

El cómic: ¿un arte secuencial? Una crítica al concepto de secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud

Comic: a sequential art? A critique to the concept of sequence and the classification of panels transitions in Scott McCloud

Gerardo Vilches

Resumen: En 1993, Scott McCloud publicó su primer ensayo teórico sobre cómic y en forma de cómic: *Entender el cómic: el arte invisible*, cuyo éxito inmediato lo convirtió en una de las principales referencias en los estudios sobre cómic. En su obra, McCloud definía el cómic como un arte estrictamente secuencial, y planteaba una clasificación de las transiciones entre viñetas que partía de su concepto de clausura. Tras identificar ciertas limitaciones de sus teorías, se plantea una crítica de estos puntos mediante el análisis de obras y la revisión de bibliografía especializada, y se proponen alternativas de análisis más apropiadas para el cómic contemporáneo.

Palabras clave: lenguaje, Scott McCloud, narratividad, secuencia, transición entre viñetas.

Abstract: In 1993, Scott McCloud published his first essay about comic in comic format: *Understanding Comics: The Invisible Art*, whose early success turned it to one of the main references in comic studies. In his work, McCloud defined comic as a strictly sequential art, and raised a classification of panels transitions that came from his concept of closure. After identifying certain limitations of his theories, a critique to these points through the analysis of some comics and the use of specialized bibliography is presented, and some more suitable alternatives for contemporary comics are proposed.

Key words: language, Scott McCloud, narrativity, pannels transition, sequence.

INTRODUCCIÓN

Scott McCloud (Boston, Massachusetts, 1960) es un autor de cómic estadounidense que comenzó su carrera en el mercado del cómic independiente de mediados de la década de los ochenta, con su serie de *comic-books* de ciencia ficción juvenil *Zot!* (1984-1990). A pesar de sus posteriores obras de ficción, los trabajos más populares e influyentes de McCloud son, sin duda, sus ensayos: *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000) y *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (2003). Más concretamente, el primero de estos libros, traducido en España como *Entender el cómic: el arte invisible* (Astiberri, 2005) ha gozado de gran éxito comercial y amplia difusión entre autores, aficionados y teóricos. Se trata de una referencia frecuentemente citada en artículos académicos y tesis doctorales, que debe su popularidad al hecho de ser un ensayo sobre cómic elaborado con la forma de un cómic, de forma que las ideas que contiene se desarrollan de un modo práctico muy directo. Dos años después de su aparición, el propio McCloud manifestaba, en conversación con el también estudioso R. C. Harvey, su deseo de ofrecer a sus colegas de profesión «herramientas con las que jugar» (traducción propia).¹

Pese a todo lo expuesto considero que *Entender el cómic* tiene ciertas limitaciones metodológicas y teóricas que merece la pena discutir, especialmente en lo que respecta a la tipología que construye en torno a su concepto de clausura (la operación mental que permitiría construir una continuidad entre dos viñetas), como expondré a continuación.

ENTENDER EL CÓMIC: LAS LIMITACIONES EN SU PUNTO DE PARTIDA

El volumen de McCloud tiene evidentes virtudes, es innegable. Su capacidad explicativa ha logrado gran calado, y ha conseguido llevar al público aficionado una serie de cuestiones relativas al lenguaje del cómic que difícilmente le hubieran interesado planteadas en otro formato o con un tono más académico. Tiene algunas buenas ideas, y maneja conceptos que, aunque no sean suyos (como las implicaciones comunicativas del dibujo caricaturesco o el efecto máscara empleado en el manga), consigue exponer de forma muy accesible e ilustrativa. El libro supone, además, una lectura amena, no exenta de cierto humor. Pero es precisamente ese afán divulgativo y didáctico el que

1 HARVEY, R. C., «Round and Round with Scott McCloud», *The Comics Journal*, 179, agosto de 1995, p. 61.

lo lleva a simplificar en exceso cuestiones complejas, como, de hecho, ya le señalaba su interlocutor en la citada entrevista de 1995.² La claridad expositiva le sirve para articular un discurso sencillo y accesible a todo el público, pero que carece de una metodología científica o un marco conceptual debidamente delimitado. Aunque, en su descargo, es justo precisar que McCloud nunca tuvo otra intención que plasmar ideas propias, y que no puede hacérsele del todo responsable de la repercusión académica de su libro.

