**La configuración lingüística del léxico
del coleccionismo de figuras de acción de cómics**

**Linguistic configuration of the lexicon
of comics action figures collecting**

Héctor V. Josué Jiménez Chumpitaz
Universidad Nacional Mayor de San Marcos
josueal.2191@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-2291-9312>

Resumen:

En el presente artículo, se propone, en primer lugar, que los vocablos empleados por los coleccionistas de figuras de acción de cómics no se encuentran registrados en el *Diccionario de la lengua española* (DLE). Esto se confirma a partir de un análisis sobre la configuración de los procesos de formación lingüísticos, tanto semánticos como morfofonológicos y sociales. Por lo tanto, en segundo lugar, el objetivo principal es proponer un análisis lingüístico de estos términos y así demostrar que su léxico es distinto de la propuesta lexicográfica. Para lograr este objetivo, se emplea una metodología acorde a la técnica lexicográfica: adquisición de lexemas registrados en fichas lexicográficas, observación del contexto y uso de los vocablos, y revisión de fuentes bibliográficas sobre teorías lingüísticas.

<https://doi.org/10.46744/bapl.202002.006>

e-ISSN: 2708-2644

Al final del artículo, se confirma que los vocablos presentan una configuración lingüística diferente y, por lo tanto, forman un léxico particular.

Palabras clave: léxico, coleccionista, fenómenos lingüísticos, figura de acción de cómics.

Abstract:

In this article it is proposed, firstly, that the words used by collectors of comics action figures are not registered in the *Diccionario de la lengua española* [*Dictionary of the Spanish Language*] (DLE). This is made clear by an analysis of the configuration of linguistic formation processes, including semantic, morphophonological and social ones. Therefore, the main objective is to propose a linguistic analysis of these terms and thus demonstrate that their lexicon is different from the lexicographical proposal. In order to achieve this objective, a methodology in accordance on the lexicographic technique is used: acquisition of lexemes recorded in lexicographic cards, observation of the context and use of the words, as well as a review of bibliographic sources on linguistic theories.

At the end of article, it is confirmed that the words have a different linguistic configuration and, therefore, form a particular lexicon.

Key words: lexicon, collector, linguistic phenomena, comics action figures.

Fecha de recepción: 22/02/2020

Fecha de aceptación: 14/09/2020

1. Introducción

Para lograr una comprensión sobre los referentes empleados en este artículo y luego ser partícipe del análisis lingüístico, es necesario revisar el marco teórico, en el que se presentan los conceptos básicos sobre los fenómenos lingüísticos que le acontecen. En términos generales, debemos conocer, en primer lugar,

qué es un coleccionista. El diccionario de la RAE ofrece una definición escueta, o hasta impropia, sobre la palabra *coleccionista*: «Dicho de una persona: Que colecciona» (RAE, 2014). Asimismo, presenta la siguiente definición de *coleccionismo*: «Técnica para ordenar adecuadamente una colección» (RAE, 2014). Como ambas definiciones no son muy ilustrativas, en definitiva, debemos comprender que el coleccionista es quien adquiere, conserva y acumula objetos específicos (pegatinas, juguetes, fotos, etc.) sobre un tema determinado, como las monedas, películas, música, series de televisión o, en este caso, cómics.

Los referentes específicos son las figuras de acción (en el análisis se explica por qué no se emplea el término *juguete*). El *Diccionario de la lengua española* (en adelante, DLE) no presenta un artículo sobre esta unidad pluriverbal, entonces, debemos conceptualizarla como un juguete hecho sobre un tema específico, como personajes de cómics, pero cuya finalidad no es usarlo como objeto para jugar, sino para la conservación y acumulación. Las figuras de acción referidas representan a personajes ficticios de Marvel, como Capitán América, Hulk, Spider-Man, X-Men, entre otros.

