

1

Novela gráfica Un nombre viejo para un arte nuevo

Tengo la impresión de que el cómic ha pasado de ser un icono del analfabetismo a uno de nuestros últimos bastiones del alfabetismo¹.

Art Spiegelman

Leer cómics es elegante

La percepción que hoy tenemos de lo que es un cómic ha cambiado enormemente en los últimos veinte años. En 1992 causó sensación que un tebeo ganara el premio Pulitzer —aunque fuese un premio especial, fuera de categoría—, y el éxito de *Maus*, de Art Spiegelman, considerado un fenómeno insólito, se atribuyó más a su serio contenido —una memoria del Holocausto— que al medio en el que estaba expresado. Es más, podríamos decir que *Maus* recibió tal distinción no *por ser* un cómic, sino *a pesar de ser* un cómic. En 2008, el premio Pulitzer de ficción lo obtuvo la novela *La maravillosa vida breve de Oscar Wao*, de Junot Díaz, que se abre con una cita de Galactus, un supervillano que aparecía en *Los Cuatro Fantásticos*, la serie de comic books de Stan Lee y Jack Kirby. Que la novela del año cite un tebeo ya no es sorprendente; ni siquiera es sorprendente que la cita no sea irónica, sino respetuosa y consecuente con el contenido de la obra; y tampoco sorprende que el cómic citado sea un *simple* tebeo de superhéroes para chavales. Ahora mismo, de hecho, hablar de un *simple tebeo* es una de las formas más rápidas de ser considerado *simple* uno mismo.

Junot Díaz no es un caso raro. La última generación de escritores americanos está llena de aficionados al cómic: Michael Chabon utilizó la Edad de Oro del comic book como escenario de su obra más celebrada, *Las aventuras de Kavalier y Clay*, y posteriormente llevó a la historieta los personajes de ficción que en ella aparecían; Jonathan Lethem ha escrito por puro placer un revival de un superhéroe de los setenta, *Omega el Desconocido*; Dave Eggers ha entregado la antología literaria *McSweeney's* a Chris Ware para que mostrara al mundo el esplendor de la viñeta contemporánea; Zadie Smith contó con el

propio Ware, Daniel Clowes, Charles Burns y Posy Simmonds para su antología de narrativa actual *The Book of Other People*. Novelas gráficas como *Fun Home*, de Alison Bechdel, o *Persépolis*, de Marjane Satrapi, han sido elegidas entre los mejores libros del año (sin distinguir entre los que llevan dibujos y los que no) por las revistas de referencia.

El fenómeno no afecta sólo al mundo literario, sino también al artístico. Las exposiciones de cómic ya no son un fenómeno pintoresco, sino que cada vez llegan con mayor frecuencia a los escenarios de la gran cultura por su propio valor, y no como notas al pie del «arte verdadero». En los primeros meses de 2009, una exposición titulada «Le Louvre invite la bande dessinée» presentó en el museo de arte más importante de Europa páginas originales de historietistas como Nicolas de Crécy o Marc-Antoine Mathieu, que habían sido encargadas por el mismo museo. Y todo esto, como decíamos, ya no sorprende; lo más importante de esta noticia es que ya no es noticia. Desde el premio Pulitzer especial de *Maus* hasta ahora, el reconocimiento del valor del cómic desde los mundos del arte y de la literatura ha sido creciente, y no sólo en Estados Unidos y Francia, grandes centros industriales y creativos de la historieta occidental, sino también en países periféricos de la actividad cultural, como es España. En 2007 el Gobierno concedió por primera vez un premio nacional de historieta, y los principales suplementos culturales de los grandes diarios empiezan a incluir con regularidad reseñas de cómics junto a las críticas de novelas. Los departamentos de literatura y de historia del arte de las universidades dedican cada vez mayor atención a las viñetas. Incluso nuestros jóvenes novelistas, como los americanos, se contagian del cómic. *Nocilla Lab* (2009), de Agustín Fernández Mallo, termina con una historieta de Pere Joan.

Repentinamente, leer cómics es elegante entre los adultos inteligentes. No es, desde luego, la primera vez que el cómic desempeña un papel activo en la sociedad, ni tampoco la primera en la que se le reconoce un valor artístico. Siempre ha habido guiños de los *hermanos mayores* hacia los tebeos, como la fascinación de James Joyce por la serie *Gasoline Alley* de Frank King², de Picasso por los suplementos de cómic de la prensa americana, o de John Steinbeck por Al Capp, el autor de *L'il Abner*, de quien dijo que era el mejor escritor satírico de Estados Unidos y merecía el premio Nobel de Literatura³. En 1966, John Updike planteó la posibilidad de que en el futuro surgiese una obra maestra de la novela fruto del talento de un artista dotado para la prosa y para las imágenes⁴. Incluso el mismo Goethe bendijo los esfuerzos de Rodolphe Töpffer, considerado hoy de forma casi unánime el pionero del cómic moderno. Así pues, no es nada nuevo que escritores de prestigio se confiesen lectores de cómic, aunque sí resulta más extraordinario que se lancen sobre la oportunidad de escribir tebeos con verdadera pasión de fans.

Se puede argumentar que la situación ha cambiado de forma tan profunda que tenemos que plantearnos si se ha abierto una nueva etapa, una manera de considerar el cómic distinta de la manera en que se le había considerado hasta ahora. Hace ya veinte años que Joseph Witek escribía:

Un análisis crítico de la forma artística del comic book es especialmente necesario ahora, cuando un número creciente de comic books americanos contemporáneos están siendo escritos *como* literatura dirigida a un público lector general de adultos y preocupada, no por los temas tradicionalmente escapistas del cómic, sino por temas tales como el choque cultural en la historia de Estados Unidos, las cargas de la culpa y el sufrimiento transmitidas en las familias, y las pruebas y los pequeños triunfos del mundo del trabajo diario⁵.