Uno de los principales problemas de *Entender el cómic* es la evidente falta de base teórica o manejo de bibliografía especializada. McCloud, en los agradecimientos del libro, escribe: «*Cómics y arte secuencial*, de [Will] Eisner, fue el primer libro en examinar en profundidad el arte de los cómics. Este es el segundo libro».³ Con semejante afirmación queda patente que desconoce toda la tradición teórica europea y todos los esfuerzos que, desde los años sesenta, se venían desarrollando en este campo.⁴ Y, así, su ensayo se construye basándose en intuiciones personales, desarrolladas durante el desarrollo de su carrera como historietista,⁵ y no en la discusión de teorías previas.

Su carencia de una metodología científica se evidencia ya en las primeras páginas, en las que se esfuerza en ofrecer una definición cerrada y concisa del cómic, algo que no parece ser una prioridad en otras artes (si bien hay que indicar que McCloud no es el único que tiene ese objetivo entre los estudiosos de la historieta).⁶ El problema en su planteamiento inicial es que da por buena la definición de Eisner de «arte secuencial» sin someterla a un análisis crítico, y, a partir de esta, escenifica un diálogo ficticio con hombres de paja que le hacen o bien las preguntas que necesita para llegar a donde

2 «[S]implificar algo excluye los matices y deja fuera posibles aspectos claves de una premisa, lo que debilita el argumento» (traducción propia), en *ibidem*, p. 77. McCloud se excusa explicando que tiene las ideas muy claras en su cabeza, pero: «cuando intento ponerlo en palabras empiezan a desvirtuarse» (traducción propia).

3 McCloud, S., *Entender el cómic: el arte invisible*, Bilbao, Astiberri, 2005, p. s. n. Traducción de Enrique Sánchez Abulí.

4 Santiago García explica la «escasa resistencia» que las teorías de McCloud han encontrado por la «debilidad de la tradición de estudios teóricos sobre el cómic en Estados Unidos hasta muy recientemente». Sin embargo, también cita algunos estudios previos, como *History of the Comic Strip* (1973) de David Kunzle, que McCloud omite. En GARCÍA, S., *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2010, pp. 41-42.

5 «Cuando empecé a trabajar profesionalmente haciendo cómics, ya estaba trabajando en estas ideas, y muy pronto comencé a tomar notas para hacer un cómic sobre los cómics» (traducción propia). En HARVEY, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 72.

6 En este punto, no puedo evitar estar de acuerdo con Enrique Bordes cuando escribe que «[el] debate sobre la definición de lo que es o no cómic ha producido mejores discusiones que resultados». En BORDES, E., *Cómic, arquitectura narrativa*, Madrid, Cátedra, 2017, p. 65.

quiere, o bien preguntas absurdas que sirven de contrapunto cómico, en lugar de dialogar con fuentes y bibliografía y discutir definiciones previas.⁷

Su definición es bien conocida: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector».⁸ Este enunciado omite cualquier tipo de alusión al contexto, la historia del medio, el soporte o los formatos, porque pretende ser lo más general posible. Sin embargo, como ha señalado García, es precisamente por eso por lo que cae en «una especie de idealismo teórico»:⁹ en lugar de construir una definición a partir de las obras y de aquello que, históricamente, se ha considerado cómic, McCloud la formula *a priori*. Como consecuencia de aplicar la lógica que se sigue de su enunciado, el teórico cae en la cuenta de que multitud de obras artísticas responden a este, desde hace milenios. Lejos de replantearse su definición en vista de esta circunstancia, McCloud afirma que todas esas obras no son otra cosa que cómics. Se trata, como ha señalado Pepo Pérez, de «una visión teleológica de la historia».¹⁰ Como ha escrito el también autor de cómic Eddie Campbell, con su habitual tono irónico, «[n]o todos los “cómic” son arte secuencial y no todo arte secuencial es “cómic”. Decir que “todo arte secuencial es cómic” es como decir que el mundo es un suburbio de Brooklyn; y decirlo con acento de Brooklyn» (traducción de Pepo Pérez).¹¹ Detrás de la humorada del dibujante escocés se esconde una crítica que, a mi entender, resulta totalmente certera. El «arte secuencial», o la narración con imágenes, por usar un término menos connotado y restrictivo, es una constante en la historia del arte, que aparece en obras de diversa naturaleza, y el cómic no es sino uno de los más recientes medios de expresión que se adscriben a ella. El propio McCloud desvela el motivo último de este intento de «ampliación al absurdo»,¹² cuando escribe: «... la palabra “cómic” se ha visto lastrada con una connotación negativa [...] / ¡Y así, la baja estima en que se tiene el propio cómic se va perpetuando! La perspectiva histórica necesaria para enmendar ese yerro se ve empañada por

7 McCloud, S., *Entender el cómic...*, op. cit., pp. 7-9.

8 *Ibidem*, p. 9.