Estas figuras de acción son fabricadas por diversas marcas, como Hasbro, Toy Biz —que ya no produce figuras, pero aún se encuentra en el mercado—, Diamond Select, SH Figuarts, entre otros. En este caso, con el fin de poder delimitar adecuadamente la investigación, solo se abordan las figuras de personajes de cómics de Marvel elaboradas por Hasbro y Toy Biz. Marvel, para una mayor precisión, es una editorial de cómics estadounidense creada en 1939, inicialmente llamada Timely Publications.

Es común que se propongan estudios léxicos sobre distintos temas, como la gallística, la minería, el ámbito de la equitación, el deporte, actividades de caza, etc., debido a la necesidad de formalizar un diccionario que sistematice los vocablos empleados por los actores de las distintas comunidades de habla y evidenciar sus usos específicos. Con respecto del tema del coleccionismo, sí existen estudios léxicos a nivel académico, como el de la numismática, o —más afín a esta investigación— el *Diccionario de juguetes argentinos*, de Daniela Pelegrinelli. En Internet, también se pueden encontrar algunas propuestas de definición sobre algunos términos empleados por los coleccionistas, pero carecen de una

formalidad lexicográfica y de una explicación convincente, además de no ser específicos, sino generales.

En este artículo, el objetivo principal es proponer una explicación de cómo se configuran estos vocablos a nivel semántico, morfofonológico y social, y, además, demostrar que este léxico de los coleccionistas presenta significados enciclopédicos diferentes de los que aparecen en el DLE. Para ello, se presentan ejemplos de vocablos que son empleados en la comunicación cotidiana de estos coleccionistas.

Este estudio es importante porque rescata la diferenciación de significados a través de la técnica lexicográfica y analiza desde teorías lingüísticas sus potenciales explicaciones para procesos de aparición y formación. Este trabajo podrá ser fuente para revisiones de otras investigaciones sobre léxicos y análisis lingüísticos de estos mismos. Así, también, el lector podrá esclarecer cierto prejuicio sobre el coleccionismo a partir de comprender que tal práctica exige ciertas virtudes (como la responsabilidad, el cuidado constante) e inversión de tiempo y dinero.

El artículo está compuesto, en primer lugar, por la presentación del marco teórico, el cual contiene la información lingüística utilizada para desarrollar el análisis. Luego, se describe de manera breve la metodología seguida para alcanzar los objetivos planteados: el alcance, la fecha y lugar de las entrevistas, la población y las técnicas empleadas. El siguiente capítulo, el análisis de los casos, podrá ser entendido y revisado a través de las evidencias y explicaciones. Por último, el trabajo culmina con la proposición de conclusiones y un apoyo bibliográfico.

2. Marco teórico

2.1. Teorías de análisis semántico

2.1.1. Metáfora cognitiva

Dentro del marco cognitivo, no se contempla la metáfora como una figura retórica, sino como un proceso cognitivo que impregna nuestro

lenguaje y pensamiento habitual. Se concluye que la base de la metáfora radica en nuestro sistema conceptual: constituye un mecanismo para comprender y expresar situaciones complejas a partir de conceptos más básicos y conocidos (Lakoff, 1987). Siguiendo a Lakoff y Johnson, la estructura interna de las metáforas conceptuales se analiza a través del dominio origen, que es el que presta sus conceptos, y del dominio destino, al que se superponen dichos conceptos. Es decir, la metáfora se entiende como una proyección de unos conceptos desde un dominio conceptual (dominio fuente) hacia otro dominio conceptual (dominio destino).

Figura 1

Esquemización del dominio fuente y dominio destino

Nota. A, B, C: atributos del dominio fuente.

1, 2, 3: atributos del dominio destino.

2.1.2. Metonimia cognitiva

Aún no existe un desarrollo unificado de este proceso, por lo que el análisis empleado no es la única forma de proceder. La metonimia podría definirse cognitivamente como un tipo de referencia indirecta con la que aludimos a una entidad implícita a través de otra explícita. Podríamos entender su funcionamiento a través de este cuadro:

Figura 2

Esquemización del punto de referencia (PR) y la zona activa (ZA)

2.2. Teorías de análisis morfofonológico

2.2.1. Acronimia y siglación

La siglación consiste en la formación de una palabra a través del unión de la letra inicial de un grupo de palabras. Se suele emplear para denominar organismos oficiales e instituciones: *ONU* (Organización de las Naciones Unidas), *CSIC* (Consejo Superior de Investigaciones Científicas), etc. Las siglas se escriben en mayúscula, sin acentos y y; no se separan con puntos.

