
Comics Studies: A Guidebook

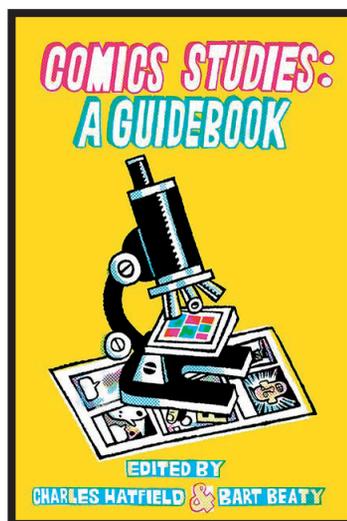
CHARLES HATFIELD Y BART BEATY (EDS.)

Rutgers University Press, 2020

«**L**a historieta es un imposible» Esta frase del teórico argentino Oscar Steimberg refleja perfectamente la dificultad de encontrar una definición satisfactoria para el cómic, un problema con el que los teóricos se han encontrado repetidamente a lo largo de la historia, debido que se trata de un medio que, desde sus inicios, está en constante evolución a medida que sus autores van experimentando con sus posibilidades. Por las mismas causas, Thierry Groensteen define el cómic como «un objeto cultural no identificado». Esta imposibilidad de la definición es un inconveniente a la hora de realizar una clasificación del medio siguiendo los estándares tradicionales de la academia, lo que ha complicado a los llamados estudios de cómic la posibilidad de encontrar su lugar en ella.

No son muchas las universidades, a nivel mundial, que tengan titulaciones o departamentos totalmente dedicados a estos estudios. La causa principal de esta ausencia, no nos vamos a engañar, es ese inmovilismo académico que hace que las nuevas disciplinas tengan un difícil acomodo en las estructuras universitarias y más si se trata de un ámbito de estudio que se ocupa de un medio que, tradicionalmente, ha sido denostado por la denominada alta cultura y que no ha sido considerado como merecedor de ser objeto de análisis.

Sin embargo, no podemos obviar tampoco ese carácter de imposibilidad del cómic, de la historieta, ese conflicto con la clasificación como una de las causas por la que los estudios de cómic no encuentren su lugar específico en el mundo universitario. No obstante, el número de investigadores sobre cómic está creciendo en los últimos años, con la circunstancia de que muchos de ellos se encuentran dispersos en dife-



rentes áreas de conocimiento. Las áreas que, hoy en día, dan cobijo al cómic son cada vez más numerosas y, sobre todo, más diversas. Un medio cuya definición es imposible está abocado a la interdisciplinaridad, palabra que tanto gusta a los responsables académicos, pero tan difícil de implementar en un mundo tan compartimentalizado como el universitario. Dificultad de la que los estudiosos del cómic han hecho virtud consiguiendo introducir la disciplina en ámbitos en los que, no hace tanto, sería imposible pensar que el cómic pudiera ser uno de los objetos de análisis.

En este panorama, si definir el cómic es un imposible, realizar una guía de lo que son los estudios de cómic es una tarea que no puede conducir más que a la insatisfacción motivada por la inviabilidad que supone encorsetar en un volumen todas las ramificaciones derivadas del estudio de un medio tan poliédrico. Insatisfacción porque cualquier lector un poco versado siempre va a encontrar incompleta una guía de este tipo, sentimiento que, por otro lado, aumenta con el tiempo por el hecho de que la disciplina va creciendo y se va expandiendo con una velocidad enorme, en una evolución similar a la que experimenta el propio medio, algo que también dificulta ese afán clasificadorio por el que se rigen las disciplinas académicas.

Todas estas limitaciones están presentes en el libro *Comic Studies: A guidebook* editado por Charles Hatfield y Bart Beaty en el año 2020. Desde el principio, sus editores reconocen la imposibilidad de recoger todo lo que implican los estudios de cómic en un solo volumen y afirman que su objetivo con este libro no es más que presentar una serie de estrategias que permitan cartografiar la disciplina. Por tanto, el lector que se acerque a este trabajo debe hacerlo sabiendo que va a ser imposible cumplir la máxima de que estén todos los temas que son relevantes, y debe conformarse con que lo sean todos los que están. Para ello, Hatfield y Beaty han elegido a diecisiete académicos de primer nivel en la disciplina de los estudios de cómic para que cubran diecisiete aspectos que permitan, sobre todo al lector no iniciado, hacerse una idea de sus posibilidades.

