

Nº 22 Vol. 15 (diciembre 2025)

ISSN:0719-0166

imagonautas

Revista Interdisciplinaria sobre Imaginarios Sociales

UPAEP



UPAEP

Emilio José Baños Ardavín, Rector.
José Antonio Llergo Victoria, Secretario General.
Jorge Medina Delgadillo, Vicerrector de Investigación.
Mariano Sánchez Cuevas, Vicerrector Académico.
Javier Taboada, Director Editorial.

Red Iberoamericana de Investigación en Imaginarios y Representaciones (RIIR)

Directorio

Felipe Andrés Aliaga Sáez, Coordinador General.
Javier Díz Casal, Comité Editorial.
Yutzel Cadena Pedraz, Comité Editorial.
Josafat Morales Rubio, Comité Editorial.

Comité Editorial Imagonautas

Josafat Morales Rubio, *Editor en jefe*.
UNIVERSIDAD POPULAR AUTÓNOMA DEL ESTADO DE PUEBLA, MÉXICO
Raúl Romero Ruiz, *Editor*.
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, CIUDAD DE MÉXICO
Felipe Andrés Aliaga Sáez
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS, COLOMBIA
Milton Aragón
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE COAHUILA, MÉXICO
Fátima Braña Rey
UNIVERSIDADE DE VIGO, GALICIA, ESPAÑA
Yutzel Cadena Pedraza
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, MÉXICO
Enrique Carretero Pasin
UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA, GALICIA, ESPAÑA
David Casado Neira
UNIVERSIDADE DE VIGO, GALICIA, ESPAÑA
Javier Díz Casal
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL IBEROAMERICANA, MÉXICO
Laura Susana Zamudio Vega
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA, MÉXICO



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Narratología cognitiva. Análisis semiótico en el caso del cómic de Joan Cornellà.

Marcela Catalina Correa Samudio 

Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia. mcatalinacorreas@gmail.com

Resumen

El presente texto se centra en los estudios narratológicos desde la perspectiva semiótica, con un recorrido que abarca desde los enfoques estructuralistas clásicos hasta las propuestas cognitivistas. Los primeros sostienen que el sentido reside en el propio texto, lo cual condujo a teóricos como Greimas y Courtés a formular una gramática narratológica basada en oposiciones estructurales, mientras que Genette propuso categorías fundamentales como historia, relato y narración. Posteriormente emergieron perspectivas cognitivistas que ampliaron el campo de estudio al considerar procesos mentales, interpretativos y de recepción, reconociendo al autor y al lector como agentes en la construcción del sentido.

En este marco, el trabajo se posiciona en un punto intermedio, reconociendo los aportes estructuralistas, pero privilegiando las aproximaciones cognitivistas, al enfocarse en la interpretación de narraciones no literarias. Surge entonces la pregunta acerca de si producciones como el cine, las series, las novelas gráficas o los cómics deben ser objeto de análisis narratológico.

El corpus de estudio seleccionado corresponde a la obra del ilustrador español Joan Cornellà, cuyas historietas gráficas se caracterizan por un estilo visual distintivo, un humor absurdo y un fuerte componente crítico hacia la manipulación mediática y sus efectos en la sociedad.

Palabras clave: narratología, semiótica, estructuralismo, cognitivismo, narrativa visual

Abstract

This text focuses on narratological studies from a semiotic perspective, covering a range that spans from classical structuralist approaches to cognitive proposals. The former argue that meaning resides within the text itself, which led theorists such as Greimas and Courtés to formulate a narratological grammar based on structural oppositions, while Genette proposed fundamental categories such as story, narrative, and narration. Later, cognitive perspectives emerged that expanded the field of study by considering mental, interpretative, and reception processes, recognizing both the author and the reader as agents in the construction of meaning. Within this framework, the work positions itself at an intermediate point, acknowledging structuralist contributions while favoring cognitive approaches, focusing on the interpretation of non-literary narratives.

This raises the question of whether productions such as films, series, graphic novels, or comics should be subject to narratological analysis. The selected study corpus corresponds to the work of the Spanish illustrator Joan Cornellà, whose graphic stories are characterized by a distinctive visual style, absurd humor, and a strong critical component towards media manipulation and its effects on society.

Keywords: narratology, Semiotics, Structuralism, Cognitivism, Narrative

INTRODUCCIÓN

Es indispensable determinar que la temática consiste en los estudios propios de la narratología desde el área de la semiótica. Para esto hay que hacer una presentación general y decidir con qué parámetros de estas teorías se va a desarrollar la idea.

Los estudios narratológicos clásicos aportan sus teorías desde los enfoques estructuralistas, lo que implica, en primer lugar y de forma general, que el sentido se encuentra en el texto propiamente, es decir, es inmanente a él. Por esta razón, mi preocupación no solo radica en la narratología, sino en los estudios semióticos en general. Está enfocada en el texto mismo teniendo especial cuidado en no salir de él y entendiéndolo como el contenedor del sentido.

En el caso concreto de la narratología hay varios teóricos preocupados por estos estudios clásicos (e incluso posclásicos) de la narrativa, dónde determinan categorías, clases de narración, tipos de narradores y, en general, todos los aspectos que puede comprender el estudio mismo de la narración como texto. Nombraremos a algunos de ellos y sus teorías concretas que explican dichos estudios desde esa postura.

Es el caso de Greimas y Courtés (Courtés, 1997) que presentan una preocupación por realizar una gramática narratológica. La propuesta está basada en estructuras que comprenden la gramática general, a lo que le añaden una serie de aspectos propios de la narrativa y una concepción de transformación evidente desde el término mismo. Proponen una estructura básica mediante la cual se articula el sentido, esto basado en el sistema de oposiciones (referente a la noción del Cuadrado Semiótico, que corresponde a la base de la teoría semiótica estructuralista propuesta por Greimas).

Otro teórico es Gerard Genette (1989), quien intenta determinar la estructura base del relato concibiéndolo como un objeto lingüístico que está apartado del contexto de producción y recepción (característica totalmente estructuralista, de no salirse de la inmanencia del sentido en el texto y no contemplar otros elementos y procesos fuera de él). Genette propone una categorización en sus estudios, parte de tres entidades fundamentales de la enunciación, estas son la *historia*, el *relato* y la *narración*, siendo el segundo una de las entidades más destacadas de su teoría y a la que le da especial importancia.

Otros autores dedicados a los estudios narratológicos son Umberto Eco (1979) y Roland Barthes, entre muchos otros que se han preocupado por el tema, cada uno de ellos con sus propuestas particulares hasta el momento desde el enfoque estructuralista.

