

## **El argumento de la forma: la narración como prueba, escenografía y campo de despliegue de las formas tópicas**

### **The argument of form: narration as proof, scenography and setting of topical forms**

**Pablo Porto López**

Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina  
pabloportolopez@gmail.com

**Received:** 20-11-2015. **Accepted:** 17-10-2016.

**Resumen:** El trabajo aborda el modo en que se articulan los diferentes niveles del discurso en la argumentación, entendida como una práctica relacionada estrechamente con lo retórico. Se procede a partir de un análisis de caso que comprende dos comentarios de lectores publicados en un periódico *online*, en los que se discute una noticia que presenta un programa de computación capaz de escribir relatos, fábulas específicamente, de manera automática a partir de una serie de parámetros preestablecidos. Combinando nociones de teoría de la argumentación, lingüística textual y teoría de la enunciación, se analiza el modo en que el primer comentario responde a la noticia a través de una operación de imitación del relato original de la computadora reproducido en el periódico; mientras que el segundo comentario, que asume asimismo la forma de un relato, en la medida en que lo hace no ya para responder a la noticia sino para rebatir el primer comentario, adquiere características de género (discursivo) distintas que funcionan de manera solidaria con la argumentación en el nivel de las formas tópicas que despliega. El caso resulta propicio para observar los vínculos entre la configuración textual (narrativa en este caso) que puede asumir la argumentación, los contenidos y *topoi* convocados a nivel de los enunciados, y el acto argumentativo global entendido como 'movida' dentro de un intercambio discursivo determinado.

**Palabras clave:** Argumentación, escenografía enunciativa, formas tópicas, *quaestio*, relato.

**Abstract:** This paper deals with the way that different levels of discourse are articulated in argumentation, here considered to be a practice that is closely related

to rhetoric. We will be concerned with the analysis of a case that includes two readers' comments published in an online newspaper, which discusses a news article that presents computer software capable of automatically writing stories -more specifically fables- by using a series of preset parameters. By combining notions drawn from argumentation theory, text linguistics and enunciation theory, we analyze the way in which the first comment responds to the piece of news through an operation of imitation of the computer's original story as reproduced in the newspaper; while the second comment, which also assumes a narrative form, not as a response to the news but to rebut the first commentary, acquires different genre-related characteristics that work in a coherent fashion with the argumentation displayed at the level of the topical forms. The case allows us to take note of the links that exist between the textual configuration (narrative in this case) that the argument can assume, the contents and *topoi* realized at the level of the phrases or statements, and the global argumentative act understood as a 'move' within a certain discursive interaction.

**Keywords:** Argumentation, enunciative scenography, topical forms, *quaestio*, narrative.

## 1. Introducción

La concepción clásica de la argumentación sostiene que se está frente a un argumento cuando puede establecerse una relación entre dos segmentos de discurso de los cuales uno, la(s) premisa(s), es la justificación de otro, la conclusión. La dimensión argumentativa de los discursos, sin embargo, ha sido analizada más recientemente en diversos niveles de complejidad, que van desde unidades inferiores a la proposición hasta la argumentación entendida como práctica comunicacional. Así, se ha abordado lo argumentativo en la composición de los enunciados individuales y hasta en las palabras mismas (Anscombe & Ducrot, 1994); en la articulación de las secuencias proposicionales -el nivel más cercano a la concepción tradicional- (Adam, 1992, 1995; Toulmin, 2007) y la configuración textual global (Adam, 1992); y se ha estudiado la argumentación como un componente fundamental de los intercambios comunicacionales más vastos, en donde el paquete propiamente discursivo se aprehende en un contexto de interacción, es decir, en una situación de intercambio que puede ser conceptualizada en términos dialógicos, en la que el discurso se inserta como una movida argumentativa (Meyer, 2013; Plantin, 1993; Ryan, 1993; van den Hoven, 2011).

El presente trabajo se propone analizar argumentativamente dos res-

puestas a un artículo del periódico inglés *The Guardian*; más precisamente, se trata de dos comentarios de lectores, el primero de los cuales surge como reacción directa al contenido de la noticia, y el segundo como respuesta al primer comentario. La interacción argumentativa, tal como la concibe Plantin, consiste en una confrontación discursiva en la que a partir de una misma pregunta se postulan respuestas divergentes o incluso antagónicas. Cuestión y contradiscurso, para esta perspectiva, son los elementos que estructuran la praxis argumentativa. En un sentido similar, Meyer afirma que la retórica no es otra cosa que “la negociación de la distancia entre individuos a propósito de una cuestión dada” (2013, p. 26); y negociar esa distancia consiste en tratar discursivamente la diferencia que existe entre ambas instancias (ethos y pathos, enunciador y enunciatario, proponente y oponente) respecto de esa cuestión común que los convoca y los enfrenta. Así, señala Plantin que una situación de lenguaje comienza a incursionar en el terreno de lo argumentativo tan pronto se hace manifiesta una oposición discursiva, y que esta “interacción es plenamente argumentativa cuando dicha diferencia es problematizada en una Cuestión, y surgen los tres roles actanciales de Proponente (apoyando plenamente una Proposición) de Oponente (rechazando esa Proposición) y de Tercero (interrogándose sobre ella)” (2002, p. 230. La traducción es mía). Los dos comentarios que se analizarán a continuación construyen puntos de vista en conflicto acerca de la cuestión que pone sobre la mesa la nota del periódico, a saber: ¿pueden las computadoras crear relatos? Y la particularidad de las respuestas que brindan los lectores reside en que ambas se estructuran, a su vez, motivadas por el tema de la noticia, como relatos.

A partir del tratamiento de esta cuestión, el antagonismo entre las respuestas de los comentarios resulta no ser simétrico en los diferentes niveles discursivos de análisis que consideraremos: el enunciado individual, las secuencias proposicionales, el texto en su conjunto y la situación de interacción comunicativa global. Al mismo tiempo, los procedimientos discursivos por medio de los que cada argumentación construye su punto de vista, tienen consecuencias sobre los parámetros a partir de los que la cuestión común o *quaestio* es definida y producen deslizamientos que pueden no ser advertidos ni explicitados por los participantes. Es por ello que el presente análisis se enmarca en la siguiente *doble hipótesis*: i) los aspectos formales del discurso, como el género, la escenografía y el estilo, responden

al punto de vista defendido, por lo que resultan centrales en el análisis de la argumentación, y ii) el tratamiento de la cuestión argumentativa y los desplazamientos de los que es objeto en una interacción, permiten analizar el valor argumentativo de aquellos aspectos formales.

