

LA NOVELA GRÁFICA, Santiago García. As-
tiberri Ediciones, Bilbao, 2010.

Apenas un mes y medio antes de su repentina muerte, Juan Antonio Ramírez escribió el prefacio para esta obra de Santiago García. Ramírez, uno de los pioneros en la universidad española en el análisis riguroso del cómic, se lamentaba entonces de que la historieta no hubiera podido desembarazarse del poderoso techo de cristal que lo mantenía apartado, en la periferia, en los gélidos márgenes del universo de las artes. Le asistía toda la razón al considerar que todavía hoy resulta difícil convencer al establecimiento académico de que el cómic es un objeto de estudio «tan digno y respetable como cualquier otro». A ello ha contribuido en buena medida el hecho de que aún se le considere como un «subproducto artístico y literario» dirigido a lectores infantiles o a un público adulto alienado por los efectos tardíos del síndrome de Peter Pan.

Este carácter intersticial, consustancial a su propia naturaleza, tampoco ha ayudado mucho. Al situarse a medio camino entre el arte y la literatura, el cómic aparece como un producto incómodo, difícil de aprehender con los instrumentos de análisis tradicionales de uno u otro campo. Se ponía en evidencia una gran contradicción y es que, mientras la creación plástica contemporánea alcanzaba cotas inusitadas de libertad, se consolidaban las fronteras para la exclusión de lo que el sistema del arte no sabía cómo integrar. Así despreciado por tirios y troyanos, el cómic no ha encontrado un espacio de reflexión específico y adecuado. Eso explica que, desde los trabajos seminales realizados por el propio Juan Antonio Ramírez en los años setenta, muy pocas tesis doctorales en España se hayan atrevido a abordar en España cuestiones teóricas o históricas relacionadas con esta peculiar manifestación artística. En lo que se refiere a nuestra disciplina, se puede afirmar que la Historia del Arte sigue padeciendo hoy de la «esclerotización interna» que ya Ramírez denunciaba en 1976:

En muchos lugares la historia del arte es solamente cantora nostálgica de un mundo que se fue, incapaz de apuntarse a ningún

presente que no sea el del circuito comercial de las galerías y sus subproductos marginales, definidos como «artísticos» por el aparato publicitario que acompaña a todas las manifestaciones «económicas». Es una crisis de objetivos, de métodos y de lenguaje¹.

Mientras la universidad daba la espalda, sin embargo, en los últimos años, de forma progresiva, la percepción social que se tiene de los cómics ha ido modificándose lentamente. Con toda seguridad, como bien señala el autor de esta obra, la concesión del premio Pulitzer en 1992 a *Maus* de Art Spiegelman contribuyó en algo a esa nueva manera de entender el medio. «Repentinamente, leer cómics es elegante entre los adultos inteligentes». Para Santiago García esta insólita, por inesperada, nueva y repentina, inversión de valores se ha sustentado fundamentalmente en la irrupción en el mercado de un tipo de historieta, la novela gráfica que, al mismo tiempo que ampliaba las posibilidades expresivas del cómic ha puesto en evidencia los obsoletos prejuicios que lo mantenían cercado.

Ésta es una de las razones por las que la aparición de este trabajo de Santiago García resulta, sin lugar a dudas, totalmente pertinente. Se podrá aducir que la novela gráfica es un fenómeno reciente, que sigue siendo un término discutido por teóricos y creadores, o que detrás de él sólo existe una estrategia comercial de las editoriales para reconquistar segmentos de mercado que creían perdidos. En cualquier caso, es indudable que la novela gráfica es una realidad que ha alcanzado un desarrollo prodigioso. También parecería lógico pensar que todavía se encuentra dando sus primeros pasos y que no ha dado todo de sí, pero su «aparente» juventud no debe convertirse en un obstáculo insalvable para que no se la tome en cuenta. Éste puede ser un buen momento para la aparición de aproximaciones como ésta que ayuden a desbrozar este mundo tan rico y tan complejo. Y en este sentido debemos decir que Santiago García ha ac-

¹ Juan Antonio Ramírez, *Medios de masas e Historia del Arte*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1997, p. 11.



tuado con agudeza y sensibilidad porque, lejos de realizar un ejercicio de análisis epidérmico, se ha enfrentado a la tarea de explicar lo que es la novela gráfica con un deseo revisionista que resulta refrescante y aleccionadora.

En este ensayo histórico, el autor plantea sus ideas y reflexiones con un lenguaje ameno que no menoscaba su profundidad, y cuidando en la edición hasta el más mínimo de sus detalles. Hay que resaltar que el discurso está salpicado con reproducciones de una calidad resaltable (en ello es evidente el celo con el que la editorial Astiberri trata todas sus ediciones), muy bien escogidas y que ilustran lo dicho de una manera adecuada. No son imágenes cuya presencia resulte injustificada, sino que, antes al contrario, mantienen un diálogo enriquecedor con el propio texto.

