

EL CÓMIC EN LITERATURA

Para algunos críticos *literarios* resulta natural entender que el cómic es un género *literario* que pertenece a la periferia de este campo de estudios. Es claro en dos autores que lo han estudiado como parte del corpus: uno es Northrop Frye y el otro, Umberto Eco. Para Frye el cómic se sitúa en el “extremo de la literatura popular”; y para Eco, pertenece al conjunto literario que “no necesariamente agrupa obras de arte”:

“Podemos definir como obra de arte la narración que produce figuras capaces de convertirse en modelos de vida y en emblemas sustitutivos del juicio de nuestras experiencias. Las demás obras producen “tipos” que únicamente por costumbre del lenguaje podemos calificar de tales: útiles o inocentes, nos ayudan con aquellos módulos imaginativos que se consumen en la impresión no profundizada, y su utilización tiene algo de la felicidad

inventiva con la cual, a partir de una chispa de vida, se extrae una situación narrativa. Sería mejor definir estos productos literarios como *topoi*, como *luoghi*, fácilmente convencionalizables.”¹

Mientras que a Umberto Eco le interesa remarcar la diferencia entre la literatura artística y la “otra” a Frye le interesa remarcar el aspecto en común, es decir, que para él, si estos “tipos” resultan “útiles e inocentes” es porque reproducen una “figura literaria”. Esa figura literaria, es cierto, se trata de un modelo de vida, un emblema de juicio, es lo que Frye llama *mithos*, y la crítica *arquetipo*.

Para Frye, el cómic es un género “ingenuo” que suele representar el arquetipo del romance: “El elemento esencial de la trama, en el romance, es la aventura, lo cual significa que el romance es, por naturaleza, una forma de secuencia y procesión, razón



por la cual lo reconocemos más bien en la ficción que en el drama. En su grado más ingenuo, es una forma interminable en la que un personaje central, que nunca evoluciona ni envejece, va de aventura en aventura hasta que el autor mismo queda agotado. Vemos esta forma en las tiras cómicas, donde los personajes centrales perduran a través de los años en un estado de inmortalidad frigorífica.”²

Frye describe cómo esta literatura “ingenua” sigue un ciclo de

desplazamiento de la periferia al centro del campo de los estudios literarios: primero el arte popular es tachado de vulgar por la crítica de su época, y con el arribo de la siguiente generación pierde el favor del público; tiempo después empieza a ganar un aura de “rareza” que llama la atención de la gente culta, hasta que comienza a adoptar la “dignidad arcaica de lo primitivo” y ya Shakespeare puede utilizarlo. Además, esta literatura popular, tiene la ventaja para la crítica literaria de recordarnos la analogía entre los

arquetipos literarios y los ritos sociales que estos representan, por lo que se convierten en una fuente de vital importancia para el estudio de los arquetipos. A pesar de que Frye utiliza el drama como la analogía más directa entre rito y literatura, no percibe, sin embargo, la estrecha relación entre cómic y la forma del drama, sino que lo circunscribe a la “ficción”, género en prosa que surge como consecuencia de la imprenta y cuya versión más popular es la novela.

Este artículo propone leer el cómic como una forma *dramática* literaria, así que empezaremos por entender qué caracteriza al discurso literario.

EL MODO FICCIONAL

El mundo creado en cualquier obra literaria es una ficción (no en el término de género, sino de realidad), y la ficción no es otra cosa que el discurso hipotético. Puede ser interna cuando un hé-

roe es aceptado o rechazado por una sociedad hipotética; si se desea la aceptación hablamos de ficción cómica interna, como *Don Quijote*, y si se rechaza al héroe hablamos de ficción trágica interna, como en *Hamlet*.

La ficción también es externa (temática) cuando la proyección ficticia del autor se comunica con una audiencia ficticia. Si el autor habla por su sociedad de los diferentes temas o personajes que la caracterizan, hablamos de ficción temática enciclopédica, como Julio Ramón Ribeyro y *La palabra del mudo*, pero si el autor se siente aislado de la sociedad, tenemos discontinuidad temática, y hablamos de la lírica o ficción temática episódica, como Rimbaud en *Una temporada en el infierno*.

