CULTURA, LENGUAJE Y REPRESENTACIÓN / *CULTURE, LANGUAGE AND REPRESENTATION* · ISSN 1697-7750 · VOL. X \ 2012, pp. 139-154
REVISTA DE ESTUDIOS CULTURALES DE LA UNIVERSITAT JAUME I / *CULTURAL STUDIES JOURNAL OF UNIVERSITAT JAUME I*
DOI: HTTP://DX.DOI.ORG/10.6035/CLR.2012.10.10

El mundo según el *gap*. La historieta como filosofía del arte

PABLO TURNES
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES/CONICET

ABSTRACT: Through the exploration of comics as a constituent factor of pop culture we can suggest that within the invisibilized and daily fabric of mass culture there exists a constant battle between the imposition of the desire to consume as well as the meaning of what is being consumed on one side; and the inevitable reassignment and reappropriation of those very products consumed by the masses, on the other. The subversive potential in such reappropriation would be exercised through often involuntary and unconscious actions, that when fueled by enough historic density could be considered as a material indicator for the late 20th century posthistorical turn and the possible ways of living that might originate from within such a process.

Keywords: *gap*, posthistorical art, reproduction, pop culture.

RESUMEN: A través de la exploración de la historieta como factor constituyente de la cultura pop podemos sugerir que debajo de la trama invisibilizada y cotidiana de la cultura de masas existe un campo de batalla constante entre la imposición capitalista del deseo de consumo y el sentido dado a lo consumido por un lado; y por otro la inevitable resignificación y reapropiación que las masas hacen de esos productos. La capacidad subversiva de esa reapropiación sería ejercida en acciones a menudo involuntarias e inconscientes, las cuales al ganar densidad histórica se presentarían como nuevos indicadores materiales del giro posthistórico de finales del siglo XX y de las formas de vida posibles que podrían germinar al interior del proceso.

Palabras claves: *gap*; arte posthistórico, reproductibilidad, cultura pop.

1. Introducción

Imaginar un lenguaje es imaginar una forma de vida.
LUDWIG WITTGENSTEIN, *Investigaciones filosóficas*

En la obra seminal de Giorgio Vasari (1568), en el capítulo correspondiente a la vida del pintor florentino Buonamico Di Cristofano, conocido como Buffalmacco, se refiere una anécdota sucedida durante los trabajos que este realizó junto a sus aprendices y su compañero Bruno Di Giovanni, en la Abadía de San Paolo, en Pisa. Al parecer, Di Giovanni se mostró insatisfecho con los resultados de su representación de Sta. Úrsula y una suplicante, que al parecer carecía de la calidad del trabajo de Buffalmacco. Como broma, este le recomendó a aquel que para completar el efecto de la pintura, le agregara unas palabras a modo de diálogo entre la santa y la mujer que le suplicaba. Di Giovanni lo aceptó de buen gusto, y así quedó terminada la obra, para gracia de los participantes que festejaron la ocurrencia. Vasari concluye con disgusto que este artilugio, que no era más que una broma, quedó perpetuado en el Campo Santo, donde el trabajo de maestros con reputación se vio mezclado con esa «basura».

El juicio de Vasari es significativo dado que es su obra la que inaugura la historia del arte, y por lo tanto el arte mismo como categoría de análisis y crítica, es decir, tanto incluyente como excluyente. Hasta ese entonces, la aparición de la palabra junto a la imagen había sido un recurso común en la Edad Media, en la cual se había considerado a las letras en su dimensión gráfica. Fue a partir del Renacimiento cuando comenzó a dividirse progresivamente la cercanía de imágenes y palabras. Esto fue parte constituyente del proceso que dio nacimiento a lo que sería conocido más tarde como *alta* y *baja* cultura (Chartier, 2005[1983]). Teniendo en cuenta este contexto, el canon pictórico renacentista hizo de la síntesis y la experimentación visual el objetivo principal para considerar una obra buena o deficiente. La palabra no tenía nada que hacer en el espacio pictórico, ya que revelaba el artificio y por lo tanto saboteaba la experiencia mimética. Otro factor importante era el desafío que presentaba la obra al observador, el cual debía poder decodificar la compleja trama narrativa a la que referían las imágenes. Es decir, sin un trasfondo cultural e intelectual que permitiera dicha tarea, el impacto de la imagen se veía limitado al campo de las sensaciones inmediatas pero impedía el aprehender la trama más densa de lo representado.

La indignación de Vasari se resume al hecho que un buen artista no podía recurrir a un artilugio considerado vulgar para mejorar su obra. El carácter explícito de un texto estaba dirigido a un público iletrado, que ni siquiera podía leerlo, sino al que le era leído en forma aleccionadora. La capacidad de decodificar im-

plicaba la capacidad de leer, no solo en su forma tradicional –es decir, un texto –, sino en las nuevas formas que exigía el complejo arte del Renacimiento.

