



El lápiz y el dragón: semiótica de la secuencialidad en el álbum ilustrado infantil

The pencil and the dragon: semiotics of sequentiality in the children's picture book

Eduardo Santiago-Ruiz* 
Universidad Pedagógica Nacional, México

 * Correspondencia: esantiago@upn.mx

Recibido: 02/09/2020; Aceptado: 21/05/2021

Resumen

La secuencialidad se puede explicar brevemente como una forma de transmitir significado que sucede cuando una obra está segmentada en pequeñas unidades. La teoría sobre la secuencialidad nació de la mano de los artistas del cómic como Will Eisner y Scout McCloud a finales del siglo pasado. Sin embargo, a pesar de que el álbum ilustrado es, de la misma forma que el cómic, eminentemente secuencial, esta característica ha sido relativamente poco estudiada. El presente es un artículo teórico que parte desde el Análisis Multimodal y que tiene como objetivos: a) argumentar por qué la secuencialidad debe considerarse uno de los modos semióticos fundamentales del álbum ilustrado narrativo, junto con el texto y la imagen; b) analizar cómo están conformados los estratos de la secuencialidad y c) definir conceptos que permitan analizar la secuencialidad, tales como el panel, la brecha secuencial y el cambio de página. Contar con una teoría de la secuencialidad para el álbum ilustrado es relevante para analizar con mayor profundidad los recursos estéticos que emplean las y los artistas y para formular mejores estrategias para el desarrollo de la lectura y la alfabetización visual.

Palabras clave: Literatura infantil; álbum ilustrado; narrativa; ilustración; análisis multimodal del discurso; semiótica

Abstract

Sequentiality can be briefly explained as a way of conveying meaning that happens when a work is segmented into small units. The theory about sequentiality started with comic artists such as Will Eisner and Scout McCloud at the end of the last century. However, even though the picture book is, in the same way as the comic, eminently sequential, this characteristic has been little studied. This is a theoretical article based on Multimodal Analysis and whose objectives are: a) to argue why sequentiality should be considered one of the fundamental semiotic modes of the narrative picture book, together with the text and the image; b) analyse how the sequentiality strata are formed and c) define concepts to analyse sequentiality, such as the panel, the sequential gap and the page break. Having a theory of sequentiality for the picture book is relevant to analyse in greater depth the aesthetic resources that artists use and to formulate better strategies for the development of reading and visual literacy.

Keywords: Children's literature; picture books; narration; illustration; multimodal discourse analysis; semiotics

Introducción

Un pequeño monstruo mira con curiosidad y alegría el lápiz que se encuentra frente a él. Y parece que está a punto de tomarlo cuando todo se modifica al cambiar de página, pues el lector descubre que ese objeto no era un lápiz, sino la cola de un animal gigantesco. Una vez más se da vuelta a la página y otra vez el lector queda asombrado al descubrir que ese cuerpo enorme le pertenece a un dragón. El álbum *ilustrado Trucas*, del mexicano Juan Gedovius (2019), es un notable ejemplo de cómo el artista ha empleado la secuencialidad y los cambios de página para crear un efecto estético. En el primer panel¹, el lápiz despierta en el lector una serie de expectativas e hipótesis. Pero al cambiar de página, estas se ven trastornadas. El lector va construyendo su interpretación del texto con los sucesivos saltos de página, que no representan un progreso en el tiempo, sino más bien un avance por el cuerpo del gigante. Por supuesto, la sorpresa que genera descubrir que el lápiz es, en realidad, un dragón sería imposible sin la adecuada dosificación de la información y la tensión narrativa que se producen gracias a la secuencialidad.

El álbum ilustrado es un género de la literatura infantil que ha demostrado su valor no solo pedagógico sino también artístico (Evans, 2009). Es profundo y con una búsqueda constante de nuevos recursos estéticos y, de la misma forma que el silogismo o la minificción, conjuga la complejidad y la brevedad. A pesar de que el álbum ilustrado es eminentemente secuencial, esta característica ha sido relativamente poco estudiada por la crítica. Es posible que esta falta de interés se deba a que el álbum ilustrado ha fungido como un recurso pedagógico y, por lo tanto, las y los estudiosos se han interesado en develar la forma en que las imágenes pueden potenciar la capacidad lectora. Independientemente de cuál sea la razón, lo cierto es que los estudios en torno al álbum ilustrado se han enfocado enormemente en la relación texto-imagen, lo que se nota en la gran cantidad de publicaciones canónicas que reflejan este interés, desde Bader (1976) hasta Nikolajeva y Scott (2000).

El análisis de la secuencialidad en el álbum ilustrado ha recibido atención desde hace aproximadamente una década, pero no de manera sistemática, pues gran parte de la crítica la aborda tangencialmente (Fièvre, 2016; Jacobs, 2016; Nikolajeva, 2010; Sipe y Brightman, 2009; van der Linden, 2015). Entre los aportes más importantes, se encuentran los de Zaparaín y González (2010, pp. 23–24), que definen al álbum ilustrado como dos parejas de elementos que interactúan entre sí: por un lado, el texto y la imagen, y, por el otro, la secuencialidad y el libro. Por su parte, Boulaire (2014) señala que sus elementos principales son el cambio de página y la elipse. Finalmente, Painter et al. (2013) hacen la aproximación más extensa a este tema; en el capítulo que dedican a la metafunción ideacional, explican cómo se representan acciones a lo largo de diferentes paneles. Sin duda alguna, estos trabajos son muy relevantes, pero casi nunca se citan entre sí ni mucho menos emplean una terminología ni un marco teórico unificados.

