, syntax.

INICIO

Una pequeña gramática visual del espacio vacío

Los estudios semióticos sobre el cómic son de larga data, si consideramos como período de partida o como bisagra histórica el final de los años sesenta y el comienzo de los setenta. Desde ese punto hasta hoy, se han realizado análisis y reflexiones, sobre todo en los niveles: narratológico; de la recepción en cuanto al estudio de los géneros, estilos y construcción de los personajes, de los efectos retóricos e ideológicos. Es decir, fundamentalmente, a nivel de lo que los "cuadros relatan" en y desde el interior de su propio espacio (Barbieri 1980; Deruelle 1990; Eco 1968; Steimberg 1969,1977). No podemos decir, sin embargo, que se ha estudiado solamente el plano del enunciado, ya que, sin lugar a dudas, el plano de la enunciación, y con ello muchos de los elementos y dispositivos enunciativos del plano de la expresión, también han sido prolijamente abordados tanto desde la mirada europea (sobre todo francesa e italiana), como desde la mirada latinoamericana (Argentina es, quizás, la fuente más organizada del estudio del cómic en este aspecto).

Tal vez, uno de los elementos del repertorio morfológico y sintáctico del cómic ha sido solamente rozado y casi inadvertido hasta ahora: lo que pasa "fuera del cuadro", en los espacios aparentemente silenciosos, vacíos, inmóviles, que bordean las viñetas o unidades icónico-tipográficas, propiamente dichas. Nos fijamos, en principio, en los espacios de la periferia ciega de las secuencias de imágenes, sin descuidar sus relaciones y conexiones temporales.

Aquí me propongo dar algunos pasos para articular una pequeña gramática de los espacios vacíos del cómic que, a su vez, se pueda reconectar con el plano del contenido y constituirse como uno más de los registros semióticos de este arte visual (Mangieri,2000). Veremos que a lo largo de esta propuesta no sentiremos ninguna vergüenza intelectual o teórica por establecer referencias de partida con varios aportes de la lingüística y la teoría del discurso y de la enunciación (Portolés,1998), pues intentamos al mismo tiempo que soslayar la imagen de una barrera infranqueable, mostrar la posible efectividad teórica de tales reutilizaciones en un objeto que, como sabemos y en todo caso, transcodifica lo verbal en lo icónico, lo plástico y lo tipográfico.

Conectores y Marcadores: entre el límite, el corte y la transición

Las largas y profusas listas de los marcadores del discurso son, para mí, demasiado seductoras para dejarlas solamente ahí, en el espacio de estudio del lenguaje y la enunciación verbal. Este raptó de las sabinas del lenguaje, pienso que se puede justificar por la densidad y naturaleza semiótica del cómic: un objeto semiótico cargado de marcas, huellas y signos de conexión y de articulación espaciotemporal, capaz de motivar una relación metodológica y de homología con lo que ocurre en el plano del discurso verbal (hablado y escrito, desde luego). Claro está que este listado abierto de nociones y conceptos es también transcodificado, y experimenta, de hecho, una variación o incluso una transformación del sentido en muchas ocasiones, debido a la nuevas virtudes y posibilidades de las otras sustancias y materias expresivas que son propias del discurso del cómic.

Si partimos de la hipótesis, nada despreciable, de que los enunciados o unidades visuales del cómic se disponen en el interior de una página de dos dimensiones para configurar una macro-unidad gramatical y que pueden o no darse previamente series o conjuntos organizados de micro-unidades visuales, podemos también suponer que estos elementos compositivos deben establecer diversos modos de conexión sintagmática. Estos modos de conexión y de marcado de inter-unidades o elementos los emparentamos, en principio, a algunas series de marcadores-conectores del discurso verbal: marcadores toposintácticos, cuyas funciones, a nivel del plano del contenido, pueden ser de apertura de la historia, de continuidad, de cierre, de causalidad o consecutividad de los eventos, aditivos/inferenciales, contra-argumentativos.