El éxito del canon formulado por Vasari a mediados del siglo XVI marcó definitivamente el camino del arte occidental europeo, hasta el punto de subsumir progresivamente el término *arte* al campo de la producción pictórica. Fue en el siglo XX cuando el resquebrajamiento de la Modernidad produjo fisuras lo suficientemente importantes como para poner en tela de juicio el canon *vasariano*, de tal manera que significó un punto de no retorno el cual ha comenzado a tomar su forma posthistórica en las últimas décadas del siglo XX, acelerando la fragmentación del campo artístico hasta hacerle perder su sentido original (Danto, 2009 [1997]). Por lo tanto, ya ni siquiera se trata de preguntarse qué es arte y qué no, sino qué cosa es el arte y si se puede seguir utilizando el mismo término para definir la multiplicidad de la producción creativa en un marco posthistórico. Es en esta perspectiva que esta monografía encara la posibilidad de encontrar en la historieta, a la que se le ha concedido la dudosa categoría de *arte menor*, un medio, un lenguaje, un recurso narrativo y plástico situado en el corazón mismo de la tormentosa transición hacia nuevas formas de expresión y conocimiento del mundo. Con poco más de un siglo de existencia en su forma moderna, podemos decir que la historieta recién está comenzando (McCloud, 1994).

Para entender esta afirmación propongo tres ejes: 1) la historieta como posibilidad histórica teniendo en cuenta la tesis de Danto acerca del marco posthistórico en el que se dan actualmente las producciones artísticas y culturales; 2) un análisis que permita captar la especificidad de la historieta como medio en sus propios términos y su potencial sintetizado en la fórmula del *gap*; 3) la dimensión política de los medios de expresión masivos y sus capacidades subversivas dentro de un marco de producción capitalista que adquiere su forma en la reproductibilidad técnica infinita.

Deben entenderse estas tres partes como diferentes perspectivas sobre el mismo problema, planteadas de esta manera para facilitar la aproximación al tema. Esta forma fragmentada es en sí misma una propuesta de modelo analítico, donde de lo que se trata es de poder construir conexiones entre conceptos, categorías y autores que en apariencia no tenían relación, tanto como resignificar sentidos preexistentes. Un rompecabezas donde sus piezas son viñetas que adquieren, a través de ese *gap* que las distancia, la forma de una secuencia que puede ser a su vez reordenada y releída de diferentes maneras, en diferentes sentidos, y que siempre busca ser completada tanto en su dimensión singular como colectiva.

2. Después del fin del arte: definiendo nuevas prácticas, nuevos tiempos, nuevas formas

El crítico de arte Arthur C. Danto ha propuesto entender –y proponiendo, ha definido–, la nueva etapa de la producción artística de occidente –y en buena parte del mundo que ha sido influenciada por los valores estéticos occidentales–, como *posthistórica*. El núcleo ideológico y filosófico al que Danto recurre es explícitamente hegeliano, dado que aquella sentencia de Hegel con respecto al fin de la historia recién vendría a tomar su verdadera dimensión y significado en nuestro tiempo. Debe entenderse por *historia* un tipo de relato en una serie de relatos no progresivos sino a menudo coexistentes y conflictivos, donde el devenir del sentido histórico está dado por la legitimación de un relato sobre otro, es decir, en una lucha por la hegemonía del sentido final de la cosa. Aquello que no está incluido, queda fuera del *linde* de la historia.

Danto concluye que hablar en términos posthistóricos implica no ya el ascenso de un nuevo tipo de relato como superador de su antecesor, sino directamente la imposibilidad de continuar un relato sea cual fuere su naturaleza (Danto, 2009 [1997]: 20):

> […] el arte contemporáneo no se permite más a sí mismo ser representado por relatos legitimadores. Esos relatos legitimadores excluyen inevitablemente ciertas tradiciones y prácticas artísticas por estar «fuera del linde de la historia» […] Una de las tantas cosas que caracterizan el momento contemporáneo del arte –o lo que denomino el «momento posthistórico»– es que no hay más un linde de la historia […] El nuestro es un momento de profundo pluralismo y total tolerancia, al menos (y tal vez solo) en arte. No hay reglas.

La pregunta que implica un cierto temor es: ¿entonces cualquier cosa puede ser arte? Danto nos dice que sí, sí porque la idea misma de *arte* ya no responde a ningún relato legitimador, está fuera de todo canon porque no está obligada a entrar en categorías prefijadas. En el caso que algún tipo de producción posthistórica pretendiera convertirse en escuela, estilo o vanguardia, no pasaría más allá de un intento reaccionario y en última instancia, fútil. Pero para entender el fin del arte en toda su dimensión, se debe tener en cuenta la trama de su evolución. Así como el arte prerrencentista devino en la interpretación canónica un *arte antes del arte*, nuestro presente nos encuentra con la clausura de un forma de entender la producción artística –y el mundo– y por lo tanto nos indica que nos dirigimos hacia nuevos caminos que están siendo construidos, y cuyo sentido nos es en principio elusivo, al mismo tiempo que nos invita a esforzarnos por entenderlos: «[…] debemos pensar en el arte *después* del fin del arte, como si estuviéramos

en una transición desde la era del arte hacia otra cosa, cuya forma y estructura exacta aún se debe entender» (Danto, 2009 [1997]: 26).