Ante la necesidad de conceptos que permitan entender con mayor profundidad el papel de la secuencialidad en el álbum ilustrado, es que se escribe este texto. El presente es un artículo teórico que parte desde el Análisis Multimodal y que tiene como objetivos: a) argumentar por qué la secuencialidad debe considerarse uno de los modos semióticos fundamentales del álbum ilustrado narrativo², junto con el texto y la imagen; b) analizar cómo están conformados los estratos de la secuencialidad y c) definir conceptos que permitan analizar la secuencialidad, tales como el panel, la brecha secuencial y el cambio de página.

Contar con conceptos teóricos sólidos sobre la secuencialidad en el álbum ilustrado es relevante por varias razones. Desde una perspectiva formal, es conveniente para analizar con mayor profundidad los recursos estéticos que emplean las y los artistas. También es importante desde un punto de vista pedagógico para refinar los estudios empíricos y para formular mejores estrategias para el desarrollo de la lectura y la alfabetización visual (Avgerinou y Ericson, 1997). Finalmente, es necesario incorporar al álbum ilustrado la herramienta de la secuencialidad que, desde hace tanto tiempo, se usa con éxito en el cómic.

Marco teórico

La secuencialidad se puede explicar brevemente como una forma de transmitir significado que sucede cuando una obra está segmentada en pequeñas unidades. La teoría sobre la secuencialidad nació de la mano de los artistas del cómic a finales del siglo pasado. Uno de los primeros en señalarla fue Will Eisner en su libro *Comics and Sequential Art* (1985), donde explica que este rasgo es importante desde el momento mismo de creación de la obra: “Writing for comics can be defined as the conception of an idea, the arrangement of image elements and the construction of the sequence of the narration and the composing of dialogue” (1985, p. 122). Aunque Eisner hace referencia a la secuencialidad en el título de su libro, no detalla este concepto. Habría que esperar casi una década para que Scout McCloud, en *Understanding Comic* (1993), profundizara en él teóricamente. Este autor definió el comic como: “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer” (1994, p. 9). Y subraya la importancia de la secuencialidad de la siguiente forma: “Taken individually, the pictures below are merely that, pictures. However, when part of a sequence, even a sequence of only two, the art of the image transforms into something more: the art of the comic” (1994, p. 5). Las observaciones teóricas de Eisner y McCloud se han cuestionado o ampliado, pero lo cierto es que sus influyentes análisis sentaron la bases para que, todavía hoy en día, la crítica reconozca la secuencialidad como una de las características definitorias de este género (Hayman y Prat, 2005; Morgan, 2003; Postema, 2013; Saraceni, 2003). El álbum ilustrado es eminentemente secuencial, pues, al igual que el cómic, está constituido por diferentes paneles que se leen uno tras otro en un orden específico.

De acuerdo con el Análisis Multimodal (AMM), los artefactos transmiten sus significados a través de una conjunción de diversos modos semióticos. Moya-Guijarro (2014, p. 60) explica que, aunque no descarta que intervengan otros modos, el álbum ilustrado es fundamentalmente bimodal, es decir, que está integrado por texto e imagen. En este artículo se argumenta que,

además de los anteriores, la secuencialidad puede considerarse como otro modo semiótico relevante en el álbum ilustrado.

Para explicar lo anterior, primero es necesario entender qué es un modo semiótico. A pesar de que este concepto es central en el AMM, su definición no es sencilla (Moya-Guijarro, 2014, p. 53). De acuerdo con Bateman y Wildfeuer (2014), no hay que confundir un modo semiótico con los canales sensoriales ni los materiales. Mientras que los primeros se asocian con cómo percibimos la información a través de los sentidos, los modos semióticos son una construcción social que surge alrededor de ciertas formas de usar los materiales. Kress señala que: “Mode is a socially shaped and culturally given semiotic resource for making meaning” (2010, p. 79). De acuerdo con Kress, hay muchos más modos de los que usualmente se cree. No existe solo el modo visual, sino que la fotografía, la pintura, la ilustración, etc., son modos semióticos en sí mismos para algunos grupos sociales, como los expertos en arte. Para la comunidad de diseñadores editoriales, los tipos de fuente o la composición de la página son modos porque, a lo largo del tiempo, esta comunidad ha realizado un trabajo semiótico para construir convenciones de significado (Kress, 2010, p. 88).

Para que un modo semiótico pueda definirse como tal, debe cumplir con las tres metafunciones de Halliday: la ideacional, la textual y la interpersonal (Halliday, 1978; Kress, 2010, p. 87). Además, de acuerdo con Bateman y Wildfeuer, un modo semiótico está constituido por estratos (Bateman, 2016; Bateman y Wildfeuer, 2014); el primero de ellos es el de la materialidad o *canvas* y consiste en el soporte material que se emplea para transmitir significado. El segundo es el estrato medio y corresponde a las convenciones que se han construido en torno a esos materiales. A continuación, se realizará un análisis semiótico para determinar por qué la secuencialidad es un modo del álbum ilustrado y cuáles son sus características.

Análisis

La secuencialidad, ¿un modo semiótico?