Esta inversión de valores tan rotunda y —casi diríamos— repentina tiene su base en la aparición de un tipo de cómic que hasta hace muy poco sólo no existía, sino que prácticamente no podía haberse concebido. Hoy, tebeos *de autor* como *Persépolis*, de Marjane Satrapi, venden centenares de miles de ejemplares en todo el mundo (y eso antes de que se realizara la adaptación cinematográfica), y en un mercado tan pequeño como el español, *Arrugas* de Paco Roca supera las 20.000 copias un año después de su lanzamiento. Por supuesto que las librerías y los supermercados culturales cada vez amplían más sus secciones de cómic (con frecuencia bajo el cartel de «novela gráfica») y los museos organizan cada vez más exposiciones sobre historieta. Algo ha sucedido, y a examinar ese fenómeno es a lo que vamos a dedicar estas páginas.

Un nuevo concepto, un nuevo término

El historietista escocés Eddie Campbell ha observado que «es innegable que hay un nuevo concepto de lo que es un cómic y lo que puede ser un cómic, y ese concepto ha llegado en los últimos treinta años»⁶. Campbell sabe bien de lo que habla, pues no sólo es uno de los autores recientes de novela gráfica más destacados, sino que ha dedicado un tiempo y un esfuerzo a reflexionar sobre el fenómeno, tanto en numerosas entrevistas como en su propia página web, «The Fate of the Artist»⁷. Ese interés por teorizar el *nuevo cómic* llevó a Campbell a desarrollar el llamado «manifiesto de la novela gráfica», diez puntos que plantean con el humor y la socarronería propios del dibujante británico algunas de las características que ha observado en este tipo de historieta. En su «manifiesto», Campbell empieza por reconocer que el término «novela gráfica» no es el más adecuado, pero que resulta conveniente siempre que no olvidemos que no podemos interpretarlo como un híbrido de los conceptos «novela» y «gráfico» en sus acepciones originales. Puede que el cómic del que quiere hablar Campbell sea «nuevo», pero desde el principio reconocemos los malentendidos y problemas terminológicos heredados de los viejos «tebeos». En más de cien años, no hemos conseguido tener una definición satisfactoria de lo que es el cómic, y ni siquiera un término de acuerdo para llamarlo. Esta nueva era empieza bajo la etiqueta de *novela gráfica*, que aparece como un nombre que provoca la desconfianza generalizada, incluso, y tal vez más que en ningún sitio, entre sus propios practicantes.

Daniel Clowes, uno de los nombres más destacados de la novela gráfica, se muestra tan resistente al término que incluso se tomó la molestia de inventarse la expresión «comic-

strip novel» para identificar su *Ice Haven* (irónicamente, el editor español de la obra se limitó a traducirlo por «novela gráfica», ignorando de un plumazo las intenciones del autor). Aunque Clowes, que recibió una nominación a los Óscar por el guión de la adaptación al cine de su propio cómic, *Ghost World*, y que en la actualidad es una presencia codiciada en publicaciones como *The New Yorker* y *The New York Times*, es precisamente uno de los dibujantes que más han contribuido a que el cómic sea respetado intelectualmente hoy en día, ha manifestado un temor a esa respetabilidad que le hace ser receloso de nuevos términos que trasladen la historieta definitivamente al imaginario de la cultura seria. Después de décadas confinados a la marginalidad del producto masivo para niños o de la subliteratura de consumo, muchos de los mejores historietistas contemporáneos temen las consecuencias de dar el paso que les conduzca definitivamente al reconocimiento cultural, como si al ganar ese prestigio se pudieran perder algunas de las cualidades que más distinguen al cómic. El propio Clowes expresaba esta conflictiva posición en su folleto teórico *Modern Cartoonist*:

Mientras que es indudable que los prejuicios del público general nos mantienen a raya, también podemos obtener ventajas que a menudo no parecemos dispuestos a explotar. El aura de veracidad del que hablábamos es consecuencia de ser considerados simplones y (cultural y financieramente) insignificantes. El historietista sofisticado y significativo puede de momento aprovecharse de eso para su beneficio, «jugando a dos bandas», con la conciencia de que si consigue cierto grado de aceptación junto a los creadores de tipo más respetable, esta cualidad no poco sustancial se perderá para siempre⁸.

Clowes escribía en 1997, a las puertas de lo que él mismo esperaba que fuera un momento decisivo en el desarrollo del cómic como arte. Su texto se iniciaba señalando a los cómics de la editorial EC como la primera señal de que la historieta tenía potencial para ser algo más que «material para niños regido por el mínimo común denominador»⁹, en 1953, justo quince años después de la aparición del formato comic book. Quince años después de EC, Clowes reconocía el movimiento del comix underground como el siguiente paso en esa tendencia, y quince años después de los underground, identificaba, en 1983, la explosión del cómic «alternativo». Siguiendo con su teoría de los ciclos de quince años, Clowes esperaba el siguiente impulso a partir de 1998. Ahora sabemos que, efectivamente, lo que Clowes esperaba sí ha llegado, y se llama novela gráfica. Y parece inevitable que traiga consigo esa respetabilidad tan anhelada como temida.