Parte el autor de la premisa de que la novela gráfica no es sólo un formato, es algo más, una realidad cuyo pulso puede rastrearse a lo largo de la historia de este medio. Santiago García, con resuelto rigor metodológico, no da nada por sentado. Y ésta es una actitud necesaria. Hasta ahora los estudios sobre la historia o la teoría del cómic venían lastrados por la repetición de lugares comunes y verdades reveladas que nunca habían sido puestas en cuestión. El objeto de estudio era observado siempre de la misma manera y desde el mismo punto de vista. En trabajos anteriores se apuntaban ideas, se esbozaban tímidamente explicaciones, pero al final lo que se confeccionaba en ellos era una historia atendiendo a criterios metodológicos completamente superados. Nuestro país no se ha caracterizado especialmente por este tipo de obras, pero cuando han aparecido publicadas han presentado visiones parciales, a veces desde ópticas decimonónicas, en las cuales el relato de los acontecimientos, a la manera vasariana, se había establecido a partir de la simple yuxtaposición de obras maestras y grandes autores. Se trata, por tanto, de un cuestión esencial que no siempre se ha resuelto de manera satisfactoria y que puede tener consecuencias ulteriores. Por ejemplo, si se pretende reflexionar correctamente sobre los valores expresivos de cualquier manifestación artística, es necesario primero reconstruir a su alrededor el entramado histórico que la hizo posi-

ble. De lo contrario, se podría correr el riesgo de llegar a conclusiones poco fundamentadas.

Se enfrenta al problema describiendo las dificultades terminológicas que ha generado este tipo de cómics, para llegar a la conclusión de que esta indefinición se mantendrá irresoluble en tanto no se logre inscribir a la novela gráfica en el relato histórico del cómic. De forma coherente, se plantea un objetivo que, desde las primeras páginas de su ensayo, deja bien claro: es necesario llegar hasta las raíces correctas de la novela gráfica. Es decir, lo que se pretende con esta obra es explicar cuáles son los caminos que han llevado al cómic desde Popeye hasta Maus. Y para ello parte de una premisa que revela su condición de historiador del arte cuando afirma que: «el entendimiento del desarrollo del arte es el entedimiento del desarrollo de una institución muy amplia que conforman muchos practicantes, desde los lectores hasta los autores. No basta con leer las páginas. En este caso, más que nunca, es necesario leer entre líneas, o tal vez deberíamos decir, «entre viñetas». Esa lectura entre las viñetas que reclama el autor no es otra cosa (y no es poco) que el entendimiento de que el cómic no sólo es un medio integrado por la forma artística, sino también por las editoriales, las redes de distribución, sus diferentes puntos de venta al público, por las variaciones de los formatos en que se ha presentado a los lectores y por la actitud de los autores. Es decir que Santiago García, consciente de la naturaleza poliédrica del fenómeno que trata de estudiar, se acerca a él desde todos los frentes posibles. Desde luego no está descubriendo nada, éste es un planteamiento metodológico asumido con naturalidad en otros campos de la historia del arte, pero sin embargo, esta actitud es novedosa en el ámbito de los estudios de la historieta en España y resultaba necesario plantearla.

A Santiago García no le complace lo dicho y lo construido hasta ahora, tiene conciencia de que el marco histórico preestablecido hasta ahora no le sirve y necesita reconsiderarlo todo desde un principio. Por eso se propone un objetivo muy ambicioso, el autor ha pretendido, nada más y nada menos, que reescribir la historia del cómic, eso sí, desde el punto de vista de la novela gráfica. Esta tarea era intrincada, difícil y llena

de peligros. Ese cambio de perspectiva le obligaba a poner en cuestión clichés largamente asumidos por historiadores, teóricos y aficionados al cómic. Da la impresión (y es aquí donde radica una de sus aportaciones más sugestivas) de que el autor imagina la novela gráfica como una puerta apenas entreabierta, como algo que siempre estuvo latente y que, hasta fechas muy recientes, no había llegado a explotarse convenientemente. «La cuestión no es tanto saber si en época 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».

En resumidas cuentas, lo que se pregunta Santiago García es si la novela gráfica es simplemente un cómic con mayores pretensiones artísticas. Para poder responder a esta cuestión y, al tiempo, entender lo que está sucediendo hoy en el mundo de la historieta, era necesario aventurarse en esa intrincada maraña que es la historia del medio hasta dar con las raíces correctas de la novela gráfica.

