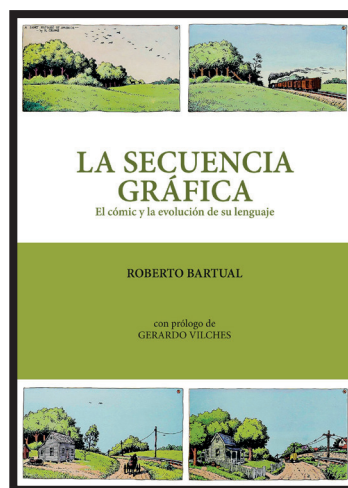

La secuencia gráfica: El cómic y la evolución de su lenguaje

ROBERTO BARTUAL

Ediciones Marmotilla, 2021

Durante 1972, una guerra civil estuvo a punto de destruir la aldea de los Pitufos. Esta fue una guerra civil filológica que —como se espera de ellas— suelen ser las más cruentas ¿Cómo llamar al objeto que pitufa las botellas? ¿Saca-pitufos o pitufa-corchos? A partir de tal discusión, ese conflicto dividirá la aldea entre norte y sur, agravado notablemente por un partido de fútbol. A menudo se apunta que su genial guionista, Yvan Delporte, quiso ridiculizar en *Pitufo verde y verde pitufo* el cisma interno belga entre flamencos y valones, pero no siempre se rescata otra querrela latente desde una exposición del año 1967 en París: ¿Cómo designar al noveno arte? ¿*Figuración narrativa* o *Narración figurativa*?



La historieta siempre ha vivido dolorosamente en su seno esta disputa al ser considerada una hija bastarda a medio camino entre la pintura y la literatura, artes que para el filósofo alemán G. E. Lessing formaban parte de dos esferas estrictamente separadas: la mimesis y la diégesis, el espacio y el tiempo. Tal es así que esta fractura se trasladó inexorablemente a los dos ejes fundamentales de la teoría estructuralista del cómic a través de las nociones de lo *lineal* (la sucesión lectora de las viñetas) y lo *tabulario* (su coexistencia pictórica en la página), definidas en 1976 por Fresnault-Deruelle¹ y constantemente reformuladas en los estudios francófonos más

¹ FRESNAULT-DERUELLE, P. «Du lineaire au tabulaire», en *Communications* n.º 24 (1976), pp. 7-23.

significativos como relato/tabulario,² *découpage*/puesta en página³ o secuencialidad/dispositivo.⁴

Esta polémica sigue aún viva en nuestra época, resucitada bajo otros nombres un poco menos rimbombantes como los de *arte secuencial* o *literatura gráfica*, términos ambos que provienen de una misma persona: Will Eisner. A diferencia de la tradición teórica europea —elaborada por críticos y orientada al análisis— la aproximación de los norteamericanos Will Eisner o Scott McCloud parte de su propia experiencia artística y se propone como manual práctico para elaborar historietas. Según estos últimos, el cómic sería el *arte secuencial* empleado desde antiguo por múltiples civilizaciones, antes que tratarse de una región particular dentro del vasto continente de la *literatura gráfica*.

El proyecto de Roberto Bartual contesta esa suposición del cómic en tanto invariante cultural al inscribirse, como discípulo, en una corriente concreta —de Gombrich a Kunzle— que se aproxima al noveno arte de un modo predominantemente historiográfico y considera la imprenta como punto de inflexión que posibilita el surgimiento del medio. Por este motivo, *La secuencia gráfica: el cómic y la evolución de su lenguaje* es un libro especialmente interesante ya que, desde ese ángulo, se adentra en el otro lado de la aldea pitufa: el de la escuela semiótico-estructuralista que prioriza la descripción formal del cómic con las herramientas de la lingüística contestando, en general, su determinación tecnológica por la imprenta, postura cuyo estandarte porta el francés Thierry Groensteen.⁵