Sabemos que, casi siempre, el diseño y organización de la toposintaxis del cómic responde a las posibilidades bidimensionales del soporte de la escritura (icónica, plástica y tipográfica), vale decir: rasgos formales de la expresión del soporte y superficie sobre la cual el dibujante desarrollará el relato. No es nada vano repetir que el cómic puede verse como un juego-resistencia para retardar la línea-eje imaginaria del espacio.tiempo, que jalonea el trabajo semiótico del dibujo

de izquierda a derecha. Una línea-eje imaginaria y material, que podría, a la vez, ser representada por una mirada que recorre una página o una serie de páginas en blanco y encuadradas las cuales todavía no tienen ningún trazo o dibujo.

Es en el interior de este marco o espacio virtual y previo donde se inscribe y adquiere sentido la acción de dibujar y de construir la historia, precisamente un sentido-en-contra y un contra-sentido, en relación a la materia y la sustancia, que sirven de soporte. Igual que en la partitura clásica o en otro sistema rotacional (por ejemplo, el que utilizan los coreógrafos y algunos directores de arte), el book o la página del dibujante contienen y prefiguran un signo vector (izquierda-derecha, derecha-izquierda, arriba-abajo, etc) que constituye la fuerza y energía de oposición del acto mismo de configurar el cómic: son al mismo tiempo funciones sígnicas de réplica e invención, pues implican aceptar y modular al mismo tiempo el vector-tiempo/espacio del soporte, con la finalidad de construir un relato, hilar-tramar la fábula a través de artilugios, estímulos programados, invenciones semióticas: ritmar, retardar, acelerar, congelar, difuminar, reiterar la historia.

Tanto la selección y organización de las unidades mayores de montaje del cómic, pero sobre todo la serie de artificios toposintácticos de menor escala visual deben referirse a esa primera condición material y narrativa. Visto de este modo, el repertorio de elementos o microunidades de marcaje y de inter-conexión gramatical cumple, fundamentalmente, la función semionarrativa y estética de modular continuamente el relato en contra/a favor de una organización codificada de la sustancia: el libro, el cuaderno o book del dibujante, cuya configuración instala algunas oposiciones básicas tanto a nivel del plano del contenido, como del plano de la expresión.

Lineal/tabular: el borrado de los límites

A lo largo de todo el vasto campo de experimentación del cómic lineal, es decir, de aquél que se organiza textualmente siguiendo el código de lectura y de composición visual-verbal occidental (arriba-abajo, izquierda-derecha), observamos un cierto grupo de marcadores y conectores toposintácticos, cuyo énfasis es en la delimitación-delineado de precisas unidades gramaticales y unos cuantos modos sintagmáticos que sufren muy pocas alteraciones en relación al diseño de la macro-unidad narrativa de cada página.

El cómic lineal construye y respeta el uso del hiato, espacio conector vacío entre la viñetas, o, a lo sumo, el recurso al contacto o separación mínima, casi imperceptible, entre cuadro y cuadro. En estas condiciones se proponen, a lo largo de la historia del cómic, varios tipos de inter-espacio vacío, cuya función textual es análoga al vacío-separación que debemos usar en la escritura occidental moderna entre palabras o signos escriturales.

La dimensión o ensanchamiento de este hiato, una vez que es actuada y cuando sobrepasa la dimensión puramente técnica, no deja de producir sentido: en el momento en que el texto visual encuentra una serie de soluciones conectivas, a partir de algunas reflexiones sobre las posibilidades de sentido que permite ese vacío aparentemente insignificante y neutro. Sabemos que esto se produce, paradójicamente, en los mismos comienzos de las invenciones sígnicas del cómic moderno de finales del siglo XIX y comienzos del XX, tales como Yellow Kid, Little Nemo o Buster Brown, para luego, bajo las presiones socioideológicas de los dispositivos de la prensa y la industria editorial de masas, retornar radicalmente a una suerte de neutralidad insignificante del espacio vacío conector.

Este espacio vacío comprende, para nosotros, dos zonas fundamentales: la primera es el soporte gráfico y material de la página como espacio de superficie englobante y el segundo el inter-espacio de las diversas unidades gramaticales o viñetas. Así que, como veremos, se trata de dos espacios semióticamente relevantes en la historia del cómic: el espacio-soporte bidimensional y gráfico y los espacios de conexión, propiamente dichos.