Ahora bien, para comenzar a entender esta nueva etapa en transición, la clave estaría en la relación del arte con la naturaleza de sí misma, es decir, con el alcance de la conciencia que el arte logra de su misma función y existencia. El punto cúlmine del proceso fue a su vez su destrucción: el modernismo. A partir de ese momento el arte adquirió una dimensión original que la hacía despegar en direcciones inexploradas. Pero ese mismo impulso salvaje, rupturista, radical no pudo ser aceptado –o comprendido– en su totalidad, de manera que terminó replegándose sobre sí mismo hasta implosionar: «[…] el modernismo fue demasiado local y materialista, interesado por la forma, la superficie, la pigmentación, y el gusto que definían la pintura en su pureza. La pintura modernista […] solo podía responder la siguiente pregunta: «¿Qué es esto que tengo y que ninguna otra clase de arte tiene?» (Danto, 2009 [1997]: 36).

La imposibilidad del modernismo de ir más allá de la pregunta obturó de manera definitiva la posibilidad de persistir con la cadena de relatos legitimadores. Y a su vez, permitió la liberación definitiva del arte no ya en términos de pureza –la trampa del *l´art pour l´art*– sino como encuentro con su sentido final, la filosofía: «Solo cuando quedó claro que cualquier cosa podía ser una obra de arte, se pudo pensar filosóficamente. Y fue allí donde se asentó la posibilidad de una verdadera filosofía general del arte» (Danto, 2009 [1997]: 36).

Liberados del yugo del canon prefijado, no solo se puede hacer arte utilizando libremente las herramientas del pasado como *collage*, sino que finalmente podemos llegar a construir verdaderamente una filosofía del arte. Pero entonces surge una nueva pregunta ¿qué significa hacer filosofía del arte? Si lo que ha concluido es el relato legitimador del arte, pero no el arte mismo, podemos deducir que lo mismo pasa con la crítica. Y para una crítica posthistórica, conviene tener en cuenta que: «Ningún arte está ya enfrentado históricamente contra ningún otro tipo de arte. Ningún arte es más verdadero que otro, ni más falso históricamente que el otro […] no puede haber ahora ninguna forma de arte históricamente prefijada, todo lo demás cae fuera del linde» (Danto, 2009 [1997]: 49).

En conclusión, Danto nos ofrece la posibilidad de ver al arte más allá del arte, no a través de un paradigma excluyente –los manifiestos–, sino en su naturaleza misma que siempre fue filosófica. Ahora bien, si la filosofía toma el mando después de haber permanecido replegada debido a la imposibilidad histórica de la toma de conciencia como lo postulaba Hegel; si ya no se puede juzgar el arte en términos malo/bueno o arte/no-arte, ¿debemos suponer que queda neutralizado todo conflicto? ¿Cuál es el problema de la filosofía del arte, sin el cual no puede existir interrogante alguno? (Danto, 2009 [1997]: 57-58):

> […] ¿cuál es la diferencia entre una obra de arte y algo que no es una obra de arte cuando no hay entre ellas una diferencia perceptiva interesante? […] El problema filosófico ahora es explicar por qué son obras de arte. Con Warhol queda claro que una obra de arte no debe ser de una manera especial; puede parecer una caja de Brillo o una lata de sopa […] Una definición filosófica debe capturar todo sin excluir nada.

Danto no es ingenuo, y sabe que cierto criterio discriminador –en términos fundamentalistas– siempre es una posibilidad amenazadora. La diferencia estará dada no ya por si algo es reprobable o no en términos estéticos tradicionales, sino por si algo es *posible* o no, es decir si puede tomar significado en su dimensión histórica inmediata o si este significado aún le es vedado.

Pero bien, hemos podido definir a través de Danto el marco en el que se encuentra nuestro planteo, pero hace falta presentar el objeto de nuestra interrogación: la historieta. Es curioso cómo Danto apenas si menciona los *cómics*[1] en su obra, apelando indirectamente a ellos como parte de un set que servía de objeto celebratorio de la vida cotidiana por parte del arte pop. Sin embargo, más bien podría decirse que el arte pop fue la síntesis posthistórica de aquellas cosas que reivindicaba porque justamente *siempre* habían sido posthistóricas. Lo pop ya estaba ahí, solo hacía falta –ni más ni menos– que adquiriera su significado histórico como forma de vida. Para entender mejor este punto, será necesario dirigir nuestra atención a otra obra, una que trate sobre la naturaleza del *cómic*. En *The Aesthetics of Comics*, David Carrier nos presenta su perspectiva sobre el arte narrativo secuencial y gráfico intentando develar sus características propias y al mismo tiempo polemizando con Danto (Carrier, 2000).

Carrier parte del mismo lugar que Danto, es decir encuentra que efectivamente nos encontramos en una etapa de transición en todos los niveles que puede ser definida como posthistórica; hace hincapié en la imposibilidad de juzgar medios como la historieta desde la perspectiva tradicional de la historia del arte –la historieta siempre estuvo fuera del *linde*–; y encuentra en el Modernismo la búsqueda no resuelta por un nuevo lenguaje que de testimonio de su momento histórico. Ya en su introducción propone una definición del medio (Carrier, 2000: 2):

> Comics […] are, like pop music, an art form almost all of us understand without any need for theorizing. The great discovery of high art was that it was possible to

---

1. Utilizaré alternativamente los términos *historieta* y *cómics* sin que deba entenderse por esto una diferencia radical entre ambos. El primero de los términos tiende a englobar la producción gráfica-secuencial siendo más general en sus alcances, mientras que *cómic* hace referencia a la producción norteamericana de historieta que tiene su origen en los *funnies*, es decir, las tiras cómicas publicadas en periódicos. Sin embargo, también los *cómics* denominan formas más generales e incluso muy diferente de obras de arte secuencial.