Por otro lado, los acrónimos son un tipo de sigla, es decir, todos los acrónimos son siglas, pero no todas las siglas son acrónimos. La acronimia consiste en la formación de palabras uniendo la primera letra o las primeras letras de un conjunto de palabras y, en ocasiones también, las letras finales, por ejemplo, *Banesto* (*Banco Español de Crédito*).

Respecto a la ortografía, los acrónimos de menos de cuatro letras se escriben en mayúscula (*GLA*); los de más de cuatro letras, con mayúscula inicial (*Banesto*). Los acrónimos incorporados al idioma, o sea, que son ya palabras de uso común, se escriben en minúscula y con tilde si la llevaran según las normas de acentuación (*sida, radar, opa*).

2.2.2. Derivación

La derivación permite que el léxico designe numerosos sentidos a partir de un número mucho más reducido de raíces o lexemas. En muchas lenguas, la derivación es la principal fuente de nuevas palabras (si bien existen lenguas sin derivación, principalmente lenguas aislantes, que tienden a usar más la composición). Permite designar conceptos relacionados semánticamente con otros, en cierto sentido considerados como primitivos, mediante la adición de afijos. Por ejemplo, *cuchillo* ~ *cuchillada*.

Por otro lado, la derivación es semejante a la composición en cuanto a los cambios de significado, con la diferencia de que mientras la primera usa afijos sin significado propio (*-izar*, por ejemplo, no puede aparecer de forma independiente, pero sí cuando se adhiere a una palabra como *material* y forma *materializar*), en la composición se juntan morfemas que aislados ya tienen significado (como *tela* y *araña*, que juntas forman *telaraña*).

2.2.3. Acortamiento

Se denomina acortamiento al procedimiento de creación de nuevas palabras o neologismos a través de la eliminación de partes de ella al final o al comienzo de un vocablo. Por ejemplo, se acorta *autobús* en *bus*, o *cinematógrafo* en *cine* (por apócope).

2.2.4. Préstamos lingüísticos

Según Castillo, M. (2002), «los préstamos léxicos constituyen el fenómeno más recurrente asociado al contacto lingüístico. Este último se produce necesariamente a raíz de contacto entre culturas, es decir, no hay penetración lingüística sin penetración cultural». Cabe precisar que su apreciación parte de la influencia social, como al señalar que «la condición social del hombre lo lleva a buscar comunicarse con el otro, pertenezca o no a su comunidad idiomática» (Castillo, 2002).

Por ejemplo, en este léxico, se evidencian préstamos como *custom* y *bootleg*.

2.3. Teorías de análisis sociolingüístico

2.3.1. Creación de un perfil social

Dentro de una comunidad de habla, los actores comparten características que definen su léxico, tales como memoria colectiva, cultura, expresiones, referencias, etc. Esta comunidad de habla se ve expuesta, también, a la evaluación social de otros grupos culturales, lo cual influye de cierta manera en la creación del perfil social lingüístico, puesto que este perfil contendrá información que define la conducta lingüística del individuo dentro del grupo, pero moderada por estímulos sociales externos, como la discriminación.

3. Metodología

El coleccionismo es un pasatiempo muy amplio debido a los distintos tipos de colecciones: monedas, revistas, figuras de acción, álbumes, etc.; en realidad, cualquier objeto es coleccionable a lo largo de los años. Debido a esta amplitud de objetos adquiridos y conservados, se debe delimitar solo un tipo: en este caso, las figuras de acción de cómics Marvel elaboradas por Hasbro y Toy Biz.

