

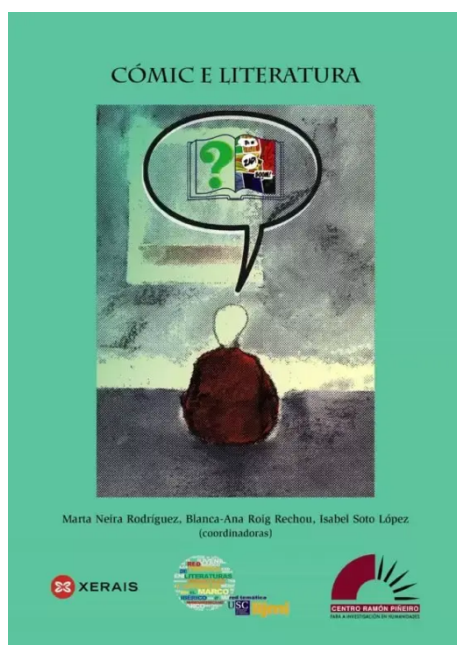
---

# Cómic e literatura

NEIRA RODRÍGUEZ, M., ROIG RECHOU, B. Y SOTO LÓPEZ, I.  
(COORD.)

Edicións Xerais de Galicia, 2022

DOI: 10.37536/cuco.2023.20.2241



*Cómic e literatura* es un volumen publicado por la Red Temática LIJMI en el que han colaborado investigadores de los ámbitos ibérico e iberoamericano con aportaciones centradas en el noveno arte. Está enfocado sobre todo en la investigación acerca del cómic y la educación. Se estructura en seis capítulos: el primero funciona a modo de prólogo, el segundo y el tercero se reparten el grueso del contenido teórico, el cuarto consiste en una lista de títulos recomendados, el quinto es un compendio de reseñas y el sexto es un ensayo que cierra el libro a modo de conclusión.

El primer capítulo presenta tanto el monográfico como la llamativa postura lingüística elegida por la Red Temática LIJMI al editar el libro: cada contribución está escrita en la lengua nativa de cada investigador, ya que cuenta con

que las similitudes entre lenguas romances serán suficientes para garantizar la comprensión del texto. La única excepción son los capítulos en euskera, para los cuales se facilita una traducción al gallego a cargo de Noelia García e Inés Mosquera. También se ha optado por una diversidad terminológica para hablar del cómic, en parte debido a la falta de una definición que el medio ha tenido desde su nacimiento. Así, cada autor emplea el término que cree más adecuado y que refleja sus peculiaridades nacionales: «cómic», «historia em quadrinhos», «banda deseñada», «historieta», etc.

El segundo capítulo lleva por título «Panorámicas del ámbito ibérico» y ofrece cinco estudios sobre la industria del cómic y la valoración social del medio, centrados cada uno en un territorio de la península ibérica. El primer estudio, «Biografías gráficas para la educación literaria: literatura española en el cómic», escrito por José Rovira Collado, ofrece un repaso general del género biográfico en formato cómic y analiza y compara tres ejemplos recientes: *Emilia, de la oscuridad a la luz* (2021), *Valle-Inclán* (2021) y *Ligero de Equipaje. Vida de Antonio Machado*

---

(2019). Si bien reconoce que se detectan algunas deficiencias o incoherencias desde el punto de vista filológico, los atribuye a licencias artísticas. Además, destaca su potencial didáctico o divulgativo, ya que el contenido es de carácter introductorio. Según Rovira, otro aspecto positivo es que en este tipo de obras se difuminan las fronteras entre cómic y literatura y cómic e historia literaria, lo que favorece el reconocimiento académico del cómic.

El segundo estudio, firmado por Moisès Selfa Sastre, Caterina Valriu Llinàs y Xavier Mínguez López, se titula «El còmic i la novel·la gràfica en català al segle XXI: revistes, autors i autors, títols i editorials destacats». Los tres autores nos ofrecen un repaso del panorama editorial del cómic en catalán. Si bien se diferencia entre cómic y novela gráfica, se reconoce que la frontera entre ambos es difusa y estos términos se usan más como caracterizadores que como categorías. Comienzan recordando la historia del género en los territorios catalanoparlantes, el cual comenzó en revistas como *Cavall Fort* y *Tretzevents* que, con el tiempo, serían el germen de las revistas infantiles consolidadas desde hace años, como *Cucofera* o *Camacuc*, y fueron una prueba del éxito del cómic entre el público infantil. Para los autores, los rasgos que caracterizan la industria del cómic en catalán en el siglo XXI son la predominancia del humor y la lengua viva, la importancia de la ilustración (sobre todo en el cómic para un público infantil), la abundancia de adaptaciones de obras de la literatura universal y, en el cómic para un público juvenil, la creciente complejidad de los personajes, las historias y las relaciones interpersonales que se representan. La industria catalana del cómic goza de buena salud y los autores destacan la labor de editoriales como La Galera, Combel, Norma Editorial y Bromera.