«Comic-strip novel», la denominación que Clowes impuso a su *Ice Haven*, no ha sido el único intento de algunos de los más destacados novelistas gráficos por evitar precisamente el término novela gráfica. *Louis Riel*, de Chester Brown, se presenta como «comic-strip biography», siguiendo en apariencia el ejemplo de Clowes. En las portadas de los libros anteriores del mismo Brown se podía leer el humilde y maltratado término «comic book». *La vida es buena si no te rindes* y *George Sprott*, de Seth, son «picture novelas», mientras que *Blankets*, de Craig Thompson, es una «illustrated novel». *My Life is Hanging Upside Down*, de David Heatley, se anuncia como «graphic memoir». Todas las

combinaciones parecen posibles, y todas ellas parecen indicar la tensión implícita entre la aspiración a la nobleza creativa y los orígenes en el arroyo de la cultura de masas que presenta el cómic, cuya naturaleza no se puede separar de la llamada industria cultural. El cómic se sitúa en esa paradójica posición en la que representa un producto sospechoso para la tradición, desde la que «la cultura de masas es la anticultura»¹⁰, como ha observado Eco.

En defensa de la lectura

La respuesta apocalíptica, que diría Eco, a la cultura de masas por parte de las élites dirigentes es una constante desde la Revolución Industrial. Es el pavor de Greenberg ante el *kitsch*¹¹, uno más de tantos avisos contra la degradación de la cultura debido a su masificación, o, lo que es lo mismo, otro episodio en la resistencia de una tradición cultural logocéntrica al asedio de la «civilización de la imagen»¹². Will Eisner, a quien muchos consideran el padre de la novela gráfica moderna, afirmó con insistencia que el cómic es literatura¹³, idea que ha sido seguida con entusiasmo por muchos, entre los que se incluyen numerosos estudiosos académicos de la última hornada¹⁴. Pero precisamente ha sido el temor al cómic como literatura uno de los resortes que más frecuentemente ha activado la reacción en su contra. Como indica Hatfield, «la reciente insistencia en los cómics como lectura parece diseñada a contrarrestar una antigua tradición de estudios profesionales que vinculan los cómics con el analfabetismo y la abdicación de la lectura como una capacidad civilizada (y civilizadora)»¹⁵. Merece la pena que nos detengamos en una cita un tanto extensa de Pedro Salinas, porque recoge de forma quintaesencial los temores del hombre culto frente a la aparición del cómic:

De él [del *visualismo*] se han derivado invenciones tan curiosas como lo que se llama en Estados Unidos *funny strips* o *comics*, y en América Ibérica *muñequitos* o *tirillas*. Este género merece, a mi juicio, atenta consideración. Equivale a una literatura narrativa de baja estofa, de contenido deliberadamente chabacano y pedestre, por entregas, y cuya novedad estriba en ir disminuyendo el papel de la palabra, en favor del papel de lo dibujado, de lo gráfico. El lenguaje de las *tirillas*, puro diálogo, es como la última concesión hecha a la palabra humana, su último reducto, en esta lucha contra la lengua. Las tirillas pueden ser comprendidas, y éste es su éxito, por niños apenas alfabetos, y casi por los analfabetos. Son una forma de lectura sin texto, con el escamoteo del lenguaje en su función expresiva. Es curioso que en una época en que se exalta la instrucción en el arte de la lectura, y se compadece, como a un ser disminuido, al que no sabe leer, centenares de millones de gentes, que lograron ese privilegio del alfabetismo, apenas abierto el periódico, atraviesen precipitados las páginas impresas hasta llegar al deleitoso rincón de las tirillas, donde el leer es innecesario, el pensar, superfluo; y el lenguaje humano, pobre servidor de los dibujos, reducido a infantil elementalismo. ¡Maravillosa invitación a no leer que se ha sacado de la cabeza el hombre moderno, después de rendir culto idolátrico a la necesidad de leer! En las tirillas, punto de concurrencia de infantes y mayores, de letrados e iletrados, que así llegan a una comunidad de goce en

el regreso a la mentalidad de los siete años, asoma otra prueba de ese materialismo candoroso y brutal, a la vez, del hombre moderno que prefiere ver *él* una cosa a verla a través de los ojos de un gran artista que se la describa sobre el nivel de su realidad primaria. ¿Para qué entretenerse en vadear ese caudal de palabras con que Homero describe las luchas de los héroes, frente a Ilión? ¿No es más sencillo, más práctico, más breve, dar con un *tirillista* que dibuje en cuatro zapatetas a dos muñequitos, Héctor y Aquiles, de modo que los veamos, nosotros, con nuestros propios ojos, sin que Homero nos engañe? Así como tantas novelas van pasando en nuestro tiempo de las páginas del libro a la pantalla, género de traspaso que conlleva inevitablemente el sacrificio de lo mejor y más hermoso de la novela, pronto se llegará, para mayor gloria de la prisa y del realismo, a la muñequización de las grandes obras literarias, de suerte que el hombre, en vez de pasarse horas y horas leyendo *La guerra y la paz*, de Tolstoi, la despache en tres entregas, sin calentarse mayormente la cabeza y ahorrándose tiempo y energía preciosos¹⁶.

El texto de Salinas, publicado originalmente en 1948 como respuesta a su «preocupación por el riesgo en que se ven hoy en día algunas formas tradicionales de la vida del espíritu que yo estimo sumamente valiosas»¹⁷, empieza advirtiendo contra «el triunfo de lo visual» en la sociedad contemporánea (una amenaza a la que se suman la fotografía y el cine). La reacción ante el «pictorial turn» (giro visual), como lo ha bautizado Mitchell, se inscribe en los movimientos típicos de reacción iconoclasta que cada sociedad sufre. Si Salinas

se hubiera documentado, habría sabido que su temor al caos desencadenado por una posible adaptación a las grandes obras literarias a la viñeta no era infundado: desde 1941 la colección *Classics Illustrated* (editorial Gilberton) [1] vertía en viñetas *Don Quijote*, *Moby Dick*, *Hamlet*, *La Iliada* (por supuesto) y otros títulos canónicos de las letras occidentales. Curiosamente, *Classics Illustrated*, que duró 169 números entre 1941 y 1971, no se presentaba como un cómic: «El nombre “Classics Illustrated” es el mejor nombre para tu publicación periódica favorita. En realidad no es un cómic... es la versión ilustrada, o en imagen, de tus clásicos favoritos»¹⁸. Por supuesto, las afirmaciones de los editores de *Classics Illustrated* no podían engañar al Dr. Fredric Wertham, que a mediados de los cincuenta fue una de las fuerzas intelectuales más activas en la crítica al cómic por su supuesta influencia negativa sobre la formación intelectual y social de los jóvenes:



[1] «Don Quixote», en *Classics Illustrated* 11 (1944), Samuel H. Abramson y Zansky.