Para ello, los diecisiete ensayos están divididos en cuatro partes. La primera, con el título «Histories», está dedicada a contar brevemente la historia del medio. Esta parte está dividida en seis capítulos que, ya desde su índice, muestran otra de las cuestiones debatibles del volumen, que los propios editores mencionan en su introducción: su enfoque en el cómic de origen anglosajón. En esta parte hay un capítulo dedicado a las tradiciones europeas (escrito por Bart Beaty) y otro al manga (Frenchy Lunning), mientras que los otros cuatro se centran en los tipos de cómics tradicionalmente identificados con la historia del cómic norteamericano: las tiras de prensa (Ian Gordon), los *comic-books* (Charles Hatfield), el *underground* y el cómic alternativo (Roger Sabin) y la novela gráfica (Isaac Cates), aunque este último capítulo se abre a otros ámbitos geográficos fuera del estadounidense. Esta decisión de enfocar la historia desde el punto de vista anglosajón, que los editores aducen a motivos prácticos, es ciertamente discutible, pero también es cierto que refleja lo que tradicionalmente ha

sido la disciplina, derivada de esa colonización cultural en la que nos encontramos inmersos en muchos aspectos y que, lamentablemente, domina el ámbito académico. Por ese motivo, es difícil achacar a un primer libro que trate de mostrar lo que son los estudios de cómic ese desequilibrio, pero es de esperar que, poco a poco, nuevas guías vayan mostrando la realidad desde un punto de vista más amplio en lo que se refiere al ámbito geográfico.

La segunda parte del libro es una de las más interesantes por salirse de los caminos históricos transitados. Esta parte, titulada «Cultures», cubre aspectos de gran importancia para entender el cómic. En primer lugar, dedica dos capítulos a dos cuestiones fundamentales como son las industrias (Matthew P. McAllister y Brian MacAuley) y las audiencias (Benjamin Woo). Especialmente esta última es de gran interés porque el papel del lector en la evolución del medio no ha sido analizado con gran profusión y, sin embargo, es esencial, ya que no hay que olvidar que, durante mucho tiempo, el cómic fue un medio de comunicación de masas. También es de gran interés el capítulo dedicado a la relación entre el cómic y la infancia (Philip Nel), un vínculo que muchas veces ha sido utilizado para denostar el medio identificándolo con lo infantil (como si eso, de ser cierto, tuviera que ser necesariamente negativo), pero que, obviamente, debe ser objeto de análisis para alguien que se quiera acercar a la disciplina. Finalmente, se cierra esta parte con un capítulo sobre la diferencia (Theresa Tensuan) que nos muestra cómo la manera de mostrar la diversidad de todo tipo ha sido, tanto en sentido positivo como negativo, una cuestión importante en la historia del cómic. Son capítulos como este, que se sale de lo tradicionalmente tipificado, los que hacen que el libro encuentre el equilibrio entre mostrar los aspectos más tradicionalmente ligados a los estudios de cómic con otros de desarrollo más reciente, que nos permiten asomarnos a la riqueza de esta disciplina.

La tercera parte, titulada «Forms», se dedica a cuestiones relacionadas con el lenguaje. Evidentemente, en los tres capítulos de esta sección es imposible recoger toda la riqueza del cómic como forma narrativa, pero, posiblemente, pese a su brevedad, sea la parte más lograda de todo el libro. Tres capítulos dedicados a la capacidad de síntesis del lenguaje del cómic (Andrei Molotiu), a la composición (Martha Kuhlman) y a la relación entre palabras e imágenes (Jan Baetens) respectivamente, que, desde luego, dejan mucho lugar para la profundización (y para eso ya hay muchos estudios dedicados a este tema), pero que no se puede decir que dejen de tratar ninguna de las cuestiones básicas para entender los elementos más importantes que intervienen en la construcción del cómic. El objetivo de crear un mapa del medio, a partir del cual el lector pueda construir su propio camino si decide adentrarse en el territorio cartografiado, se puede decir que se cumple de forma plena en estos tres capítulos.