En cuanto a éste, Umberto Eco (1979) aborda la narración desde su teoría semiótica general, en la que considera el texto como un sistema cooperativo de producción de sentido. En su perspectiva, el lector cumple un papel activo: el texto es una «máquina perezosa» que requiere la intervención interpretativa del lector modelo para actualizar su significado. En el ámbito narrativo, Eco distingue, entre los niveles de la estructura del texto, la organización profunda de la historia, la disposición de los actos narrativos y la coherencia lógica del relato, y los procesos interpretativos que permiten su comprensión dentro de un contexto cultural. De este modo, la narratología para Eco no se limita al análisis formal de la historia, sino que incorpora una dimensión semiótica donde la producción de sentido es dinámica, abierta y relacional.

Por su parte, Roland Barthes, dentro del mismo horizonte estructuralista, propone una lec-

tura del relato como una red de funciones, códigos y niveles de sentido. Plantea que la narración no debe entenderse como una sucesión lineal de eventos, sino como un tejido textual en el que se entrecruzan múltiples sistemas de significación (el código hermenéutico, el semántico, el simbólico, el cultural y el proairetico). Para Barthes, el sentido narrativo se construye en la interacción entre el texto y el lector, lo que implica una disolución del autor como fuente única de significado: «la muerte del autor» abre paso al lector como espacio de recepción y resignificación.

Así, mientras Eco enfatiza la cooperación interpretativa entre texto y lector en la generación del sentido, Barthes profundiza en la estructura interna del relato como entramado de signos que se activa en el proceso de lectura. Ambos autores comparten un interés por descomponer los mecanismos narrativos desde una perspectiva semiótica, pero divergen en la extensión que dan al papel del lector y a la autonomía del texto.

Sin negar la importancia que corresponde a los estudios de la narración desde la postura estructuralista, posteriormente a esto se presenta un cambio en la perspectiva que determina la inmanencia del sentido en el texto. Es en este momento donde otras posturas y otras miradas de la narratología empiezan a hacer énfasis en posturas más aproximadas a lo cognitivista, donde la preocupación por el autor, la recepción, las interpretaciones y los procesos mentales como fuente de sentido se transforman en el objeto de estudio. Algunos representantes como Gilles Fauconnier y Mark Turner desarrollan una propuesta interesante y actual alrededor de la propuesta cognitiva desde la mezcla conceptual que permite comprender los procesos de sentido desde las perspectivas cognitivas y no desde el sentido inmanente en el texto (cuálquiera que sea su representación).

En este punto es importante mencionar aquello en lo que se enfocará este trabajo, sin caer en críticas puntuales entre las posturas estructuralista y cognitivista y sin negar los aportes que cada uno de estos enfoques ha brindado a los estudios narratológicos. Se puede partir del hecho de que las perspectivas estructuralistas desarrollan la idea del sentido en el texto y, por ende, del estudio del texto propiamente, pero la preocupación que se tiene acá abarca unas intenciones desde las posturas que se preocupan por los procesos mentales de creación e interpretación, es decir desde las propuestas cognitivistas.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante mencionar que lo que se hará es una propuesta aplicada a los estudios narratológicos de tres autores que guiarán el análisis en diferentes proposiciones. Estos autores se indicarán más adelante con sus respectivas particularidades y los conceptos pertinentes para el caso.

Es indispensable partir del hecho de que en la mayoría de las teorías revisadas hay una preocupación por ejemplificar y explicar con corpus literarios y textuales propiamente, lo que lleva a preguntarse: ¿las narraciones que no son literarias o textuales no son dignas de ser estudiadas bajo las teorías narratológicas? Claramente existen otros medios que permiten contar historias y generar productos de orden narrativo. Es el caso del cine, de los seriados, de las novelas gráficas, de los comics, etc., que, aunque sean visuales o incluso tengan otros elementos que los componen, deben ser entendidos como narraciones y por tanto deben estudiarse bajo la mirada de los teóricos con enfoque cognitivo.

JOAN CORNELLÀ Y SU NARRATIVA VISUAL, EJEMPLO UNO

Por este motivo, el corpus que se va a tener en cuenta aquí es el de una narrativa visual, enmarcada dentro del comic propiamente y las propuestas que pueden dar respuesta al modo en que funcionan en las narraciones visuales más allá de la mera visualidad estructurada de la imagen, sino desde la comprensión narratológica que permite la comprensión del proceso de sentido que se da en las interpretaciones narrativas de imagen.

El corpus que se va a trabajar corresponde a un comic corto, pero que es puramente gráfico. Es decir, solamente usa el medio visual y no posee texto en su estructura. Se está hablando de Joan Cornellà, un ilustrador español dedicado a realizar historietas «bizarras» con un alto componente crítico a la manipulación de los medios de comunicación y la importante determinación de estos en los comportamientos y personalidad de la sociedad gracias a la incidencia de lo que se muestra en dichos medios.

El absurdo, lo molesto y lo chocante son características importantes del trabajo de Cornellà, además de tener un estilo marcado para sus historietas, no sólo en su contenido sino visualmente. Además, hay una característica indispensable para que se haya sido escogido como corpus de este trabajo y es que en la mayoría de sus ilustraciones no hay texto, sino que la pura imagen, el manejo de color y la línea gráfica son las que lo determinan. La historieta que se va a analizar (en primera medida) es la siguiente:



Figura 1
Ilustración digital de humor negro
Fuente: J. Cornellà (s. f.), <http://cursoilustracion.blogspot.com/2015/10/joan-cornellà.html>

Es importante mencionar que para estudiar los elementos característicos y bizarros que posee la narrativa del comic de la figura 1, el autor que se va a tener en cuenta es Brian Richardson (Richardson, 2011). Es desde su trabajo donde va a manejarse el tema de la narrativa no-natural para comprender este comic. Un segundo elemento a tener en cuenta es: ¿cómo funcionan los espacios narrativos y las anclas narrativas en la narrativa puramente visual? Para esto se encuentra la revisión de Dancygier (2012), quien, desde las teorías cognitivas, explica la propuesta de los espacios narrativos y allí, de las anclas narrativas, ilustrándolas en ejemplos puramente literarios con la intención de ver cómo funcionan estos conceptos en la narrativa puramente visual y gráfica. Finalmente, siendo este un tercer aspecto, se hará una revisión de David Her-

man (2013), teniendo en cuenta que en su teoría contempla de forma importante el tema de los medios (múltiples medios). Aunque aquí hay un solo medio narrativo (el visual, propiamente), es importante tener en cuenta nociones como la construcción de mundos, los mundos de referencia y el mundo de la historia, definidos en el modelo de su propuesta a los estudios narratológicos, entre ellos los que corresponden a los visuales. Además, hay que hacer una revisión de nociones como *construal*, que se vuelven prioritarias en el análisis de la narrativa gráfica. Estos conceptos y autores serán los que guíen las perspectivas de análisis desde los enfoques cognitivos y se irán desarrollando paulatinamente en función del corpus seleccionado.