9 GARCÍA, S., *La novela gráfica*, op. cit., p. 41.

10 PÉREZ, P., «Sueños olvidados (en secuencia)», en *Es muy de cómic*, <https://pepoperez.blogspot.com/2012/07/suenos-olvidados-en-secuencia.html> (fecha de consulta: 30/XII/2018).

11 CAMPBELL, E., s. t., en *Eddie Campbell*, <http://eddiecampbell.blogspot.com/2007/11/n-ot-week-goes-by-without-me-reading.html> (fecha de consulta: 30-XII-2018). Citado en Pérez, P., «Cómics abstractos, narración, secuencia... y no-secuencia», en *Es muy de cómic*, <http://pepoperez.blogspot.com/2009/08/comics-abstractos-narracion-secuencia-y.html> (fecha de consulta: 30-XII-2018).

12 GARCÍA, S., *La novela gráfica*, op. cit., p. 41.

esa negatividad».¹³ Aquí, el autor incurre en dos posiciones discutibles: en primer lugar, que ha sido un complejo de inferioridad el que ha impedido a los teóricos darse cuenta o aceptar que la Columna Trajana o el tapiz de Bayeux son cómics; en segundo lugar, que la supuesta antigüedad del medio sería la forma de legitimarlo.

Su definición aún tiene otra controvertida consecuencia: de entrada, quedan excluidas las viñetas únicas, entre ellas, muchos antecedentes directos del cómic, o, incluso, obras como el *Hogan's Alley* de Richard F. Outcault.¹⁴ McCloud, que afirma que «no hay secuencias de una sola viñeta»,¹⁵ es consciente de los problemas que esto genera, y, de hecho, matiza su posición, aunque sea a costa de generar más confusión, cuando acepta que una viñeta que combine texto e imagen sí puede considerarse cómic, en cuanto que «se sirve de la yuxtaposición de palabras y dibujos».¹⁶ En la conversación con Harvey especifica que una viñeta única no es un cómic «a menos que tenga un componente secuencial» (traducción propia).¹⁷ La narratividad intrínseca de una viñeta única es una cuestión aceptada por la mayor parte de los teóricos, incluyendo a Thierry Groensteen, quien sigue a Roger Odin en su análisis de este punto.¹⁸ La persistencia en su definición lo lleva, en suma, a negar la categoría de cómic a obras que están muy relacionadas con él e incluir otras que, históricamente, no han tenido ninguna influencia en el medio ni forman parte de su genealogía.

EL PROBLEMA DE LA SECUENCIA

La idea de la secuencia como condición *sine qua non* del cómic está presente en toda la teoría de Scott McCloud, y su catalogación de los diferentes tipos de transición es su consecuencia directa. Por ello, resulta interesante analizar por qué asumió este punto de partida, antes de profundizar en su clasificación de las transiciones.

Resulta evidente que el concepto de secuencia como elemento definitorio del cómic deriva de asumir que este es un medio eminente narrativo, orientado a la exposición de relatos que se desarrollan en una

13 McCloud, S., *Entender el cómic...*, op. cit., p. 18.

14 Pepo Pérez comenta ampliamente este y otros ejemplos en Pérez, P., «Sueños olvidados (en...)», op. cit.

15 McCloud, S., *Entender el cómic...*, op. cit., p. 20.

16 *Ibidem*, p. 21.

17 Harvey, R. C., «Round and Round...», op. cit., p. 74.

18 Groensteen, T., *The System of Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007, p. 105. Traducción al inglés de Bart Beaty y Nick Nguyen.

cronología convencional: lo que Iván Pintor ha denominado «regla de oro del clasicismo», según la cual «cada viñeta demanda la siguiente».¹⁹ En los orígenes del medio podemos encontrar algunos ejemplos de obras con una intención más poética que estrictamente narrativa,²⁰ pero, a partir de los años treinta, se imponen estos «modos históricos de narración».²¹ El motivo se encuentra en la poderosa influencia del cine comercial estadounidense, como ha indicado Pintor:

Tanto en el ámbito europeo como en el norteamericano, la estabilización de las normas que integran esas formas dominantes guardó una estrecha relación con la solidificación del sistema de narración del clasicismo hollywoodiense, cuyo objeto principal es la transparencia.²²

Esta transparencia implica que la obra se centra en la diégesis narrativa, y los elementos extradiegéticos se usan de un modo utilitario, al servicio de la historia que está sucediendo *dentro* de las viñetas. Santiago García señala a Milton Caniff como el responsable de esta traslación:

[T]rasladó a las viñetas la esencia del llamado *modelo narrativo de continuidad* de Hollywood [...]. En *Terry y los piratas*, la viñeta es una ventana impenetrable que define los límites del cuadro dibujado, y lo que sucede en ella, como lo que sucede en la pantalla, es una simulación de la realidad que centra exclusivamente la atención.²³

El modelo de Caniff se convirtió en un estándar fácilmente replicable por la industria del *comic book*, y ese es el motivo de que McCloud, centrado en el mercado *mainstream*, llegara a la conclusión de que la base del cómic era representar el tiempo a través del espacio:

19 PINTOR IRANZO, I., *Figuras del cómic: forma, tiempo y narración secuencial*, Barcelona y Valencia, Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Jaume I, Universitat Pompeu Fabra, Universitat de València, 2017, p. 200.