> narrate highly complex scenes without any appeal to words. The equally surprising discovery of the comics was that it is possible to deploy many different kinds of verbal information within storytelling visual images.

La dinámica del *cómic* consiste en una utilización innovadora de la imagen y la palabra para contar una historia. Esto es una obviedad. De hecho, secuencias que incluyen imágenes y palabras pueden ser rastreadas en la historia desde los jeroglíficos egipcios hasta el tapiz de Bayeux. Lo que verdaderamente importa es ¿cuál es la dimensión histórica de este uso de imagen y palabra, y por lo tanto, su sentido social, político y filosófico? Carrier –de la misma manera en que Danto elige la *Brillo Box* de Warhol– encuentra su objeto radical, objeto que no solo señala la ruptura sino que *es* la ruptura, en *Krazy Kat*, la obra de George Herriman publicada en periódicos norteamericanos entre 1913 y 1944. La radicalidad de dicha obra tiene su origen, primeramente, en su carácter efímero: se trata de solo una tira cómica de periódico, cuya compilación y apreciación ha sido resultado de un trabajo analítico posterior (Carrier, 2000: 64);

> *Krazy Kat* modifies, in interesting ways, [the classic] conception of aesthetic experience […] He [Herriman] decenters the individual image, permitting us to remain aware of the many variations on his narrative structure, which remain, for the moment, out of sight […] in comics, the play of theme and its variations is essential, for one defining quality of a good strip is that the basic story can, with minor modifications, be retold repeatedly.

Tanto los elementos literarios como pictóricos pueden ser identificados con facilidad en la historieta. Sin embargo, es su uso –su uso en su posibilidad histórica– el que lo define en sí mismo como singularidad: «Comics […] differ from both old-master and modernist paintings. In their admixture of image and word, comics are an in-between art – in scale, and so also in the relation they establish between viewer and object» (Carrier, 2000: 65).

Es justamente esta cualidad como *arte intermedio* que hizo siempre del *cómic* algo fuera del *linde*. Y el problema que el modernismo no había podido solucionar ya había sido resuelto por la historieta al situarse en ese entremedio (Carrier, 2000: 74):

> Comics permit us to see, in retrospect, what was the essence of painting […] They show how the needs of narrative painting naturally led to the employment of speech balloons and visual sequences. Comics thus make explicit the problem implicit in narrative painting: How is it possible to tell a story without reference to some prior text? […] Far from being an odd or marginal form of visual art, comics are of central importance because they thus mark the natural limits of this mainline modernist tradition […] What defines narrative in the comic strip is that picture and text work together to tell *one* story.

El problema de la búsqueda de un nuevo lenguaje para un nuevo momento histórico, tal como lo expresaba Baudelaire, no podía ser resuelto por el modernismo porque este, como señalaba Danto, terminó replegándose sobre sí mismo luego de haber vislumbrado el horizonte de eventos donde terminaba la historia. La intuición señalaba la fórmula del *collage* como una lógica creativa a seguir. Pero en donde Max Ernst y los dadaístas –quienes manifestaron su admiración por *Krazy Kat*–[2] intuyeron una fórmula para la innovación o la provocación,[3] había en realidad otra cosa que no solo implicaba una superposición de imágenes y palabras sino la redefinición misma de ese (re)encuentro, ya que si se toman sus tres elementos –secuencialidad, globo de diálogo y formato literario–, no solo se define un nuevo medio sin al mismo tiempo definir un nuevo sujeto histórico. Las nuevas formas de lectura –y aproximación al objeto literario, es decir el contacto con el material gráfico mismo– generan nuevos modos de leer, así como nuevos lectores y nuevas comunidades de lectores (Chartier, 2005 [1983]) (Carrier, 2000: 71-73):

> A comic strip uses text and picture to tell one story – and so it is unified insofar as every element, visual and verbal, contributes to that end. Rationally speaking, why should there be any potential conflict between words and pictures when they work together to achieve a single end? A painting has many parts; a novel, many words; a comic, many images *and* words: we synthesize that multiplicity of elements to experience the artwork's unity […] the unity in comics of image and text is, ideally, as close a bond as this unity of body and soul bound together to form a person […] comic-strip narratives thus show what it is to be a person.