Los cómics adaptados de la literatura clásica se utilizan, según se ha informado, en 25.000 escuelas en Estados Unidos. Si esto es cierto, entonces nunca he visto una acusación más grave contra la educación americana, pues castran los clásicos, condensándolos (dejando fuera todo lo que hace que el libro sea excelente), están tan mal impresos y dibujados con tan poco arte como los demás cómics, y, como a menudo he comprobado, no revelan a los niños el mundo de la buena literatura que ha sido en todo momento el pilar de la educación liberal y humanista¹⁹.

La intención de utilizar al cómic como una antesala de la «verdadera lectura» (que en España se reflejó en la campaña «Donde hoy hay un tebeo, mañana habrá un libro») también producía, pues, reacciones adversas. Y se temía que esta subliteratura dañara irremediabilmente las tiernas mentes infantiles sin formar. El temor al poder de las imágenes producía un pánico descrito por McLuhan en términos generacionales:

Los ancianos de la tribu, que nunca se habían fijado en que el periódico ordinario era tan frenético como una exposición de arte surrealista, no podían darse cuenta de que los comic books eran tan exóticos como los libros iluminados del siglo VIII. Así que, al no haberse fijado en nada de la *forma*, apenas pudieron distinguir tampoco nada de su *contenido*. El caos y la violencia fue lo único que distinguieron. Por tanto, con una lógica literaria ingenua, esperaron que la violencia inundara el mundo²⁰.

Podríamos decir que el bienintencionado empeño en considerar al cómic como literatura por parte de autores como Eisner no ha hecho sino perjudicar la consideración en que se tiene el cómic, ya que ha facilitado que se le juzgue utilizando criterios propios de la literatura, en lugar de criterios específicos del cómic. El cómic se *lee*, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de lectura de la literatura, de la misma manera que la forma en que *vemos* un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión. Harvey explica este común error crítico:

El cómic puede ser evaluado (y a menudo es así) a partir de argumentos puramente literarios, cuando el crítico se concentra en cosas tales como el retrato de personajes, el tono y el estilo del lenguaje, la verosimilitud de las personalidades y los incidentes, el argumento, la resolución del conflicto, la unidad, y los temas. Aunque semejante análisis literario contribuye a un entendimiento de la historieta o el libro, utilizar este método exclusivamente ignora el carácter esencial del medio al pasar por alto sus elementos visuales. De forma similar, un análisis que se concentre en el aspecto gráfico (comentando la composición, el diseño, el estilo y demás) ignora el propósito al que sirven los aspectos visuales, la historia o el chiste que se está contando. El cómic emplea la técnica tanto de lo literario como de las artes gráficas, pero no es ni completamente verbal ni exclusivamente gráfico en sus funciones²¹.

La búsqueda de un modelo de análisis propio del cómic es, por tanto, uno de los proyectos más importantes para los estudiosos actuales de la historieta. Un modelo capaz

de explicar la relación del cómic con el arte y la literatura —incluso con los clásicos de la literatura—, no en términos comparativos, sino en términos alternativos. Mitchell²² ha observado que los medios «mezclados», como el cómic, exigen una atención a aspectos de relación entre imágenes y palabras, y no al mero valor de unos y otros por separado. Tal vez ése sea el camino para entender la reinterpretación posmoderna que hace R. Sikoryak²³ de Dostoievski [2] en un cómic que probablemente habría producido pesadillas a Wertham y Salinas. Sikoryak adapta *Crimen y castigo* en 11 páginas, utilizando los personajes y el lenguaje gráfico de los tebeos de Batman de los años cincuenta. Pastiche, parodia, deconstrucción o alucinación, sea lo que sea, *Crime and Punishment!* no es explicable en su totalidad ni desde la crítica literaria ni desde la crítica de arte, y si no contamos en este momento con herramientas suficientes para analizarlo, eso no debe hacer que lo tratemos como un aborto literario o un subproducto artístico, sino que debe estimularnos para desarrollar el lenguaje preciso que nos capacite para enfrentarnos a él en sus propios términos.

Un medio de masas

El «pecado original» del cómic es esencial para entender la función social que ha desempeñado durante décadas. Lo cierto es que ni los estudiosos de la historia del medio se ponen de acuerdo sobre cuál es el verdadero origen del mismo, agrupándose en dos tendencias principales. Una de ellas reconoce como inventor del cómic al profesor suizo Rodolphe Töpffer, que realizó algunas *histoires en estampes* desde finales de la década de 1820, mientras que la otra prefiere localizar el momento seminal en los periódicos de Joseph Pulitzer (*New York World*) y William Randolph Hearst (*New York Journal*) a finales del siglo XIX, y especialmente en los hallazgos de dibujantes como Richard Felton Outcault, Rudolph Dirks o Bud Fisher, entre otros. Como indica Ann Miller²⁴, este debate revela una maniobra estratégica entre quienes quieren definir el cómic como medio de masas y quienes prefieren verlo como parte de la tradición cultural artística. La búsqueda de las raíces *correctas* es una forma habitual de legitimar el presente, y no es de extrañar por tanto que en los últimos años se haya reivindicado con fuerza la figura de Töpffer, más en sintonía con la imagen culta de la novela gráfica actual. Sin embargo, no se puede saltar sobre décadas de historietas hijas del ruido y la furia de la urbe moderna de Outcault y los demás pioneros de la prensa americana de finales del XIX y principios del XX. Fueron ellos, más que nadie, quienes iniciaron la tradición que habría de seguir el cómic americano, europeo y japonés durante la pasada centuria, y el cómic no puede renunciar tan rápidamente a sus revoltosos antepasados. Ian Gordon distingue dos factores que apartaron los cómics americanos de las anteriores historietas europeas: el uso de personajes con continuidad y su aparición en periódicos de circulación masiva, lo cual «los convertía en productos del mercado de masas»²⁵. Desde el principio, esta dualidad del cómic ha tenido consecuencias contradictorias para la recepción del mismo por parte de la sociedad. El éxito de las viñetas del *Yellow Kid* de Outcault fue tan fenomenal que llegó a definir tanto al periódico de