ENFOQUES NARRATOLÓGICOS COGNITIVOS

Teniendo claro lo anterior es indispensable partir en el orden mencionado. Inicialmente, para hacer una introducción a la propuesta desde los antecedentes que presenta la misma, Fludernik plantea el estudio principalmente de las *narrativas naturales*, entendiendo que a partir de este concepto se construyen las narrativas en general. Para ella, una narrativa natural consiste en lo que es cotidiano o común, es decir lo que se hace cuando se cuenta una anécdota o se narra en la realidad algo que pasó. Sin embargo, Fludernik contempla en su propuesta el término de lo *antinatural* o no natural, entendiéndolo como una narrativa anómala o experimental.

Fludernik no desarrolla del todo esta noción de lo *no natural*, pero Richardson, uno de sus discípulos sí lo hace. Su propuesta se enfoca en ese concepto de *antinatural* o, como se ha mencionado aquí, de lo *no natural*.

Richardson define las narrativas no naturales como *extrañas narrativas* (Richardson,

2011, p. 3). Esto es lo que se aparta de las normas miméticas de la narratología natural. Dicho de otro modo, en la narratología natural hay un énfasis en lo cotidiano, en ese lenguaje anecdótico y coloquial que usamos para expresarnos en nuestra realidad. Lo antinatural rompe con esos esquemas naturales que se enfocan en la imitación de lo que sucede en la realidad (Richardson, 2011, p. 11). Por este motivo, las teorías de las narrativas no naturales están en contra de este reduccionismo mimético (Richardson, 2011, p. 5), o dicho de mejor forma, en contra de que todos los argumentos de la narrativa puedan ser explicados desde la base del mundo real.

Una noción importante que se presenta en esta teoría es la de *narrativización*, que es usada por Fludernik (Richardson, 2011, p. 10) para explicar la narrativa natural como un proceso de relación que hace el lector entre la narrativa que se le está presentando con el mundo real y conocimientos o experiencias anteriores, comparándolo y así dándole sentido como narración. En el caso de lo *no natural* el lector genera diferentes estrategias de lectura que permiten desnaturalizar lo natural y entenderlo desde ahí.

Otro aspecto importante es que Richardson hace una especial diferenciación entre la *historia* y el *discurso*. La primera es lo que arma el lector, es decir, responde a la secuencia de acontecimientos que reconstruye el lector, quien tiene un papel activo en el proceso de sentido y que se realiza en el momento en que éste se enfrenta al texto y lo va configurando por medio de un proceso de sentido. La segunda es el texto como tal y las pistas que está proporcionando. Dicho de otro modo, el discurso corresponde a las estructuras textuales y formas en las que se presenta el texto. Con esto, se puede inferir que hay una preocupación por el lector, donde el texto no es el responsable de cargar con el sentido embebido en él, sino que hay un reconocimiento del

lector como agente activo del proceso de interpretación y sentido del texto. Esto permite comprender que hay un enfoque cognitivo donde es permanente la preocupación por comprender al lector como parte activa de los procesos de sentido. Richardson también propone unos tipos de *poéticas miméticas* (para los relatos de no ficción), describiendo tres: *Las miméticas*: que comprenden el realismo tradicional de no ficción (estas son las que se ajustan a los marcos del mundo real, es decir, a las leyes de la física a la lógica y a los límites del conocimiento humano, por ejemplo una novela realista); *las no miméticas*: que corresponden a las ciencias de ficción, entre las que se encuentran el cuento maravilloso y la fantasía en general (estas tienen imposibilidades, por ejemplo magia, viajes temporales, personificaciones, pero el lector puede interpretarlas gracias a unos marcos genéricos que se lo permiten, como en el caso de las fábulas); y *las antimiméticas*: construidas desde lo artificial de sus técnicas y desde su misma ficcionalidad, rompen con marcos generales y posibilidades genéricas de interpretación, por ejemplo, que presentan tiempos imposibles, lugares imposibles o metalepsis extrema, (estas son las únicas que son *no naturales*) (Richardson, 2011, p. 13).

Considero la propuesta de Richardson (ver figura 1) porque el comic de Cornellà tiene características que pueden enfocarse dentro de lo que sería una narrativa *no natural*, aunque las primeras viñetas (las dos primeras, específicamente) de la historieta corresponden a una situación que, según lo que postula la teoría, es natural. Sin embargo, en los cuadros posteriores la situación cambia y comienza a ser parte del absurdo, es decir, desafía y genera una anomalía de lo que generalmente propone al inicio del comic. Este vuelco y su resultado es lo que la convierte en una narrativa *no natural*, algo que no puede entenderse desde la realidad.

Es claro que lo que sucede en el comic corresponde a una situación «común» que puede explicarse desde la relación con la realidad, por lo que parece iniciar bajo la propuesta natural de un asesinato a una anciana. Sin embargo, lo que ocurre posteriormente (la acción del asesino pintando la cara de la anciana de negro y que esto pueda justificarse ante la ley semejante delito), independientemente de que corresponda a una crítica, si forma parte de un absurdo en la solución de lo que puede pasar en la realidad como consecuencia de un asesinato. Por lo tanto, es una propuesta que se aparta de lo que conocemos en la realidad (bajo un sistema de valores que determina que esta acción está mal) y no puede relacionarse directamente con ella. Esta variación lleva a que el comic sea entendido desde la perspectiva antinatural.

Claramente, en un texto literario esto corresponde a la forma en la que se presenta el narrador y a las pistas del discurso, que es lo que permite que el lector arme la historia, pues aquí estamos frente a un discurso que es visual y presenta una serie de pistas gráficas que permiten comprender lo que sucede a lo largo de las viñetas. Es a partir de esto que el receptor puede armar la historia y determinar que lo que ve no corresponde a algo que pueda relacionarse con la realidad (y no es un relato de ficción, ya que estos son *no miméticos* pero no corresponden a lo *no natural*). Es algo anómalo a lo que se esperaba que sucediera. Por esta razón las pistas visuales corresponden a las que el lector del comic comprende.

Es importante tener en cuenta dos aspectos que pueden mencionarse dentro de lo *no natural* y que corresponden tanto a la historia como al discurso. En primera medida, en cuanto a la historia, es claro que el uso de Cornellà de lo *no natural* y *antimimético* de su comic corresponde, como lo explica Richardson, a un escape de esa «cultura dominante» (Richardson, 2011, p. 38) Esto, a partir de dos elementos. Uno es la manipulación de los medios

de comunicación para justificar algunas acciones humanas (que tampoco son naturales) formando estereotipos sociales, por ejemplo, el racismo como justificación para poder cometer un delito sosteniendo que el «malo» o delincuente siempre será la persona de raza negra. El otro aspecto es el del racismo en la sociedad, y corresponde a una crítica al sistema de justicia y a la sociedad en general, quienes justifican que si alguien es de raza blanca y otro de raza negra y se encuentran en una situación de sospecha, siempre el culpable (aunque la situación determine lo contrario) será el negro. Esto corresponde entonces a una crítica social y a los medios sobre el asunto del racismo.