20 Las obras de Winsor McCay o Georges Herriman así lo atestiguan.

21 PINTOR IRANZO, I., *Figuras del cómic...*, *op. cit.*, p. 191.

22 *Ibidem*, p. 50.

23 GARCÍA, S., *La novela gráfica*, *op. cit.*, pp. 98-99.

El ejemplo más puro de cómic al que puedo llegar [es] un dibujo de dos cuadros, dos cajas o viñetas, situadas una cerca de la otra con un fondo blanco [...] el dibujo de un momento y después el siguiente. Eso es el máximo a lo que puedo reducirlo. Y la descripción más simple de ese fenómeno es «espacio igual a tiempo». Representar el tiempo espacialmente (traducción propia).²⁴

No ha sido McCloud el único que no cuestiona esto: de manera prácticamente simultánea, Daniele Barbieri publicaba *Los lenguajes del cómic*, cuyo capítulo décimo se titulaba «Cine. El montaje y el tiempo», en el que, pese a reconocer características diversas, destacaba cómo «el cómic ha logrado reproducir el lenguaje del cine», y habla de «el intento que realiza el cómic de reproducir en su interior las características más ligadas a la dimensión temporal».²⁵

Quienes asumen que el cómic es un medio narrativo a la manera del cine comercial se han centrado, consecuentemente, en las relaciones entre las viñetas como sucesión de instantáneas de un relato, y han recurrido, con frecuencia, al lenguaje cinematográfico para generar un modelo de análisis. Román Gubern consideró la viñeta como «la unidad de montaje del cómic».²⁶ Resulta sintomático que este tipo de sistemas recurran a ejemplos que, mayoritariamente, responden al modelo de narración transparente del cómic clásico norteamericano, que se ajusta bien a este, como es el caso del citado Barbieri, y omitan los cómics que pondrían en cuestión el sistema. También McCloud recurre a ejemplos *ad hoc* del cómic narrativo más comercial y convencional o, incluso, a sus propias viñetas dibujadas *exprofeso* para ilustrar sus tesis.²⁷

En lo que respecta a las categorías de transición entre viñetas planteadas por McCloud,²⁸ como se ha visto, el aspecto clave que toma como referencia es el tiempo que transcurre en la elipsis entre dos viñetas. Así, las

24 HARVEY, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 64.

25 BARBIERI, D., *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós, 1993, p. 241.

26 GUBERN, R., *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Ediciones Península, 1981 [1972], p. 115. Citado en VARILLAS, R., *La arquitectura de las viñetas: texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio, 2009, p. 105.

27 Intentos posteriores de construir sistemas con vocación universal, como los citados de Rubén Varillas (2009) e Iván Pintor (2018) no pretenden ya obviar una realidad plural en la que multitud de obras plantean modelos narrativos, o no, que desafían el citado modelo clásico.

28 El desarrollo completo de esta clasificación se encuentra en McCLOUD, S., *Entender el cómic...*, *op. cit.*, pp. 70-81.

cuatro primeras categorías, Momento a momento, Acción a acción, Tema a tema y Escena a escena, suponen que existe una linealidad cronológica entre ambas imágenes, que la segunda sucede un tiempo después que la primera. En palabras de Bordes, las tres primeras «están más ligadas al movimiento, captando distintos instantes de una acción, pasando de una acción a otra o cambiando distintos sujetos o puntos de vista activos en una misma escena».²⁹ La cuarta, aunque suponga una transición más abrupta entre ambas viñetas, también presupone una linealidad temporal. Sin embargo, es en la quinta categoría en la que McCloud introduce un factor que contradice su propia definición de cómic (y de secuencia): las transiciones Aspecto a aspecto no implican un desarrollo cronológico y, por tanto, contradicen la idea de «un momento y después el siguiente» que sostiene el teórico. Su inclusión se debe, como el propio McCloud reconoce, a su conocimiento del manga,³⁰ donde el recurso de mostrar imágenes que suceden en un tiempo simultáneo es habitual. Por último, ante la innegable existencia de transiciones que no responden a ninguna de las cinco categorías presentadas, McCloud idea una sexta categoría, *non sequitur*, que sirve como una suerte de cajón de sastre que incluye toda transición que, según él, «no ofrece ninguna relación lógica entre viñetas».³¹ Antes de analizar los principales problemas y las carencias de este sistema, conviene exponer varios ejemplos de cómics en los que su aplicación resulta irrelevante o problemática.