Pero, progresivamente y por la inevitable referencia o influencia inter-mediática (fotografía, nuevas propuestas literarias, cine, nuevos medios) (Steimberg), comienzan a florecer y multiplicarse las invenciones y exploraciones morfológicas y sintácticas alrededor de los espacios de conexión. Estos se vuelven (o de-vuelven) mucho más significantes y elocuentes de la misma forma que el cine repropone o explora repertorios sintagmáticos cada vez más ricos que, precisamente, tienden a abrir y descomponer las unidades gramaticales cerradas, volviendo elocuente el espacio-vector de la página y reconvirtiendo los sencillos y silenciosos marcadores y conectores en artificios estéticos que van a influir cada vez más intensamente a nivel de la enunciación textual del relato visual.

Del grupo de conectores-hiato, silentes y casi meramente técnico-funcionales, se pasa a procedimientos de contacto, superposición, intercalación, inclusión, hasta las funciones sígnicas de quiebre, apertura no-radical o disoluciones completas del marco visual de las unidades gramaticales. Las relaciones argumentativas de causalidad y de inferencia prototípica del cómic clásico de primera generación editorial (si X entonces Y, B es resultante de A, W sigue indefectiblemente a Z, etc.), se pasa a configurar soluciones gráficas en las cuales el lector-perceptor debe decidir entre varias alternativas vectoriales, a partir de una zona que muchas veces no es la prototípica. La apertura débil o fuerte de las unidades gramaticales de primer nivel está completamente vinculada al uso estético-narrativo de los conectores y marcadores de los inter-espacios.

Elementos de Toposintaxis

La toposintaxis (Grupo μ , 1993) es, a nuestro parecer, la organización espacial-estructural del cómic, por lo menos a cuatro niveles textuales: el nivel 1 interno de las unidades, el nivel 2 de las inter-unidades, el macro-nivel 3 de cada página, el super-nivel 4 del comic-book completo (sea éste único, por números o entregas parciales). El nivel 1 implica el estudio de la topología interna de cada imagen y comprende, dependiendo de su propia densidad-complejidad semiótica, la puesta en escena de la imagen y, por tanto, de sus propias relaciones plástico-visuales internas (escena plana, profunda, muy articulada, superior/inferior, nítida/borrosa, a color o en grises, texturizada o uniforme. etc). El nivel 2, que nos ocupa ahora sobremanera, es el estudio de la serie de marcadores y conectores discursivos que despliega el texto entre las unidades o elementos diferenciales y a lo largo de cada página.

Los marcadores-conectores discursivos parecen estar más o menos subordinados a las configuraciones de los niveles 3 y 4 y a la presión dinámico-textual que propone y dispone, sobre todo, a nivel de la producción de efectos del aparato de la enunciación. Es casi obvio, pues, que desde el momento sociohistórico en el cual las unidades y sus hiatos comienzan a dialogar e interactuar entre sí, se pasa desde enunciados implícitos a enunciaciones propiamente dichos de orden explícito y que van fundando su propio nivel retórico el cual se suma-superpone al sentido primero y segundo del cuadro y del orden sintagmático de las secuencias.

Desde el uso de hiatos sencillamente disyuntores, con distancias variables, pero siempre limitadas a la proporción de las unidades de base (**figura 1 y 2**), pasamos a hiatos conectores, los cuales se configuran cada vez más como conectores marcados o no-marcados, incluso en situaciones escénicas donde la línea-significante se vuelve un borde activo, sobredimensionado que puede actuar semióticamente como una unidad plástico-visual casi autónoma (**figura 3**). De los conectores topológicos de continuidad causal, argumentativos y muy teleológicos se pasa a conectores aditivos e inferenciales, conectores alo-tópicos creados a contracorriente del código convencional. Pero sobre todo encontramos muchos tipos de conectores-marcadores de contacto, icónicos y plásticos que sustituyen el sentido aproximativo del así, pues, entonces, con los efectos espaciotemporales del tal vez, posiblemente, a la vez que, no es tan cierto que, conduciendo al lector a una revisión continua de la secuencia o del gran plano general (unificado o fragmentado) (**figura 4**). Junto a la riqueza y proliferación de las figuras minimales y maximales del contacto, crecen los conectores contra-argumentativos (por el contrario, usted creía que, pero). Por otra parte, si se sostienen las formas de conexión y de marcado clásicas es con otro sentido a nivel del plano del contenido y del dispositivo semiopragmático del texto: vuelven y se insertan, en todo caso, los registros de orden metatextual y estético de la cita posmoderna de género y estilo, de la nostalgia impregnada de la crítica y la ironía, etc. (**figura 5a y 5b**).

