

## //LA NOVELA GRÁFICA//

---

FERNANDO JANEIRO TORRES  
UNIVERSITAT POMPEU FABRA

*La novela gráfica*  
Santiago García  
Astiberri, 2010  
298 p.

*Los cómics están apareciendo en las librerías como novelas  
y en los museos como arte.*  
Chris Ware

Existe, en los últimos años, la tendencia de algunos estudiosos y artistas de reivindicar la importancia del cómic en el sistema cultural y la sofisticación artística y discursiva de un medio estigmatizado durante muchos años, condenado a un segundo plano artístico. *La novela gráfica*, de Santiago García, es un libro oportuno y oportunista (aparecido como complemento teórico-historiográfico al Salón del Cómic de Barcelona 2010) que no esconde nunca su intención de elevar al cómic al estatuto del Arte. No obstante, parecen necesarias, de la misma manera que ocurrió con otros medios de comunicación masivos que fueron negados durante buena parte del siglo XX, como la fotografía o el cine, ciertas voces que combatan los prejuicios modernistas que han acompañado al cómic desde sus orígenes en aras de una crítica constructiva que oxigene y fundamente el estado actual de esta forma de arte.

*La novela gráfica* es un estudio que aparece en el momento de mayor madurez del cómic, en el que la evolución de su lenguaje particular ha alcanzado unas cotas de sofisticación técnica que le permite trabajar no sólo una amplia variedad temática sino también discursiva. No exento de rigurosidad académica, el libro investiga cómo el cómic ha llegado a su actual estado de madurez discursiva, denominado la novela gráfica. Santiago García se pregunta qué es la novela gráfica y trata de responder desde dos

perspectivas fundamentadas: una teórico-conceptual y otra histórica pero que se combinan con una aspiración ensayística del autor, intencionada, subjetiva que, por momentos, parece mancillar la veracidad de las ideas que investiga. Es decir, que a pesar del respetable trabajo de investigación de Santiago García, sus continuas opiniones unidireccionales enturbian el discurso desde el ámbito académico.

No obstante, en cuanto a la perspectiva teórico-conceptual, Santiago García explora las características propias del cómic a través de determinados estudios fundamentales, como los de Scott McCloud, Kuntzle, Groensteen y Will Eisner, que sientan las bases del cómic como el “arte secuencial” y problematiza, acertadamente, sobre las controversias terminológicas y las condiciones que fomentaron el nacimiento de este nuevo género artístico.

En primer lugar, el autor presenta el problema de la terminología con que se trata al cómic y, en especial, a la novela gráfica (concepto acuñado por Will Eisner) y que en la actualidad se emplea para diferenciar un producto nuevo que, a diferencia de otros términos como cómic, tebeo, *comic book* o *comic strip*, está exento de la carga negativa que históricamente han acompañado a estos términos. Así, el autor entiende la novela gráfica como un nuevo estadio (el actual) en la amplia industria del cómic, cuyos productos se convierten en “objetos de reflexión crítica” que aleja a ciertos productos catalogados como cómic de las características alienadoras atribuidos a lo largo de la historia por los investigadores y críticos de la cultura de masas.

El cómic, siendo un género híbrido, comparte características con la literatura, el arte, el cine y la ilustración, aunque Santiago García opta por superar estas posibles relaciones y circunscribir el espacio propio del cómic como aquel en el que prima el dibujo sobre la imagen y en el que existe una “solidaridad icónica” entre los elementos. Sin llegar a definir con exactitud qué es el cómic, es cierto que esboza un estado de la cuestión que marca las pautas al lector para reconocer un cómic cuando lo tiene delante.

En segundo lugar, Santiago García rastrea el nacimiento de este medio, presentando una doble opción que, en mi opinión, no debe ser excluyente. Esta doble opción divide a los estudiosos en dos bandos (los que quieren ver el nacimiento del cómic como un hito americano o los que lo consideran un hito europeo) en los que se encuentra implícita la consideración del cómic como un producto específico de la cultura de masas, (el cómic como invento americano) o como resultado de un proceso desarrollado en los límites de la Historia del arte (el cómic como invento europeo), en el que Rodolphe Töpffer sería el principal precursor. Si bien es cierto que puede interpretarse la obra de Töpffer como la prehistoria del cómic (del mismo modo que se pueden encontrar los fundamentos teóricos del cómic en la columna de Trajano) también lo es la evidencia de que el cómic es un producto gestado desde el proyecto de la modernidad, como cultura de masas que nace “como elemento negativo, como el fondo homogéneamente siniestro sobre el cual los logros y las proezas del modernismo pueden brillar en toda su gloria”<sup>1</sup> (Huyssen, [1986] 2006: 9).

En lo referido a la perspectiva histórica, que es el punto fuerte de la investigación, Santiago García hace un exhaustivo recorrido por la historia del cómic, ahondando en los conceptos que lo han llevado desde el escalafón más bajo de la cultura

---

<sup>1</sup> HUYSSSEN, Andreas:[1986] *Después de la Gran División*. Adriana Hildago Editora. Buenos Aires, 2006.

de masas hasta su consideración como arte culto, o lo que es lo mismo, desde las tiras cómicas de prensa de finales del XIX hasta la novela gráfica. El gran acierto de la investigación, en este sentido, es el tratamiento del cómic como industria cultural, es decir, como un sistema de producción en que no sólo importan las obras sino también las condiciones de creación, producción, distribución y consumo. García esboza así cuatro grandes etapas en la historia del cómic, entre las que destaca el cambio de paradigma a partir de 1968 con el *comix underground*, ya que revoluciona absolutamente el sistema de producción del cómic. El abaratamiento de la impresión, la publicación de productos sin el sello del restrictivo *Comics Code* y la posibilidad para el dibujante a realizar la totalidad de la obra (guión, dibujo y rotulación) crearon un nuevo sistema de distribución que sentó las bases para que en los años 80 se confeccionara un mercado especializado en cómics que ha permitido a los artistas explorar y explotar las posibilidades discursivas del medio.

En definitiva, *La novela gráfica* es un libro escrito desde el mundo del cómic que intenta fundamentar desde dentro el potencial artístico-expresivo del medio, algo que, a estas alturas después de la publicación de ciertos productos, parece incuestionable. Sin embargo, dentro del complejo tejido cultural que describe Santiago García, encuentro ciertas carencias que considero de especial relevancia para comprender este fenómeno en toda su complejidad, que se centran en las consecuencias que el cómic ha provocado en la totalidad del panorama artístico, en especial en el mundo del arte, ya que su presencia en el proyecto de la modernidad ha sido clave, no sólo como un *Otro* del arte moderno elitista sino como partícipe de la vanguardia artística. La incursión del cómic en determinados momentos de la vanguardia ha supuesto un impulso del medio y una temprana reivindicación (o al menos apropiación) de este “arte de masas” como “Arte”. Más allá del interés del pop art, han sido muchos los artistas fundamentales en la historia del arte cuya deuda con el cómic no debe ser silenciada: desde el “*Ceci n’est pas une pipe*”, de Magritte hasta algunos collages de Max Ernst o Kurt Schwitters, pasando por los “*Sueños y mentiras de Franco*”, de Picasso en los que la división del lienzo en nueve viñetas alude directamente al arte secuencial, u obras del propio Miró, en las que se manifiesta una referencialidad al paisaje metafísico de Krazy Kat. Si, como afirma Chris Ware, los cómics están apareciendo en los museos como arte, no se debe olvidar la contribución que la propia vanguardia artística ha aportado en ese sentido.