Para determinar si la secuencialidad es un modo semiótico, es necesario que cumpla con un primer requisito: que satisfaga las tres metafunciones de Halliday (1978). La primera de ellas es la ideacional y podría definirse como la capacidad para representar ideas, procesos, objetos, personas, acciones etc., es decir, para hacer referencia al mundo. Entonces cabe preguntarse: ¿la secuencialidad es capaz de representar algo? Y, en caso afirmativo, ¿qué es lo que representa? Es cierto que la secuencialidad es, por decirlo de alguna manera, menos “palpable” que las imágenes o el texto. Si a un álbum ilustrado se le quitan estas últimas, se queda completamente en blanco, vacío. Por lo anterior podría pensarse que toda la transmisión de significado depende exclusivamente de las imágenes y el texto, pero esto es falso. Los paneles no se presentan de una forma aleatoria, sino que tienen una organización específica y, si esta es alterada, se puede modificar o destruir por completo el mensaje del álbum. Se puede concluir que, en el álbum ilustrado, los paneles independientes solo representan escenas o estados, pero son incapaces de contar una historia completa. Por otra parte, la secuencialidad es la que se encarga de establecer una relación específica entre los paneles y permite organizar

esas piezas en un todo coherente. Así, lo que la secuencialidad representa es: a) en el nivel micro, una determinada relación entre un panel y el siguiente y b) en el nivel macro, una historia completa.

El ejemplo donde esto se hace patente de forma más clara es en los álbumes sin palabras o casi sin palabras (Bosch, 2012). Algunos teóricos han señalado que las imágenes tienen una gran capacidad para plasmar el espacio, mientras que poseen menos recursos para hacer lo propio con el tiempo (Nodelman, 1988; Sipe, 1998). Así, tradicionalmente se ha atribuido a las palabras la responsabilidad de hacer que avance la narración. Sin embargo, es claro que los álbumes sin palabras son perfectamente capaces de transmitir acciones complejas, a pesar de que carezcan de texto escrito.

La segunda metafunción es la textual y consiste en la capacidad de un tejido semiótico para crear coherencia. La secuencialidad también cumple esta función en el álbum ilustrado porque los paneles están organizados en una serie específica, y una alteración mínima en su orden puede destruir completamente el significado. Además, es necesario subrayar que los paneles no se organizan de forma adimensional, sino que lo hacen dentro del arco narrativo de planteamiento, nudo y desenlace, es decir, la secuencialidad está estrechamente relacionada con la estructura narrativa (Cohn, 2013; Nikolajeva, 2010).

La secuencialidad también cumple con la metafunción interpersonal, es decir, que es capaz de formar relaciones sociales. Es claro que la organización de los paneles sigue un objetivo concreto pues busca generar una respuesta específica en el receptor. En algunos casos, la secuencialidad solo busca transmitir una historia de la forma más simple y clara posible. En cambio, hay otros autores que emplean la secuencialidad como un recurso para la desautomatización, provocando relaciones inusuales entre los paneles. En cualquier caso, la brecha secuencial permite dosificar la información, cambiar la perspectiva, generar intriga, emoción, sorpresa, empatía, etc.

La función de la secuencialidad en el álbum ilustrado es muy similar a la de la composición de la página o *page layout* —un modo semiótico al que Kress (2010) le dedica un análisis detallado—, pues se encarga de organizar. La secuencialidad no organiza los elementos internos de una página, sino los que forman parte de una narración completa y que se extienden por varias páginas. La secuencialidad es incapaz de transmitir significado si se le quitan las imágenes o el texto; pero, de la misma forma, si a las imágenes y al texto se les quita la secuencialidad, pierden el sentido. Por lo tanto, es posible afirmar que la secuencialidad es un modo semiótico, y que realiza un trabajo conjunto con otros modos para poder transmitir significado en el álbum ilustrado infantil.

Los estratos

El estrato material

Una vez que ya se ha argumentado que la secuencialidad cumple con las tres metafunciones, es necesario determinar cuáles son los estratos que la componen. El primero de ellos es el material, que consiste en las características que posee el soporte físico del álbum. La gran

mayoría de los álbumes están elaborados con delgadas láminas de papel que están pegadas o cosidas por uno de sus bordes. Las páginas pueden pasarse, pero están fijas en un orden inalterable. De esta forma, la secuencialidad del álbum está determinada por la materialidad del libro, es decir, por la organización de las hojas en un orden específico.

Más allá de que las hojas son un común denominador, los álbumes ilustrados tienen características materiales completamente diferentes a las de otros libros, lo que se debe, en gran medida, a la importancia de las imágenes. Es necesario recordar aquí que en este género, la imagen no es algo accesorio, sino que colabora con el texto para la transmisión de significado (Moebius, 1986; Nikolajeva y Scott, 2000; Nodelman, 1988; Schwarcz, 1982; Sipe, 1998; van der Linden, 2015). A pesar de que los libros con fines didácticos que contienen ilustraciones pueden remontarse a la Edad Media, como *Reynard the Fox*, lo cierto es que el álbum ilustrado tiene un origen mucho más reciente. De acuerdo con Townsend: “Although it has scattered precursors, the modern picture-book dates effectively from the last third of the nineteenth century” (Townsend, 2003, pp. 108–109). Notablemente, el nacimiento del álbum ilustrado está íntimamente relacionado con el desarrollo de una nueva tecnología de impresión a color perfeccionada por Edmund Evans. Dicha tecnología otorgó un soporte material adecuado para que artistas como Walter Crane, Randolph Caldecott y Kate Greenaway desarrollaran el álbum ilustrado como lo conocemos hoy en día (Townsend, 2003, p. 109).

Aunque las técnicas de impresión han cambiado con el tiempo —a principios del siglo XX se impuso el *offset*— puede afirmarse que, desde su surgimiento hasta la actualidad, la impresión a color y de alta calidad es una de las características materiales más distintivas del álbum ilustrado. Los álbumes se distinguen fácilmente por sus grandes formatos, sus empastados de lujo y sus ilustraciones hermosas. Esto no es algo fortuito, sino que el avance en las técnicas de impresión permitió a la imagen cobrar el protagonismo que es característico de este género.