Cronosintaxis

El efecto total, a nivel de la lectura y de la recepción de estos cómics de segunda y tercera generación, con relación a un lector medio, es de una suerte anti-teleología. Resistirse cada vez más a la conducción rápida y violenta del lector hacia el final del relato. La pequeña hipótesis es que en definitiva el hacer (o re-hacer) visibles y activos los inter-espacios, convirtiéndolos en marcadores y conectores discursivos cada vez más inherentes al espacio gráfico de la página, produce una inflación estética y funcional de la enunciación y, sobre todo, a nivel del tiempo (fig5): la muy probable velocidad y ritmo del tiempo standard del relato se modula y se amplía, se detiene y recomienza, se des-localiza en varios puntos y zonas del espacio gráfico y, por tanto, se hace más visible en cuanto signo y figura del relato mismo. Principalmente, en aquel espacio de género donde se instala y reproduce una intencionalidad estética sin desprestigiar en absoluto ese permanente espacio de reproducción social del cómic como un relato fuertemente condicionado por los super-códigos externos del tiempo de producción-lectura de los grandes medios (prensa, cine, televisión, Internet)

La sociohistoria y la dimensión lúdica del cómic han sido casi siempre sobredeterminadas por un sentido muy reducido del tiempo (the time is gold), al igual que esa fatal receta de la dramaturgia norteamericana, según la cual un film es considerado como aceptable o bueno, si es capaz de contar el núcleo problemático de la historia en las primeras dos o tres secuencias y luego a partir de allí, como en las recientes producciones de los cartoons de Disney, arrastrar literalmente al espectador hacia un finale, cuyo perfil depende de un código de género vuelto catacresis. Evidentemente el cronos del cómic se produce en y a través de los signos y huellas de lo gráfico-visual, por medio de las figuras y formas de encadenamiento sucesión-simultaneidad-suspensión del efecto-tiempo. Precisamente por eso, la denominamos también como cronosintaxis (Grupo μ , 1993).

Aparecen los rallenti, las focalizaciones más centradas en puntos y zonas espaciales que habían sido neutralizados, las rupturas y desbordamientos de cuadro, y, junto a ellos, el uso más consciente de líneas, bordes, inter-espacios activos, zonas de intercambio, esclusas icónico-plásticas, espacios de ósmosis de sentido. (figura 6)

Microtexto y figuras de contacto: adyacencia, overlap, encaje, inclusión.

Un estudio exhaustivo del cómic requiere, a mi modo de ver, un acercamiento a la vez estructural y estético a nivel de estas micro-figuras (marcadas o no marcadas). Microfiguras que en inicio son casi puramente sintagmáticas y procesualmente silentes (mas no silenciosas), y, progresivamente, se vuelven significantes al nivel del contenido de la comunicación espacio-temporal del relato. Algunas de las figuras más relevantes han sido la de la adyacencia, el overlap, el encaje, la inclusión. (figura 7)

A su vez, cada una de estas figuras básicas se configura en realidad como una tipología mayor (casi un type, a nivel de la forma de la expresión) que engendra un número amplio de soluciones concretas y gráficas. Como sabemos la adyacencia (vista como homóloga de un marcador de contacto y de proximidad entre las unidades del relato), puede albergar diversas modalidades visuales y ser resuelta en forma parcial, total, homogénea o heterogénea, próxima o lejana, etc. Igual ocurre con las posibilidades u ocurrencias (tokens gráficos) de la superposición u overlap (completa/incompleta, graduada/neta, desfasada/coordinada) y del encaje o la inclusión.