Un segundo aspecto correspondiente al discurso, a la estética del comic y del dibujo propiamente, ataña a algo que no se encuentra en la realidad. Ahora bien, no se muestra una causa o motivación para que ocurra el asesinato de la anciana en las viñetas anteriores a las primeras, sino que se parte de la situación concreta. También es *no natural* lograr un engaño de ese tipo, es decir, lograr que el policía confunda de raza a una persona por el hecho de que el asesino le pintó la cara con lo que parece ser un «barniz de raza negra» y una boca roja y pronunciada. Sin embargo, lo logra y el asesino termina siendo el «defendido» por el policía y la anciana, a pesar de estar muerta y ser la víctima, es la que finalmente es considerada culpable. (Aquí hay un uso importante de la paradoja durante el comic).

Claramente Cornellà hace uso de la narrativa *no natural* para mostrar de forma cómica y bizarra un problema complejo latente en la sociedad: el racismo, por el cual se cometen muchos desmanes. Los pocos detalles del dibujo, el uso de algunos colores planos, sin sombras ni brillos, los posibles errores de anatomía y perspectiva, corresponden a representaciones *no naturales* en cuanto a su relación con el discurso, propiamente. Este análisis sobre *lo no natural* corresponde a una revisión

axiológica, ya que la propuesta que se realizó se encuentra basada en un sistema de valores socialmente establecidos y desde ese punto de vista pudo desarrollarse el tema de *lo no natural*. No obstante, en este caso se considera pertinente hacer una comparación con otro comic del mismo autor que puede apuntar a un análisis de *lo no natural* a la luz de la propuesta de Richardson, pero no con un enfoque axiológico sino propiamente narrativo.

OTRA MIRADA DESDE LA PERSPECTIVA COGNITIVA, EJEMPLO DOS

Teniendo en cuenta lo anterior veremos un segundo comic que puede dar un enfoque menos axiológico y más narratológico de *lo no natural* desde Richardson.



Figura 2.

Ilustración digital de humor negro con personajes y manguera
Fuente: J. Cornellà (s. f.), <https://twitter.com/sirjoancornella?lang=es>

En este caso, armar la historia según las pistas que presenta el discurso resulta algo diferente que en el primer comic. Sin embargo, también es antimimético y su ficcionalidad es inherente. De otro modo, no corresponde a una historia de ciencia ficción, sino que utiliza elementos que pueden reconocerse en el mundo real. Lo que hace es que parte de una serie de absurdos que lo hace enmarcarse dentro de una narrativa no natural.

Las dos primeras viñetas corresponden a una situación extraña. Si bien se reconoce en el primer cuadro a un anciano que posiblemente está realizando un acto «indecente» donde está teniendo un orgasmo en algún lugar no especificado, porque para el caso no es muy relevante, en la segunda viñeta la construcción del sentido cambia radicalmente. Ya no estamos solo ante lo construido en la primera, sino que se añade el hecho de que hay unos niños que disfrutan del líquido (que se presume como semen por la postura que tiene el anciano en la primera viñeta, además de aportar a esta interpretación el color del líquido). Lo incomprendible, para nosotros, es que los niños están felices, lo que puede confundir lo que está ocurriendo en esas dos primeras viñetas.

Posteriormente se ve un primer plano de una anciana que al parecer se percata de la situación y muestra su desagrado. Esto se determina por la expresión de su rostro. En la tercera viñeta hay una aclaración que no deja claro lo que se había asumido al inicio del comic (en la primera viñeta), ya que el anciano tiene en la mano lo que parecía ser una manguera de la que sale el líquido que al principio se pensaba era semen, pero que para este punto ya no lo es. Ahora la expresión de la anciana cambia, lo que nos hace pensar que no es algo que pareciera «malo», es decir, cambia radicalmente con lo que se venía posiblemente interpretando. La viñeta final muestra a la anciana de cuerpo completo y al hombre, explicando que la manguera que tenía antes corresponde a los senos

de la anciana y que el líquido no era semen sino la leche de la anciana. La conexión del nombre del comic, que precisamente es «Leche», tiene una conexión directa desde el inicio hasta el final del mismo, pero además nos hace entender que la anciana ha sido la fuente del líquido durante toda la historia y que ha estado allí siempre.

Estamos claramente ante una narrativa no natural, siendo esta la excepción a la regla de lo que se conoce como narrativas naturales. Lo que sucede en este comic (ver figura 2) es que en cada viñeta no solamente se está introduciendo información nueva, sino que esa información cambia radicalmente lo que propone la viñeta directamente anterior. Así, el lector comienza a completar de determinada manera la historia, pero de acuerdo a lo que va proponiendo el discurso gráfico, esa historia se está modificando constantemente en cada una de ellas: lo que parecía ser ya no lo es y se convierte en un contenido diferente dando un giro a la historia. Esta forma de narrar rompe con la narrativa natural y presenta un desafío de las expectativas que pueden tener las narrativas del comic. Otro aspecto que vale la pena resaltar es que en el dibujo hay características gráficas poco convencionales que apoyan y de alguna manera se fuerzan para provocar la historia en el lector (como el caso de la última viñeta), que corresponde a otro elemento que puede entenderse bajo una narrativa no natural.

En este caso el análisis ya no resulta (como en el primero, ver figura 1) axiológico, sino que se explica desde la propia narrativa que presenta el discurso y que aporta a la construcción de la historia.

El segundo aspecto que quiere revisarse aquí es el de la noción de anclas narrativas de (Dancygier, 2012), con el propósito de evidenciar cómo funciona este concepto en lo gráfico ya que ninguno de estos comics tiene texto un que lo apoye, por lo que hay que tener en cuenta que aunque Dancygier ejemplifica su teoría desde lo

literario puntualmente, el concepto de anclas narrativas puede explicarse para las narrativas que son pura imagen.

Para Dancygier, las teorías de la TIC (Teoría de la Integración Conceptual (Fauconnier & Turner 2002)) y TEM (Teoría de los Espacios Mentales (Fauconnier 1997)) corresponden a la base de su propuesta, ya que a partir de la noción de Espacio Mental, la autora determina que para el caso de la narratología, estos espacios se deben llamar Espacios Narrativos (Dancygier, 2012, p. 35) que define como espacios mentales con ciertas particularidades como que se prolongan por períodos grandes de tiempo y que requieren de una construcción más compleja que los espacios mentales de Fauconnier, ya que estos deben estar activos e irse «alimentando» o construyendo en la medida en que va avanzando una narración. Con lo anterior, se dice que el sentido de la narración se da por la integración de estos espacios narrativos.