En fechas más recientes, todas las partes que integran el libro, como la portada, la contraportada, la página de título, la página legal, las guardas y hasta el tipo, el tamaño y la orientación del papel, se han convertido en elementos utilizados por los artistas para transmitir significado (Nikolajeva, 2016, pp. 57–59). Por lo tanto, la diferencia principal de la materialidad del álbum ilustrado con respecto a la literatura “normal” radica en que el álbum está diseñado para la transmisión de texto e imágenes por igual, y no solo de texto.

El estrato medio

Desde muy pequeños, aprendemos que el libro sigue convenciones de manipulación y lectura: tiene un principio, un final y se debe sostener de una forma determinada; los paneles se leen, al igual que el flujo del texto en Occidente, de izquierda a derecha; las páginas se van girando y, por lo tanto, se van leyendo una por una y en orden. Dar vuelta a la página es quizás lo primero que se aprende de los libros. Este conjunto de aprendizajes se denomina conciencia de lo escrito o *print awareness*; puede parecer intuitivo para un adulto, pero es, en realidad, algo que se desarrolla dentro del marco de la literacidad emergente o alfabetización inicial (Rohde, 2015; Schickedanz y Collins, 2013).

El acto de dar vuelta a las páginas es diferente en el álbum ilustrado, el cómic y la literatura tradicional, y esto tiene profundas implicaciones en la secuencialidad. En la literatura adulta, dar vuelta a la página es un mero requisito para seguir leyendo; una obra puede imprimirse en diferentes tamaños de papel sin que su significado se afecte en lo más mínimo. Por otra parte, el acto de dar vuelta la página forma parte fundamental de la secuencialidad y, por lo tanto, de la experiencia de lectura de un álbum ilustrado.

El álbum ilustrado y el cómic son similares porque ambos conjugan texto e imagen, pero la secuencialidad es diferente porque el álbum tiene una preferencia mucho mayor por el uso del panel a doble página (Morgan, 2003; Nikolajeva, 2016; Rouvière, 2008). Nikolajeva señala que: “Single-panel doublespread, with or without text, is by far the most frequent layout, which allows infinite possibilities for details, dynamics, balance—or absence thereof” (2016, p. 62). Por su parte, el cómic suele utilizar de seis a nueve paneles en una sola página. Por supuesto, esto es solo una generalización y podrían citarse multitud de contraejemplos, tanto de cómics con paneles a doble página como de álbumes con varios paneles por página. Sin embargo, cabe preguntarse, ¿a qué se debe la preferencia del álbum ilustrado por el panel a doble página? Y, ¿cómo afecta esto la secuencialidad? Aunque una respuesta cabal de este problema requeriría de un estudio por sí solo, una de las razones tiene que ver con el uso social que reciben ambos géneros.

En primer lugar, los públicos a los que están dirigidos son diferentes. Mientras que el cómic se dirige a jóvenes y adultos, el álbum ilustrado se orienta al público infantil y con fines marcadamente pedagógicos (Gibson, 2010, p. 103). Como el álbum ilustrado está enfocado a la primera infancia, la lectura rara vez se hace en solitario. Al contrario, es frecuente que la lectura sea apoyada por un adulto que la narra en voz alta (Moerk, 1985). Este es un hecho bien conocido por los autores, que se preocupan por pulir sus textos con el objetivo de una adecuada transmisión oral (Palmer, 2014, p. 298). Tomando en cuenta los usos pedagógicos del álbum ilustrado, es muy posible que la preferencia por el panel a doble página y por los grandes formatos de impresión se deba a que favorecen la lectura compartida, pues de esta forma se facilita la visualización para dos personas o incluso para pequeños grupos.

Elementos de la secuencialidad en el álbum ilustrado

El panel

El panel es la unidad de construcción de la secuencialidad³. Puede definirse como una representación que reúne lo pictográfico y lo textual, y que cumple con una función mínima dentro de la estructura narrativa. Estas funciones pueden ser sumamente variadas, como presentar un personaje, mostrar sus reflexiones, retratar el entorno, plasmar una acción, brindar pistas sobre la trama o revelar el desenlace. El panel tiene una doble articulación: hacia el interior es una unidad lógica y semántica coherente; hacia el exterior, forma parte de una unidad mayor, el libro, y por lo tanto, interactúa con otros paneles. En el álbum ilustrado, el panel puede estar integrado por palabras, imágenes o una conjunción de ambas. Por supuesto, la relación entre imagen y texto dentro del panel es compleja y abarca una gran diversidad de interacciones, como polisemia, simetría, dueto, contrapunto, amplificación,

sinergia, dialogismo, ironía, etc. (Nikolajeva y Scott, 2000; Nodelman, 1988; Schwarcz, 1982; Sipe, 1998). El panel suele estar ubicado en las páginas interiores y, en fechas recientes, es cada vez más frecuente que también se halle en la guardas, la página legal, la página de título, la portada y la contraportada (Consejo-Pano, 2011). Es decir, que la estructura narrativa del álbum se extiende más allá de las páginas internas y ha tomado posesión de aquellos sitios que antes parecían reservados a los peritextos (Genette, 2001).