En las formas gráficas del encaje, por ejemplo, se nos presentan alternativas varias entre una unidad receptora y otra emisora, una unidad o campo que aloja en su seno una parte de otra unidad del relato. A menudo, y lo observamos en los cómics de los noventa, se presentan verdaderos casos de parasitismo y de subordinación pasiva: es lo que llamamos rémoras gráficas por inclusión total (figura 8). A otros niveles más complejos e interesantes que parecen hacerse eco de algunas influencias de la teoría de caos y de las catástrofes, casi todos los elementos de la página parecen engancharse y absorber la fuente del sentido de una unidad mayor y reproducir, con variaciones rítmicas, su orden plástico-visual.

Macrotexto y figuras retórico-discursivas: fondo pasivo/fondo activo, insertos

Evidentemente los sucesos-acontecimientos microfigurativos ascienden al nivel macro del texto y se expanden, enganchan y metamorfosean actuando en el campo de unidades más grandes como la página misma y posteriormente en las secuencias.

Cuando los encajes e inclusiones progresan se pasa a las relaciones de los planos de fondo. Es lo que denominamos como la puesta en escena de fondos activos bien regulares, plenos u homogéneos o, por el contrario, diseminados, descentrados y autónomos (figura 9a y 9b). La retórica del fondo activo no es tan nueva pero tampoco ha sido explorada gráficamente sino hasta hace pocos años y sobre todo en el contexto de la producción del cómic norteamericano derivado de las transcodificaciones del relato fílmico. El grado neutro máximo del fondo pasivo es, sin duda, el que nos presentan los cómics lineales y de unidades cerradas, autónomas y con marcadores neutros a nivel del inter-espacio (figura 10).

El inserto puede ser visto también como la microfigura que produce progresivamente el aparecer del fondo activo, precisamente cuando el cuadro, unidad o elemento insertado funciona como figura sobre un fondo único o múltiple. El inserto está, de hecho, incluido en el interior de una unidad mayor y pone en acción la relación diferencial entre un elemento englobado y un elemento englobante. Como vemos, y recordando de paso a la sintagmática del cine de Christian Metz, deberíamos reagrupar y dividir las figuras de la topo y la cronosintaxis según el tipo de influencia que puedan llegar a tener en relación a lo cronológico o lo a-cronológico (Metz,1972). Pero, incluso más allá o más acá de esto, sin duda producen sobre todo efectos si los referimos a una tipología pragmática e interpretativa del signo visual: a menudo son puras primeridades o segundidades hasta presentarse como verdaderos legisgnos argumentales (Peirce,1974)

La retórica de Windows: una ventana dentro de otra...

Quiero terminar, por ahora, con una corta referencia al tema de las inter-influencias de los dispositivos mediáticos y, particularmente, el uso habitual de las interfases de nuestros ordenadores. Es un apunte para referir al lector las posibilidades de la rearticulación y cambio de nivel sintagmático de aquellos primeros hiatos silentes. El clickeo conduce casi directamente a la retórica visual de la inclusión y la superposición; posiblemente dos de las formas más influyentes y masivas que reconfiguran, desde la superficie de uso del texto mediático, las formas mismas de relatar las historias. De ser así, lo que constituía hasta los años ochenta una tímida propuesta discursiva a nivel de microfiguras, se convierte en una retórica expandida que se instala a nivel macrotextual de la página y vuelve a reinventar las modalidades de la puesta en abismo (**figura 11**). Una puesta en abismo, que significa, proceder por segmentos y unidades visuales incluidas-superpuestas a la manera de los despliegues heterogéneos que un operador produce cuando dialoga con la pantalla del ordenador o se introduce en Internet.

Algunas conclusiones

Comenzar una propuesta de investigación como ésta, supondría no solamente intentar una especie de taxonomía abierta de las operaciones morfológicas y sintagmáticas del comic-book, (lo cual, creo, es una tarea necesaria y por hacer), sino tratar de rearticular el cuadro de elementos encontrados con elementos macrotextuales del plano del contenido. Sobre todo, en relación al problema de la representación del tiempo y de los eventos o acciones de los relatos.

