

Argumentar a través de la ficción: El ensayo-historieta *Understanding Comics*

Marcelo Muschietti

UBA - UNGS

mardanmus@gmail.com

Resumen

El campo de la historieta ha atravesado diversas discusiones, en especial desde la década de 1960, en torno a su especificidad, a su relación con la literatura, el mercado y la cultura popular. Como aporte a esos debates, Scott McCloud (autor y teórico de historieta norteamericano) publica en 1993 su ensayo *Understanding Comics: The invisible art* (*Entender el cómic: El arte invisible*), que presenta la novedad de utilizar el medio mismo como método de análisis, dado que se trata de un ensayo teórico en viñetas.

A partir de la concepción de la historieta como un discurso que se define por la tensión generada entre la imagen dibujada y el texto escrito y que construye una representación de un mundo posible, que establece un diálogo con el mundo del lector –al cual consiente o cuestiona–, proponemos analizar la metahistorieta de McCloud desde un doble abordaje, en tanto discurso ficcional y argumentativo, con el objetivo de indagar las diversas relaciones que se establecen entre ficción y argumentación. Para ello, consideraremos el modelo de esquematizaciones de Jean Blaise Grize (1990 y 1996).

Introducción

En diferentes países, incluida la Argentina, desde la década de 1960, el campo de la historieta ha sido considerado como objeto de análisis desde diferentes perspectivas teóricas, planteando diversas discusiones en torno a su especificidad, a su relación con el arte, el mercado y la cultura popular, a sus muertes y resurrecciones. Como aporte a esos debates, Scott McCloud (autor y teórico de historieta norteamericano) publica en 1993 su ensayo *Understanding Comics: The invisible art* (traducido como *Entender el cómic: El arte invisible*), el cual presenta la novedad de utilizar el medio mismo como método de análisis, dado que se trata de un ensayo teórico en viñetas.

Concibiendo a la historieta como discurso que se define por la tensión generada entre la imagen dibujada y el texto escrito y que construye una representación de un mundo posible, la cual establece un diálogo con el mundo del lector –al cual consiente o cuestiona–, proponemos analizar la metahistorieta de McCloud desde las tensiones que se presentan en el desarrollo de su proyecto, con el objetivo de indagar la relación que se puede establecer entre ficción y argumentación.

En el reciente libro de Roberto von Sprecher y Federico Reggiani, *Teorías sobre la historieta*, los autores señalan en el prólogo que *Understanding Comics* es uno “de los libros teóricos más influyentes entre los que analizan la historieta como lenguaje” (2012: 6). En este sentido, Reggiani considera, en su capítulo dedicado al análisis de este libro, que su influencia en todo caso es un síntoma de la poca consistencia de un corpus teórico sobre

la historieta. Esto lo lleva a considerar que la elección formal de McCloud, la metahistorieta,

le otorga buena parte de su seducción, aunque también le fija los límites. Es que, lejos de demostrar el poder de la historieta como vehículo para el ensayo, podría decirse que el libro de McCloud demuestra lo contrario: es trivial notar que la escritura es un lenguaje mucho más económico que cualquier otro a efectos de discutir los diversos matices de un concepto, realizar precisiones terminológicas y construir un sistema de citas y referencias. (2012: 99)

Para indagar esta tensión entre ensayo/historieta –y también, en consecuencia, entre escritura/imagen–, primero explicitaremos nuestro marco de análisis.

La ficción y el mundo

Si desde Aristóteles el concepto de *ficción* estaba sujeto a la mimesis, es decir, a la imitación del mundo real, a partir de la concepción semántica de la teoría de los mundos posibles desarrollada por Umberto Eco, Thomas Pavel o Lubomír Doležel, la ficción es entendida como un fenómeno dinámico definido histórica, social y culturalmente, por lo que sus límites –su relación con lo real– no son ni universales ni siempre idénticos. Los textos ficcionales, desde esta perspectiva, en vez de imitar un único mundo, construyen mundos posibles, paralelos al mundo real aunque autónomos.

En este sentido, Pierre Bange (1981), en su estudio de la relación entre argumentación y ficción, niega la pertinencia en esta del criterio de verdad y falsedad ya que las ficciones no postularían una analogía real, serían construidas según los criterios de verosimilitud y no deberían ser justificadas por la experiencia. De este modo, para Bange en la ficción se abre todo un horizonte de posibilidades de acción; su importancia reside en las posibilidades de modelización, en la apertura de mundos nuevos, en la puesta a prueba de nuevas maneras de ver. Las ficciones no serían entonces ilusiones sino, por el contrario, un medio de conocimiento –de afirmación o de corrección– del modelo social de la realidad. En lugar de aseverar, es decir, de afirmar su veracidad, de hacer creer su veracidad –como el discurso científico–, el discurso de la ficción hace ver, muestra, da forma.

Así, esta idea de *hacer ver* es la que Grize (1990, 1996) postula para todo despliegue discursivo en su concepción comunicacional de la argumentación. Sostiene que comunicarse, más que a la idea de transmisión, debe asociarse a la idea de “estar en relación con” un otro. Propone entonces un modelo de comunicación que, metafóricamente, denomina *por resonancia*, en el sentido físico del término. Según este modelo, en una situación de interlocución, un locutor construye una representación discursiva, una esquematización, y lo hace ante un interlocutor que reconstruye la esquematización que le es propuesta.