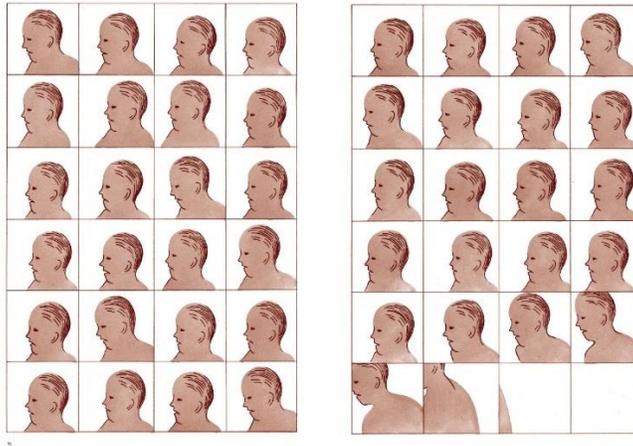


Fig. 1. MAGÁN, A., Fragmentos seleccionados, *Barcelona, Apa Apa*, 2017, pp. 13-14

29 BORDES, E., *Cómic: arquitectura narrativa*, op. cit., p. 51.

30 HARVEY, R. C., «Round and Round...», op. cit., p. 77.

31 McCLOUD, S., *Entender el cómic...*, op. cit., p. 72.

Fragmentos seleccionados, publicado por Apa Apa [fig. 1], reúne varias piezas breves de Andrés Magán, uno de los máximos representantes del cómic experimental contemporáneo en España. Todas desafían de una forma u otra el concepto tradicional de narratividad; en la tercera de ellas, encontramos las siguientes dos páginas.

En estas páginas de viñetas regulares vemos a un personaje que sabemos por las páginas anteriores que está sentado en una silla. En cada viñeta, se observa el mismo plano cerrado sobre su cabeza de perfil, y la narratividad de la *secuencia* no queda del todo clara. ¿Estamos viendo diferentes momentos sucesivos del acto de levantarse extraordinariamente lento, como parece sugerir el final? ¿O más bien son una repetición de la misma imagen que está buscando un efecto

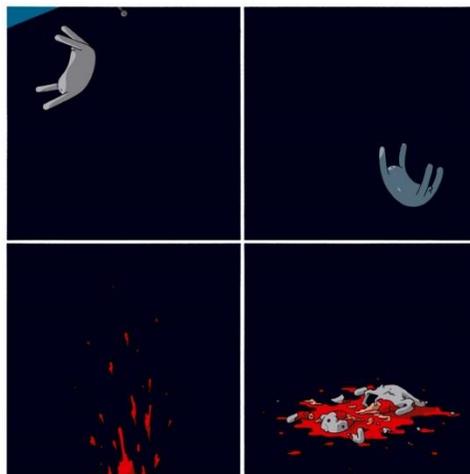


Fig. 2. MUSTURI, T., *Simplemente Samuel*, Badajoz, Aristas Martínez, 2016, p. s. n.

expresivo que va más allá de la mera exposición de una acción? Yo me inclino por pensar que es una mezcla de ambos planteamientos: estamos viendo un periodo de tiempo indeterminado en el que un personaje que está sentado realiza sutiles movimientos imperceptibles, hasta que decide levantarse y lo perdemos de vista; pero, además, es evidente que Magán está buscando con estas páginas un efecto que va más allá de la exposición de una acción que podría haberse contado en solo dos viñetas. Al aplicar el modelo de McCloud, es fácil llegar a la conclusión de que entre todas estas viñetas median transiciones de Momento a momento, que implican un lapso muy breve de tiempo (al menos, así podemos suponerlo, aunque Magán es deliberadamente ambiguo en esto), pero esto no nos está diciendo prácticamente nada relevante de estas páginas, que basan su fuerza en el impacto de la repetición y en el efecto de las páginas completas. Suponen, además, un ejemplo perfecto de cómo la página puede imponerse a la secuencia de viñetas, porque, como resulta evidente cuando se intentan *leer*, un lector difícilmente va a posar su vista en un cuadro detrás de otro siguiendo el orden convencional de lectura, sino que obtendrá una imagen de conjunto.