Esta hipótesis de trabajo supone que los diversos niveles de discurso se encuentran relacionados de manera orgánica y no pueden pensarse de manera disociada, más allá de la operación de abstracción (analítica) que los distingue. De allí la referencia del título de este trabajo al libro de Hayden White, *El contenido de la forma* (1990). White señala allí que la narración no es una forma vacía que pueda ser simplemente “llenada” por diversos contenidos, sino que “posee un contenido previo a toda actualización” (p. xi). Extendiendo esta tesis,<sup>1</sup> postulamos que el uso de la narración (y de un género narrativo específico) para expresar los argumentos impone constricciones, al tiempo que también abre un abanico de posibilidades, respecto de los recursos argumentativos empleados en cada uno de los niveles señalados, incluso en los de menor complejidad como el enunciado; niveles que, no obstante, conservan reglas de funcionamiento propias, irreductibles las unas a las otras.

## **2. “Una computadora programada para escribir sus propias fábulas”**

El titular de la noticia enuncia sin matices el tema que desarrollará el artículo: la creación de un nuevo software que permite la generación automática de fábulas, con moraleja incluida. El sistema, que fue desarrollado por investigadores de la Universidad de Nueva Gales del Sur en Australia, permite al usuario elegir entre seis tipos de moraleja –venganza, orgullo o recompensa, entre otras–, y luego determina de manera automática una secuencia de eventos adecuada para representarla narrativamente.

El artículo del periódico explica cuáles son las variables según las que se rige el programa: “las historias se estructuran alrededor de personajes que

<sup>1</sup> En un sentido, sin embargo, algo diferente al de White quien se refería sobre todo a la búsqueda de coherencia global y de sanción moral en la reconstrucción de los hechos reales sobre los que trabaja la narrativa histórica.

pueden experimentar hasta 22 emociones, desde alegría hasta piedad, remordimiento y gratitud, en tres mundos ficcionales diferentes” (*The Guardian*. La traducción es mía). La principal dificultad reside, según señala a *The Guardian* la directora del proyecto de investigación, en incorporar a la elaboración de las historias cuestiones básicas del sentido común; por ejemplo, el hecho de que desde el momento en que A da una cosa a B, B estará en posesión de dicha cosa, resulta evidente para una persona, pero debe ser explicitado e introducido en la programación de la computadora como una secuencia de reglas. En referencia a las limitaciones operativas de este tipo de programas en general, la directora del proyecto sostiene que se está aún lejos de que las computadoras puedan hacer contribuciones significativas a la literatura, si es que alguna vez llegan a hacerlas.

Como cierre de la noticia se incluyen dos ejemplos de historias generadas por medio de este programa de computación, transcribimos una ellas en su totalidad a continuación:

Recompensa (i.e. el dragón es recompensado por dar el tesoro a la princesa):

Había una vez un dragón, un hada y una princesa. El dragón odiaba al hada. Una mañana de verano, el dragón le dio el tesoro a la princesa. Como resultado, la princesa tenía el tesoro. La princesa sintió alegría por tener el tesoro. La princesa sintió gratitud hacia el dragón por haberle dado el tesoro porque ella tenía el tesoro. El hada y la princesa comenzaron a amar al dragón. Poco tiempo después la princesa mató al hada. Como resultado, el hada estaba muerta. El dragón sintió alegría de que el hada estuviera muerta. El dragón sintió gratitud hacia la princesa por haber matado al hada porque el hada estaba muerta.\*

\* “Reward (i.e. the dragon is rewarded for giving the treasure to the princess): Once upon a time there lived a dragon, a fairy and a princess. The dragon hated the fairy. One summer’s morning the dragon gave the treasure to the princess. As a result, the princess had the treasure. The princess felt joy that she had the treasure. The princess felt gratitude towards the dragon about giving the treasure to her because she had the treasure. The fairy and the princess started to love the dragon. A short time later the princess killed the fairy. As a result, the fairy was dead. The dragon felt joy that the fairy was dead. The dragon felt gratitude towards the princess about killing the fairy because the fairy was dead.”

## 2.1. La respuesta tecnófoba

El primer comentario de lector (Discurso 1 o D1) publicado en el sitio web del *Guardian* surge como una respuesta directa a la tesis planteada por el artículo que afirma la existencia de una nueva computadora capaz de escribir sus propias fábulas. Esta respuesta del lector se estructura, a su vez, en forma de fábula:

1[Había una vez unas personas que olvidaron cómo contarse historias. Eran personas muy ricas, pero también personas muy tristes.] 2[Se pasaban todo el día mirando pequeñas pantallas esperando encontrar algo de felicidad, pero nunca llegaba. Habían olvidado cómo hablar.] 3[Un día, alguien inventó una caja mágica que crearía historias por ellos y ya no tendrían que imaginarlas ellos mismos. Estaban todos muy contentos por la noticia puesto que podrían concentrarse ahora en obtener ese ascenso en el trabajo.] 4[Pero conforme pasó el tiempo, los niños pequeños dejaron de sonreír a la caja mágica cuando ésta les contaba historias. Los adultos se dieron cuenta que no era mágica en absoluto, y que no podía ser construida con una máquina. Se dieron cuenta que la magia estaba en ellos, y comenzaron nuevamente a crear historias y todos los niños comenzaron a sonreír y a reír otra vez.]\*

El gesto de base de D1 reside en una acción global de discurso: la elección de la *escenografía* (Maingueneau, 2002). D1 está estructurado como un relato, específicamente como una fábula, dentro de una *escena englobante* que corresponde al discurso periodístico y de una *escena genérica* que es la del comentario de lector (o su homólogo, mucho menos estructurado, de Internet). Como gesto derivado directamente de la *quaestio*, D1 tiene un objetivo argumentativo insoslayable: incorpora el tema de la noticia

\* “1[Once upon a time there was a people who forgot how to tell themselves stories. They were a very wealthy people, but also a very sad people.] 2[They stared all day at little screens hoping to find some happiness, but it never came. They had forgotten how to talk.] 3[One day, someone invented a magic box that would make up stories for them and they wouldn't have to dream them up themselves anymore. They were all very happy at the news as they could concentrate on getting that promotion instead.] 4[But as time went on, the little children stopped smiling at the magic box when it told them stories. The grownups realized that it wasn't magic at all, and that it couldn't be constructed with a machine. They realized that the magic was in them, and they started making up stories again and all the little children started to smile and laugh again.]”