Una vez delimitado el campo de investigación, se puede empezar a desarrollar el tópico de investigación lingüística: analizar los términos y la configuración del léxico empleado por estos coleccionistas. El análisis se construye a partir de la observación de los enunciados empleados y por medio de él se propone una potencial explicación de cómo se construyen lingüísticamente en la mente de los hablantes.

Se podría afirmar, entonces, que no solo se procura definir los términos que se evidencien en este léxico, sino también proponer un análisis semántico y morfofonológico.

Para lograr este cometido, esta investigación se desarrolla desde abril de 2019 en los entornos de la cultura del coleccionismo, como el Centro Comercial Arenales o los grupos de compra y venta de figuras de

acción que se encuentran en la red social Facebook. En estos entornos, los coleccionistas que desean adquirir un artículo suelen comunicarse de forma presencial o a través de publicaciones virtuales con otros coleccionistas, quienes se las ofrecen.

La técnica lexicográfica fue el primer paso para la adquisición del corpus, en la cual, a través de la interacción con los hablantes en mención, se pueden proponer artículos lexicográficos en fichas.

La información que se obtuvo de las entrevistas fue registrada en fichas lexicográficas, que constaban de un término por cada ficha y un ejemplo de uso evidenciado. Las fichas fueron guardadas en orden alfabético y, en lo posible, se acompañaron de fotos y grabaciones, a fin de no perder la referencia a la que aludían.

El contenido de cada una de las fichas, posteriormente, fue analizado teniendo en cuenta las fotos y grabaciones para proponer una definición lexicográfica. Para una definición adecuada, se tuvo en consideración lineamientos tales como la ley de sinonimia, adecuados definidores y diferenciadores.

4. Análisis

4.1. Semántico

- a) **carne.** s. Figura de acción cotizada por su escasez, rareza o volumen.
p. ej. Cuando veo una publicación que ofrece solo *carne*, sé que mis hijos no comerán una semana, porque esas figuras son las más costosas y las más cotizadas.

En la observación del término *carne* para referirse a un grupo de figuras requeridas y costosas, lo más resaltante es que no se emplean los adjetivos mencionados, sino solo el término definido, el cual evidencia un proceso de formación semántico que se puede explicar desde el marco cognitivo, que propone que la metáfora puede explicarse a través de dominios como se observa en el siguiente cuadro:

Figura 3
Representación de «carne»

Por lo tanto, cuando se refieren a una figura de acción costosa y solicitada, utilizan el término *carne* porque su dominio conceptual ofrece características similares, como se observa en el gráfico, y así es como se construye la metáfora en el uso del término.

- b) **hueso.** m. Figura de acción poco cotizada por su abundancia, simplicidad o volumen menor.
p. ej. No cuento con mucho dinero. Hoy solo compraré *hueso* porque para ese tipo de figuras sí me alcanza.

En este caso, también se observa una metáfora cognitiva. El término *hueso* es antonímico al de *carne*, pues su definición evidencia características contrarias que podrían ser explicadas en el siguiente cuadro:

Figura 4
Representación de «hueso»

Nuevamente, podemos apreciar que el dominio fuente de lo que es *bueso* ofrece las características que estas figuras de menor valor y mayor simplicidad comparten. Así es como se produciría la metáfora cognitiva.

- c) **legend.** (del ing. *legend.*) s. Figura de acción de personajes de cómics Marvel hecha por Toy Biz y Hasbro, que mide 16 cm. || Clasificación de figuras de acción de un personaje de cómic Marvel que miden 16 cm.
p. ej. Esta semana, limpiaré todos mis *legend* porque son los más grandes.

El análisis cognitivo predice el uso de la metonimia:

Figura 5

Representación de «legend»

Los hablantes no utilizan expresiones como figuras más grandes o intermedias, sino que, a partir de una economía y practicidad lingüística, prefieren usar por metonimia el nombre del tipo al que pertenecen. El punto de referencia sería el tipo de figura y la zona activa referiría al tamaño de la figura.