Por ello, el libro de Bartual —segunda parte de tres que constituyen su tesis doctoral— comienza por recapitular las cuatro especies sucesivas del género *literatura gráfica* propuestas en su anterior *Narraciones gráficas: del códice medieval al cómic*: la tira narrativa (s. xv-xviii), la estampa secuencial (s. xvi-xviii), la tira cómica (s. xviii-xix) y el cómic (s. xx-xxi).⁶ Su propósito en esta nueva entrega será investigar «cómo una imagen se conecta con la siguiente»,⁷ es decir, aquello que Fresnault-Deruelle había identificado como la vertiente de yuxtaposición *lineal* del cómic, aplazando su aspecto *tabulario* simultáneo a un futuro volumen.

En primera instancia y sensatamente, Bartual no propone la secuencialidad como el rasgo específico de la *literatura gráfica* —al ser este un elemento compartido con

² PEETERS, B. *Case, planche, récit: comment lire une Bande Dessinée*. París, Casterman, 1991.

³ GROENSTEEN, T. *Système de la Bande Dessinée*. París, Presses Universitaires de France, 1999.

⁴ MORGAN, H. *Principes des littératures dessinées*. Mouthiers-sur-Boëme, Editions de l'An 2, 2003.

⁵ GROENSTEEN, T. «Definitions» en *L'Art de la Bande Dessinée*. París, Citadelles et Marenod, 2012, pp. 17-76.

⁶ BARTUAL, R. *Narraciones gráficas: del códice medieval al cómic*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2013.

⁷ BARTUAL, R. *La secuencia gráfica*. Alcalá de Henares, Ediciones Marmotilla, 2020, p. 15.

otros medios como la literatura o el cine— sino que se suma al consenso general que considera la yuxtaposición de las viñetas como rasgo diferencial del noveno arte. Sobre esta base, nuestro autor discrimina dos modelos posibles en la disposición de los cuadros según la propiedad conmutativa: la serie de viñetas, cuya desorganización no altera su sentido, y la secuencia de viñetas, cuyo sentido se altera al desorganizarlas. Es decir —aunque en el libro no se emplean estos términos— la serie se construiría por coordinación o parataxis, mientras la secuencia responde a la subordinación sintáctica o hipotaxis. El escritor madrileño apoya esta propiedad no-conmutativa de la secuencia gráfica en las investigaciones del neurolingüista Neil Cohn⁸ de quien concluye —quizás un poco apresuradamente— que «fuera de toda duda»⁹ el cómic es un lenguaje o como un *lenguaje*, entrecomillando esta última palabra. Detengámonos brevemente sobre esta cuestión crucial.

Una de las características del giro lingüístico en el pensamiento del siglo xx fue extender un cierto imperialismo logocéntrico que considera casi cualquier faceta de la realidad bajo el prisma del lenguaje. A partir del modelo de las lenguas naturales, el estructuralismo y la semiótica serían la doctrina y la disciplina encargadas de generalizar esta tarea —según las nociones de *signo* y *código*— a todos los ámbitos del saber humano, de la literatura a la pintura, de los cómics a la gastronomía. Por productivo que resultase, este enfoque pronto tropezó con sus propias limitaciones o presupuestos, demolidos para la teoría del cómic por Harry Morgan en su *Principes des littératures dessinées*. Tras una exhaustiva reconstrucción de este paradigma aplicado al relato en imágenes, concluye:

La imagen no es comprensible en virtud de un sistema arbitrario de signos, sino en virtud de su carácter analógico. Reposa sobre la relación no arbitraria de un signo con un referente, y no sobre la relación arbitraria de un significante con un significado [...] En la representación propiamente dicha no hay, incluso, unidades elementales. En consecuencia, es imposible descubrir un sistema, a falta de elementos a vincular.¹⁰

Consciente de este callejón sin salida del estructuralismo, el estadounidense Neil Cohn apunta a otra doctrina lingüística apoyada en la *autoridad* de las neurociencias: la gramática generativa de Noam Chomsky, que considera el lenguaje «no tanto como un sistema de reglas y códigos flotando en el éter cultural, sino más bien como una serie de reglas y principios que residen en el cerebro de los hablantes de todo el mundo».¹¹ ¡Ojo!, en esta huida hacia adelante por librarnos del azote semiótico-estructuralista, Cohn nos hace comulgar con la rueda de molino del nativismo lingüístico,

⁸ COHN, N. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structures and Cognition of Sequential Images*. Nueva York, Bloomsbury, 2013.