El cómic se caracteriza por tener paneles enmarcados por una línea negra y espacios en blanco también denominados *gutter* (McCloud, 1994), mientras que en el álbum ilustrado lo más usual es que el panel sea a doble página y sin bordes (Morgan, 2003; Nikolajeva, 2016; Rouvière, 2008). Es necesario señalar que aquí estamos hablando solo de las generalidades, pues existen muchos ejemplos, tanto en el cómic como en el álbum, donde el uso del panel rompe estas reglas. De hecho, hacer una separación tajante es imposible y Rouvière (2008) reconoce cinco categorías de paneles que pueden considerarse intermedias entre el cómic y el álbum ilustrado. En efecto, aunque la tendencia dominante es el panel a doble página, existe una enorme multiplicidad de tamaños, formas, colores de fondo, marcos y colocaciones de los paneles en el álbum ilustrado. Ejemplo de ello es el libro *Regalo sorpresa*, de la autora argentina Isol (2018), donde es posible apreciar paneles de una página entera que muestran a detalle el rostro de los personajes; varios paneles pequeños que conviven en una misma página y que representan los diferentes escenarios que se imagina el personaje principal; y paneles a página doble en los momentos de clímax.

La brecha secuencial

Uno de los fundamentos de la secuencialidad es lo que aquí llamaré brecha secuencial⁴. De acuerdo con Iser: “The gaps, indeed, are those very points at which the reader can enter into the text, forming his own connections and conceptions and so creating the configurative meaning of what he is reading” (1978, p. 40). En los artefactos secuenciales, como el cómic o el álbum ilustrado, la narración se realiza mediante el uso de paneles, pero cada uno de ellos contiene solo un fragmento de la historia. Por lo tanto, la brecha secuencial puede entenderse como la relación de significado entre un panel y otro que deben encontrar las y los lectores. En muchas ocasiones, esta relación es de una progresión temporal, es decir, que un panel muestra un avance en el tiempo con respecto al anterior. Pero las relaciones pueden ser infinitamente más variadas; McCloud (1994) señala que algunas de las brechas secuenciales más comunes consisten en mostrar diferentes momentos, acciones, temas, escenas, ideas y lo que denomina *non sequitur*, que sucede cuando no existe una relación lógica obvia (pp. 70-72).

La brecha secuencial siempre está presente, pero puede decirse que, en ocasiones, los artistas se esfuerzan para que sea prácticamente invisible. Sucede en aquellos álbumes donde el paso de un panel a otro parece lógico y natural. A esto se le puede denominar, siguiendo la terminología cinematográfica, como el MRI o modo de representación institucional, que Zaparaín y González (2010) explican de la siguiente forma: “Su operación básica consiste en seleccionar aquellas partes de tiempo o espacio más significativas de una realidad y presentarlas unidas de modo que el observador no aprecie los cortes que se han hecho” (p. 145). Por otra parte, hay artistas que usan la brecha secuencial de forma audaz, ya sea porque

a) llama la atención sobre la materialidad del libro, b) requiere de un esfuerzo especial por parte del lector u c) obliga a reformular las convenciones de lectura. Más adelante analizaré *Trucas*, de Juan Gedovius, donde la brecha secuencial se emplea como un recurso importante para generar el impacto estético.

Para poder comprender los artefactos secuenciales, el lector debe realizar inferencias sobre cuál es la relación que existe entre diferentes paneles y así poder crear un modelo mental (Kintsch, 1998). Por lo tanto, la inferencia se puede entender, en el contexto de la secuencialidad, como el proceso mediante el cual el lector deduce las conexiones que existen entre dos o más paneles (Cohn, 2019; Gavalier y Beavers, 2020; Yus, 2008).

El cambio de página

El hecho de que el panel a doble página sea el más frecuente en el álbum ilustrado genera importantes implicaciones para la secuencialidad (Beauvais, 2015; Jacobs, 2016; Sipe y Brightman, 2009). Bader (1976) denominó a este fenómeno como: “the drama of turning the page” (p. 1). Sipe y Brightman (2009) explican que, durante el proceso de creación de un libro, los editores, autores e ilustradores planean cuidadosamente los cambios de página. Dichos investigadores recuperan verdaderas joyas de autores como Christopher Maselli, Brian Selznick y Eileen Christelow sobre la importancia del cambio de página en su proceso creativo; esta última escribe: “The surprises should always happen when the page turns!” (citado en Sipe y Brightman, 2009, p. 75).

¿A qué se debe que el cambio de página sea tan importante? La materialidad de las páginas permite que se generen espacios de representación donde interactúan el texto y la imagen. De esta forma, el acto de dar vuelta a la página implica que se clausura el espacio de representación que estábamos mirando y se inaugura otro nuevo. Cuando varios paneles están dentro de la misma página, se puede pasar la mirada rápidamente entre ellos, pero la propia naturaleza del cambio de página impide que se puedan ver los paneles que siguen. Por lo tanto, podría decirse que el cambio de página dilata el proceso de lectura y ayuda a subrayar la intriga, la sorpresa y otros efectos de desautomatización.

La secuencialidad en *Trucas*

Para ejemplificar las posibilidades de la secuencialidad en el álbum ilustrado, analizaré el ejemplo de *Trucas*, de Juan Gedovius (2019). *Trucas* es uno de los libros infantiles más leídos en México por sus divertidas ilustraciones, el héroe entrañable, la trama de aventuras y su forma de abordar la independencia personal y la búsqueda de la libertad creativa.

Para entenderlo mejor, es necesario conocer a grandes rasgos la historia. En el inicio de esta obra, el personaje principal se divierte pintando con óleos en la pared, pero es castigado por una mano gigante. Para liberarse de esta figura de autoridad, *Trucas* se acerca al borde, jala con sus manos el papel que se arruga y se cambia de página. En este nuevo sitio, se encuentra con un lápiz con el que puede dibujar. Sin embargo, este lápiz resulta ser la cola de un dragón enfurecido que lo quema con sus llamas. Y para huir del dragón, *Trucas* cambia de

nuevo la página y ahí se da cuenta de que puede pintar con el tizne provocado por el fuego del dragón. En el desenlace, Trucas se ve orgulloso mostrando su propio dibujo con la técnica del carboncillo.