Todas las operaciones que en principio hemos tratado de dilucidar y de aislar son fundamentalmente elementos o funtivos (como diría Eco), unidades visuales y gráficas a nivel del plano de la expresión, pero que, sin lugar a dudas, producen y generan una vez elegidos y organizados en el soporte material de la página (sea física o virtual), conjuntos intencionales o no de efectos a nivel de la recepción y la interpretación del relato. Así por ejemplo, la precisión repetitiva y exhaustiva de los interespacios de una página de Breccia asume el tiempo de la historia en una relación semántica de casi absoluta correspondencia con el tiempo gráfico, y pretende transmitirnos la andanza inexorable de un tiempo mecánico, cortante e implacable (**figura 12**). La develación y activación semiótica explícita del espacio de fondo, en sus varias modalidades tiende a generar dos tiempos cuyas relaciones varían: el tiempo del enunciado o de la historia y el tiempo de la enunciación o discurso. Por eso decimos a menudo entre dibujantes y diseñadores, que en estos casos hablan el soporte y los elementos gráfico-visuales de las unidades mismas, en cuanto cualidades expresivas (marco, bordes, ubicaciones, relaciones), y en cuanto construcciones de elementos sintácticos (relaciones dinámicas de vecindad, de proximidad, de contacto o de superposición, de encaje). En este tipo de soluciones (**figura 13**), la imagen juega entre lo secuencial y lo simultáneo, entre el llamado estético al sistema y sus posibilidades, y a una suerte de "puesta en crisis productiva" de la secuencia misma. En todo esto siempre nos llama la atención el hecho comprobable de que ya en los primeros cómics, de finales del siglo XIX, se inicia este tipo de experimentalidad tensional entre unidades, soporte y conectores. Una experimentalidad que, al igual que ocurrió en el cine y la fotografía, fue disminuida y puesta en el freezer enciclopédico por las maniobras de las industrias culturales, haciendo relegar el termino artístico o estético, propiamente dicho, a todas aquellas subversiones (profusas a pesar del mercado, por cierto) del tiempo-espacio institucionalizado del cómic.

Bibliografía

BARBIERI, Daniele. I linguaggi del fumetto, Milano: . Ed. Bompiani, 1980.

DERUELLE P.F . I Fumetti, libro a strisce. Palermo: Ed.Sellerio, 1990.

ECO, Humberto. Apocalittici e integrati. Milano: Ed. Bompiani, 1986.

GRUPO. Tratado del signo visual. Madrid: Ed. Cátedra, 1993.

MANGIERI, Rocco. Elementos de semiótica visual, Ed. ULA, Mérida, 2000.

MASSOTTA Oscar. La historieta en el mundo moderno, Ed.Paidós,Buenos Aires

METZ, Christian. Essais sur la signification au cinéma, París, 1972.

PORTOLÉS J. Marcadores del discurso. Barcelona: Ed. Ariel, 1998.

Peirce, Ch. S. La ciencia de lo signos. Buens Aires: Ed. Nueva Visión, 1974

Steimberg, Oscar. Historieta e ideología en Argentina. Buenos Aires: Ed.Paidós, 1969.

_____ Leyendo historietas. Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, 1977.



Figura 1. The Phantom, Lee Falk. (Hiatos disyuntores)