⁹ BARTUAL, R. (2020). *Op. cit.*, p. 45.

¹⁰ MORGAN, H. *Op. cit.*, p. 359.

¹¹ BARTUAL, R. (2020). *Op. cit.*, p. 47.

con una gramática profunda universal e incrustada en el cerebro de todos los seres humanos, cuyas variedades culturales se reducen a dialectos. Por muy hegemónica que sea, tal tesis —lejos de haber quedado demostrada— se cuestiona actualmente incluso dentro del mismo campo de la neurolingüística.¹²

En cualquier caso, el propósito de Bartual difiere notablemente de la gramática generativa de Cohn, que pretende superar la preeminencia de la elipsis como factor determinante del *lenguaje* del cómic asignando valores funcionales al contenido interno de cada viñeta. En línea con la opción mayoritaria en los estudios sobre el noveno arte, el madrileño sigue considerando la elipsis como mecanismo central para la secuencia de imágenes (no así para la serie) cuyo esclarecimiento propone a través de la metáfora y la metonimia como categorías operativas tomadas de Roman Jakobson.

Con todo, no se otorga a ambas operaciones el mismo valor, sino que es la metonimia —o principio de *pars pro toto*— el encargado del cierre horizontal de la contigüidad entre las viñetas que permite suturar la elipsis. Bartual apoya este mecanismo metonímico en la ley de la clausura según la escuela Gestalt de la psicología perceptiva. Es decir, la lectura de historietas sería un proceso de organización, de ordenación de los datos sensoriales, de acuerdo a unas categorías inscritas en nuestro cableado cerebral desde el mismo nacimiento. Para la metáfora se reserva un carácter excepcional —propio de las secuencias poéticas y las causalidades excéntricas— subsumiendo en general al espacio metafórico bajo el reino del tiempo y la causalidad metonímicos, en palabras del neurolingüista Michel A. Arbib:

El estudio analítico se realiza en sí mismo en términos metonímicos (en términos de lógica o causa y efecto), por lo que la metonimia se utiliza como metalenguaje para estudiar la metáfora, pero no existe una forma correspondiente en la que la metonimia pueda estudiarse sin presuponerse a sí misma. Por tanto, la metáfora parece desviada en nuestra cultura y necesita una explicación, mientras que la metonimia no.¹³

Ciertamente podría considerarse que el mecanismo crucial del cómic es la metonimia en tanto este se compone de una serie de fragmentos, las viñetas, formando un todo que, necesariamente, no se representa al completo y el lector debe reconstruir en su cabeza. Sin embargo, de igual manera, podríamos considerar a la metáfora como mecanismo esencial del cómic. Al fin y al cabo, la hoja —en si una metáfora muerta— es un espacio metafórico donde los sonidos, la profundidad y el tiempo deben simularse;

¹² ARBIB, M. A. y LEE, J. Y. «Describing Visual Scenes: Towards a Neurolinguistics Based on Construction Grammar», en *Brain Research* n.º 1225 (2008), pp. 146-62. ARBIB, M. A. *How the Brain Got Language: The Mirror System Hypothesis*. Nueva York, Oxford University Press, 2012. Para un compendio actualizado sobre la materia, v. JOHANSSON, S. *En busca del origen del Lenguaje*. Barcelona, Ariel, 2021.