Fig. 3. MUSTURI, T., *Simplemente Samuel*, Badajoz, Aristas Martínez, 2016, p. s. n.

Simplemente Samuel, publicada en España por Aristas Martínez [fig. 2], es la segunda que el autor finés dibujó con la criatura Samuel como protagonista. El libro supone un *viaje alucinante* en el que el personaje experimenta diversas transformaciones, muchas veces simbólicas, que se representan únicamente a través de lo visual. En un determinado pasaje, un descabezado Samuel sufre una caída. Al girar la página anterior, descubrimos una imagen que muestra un cuerpo humano despedazado [fig. 3]. En este caso, dado que la transición entre estas dos imágenes no parece responder a una correlación temporal, ni tampoco puede aplicarse la categoría de Aspecto a aspecto, hay que concluir que pertenece a la categoría *non sequitur*, es decir, que no existe «ninguna relación lógica». Pero es evidente para cualquier lector que, por supuesto, existe una relación simbólica entre ambas. Nada nos aporta, en el análisis de este cómic, manifestar que la transición es *non sequitur*.

El debut en la obra larga del valenciano Víctor Puchalski, publicado por Autsaider Cómics [fig. 4], resultó una sorprendente amalgama de referencias e inspiraciones variadas. El autor, consciente del valor simbólico del dibujo y las connotaciones asociadas al estilo, construyó cada pasaje con uno diferente. El capítulo ocho, «Kagemusha», está construido sobre una plantilla clásica de tres por tres viñetas, pero juega con los espacios en blanco y con imágenes enigmáticas, como puede verse en el siguiente ejemplo.



Fig. 4. PUCHALSKI, V., Enter the Kann, Sineu, Autsaider Cómics, 2016, p. s. n.

Como en el ejemplo anterior, en este caso para lo único que pueden servirnos las categorías de McCloud es para constatar que no hay forma de establecer una relación de secuencia cronológica entre las diferentes viñetas, que muestran imágenes no siempre del todo reconocibles, y que parecen tener como hilo conductor tan solo el mostrar algún tipo de violencia o acción súbita (con excepciones en las que se muestran siluetas de personas). De nuevo, deberíamos recurrir a clasificar todas las transiciones de estas páginas como *non sequitur*, sin que eso nos aportara nada en absoluto acerca de las intenciones del autor o de los significados de estas páginas.

LA IMPORTANCIA DE LA RETÓRICA

Una cuestión sobrevuela los párrafos anteriores: incluso en casos de narraciones clásicas más convencionales, ¿para qué serviría este análisis cuantitativo? Incluso McCloud se ha referido a los «contadores de guisantes» (traducción propia)³² que, siguiendo su método, se dedicaban a *analizar* cómics contando cuántas transiciones de cada tipo contenían. Más allá de alguna vaga consideración sobre su ritmo (si tiene un número alto de transiciones Acción a acción será rápido, si tiene un número alto de transiciones Aspecto a aspecto sería más reposado, etcétera), el método no ayuda a entender los niveles de significado, las poéticas de la narración o la forma en la que el autor ha escogido expresarse. Y, en todo caso, resulta de poca ayuda cuando nos enfrentamos a obras más experimentales, no necesariamente contemporáneas.

McCloud ignora casi por completo un tipo de relación entre signos que es, de hecho, básica en cualquier estudio semiótico: las relaciones semánticas y retóricas. No contempla la relación de significado que pueden mantener dos viñetas sin que medie entre ellas transcurrir de tiempo alguno, más allá de

32 HARVEY, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 78.

una intuición que expresa con respecto a la categoría *non sequitur*, a propósito de la cual se pregunta:

«¿cabe la posibilidad de que en una secuencia de viñetas estas no tengan ninguna relación entre sí? / Yo, personalmente, no lo creo. Por muy dispar que sea una imagen de otra, siempre hay una suerte de... /...alquimia obrando en el espacio entre viñetas, que puede ayudarnos a encontrar un significado o una resonancia incluso en la combinación más discordante que pueda darse».³³

Lo que él llama alquimia (y resulta muy significativo que cuando se topa con algo que no puede cuantificar de una manera sencilla recurra a un término ocultista) alude a este conjunto de relaciones retóricas que solo acierta a intuir y que confina en su categoría «cajón de sastre», la de las transiciones *non sequitur*. No se trata de ningún tipo de magia, ni de algo ilógico: cuando McCloud emplea el término «lógica» se está refiriendo, más bien, a que no existe una relación temporal o espacial diegética. Pero las relaciones retóricas responden a una lógica, aunque sea distinta, y no son en absoluto inhabituales en el cómic, ni siquiera en el que el autor podía conocer en los años en los que realizó *Entender el cómic*.³⁴