Gedovius utiliza dos tipos de brechas secuenciales notables. En este artículo denominaré a la primera: “extender el panel” y la segunda “atravesar la página”. Se trata de brechas secuenciales poco comunes y que forman parte fundamental del significado que transmite este libro. El episodio del dragón, que es el clímax de la historia, consta de tres paneles y está cuidadosamente planeado. Como ya expliqué en la introducción, cada uno de los paneles juega un papel diferente: el primero muestra un lápiz y genera ciertas expectativas; el segundo muestra que el lápiz es en realidad la cola de un dragón; y en el tercero se muestra que el dragón está furioso porque le agarraron la cola. No es solo que cada panel represente una parte distinta del animal, sino que los paneles están alineados con exactitud. El artista ha hecho coincidir el dibujo del lápiz con el del dragón, de forma que, cuando se da vuelta a la página, el lector tiene la sensación de que este monstruo es enorme porque abarca varias páginas. El uso del panel extendido crea algo paradójico: por un lado, una sensación de que el dragón se extiende por tres páginas dobles, pero al mismo tiempo ese descubrimiento se realiza poco a poco y con una dosificación de la información que es posible gracias a los cambios de página.

La segunda brecha secuencial poco común, “atravesar la página”, se encuentra en el panel donde Trucas se acerca al borde del papel y lo jala. En el siguiente panel vemos a nuestro héroe asomarse por el hueco que dejó el papel arrugado. De esta forma se crea la impresión de que Trucas jala la misma página que el lector tiene en sus manos y de que pasa por ese hueco. Esta brecha secuencial entra en consonancia con otros elementos en el texto que aluden al proceso creativo y a la ilustración, como el óleo, el lápiz y el carboncillo. Además, el deseo de crear es el motor principal de la historia. El hecho de que el personaje se acerque dos veces al borde de la página y la jale, puede interpretarse como si se cambiara a un cuento diferente. Así, en su búsqueda de libertad creativa, se cambia de una historia a otra hasta que la encuentra. Aunque sutil, es claro que *Trucas* es un texto metaficcional, un álbum ilustrado cuyo tema es la ilustración y la búsqueda de independencia para poder crear. Gedovius es un artista que lleva la secuencialidad al límite. Emplea brechas secuenciales de tal forma que no solo rompen las convenciones de lectura, sino que son fundamentales para la construcción de uno de los más complejos significados del libro, la metatextualidad.

Conclusiones

Junto con la imagen y el texto, la secuencialidad es uno de los modos semióticos que conforman al álbum ilustrado. Es claro que esta característica no es trivial, sino que su capacidad de transmitir significado es enorme. En *Trucas* no solo ayuda a la construcción del clímax, sino que contribuye con la transmisión de uno de los temas centrales y más vanguardistas de esta obra, la metatextualidad. En *O fim da fila*, de Marcelo Pimentel (2011), las brechas secuenciales crean una narrativa circular que se relaciona con la figura mitológica del Curupira (Cimirro, 2014). Otro ejemplo es el célebre texto *La invención de Hugo Cabret*, de Brian Selznick (2007), donde la secuencialidad: “function like short silent or early films” (Bullen et al., 2018, p. 81). Este autor emplea la secuencialidad de tal forma que emula

el estilo cinematográfico de la época muda y con esto apoya el tema principal del libro. La secuencialidad es un modo semiótico altamente expresivo y maleable que es empleado por las y los artistas de acuerdo con su propuesta estética o sus necesidades comunicativas.

El estudio de la secuencialidad tiene la capacidad de abrir rutas para el análisis del álbum ilustrado que hasta el momento han sido poco estudiadas. Por ejemplo, es indudable que los análisis sobre cómo las y los lectores construyen el significado al dar vuelta a la página es algo que merece mucha más atención de la que ha recibido hasta el momento (Jacobs, 2016; Sipe y Brightman, 2009). También sería muy interesante realizar estudios sobre cómo los paneles se organizan de forma compleja para crear las estructuras narrativas de planteamiento, clímax y desenlace.

Finalmente, hay que señalar que las características de la secuencialidad que he señalado aquí no deben considerarse estáticas. Al contrario, la secuencialidad es un modo semiótico que se encuentra en constante reformulación y cambio. Las innovaciones formales que realicen los autores, además de nuevas técnicas de impresión, la ilustración digital o la visualización en pantalla, sin duda alguna modificarán a este género. Es posible que a esto se deba que en fechas recientes estén proliferando los textos híbridos que incorporan en la secuencialidad características del cómic, la novela gráfica e incluso el cine (Beeck, 2012; Evans, 2012; Nodelman, 2012; Palmer, 2014; Postema, 2014; Rouvière, 2008; Zbaracki y Geringer, 2014).

La secuencialidad es, por un lado, un concepto bien estudiado en el cómic y que posee un soporte teórico muy sólido. Por el otro, solo hasta hace muy poco ha comenzado a explorarse en el género de álbum ilustrado. De esta forma, la secuencialidad es una herramienta teórica que conjunta lo nuevo y lo consolidado, y que tiene la capacidad de inaugurar fértiles perspectivas de análisis: desde otras formas de comprender el proceso creativo de la obra, hasta el diseño de estrategias didácticas y de lectura.