Además de esta noción, y una de las que más nos ocupa aquí, propone la de anclas narrativas, donde explica que cuando «hay narraciones fragmentadas se hacen necesarios unos mecanismos específicos que ofrezcan enlaces de coherencia a través de los diferentes espacios narrativos». De esta forma los define como «expresiones que establecen o sugieren la disponibilidad de espacios narrativos, pero no elaborarlos de forma inmediata» (Dancygier, 2012. p. 42). Los anclajes narrativos permiten que se relacionen ciertos elementos que se expresaron con antelación en la narración. Al ser anclados van proporcionando sentido, ya sea en una parte específica de la narración o para el sentido global de la misma.

Para hacer una revisión de las nociones mencionadas de Dancygier es importante aclarar que en los ejemplos manejados anteriormente se evidencia que los espacios narrativos no son múltiples. En otras palabras, el mundo en el que se desarrolla la historia es el mismo,

por lo tanto, sólo hay un espacio narrativo que se va alimentando y transformando según la información que va presentando en el comic. Por esta razón no es posible hablar de anclas narrativas, ya que estas permiten enlazar los espacios narrativos diferentes.

UNA PROPUESTA MÁS DE LA NARRATOLOGÍA COGNITIVA, EJEMPLO TRES

Por ese motivo se considera pertinente enunciar un tercer ejemplo. Sin embargo, se deja claro que sólo se usará para ejemplificar las nociones de Dancygier, pero no será analizado en el resto de las teorías propuestas ni anteriores ni posteriores en este trabajo. El primer ejemplo seguirá siendo el comic presentado en el inicio y el segundo será «Leche», que son los que se han venido analizando aquí, por lo que el ejemplo que se presentará continuación sólo se verá a la luz de Dancygier).

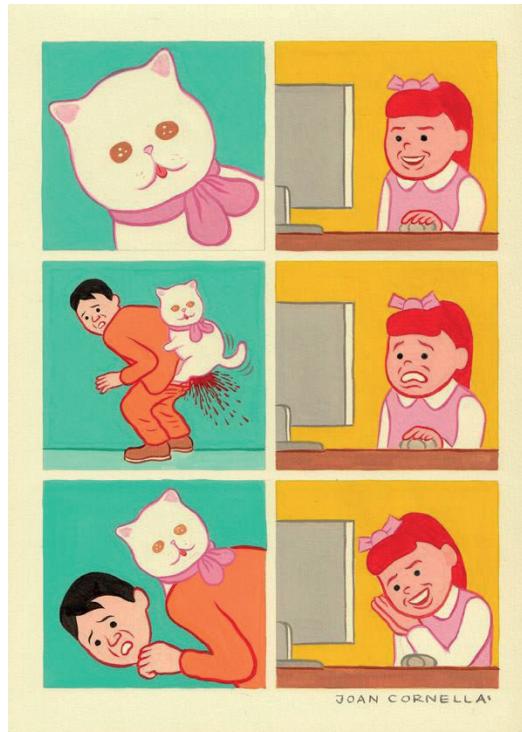


Figura 3.

Cornellà, J. (s. f.). [Ilustración digital de humor negro con gato y niña] [Ilustración]. Recuperado de <https://twitter.com/sirjoancornella?lang=es>

Teniendo en cuenta lo mencionado sobre Dancygier, este comic de Cornellà evidencia dos espacios narrativos. Uno es el de lo «real», que se encuentra al lado derecho del comic (ver figura 3) y el otro es el de un mundo «virtual». Estos dos espacios en los que se muestra la historia van desarrollándose paulatinamente y de forma independiente, aunque hay elementos entre ellos que los anclan con el fin de que tengan sentido en conjunto para la historia y no que se entiendan como dos historias diferentes, dándole así coherencia al comic en general.

Los elementos que unen un espacio narrativo con otro son las que son denominadas anclas narrativas por Dancygier, quien logra exemplificarlas en lo literario. La intención es verlas aquí en las narrativas puramente visuales. Si para la autora las anclas son expresiones que unen una narración fragmentada y le van dando una coherencia a la misma, aquí no corresponden propiamente a expresiones, sino más bien a los elementos visuales característicos que son, básicamente, lo único que puede darle coherencia a lo que se está viendo.

Para el caso de Cornellà que se revisa en la figura 3 se tienen, como se dijo anteriormente, dos espacios narrativos, uno determinado por la niña que ve su computadora, información que se encuentra en un espacio, y por otro lado se encuentra el espacio de lo que la niña ve en la computadora, lo que llamaremos aquí como lo virtual (no en el sentido de espacio virtual, sino en el sentido propiamente que ofrece la historia). Sin embargo, aunque se presenta una separación clara por la mitad del comic, lo que permite que se entienda la historia como un todo son las anclas narrativas. Estas además permiten que se comprenda que una cosa se encuentra en un espacio y la otra corresponde a otra realidad.

La anclas narrativas corresponden, entonces, a los elementos propiamente visuales que permiten «amarra» esos dos mundos que se presentan. Uno de los elementos más representativos y evidentes es el color del fondo de cada uno de los mundos, el mundo de lo virtual tiene un fondo azul y el de lo real, donde se encuentra la niña frente a su computadora, tiene uno de color amarillo. Esto permite hacer una clara diferencia entre los mundos representados.

Otro aspecto importante correspondiente a un ancla narrativa son los rasgos de los personajes que se presentan en la historia (el gato, el hombre y la niña), que permiten ser reconocidos durante el recorrido de las viñetas, no solamente por el fondo, sino por la línea de dibujo, la vestimenta y las características particulares de cada uno de ellos. Es importante mencionar que en el recorrido entre los mundos, (dado por el orden de lectura del comic, de izquierda a derecha, comenzando por el mundo de lo virtual con el gato en la primera viñeta), hay, sin embargo, un salto repentino que es el paso a la segunda, donde cambia el fondo y el personaje. Se añade entonces un elemento que ancla lo inmediatamente anterior, que es la computadora, lo que permite comprender que el gato, dado que está bajo un fondo diferente al de la niña, es lo que está siendo visto por ella. Además se suma la expresión de «interés» que tiene el personaje al ver al gato. Al pasar a la tercera viñeta, el fondo vuelve a ser azul y se evidencia el gato, pero adicionalmente hay otro personaje en una acción donde interactúan este nuevo personaje y el gato. Ver el gato y el fondo azul, nuevamente, permite anclar inmediatamente que estamos frente al mundo de lo virtual, es decir, de lo que está siendo visto por la niña. En la cuarta viñeta vuelve la niña, pero esta vez con una cara de desagrado frente a lo que acaba de ver, puesto

que la acción que hace el gato sobre el hombre (el otro personaje) no resulta del todo agradable. Por ello se está frente a una relación de causa y efecto entre los dos mundos.