Otros autores, en cambio, sí han atendido a los valores retóricos presentes en el cómic, y a cómo es precisamente a través de ellos como el medio puede desplegar un potencial ajeno al relato cronológico naturalista. Pintor, por ejemplo, ha escrito: «cuanto más ajeno es el vector del tiempo sucesivo a la página, más plurivectorial resulta la significación de la imagen narrativa».³⁵ Roberto Bartual ha sido uno de los teóricos que más han profundizado en las limitaciones del sistema *mccloudiano*. En su tesis doctoral, *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*, determina que «[n]ada impide, por supuesto, la existencia de un cómic poético o puramente metafórico en el que las imágenes estén vinculadas entre sí por razones distintas al espacio, el tiempo o la causalidad».³⁶ Efectivamente, las relaciones entre dos imágenes yuxtapuestas en una página

³³ McCloud, S., *Entender el cómic...*, op. cit., p. 73.

³⁴ Claude Duée ha observado, según Pintor, que «desde fechas muy tempranas, la página se fue abriendo a configuraciones que escapan a los modelos históricos y abogan por otros usos de la discontinuidad». En PINTOR IRANZO, I., *Figuras del cómic...*, op. cit., p. 169.

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ BARTUAL, R., *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic* [tesis doctoral inédita], Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, 2010, p. 134.

pueden ser metafóricas, metonímicas, de símil, o con intenciones estéticas o simbólicas relacionadas con la continuidad del color, las formas o cualquier otro elemento expresivo. Tanto Bartual como Pintor coinciden en apuntar que, en realidad, la secuencia es solo una posibilidad más entre las posibles, si bien es cierto que ha sido hegemónica. Considero que Pintor, cuando habla de la naturaleza del trabajo de algunos autores, plantea un punto de partida que solventa muchos de los problemas si lo elevamos a lo general, simplemente liberándose del *apriorismo* de la secuencia: el «principio elemental» de la historieta sería la asociación.³⁷

Así, cabe plantearse que la secuencia narrativa no es sino una de las categorías posibles dentro de ese principio, que no entra a definir de antemano la naturaleza de dicha asociación, sino que, meramente, constata que las imágenes que aparecen en un mismo espacio físico están inevitablemente asociadas entre sí por el simple hecho de compartirlo. Pintor afirma que hay «sucesiones de viñetas que se enlazan por mecanismos de asociación visual antes que por concatenación causal o *racord* de movimiento»,³⁸ mientras que Bartual establece como punto de partida para su propuesta que «la articulación de imágenes en cadena, por muy importante que sea, es solo uno de los procesos de significación que hemos de tratar».³⁹ Este autor concede a la metonimia y a la metáfora un papel central, en sus múltiples formas, en lo que respecta a la relación entre dos viñetas,⁴⁰ y desarrolla una clasificación mucho más inclusiva y acorde con la realidad del medio que la de McCloud, en la que establece las siguientes categorías: secuencia relato, de elipsis temporal amplia (equiparable, *grosso modo*, a la transición Acción a acción de McCloud); secuencia mimética, de elipsis temporal breve (equivalente a la transición Momento a momento); secuencia descriptiva, sin elipsis temporal pero desplazamiento en el espacio diegético (equivalente a la transición Aspecto a aspecto); y, por último, secuencia metafórica, que atendería a todas esas relaciones retóricas que McCloud solo apunta de modo intuitivo como parte de las transiciones *non sequitur*.⁴¹

Las posiciones de Pintor y Bartual constituyen, a mi entender, un punto de partida para analizar cómics menos restrictivo y más adecuado para llegar a conclusiones verdaderamente relevantes.

37 Pintor Iranzo, I., *Figuras del cómic...*, op. cit., p. 189.

38 *Ibidem*, p. 191.

39 BARTUAL, R., *Poética de la...*, op. cit., p. 27.

40 *Ibidem*, p. 140.

41 *Ibidem*, pp. 121-139.