- d) **universe.** (del ing. *universe.*) s. Figura de acción de personajes de cómics Marvel hecha por Hasbro, que mide 10 cm. || Clasificación de figuras de acción de un personaje de cómic Marvel que miden 10 cm.

p. ej. No me gustan los *universe* porque tienen menos puntos de articulación y se caen, además de que son muy pequeños.

La metonimia cognitiva también puede explicar este uso:

Figura 6
Representación de «universe»

El punto de referencia sería el nombre del tipo de figura caracterizado por un tamaño específico (10 cm), que se usa para referir a las figuras que poseen ese tamaño. Nuevamente la metonimia aparece como un recurso para la practicidad y la economía lingüística.

4.2. Morfofonológico

- a) **BAF.** Pieza que forma una nueva figura de mayor tamaño o importancia. También, por metonimia, se denomina así a la figura ya armada con las piezas baf.
p. ej. Con esta pieza *baf*, por fin podré armar el *baf* de Hulk que tanto me costó armar.

Cada figura de acción de Hasbro o Toybiz de los cómics de Marvel, en las ediciones Legend, trae consigo una pieza adicional que se utiliza para ensamblar una nueva figura junto con las demás piezas que vienen con otros personajes; estas se venden por separado. Este vocablo se ha construido a partir del proceso

de siglación, puesto que proviene de la oración en inglés *build to figure* ‘construye una figura’. Además, por metonimia, también se designa con esta sigla a las figuras ya armadas, como se observa en el ejemplo en a). Así, el *baf* no solo es la pieza, sino también la figura ya lograda.

- b) **customizar, -able, -ado.** adj. Que se puede personalizar (la figura de acción)

p. ej. Esta figura no me parece muy fiel al personaje, pero puedo *customizarla* para que se parezca al verdadero.

La raíz proviene del inglés *custom* ‘personalizado’. Los coleccionistas suelen modificar sus figuras de acción a fin de lograr una mayor semejanza a los personajes y mejorar sus detalles.

El proceso que se evidencia es la derivación a través de morfemas sobre este préstamo: con *-izar*, se logra el significado de acción infinitivo; con *-able*, la expresión de posibilidad; con *-ado*, la expresión de participio o adjetivo.

- c) **rebeca.** s. revendedor. || El que compra las figuras a un precio menor y luego las vende a un precio exorbitante.

p. ej. Otra vez vienen los *rebecas*, se llevan las figuras y luego las vemos en sus páginas de Facebook a otro precio mayor.

Los procesos formativos lingüísticos que participan en este vocablo son más de uno: primero, se produce un acortamiento, *reve-ndedor*; segundo, se construye fonológicamente una sílaba, *-ca*. También un cambio gráfico de *v* por *b*. Finalmente, existe una fuerte influencia de la perspectiva social del concepto sobre el papel que desempeña un revendedor; por lo tanto, se emplea esta forma de eufemismo.

- d) **KO.** (de *knockoff*) s. Figura de acción falsificada.

p. ej. Ten cuidado cuando compres porque hay *KO* que se parecen mucho a los originales.

Este término proviene del inglés *knockoff* 'imitación'. Estos hablantes lo conceptualizan, mediante herramientas metafóricas, como una figura de acción que no es original, es decir, fabricada por una marca de menor calidad y que no cuenta con los permisos para producir figuras sobre una franquicia determinada.

e) **Bootleg.** s. Figura de acción falsificada.

p. ej. Dime, esas figuras son *bootleg* u originales, porque se parecen mucho, aunque presentan ciertas diferencias, ah

Este préstamo lingüístico también proviene del inglés. Los coleccionistas lo emplean como una jerga que se refiere a una figura adulterada o falsificada, que se ofrece en el mercado como si fuese un producto original y licenciado.