Figura 2. Mandrake el mago, Hiatos Disyuntivos

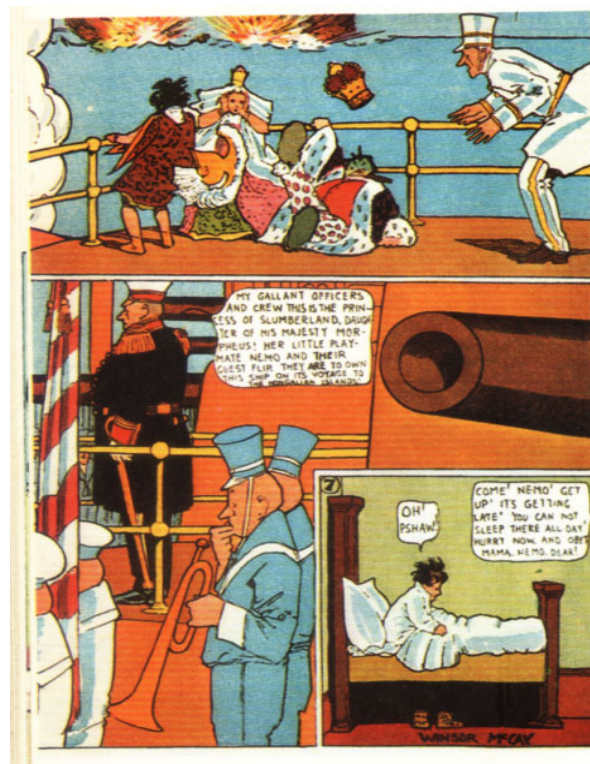


Figura 3, Little Nemo in Thumberland , Winsor McKay.(conectores marcados)



Figura 4, Ergocomics-Chile, Gática. (relación tensional entre unidades y relato)

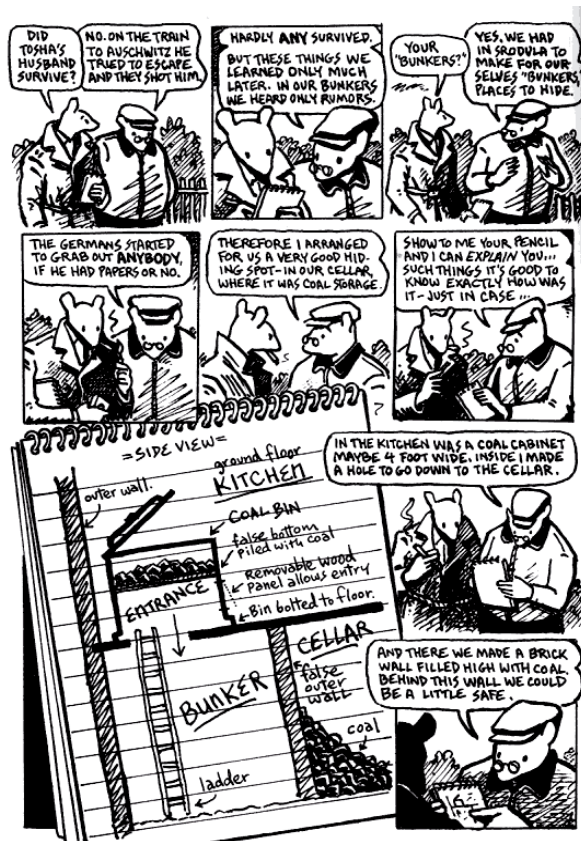


Figura 5a. Maus, Art Spiegelman (uso crítico del disyuntor sintagmático)



Figura 5b. Recuerdos de México, Thomas Ott, (uso sintagmático irónico-crítico del espacio de soporte y conexión inter-unidades)



Figura 6. Mushasi, T. Inohue. (conector marcado de continuidad)



Figura 7. Boggie, Fontanarrosa, (Adyacencia e Inclusión parcial)

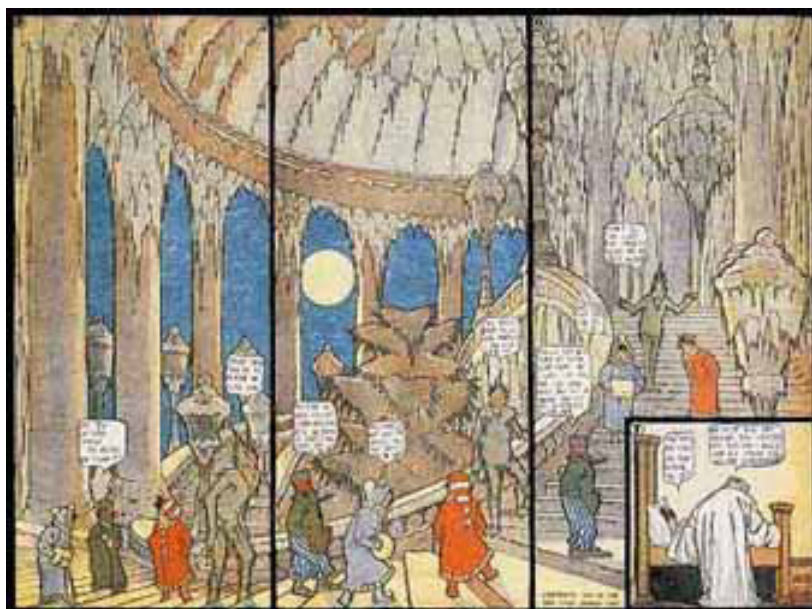


Figura 8. Little Nemo, Winsor.Mc Kay. (Operación sintagmática de encaje).