Pulitzer como al de Hearst (durante un periodo se publicó en ambos a la vez), dando así lugar a la expresión «periodismo amarillo».

Que el primer personaje del cómic americano viera cómo se apropiaba de su firma cromática un movimiento periodístico da amplio testimonio del poder y la popularidad del cómic. Pero debido a que ese movimiento era completamente comercial, y encarnaba una ética reprobable y sensacionalista que se dirige a las emociones más bajas, la nueva forma artística quedó asociada únicamente con los órdenes inferiores del comportamiento racional; una circunstancia que proyectaría su sombra durante mucho tiempo sobre cualquier reivindicación de mérito artístico y contenido intelectual en los tebeos. ¿Cómo iba algo que apareció por vez primera en las escandalosas columnas de la prensa sensacionalista a tener el menor interés para un lector inteligente y respetable?²⁶

Ana Merino indica que «el cómic pertenece a la cultura industrial y, como tal, construye relatos modernos, aunque su capacidad legitimadora está en tensión con el discurso letrado», y añade que con el rechazo de la cultura letrada, los tebeos «se vuelven marginales y desde allí construyen sus propios relatos»²⁷.

Durante años, este destierro a los arrabales de la cultura supuso una limitación para su desarrollo artístico como medio para adultos, pero a partir de los años sesenta, algunos de los más importantes autores underground explotarían dicha tensión para abrir una vía experimental que aprovechara las ventajas de situarse en la orilla del mundo intelectual, como reclama Clowes. Bill Griffith, uno de los pioneros del comix, encuentra en esa ambigüedad precisamente una de las virtudes de la historieta:

No soy capaz de decidir si soy un dibujante que escribe o un escritor que dibuja. El cómic resuelve de forma adecuada esa contradicción de una forma nueva y muy satisfactoria. También encarna, para mí, la unificación del arte Alto y Bajo. El cómic es un medio originalmente Bajo que ha sido puesto al servicio del arte Alto a través de una dinastía que empieza con *Krazy Kat*, continúa con el *Mad* de Kurtzman y Crumb y los underground, y llega hasta ahora²⁸.

Es por eso por lo que para Clowes la *novela gráfica* se convierte en *novela comic-strip*, en un intento de reunir las nuevas ambiciones representadas por la *novela* con el entrañable término popular con el que se ha conocido siempre a las series de cómic de la prensa: *strips*. Los problemas que encuentran autores y teóricos —los editores parecen haber elegido ya— para ponerse de acuerdo en un nombre que defina lo que están haciendo y leyendo ahora demuestran en parte lo novedoso de estos cómics, pero también lo endeble de la tradición intelectual de la historieta y lo insatisfactorio de los términos utilizados previamente. No podemos decir alegremente que el nombre no importa. Los nombres importan mucho, hasta el punto de que al mismo tiempo que hablan de nuestros orígenes, pueden determinar nuestro futuro, y los nombres que se han utilizado para designar el arte que practican los novelistas gráficos han sido habitualmente nombres despectivos.

Un mal nombre

El «mal nombre» del cómic empieza con el mismo Töpffer, que acostumbraba a utilizar apodosos poco serios para referirse a sus propias creaciones, desde «garabatos» hasta «tonterías gráficas». En la recopilación de sus ensayos sobre el arte, titulada *Réflexions et menus-propos d'un peintre genevois* (1848), «Töpffer burbujea con teorías que no puede tomarse en serio. Sobre todo, no puede imaginar que el lector le tome en serio durante mucho tiempo»²⁹. El deseo de teorizar contrarrestado por el temor a parecer demasiado pomposo de Töpffer tiene un significativo eco en el «manifiesto de la novela gráfica» de Eddie Campbell, que en su noveno punto reza:

A los novelistas gráficos nunca se les ocurriría utilizar el término novela gráfica cuando hablan con sus colegas. Normalmente se referirán simplemente a su «último libro» o a su «trabajo en marcha» o a «ese curro» o incluso dirán «cómic», etc. El término ha de ser utilizado como emblema o bandera que se enarbolará cuando se llame a batalla o cuando se mascule una pregunta sobre la localización de determinada sección en una librería desconocida. Los editores pueden usar el término una y otra vez hasta que signifique aún menos de lo que ya significa.

Aún más, los novelistas gráficos son muy conscientes de que la siguiente oleada de historietistas elegirá trabajar en los formatos más pequeños posibles y nos ridiculizará a todos por nuestra pomposidad.