(máquinas que escriben historias) a nivel de lo narrado, utilizando el mismo género que la computadora (la fábula). Pero al hacerlo muestra una versatilidad mucho mayor que la máquina, cuyos esfuerzos pueden caracterizarse todo lo más como rudimentarios (repeticiones, mención de olvidos, desplazamientos de sentido en los que las princesas matan a las hadas por amor a los dragones).<sup>2</sup> Al adaptar el género fábula a la situación particular de la que trata el artículo, el propio acto de narrar se convierte en una prueba de lo que sostiene a nivel de lo narrado: las máquinas no podrían jamás reemplazar la creatividad del hombre. Señala Maingueneau que el lector nunca se enfrenta directamente con el texto, sino que lo hace mediado por la construcción escenográfica que instituye la escena de habla que lo interpela. Pero aquí el propio modo de expresión de los argumentos es una prueba<sup>3</sup>. La refutación del punto de vista sostenido en la noticia (o sugerido por algunos pasajes de la misma) se da por y a través del mismo acto de enunciación de D1: la creación de una historia por parte de un ser humano que engloba al relato objeto para descalificarlo (tanto el relato de la máquina en sí como, por contigüidad, el artículo periodístico que lo presenta como un avance).

Esta operación tiene a su vez un sustrato lúdico, que adopta la forma de “boomerang”, pues de algún modo emplea la palabra del otro (la fábula) en su contra. Operación que funciona asimismo como argumento a favor de la conclusión hacia la que se orienta D1: al emplear el mismo esquema narrativo que la computadora, configura una suerte de “duelo de narradores”, como se da en ciertos géneros musicales como la payada o el rap, en el que tiene lugar una competencia de habilidades entre dos intérpretes. El acto central de D1 consiste en tomar una performance discursiva e incluirla en el esquema del duelo o la justa (gesto que no pasará desapercibido para el segundo comentario y que será retomado por él). El hecho de que D1 pueda

<sup>2</sup> Este tipo de desplazamientos e inversiones ha sido explorado en películas como *Shrek* a la manera de una sátira de los cuentos de hadas, lo que a todas luces no es el caso en las fábulas creadas por la computadora de la noticia.

<sup>3</sup> Desde luego, se trata de una situación especial que, por ser referida justamente a la capacidad narrativa de las computadoras en relación con la de los hombres, hace posible al autor de D1 ofrecer su relato en un gesto ostensivo en tanto que una prueba a propósito de la cuestión que la suscita, de un modo similar al que lo sería una evidencia de cualquier tipo (una fotografía, un arma) en un juicio.

interpretarse como una respuesta directa a la computadora, construida así directamente como antagonista, es consistente con la historia (diégesis) del relato, en la que las máquinas se representan como reemplazo de la imaginación narrativa del hombre. Los relatos de las máquinas y los del hombre se postulan allí como mutuamente excluyentes; es sobre esta conclusión de D1 que D2 estructurará a su turno, para a refutarla, una nueva respuesta.

Habiendo establecido el contexto discursivo y la estrategia argumentativa global, es posible descender en el análisis de los enunciados particulares que componen el comentario. Dividimos el relato en cuatro lexias<sup>4</sup> (L1 a L4), en las que identificaremos las formas tópicas<sup>5</sup> aplicadas, de modo de observar cómo se plasma en el nivel del enunciado y del contenido de lo narrado este gesto argumentativo implicado en la elección escenográfica.

<sup>4</sup> Término utilizado por Roland Barthes en *S/Z* para su análisis de Sarrasine de Balzac. Para Barthes, las lexias son unidades de lectura cuya extensión varía de acuerdo a la comodidad del analista y a la densidad de sentidos presentes en los fragmentos del texto a analizar: “La lexia no es más que la envoltura de un volumen semántico, la cresta del texto plural, dispuesto como un banquete de sentidos posibles (aunque regulados, atestiguados por una lectura sistemática) bajo el flujo del discurso” (2004, p. 10).

<sup>5</sup> Todo encadenamiento discursivo se efectúa, para Ducrot y Anscombe, a través de la aplicación de principios de carácter general: los *topoi*. Así, la significación de las frases e incluso la de las palabras se reducen a los *topoi* que éstas autorizan a emplear: “el valor semántico de las frases está en permitir e imponer la adopción, de cara a los hechos, de puntos de vista argumentativos” (Anscombe & Ducrot, 1994, p. 207) y no en proveer informaciones objetivas sobre los hechos mismos. El *topos* se relaciona con la noción de garantía en el modelo de Toulmin (Anscombe & Ducrot, 1994, p. 217; Anscombe, 1995, p. 301), pues es el tercer término que autoriza el paso  $A \rightarrow C$ ; pero no vincula, en la teoría de Ducrot y Anscombe, a los hechos entre sí ni involucra inferencias deductivas de naturaleza lógica. Antes bien, los autores sostienen que en el nivel mismo de las frases (lingüístico) existen instrucciones sobre los *topoi* que son pasibles de ser empleados en cada caso, y la función específica de los *topoi* consiste en establecer una relación de correspondencia entre dos escalas no numéricas: “Hace calor. ¡Vayamos a la playa!”, es uno de los ejemplos preferidos por Ducrot y Anscombe. Pero no sólo los predicados tópicos son escalares, sino que la relación entre ambos es gradual: cuanto más calor hace, más agradable resulta ir a la playa. Conforme nos movemos ascendentemente en una escala (calor), nos movemos en el mismo sentido en la otra (agrado). Esta relación, (+CALOR, +AGRADO), y la complementaria (-CALOR, -AGRADO), constituyen lo que Anscombe y Ducrot denominan una forma tópica (FT). También encontramos FT conversas que recorren las escalas en sentido inverso: (+P,-Q) y (-P, +Q); por ejemplo “Hace demasiado calor, no iré a la playa” (+CALOR, -AGRADO). La noción de FT permite colocar sobre un terreno continuo y homogéneo la argumentatividad de las palabras y la de las frases. La aplicación de las FT a una situación es, para Ducrot y Anscombe, la función esencial de los discursos: “discurrir acerca de una estado de cosas, es, ante todo, aplicarle formas tópicas (FT), y hacer que entre en esas FT” (1994, p. 221).

En el relato de D1 el problema inicial consiste en la ausencia de historias o, más precisamente, en el olvido de cómo crearlas. La forma tópica que encontramos al comienzo del relato puede expresarse como (-HISTORIAS, -FELICIDAD), y se la identifica a partir de lo enunciado en las dos frases que integran L1: “Había una vez unas personas que olvidaron cómo contarse historias. Eran personas muy ricas, pero también personas muy tristes”. En la segunda frase, encontramos la FT (+RIQUEZA, +FELICIDAD), esta forma tópica obliga a incluir el operador *pero* para coordinar +*Riqueza* con -*Felicidad*. La argumentación va en contra de la orientación comúnmente aceptada de que la riqueza material genera felicidad: son ricos y, a la vez, están tristes; de allí la necesidad del conector contra-argumentativo *pero*. Según la teoría polifónica de la enunciación, el *locutor* pone en escena dos *enunciadores*: E<sub>1</sub> aplica la FT (+RIQUEZA, +FELICIDAD), y luego hace intervenir el punto de vista de un segundo enunciador, E<sub>2</sub>, que arriba a la conclusión contraria (-FELICIDAD), con la que se identifica el locutor. Dado que el único elemento adicional que se introdujo en el relato es, en la primera oración de L1, el olvido de cómo contar historias (“Había una vez unas personas que olvidaron cómo contarse historias”), la razón para la ausencia de *felicidad* tiene que explicarse por ese *olvido*, el cual es un argumento más fuerte en contra de la *felicidad* de lo que lo es la *riqueza* a favor de ésta (la fuerza argumentativa está indisolublemente ligada aquí a la concepción gradual del *topos*). Esta escala es el núcleo del argumento de D1: la búsqueda de la felicidad en lo material, clase dentro de la que se sitúan las máquinas pero no así las historias, aparece como algo quimérico y destinado, en última instancia, a generar insatisfacción y desengaño. El *topos* (extrínseco) utilizado, entendido como frase genérica o incluso como proverbio (Anscombe, 1995) podría expresarse como “el dinero no hace la felicidad”.