En las últimas dos viñetas se presentan nuevamente un evento (causa) en el mundo virtual y otro (efecto) en el mundo real. Esto es claro por los personajes y los colores (no solamente del fondo), que dicen bastante y que muestran que se presentan dos ambientes distintos), sino por la ropa, los rasgos y colores de los personajes. Por ejemplo, el gato es blanco en todas las viñetas, lo que lo vuelve reconocible durante la historia. Finalmente, en la última viñeta hay una expresión de ternura de la niña frente a lo visto en la viñeta inmediatamente anterior, terminado así el cómic con el espacio narrativo que comprende lo real, es decir, el de la niña viendo el computador.

Con esto quedan claros las *anclas narrativas* y los *espacios narrativos* en el ejemplo presentado de Cornellà, que corresponden directamente a los aspectos puramente gráficos que permiten que se evidencien los mundos de la historia y los elementos que los anclan entre ellos.

El tercer aspecto a revisar es el del autor David Herman (Herman, 2013) (pero que se va a continuar estudiando a partir de los dos primeros ejemplos propuestos aquí). Herman hace una propuesta cognitiva de la narratología basada en dos aspectos que se van a tener en cuenta: la «construcción de mundos» (Worlding) y la importancia de los medios en la narrativa.

Partiendo de esto, hay que mencionar que para Herman el lector se hace preguntas como: ¿qué?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿por qué?, etc., (Herman, 2013, p. 105) para lograr construir el mundo. Esta construcción tiene que ver con el mundo de la historia. Propiamente, es como la narración (diégesis). Además, hace referencia a

las *affordances*¹ (Herman, 2013, p. 103), que corresponden a que las cosas o pistas del texto se presentan para un uso que es dado por el lector.

Lo que interesa aquí es la sincronía del texto con lo que interpreta el lector, es decir, que las pistas que da el texto sean comprendidas por el lector de la manera más apegada a lo que quiera darse a entender con él. Para el caso que se está revisando aquí, Cornellà da en su texto gráfico una serie de *affordances* que el lector (o receptor) del comic reconoce y les da un uso determinado. Estas pistas no son textuales sino visuales y corresponden inicialmente a todos los aspectos formales y gráficos que presenta la historieta, y que son los que dan las respuestas a las preguntas que se hace el lector que se mencionaban anteriormente.

Para responder a las preguntas en el primer ejemplo planteado aquí se tiene: ¿Qué?: hay una situación inicial de un asesinato que realiza un personaje que apunta con un arma a otro, que es una anciana y que muere, pero el personaje la pinta de un color oscuro y llega otro personaje que es el policía y juzga a la anciana muerta como delincuente y salva al verdadero asesino. ¿Cómo? El personaje realiza la acción de pintar la cara de su víctima de negro y así logra salvarse. ¿Cuándo? en algún momento no específico, pero tampoco res elevante. ¿Por qué? porque quiere dar a entender que la raza negra siempre va a ser la que tiene la etiqueta de mala persona y de inferioridad con respecto a la blanca. En general, pueden hacerse muchas más preguntas, pero la diferencia es que estos elementos no se entendieron por el medio textual, sino visual.

¹ Para Herman, las *affordances* corresponden a estructuras o recursos narrativos (pistas), que le permiten al lector inferir o vincular el mundo de la historia o universo diegético, es un término semiótico que orientan su construcción de mundos, personajes, causalidades y perspectivas. Esta construcción no está directamente en el texto, más bien es una acción cognitiva que hace el lector en su proceso de sentido.

Se pueden identificar los personajes por la ropa ya que, por ejemplo, el policía, el asesino y la anciana tienen las mismas características en su rostro, pero la ropa es diferente, lo que permite diferenciar los personajes. El lugar es un callejón, lo que está determinado por un muro que empieza con un plano cerrado y que luego se amplía. Gracias a los colores y demás elementos puede determinarse en dónde suceden los hechos, el por qué lo determina la acción del asesino de pintar la cara de su víctima como una de raza negra, lo que proporciona un argumento diferente a lo que se propone en el inicio y a la forma en que termina el comic.

Estos aspectos los da el texto visual, es decir, estas *affordances* y características visuales son las que determinan la creación de mundos o la diégesis, que en el texto escrito están dados por las palabras propiamente. Asimismo, lo que determina que se comprenda que el personaje de la primera, segunda y tercera viñeta sea el mismo que aparece en la última está dado por la forma de vestir, por los colores y las características de dibujo y sus diferencias con los demás personajes que aparecen en la historieta.

Otro aspecto de la teoría de Herman que se revisará es el de la intencionalidad, que está relacionado con el lector. Teniendo en cuenta los elementos anteriores, el receptor puede entender las intenciones del texto. Por esta razón se pregunta: ¿y esto por qué se presenta de esta manera?, y construye así un modelo de intenciones partiendo de lo que las imágenes muestran y de la forma en la que se encuentran los personajes, elementos y acciones en general, para lograr entender que se trata de una crítica social frente al problema del racismo.

Herman se interesa también por la importancia que tienen los medios en la narración.

Hace una diferencia entre el medio y el modo, siendo el medio el canal por el que se presenta la narración, lo material. El modo, en cambio, está relacionado con la construcción de sentido. Tomando en cuenta esto, el comic en cuestión es monomodal, pues se presenta sólo mediante un medio, por lo que la construcción de sentido es sólo de lo que le presenta éste.

Herman propone una serie de modelos para explicar su teoría. Entre ellos se encuentra uno dedicado a instancias en que hay una narración monomodal con un mundo de referencia, otro cuando hay varios mundos de referencia, otro más cuando hay más medios (canales semióticos) y uno que explica cuando hay varios canales semióticos y varios mundos de referencia. En este caso hay un modelo de un mundo de referencia y de un solo canal semiótico o texto, es decir:

$N \rightarrow T \rightarrow MR = \rightarrow MH$

(Herman, 2013, p. 110)

N: Narración

T: Texto

MR: Modelo de Representación

MH: Modelo Mental o Hipótesis Mental

Para el ejemplo de la figura 2, el segundo comic, el modelo es este mismo, donde hay un mismo mundo de referencia y, claramente, un mismo canal semiótico.