Estas ficciones se pueden clasificar de acuerdo con el grado mimético, como lo hizo Aristóteles, por el poder de la acción del héroe, quien puede ser más grande, menor o igual que nosotros. Cuando el héroe es superior a nosotros, es decir, un dios, hablaremos de *Mito*.

Si el héroe es ya un hombre, pero en un mundo maravilloso, legendario, hablaremos de *Romance* (todavía no estamos hablando del arquetipo, solo del modo de representar). Si el héroe es un hombre superior a nosotros, en nuestro mundo, hablaremos de *Mimesis alta*. Si esperamos que el héroe se comporte igual a nosotros, hablaremos, por oposición, de *Mimesis baja*. Si el héroe es inferior a nosotros, hablaremos de *Ironía*.

Dado que se trata de una lectura mítica de la literatura, debemos entender esta clasificación no como una estructura estática, sino de movimiento circular. De manera que la representación irónica conduce a la mítica y esta a la romántica y así cíclicamente. ¿Cómo son, pues los héroes de los cómics? ¿Cuáles son sus deseos respecto de las sociedades que habitan?

El cómic suele mostrarnos dos tipos de personajes: los inferiores y los superiores. Los héroes irónicos (animales, niños, héroes esperpénticos) en su mayoría

desean adaptarse y renovar sociedades cómicas (el mundo humano, adulto o virtuoso). Los superhéroes, míticos o románticos, se encuentran al borde de la sociedad, en un ambiguo juego entre la inclusión y la exclusión, embarcados en maravillosas gestas en la que enfrenta diversos enemigos temáticos, de visos trágicos. El romance es el *arquetipo* que abarca toda esta saga, desde su nacimiento y expulsión hasta su muerte e integración.

Si sumamos ambas clasificaciones (ficción interna o temática, y modos ficcionales), entonces, en términos de ficción interna el cómic vendría a ser una representación cómica o irónica del romance, y en términos de ficción temática —aquella que suele vincular la proyección del autor del texto con la sociedad— se trata de una gesta romántica y ejemplar, en la que su autor es consciente de la función social de su obra y por ello tiende a producir compilaciones enciclopédicas por medio de las cuales es percibido como un vocero importan-



Cómico Mafalda.

te de su sociedad (y es en este sentido que deben entenderse los términos de su integración social).

EL AUTOR DEL COMIC

Es importante detenernos en este fenómeno si realmente se desea comprender el género del cómic, y tengamos en mente a Stan Lee o Quino. El hecho de que estas obras sean leídas como depositarias de la opinión del autor es probable que se deba a su contexto más popular de publicación, el periódico o la revista, pero no se contradice con que en el específico sistema del cómic el autor tiende a convertirse en personaje público de culto, sobre todo cuando forma

parte de la resistencia política o cultural de su sociedad. Sin embargo, cuando se busca la representación del autor en el texto mismo, ocurre que el autor rara vez forma parte del conjunto de voces que actúan en su representación plástica y verbal. Son los personajes y eventualmente uno o más narradores quienes dialogan de forma directa, al igual que en las representaciones dramáticas.

Cuando Umberto Eco considera que el cómic se puede leer como una “puesta en escena”, lamentablemente sólo lo asocia con el cine, pues los considera géneros contemporáneos en el contexto de la Cultura de masas, y poco con la literatura, si bien ambas clases de obras remiten al obvio origen común de la literatura espectacular. Sin embargo, es fun-

damental, si queremos entender el género literario, popular por supuesto, del cómic, comprender que si bien es cierto que el cómic suele ser literario en el uso de las convenciones cuando se publica en formato de libro, esto no implica que todos, ni siquiera una minoría experimental, sean realmente “novelas gráficas”*, sino que se trata de un soporte portátil que dota al texto de un tiempo de lectura similar al tiempo de ejecución de una “puesta en escena” episódica, es decir, de un género dramático vinculado a la representación mimética de la pintura, lo cual no debería cuestionar al crítico ingenuo que piensa que a la literatura no le incumbe estudiar al cómic porque es un universo compuesto sólo de narraciones verbales. La literatura, desde Aristóteles, está naturalmente vinculada con las otras artes imitativas que son la música y la pintura.