Tanto la esquematización como su reconstrucción se realizan en función de las representaciones que los interlocutores poseen de sí mismos, del otro y del tema, y de la finalidad que persiguen. Al mismo tiempo, se realizan en función de los *preconstruidos culturales*, esto es saberes, matrices culturales de interpretación, a través de las cuales se pueden entender muchas de las expresiones que resuenan o repercuten de un sujeto a otro, fundando una especie de memoria colectiva.

El modelo propuesto por Grize es por resonancia porque la reconstrucción de la esquematización por parte del receptor no será nunca idéntica a su construcción, sino análoga, en la medida en que cada individuo real es único. Entendida como proceso, una esquematización es una organización particular del material verbal creadora de sentido. Entendida como resultado, es la presentación de un microuniverso, una síntesis cognitiva dotada de cualidades de globalidad, coherencia, constancia y estabilidad (Grize 1990: 36). De este modo, Grize entiende a la argumentación en sentido amplio, como una actividad destinada a influir en las opiniones, actitudes y comportamientos del interlocutor, que no es considerado un objeto a manipular sino un *alter ego* a quien se intentará hacer compartir un punto de vista.

Así, todo discurso tiene una dimensión argumentativa, en tanto constituye el intento de poner en consideración de un auditorio esquematizaciones verosímiles, movilizandolos valores y creencias a través de objetos discursivos que no son construcciones a priori, sino que se van configurando en la actividad discursiva. Según Grize, los objetos que construye el discurso se presentan como un haz de propiedades, relaciones y esquemas de acción que, como ya se dijo, son de naturaleza cultural e histórica y están estrechamente vinculados a la orientación argumentativa del texto y a su contenido ideológico. Toda actividad discursiva, por lo tanto, se realiza de acuerdo a la intencionalidad del locutor, que selecciona los rasgos que se orientan a conseguir el efecto deseado y añade aspectos nuevos. De esta manera, esquematizar un aspecto de la realidad –sostiene Grize– es un acto semiótico: es “dar a ver” (Grize 1990: 36).

Nuestra propuesta es utilizar este modelo teórico en el análisis de la metahistorieta de McCloud, indagando qué objetos se construyen y cómo, con el objetivo de examinar *qué es lo que da a ver* su propuesta.

Tensiones

Como discurso ficcional, la historieta no solo está tensionada por su relación con otros discursos –como el cine o la literatura; aunque esto es propio del carácter dialógico constitutivo de todo discurso– sino que se define por la tensión generada entre dos sistemas de enunciación: la imagen y la escritura. A su vez, de acuerdo con los diversos estudios que se fueron presentando en los últimos años (Barbieri 1991, Groensteen 1999, Muro Munilla 2004, Varillas 2009) se pueden señalar las tensiones tanto entre viñetas en la secuencia y en la puesta en página, como también entre una primera lectura global y la necesaria lectura secuencial de las viñetas.

Así, la primera tensión que analizamos en el libro de McCloud es la que se establece a partir de su elección discursiva: en la Introducción se presentan las propiedades del proyecto, como “un estudio sobre el **arte del cómic**”¹ (p. 1, v. 2-3), que incluso propone “una **nueva teoría** sobre el **proceso creativo**” (p. 1, v. 6), en tanto se propone “desenredar algunos de los misterios que rodean al arte invisible **de la narrativa de los cómics**” (p. 74, v. 1). A su vez, desde las relaciones que establece, e incluso el esquema de acción que presenta, se afirma que los cómics en general son concebidos como “cosa de niños” en

¹ Todas las negritas de las citas pertenecen al original.

tanto se trata de una “opinión **muy estrecha**” (p. 3, v. 7), por lo que “no se les ha prestado la debida atención”, a lo cual se plantea: “a ver si ahora podemos **rectificar** esa situación” (p. 6, v. 9).

Es decir, el texto se construye como un estudio aunque su forma es la del *ensayo*, entendido desde la tradición de Montaigne como un modo de escritura personal, íntimo, subjetivo, basado en la experiencia individual (y no como un modo de escritura riguroso, en el que predomina un estilo objetivo, impersonal, fundamentado en las ciencias. Cfr. Zunino y Muraca, 2012). En este sentido, como afirma Reggiani, la falta de referencias es casi total (salvo Will Eisner, Marshall McLuhan, Tony Schwartz y Wassily Kandinski), lo que parece relacionarse con los problemas terminológicos que aparecen, especialmente con la distinción signo-símbolo-ícono, dado que no sólo se confunden sus sentidos sino que se los usa indistintamente (comparar p. 27, v. 1 a 3 con p. 131, v. 4 a 7); o con la concepción de que la recepción de la historieta se explica a partir de la “ampliación” que realiza la “simplificación” de la “caricatura” (p. 30, v. 4 y 5). Por eso es que se puede verificar la construcción, asimismo, del “ensayista” como alguien que “cuando era un crío, **sabía perfectamente** lo que eran los cómics” (p. 2, v. 2), que ha investigado –pero no necesariamente se expone y se dialoga con sus fuentes– y que apela a su saber como “dibujante” (p. 215, v. 1 y 7). Esto se refuerza con la utilización de la autorreferencia ficcional, el narrador es una caricatura de McCloud que explica incluso el estilo elegido como último argumento para su hipótesis sobre la función de la caricatura: “decidí dibujarme con un estilo **la mar de sencillo**” (p. 36, v. 8). Sin embargo, la propuesta autorreferencial, que varias veces insiste en que todo el libro es “dibujo”, una representación–, por lo que complejiza el nivel de lectura del texto, se contradice con esta preocupación por la “sencillez” o “claridad”, al punto de hacer hincapié en “el mensaje” y no en “el mensajero (p. 37, v. 1) y negar de este modo no sólo la concepción de McLuhan sino la cualidad misma de todo discurso y de la historieta en particular.