En la segunda lexia (L2) se disocia la tecnología de la felicidad, por medio de la puesta en escena del fracaso en hallar felicidad en las pantallas. Incluso se construye a la tecnología como opuesta al lenguaje, porque el constante *mirar* a las pantallas hace que los humanos olviden cómo *hablar*: de la oposición entre mirada y habla, se arriba a la otra dicotomía entre pantalla y lenguaje; y aquí las máquinas aparecen como una causa de ese olvido de cómo hablar. L3 introduce una solución a la carencia, para expresar la operación en términos del análisis estructural de los relatos,

que luego se revelará como una solución sólo aparente o una falsa solución. La “caja mágica” hace posible continuar en la búsqueda de riqueza (concentrarse en el ascenso laboral): la tecnología y la riqueza están aquí co-orientadas argumentativamente. Finalmente, en L4 tiene lugar la oposición fundamental entre tecnología y magia (“se dieron cuenta de que no era mágica en absoluto”) como algo esencialmente humano (“la magia estaba en ellos”) o, al menos, no-tecnológico. La sonrisa de los niños es lo que sanciona simbólicamente la autenticidad de la solución hallada y opone los dos momentos de *solución aparente* y *verdadera solución*: T<sub>0</sub>) “los niños pequeños dejaron de sonreír a la caja mágica cuando ésta les contaba historias”, y T<sub>1</sub>) “comenzaron nuevamente a crear historias y todos los niños comenzaron a sonreír y a reír otra vez”. El relato se resuelve en L4, donde el objeto de deseo, que es la felicidad (externalizada en la sonrisa de los niños), es alcanzado por medio de la creación de historias por los propios hombres sin la mediación de la tecnología.

La estructura de la fábula puede exponerse de acuerdo a los componentes de la secuencia narrativa tal como la concibe Adam (1992): i) *situación inicial* (no aparece narrada pues el relato comienza con una situación de desequilibrio y correspondería a la situación previa al olvido), ii) *complicación* (olvido de cómo contar historias) – *reacción* (invención de la “caja mágica”) – *resolución* (fracaso de la “caja mágica” y regreso a la creación de historias por parte de los hombres), iii) *situación final* (felicidad de los niños) y iv) *evaluación moral* (la magia está en los hombres, no en la tecnología). La evaluación moral en la fábula, en términos de Adam, corresponde a una macrosecuencia argumentativa que integra o subordina a la secuencia narrativa.

En D1 el rol actancial de la tecnología como ayudante para la consecución del objeto de deseo, la felicidad, es rechazado; e incluso la tecnología queda identificada con el lugar del oponente, si se la considera como falsa solución pero sobre todo como la causa por la que los hombres olvidaran cómo contar historias (e incluso cómo hablar) en un primer momento. Como ha sido señalado, el antagonismo hombre/tecnología se escenifica asimismo a nivel global de la situación de intercambio, en donde la respuesta de D1 en forma de relato es una prueba del punto de vista sostenido pero también un desafío a la máquina como contrincante discursivo. Esa

oposición tiene su correlato a nivel textual en el rol actancial de la máquina como oponente y, a nivel de las frases, en las formas tópicas empleadas para colocar a la tecnología como contra-orientada argumentativamente a la felicidad y a lo propiamente humano.

## **2.2. La respuesta tecnófila**

Además de emplear el mismo género, la fábula, D1 efectúa una imitación estilística del relato construido por la computadora. En términos de Genette (1989 [1982]), se trataría de un pastiche satírico puesto que se expresan rasgos genéricos y estilísticos del hipotexto que cumplen, entre otras, la función de ridiculizarlo. Realizar esta operación supone la capacidad de manipular reglas o gramáticas generativas a nivel metanarrativo, un modelo de competencias genéricas capaz de engendrar performances miméticas; por eso, Genette sostiene que la *imitación* es una operación hipertextual más compleja que la *transformación* (propia de la parodia y el travestimiento). D1 pone en juego desde fórmulas propias del género fábula como el “había una vez” (que también es el comienzo del texto de la máquina), hasta cuestiones relativas a lo estilístico, que en este caso remiten también a marcas de oralidad, como las frases cortas, las repeticiones o la colocación del sujeto al comienzo de cada oración (Ong, 2006). Por más importantes que todos estos elementos sean en D1, no los encontramos, en cambio, en el segundo comentario (D2): su respuesta ya no puede consistir en una imitación de la escritura de la máquina.

Y es que la narración de D2 no es ya una prueba en sí misma como lo es en D1. A nivel de lo relatado, puede proponer una situación que oriente argumentativamente hacia la conclusión opuesta respecto de la de D1 y, si bien no exactamente igual que la del artículo, sí más cercana a ella. Sin embargo, el uso del relato y del género fábula como prueba de la habilidad superior del ser humano (aplicación de la estructura narrativa a situaciones nuevas y de formas creativas), no puede ser respondido ni desactivado por D2 por un movimiento equivalente o simétrico. Sí se puede, en cambio, responder a nivel de lo narrado, y construir un escenario alternativo que conduzca a una conclusión diferente:

Un día, muchos años después, uno de los niños, que era extraordinariamente curioso, preguntó a un adulto cómo funcionaba realmente la magia. “¿Vamos a descartarlo con la palabra ‘magia’?” preguntó el precoz mocoso. “Porque parece bastante pobre (*lame*). Tal vez si nos ocupamos del problema de cómo las historias se construyen podríamos obtener un poco más de conocimiento acerca de nuestras propias mentes”.

“Tienes toda la razón”, dijo un adulto. “Y también sería interesante en sí mismo. Podríamos incluso encontrar algo extremadamente útil pero inesperado en el camino. Ya sabes, como el Blu-Tack (tachuela azul),<sup>6</sup> o el bubble-wrap (empaquete de burbujas)”.