La posición de Carrier es sin duda polémica y desafiante, pero es justamente eso lo que se necesita si se quiere comenzar a definir a la historieta en sus propios términos. La historieta como posibilidad histórica es el resultado de una suma de elementos preexistentes, aunque desconectados entre sí; y la característica constitutiva de la cultura de masas y sus derivados: la reproductibilidad (Carrier, 2000: 108):

> […] why was it only in the early twentieth Century that the comic strip was developed, when the techniques of balloons and image sequences had long been available? That question is easy to answer. Only when newspapers needed to attract a newly literate mass audience was there reason to make these images. Once that need was felt, it was easily satisfied; the invention of comics required only adaptation of

---

2. En un inicio, los editores no creyeron que la tira calificara para la sección de tiras cómicas, y la pasaron a la sección de Arte y Drama. Fue la admiración personal de William Randolph Hearst la que hizo que *Krazy Kat* pasara la sección de los *funnies*, y dio a Herriman completa libertad creativa. Este cambio popularizó definitivamente la serie.
3. «[…] el encuentro de dos realidades distantes en un plano ajeno a ambas», había dicho Ernst (citado en Danto, 2009 [1997]: 28).

> an already existing visual technology, the speech balloon, and development of the closely narrative sequence.

Así concluye una larga línea que según Carrier va de Giotto al Impresionismo. La solución que parece tan simple, incluso obvia, no lo fue del todo porque justamente incluso cuando lo que se atacaba era el canon impuesto a priori –en sus múltiples versiones, de Vasari a los manifiestos–, los términos del conflicto seguían siendo los mismos, como la serpiente que mordiéndose la cola hasta confundirla con su cabeza deviene infinita. El arte, así planteado, se encontraba con sus propios límites al intentar llegar a las masas sin cambiar su naturaleza. Solo un objeto que tuviera un contacto cotidiano, directo, público y privado a la vez, con sus lectores podía cumplir con la fórmula hegeliana según la cual solo se completaría el ciclo cuando la distancia entre sujeto y objeto fuera abolida. Suena pretencioso y hasta absurdo pensar que semejante sentencia se vea concretada en algo tan trivial como una historieta. Si se tiene sentido del humor, podrá apreciarse el papel de la ironía en la historia.

Y ciertamente no es un factor a ser subestimado. La crítica que Carrier realiza a Danto es justamente esa: Danto señala la trampa en la que caen Gombrich y Greenberg –de quienes se propone como sucesor–, cuando afirma que sus visiones como críticos de arte no pudieron incluir la *Brillo Box* de Warhol, con lo que todo el edificio teórico se derrumbó. Pero al mismo tiempo Danto elige 1964 como el año donde la abolición hegeliana entre sujeto/objeto se concreta porque no puede ver fuera del circuito que ha sido constituido por ese arte que ha llegado a su fin (Carrier, 2000: 118-122):

> Danto urges that in his posthistorical era pluralism is possible, but already in Greenberg´s era that was true; the more the history of modernism is rewritten, the clearer it will be that art's situation for a long time was already posthistorical […] I deny Danto's claim the he is describing history as it really is and not merely offering one imaginative reading of the evidence […] (Danto's) identification of the role of Warhol's *Brillo Box* is entirely consistent with other descriptions of the history of art in which the ending is located at another moment or has not yet occurred and may, for all we know, never occur.

La postura de Carrier enfatiza lo difícil de romper definitivamente con el canon. Si bien es claro que tanto en él como en Danto hay una elección –que se vuelve política e ideológica–, es interesante, en vista del pluralismo a defender, tener en cuenta las fisuras del sistema como pistas para seguir el camino de la transición posthistórica. Como en la *Carta Robada* de Poe, la prueba siempre estuvo a la vista de todos.

3. El arte invisible o esto no es una historieta

> *En un cuadro, las palabras poseen la misma sustancia que las imágenes. Vemos de otro modo las imágenes y las palabras en un cuadro.*
>
> RENÉ MAGRITTE

Si bien Carrier ha señalado correctamente los límites en la perspectiva de Danto[4] y sus hipótesis han permitido expandir el sentido de lo posthistórico como categoría de análisis, parece posible –teniendo en cuenta otras miradas– entender que la visión de Carrier sobre el *cómic* también se ve limitada en un aspecto fundamental: la relación entre la imagen y palabra tal cual como se da en el contexto de una narrativa gráfica secuencial. Es decir, para Carrier la historieta logra alcanzar a su lector al resolver la conflictiva ecuación entre ambos factores conciliándolos en armonía. Sin embargo, podemos afirmar que se trata justamente de lo opuesto: la relación entre imagen y palabra está constituida por un conflicto irresoluble, por la imposibilidad de reducir una cosa a la otra. En su breve ensayo sobre Magritte, Michel Foucault (2002 [1976]: 101) nos ha permitido ahondar en esta perspectiva:

> En la pintura occidental de los siglos XV a XX han dominado, creo, dos principios. El primero afirma la separación entre representación plástica (que implica la semejanza) y referencia lingüística (que la excluye). Se hace ver mediante la semejanza, se habla a través de la diferencia, de tal manera que los dos sistemas no pueden entrecruzarse ni mezclarse. Es preciso que de un modo u otro haya subordinación: o bien el texto es regulado por la imagen […] o bien la imagen es regulada por el texto […] Sin embargo, importa poco el sentido de la subordinación o la manera cómo se prolonga, se multiplica y se invierte: lo esencial consiste en que el signo verbal y la representación visual nunca se dan a la vez.