Al mirar hacia atrás y retroceder en el tiempo, García se ve obligado a establecer un origen. Hasta ahora se había barajado como antecedentes del cómic obras tan diversas como la columna Trajana, el tapiz de Bayeux o los manuscritos iluminados precolombinos. Frente a esta inclinación a extender, hasta el absurdo, los límites cronológicos de lo que debemos considerar como cómic, el autor es claro, reconociendo algunos precedentes en la cultura visual europea (sobre todo a partir de la invención de la imprenta), pero subrayando la existencia únicamente de dos momentos fundacionales. El primero estaría representado, a principios del siglo XIX, por las «historias en estampas» de Rudolph Töpffer y el segundo por la aparición, en las postrimerías de esta misma centuria, de las primeras entregas del *Hogan's Alley* de Richar F. Outcault en las páginas del *New York World*. Fue entonces cuando el cómic se convirtió en un producto de consumo que, a la larga, afectaría no sólo a su proceso

creativo, sino también a su status social. A partir de aquí se van estableciendo los diferentes hitos de la historia del cómic hasta nuestros días. No falta, como era de esperar, la referencia a los creadores más importantes y por todos conocidos: Rudolph Dirks, Bud Fisher o George MacManus, pero a cualquier avezado aficionado sorprenderá que apenas haga referencia a las aportaciones hechas por los pioneros Windsor McCay o George Herriman. Y se debe decir, en su favor, que en esto es plenamente coherente con su plan de trabajo de reescritura del medio. No ha pretendido rendir pleitesía a los grandes *per se*, sino siempre que estuviera justificado y que sus obras fueran significativamente importantes para entender el fenómeno de la novela gráfica. De esta manera su ensayo gana altura, se aleja de la historia canónica, colocando en el lugar que le corresponde a cada uno los dibujantes en este nuevo relato. Al despejar el bosque, García puede dedicar espacio en su investigación para sacar a la luz capítulos pocos conocidos y que, éstos sí, aparecen como precedentes claros. Es el caso de las *picture novels* o *wordless books*, un conjunto de obras que narraban historias completas «por medio de imágenes, sin ayuda de texto alguno» que tuvieron su período de esplendor, sobre todo, durante la década de los años treinta.

Igualmente oportuno es la nueva versión que da de la aparición del formato del cómic book. Con él la historieta se independizó de la prensa, ganó autonomía, pero paradójicamente fue en menoscabo del propio medio que se vio limitado a un grupo de lectores muy determinado. Colonizado por seres dotados de poderes sobrenaturales que cruzaban el cielo con una vestimenta, como poco, pintoresca, la historieta vio cómo sus contenidos se adaptaban a los gustos de un público básicamente infantil y juvenil, y con ello se rebajó aún más la percepción que la sociedad tenía de estos productos.

A pesar de ello, de estas constricciones impuestas por el mercado, hubo intentos en este período (que podríamos denominar clásico) de ofrecer a través de este formato nuevos contenidos más adultos. Es apasionante y clarificadora la descripción y la interpretación que se hace de todo el proceso seguido contra los cómic books de la EC durante los cincuenta en Estados Uni-



dos hasta desembocar en la imposición de un severo código de censura. Como en otros apartados, lo interesante del texto de Santiago García no está tanto en lo cuenta, por ya sabido, sino en la nueva lectura que hace de esos hechos. Esto mismo ocurre cuando aborda los años en los que floreció el comix underground, una apuesta radical por un tipo de historieta diferente en todos los sentidos. Fue una etapa de ruptura formal que, al mismo tiempo, trajo consigo la representación de temáticas insólitas en sus viñetas, pero también abrió las puertas a una nueva concepción del artista como autor y la búsqueda de vías alternativas de comercialización de las obras.

Si todo lo anterior era bueno, los tres últimos capítulos de la obra de Santiago García eran además necesarios. Los balances históricos del cómic publicados hasta la fecha solían pasar por las últimas décadas del siglo xx casi de puntillas. Quizá la excesiva cercanía al fenómeno había impedido ver con claridad lo que estaba sucediendo en el panorama contemporáneo de la historieta. El autor trata de explicar lo sucedido en los últimos treinta años desenmarañando una realidad bien compleja en la que se cruzan diversas tendencias, autores de varias generacio-

nes y distintas formas de entender la novela gráfica, pero establece una línea genealógica clara entre el comix underground, el cómic alternativo de los ochenta y la irrupción en el mercado editorial de la novela gráfica en la primera década del siglo XXI. Esta conexión permite entender mejor lo acontecido, le confiere un sentido que el autor interpreta casi como una revolución comparable a las que se vivió en el esferas de las artes con las vanguardias históricas. Puede resultar sorprendente la afirmación, pero García lo sostiene cuando ve en la novela gráfica un similar impulso de destrucción, en el ámbito de la historieta, de tradiciones anteriores. La novela gráfica, según el autor, se ve emancipada en los contenidos (se trata de obras libres y adultas), pero «también en los formatos, con una libertad que no se tenía desde Rodolphe Töpffer». Es atrevido, seguramente; no obstante, con ello se ofrece al lector la posibilidad de analizar la realidad de este tipo de historietas con otros ojos. Si la novela gráfica se convierte en el principio de un movimiento de repensamiento del cómic como medio expresivo, sin lugar a dudas estamos siendo testigos de una época apasionante.

Gonzalo M. PAVÉS BORGES