Así que se fueron y jugaron con la inteligencia artificial por un rato, y a decir verdad la mayor parte de la gente no se dio cuenta, porque el hecho de que algunos estuvieran haciendo eso no quería decir que todos tuvieran que hacerlo, y el planeta no se convirtió repentinamente en UN MUNDO FELIZ.\*

La finalidad persuasiva que persigue el uso del relato en el segundo comentario es completamente diferente a la de D1. Aquí, lo que rige la construcción narrativa no es la imitación del estilo de la máquina y ni siquiera la elección del género fábula tradicional, pues se elige una forma narrativa que podría considerarse similar a la fábula pero que presenta, en definitiva, un desenlace inesperado, al estilo de las fábulas de Stevenson. En tanto que el peso del argumento pasa a residir en el mundo representado del relato y en las ideas que allí se vehiculizan, la técnica narrativa se dirige hacia la producción de un efecto de verosimilitud, acompañado de una mayor

<sup>6</sup> El Blu-Tack, una masilla adhesiva utilizada para fijar objetos livianos, fue creado inesperadamente por un investigador que trabajaba en el desarrollo de un adhesivo industrial para una compañía inglesa. El producto resultó no ser lo que se buscaba originalmente, pero su plasticidad y la posibilidad de ser reutilizado lo hicieron apto para otras finalidades como sustituto de las tachuelas o la cinta adhesiva.

\* “One day some years later, one of the children, who was unusually curious, asked a grown-up how the magic actually worked. “Are we going to just hand-wave it away with the word ‘magic’?” asked the precocious tyke. “Because that seems kind of lame. Maybe if we apply ourselves to this problem of how stories are constructed we might gain a bit more insight into our own minds?” “You’re absolutely right,” said a grown-up. “And it would also be interesting for its own sake. We might even find out something extremely useful, but unexpected along the way. You know, like Blu-tack, or bubble-wrap.” So they went off and played with artificial intelligence for a while, and in truth most people didn’t notice, because the fact that some people were doing that didn’t mean that everyone had to, and the planet didn’t suddenly turn in to BRAVE NEW WORLD.”

complejidad conceptual. Por ello, D2 se sirve de otros recursos narrativos: no comienza con el “había una vez”, tiene frases largas y complejas, hasta incluye la mimesis de un diálogo.<sup>7</sup> Lo oral se integra bajo la forma del diálogo, y no en la cadencia ni la sintaxis de la narración. Se trata de recursos literarios que tienen que ver más con lo novelístico que con las fábulas o los cuentos infantiles (si bien es cierto que las fábulas de La Fontaine incluían escenas dialogadas). Y es así porque aquí el relato, pese a no constituir una prueba en el sentido en que lo es D1, es de todos modos utilizado argumentativamente por D2. Los medios, sin embargo, son otros, y la finalidad de ese uso argumentativo también es otra: no ya responder a la máquina sino al hombre, y a aquello que aparece al nivel de lo representado en el relato de D1. Para eso, D2 se vale de recursos que hacen a la historia narrada más verosímil y suficientemente compleja según los parámetros de la literatura.

Para abordar el despliegue del campo tópico en D2 como opuesto al de D1, esquematizaremos dos argumentos claves de D1 (no reproduciremos aquí un análisis según el esquema completo de Toulmin o las reelaboraciones posteriores hechas por Adam, aunque sería perfectamente factible hacerlo). El primer argumento emerge cuando se considera la relación que mantienen la primera y la tercera frase de L4 en D1: “Pero conforme pasó el tiempo, los niños pequeños dejaron de sonreír a la caja mágica cuando ésta les contaba historias. . . Se dieron cuenta de que la magia estaba en ellos, y comenzaron nuevamente a crear historias y todos los niños comenzaron a sonreír y a reír otra vez”. Como se dijo antes, la *magia* en D1 es un elemento que representa “lo humano” como opuesto a “lo maquínico”, y como la verdadera respuesta (no meramente aparente) para alcanzar la felicidad. ¿Por qué han dejado de sonreír los niños? Pues porque se ha dado la espalda a la magia, a lo propiamente humano, acto que aparece representado por el cese de la creación de historias por parte de los hombres. ¿Por qué recuperan los niños su sonrisa? Porque los hombres vuelven a crear sus propias historias. El argumento podría reconstruirse como sigue:

<sup>7</sup> El hecho de que comience con “unos años más tarde” no debe engañarnos. Si por esta locución D2 se propone como una prolongación de la historia de D1, la diferencia entre ambos relatos es palpable tanto a nivel genérico como estilístico (pese a que se conserve al niño, al adulto y a la “caja mágica” como los personajes y elementos centrales de la historia).

Las cosas que nos hacen humanos son irrenunciables (garantía)  
 Contar historias nos hace humanos (dato)  
 Contar historias es algo irrenunciable (conclusión)

Esta secuencia argumentativa se articula con otra fundamental para que la diégesis en D1 se desenvuelva por el cauce que lo hace, la cual aparece expresada en la primera frase de L3: “Un día, alguien inventó una caja mágica que crearía historias por ellos y ya no tendrían que imaginarlas ellos mismos”. Así, según D1, si dejamos que las máquinas hagan historias renunciemos a crearlas nosotros. Se convoca aquí un *topos extrínseco* que podría expresarse en frases genéricas tales como “cuando algo puede hacerse de forma automática ya no hay por qué hacerlo manualmente” o “aquello que el hombre delega en la máquina deja de hacerlo él mismo”:

Si algo puede ser hecho por una máquina, entonces ya no lo hará el hombre (G)

Las historias pueden ser hechas por las máquinas (D)

Las historias no las hará hombre (C)

Es este segundo argumento el que, a su turno, es refutado por el final del relato en D2: “a decir verdad la mayor parte de la gente no se dio cuenta, *porque el hecho de que algunos estuvieran haciendo eso no quería decir que todos tuvieran que hacerlo*, y el planeta no se convirtió repentinamente en UN MUNDO FELIZ” (el subrayado es mío)<sup>8</sup>. Lo que hace D2 es rechazar la premisa mayor (la *garantía* en términos de Toulmin y el *topos* de Ducrot y Anscombe) del segundo silogismo reconstruido de D1; puesto que sostiene que el hecho de que las máquinas realicen por sí mismas una “tarea humana” (crear historias, pensar) no tiene por qué conducir necesariamente a que los hombres dejen de hacerlo ellos mismos. D1 convoca un *topos* que lleva a sostener que hay zonas de la praxis que no deberían

<sup>8</sup> Aquí se hace referencia al *estudio* de la “magic box” más que al *uso* de la misma para el consumo de historias, como es el caso en D1. Sin embargo, se mantiene la idea de base referida al desarrollo por medios artificiales de capacidades reservadas a los humanos cuando se alude al peligro (o la ausencia del mismo) de que ese “rescate” de la máquina generadora de historias pueda convertir al planeta en algo comparable a *Un mundo feliz*.