Otro aspecto que vale la pena ligar aquí con respecto a la teoría de Herman es la noción de Punto de Vista y ahí el de Construal (o conceptualización) (Herman, 2013, p. 117). Herman parte de la propuesta de Langacker, donde se afirma

que los humanos construimos el sentido del mundo desde nuestra perspectiva encarnada y desde la espacialidad, que es lo que nos permite realizar conceptualizaciones determinadas ante determinados eventos. Sin embargo, estas conceptualizaciones están filtradas por la subjetividad de quien está dando sentido. Lo que Herman pretende con lo anterior es demostrar que es pertinente hablar de focalización o punto de vista y de conceptualización para las ciencias cognitivas y, además, que ese construal determina cómo construimos significados.

Aquí se verá aquí cómo funciona el construal en los ejemplos seleccionados, considerando que son narraciones puramente gráficas. Algunos elementos importantes para determinar esto son los que propone (Langacker, 1987), y (Talmy, 2000) (Herman, 2013, p. 163), ya que se parte del hecho de que la forma en la que esté construida una frase infiere directamente en la conceptualización. No obstante, en este caso no hay frases, sino meros contenidos visuales, por lo que la construcción de las frases corresponde a una relación directamente proporcional a la construcción de la imagen. En otras palabras, extrapolar estos elementos a lo visual corresponde a revisar los elementos visuales que determinan la conceptualización misma.

Para el primer ejemplo (ver figura 1) hay que partir de que los planos son constantes dentro del comic. No hay mucha variación en los mismos, quizás en las viñetas tercera y sexta hay planos más cerrados que en el resto, pero la diferencia entre ellos no es muy evidente (casi estamos ante una focalización cero). Sin embargo, esos ligeros cambios en los planos y perspectivas tienen la intención de enfatizar algunos aspectos puntuales o generalizar otros. Un ejemplo es que en el cuadro tres hay un acercamiento para resaltar la acción de pintar la cara de la ancian-

na, algo que es determinante en el comic, y en el cuarto cuadro se amplía para mostrar el contexto de la calle donde un policía se percata de la situación para luego acercarse de nuevo en un quinto viñeta. En general, se puede afirmar que el manejo de los planos tiene el objetivo de enfocar las acciones de los personajes. Esto está relacionado con la dirección, ya que también se evidencia una dirección constante a lo largo del comic, lo que ofrece una *perspectiva objetiva* para el lector. Cerrar el plano en la última viñeta centra la atención en los gestos de los dos personajes, donde se determina un agradecimiento por parte del asesino y una aceptación ante la situación por parte del policía.

El grado de abstracción o *granulidad* del construal es bajo. No se presentan muchos detalles, aunque los acercamientos en algunos momentos pretenden enfatizar detalles como los colores y los gestos de los personajes, lo que permite enlazar algunas viñetas, por ejemplo, determinar que la anciana que se encuentra de espaldas en el piso es la misma a la que se le disparó en los cuadros anteriores. El color se hace prioritario en esas viñetas, lo que permite enlazarlo.

En el segundo ejemplo (ver figura 2) los planos son constantes salvo en dos viñetas (la tercera y quinta), donde se hace un acercamiento al plano con respecto a los demás. Pero no es a algo de lo que antes vimos en un plano general, sino a algo de lo que solamente vemos un detalle, como un nuevo personaje que se añade a la historia (la anciana). Esto, con el objetivo de mostrar una expresión y una inclusión o cambio de perspectiva no solamente visual sino como tal en la construcción de la historia.

En las primera dos viñetas se muestran planos generales de unos personajes. Aun así, no hay un espacio determinado. El espacio está dado por

un fondo rojo constante que indica que estamos frente a un mismo espacio todo el tiempo, aunque no está definido como tal, ni es reconocible con algo que se presente con antelación en el comic. Además –y esto parece ser parte del estilo gráfico del autor–, la *granulidad* del comic no es mucha, aunque se hace más relevante durante las viñetas tres y cinco, donde la anciana presenta expresiones y marcas más detalladas que le van dando un giro importante a la historia.

En las viñetas tres y cuatro hay una interrupción de lo que se venía mostrando en las primeras dos: un detalle de la cara de una anciana, al parecer de desagrado, lo que resalta que ella está viendo la situación y le desagrada. Pero esto no es una perspectiva subjetiva: lo que se ve es la cara de la persona a la que le desagrada lo que está viendo, pero el punto de vista no es el de la persona que está observando. Es decir, no vemos lo que puntualmente le desagrada. No obstante, en la siguiente viñeta (la cuarta) hay un cambio de plano con el objetivo de mostrar lo que desagrada al personaje de la viñeta anterior, pero genera un giro en lo que se mostró en la primera viñeta. Dicho de otro modo, se logra ligar al personaje de la primera viñeta con la cuarta reconociéndolo como el mismo, pero gracias al cambio de perspectiva, entendemos que lo que se presumía en la primera viñeta no era lo que se estaba pensando sobre el personaje. Esto, ya que en la primera no se ve la manguera que está presente en la cuarta viñeta. La perspectiva es similar en las dos, aunque gira un poco para dejar ver un elemento oculto en la primera. Posteriormente, en las viñetas cinco y seis, se muestra de nuevo un acercamiento del plano de la misma anciana que mostraba cara de desagrado. No obstante, al ver que era una manguera su expresión se vuelve de agrado, para que en la sexta viñeta se abra el plano y se muestren completos los personajes

de la anciana y el anciano de las viñetas iniciales, todo con la intención de revelar la situación. La meta de la última viñeta es mostrar la solución de lo que por medio de detalles y perspectivas se intentó ocultar desde el inicio. Así, comprendemos que lo que caía sobre los niños de la viñeta dos era la leche de la anciana que estaba siendo rociada por el anciano moreno.

En este segundo ejemplo los planos, aunque sigan siendo relativamente constantes y solo presenten dos cambios drásticos, proporcionan y quitan información relevante para la solución de lo que se está armando en la historia. Cada viñeta añade información oculta y da un giro importante al cómic. Éste, sin embargo, presenta una perspectiva objetiva a lo largo de sus cuadros.

Hay que tener en cuenta que para estos casos el canal semiótico corresponde a uno. No hay una multimedialidad (o, para el caso, texto e imagen). Sólo están los elementos visuales como parte del conjunto que se presenta y da pistas para poder armar la historia. Por lo tanto, el *construal* está dado por los elementos mencionados en cada caso.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Haber realizado un análisis de tres autores que proponen estudios de la narratología desde una perspectiva cognitiva es enriquecedor cuando no solo se logra ejemplificar en lo literario, sino que es visto desde la narrativa visual. Esto permitió hacer una extrapolación sin el obstáculo de algunos conceptos que parecían funcionar solo en lo lingüístico. Sin embargo, se logró aplicar estas tres teorías y algunas nociones importantes de ellas en los comics de un autor que pretende hacer una crítica fuerte partiendo del absurdo por medio de narrativas puramente visuales.