Es evidente que, después de más de un siglo de no tomarse en serio a sí mismos, a los historietistas les cuesta empezar a hacerlo ahora. En Francia, donde la industria editorial más potente de Europa se ha visto acompañada por el más temprano reconocimiento cultural del cómic, éste se conoce con el nombre de *bande dessinée* (literalmente, «tira dibujada»), tal vez uno de los términos aparentemente más asépticos y descriptivos de los que se han aplicado al medio en diversas lenguas. Sin embargo, Thierry Groensteen observa que dicho término no se estableció hasta la década de los sesenta, es decir, cuando el cómic tenía más de un siglo de antigüedad, y que anteriormente era conocido con nombres como *histoires en estampes* (expresión inventada por Töpffer, como hemos visto), *histoires en images, récits illustrés, films dessinées* «y, por supuesto, cómics»³⁰. La tardanza en encontrar un nombre nos hace pensar en un arte huérfano, un arte que no acaba de ser reconocido por la sociedad.

En España, los dos nombres más difundidos de origen propio hacen referencia a la naturaleza infantil o al escaso valor del medio. «Tebeo» deriva de la popular revista *TBO*, fundada en 1917, y destinada al humor para niños, mientras que «historieta», que en sí significa «fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia» (diccionario de la RAE), es un término importado de Hispanoamérica, donde Ana Merino señala que también se utiliza el nombre «muñequitos»³¹ (en Cuba), lo que no mejora notablemente la consideración social del medio.

El caso de Japón merece que nos detengamos un instante. Japón ofrece para el mundo del cómic —y para el de la cultura popular contemporánea, en su más amplia expresión— un conjunto de contrastes y similitudes muy interesantes. Por un lado, Japón representa el exotismo incomprensible del Lejano Oriente; por otro, se incluye en la esfera de la cultura de masas y el imaginario colectivo occidental. Es, además, el principal mercado de cómic mundial, y desde los años ochenta ha ido conquistando poco a poco los ámbitos europeo y norteamericano, revitalizando en parte su cuerpo de lectores y también sus estrategias editoriales, de forma muy especial en los formatos más semejantes al libro tradicional, que se alejan de la revista típica de nuestras tradiciones viñeteras, y en la utilización del blanco y negro. Estas características formales, junto a la apertura a temas y géneros más allá de la aventura para chicos y los superhéroes predominantes en Occidente, han tenido una influencia destacada en la configuración de la novela gráfica actual, como veremos. Japón es un país donde la presencia abrumadora del cómic en la sociedad alcanza hasta las más altas esferas sociales. Frederick Schodt indicaba que «en 1995, el antiguo primer ministro japonés Kiichi Miyazawa empezó a serializar una columna con sus opiniones, no en un periódico o una revista de noticias, sino en la revista de manga *Big Comic Spirits*»³². Schodt aclaraba a continuación que el respetado político de 75 años tal vez no fuera lector habitual de manga, pero que sabía que la revista que había elegido era leída por 1,4 millones de jóvenes trabajadores. Aun así, el cómic ha seguido manteniendo una sombra de sospecha respecto a su verdadera talla cultural en Japón, que por momentos parece no saber si enorgullecerse o avergonzarse de su gigantesca oferta de historieta. Tal vez esa posición conflictiva se remonte al despectivo y confuso término con el que se viene a conocer, *manga*, inventado por Hokusai en 1814 y que se podría traducir como «dibujos irresponsables»³³.

Cada idioma ha desarrollado su propia expresión —*quadrinbos* en Portugal, *fumetti* en Italia, *Bildgeschichte* en Alemania—, pero la palabra universal que todas las lenguas utilizan para identificarlo es la voz inglesa *comic*, que en España está aceptada y recogida por el diccionario de la RAE. «Cómico», que en Estados Unidos acabó imponiéndose a expresiones del mismo talante, como *funnies*, ha planteado sin embargo notabilísimos problemas en el ámbito norteamericano, ya que ha arrojado siempre una sombra de duda sobre aquellos cómics que no pretendían ser cómicos. Ya en 1935, en los albores del primer cómic de aventuras y dramático, un periodista escribía que «algunos podrían llamarse de forma más apropiada “trágicos” o “patéticos” que “cómicos” [*comics*], pero técnicamente a todos se les llama “cómics”»³⁴. La necesidad de buscar una palabra que presentara de forma más neutra el medio, librándole de las connotaciones humorísticas e infantiles, ha existido siempre que se ha planteado la posibilidad de ensayar un cómic que mirase en una dirección distinta de la marcada por la corriente hegemónica. Así, en 1950, los editores de *It Rhymes With Lust*, una historieta de género negro que se alargaba hasta más de 100 páginas y se vendía en el formato típico de los libros policíacos de bolsillo, la presentaban como *picture novel*. Cuando en 1955 la editorial EC intentó superar las limitaciones del código de autocensura de la industria del cómic —que reconocía así

expresamente que todo su mercado era *exclusivamente* infantil—, probó un nuevo formato de combinación de texto e ilustración y lo bautizó como *picto-fiction*. Los ejemplos son muy numerosos.

Un tebeo con otro nombre

Los intentos de localizar con precisión la primera aparición de la expresión *graphic novel* mencionan su inclusión en fanzines de aficionados norteamericanos de los años sesenta³⁵. Por entonces, el término aludía a un concepto hipotético, que todavía no existía: cómics de mayores ambiciones artísticas que los productos estandarizados de las grandes editoriales de quiosco. Sin embargo, como todos sabemos, en los sesenta los tiempos estaban cambiando, y fue precisamente en la segunda mitad de la década cuando se produjeron las rupturas del comix underground, que tendrían también un efecto liberador en el cómic convencional. Así, desde finales de la década empiezan a menudear los intentos de producir historietas dirigidas a un público adulto, o al menos *más adulto* que el que leía habitualmente *Batman*, *Archie* y *El pato Donald*. Todos estos intentos, aunque siguen estando fuertemente anclados en los paradigmas del género (especialmente el *thriller* de acción o policíaco, la ciencia-ficción y la fantasía heroica), reclaman un nombre nuevo que los libere del estigma de «cómico», y en varios de ellos empieza a aparecer el término *graphic novel*, con más frecuencia a partir de 1976³⁶. Por supuesto, todavía falta mucho para que la expresión se consolide, y de momento convive con otros intentos, como *visual novel*³⁷, *graphic album*, *comic novel*³⁸ o *novel-in-pictures*³⁹. En 1978 es cuando la expresión «novela gráfica» aparece adornando la portada de *Contrato con Dios*, de Will Eisner, un libro que anticipa en mucha mayor medida el verdadero espíritu del fenómeno que aquí queremos estudiar. No se puede pensar, sin embargo, que la implantación del término se produce a partir de ese momento. Cuando en 1989 Joseph Witek se propone hacer un estudio académico del tipo de cómics que aquí tratamos, no utiliza todavía el nombre novela gráfica, sino que hace uso de la aún más discutible expresión «arte secuencial», acuñada precisamente por Will Eisner poco antes⁴⁰.