ser pasibles de automatización porque afectan a lo que nos hace ser lo que somos (la esencia del hombre en un sentido aristotélico). La respuesta de D2 refuta esto al señalar que la finalidad de la tecnología no es reemplazar la labor del hombre (ni en definitiva siquiera sugiere que uno de sus rasgos definitorios del hombre sea el contar historias) sino ayudar a conocer mejor su propia naturaleza. Es la idea de la tecnología como herramienta, pero también, de acuerdo a la metáfora mcluhaniana (2009), como extensión de los sentidos del hombre, así como la concepción de la computadora como modelo del funcionamiento de la mente propio de la primera etapa de la investigación en inteligencia artificial. Al refutar ese *topos*, D2 ataca uno de los elementos centrales que anima el relato de D1: que las máquinas hagan relatos no supone que los hombres dejarán de hacerlos ellos mismos, no habría así ya causa para la tristeza de los niños, pues no se sigue necesariamente de la invención de la “*magic box*” el hecho de que ya no habrá relatos imaginados por los hombres.

En D1 se presupone una discontinuidad entre máquina y hombre, contruidos en tanto que antagonistas, mientras que en D2 ambas instancias aparecen religadas en tanto que las máquinas pueden permitir conocer más acerca del hombre, puntualmente, ofrecer indicios sobre el modo en que razonamos. De allí el lugar diferente que ocupa el niño en ambos relatos: en D1 el niño representa una inocencia que es propiamente humana, su pureza originaria. La respuesta D2 retoma la figura del niño pero no ya como lo puro o lo no corrompido aún, que en tanto tal es capaz de diferenciar lo real (las historias hechas por los hombres) de lo artificial (las historias de las máquinas); antes bien, el niño es utilizado como arquetipo de curiosidad: “Un día, muchos años después, uno de los niños, que era extraordinariamente curioso, preguntó a un adulto cómo funcionaba realmente la magia”. Ser curioso es lo que define al hombre para D2, y la máquina (como inteligencia artificial) es una herramienta privilegiada para conocer más sobre nuestro propio razonamiento.

Merced de esta transformación del *topos* asociado a la infancia, la figura del niño pasa de ser aquel que precipita la caída de la máquina en D1 (“Pero conforme pasó el tiempo, los niños pequeños dejaron de sonreír a la caja mágica cuando ésta les contaba historias”), a aquel que la rescata del olvido en D2 (““¿Vamos a descartarlo con la palabra ‘magia?’” preguntó el precoz

mocoso. ‘Porque parece bastante pobre (*lame*)’”).<sup>9</sup> En ambos casos, la figura del niño es el actante que hace avanzar el relato, aunque en sentidos opuestos en relación con la máquina: la destierra en D1 y la recupera en D2. Esto es posible únicamente porque se transforma aquello que del carácter humano representa el niño, aunque en ambos casos sea presentado como aquello que es esencialmente humano (este es un acuerdo más profundo mantenido por ambos comentarios). Sucede que dicha esencia ha pasado de ser, en D1, la pureza previa a ser corrompida por la sociedad de consumo (preocupada solamente por riquezas, bienes materiales y ascensos laborales) a convertirse, en D2, en el símbolo de la curiosidad humana, antes de que resultara sofocada por los preconceptos y modos preestablecidos de concebir el mundo (y la tecnología). El *topos* de la curiosidad de los niños, convocado por D2, es elocuentemente expresado por Bertrand Russell en su retrato de los filósofos presocráticos: “Estaban interesados en todo – meteoros y eclipses, peces y torbellinos, religión y moral; con un intelecto penetrante combinaron el entusiasmo de los niños. Desde este punto en adelante, aparecen las primeras semillas claras de decadencia” (1972, p. 73. La traducción es mía).

### 3. El desplazamiento de la *quaestio* entre D1 y D2

Cuando se trata de definir la cuestión en los comentarios analizados se observa que se ha operado un desplazamiento entre D1 y D2. Este movimiento resulta clave para el desarrollo del intercambio argumentativo, aunque puede pasar desapercibido cuando el análisis se mantiene exclusivamente en el nivel de las secuencias. El olvido de la cuestión o problema lleva a no considerar al discurso “un orden de respuestas, sino un orden *proposicional*, es decir, una red de juicios que no remiten a otra cosa que a ella misma. Enunciar respuestas supone, no obstante, que se deba y pueda identificar

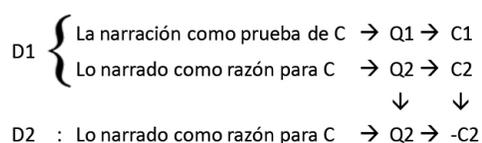
<sup>9</sup> Asimismo, la “magia” no representa ya en D2 la esencia de lo humano sino que más bien constituye una declaración de impotencia o un indicio de desidia, un calificativo aplicado a aquello que se encuentra más allá del alcance de la razón humana, sea porque se resiste a su capacidad de comprensión o, en este caso, porque voluntariamente se ha decidido no ocuparse del problema.

aquello que corresponde a las cuestiones, es decir, tanto aquello de *lo que es cuestión en dichas respuestas como lo que constituye cuestión en ellas*” (Meyer, 2013, p. 271). La cuestión en los textos analizados se cristaliza a raíz de un conflicto o problema común pero es construida por el discurso en función del modo en que proponente y oponente estructuran su intervención argumentativa. Aquí, el desplazamiento de la cuestión se encuentra, creo, íntimamente relacionado con la condición inatacable del primer nivel de la argumentación de D1. La performance narrativa de D1, en la cual el relatar es simultáneamente argumentar y probar la superioridad de los relatos de los hombres sobre los de las máquinas, no puede refutarse por un comportamiento simétrico de D2 (solamente podría serlo por un nuevo relato de una máquina que englobara la respuesta de D1 como objeto de su discurso con un nivel de creatividad semejante).<sup>10</sup> En cambio, D2 en el mismo movimiento por el cual concede (solamente en tanto que silencia la cuestión) que las máquinas no pueden producir relatos con el mismo nivel de sofisticación que los seres humanos, desplaza levemente el foco de su discurso. En D1 la *quaestio* (Q1) reside en si las máquinas (un software de computadora en el caso de la noticia o la “*magic box*” tal como aparece representada en el relato), pueden emular una de las prácticas consustanciales al ser humano: la creación de historias. D1 es una argumentación (una macrosecuencia argumentativa) que responde negativamente (C1), pero la prueba la constituye el mismo relato como acto. Sólo de manera subsidiaria, D1 pone en escena las consecuencias derivadas de Q1, y que llevan a otra cuestión (Q2) relativa a las implicancias de dejar la narración de historias a cargo de las máquinas: que los hombres olvidarán cómo hacerlo;<sup>11</sup> y lo hace a nivel del contenido de lo relatado (el propio acto de relatar de D1 ya no tiene que ver con esta cuestión). Sin embargo, es solamente este aspecto de la *quaestio*, el expresado al nivel del contenido, el que retoma-

<sup>10</sup> Un oponente podría asimismo sostener que el relato producido por D1 no es más original ni puede ser considerado superior en ningún aspecto importante al de la máquina, pero no se trataría de una respuesta simétrica a la de D1 en donde *relatar es probar*.