Aquí está lo verdaderamente innovador del lenguaje de la historieta, lo que constituye y construye constantemente su trama subversiva: el conflicto, la lucha por no ser reducida a formas de lectura prefijadas y a la vez por imponerse en su naturaleza, en su génesis ya posthistórica. En ese devenir cristaliza una serie de códigos tan complejos como accesibles, y justamente por eso siempre se la vio

---

4. A propósito, y en virtud de su honestidad intelectual, vale la pena reproducir la cita de Danto en la contratapa de *The Aesthetics of Comics*: «The ingenuity with which the classical comic strip artists found ways of telling whole stories in four or five panels has been insufficiently appreciated by philosophers or historians of art. Carrier has written a marvelous book on these narrative strategies, from which we cannot but learn something about how the mind processes pictorial information and how the Old Masters coped with the urgent stories simple people had to understand».

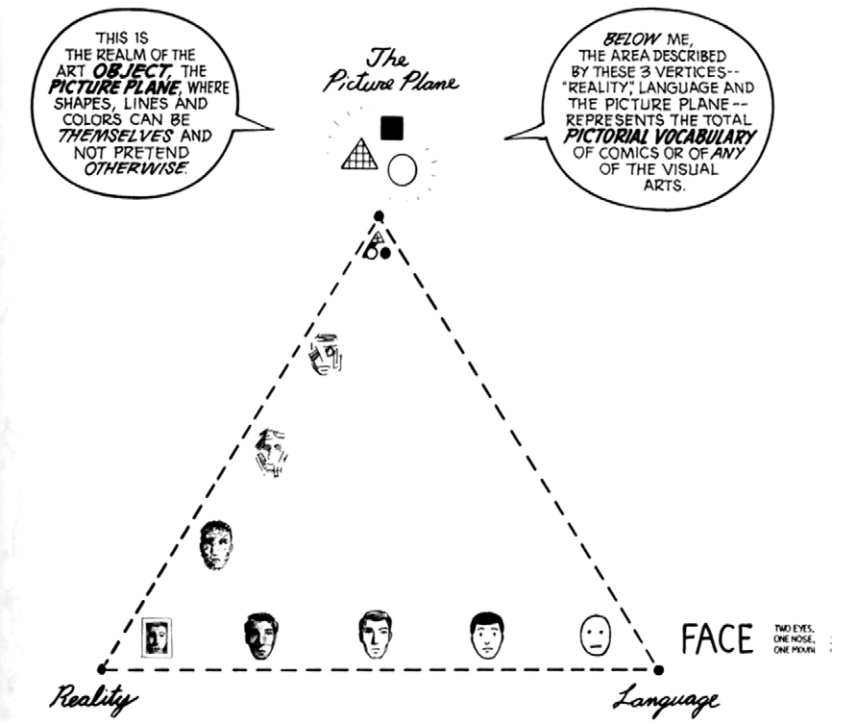
como una amenaza al orden de la lectura. La historieta fue considerada durante mucho tiempo solo en su potencial atrofiante del intelecto, como una baratija resultante del costado más infame de la sociedad industrial y su sujeto: la masa. Esa «basura» que condenaba Vasari encontraba su sentencia antes de haber nacido. Por eso el modernismo y las vanguardias no podían terminar de asimilar la dimensión de la posibilidad histórica del nuevo lenguaje, porque no se trataba de «[…] esos collages o reproducciones que captan la forma recortada de las letras en fragmentos de objetos; se trata más bien del entrecruzamiento en un mismo tejido del sistema de la representación por semejanza y de la referencia por los signos. Lo cual supone que se encuentran en un espacio distinto al del cuadro» (Foucault, 2002 [1976]: 102).

Lo que el autor encuentra –no sin ambivalencia– en la obra de Magritte es justamente una doble proposición como resultante de una negación inicial. «Esto no es lo que se muestra; esto no es lo que se dice. Esto es lo que se muestra *y* lo que se dice, sin poder subordinar una cosa a la otra». El juego, su dinámica, nos libera tanto de nuestros prejuicios como lectores/observadores como al mismo tiempo nos somete a cierta angustia neurótica: no importa cuántas veces se mire/lea la obra, siempre dará resultados diferentes. Es en última instancia quien se enfrenta a la obra quien puede optar por un significado por sobre otro, y haciendo esto, revelar su ideología –entendida como una visión singular e histórica del mundo–. Pero la elección no clausura otras posibles lecturas, más bien las renueva, las confronta, las define a la vez que son definidas por esos otros cuerpos lectores.