No obstante, durante los años ochenta se produce cierta popularización del término novela gráfica aplicado precisamente a productos de género de las grandes editoriales, distinguidos apenas de los modestos comic books de quiosco por su encuadernación y calidades de producción más lujosas. Marvel Comics, por ejemplo, publicará una colección de «novelas gráficas» a partir de 1982, la mayoría de cuyos títulos están protagonizados por superhéroes de la casa. En realidad, estas supuestas novelas gráficas eran sólo álbumes de venta en librerías especializadas. Aun así, es innegable que el cambio de nomenclatura denota un esfuerzo por diferenciarse de lo que evoca la palabra cómic: un producto desechable, barato e infantil.

En España, el término novela gráfica, tal cual, había aparecido ya en los años cuarenta⁴¹, y tuvo cierta difusión hasta los sesenta. Pero no tenía ninguna relación con ningún tipo de cómic de mayores aspiraciones artísticas, que en España sólo empezará a concebirse

en las postrimerías del franquismo. Las «novelas gráficas» españolas eran simplemente tebeos románticos (o de otros géneros populares consolidados) de una aparente mayor complejidad [3]. Juan Antonio Ramírez indica:

Las historias son más largas y complejas y el formato similar al de cualquiera de las novelas de quiosco. Las novelas gráficas no se dirigían, en teoría, a un público infantil y juvenil, sino a personas «mayores»; pero es sorprendente comprobar la escasa capacidad de evolución demostrada por los guionistas: los abrazos aparecían quizá con mayor frecuencia, pero la ideología y las situaciones permanecían invariables. Salvo excepciones escasas, la novela gráfica ha sido un cuadernillo abultado en el que la etapa de los «conflictos intermedios», entre el enamoramiento y la boda, ocupa mayor número de páginas⁴².

En realidad, también el cómic americano tradicional había invocado desde mediados de siglo la etiqueta «novela» para distinguir aquellas historias que, sin salirse de los contenidos habituales, tenían una extensión superior a la normal. Desde sus orígenes a finales de los años treinta, la norma era que cada comic book de superhéroes incluyera

varias historias autoconclusivas del personaje titular de la revista, pero cuando en determinadas ocasiones se empleaban todas las páginas en publicar una sola aventura de extensión superior —normalmente dividida en capítulos, tal vez para darle un aspecto más literario—, era habitual que dichas historias se identificaran en la primera página como «novelas». Tal es el caso de muchas de las célebres «historias imaginarias» de Superman, que analizara Umberto Eco⁴³, y que se presentan como «*an imaginary novel*». Las historias «imaginarias» de Superman añaden otra característica a la condición novelesca: al no estar insertas en la continuidad del personaje, se permiten contar grandiosas historias con numerosos sucesos catastróficos y un planteamiento, nudo y desenlace definidos y sin posible reversión, rompiendo el esquema narrativo



[3] «Noche decisiva», en *Colección Novelas Gráficas, serie Celia* 204 (1965), Enrique Badía. Reproducido en Regueira (2005).

iterativo y acercándose más a los rasgos de la verdadera novela literaria. Pero, en resumidas cuentas, no dejaban de ser más aventuras de Superman, publicadas en el mismo mercado y con el mismo público en mente. Curiosamente, en España se aplicaría en época muy temprana la etiqueta «novela gráfica» a los cómics de Superman, ya que la editorial Dólar los publicó a partir de 1958 bajo dicha denominación. También así se definirían los cómics Marvel que publicaría la barcelonesa Ediciones Vértice en colecciones de bolsillo en blanco y negro a partir de 1969, indicando además que las andanzas de Spiderman y los Cuatro Fantásticos iban destinadas a «adultos».

¿Qué hay de nuevo?

Si la irrupción actual del término «novela gráfica» ha sido recibida con recelo por parte de muchos autores que lo consideran un pomposo eufemismo y, como hemos visto antes, prefieren no exponerse directamente a la luz del escrutinio público junto a los otros medios serios, la compleja historia de la génesis y utilización del término a lo largo de las décadas, incluida su apropiación por parte de los editores para vender cómics de consumo, ha provocado también reacciones que ven su reciente popularización como otra estrategia comercial de los empresarios del ramo. Es la posición del investigador Manuel Barrero en un artículo de título bien expresivo, «La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial»⁴⁴, que repasa con acierto los diferentes valores que se le han dado al nombre «novela gráfica», para concluir que «siempre existieron los libros de historieta, ¿es necesario complicarse con nuevas etiquetas?».