La música, la pintura y la literatura tienen en común, además del hecho fundamental de que las

* Rodolphe Töpffer utiliza en el título de sus cómics, publicados en 1830 por insistencia de Goethe, la palabra “novela”.

tres son “imitativas”, el ritmo y la imagen. La literatura se distingue de las otras dos en tanto “imita” con estructuras verbales. Para Northrop Frye, no es casual que Aristóteles relacionara dentro del conjunto de los seis elementos que conforman la poesía, a *Lexis* con *Melos* y *Opsis*, pues gracias a las relaciones de este “triple orden” podemos comprender los géneros y mitos que componen el universo literario (cuya existencia se proyecta del pasado al presente y viceversa) y su rol en la interpretación de la cultura —ya sea contemporánea al texto o al lector. Los cuatro géneros: *epos*, *lirica*, *drama* y *prosa* tienen un ritmo y una plástica, pero sin duda es el drama el extremo espectacular de la literatura.

Los géneros se definen por la relación que establecen sus autores con el público: el *epos* plantea un nexo entre un poeta hablante y un público oyente, la *lirica* oculta al público con respecto al poeta, la ficción guía al lector mediante el libro y, en el drama, al igual que el cómic, los personajes de la historia se enfrentan directamente con el pú-

blico y rarísima vez el autor, acto que en el cómic casi siempre se representa mediante el recurso del globo, “razón por la cual el drama se caracteriza por la ocultación del autor con respecto al público”³. Frye llama a esta conducta, el *decoro*. Ahora bien, el cómic también utiliza el formato del libro. De esta manera podríamos encontrar dos polos de oscilación para su forma dramática y que llamaré, en concordancia con Frye, el extremo *temático* o verbal, donde eventualmente podría aparecer el autor, y su opuesto, el extremo *decoroso* o plástico.

DE LAS PALABRAS A LAS IMÁGENES

El cómic cuando tiende a ser *temático* o verbal suele ser enciclopédico, es decir, suele presentarse como una colección convencional de mitos, epopeyas o aventuras episódicas publicadas por entrega donde prima la representación de la subjetividad del héroe y en el que las

viñetas adquieren el ritmo de la prosa: “continuo, no recurrente, y el hecho se simboliza por la ruptura puramente mecánica de las líneas de la prosa en una página impresa.”⁴. Es por ello que la crítica utiliza el término imagen/texto para describir la “lectura” de las viñetas. Cómic temáticos muy célebres son Mafalda o Batman —en su primera versión.

Al otro extremo, cuando el cómic se desplaza hacia lo *decoroso* o visual, la puesta en escena cómica, irónica o satírica oculta al autor, y el espectáculo, en este caso la representación plástica, traslada su centro hacia ritmos recurrentes sustentados en las viñetas, imágenes/texto que se leen de forma holística, ya no de izquierda a derecha línea por línea, como en *Sahrazad* de Sergio Toppi.

Ambas formas pueden utilizar narrador, pero en la primera es claramente un guía de la secuencia, mientras que en la segunda, el narrador suele confrontar al lector. El cómic de la tradición norteamericana suele ser temático: desde *Superman* hasta las

obras de Robert Crumb, quien y no es casual, se representa a sí mismo como protagonista de algunos de sus cómics; mientras que el decoroso es aquel que hace del libro mismo un objeto plástico, desde el momento en que cambia las medidas estándar del libro, como *Los amores de M. Vieux-Bois* (1837) de Rodolphe Töpffer o *Anotherman* (1999) de Juan Acevedo y que oculta al autor hasta al punto en que los personajes pueden “hablar de él” sin necesidad de su intervención.