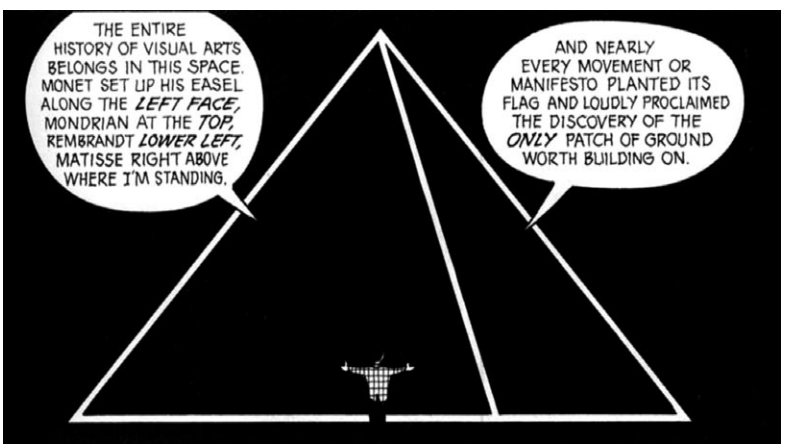
El análisis de Foucault encuentra puntos de contacto con la obra seminal de Scott McCloud sobre el cómic, *Understanding Comics*. Es interesante señalar que desde el título ya se nos da una pauta de la manera en que el autor se aproxima a la historieta, es decir *entendiendo*. El gerundio denota una acción que se encuentra en tiempo presente y a su vez no está definida por un límite temporal, es acción constante, como la dinámica de la secuencia narrativa. Y es que la obra *es* un *cómic*. Lo primero que hará McCloud será presentar una definición enciclopédica del objeto de estudio: «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y/u obtener una respuesta estética del lector» (McCloud, 1994: 9).[5] El autor es conciente que una definición implica en principio la demarcación de un límite, lo cual contradice la lógica misma de la historieta que es mutable, intercambiable, indefinible y a su vez reconocible. A partir de la paradoja –¿cómo definir lo esencialmente indefinible?– . Responde: ubicándola, una vez más, en su posibilidad histórica.

---

5. «Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer».



(McCloud, 1994: 63)



(McCloud, 1994: 63)

Es en esta perspectiva estética posthistórica en la que McCloud inscribe a la historieta, ya que no se trata de encuadrar la producción secuencial en un estilo, en una escuela, es decir en un registro canónico, sino en la posibilidad de elegir libremente de un set de recursos y estrategias de narración y representación desarrolladas a lo largo de la historia. Las infinitas posibilidades de entrecruzamiento hacen de cada historieta *la* historieta, al mismo tiempo que mantienen su singularidad y especificidad. He aquí el pluralismo deseado por Danto: no se trata de la no-discriminación, sino de poder discriminar libremente sin que esto implique la anulación de lo otro a favor de lo propio inmediato. Esto deberíamos entender por estética en el *cómic*, es decir, la potencia de cada obra en sí misma sin un marco de referencia fijo sino en constante movimiento y a su vez unido por estrategias comunes que la hacen posibles de ser comprendidas, decodificadas y resueltas por los cuerpos lectores.

Volviendo a McCloud, la dimensión gráfica no agota las posibilidades del *cómic*, sino que esta parte de la formulación estética se complementa como cristalización en la lectura. El término utilizado por el autor es *clausura* (*closure*), es decir la capacidad de construir una serie o secuencia a partir de elementos en apariencia inconexos –incluso abstractos– creando un sentido propio y particular a la vez que transmisible. Claro está, la capacidad se encuentra en todos nosotros y es alimentada constantemente por la interacción con el plano de lo real; pero sus posibilidades de complejización estarán dadas por el bagaje cultural de cada sujeto y por las restricciones sociales e históricas que hacen a ese bagaje ser lo que es. Para McCloud, el *cómic es la clausura* (McCloud, 1994: 73). Esto implica siempre un sustrato material no ya en la viñeta, sino justamente en el *entre-medio* que existe entre esas viñetas, el *gap,*[6] la brecha (Foucault, 2002 [1976]: 98):