Figura 9a. "300", Frank Miller. (fondo activo no autónomo en relación al relato)

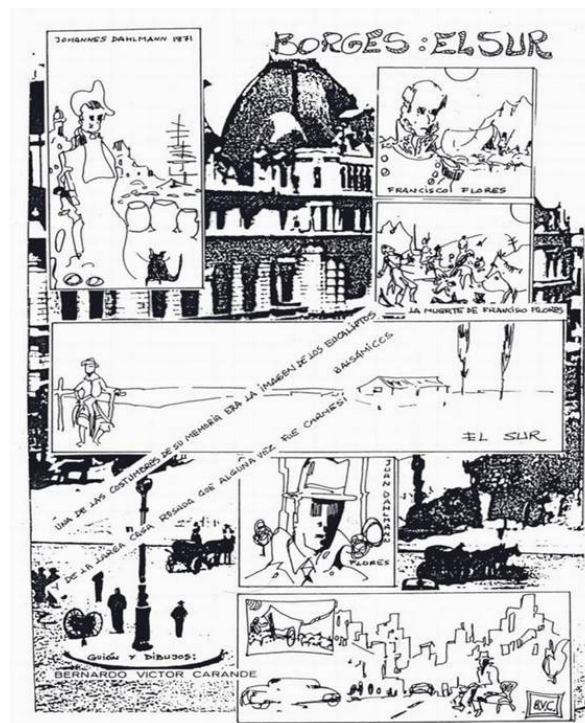


Figura 9b. Borges, el Sur. (fondo activo autónomo en relación al relato)



Fig. 10.4 Frank Miller, *The Dark Knight Returns* (1986)

Figura 10, *The Dark Knight returns*, Frank Miller.(fondo pasivo)

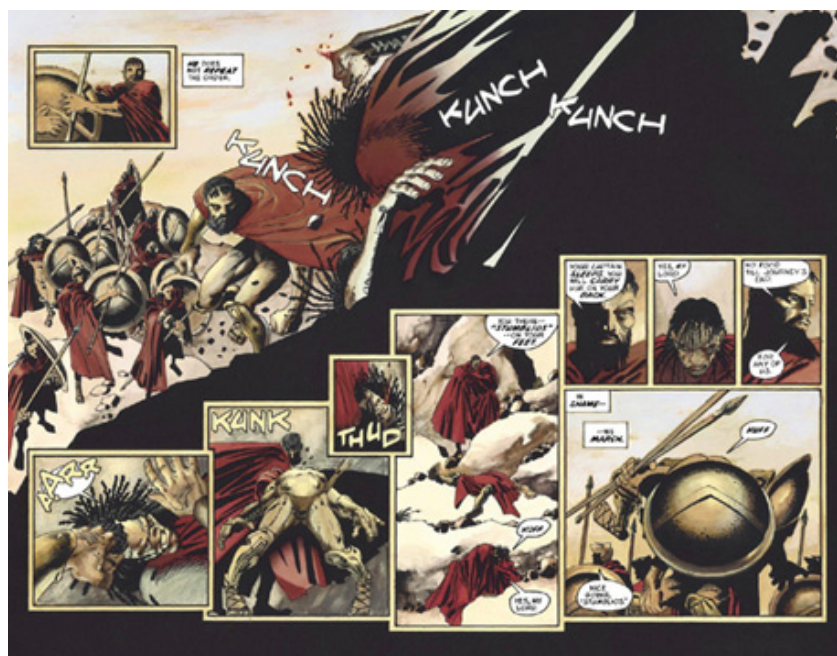


Figura 11. "300", Frank Miller. (puesta en abismo visual)



Figura 12. Cuentos de E.A.Poe, Alberto Breccia



Figura 13. Udok, Ergocómics.Chile.