Por supuesto, todo cómic contiene ambas formas en tanto es una puesta en escena que se publica en formato de libro y es aquí donde encuentro un posible origen de la confusión que produce el término “novela gráfica” cuando se usa para darle estatus literario a la obra, pues es sencillo reconocer en su conjugación la intención de subrayar el aspecto verbal de la obra y no funcionar como nombre valorativo, acto sentimental, dicho sea de paso, que resulta innecesario si trazamos una posible ruta para

identificar las raíces literarias del género, sobre todo en su visual dramaticidad.

DE LA PERIFERIA AL CENTRO

Este hecho ubica al género del cómic en una situación periférica que permite comprender por qué queda fuera del campo de visión literario. Por un lado se trata de literatura popular, sumamente convencionalizada, arquetípica al extremo y, por otro, se encuentra en el límite entre la prosa y el teatro, así como en la frontera entre las artes visuales y la literatura. Sin embargo, resulta imprescindible encontrarle un espacio al cómic desde una perspectiva arquetípica. De ser cierta la propuesta de Frye, el cómic trasluce arquetipos que pueden ser rastreados dentro de una tradición literaria culta.

Si el cómic, además, es considerado como una obra dramática, el rito representado, como dice Frye, nos es comunicado directamente:

“Dado que el crítico arquetípico se ocupa del rito y del sueño, es probable que descubra muchas cosas interesantes en la obra que la antropología contemporánea y la psicología contemporánea han realizado con respecto a los sueños. ... Para el crítico literario, el rito es el *contenido* de la acción dramática, no su fuente u origen.”⁵

En tanto el cómic está vinculado al romance, los ritos vinculados con el proceso de individuación, es decir, con la búsqueda del sí mismo, de una identidad que nos otorgue un rol en la sociedad, quedan manifiestos, puestos en escena. Una muestra de ello es la gran cantidad de interpretaciones psicoanalíticas que se han hecho de *Batman*. Pero este tema puede tener mayor relevancia si se estudia el cómic en culturas como la nuestra, donde tenemos procesos de individuación muchas veces signados por un cambio cultural, como migrar del campo a la ciudad, que tiene fuertes consecuencias en la estructuración de la psique. Un buen ejemplo de ello es el cómic

Anotherman de Juan Acevedo, en el que el rito representado nos remite a esa tradición arquetípica en la que también se ven envueltos José María Arguedas y Guamán Poma de Ayala.

Una vez llegado a este punto, cabría preguntarse si no se trata de una visión instrumentalista del cómic, que sirve como herramienta que simplifica la vinculación entre la literatura y la civilización. Por ello quisiera nuevamente subrayar la importancia del autor en el género de cómic, pues es él, ella o ellos, quien tiene la fuerza interna necesaria, verbal y visual, para hacer de su obra una pieza central de la cultura. Reconocer la originalidad de la forma en la que ha sido narrado el arquetipo nos servirá para poder admirar en toda su grandeza la mimesis que se ha llevado a cabo: la visión con la que el autor ha logrado transformar un acontecer natural de nuestra condición humana en arte. ■



Cómic Batman.

Notas

- ¹ Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, pp. 212 - 213
- ² Frye, Northrop. *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Ávila, 1991, p. 246
- ³ Ibidem, p. 327
- ⁴ Ibid., p. 348
- ⁵ Ibid., p. 147

Carla Sagástegui

Profesora de Narrativa

Bibliografía:

- ACEVEDO, Juan. *Pobre Diablo y otros cuentos*. Lima: Lluvia editores, 1999
- ARGUEDAS, José María. *Los ríos profundos*. Santiago de Chile: Biblioteca Ayacucho, 1986
- CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de cultura económica, 1984
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen, 1999
- FRYE, Northrop. *Anatomía de la crítica*. Caracas: Monte Ávila, 1991
- GUAMÁN POMA DE AYALA, Felipe. *El primer nueva corónica y buen gobierno*. México: Siglo XXI editores, 1992
- IGLESIAS SANTOS, Montserrat (editora). *Teoría de los polisistemas*. Madrid: Arco/Libros, 1999
- JUNG, Carl. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Caralt, 1981