Referencias

- Avgerinou, M., & Ericson, J. (1997). A review of the concept of Visual Literacy. *British Journal of Educational Technology*, 28(4), 280-291. <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00035>
- Bader, B. (1976). *American Picturebooks: From Noah's Ark to the Beast Within*. Nueva. Macmillan.
- Bateman, J. A. (2016). Methodological and Theoretical Issues in Multimodality. In *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext* (pp. 36-74). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110296099-003>
- Bateman, J. A., & Wildfeuer, J. (2014). A multimodal discourse theory of visual narrative. *Journal of Pragmatics*, 74, 180-208. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2014.10.001>
- Beauvais, C. (2015). What's in "the gap"? A glance down the central concept of picturebook theory. *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 6(1), 269-69. <https://doi.org/10.3402/blft.v6.26969>
- Beeck, N. (2012). On Comics-Style Picture Books and Picture-Bookish Comics. *Children's Literature Association Quarterly*, 37(4), 468-476. <https://doi.org/10.1353/chq.2012.0060>
- Bosch, E. (2012). ¿Cuántas palabras puede tener un álbum sin palabras? *Ocnos*, 8, 7-88. https://doi.org/10.18239/ocnos_2012.08.07

- Boulaire, C. (2014). Chronologie: rythme et récit en images dans l'album pour enfants. In *La Séquence du regardeur: Histoires, formes et fonctions de l'illustration, actes du colloque de Strasbourg* (pp. 133-145). Éditions de la HEAR.
- Bullen, E., Rutherford, L., & Urquhart, I. (2018). Cinema and the book: Intermediality in the invention of Hugo Cabret. *Lion and the Unicorn*, 42(1), 73-87. <https://doi.org/10.1353/uni.2018.0005>
- Cimirro, A. (2014). *Curupira*. Clube de Autores.
- Cohn, N. (2013). Visual Narrative Structure. *Cognitive Science*, 37(3), 413-452. <https://doi.org/10.1111/1/cogs.12016>
- Cohn, N. (2019). Being explicit about the implicit: Inference generating techniques in visual narrative. *Language and Cognition*, 11(1), 6-97. <https://doi.org/10.1017/langcog.2019.6>
- Consejo-Pano, E. (2011). Peritextos del siglo XXI. Las guardas en el discurso literario infantil. *Ocnos*, 7, 11–122. https://doi.org/10.18239/ocnos_2011.07.09
- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Poor House Press.
- Evans, J. (2009). Creative and aesthetic responses to picturebooks and fine art. *Education 3-13*, 37(2), 177-190. <https://doi.org/10.1080/03004270902922094>
- Evans, J. (2012). From comics, graphic novels and picturebooks to fusion texts: A new kid on the block! *Education 3-13*, 41(2), 233-248. <https://doi.org/10.1080/03004279.2012.747788>
- Fièvre, F. (2016). La temporalité et les procédés narratifs dans les toy books de Walter Crane. *Strenæ. Recherches Sur Les Livres et Objets Culturels de l'enfance*, 10. <https://doi.org/10.4000/strenae.1526>
- Gavaler, C., & Beavers, L. A. (2020). Clarifying closure. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 11(2), 182-211. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1540441>
- Gedovius, J. (2019). *Trucas*. FCE.
- Genette, G. (2001). *Umbrales*. Siglo XXI.
- Gibson, M. (2010). Picturebooks, Comics and Graphic Novels. In D. Rudd (Ed.), *The Routledge Companion to Children's Literature* (pp. 100-111). Routledge.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold.
- Hayman, G., & Prat, H. (2005). What Are Comics? In D. Goldblatt & L. Brown (Eds.), *A Reader in Philosophy of the Arts* (pp. 419-424). Pearson Education.
- Iser, W. (1978). *The implied reader. Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Johns Hopkins University Press.
- Isol (2018). *Regalo Sorpresa*. FCE.
- Jacobs, K. E. B. (2016). The (Untold) Drama of the Turning Page: The Role of Page Breaks in Understanding Picture Books. *Children's Literature in Education*, 47(4), 357-373. <https://doi.org/10.1007/s10583-016-9282-6>
- Kintsch, W. (1998). *Comprehension: A Paradigm for Cognition*. Cambridge University Press.
- Koffka, K. (2001). *Principles of Gestalt psychology*. Routledge.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social and semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics (The Invisible Art)*. Harper Perennial.
- Moebius, W. (1986). Introduction to picturebook codes. *Word and Image*, 2(2), 141-158. <https://doi.org/10.1080/02666286.1986.10435598>