<sup>11</sup> El tratamiento que se hace de esta segunda cuestión (Q2) se apoya, como vimos, en el *topos* según el cual lo que hacen las máquinas ya no lo harán los hombres (la premisa mayor del segundo silogismo reconstruido en el inciso 2.2), y no en la idea de que las máquinas no pueden escribir historias del modo en que puede hacerlo un hombre, que es lo propio de Q1.

rá D2 para refutarlo. En este sentido, D2 opera una concesión solapada respecto de la primera cuestión (Q1), puesto que no la explicita en ningún momento, mientras que refuta la segunda conclusión (C2) derivada de la cuestión subsidiaria Q2 (expresada en términos muy amplios: ¿la tecnología es buena o mala?), que es meramente una elaboración de C1 a nivel de lo narrado (aunque no se sigue necesariamente de ella sino que resulta fundamentalmente de la aplicación del *topos* según el cual lo que hagan las máquinas ya no lo hará el hombre).



Se pasa de la pregunta sobre si las máquinas pueden escribir como los humanos (Q1), que es la que presenta la noticia y la que retoma D1 en tanto que acto de narrar, a la pregunta, mucho más amplia, por la utilidad/beneficio para el hombre de la investigación científica y el desarrollo tecnológico (Q2). Pero más allá del *topos* empleado, este desplazamiento lo autoriza sobre todo la historia de la narración de D1, que escenifica un paisaje propio de la ciencia ficción distópica donde en el futuro las personas han renunciado a alguno de los aspectos que las hacían humanas. Es esta puesta en escena la que habilita a D2 para acusar a D1 de recurrir a los lugares, ya hoy comunes, de *Un mundo feliz* de Aldous Huxley. Esa referencia literaria resulta muy pertinente en el contexto de una argumentación estructurada como relato, pues califica los argumentos del oponente sin renunciar a las reglas del juego retórico: D1 y D2 son argumentos pero también son relatos, o más precisamente, son argumentos y conclusiones derivados o contruidos a partir de relatos. Así, D2 coloca a D1 dentro de la clase de relatos apocalípticos en relación con lo tecnológico del cual el caso paradigmático puede considerarse el libro clásico de Huxley, y de este modo lo presenta como un argumento que desarrolla consecuencias extremas de los datos de los que parte (movimiento que podría esquematizarse en el de la “pendiente resbaladiza” o “pendiente fatal” y que aquí lleva a una posición tecnófoba o ludita), lo que socava su aceptabilidad al mismo tiempo que se mantiene dentro de la lógica escenográfica elaborada: trata al argumento

como un relato, y como un relato que recurre a los lugares comunes (la tónica) de la clase de relatos como *Un mundo feliz* (que aquí funciona como el prototipo de toda una serie de relatos similares que incluye también a D1). Pero caracterizarlo simplemente como un esquema de pendiente resbaladiza supondría abstraer el argumento, y el campo tónico que despliega, del dominio específico dentro del que funciona, que es el de la literatura. El topos, gradual, pero también general y común (Anscombe & Ducrot, 1994), previo por tanto a la situación discursiva en el que se esgrime el argumento que lo convoca, no pertenece exclusivamente al campo de lo literario pero, en este caso, se resuelve y adquiere su eficacia dentro del mismo.

El acto de narrar que en D1 es la propia prueba de su argumento, pues incorpora la cuestión de la nota y la narrativiza de manera creativa de un modo que por el mismo acto de construir el relato la refuta. Este acto es silenciado por D2 y queda reducido al contenido de lo narrado, que es atacable en tanto puede ser asimilado (por medio de una analogía literaria) a un punto de vista estereotipado. Desde el momento que D2 coloca la etiqueta de tecnófobo y conservador sobre los argumentos de D1, el debate queda estructurado según estos nuevos parámetros, y la cuestión es solamente si se debe renunciar o no a la investigación científica y tecnológica, lo que vuelve la posición de D1 difícil de sostener. La oposición entre el punto de vista tecnófobo y tecnófilo, empleada para dividir el segundo apartado del presente trabajo, es en realidad, la derivada de la definición de la cuestión según D2 (Q2), que no obstante difiere de la cuestión (Q1) tal como ésta es planteada por D1 (e incluso por la noticia misma). Resulta evidente aquí que, como señala Plantin, “una de las características esenciales del debate es jugar con las reglas del debate” (2002, p. 238).

#### **4. Conclusiones**

Plantin, al igual que Meyer, atribuye un rol central a la cuestión en la argumentación: “es la pregunta la que provee la proposición que el análisis llamado tónico encuentra en el consecuente de la ley de paso” (1993, p. 486). Plantin se pregunta acerca de la necesidad de un concepto como el de ley de paso (Toulmin, 2007) para dar cuenta del proceso de argumentación, y sostiene que si bien puede considerarse a una máxima como una

ley de paso, “se deberá al menos admitir que es polifuncional: la formulación elegida es argumentativa; dicho de otro modo, aquí la *elocución* es *invención* argumentativa” (1993, p. 487). Esto aplica en realidad para toda escenografía en el sentido de Maingueneau, dado que no hay un molde discursivamente neutro para expresar un argumento (suponiendo, lo que es dudoso, que podamos considerar a la forma completamente separada del contenido). A nivel de los enunciados, los datos no son tampoco nunca puros, como sostiene Nicolet (1993) siguiendo la perspectiva ducrotiana que rechaza el carácter esencialmente vericondicional de los enunciados; antes bien, los datos se construyen desde cierto punto de vista, y constituye ya la presentación misma que se hace de ellos la primera prueba (en tanto se convoca cierto campo tópico, bajo una forma tópica determinada, en lugar de otro, *a priori* igualmente aplicable).

