

TOPOSINTAXIS Y CRONOSINTAXIS: JUEGOS SINTAGMÁTICOS EN LOS ESPACIOS INTERSTICIALES

ROCCO MANGIERI

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 con sus sistemas internos gramaticales, morfológicos y sintagmáticos. A partir de este enfoque puede elaborarse una pequeña enciclopedia o taxonomía abierta de los interespacios y las interconexiones de la gramática visual del cómic.

Palabras clave: cómic - gramática visual - toposintaxis - cronosintaxis

ABSTRACT

The comics have been studied from the point of view of the narratology, ideology, the comparative aesthetics and from the history of the visual arts but not so much in relation to internal and grammatical forms, morphological and syntagmatic systems. This approach want to elaborate a small encyclopedia and an open taxonomy of inter-space and inter-connection of the visual grammar.

Keywords: comic - visual grammar - toposyntax - cronosyntax

SOBRE EL AUTOR

Director del Laboratorio de Semiótica de las Artes de la Facultad de Artes de la Universidad de Los Andes (Venezuela). Es arquitecto y semiólogo. Doctor en Filología con especialidad en Semiótica de las Artes y la Literatura (Universidad de Murcia). Ha cursado semiótica general, semiótica del arte y filosofía del lenguaje en la Universidad de Bologna. Enseña Semiología de la imagen y Teoría de la comunicación y de los lenguajes en la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Arte y Arquitectura de la Universidad de Los Andes. Miembro fundador y vicepresidente de la Asociación Venezolana de Semiótica. Correo electrónico: roccomangieri642@hotmail.com.

**TOPOSINTAXIS Y CRONOSINTAXIS:
JUEGOS SINTAGMÁTICOS
EN LOS ESPACIOS INTERSTICIALES**

ROCCO MANGIERI

1. UNA 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 sesenta y el comienzo de los años setenta. Desde ese punto hasta hoy se han realizado análisis y reflexiones, sobre todo a nivel narratológico, a nivel del estudio de los géneros y estilos, y de la construcción de los personajes, de los efectos retóricos e ideológicos, a nivel de la recepción, 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; Masotta 1970; Steimberg 1969 y 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 ha sido prolijamente abordado tanto desde la mirada europea (sobre todo francesa e italiana) así como también desde la mirada latinoamericana (Argentina es quizás la fuente más organizada del estudio del cómic en este aspecto). Quizás 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 o inmóviles que bordean o rodean las viñetas o unidades icónico-tipográficas propiamente dichas; en los espacios de la periferia ciega de las secuencias de imágenes pero sin descuidar sus relaciones y conexiones temporales.

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 teórica por establecer referencias de 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*.

2. 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 allí en el espacio de estudio del lenguaje y la enunciación verbal y este *rapto de las sabinas del lenguaje* pienso que se puede justificar por la densidad y naturaleza semiótica del cómic mismo: 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 las 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 (i) los enunciados o unidades visuales del cómic se disponen en el interior de una página de dos dimensiones para configurar una macrounidad gramatical y que (ii) pueden o no darse previamente series o conjuntos organizados de microunidades visuales, podemos también suponer que estos elementos compositivos (iii) deben establecer diversos modos de conexión sintagmática. A estos modos de conexión y de marcado de interunidades 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*, *contraargumentativos*. 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, a los rasgos de la forma de la expresión del soporte y superficie sobre la cual el dibujante desarrollará el relato. No es nada vano volver a decir que el cómic puede verse como un *juego-resistencia para retardar la línea-eje imaginaria del espacio-tiempo*, que jalona el trabajo semiótico del dibujo de izquierda a derecha. Una línea-eje imaginaria y material a la vez que podría 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 con la materia y la substancia que sirven de soporte. Igual que en la partitura clásica o en otro sistema rotacional (como 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 signícas de réplica y de invención pues implican aceptar y modular a la vez 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 como la 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 interconexión gramatical* cumple fundamentalmente la función semionarrativa y estética de *modular* continuamente el relato *en contrala favor* de una organización códica de la substancia: 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.

3. LINEAL-TABULAR: EL BORRADO DE LOS LÍMITES

A lo largo de todo el vasto campo de experimentación del *cómic lineal*, es decir, de aquel 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 con el diseño de la macrounidad narrativa de cada página.

El cómic lineal construye y respeta el uso del hiato o 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 *interespacio 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 el cual el texto visual encuentra una serie de soluciones conectivas a partir

de algunas reflexiones sobre las posibilidades de sentido que permite ese vacío en apariencia insignificante y neutro. Sabemos que esto se produce paradójicamente en los mismos comienzos de las invenciones signícas 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 socio-ideológicas 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 *interespacio* entre 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 intermediática entre fotografía, nuevas propuestas literarias, cine, nuevos medios (Steimberg 1977) comienzan a florecer y multiplicarse las invenciones y exploraciones 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 y 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.

Del grupo de conectores-hiato, silentes y casi meramente técnico-funcionales, se pasa a procedimientos de *contacto*, *superposición*, *intercalación*, *inclusión* hasta las funciones signícas 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 con el uso estético-narrativo de los conectores y marcadores de los interespacios.