- Moerk, E. L. (1985). Picture-book reading by mothers and young children and its impact upon language development. *Journal of Pragmatics*, 9, 547-566. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(85\)90021-9](https://doi.org/10.1016/0378-2166(85)90021-9)
- Morgan, H. (2003). *Principe des littératures dessinées*. Éditions de l'An 2.
- Moya-Guijarro, A. J. (2014). *A multimodal analysis of picture books for children. A systemic functional approach*. Equinox.
- Munita, F. (2013). El niño dibujado en el verso: aproximaciones a la nueva poesía infantil en la lengua española. *Anuario de Investigación En Literatura Infantil y Juvenil*, 11, 105-118. <https://revistas.wuolabs.uvigo.es/index.php/ALLIJ/article/view/917>
- Neira-Piñero, M. del R. (2012). Poesía e imágenes: una nueva modalidad de álbum ilustrado. *Lenguaje y Textos*, 35, 131-138.
- Neira-Piñero, M. del R. (2018). Posibilidades de secuenciación de las imágenes en el álbum ilustrado lírico. *Ocnos*, 17(1), 55-67. https://doi.org/10.18239/ocnos_2018.17.1.1527
- Nikolajeva, M. (2010). Interpretative Codes and Implied Readers of Children's Picturebooks. In T. Colomer, B. Kummerling-Meibauer, & C. Silva-Díaz (Eds.), *New directions in picturebook research* (pp. 45-58). Routledge.
- Nikolajeva, M. (2016). Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks. In L. Sipe & S. Pantaleo (Eds.), *Postmodern picturebooks: play, parody, and self-referentiality* (pp. 55-74). Routledge.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2000). The Dynamics of Picturebook Communication. *Children's Literature in Education*, 31(4), 225-239. <https://doi.org/10.1023/A:1026426902123>
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures. The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press.
- Nodelman, P. (2012). Picture Book Guy Looks at Comics: Structural Differences in Two Kinds of Visual Narrative. *Children's Literature Association Quarterly*, 37(4), 436-444. <https://doi.org/10.1353/chq.2012.0049>
- Painter, C., Martin, J., & Unsworth, L. (2013). *Reading Visual Narratives. Image Analysis of Children's Picture Books*. Equinox.
- Palmer, R. (2014). Combining the rhythms of comics and picturebooks: Thoughts and experiments. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 5(3), 297-310. <https://doi.org/10.1080/21504857.2014.926955>
- Pimentel, M. (2011). *O fim da fila*. Rovellet.
- Postema, B. (2013). *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*. RIT Cary Graphic Arts Press.
- Postema, B. (2014). Following the pictures: Wordless comics for children. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 5(3), 311-322. <https://doi.org/10.1080/21504857.2014.943541>
- Rohde, L. (2015). The comprehensive emergent literacy model: Early literacy in context. *SAGE Open*, 5(1). <https://doi.org/10.1177/2158244015577664>
- Rouvière, N. (2008). L'influence de la bande dessinée sur les albums pour enfants#: histoire, esthétique et thématiques. In C. Connan-Pintando, F. Gaiotti, & B. Poulou (Eds.), *L'album contemporain pour la jeunesse: Nouvelles formes, nouveaux acteurs?* (pp. 17-28). Presses Universitaires de Bordeaux. <https://doi.org/10.4000/books.pub.6849>
- Saraceni, M. (2003). *The Language of Comics*. Routledge.
- Schickedanz, J., & Collins, M. (2013). *So much more than ABCs. The early phases of reading and writing*. NAEYC.

- Schwarcz, J. (1982). *Ways of the Illustrator: Visual Communication in Children's Literature*. American Library Association.
- Selznick, B. (2007). *The Invention of Hugo Cabret*. Scholastic Press.
- Sipe, L. (1998). How picture books work: A semiotically framed theory of text-picture relationships. *Children's Literature in Education*, 29(2), 97-108. <https://doi.org/10.1023/A:1022459009182>
- Sipe, L., & Brightman, A. E. (2009). Young children's interpretations of page breaks in contemporary picture storybooks. *Journal of Literacy Research*, 41(1), 68-103. <https://doi.org/10.1080/10862960802695214>
- Townsend, J. R. (2003). *Written for Children: An Outline of English-language Children's Literature*. The Scarecrow.
- van der Linden, S. (2015). *Álbum[es]*. Ekaré.
- Yus, F. (2008). Inferring from comics: A multi-stage account. *Quaderns de Filologia. Estudis de Comunicació*, 3, 223-249.
- Zaparaín, F., & González, L. (2010). *Cruces de caminos. Álbumes ilustrados: construcción y lectura*. Ediciones de la Universidad de Valladolid.
- Zbaracki, M. D., & Geringer, J. (2014). Blurred vision: The divergence and intersection of illustrations in children's books. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 5(3), 284-296. <https://doi.org/10.1080/21504857.2014.916225>

Notas

- 1 En este estudio, se considera al panel como una de las unidades básicas de la secuencialidad. Para su definición detallada, remito a la sección 3.3.1 de este artículo.
- 2 Es importante subrayar que la secuencialidad también está presente, aunque con dinámicas propias, en el álbum lírico (Munita, 2013; Neira-Piñeiro, 2012, 2018).
- 3 Otros críticos ya han teorizado sobre la unidad mínima del álbum ilustrado. Sin pretender ser exhaustivo, me parece necesario retomar lo que han escrito al respecto. Zaparaín y González (2010) escriben que la unidad mínima es la página (p. 53), pero no concuerdo con ellos porque puede haber varias ilustraciones en una página o una gran ilustración que abarque una página doble, por lo que es claro que existen otras unidades significativas mayores o menores a la página. Por su parte, Painter, Martin y Unsworth (2013) definen la unidad mínima como la imagen (p. 11). El problema con ello es que, por la propia naturaleza de la etiqueta que eligen, parecen dejar fuera al texto. Debido a lo anterior, he decidido utilizar una unidad más apropiada, el panel, que se utiliza prolíficamente en los estudios del cómic y que Nikolajeva ya ha empleado con acierto en el álbum ilustrado (2016).
- 4 McCloud utiliza el término *closure*, que tiene su origen en la teoría Gestalt y alude a la tendencia que tiene la mente humana de percibir diferentes formas -una serie de puntos, por ejemplo- como si se encontraran conectadas y fueran parte de un todo (Koffka, 2001). No retomo el término *closure* porque, como han señalado otros críticos, se aleja de lo que significa en el Gestalt y puede confundirse con otros conceptos, como el de conclusión. Por su parte, Boulaire (2014) le denomina elipsis a lo que yo llamo brecha secuencial.