Finalmente, la cuarta parte, titulada «Genres» es la más discutible de todas. Pero no podía ser de otra manera, ya que, siendo la dedicada a los géneros, las omisiones son inevitables, pues pocos géneros no han tenido presencia, en algún momento u otro, en

el mundo de las viñetas. Por ese motivo, la opción es centrarse en aquellos más específicamente asociados al cómic (al menos en el ámbito anglosajón): los superhéroes, género por excelencia asociado al *comic-book* (Marc Singer), y la autobiografía, género profusamente desarrollado en los últimos años con el auge de la novela gráfica (Gillian Whitlock). Además, se incluye un capítulo dedicado al cómic femenino (Mel Gibson), gran olvidado históricamente, por esa identificación tradicional del cómic con lo masculino. Un capítulo necesario para mostrar que el papel de la mujer en el cómic es y ha sido siempre de gran importancia, aspecto que alguien que se acerque a los estudios de cómic debe conocer. Se cierra esta parte, y el libro, con un capítulo dedicado al cómic digital (Darren Wershler, Kalervo Sinervo y Shannon Tiene) que, posiblemente, sea lo más insatisfactorio del volumen, ya que, evidentemente, un capítulo no es suficiente para cubrir la evolución experimentada en las últimas décadas por el cómic digital y, por otro lado, incluirlo en la parte de géneros puede llevar a confusión ya que, obviamente, el cómic digital los trasciende y puede dar cabida a todos ellos.

Uno de los aspectos más interesantes de este volumen es el esfuerzo dedicado a mostrar que el cómic no es una serie de elementos yuxtapuestos, sino un poliedro de muchas caras, todas ellas relevantes. Una primera lectura del índice del libro (y de esta reseña) podría hacer pensar que este libro no es más que una sucesión inconexa de ensayos que cubren diferentes aspectos sin establecer relaciones entre ellos. Sin embargo, hay un esfuerzo por establecer conexiones a través de la inclusión de múltiples referencias dentro de cada capítulo a cuestiones tratadas en otros capítulos del volumen. Ese esfuerzo por la cohesión y la coherencia es clave para entender que todos los elementos presentes en el libro forman parte la misma cartografía. Es, precisamente, el ser consciente, tras la lectura del libro en su conjunto, de que se ha logrado el objetivo de construir un mapa inicial que permite transitar por un territorio tan complejo como los estudios de cómic, lo que permite superar esa sensación inicial de insatisfacción para el lector iniciado y lo que hace de este libro algo tan útil para el no iniciado. Por tanto, se trata de un libro necesario como primer paso para permitir adentrarse en una disciplina que, para muchos, todavía continúa siendo *terra incognita*. Sería bueno que, en el futuro, viniera acompañado de otros volúmenes que cubrieran otros aspectos y que dieran cuenta de la evolución constante e imparable que están experimentando tanto el medio como la disciplina en los últimos años. Pero, en este momento, es una buena noticia que se haya dado este primer paso.

FRANCISCO SAEZ DE ADANA

Francisco Saez de Adana es Profesor en la Universidad de Alcalá. Es Doctor en Ingeniería de Telecomunicación por la Universidad de Cantabria y Doctor en Comunicación por la Universidad Pompeu Fabra con una tesis sobre la obra de Milton Caniff y su repercusión en la sociedad estadounidense de los años treinta y cuarenta. Recientemente ha publicado el libro Una historia del cómic norteamericano en la editorial Los Libros de la Catarata.

En el ámbito de los estudios de cómic, ha publicado además doce capítulos en libros, así como veinte artículos en revistas entre las que se encuentran Studies in Comics, Journal of Graphic Novels and Comics y Journal of Popular Culture. Ha coordinado tres números de la revista Tebeosfera y desde el año 2020 forma parte de la dirección de la revista CuCo, Cuadernos de Cómic. Forma parte también del Comité Editorial de las revistas Studies in Comics y Sequentials y del Comité Asesor de la revista Neuróptica. Es coordinador del grupo de innovación docente «Innovar desde el cómic en la enseñanza superior» y editor de Ediciones Marmotilla, editorial especializada en textos teóricos sobre cómic.