¹³ ARBIB, M. A. y HESSE, M. B. *The Construction of Reality*. Cambridge, Cambridge University Press, 1986, p. 166.

singularmente, es el lector quien crea la dimensión del tiempo a través del barrido ocular sobre su superficie. En cierto modo seríamos, no ya como en el cine: pasajeros, sino conductores de aquel autobús al que aludía Jacques Derrida:

Metaphorikós hoy en día sigue designando, en griego moderno, como solemos decir, aquello que se refiere a los medios de transporte. *Metaphorá* circula por la ciudad, nos transporta como a sus habitantes, en todo tipo de trayectos, con encrucijadas, semáforos en rojo, direcciones prohibidas, intersecciones o cruces, limitaciones y prescripciones de velocidad. En cierta manera —metafórica, desde luego, y como un modo de habitar—, somos el contenido y la materia de ese vehículo: pasajeros comprendidos y trasladados mediante la metáfora.¹⁴

A nuestro juicio el corazón de este *La secuencia gráfica* se halla en la propuesta de tipos de clausura y secuencia elaborada a partir de esos presupuestos. Para ello —frente a la proliferación de un nomenclátor arbitrario, por ejemplo en McCloud— se recuperan las tres unidades de espacio, tiempo y acción aristotélicas de acuerdo con la clasificación de los *raccords* inaugurada para el cómic por Román Gubern.¹⁵ Estas tres unidades son retomadas por Bartual como tres clases posibles de clausura subsumidas bajo la metonimia, añadiendo una cuarta: la metafórica, que substituye al cajón de sastre del *non-sequitur* de McCloud, ofreciendo un mecanismo específico para el vínculo entre sus imágenes: la semejanza. Con todo, esta taxonomía dificulta su distinción entre serie y secuencia porque, como reconoce, la clausura espacial y la metafórica permiten, a menudo, alterar el orden de sus imágenes sin alterar el sentido global.

Este marco cuádruple se extiende a una propuesta de cuatro tipos de secuencia: la secuencia relato (clausura temporal), la secuencia mimética (clausura causal), la secuencia descriptiva (clausura espacial) y la secuencia metafórica (clausura metafórica). Dos de estos términos responden a las especies de *literatura gráfica* ya identificadas, la secuencia relato a la tira narrativa y la estampa secuencial, y la secuencia mimética a la tira cómica y el cómic. De este modo se cede al impulso por conciliar la grieta entre historia y lenguaje —sucesión y simultaneidad— a través de esa verdadera piedra filosofal: una gramática histórica de la secuencia en imágenes, cuyo antecedente se remonta al menos hasta la disyuntiva entre lo háptico (táctil) y lo óptico establecida por Alois Riegl.¹⁶ Sin embargo, de nuevo, la clausura espacial y la metafórica no terminan de encajar en ese relato evolutivo.

Esta aproximación conlleva un peligro claro: el del mito evolucionista de la modernidad, una trayectoria reforzada por la relevancia que se da a las sucesivas técnicas de

¹⁴ DERRIDA, J. «La retirada de la metáfora», en *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía*. Barcelona, Paidós/UAB, 1989, p. 209.

¹⁵ GASCA, L. y GUBERN, R. *El discurso del Cómic*. Barcelona, Cátedra, 1988.

¹⁶ RIEGL, A. *Historical Grammar of the Visual Arts*. Nueva York, Zone Books, 2021.

impresión como factor determinante del *lenguaje* del cómic. Por ejemplo, se asocia la secuencia relato con los rasgos que Ong confería a la oralidad mientras la secuencia mimética se caracterizaría por representar visualmente el movimiento en sucesión, bajo influencia de otro hito tecnológico: los estudios crono-cinematográficos de Muybridge. De tal modo —al considerar que, entre uno y otro modelo, pasamos de un sistema narrativo a otro mostrativo— se despliega una exposición vagamente heroica sobre la liberación de las imágenes, ante lo que cabría preguntarse ¿qué las enclaustró en primer lugar a un dispositivo predominantemente textual sino la misma imprenta?