4. 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 interunidades, el macro-*nivel 3* de cada página y, finalmente, el súper-*nivel 4* del *comic book* completo. El nivel 1 implica el estudio de la *topología interna* de cada imagen y comprende, dependiendo de su propia densidad-complejidad, la *puesta en escena de la imagen* y por tanto de sus propias relaciones plástico-visuales inter-

nas (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* 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 dichas de orden explícito y que van fundando su propio *nivel retórico*, el cual se suma-superpone al sentido primero y segundo del cuadro y al orden sintagmático de las secuencias.

Desde el uso de hiatos sencillamente *disyuntores* y con distancias variables pero siempre limitadas a la proporción de las unidades de base (en un cómic clásico, como por ejemplo *The Phantom*) pasamos a *hiatos conectores*, los cuales se configuran cada vez más como *conectores marcados o no-marcados*, incluso en situaciones donde la línea-significante se vuelve un *borde activo*, sobredimensionado, que puede actuar semióticamente como una *unidad plástico-visual* casi autónoma (en *Little Nemo*). 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). Junto con 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 de estilo, de la nostalgia impregnada de la crítica y la ironía, etc. (en *Maus*, de Art Spiegelman).

5. CRONOSINTAXIS

El efecto total a nivel de la lectura y de la recepción de estos cómics de segunda y tercera generación en relación con un lector medio es el de una suerte de *antiteleología*. 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 interespacios* 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: la muy probable velocidad y

ritmo del *tiempo estándar del relato* se modula y se amplía, se detiene y recomienza, se *deslocaliza* en varios puntos y zonas del espacio gráfico y, por tanto, se hace más visible en cuanto signo y figura del relato mismo. Sobre todo en aquel espacio de género donde se instala y reproduce una intencionalidad estética sin despreciar en absoluto ese permanente espacio de reproducción social del cómic como un relato fuertemente condicionado por los supercódigos 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 dramática 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, a través de las figuras y formas de encadenamiento-sucesión-simultaneidad-suspensión del efecto-tiempo. Precisamente por eso, la denominamos también como *cronosintaxis*.

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*, *interespacios activos*, *zonas de intercambio*, *esclusas icónico-plásticas*, *espacios de ósmosis de sentido* (en la diagramación del manga japonés).

6. MICROTETO Y FIGURAS DE CONTACTO:

ADYACENCIA, *OVERLAPPING*, 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 *microfiguras* (bien sean marcadas o no marcadas). Microfiguras que inicialmente son casi puramente sintagmáticas y procesualmente *silentes* (mas no silenciosas) y que progresivamente se vuelven significantes al nivel del contenido de la comunicación espaciotemporal del relato. Algunas de las figuras más relevantes han sido la de la *adyacencia*, el *“overlap”*, el *encaje*, la *inclusión*.

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* (abundantes en *Little Nemo*, de McKay).

7. MACROTEXTO Y FIGURAS DISCURSIVAS:

FONDO ACTIVO-PASIVO, *INSERTS*

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 (en *El Sur*, de Carande). La *retórica del fondo activo* no es tan nueva pero tampoco ha sido explorada gráficamente sino hasta hace pocos años, sobre todo en el contexto de la producción del cómic norteamericano derivado de las *transcodificaciones* del relato fílmico. El grado neutro maximal 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 interespacio (*Mandrake*, *Mafalda*).

El *inserto* puede ser visto también como la microfigura que produce, de manera progresiva, el aparecer del fondo activo, precisamente cuando el cuadro, unidad o elemento insertado funciona como figura sobre un fondo único o múltiple (en *400*, de Miller). 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 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 con 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 *legisignos argumentales* (Peirce 1974).

8. ALGUNAS CONCLUSIONES

Comenzar una propuesta de investigación como esta supondría no solamente intentar una especie de *taxonomía abierta* de las operaciones morfológicas y sintagmáticas del *comic book*, lo cual está por hacerse, sino tratar de rearticular el cuadro de elementos encontrados con elementos macrotextuales del *plano del contenido*. Sobre todo en relación con el 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* (siguiendo a 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, conjuntos de efectos a nivel en 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. La desocultación 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 *habla* 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 (como en *Udoux*, Ergonomics) la imagen juega *entre lo secuencial y lo simultáneo*, entre el llamado estético al *sistema* y sus posibilidades y 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 término *artístico* o estético propiamente dicho a todas aquellas subversiones (profusas a pesar del mercado, por cierto) del tiempo-espacio institucionalizado del cómic.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D. (1980) *I linguaggi del fumetto*. Milán: Bompiani.
- DERUELLE, P. (1990) *I Fumetti, libro a strisce*. Palermo: Sellerio.
- ECO, U. (1968) *Apocalittici e integrati*. Milán: Bompiani. [Existe traducción al castellano: *Apocalípticos e integrados*, Buenos Aires, Tusquets, 2008.]
- GRUPOM (1993) *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra.
- MANGIERI, R. (2000) *Elementos de semiótica visual*. Mérida: ULA.
- MASOTTA, O. (1970) *La historieta en el mundo moderno*. Buenos Aires: Paidós.
- METZ, CH. (1972) *Essais sur la signification au cinéma*. París: Klincksieck. [Existe traducción al castellano: *Ensayos sobre la significación en el cine*, Barcelona, Paidós, 2001.]
- PORTOLÉS, J. (1998) *Marcadores del discurso*. Barcelona: Ariel.
- PEIRCE, CH. (1974) *La ciencia de los signos*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- STEIMBERG, O. (1969) *Historieta e ideología en Argentina*. Buenos Aires: Paidós.
- _____ (1977) *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Nueva Visión.