4.3. Sociolingüístico

a) *Figura de acción*

A lo largo de todo el artículo, solo se ha empleado el término *figura de acción* y no la forma *juguete*. Esto requiere una explicación basada en la experiencia de los coleccionistas por tres razones: la primera, el coleccionismo de estos objetos es un pasatiempo muy costoso y requiere de mucha dedicación, características que van más de acorde con un adulto que con un niño; la segunda, consecuencia de la primera, es que el verdadero de estos objetos no es, precisamente, para jugar, sino conservarlos en una repisa o vitrina, por lo general, y en determinados periodos cambiar su posición, limpiarlos, etc. En pocas palabras, podría entenderse como un adorno cuyas forma y posición pueden ser modificadas.

Por último y como tercera razón, cuando una persona forma parte de un grupo específico, este grupo posee un léxico que los diferencia y que se muestra práctico para ellos. Entonces, el individuo crea un perfil lingüístico que puede ser condicionado por factores sociales como la discriminación, la edad, etc. Como consecuencia de las dos primeras razones, los adultos son los que coleccionan figuras de acción y son ellos

mismos quienes perciben una discriminación o estigmatización del entorno exterior al coleccionismo. Es decir, si ellos utilizaran el término *juguete*, serían catalogados como anñados, inmaduros o *frikis*, término muy activo en estos tiempos, y justamente, contrario a ello, lo que procuran defender es seriedad y responsabilidad.

5. Conclusiones

Primero, a partir de los diversos casos mostrados, se evidencia que estos vocablos presentan procesos de formación lingüística en niveles semántico, morfofonológico y sociolingüístico diferentes del uso habitual en el español. Esto se confirma a través de las distintas teorías lingüísticas que han funcionado como soporte para el análisis. Además, el significado de estos términos, se observa, no es lexicográfico, sino enciclopédico: es decir, diferente de lo que se encuentra en el *Diccionario de la lengua española*.

Segundo, estos términos conforman un lexicón específico y único, que caracteriza a esta comunidad de habla, que es práctico para su comunicación y que se muestra fuerte en su poder de referencia.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, Á. (2002). *Lingüística*. Barcelona: Cátedra.
- ÁLVAREZ, J. (1990). *Diccionario de peruanismos*. Lima: Librería Studium
- BAYLON, C. y FABRE, P. (1994). *La semántica*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- CASTILLO, M. (2002). El préstamo léxico y su adaptación: un problema lingüístico y cultural. *Onomazein*, 7, pp. 469-496.
- CLEMENTS, G. N. y HUME, E. (1996) *The internal Organization of Speech Sounds*. The Handbook of Phonological Theory. USA: Blackwell Publishers.
- CUENCA, M. y HILFERTY, J. (1999). *Introducción a la lingüística cognitiva*. (1.ª ed.). Barcelona: Editorial Ariel.
- DENEGRI, M. A. (2011). *Lexicografía*. Lima: Editorial San Marcos.
- HILDEBRANDT, M. (1994). *Peruanismos*. Lima: Biblioteca Básica Peruana (Biblioteca Nacional).
- LABOV, W. (1983). *Modelos sociolingüísticos*. Madrid: Cátedra.
- LAKOFF, G. y JOHNSON, M. (1986). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- LOVÓN, M. (2007). La lingüística cognitiva: un edificio en construcción. *Habla, Lingüística y Cultura*, año 2, número 3, pp. 11-15.
- MARTÍNEZ DE SOUZA, J. (1995). *Diccionario de lexicografía práctica*. Barcelona: Vox.
- MOLINER, M. (2001). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos.

- PELEGRINELLI, D. (2010). *Diccionario de juguetes argentinos: infancia, industria y educación: 1880-1965*. Buenos Aires: El Juguete Ilustrado.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2014). *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*. Vigésimo tercera edición. Madrid: Espasa.
- ROJAS, L. (1996). *Estudio del léxico de la hípica*. Tesis de licenciatura. Lima: UNMSM.
- SCHANE, S. (1979). *Introducción a la Fonología Generativa*. Barcelona: Labor.
- SECO, M. (1987). *Estudios de Lexicografía Española*. Madrid: Paraninfo.
- _____. (2002). *Gramática esencial del español*. Madrid: Espasa Calpe.
- VARELA, S. (1990). *Fundamentos de morfología*. Madrid: Síntesis, S.A.