Otra duda nos asalta: mientras Jakobson verifica sus tesis con los enfermos afásicos y Bartual contrasta nuestra comprensión del cine con las tribus africanas *vírgenes*, ¿acaso no deberíamos hacer lo mismo con la tecnología de la imprenta? Dicho de otra manera: ¿por qué si la imprenta es un invento chino no se desarrolló allí la secuencia de viñetas optándose en su lugar por la narración visual continua en rollos y códices?¹⁷ La litografía no basta para explicar la excepción europea. Nos encontramos ante un caso paradigmático del argumento filosófico de Yuk Hui: «la tecnología no es un universal antropológico; es posibilitada y constreñida por cosmologías particulares que van más allá de la funcionalidad o utilidad. Por consiguiente, no existe una única tecnología, sino múltiples cosmotécnicas».¹⁸

Quizás el capítulo más polémico y, a la vez, brillante de este libro sea el del procesamiento lineal de la secuencia. La polémica surge de una propuesta muy atrevida: substituir en la elipsis lo que Benoît Peeters apodó *la viñeta fantasma* por conectores lingüísticos que figuran como mediadores entre una imagen y otra (*después, por tanto, y allí, como si...*). No deberíamos arrojarnos a la crítica fácil presuponiendo que se postula esto en su literalidad. Más bien, Bartual se apoya en aquello que Lacan denominaba el carácter lingüístico del inconsciente, es decir: este tipo de operaciones se pueden expresar lingüísticamente o efectuarse de modo automático. Sin duda, esta es una toma de posición que quizás se lleve un poco lejos al afirmar: «las categorías de secuencias y los vínculos que hay entre sus imágenes existen ya de antemano en nuestro cerebro».¹⁹ Aunque —lejos del dogmatismo— Bartual deja abierta esta conclusión señalando posteriormente: «nuestros hábitos de ordenación secuencial responden no tanto a un fenómeno natural, sino a un patrón cultural heredado que proyectamos en las imágenes que recibimos y también en los textos».²⁰

¹⁷ NEEDHAN, J. y TSIEN, T-H. *Science and Civilization in China, Vol 5: Chemistry and Chemical Technology, Part. 1: Paper and Printing*. Cambridge, Cambridge University Press, 1985, pp. 252-292.

¹⁸ HUI, Y. «Cosmotécnica como cosmopolítica», en *Fragmentar el futuro*. Buenos Aires, Caja negra, 2020, pp. 41-64.

¹⁹ BARTUAL, R. (2020). *Op. cit.*, p. 113.

²⁰ *Ibid.*, p. 190.

Sea como sea —y he aquí su cariz brillante— Bartual demuestra que la secuencia de imágenes no solo se interpreta de un modo dinámico sino también retrospectivo. Es decir que —desde un punto de vista sistémico y global— solo cuando hemos leído una secuencia completa determinamos concluyentemente los vínculos entre cada una de sus viñetas. Lo que en un primer momento consideramos una clausura causal puede —a la luz de nuevos acontecimientos— presentárenos como una clausura espacial o de otro tipo. Este argumento resulta especialmente convincente para una interpretación holística de la secuencia de imágenes según moldes y expectativas que no solo se ven construidas sino también derribadas y reconstruidas en el proceso de lectura. Hasta donde uno conoce, esta es la primera formulación de un enfoque a la vez dinámico y microscópico sobre la lectura secuencial de las viñetas: chapó.