La cuestión no es tanto saber si en épocas pretéritas se ha utilizado también el término novela gráfica en relación con el cómic, la cuestión es más bien saber si existe en la actualidad un cómic distinto del que se ha hecho en el pasado, es decir, del cómic juvenil, masificado y regido exclusivamente por criterios comerciales, y si ese cómic exige un nombre nuevo para reconocerse no tanto como una forma nueva, sino como un espíritu nuevo. Pepe Gálvez, por ejemplo, pone el énfasis en que las diferencias entre la novela gráfica actual y el cómic tradicional no hay que buscarlas necesaria o principalmente en aspectos formales: «El gran avance, el gran salto que la historieta como medio de expresión ha dado estos últimos años, no se ha producido tanto en el campo del lenguaje, que también, como en el de la ambición expresiva, en la voluntad de abarcar objetivos narrativos más profundos y más complejos»⁴⁵. En efecto, tanto las novelas gráficas como el cómic tradicional son tebeos, pero eso no significa que sea lo mismo *Mortadelo y Filemón* que *Palomar*.

En su manifiesto, Campbell explica que «“novela gráfica” significa un movimiento, más que una forma». Barrero, en el artículo anteriormente citado, critica este planteamiento considerando que «esta postura elitista genera un gradiente valorativo que puede desembocar en la diferenciación de categorías de destinatarios (público cultivado vs. público inculto), en el parcelamiento de las posibilidades del medio, en la subordinación de éste a los géneros o los formatos o, finalmente, en perjuicio del propio estudio de la historie-

ta». La respuesta de Barrero se basa en un error muy extendido que también ha contribuido a provocar la resistencia al término, pues muchos creen que decir de algo que es una «novela gráfica» es hacer una valoración apriorística de su calidad. Por el contrario, para Campbell, si la novela gráfica es un movimiento, eso sólo significa que representa una tradición distinta de la del comic book, pero no que cada novela gráfica sea mejor que cada comic book: «Creo que una novela gráfica fallida es mucho menos interesante que un buen comic book»⁴⁶, ha dicho. Y de hecho, Campbell ha realizado historietas de superhéroes por encargo sin que eso le suponga ningún problema de conciencia como autor. Como indica Andrés Ibáñez, «un cómic no es tanto más grande cuanto más se acerca a la forma novelística, de igual modo que un novelista no es mejor escritor si sabe disparar un rifle, ni un policía mejor policía si sabe tocar el violín», y añade: «Cada forma artística posee su propio código»⁴⁷.

Son por tanto las tradiciones del cómic, las formas en que éste ha sido asumido, en resumen, la historia del cómic, la única forma para que entendamos si esta novela gráfica actual es realmente un nuevo arte. Uno de los pioneros de la novela gráfica contemporánea, Seth, escribía:

Lamentablemente, no existe ningún mapa evolutivo real del cómic. Al mirar hacia atrás, a los diferentes intentos de novela con imágenes narrativas antes de 1975, rápidamente te das cuenta de que una historia larga contada con imágenes es simplemente una idea natural. Cada pocos años a algún dibujante se le ocurría el concepto —de forma independiente o influido por obras similares—, pero cada nuevo intento parecía desaparecer rápidamente de la visión pública, y la idea de una novela con imágenes narrativas desaparecía hasta que surgiera el siguiente libro semejante⁴⁸.

Como medio de masas que es, regido por una lógica empresarial, no podemos olvidar que detrás de cada desarrollo artístico del cómic hay una crisis de la industria editorial. En sus orígenes, el cómic desempeñó un papel fundamental como repositorio de la imaginación de la sociedad urbana en el primer tercio del siglo XX, hasta el punto de que se podía decir sin exageración que en ese periodo los cómics «ofrecen una clave más importante para entender la mentalidad americana que cualquier otra de las evidencias mejor estudiadas de nuestra cultura nacional»⁴⁹.

La situación de declive permanente del cómic popular en todo Occidente a partir de los años cincuenta ha provocado que desde entonces sea un arte por el cual se entona un canto fúnebre por una defunción siempre aplazada. Ana Merino indicaba que «la pérdida de audiencia ha significado para el cómic la pérdida de su capacidad cívico-popular. Ahora, el cómic, como ya se ha señalado, tiene que competir con la televisión, los videojuegos o internet. Pero es cierto que mucha de la estética que se utiliza por las nuevas tecnologías es un producto que se ha inspirado gráficamente en los cómics clásicos, *underground* o de superhéroes»⁵⁰. El calado del cómic en la estética más amplia de la sociedad ya lo observaba Masotta en 1970, cuando decía que «todo diseño gráfico

relacionado con la historieta tiene hoy asegurada una imagen fuerte»⁵¹. Pero sobrevivir en el palimpsesto de la explosión iconográfica del mundo contemporáneo no es exactamente sobrevivir. Para continuar como arte en esta situación de crisis como producto —Merino reflexionaba—, era necesario que el cómic reconociese su espacio dentro de la historia cultural de la modernidad:

el reconocimiento de su pasado y singularidad implica la construcción de un canon sobre el que labrar su futuro. Los estudiosos del cómic se van a enfrentar en los próximos años con las ruinas de un siglo de creación que necesita catalogarse y reconstruirse en las bibliotecas y hemerotecas. Esta apropiación canónica implica su aceptación no sólo como objeto de consumo masivo, sino también como objeto de reflexión crítica minoritaria⁵².

Esa aceptación del cómic como «objeto de reflexión crítica» (minoritaria o no), nos lleva al momento actual de la novela gráfica, sin duda uno de los «espacios» que está sabiendo conquistar el cómic en la modernidad actual.

Este estudio intentará entender cómo hemos llegado a la novela gráfica actual, de dónde procede y cuál es su historia, pero en parte, también, intentaremos comprender por qué esa «idea natural» de la que habla Seth ha tardado tanto en materializarse. Es decir, éste es un libro para entender por qué ha surgido la novela gráfica, pero también por qué no ha surgido antes. Para hacerlo, tendremos que practicar una nueva «apropiación canónica», es decir, tendremos que reescribir la historia del cómic desde el punto de vista de la novela gráfica.