CONCLUSIONES

En un artículo de 2014 (en el que se pone de manifiesto cómo, en muchos casos, el análisis del lenguaje del cómic se pretende llevar a cabo con teorías obsoletas en otros campos), Neil Cohn plantea dos cuestiones interesantes. La primera, que la teoría del cómic, para decir algo significativo, «debería dirigirse a cuestiones específicas más que a “principios” vagos que ocultan una exploración más profunda» (traducción propia).⁴² Los intentos sistematizadores con vocación globalizante están condenados casi por definición al fracaso (total o parcial) al chocar con la realidad de un medio vivo. En otras artes, tal vez por existir una mayor tradición teórica, parece superado este tipo de aproximaciones teóricas maximalistas que en el cómic parecen aún necesarias. Sin embargo, como señala Cohn,

un artículo no puede esperar cubrir *toda* la estructura de las imágenes secuenciales, ni mucho menos cómo interactúan sus múltiples componentes. Una investigación útil e informativa debería concentrarse en dominios específicos y particulares de esa estructura e investigarlos rigurosamente.⁴³

Esto mismo podría aplicarse a un trabajo divulgativo como *Entender el cómic*. Como hemos visto, muchas de sus carencias surgen de la definición planteada. No se trata solamente de que pueda estarse de acuerdo con Groensteen cuando afirma que «tan grande es la diversidad de lo que se ha considerado cómic [...] que se ha convertido en casi imposible establecer un criterio definitivo que se pueda mantener universalmente cierto»,⁴⁴ sino que, además, debe entenderse que cualquier definición planteada desde un prejuicio no comprobado, de forma ideal, basada en los intereses o conocimientos del autor y ajena a la producción real, dejará fuera un buen número de obras. Es el caso de McCloud y su apuesta por la secuencia, pero también de Harvey, que insiste en la relación entre imagen y texto como núcleo del cómic, pese a la evidente existencia de cómics sin palabras.⁴⁵ El paso siguiente es reevaluar toda la historia del cómic en función de una

42 KOHN, N., «Building a better ‘comic theory’: Shortcomings of theoretical research on comics and how to overcome them», en *Studies in Comics* vol. 5, n.º 1 (2014), p. 68. Disponible en <https://www.ingentaconnect.com/contentone/intellect/stic/2014/00000005/00000001/art00006> (fecha de consulta: 1/1/2019).

43 *Ibidem*.

44 GROENSTEEN, T., *Système de la bande dessinée*, París, Presses Universitaires de France, 1999. Citado en Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, Madrid, Cátedra, 2017, p. 25.

45 HARVEY, R. C., «Round and Round...», *op. cit.*, p. 75.

definición arbitraria y acientífica, que se eleva a categoría de ley (aunque sea circunstancial), de forma que, para ser consecuente, el teórico debe excluir de la categoría «cómic» obras que, históricamente, han tenido consenso sobre su inclusión en esta. Así, los sistemas derivados de este tipo de definiciones apriorísticas sirven para restringir las posibilidades del medio y excluir de su análisis cualquier obra que no se ciña a unas normas determinadas, lo que entraña el riesgo de convertir al analista en una suerte de expendedor de certificados de pertenencia al medio.

El segundo aspecto de interés planteado por Kohn es hasta qué punto la existencia de excepciones que rompen las *reglas* de un sistema pueden ser argumento para invalidar ese sistema.⁴⁶ En mi opinión, la pregunta que deberíamos plantear es otra: ¿cuántas excepciones puede haber dentro de un sistema antes de dejar de considerarlas como tales? Ejemplos como los que he expuesto podrían haber sido excepcionales en 1993, cuando se publicó *Entender el cómic*, pero, desde luego, no lo son en un contexto como el actual, tras la explosión de la novela gráfica y una serie de transformaciones en el lenguaje del cómic que han normalizado la existencia de obras experimentales. No hace falta recurrir al cómic abstracto de autores como Alexis Beauclair, Nicolas Nadé o Cynthia Alfonso, o a los cómics no narrativos de Begoña García-Alén, Óscar Raña o Julia Huete; un sistema que no puede decir demasiado de muchas de las páginas de Chris Ware, considerado uno de los principales renovadores del cómic, o de *Aquí* (2014) de Richard McGuire o de *Lo que más me gusta son los monstruos* (2017) de Emil Ferris, debería ser reevaluado o descartado.

Cuando Scott McCloud publicó su ensayo, lo hizo sin apenas referentes teóricos previos (por su escasez, pero también por su propio desconocimiento) y atendiendo a un contexto concreto y limitado al mercado estadounidense. Su intención manifiesta fue suscitar un debate y ofrecer herramientas de análisis para sus colegas. Desde entonces, muchos teóricos han planteado críticas y ampliaciones de sus postulados, y, sobre todo, se ha asumido la necesidad de entender que, en el cómic, existe una retórica y una simbología que van más allá de la literalidad de una diégesis transparente. La crítica y el análisis del medio se enriquecen constantemente. El problema, por tanto, no está en *Entender el cómic*, sino en el hecho de que, más de veinticinco años después de su publicación, siga manteniendo, para muchos, el estatus de obra teórica definitiva.

46 KOHN, N., «Building a better...», *op. cit.*, p. 63.