Al respecto, creemos oportuno retomar la diferencia entre gramática, lógica y retórica del *trivium* escolástico. Estas tres disciplinas solían identificarse con tres momentos sucesivos del tratamiento de la información lingüística: la recepción (gramática), su procesamiento (lógica o dialéctica) y su emisión (retórica). Desde una perspectiva contraria al nativismo, la preeminencia de los mecanismos retóricos supuestamente universales como la metonimia y la metáfora respecto de las categorías de espacio, tiempo y acción podría ser invertida. El espacio, el tiempo y su interrelación en la causalidad suponen una precondition necesaria incluso a nuestra mera existencia y quizás prevalezcan como esquemas fundamentales interrumpidos por la fragmentación de las viñetas. La metáfora y la metonimia —esas dos figuras retóricas— pasarían a ser consideradas como procesos secundarios, recursos interpretativos entre otros que nos permiten suturar la escisión en una de aquellas dimensiones.

En su último tercio, *La secuencia gráfica* aborda por separado en sendos capítulos la articulación de estas tres unidades de espacio, tiempo y acción, sin dedicar un apartado propio a la metáfora que se cuele de matute entre las demás. En línea con Gubern, el mecanismo ejemplar de la articulación del espacio sería el *raccord* de contigüidad, un préstamo del léxico cinematográfico que se prolonga al cotejar los movimientos de cámara como panorámica y *travelling*, sin discutir el paralaje, fenómeno de difícil plasmación en historieta. Las referencias filmicas se ven substituidas en la articulación del tiempo por la teoría literaria, sobre cimientos tan sólidos como los trabajos canónicos de Gérard Genette. Dos de sus conceptos —duración y orden— son destacados por Bartual, con especial énfasis en este último y sus subespecies cronológica, anacrónica, alternante y acrónica.

A nuestro juicio, la contribución decisiva se produce en el capítulo final al adoptarse la célebre tripartición peirciana del signo entre iconos, símbolos e índices, aun sin asumir el marco general del pragmatismo lingüístico.²¹ Estos últimos, los índices, son

²¹ YUS RAMOS, F. *La interpretación y la imagen de masas: un modelo pragmático aplicado al discurso del cómic inglés*. Alicante, Instituto Alicantino de Cultura, 1997. NGUYEN, N-H. *Narration graphique*:

la clave de la causalidad, especialmente en las secuencias relato de William Hogarth sobre las que el autor prueba su nivel de experto. Con Töpffer y la secuencia mimética, la gestualidad visual tomaría el relevo de los índices como agente de la causalidad, un ángulo muy productivo para futuros desarrollos. Allende estos procedimientos, figura el símbolo como último recurso cognitivo para atribuir sentido a una secuencia de imágenes en causalidades no ordinarias o poéticas, incorporando en este punto las secuencias metafóricas al ámbito de las causas y sus efectos. No obstante ¿qué hay de los iconos? Su ausencia revela una voluntad implícita de ahuyentar la semejanza como mecanismo prevalente en el trenzado de dos momentos temporalmente consecutivos para reservarla a la secuencia metafórica.

En suma, *La secuencia gráfica* es un libro virtuoso. Su ambición por conciliar el tiempo y el espacio, la historia y el lenguaje, lo convierte en una referencia inexcusable para nosotros, habitantes de esta aldea pitufa del cómic. Resulta una hazaña que semejante cabriola no termine con la cabeza rota, pero Bartual cae firmemente sobre ambos pies. Esta breve reseña no puede hacer justicia a su despliegue de inteligencia, con una prosa exquisita y para todos los públicos. Un libro que, sin duda, merecía haber sido publicado por una gran editorial, pero nunca agradeceremos lo suficiente a Ediciones Marmotilla en su valerosa iniciativa, a la espera del tercer volumen de esta magnífica trilogía.

BREIXO HARGUINDEY BARRIO

Breixo Harguindey Barrio, licenciado en Comunicación Audiovisual (UAB) y máster en Edición (UPF), es investigador independiente experto en historieta. Vinculado a la industria del libro, ejerció como editor en varios sellos.

L'ellipse comme figure et signe percé en dans la Bande Dessinée [tesis doctoral] Université du Québec, 2009. Disponible en: <https://archipel.uqam.ca/2500/1/D1845.pdf>.