Lo anterior demuestra que las propuestas de los estudios cognitivos de la narratología pretenden no solo evidenciar los procesos del lector para armar la historia (en términos de Herman), sino que puede aplicarse a los diferentes tipos, medios y formas narrativas. También, que cada uno de estos aspectos es prioritario y contribuye directamente a estos procesos mentales para que el lector pueda armar su historia. Lo que hace el texto es dar una serie de pistas, –en este caso visuales– y muestra que cada elemento que quizás se pasa por alto al ver o leer una narración es sumamente importante para su comprensión e interpretación.

Cuando los enfoques semióticos clásicos se ponen en función de los análisis de signos, se tiene una perspectiva estructuralista que permite comprender el sentido embebido en el texto, por lo que se termina analizando la formalidad y maneras en que está construido. Sin embargo, comprender una postura cognitiva hace que la mirada sobre el sentido vire del texto al lector y permite comprender que los receptores son parte activa de los procesos de sentido, es decir, que no juegan un papel pasivo y que son parte fundamental del proceso de interpretación. Estas posibilidades son abordadas desde los enfoques de los tres autores centrales trabajados aquí. Estos dan cuenta de que el texto ofrece unos elementos pero que no determinan completamente el sentido, ya que este se da en la relación con el lector. El aporte de la narratología cognitiva determinaría que los análisis de las narraciones se dan en las acciones mismas y en las relaciones participativas y correlacionadas entre el texto y quien lo lee. Es por ello que tener presente a quien interpreta resulta fundamental en este enfoque y puede resultar en nuevas formas de entender y asumir las interpretaciones textuales, más allá de las meras construcciones del mismo.

También es esencial comprender que el lenguaje responde al vehículo que permite mostrar las formas de pensamiento y que éste no tiene por qué ser solamente comprendido desde la palabra ya que la imagen es también un lenguaje narrativo. La imagen no contiene el sentido en sus elementos formales como el color, la estructuras o el estilo, sino que depende de quien la confronta formando parte indispensable en la construcción de sentido en esa misma relación. Aquí las formas se evidencian como los autores. A pesar de tener un interés particular por aplicar sus conceptos a textos hechos de palabras, dan la posibilidad de comprender lenguajes más allá de los tradicionales y cómo las formas y las líneas también permiten crear en el lector un proceso de sentido.

Quizás sea deseable pensar en lo que ocurre, desde lo cognitivo, en la construcción de la imagen, cuando se está resolviendo y estructurando en una narrativa no solo vinculada a unas selecciones visuales, sino a perspectivas complejas de pensamiento en las que el sentido se da en la mente de quien las elabora. Es allí donde se abren otras propuestas y posturas para pensar en los procesos de creación y en las maneras de entender el sentido fuera de la formalidad del lenguaje y sus configuraciones, y donde se puede ver la forma de surgir del pensamiento en quien interpreta y en quien crea. Quizás sea otro aspecto importante para comprender el pensamiento fuera del lenguaje mismo, unas nuevas posibilidades de análisis determinantes para dar peso al pensamiento en sí y comprender sus maneras y formas.

REFERENCIAS

- Arnavas, F. (2021). Lewis Carroll's «Alice» and Cognitive Narratology: Author, Reader and Characters (Narratología 73). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110689273> (vista del libro: <https://www.degruyterbrill.com/document/doi/10.1515/9783110689273/html>)
- Bouizegarene, N., et al. (2024). Narrative as active inference: an integrative account of the science of stories. *Frontiers in Psychology*, 15, 1345480. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1345480/full>
- Caracciolo, M., Ferebee, K., Lambert, S., Toivonen, H., & Ulstein, G. (2024). Uncertainty and the limits of narrative: An introduction. *Frontiers of Narrative Studies*, 9(2), 185–189. <https://doi.org/10.1515/fns-2023-2013> (página institucional con ficha y DOI: <https://researchportal.vub.be/en/publications/uncertainty-and-the-limits-of-narrative-an-introduction>)
- Cornellà, J. (s. f.). [Ilustración sin título; tira de humor negro con anciana y disparo] [Ilustración]. Recuperado de <http://cursoilustracion.blogspot.com/2015/10/joan-cornella.html>
- Cornellà, J. (s. f.). [Ilustración sin título; tira de humor negro con manguera] [Ilustración]. Recuperado de <https://twitter.com/sirjoancornella?lang=es>
- Cornellà, J. (s. f.). [Ilustración sin título; tira de humor negro con gato y niña] [Ilustración]. Recuperado de <https://twitter.com/sirjoancornella?lang=es>
- Courtés, J. (1997). Análisis Semiótico del Discurso. Del Enunciado a la Enunciación. Madrid, España: Gredos S.A.
- Dancygier, B. (2012). The Language of Stories. A Cognitive Approach. New York: Cambridge University Press.
- Eco, U. (1979). Lector in Fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo. Barcelona: Lumen.
- Evans, V., & Green, M. (2006). Cognitive Linguistics. An Introduction. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Fauconnier, G., & Turner, M. (2000). The way we think: Conceptual blending and the mind's hidden complexities. Nueva York.
- Fludernik, M. (1996). Towards a Natural Narratology. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203432501>
- Genette, G. (1989). Discurso del relato. Barcelona: Lumen. Genette, G. (1998). Nuevo discurso del relato. Madrid: Cátedra.
- Greimas, A. J., & Courtés, J. (1982). Semiotics and Language: An Analytical Dictionary (L. Crist, D. Patte, et al., Trads.). Indiana University Press. <https://archive.org/details/semioticslanguag-0000grei> (trad. del francés de Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage, 1979)*.
- Herman, D. (2013). Storytelling and de Science of the Mind. Cambridge: The MIT Press.
- Langacker, R. (1991). Foundations of Cognitive Grammar. Vol. 2. Stanford: Stanford University Press.
- Martínez, M. Á. (2024). Imagining emotions in storyworlds: physiological narrated experiences and embodied simulation. *Frontiers in Human Neuroscience*, 18, 1336286. <https://www.frontiersin.org/journals/human-neuroscience/articles/10.3389/fnhum.2024.1336286/full>
- Miller, B. (2023). Narrativity in Cognition. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-40349-1>
- Niño, D. (2015). Elementos de semiótica Agentiva . Bogotá, Colombia: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Richardson, B. (2011). Unnatural Narratology. Berlín : De Gruyter.
- Talmy, L. (2000). Toward a Cognitive Semantics. Volume 1: Concept Structuring Systems. MIT Press. <https://direct.mit.edu/books/monograph/2799/Toward-a-Cognitive-Semantics-Volume-1Concept>