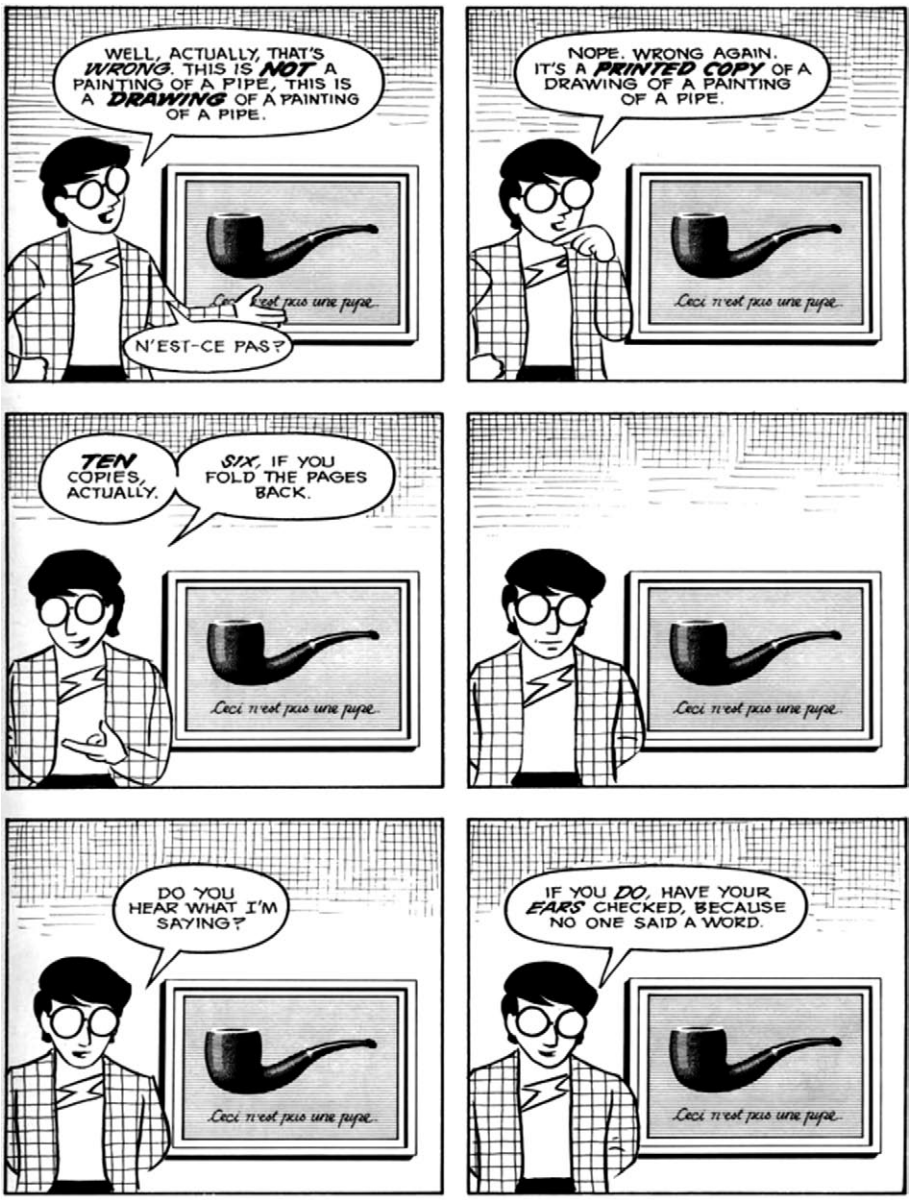
> En la página de un libro ilustrado, uno no acostumbra a prestar atención a ese pequeño espacio blanco que se extiende por encima de las palabras y por debajo de los dibujos, que les sirve de frontera común para incesantes pasos: pues es ahí, en esos pocos milímetros de blancura, en la arena calma de la página, donde se anudan entre las palabras y las formas todas las relaciones de designación, de nombramiento, de descripción, de clasificación. El caligrama ha reabsorbido ese intersticio; pero una vez abierto de nuevo, no lo restituye; la trampa ha sido fracturada en el vacío: la imagen y el texto caen cada cual por su lado, según la gravitación propia de cada uno de ellos. Ya no poseen espacio común, ni lugar donde pueden interferirse, donde las palabras sean capaces de recibir una figura y las imágenes capaces de entrar en el orden del léxico».

---

6. McCloud refiere específicamente al término *gap* tal cual fuera formulado por Marshall McLuhan, en sus obras *The Medium is the Message: An Inventory of Effect* y *Undertanding Media: The Extensions of Man*, título que McCloud retoma explícitamente en su obra.

He aquí la dimensión en la que se proyecta la historieta: un espacio indefinido, vacío, el cual genera una constante estimulación sensorial como demanda al lector. La corporalidad radical de tal proceso neutraliza la distancia entre objeto y sujeto en el instante mismo en que la lectura deviene acontecimiento secuenciado e irrepetible, momento que se conforma en lo que McCloud llama *el arte invisible* y su expresión sensorial: la sinestesia. Toda potencia es potencia en acto, afirmaba Aristóteles, pero ningún acto puede clausurar la potencia, así como la potencia no puede ser nunca reducida a su manifestación en la infinita sucesión de actos. Dos líneas paralelas que no llegan nunca a fundirse, y justamente esa es la clave: el surco dejado por ambas líneas en su recorrido.

Foucault define las fórmulas fundamentales sobre las que fue construida nuestra civilización alfabética: mostrar y nombrar; figurar y decir; reproducir y articular; imitar y significar; mirar y leer (Foucault, 2002 [1976]: 91). En la historieta mostrar *es* nombrar; figurar *es* decir; reproducir *es* articular; imitar *es* significar; mirar *es* leer. Y esto cada vez, y diferente cada vez, y todo eso sin siquiera dejar de referirnos a un mismo cuerpo lector. Traducido al mantra *warholiano*: Campbell, Campbell, Campbell…



(McCloud, 1994: 31-32)

Referencias bibliográficas

CARRIER, D. (2000): *The aesthetics of comics*, The Pennsylvania State University Press, Pennsylvania.

CHARTIER, R. (2005 [1983]): *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*, Barcelona, Gedisa Editorial [traducción de Claudia Ferrari].

DANTO, ARTHUR C. (2009 [1997]): *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, Buenos Aires, Paidós [traducción de Elena Neerman].

FOUCAULT, M. (2002 [1976]): *Esto no es una pipa y otros textos*, Madrid, Editorial Nacional, Madrid [traducción de Francisco Monge].

MCCLOUD, S. (1994): *Understanding comics*. *The Invisible Art*, New York, Harper Perennial.

VASARI, G. (1568): *Lives of the Artists*, edición digital en http://www.efn.org/ adaptado según la traducción original inglesa a cargo de Gaston C. DeVere (1912-1915).