En ambos comentarios analizados la narración juega un papel clave aunque diferente. También diferente es el tipo de narración empleado, en términos genéricos y estilísticos, y esto responde a aspectos argumentativos funcionales a las finalidades persuasivas de cada comentario. La elección en D1 del género fábula está signada por su función de imitación o de pastiche satírico de la fábula original de la máquina, operación que es empleada con el fin de ridiculizarla. En este sentido, el relato en D1 cumple un rol performativo, casi ostensivo, y convierte al enunciado (y al enunciador) en portador de su propia evidencia. La escenografía narrativa novelesca de D2 solamente podrá operar a nivel de la diégesis construida en D1, que es pasible de ser refutada. D2 aparenta construir una prolongación del relato de D1 pero, justamente, el género “fábula simple” no le permite construir la refutación, por lo que debe apelar a un relato más elaborado. En D2, la narración se sirve de recursos literarios que pertenecen al campo discursivo desde el que se polemiza con D1, al que acusa de recurrir a los lugares comunes de la ciencia ficción apocalíptica. De este modo, D2 coloca su argumento (y el argumento de D1) dentro de un debate sobre valores que los excede y preexiste, y que puede entenderse de manera general como la tecnología es (+) o la tecnología es (-), pero siempre desde en un campo discursivo particular, que es el de la literatura de ciencia ficción. Es, en definitiva, el desplazamiento de la pregunta o *quaestio* el que habilita el nuevo campo tópico a partir del cual argumenta D2, y lo hace tanto a nivel global de la forma narrativa (con sus rasgos genéricos y estilísticos específicos de

lo novelesco) como a nivel de lo enunciado en cada frase y a las formas tópicas locales sobre las que construye la historia que narra (que le habilita además a emplear una serie de *exempla*),<sup>12</sup> pues los diferentes niveles funcionan (o idealmente deberían hacerlo) de manera solidaria.

Resulta de especial importancia considerar el contexto discursivo en el que el argumento aparece inserto. Como afirma Plantin, “los resortes de la dinámica argumentativa deben situarse al nivel de las operaciones lingüísticas practicadas por los locutores y de los esquemas discursivos que circulan en su comunidad” (1993, p. 495). Pero el modo en que estos puntos de vista se plasman en los discursos analizados, así como las operaciones de refutación de los argumentos antagónicos, dependerán del nivel argumentativo en el que nos encontremos. Así, en el *nivel de los enunciados*, los argumentos resultan más reversibles, y pueden incluso ser isomórficos entre los oponentes; pues en ocasiones basta sólo con sustituir un campo tópico por otro dentro de esquemas similares (como sucede aquí con los *topos* asociados a la infancia). A *nivel del texto*, la justa argumentativa comporta además de los cambios a nivel del contenido (en términos estructurales del relato, en este caso, a nivel actancial y funcional), ciertas modificaciones estilísticas o ciertos ajustes genéricos: en el ejemplo analizado, comporta el paso de la fábula a los recursos del cuento corto o la novela. Por último, el *nivel interactivo* es el que más depende de las identidades de proponente y oponente, en tanto que puntos de vista preexistentes al intercambio discursivo en cuestión vinculados siempre con una tópica de una determinada comunidad. En este sentido, tal como se deriva del esquema de interacción argumentativa que propone Plantin, los puntos de vista confrontados se suponen preexistentes a las respuestas que proponen a la cuestión de la que se trata, aunque, desde luego, estos puntos de vista se construyen asimismo discursivamente en la interacción considerada. En el ejemplo analizado, la construcción de un relato puede funcionar en D1 como prueba de su punto de vista, mientras que en D2 funciona solamente como una escenografía, bien que pueda considerársela una prueba del *ethos* discursivo utilizada fundamentalmente para (des)calificar el discurso del oponente. El análisis

<sup>12</sup> D2 introduce *exempla* reales para apoyar su punto de vista (como el del Blu-tack); en ese sentido, se sale de un mundo narrado exclusivamente ficcional de un modo que no podría hacerlo una fábula (y que de hecho no hacen el relato de la computadora ni D1).

desarrollado aquí ha pretendido mostrar a partir del estudio de un intercambio discursivo concreto que, como señalara Maingueneau, “el discurso no resulta de la asociación contingente de un ‘fondo’ y de una ‘forma’, no se puede disociar la organización de sus contenidos y el modo de legitimación de su escena de habla” (2002, p. 64).

### Referencias bibliográficas

- Adam, Jean-Michel. *Les textes: types et prototypes. Récit, description, argumentation, explication et dialogue*. París: Nathan, 1992.
- Adam, Jean-Michel. “Hacia una definición de la secuencia argumentativa”. *Comunicación, Lenguaje y Educación* 25 (1995): 9-22.
- Anscombre, Jean-Claude. (1995). “Semántica y léxico. Topoi, estereotipos, y frases genéricas”. *Revista Española de Lingüística* 25 (1995): 297-310.
- Anscombre, Jean-Claude & Oswald Ducrot. *La argumentación en la lengua*. Madrid: Gredos, 1994.
- Barthes, Roland. *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2004 [1970].
- Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989 [1982].
- Maingueneau, Dominique. “Problèmes d’ethos”. *Pratiques* 113/114 (2002): 55-67. (Traducido por M. Eugenia Contursi).
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 2009 [1964].
- Meyer, Michel. *Principia Rhetorica. Una teoría general de la argumentación*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2013 [2008].
- Nicolet, Daniel. “Topos et forme logique dans la théorie aristotélicienne de l’argumentation”. In Plantin, Christian (Ed.), *Lieux communs, topoi, stéréotypes, clichés* (pp. 457-463). París: Kimé, 1993.
- Ong, Walter J. *Oralidad y Escritura. Tecnologías de la palabra*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2006 [1982].
- Plantin, Christian. “Lieux communs dans l’interaction argumentative”. In Plantin, Christian (Ed.), *Lieux communs, topoi, stéréotypes, clichés* (pp. 480-496). París: Kimé, 1993.
- Plantin, Christian. “Analyse et critique du discours argumentatif”. In Amosy, Ruth & Roselyne Koren (Eds.), *Après Perelman* (pp. 229-263). París: L’Harmattan, 2002.
- Russell, Bertrand. *The History of Western Philosophy*. New York: Touchstone, 1972 [1945].
- Ryan, Eugene E. “L’argumentation rhétorique d’Aristote: Séquence prédicati-

- ve-interconceptuelle?”. In Plantin, Christian (Ed.), *Lieux communs, topoi, stéréotypes, clichés* (pp. 464-479). París: Kimé, 1993.
- Toulmin, Stephen. *Los usos de la argumentación*. Barcelona, España: Ediciones Península, 2007 [1958].
- Van den Hoven, Paul. “Iconicity in Visual and Verbal Argumentation”. In van Eemeren, Frans H., Bart Garssen, David Godden & Gordon Mitchell (Eds.), *Proceedings of the International Conference of the International Society for the Study of Argumentation* (pp. 831-834). Amsterdam: SicSat, 2011.
- White, Hayden. *The Content of the Form. Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1990 [1987].

### **Artículo periodístico y comentarios de lectores analizados**

- “Computer programmed to write its own fables”. *The Guardian*. 6 ago. 2014. Online. Disponible en: <http://www.theguardian.com/books/2014/aug/06/computer-programmed-to-write-fables-moral-storytelling-system>