Este problema se relaciona con la segunda tensión que analizamos, aquella que definiría al lenguaje historietístico, entre imagen y escritura. Para ello, consideramos la construcción del objeto “historieta”, que presenta las propiedades de ser, por un lado, como señalamos anteriormente, “menospreciada” e “incomprendida” (p. 151, v. 1 y 2); por otro, una “alquimia”, una “magia” que sucede entre las viñetas (p. 92, v. 2 a 49), que la convierte en un medio único, que “puede competir con **cualquier otro** medio artístico, por recursos que tenga” (p. 156, v. 6). Así, la definición necesaria –objetivo propio de postura positivista ante el objeto de estudio– y buscada a lo largo de cuatro páginas le permite, a la manera de Borges en “Kafka y sus precursores”, releer toda la historia de las imágenes buscando “cómics antiguos”. De ahí que el esquema de acción propuesto sea, repetimos, “desenredar algunos de los misterios que rodean al arte invisible **de la narrativa de los cómics**” (p. 74, v. 1); para lo cual, insistimos, no se debe prestar atención al mensajero sino al mensaje. Esta prerrogativa conduce a tensionar no sólo el “sistema” que ensambla dos códigos diferentes, como propone Groensteen (1999) sino incluso su propio planteo de que “**no tiene** que llevar palabras para ser cómic” (p. 8, v. 6). En este sentido, si bien en diversos pasajes se propone que “**juntos**, palabra y dibujos, pueden obrar milagros” (p. 135, v. 6), esto se desprende de un principio a respetar: “los creadores (...) deben saber **aclarar** lo que están mostrando. Tanto por medio de escenas complementarias, como por medio de **palabras**” (p. 133, v. 4 y 5).

Conclusión

Para finalizar, proponemos dos cuestiones. Por un lado, que, como todo discurso, la historieta presenta una dimensión argumentativa, en este caso potenciada por la autorreferencialidad. El problema que observamos es que, antes que, como sostiene Reggiani, “la escritura es un lenguaje mucho más económico que cualquier otro a efectos de discutir los diversos matices de un concepto, realizar precisiones terminológicas y construir un sistema de citas y referencias” (2012: 99), el límite está impuesto por el estilo que McCloud eligió y algunas de sus hipótesis e incluso preconceptos que las sostienen, como por ejemplo, que la palabra finalmente lo mejor que puede hacer en la historieta es aclarar.

Por otro, que no es casual que haya surgido, a la par de la acogida que tuvo el libro *Understanding Comics*, una parodia de parte de Dylan Sisson, *Pirateando cómics* (1995), que se propone como un nuevo capítulo que capta “a la perfección las ideas axiomáticas inherentes a la brillante filosofía del Sr. McClxxd” (1995: 1). En él se pueden observar las cuestiones que hemos desarrollado, como la construcción enunciativa y la autorreferencialidad, la preocupación explicativa que esconde su propósito argumentativo o la cuestión de la “esencia del cómic”. Esto último sería en definitiva el problema mayor y primero que encontramos en el texto: con el fin de establecer una definición y caracterización válida para la historieta sin importar su manifestación, se la abstrae desligándola de sus formas, contenidos y condiciones históricas de producción y recepción, para elaborar una fórmula de poca utilidad en tanto es incapaz de dar cuenta de, justamente, las historietas.

Bibliografía

- Bange, Pierre. *L'Argumentation*. Lyon, P.U.L., 1981.
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993.
- Grize, Jean Blaise. *Logique et langage*. París: Ophrys, 1990.
- _____. *Logique naturelle et Communication*. París : PUF, 1996.
- Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*. París: PUF, 1999.
- McCloud, Scott. *Entender el cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones, 2005.
- Muro Munilla, Miguel Ángel. *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de La Rioja, 2004.
- Sisson, Dylan. *Pirateando cómics*. Madrid: Planeta-DeAgostini, 1995.
- von Sprecher, Roberto y Federico Reggiani (eds.), *Teorías sobre la historieta*. Córdoba: Escuela de Ciencias de la Información. Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, 2012.
- Varillas, Rubén. *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.