El tercer estudio, «Còmic, ilustración e literatura en Galicia. Da prensa escrita á novela gráfica actual», está escrito por Juan L. Lorenzo-Otero y Carmen Franco-Vázquez. Comienza con un amplio recorrido histórico del nacimiento del cómic y la narrativa en imágenes, explicando las diferencias entre las tres industrias y modelos estéticos principales del medio: el *comic-book* estadounidense, la *bande dessinée* francesa y el manga japonés. Destaca los hitos históricos más relevantes como la revalorización cultural de los cómics que se produjo en Francia en la década de 1960 y la llegada del manga a Europa y Occidente en los años 80, así como la influencia que este tuvo en los artistas de cómic posteriores. A partir de la globalización, que tuvo lugar en la misma década, los artistas fueron mezclando los tres estilos y añadieron influencias de las Bellas Artes.

Si bien es de agradecer el repaso histórico del cómic a nivel mundial y más al ser un contexto necesario para hablar de la situación específica de cualquier territorio, queda un poco desorganizado que aparezca en el tercer estudio, cuando ya se ha entrado en materia. Para futuros monográficos con una estructura similar, quizás se podría incluir una sección de cuestiones históricas y contextuales en la introducción para poder disponer de esta información desde el principio, sobre todo si los lectores potenciales del libro son mediadores literarios, que no tienen por qué conocer la historia del cómic.

Tras la introducción global, Lorenzo-Otero y Franco-Vázquez se centran en las especificidades del territorio gallego: antes de los años 70, apenas había muestras de *banda deseñada*, pero fue en esta década cuando aparecieron las primeras revistas y fanzines. En los años 80, la producción de revistas y fanzines, que comenzaba a despegar en la época anterior, aumentó todavía más y, de la mano de la editorial Xerais, se empezaron a explorar las posibilidades didácticas del cómic en libros de texto de educación primaria. En la década de los 90 siguieron desarrollándose varias

---

tendencias: el cómic de temática histórica, sobre todo gallega, y el humor gráfico en prensa. En el ámbito de la investigación, se publicaron monográficos sobre el cómic gallego y se incluyeron los cómics en el proyecto «Informes de literatura» del Centro Ramón Piñeiro para la Investigación en Humanidades. Ya en el siglo XXI, se produce la consolidación del medio y aparecen propuestas intimistas de carácter artístico. Los autores destacan la publicación de H2Oil, de la mano del colectivo Chapapote, a raíz de la tragedia medioambiental que supuso el hundimiento del buque petrolero Prestige cerca de las costas gallegas en 2002. El sector se profesionaliza y se estabiliza, comienzan a celebrarse certámenes y surgen editoriales especializadas.

Tras este exhaustivo repaso de la historia del cómic en Galicia, los autores ofrecen una relación de ilustradores gallegos que consideran fundamentales. En sus observaciones finales destacan la falta de un tejido productivo de cómic en Galicia a lo largo de la historia, lo que limitó el trabajo de los artistas y provocó que no se desarrollase un estilo dominante que se pudiera estandarizar, aunque favoreció la experimentación. Al igual que los autores de los estudios anteriores, hablan del poder del cómic para acercar la literatura a un público más amplio.

El cuarto estudio, «BD portuguesa e educação literaria», escrito por José Antonio Gomes, Elisama Oliveira y Ana Cristina Macedo, contextualiza el estado actual de la industria del cómic en Portugal. Se remonta a la caricatura política y social de Rafael Bordalo Pinheiro y a las *Aventuras de Quim e Manecas* de Stuart de Carvalhais como precursoras del cómic portugués. Según recogen los autores, en la actualidad destacan las adaptaciones de obras literarias y de temática histórica, mientras que la tendencia editorial de hoy en día es un cómic dirigido a un público juvenil y adulto, más que infantil. La existencia de librerías especializadas en cómic es una muestra de lo asentado que está el medio. Además, los autores ofrecen una serie de características propias del cómic, pero la más relevante y la que lo diferencia de la literatura dentro del sector editorial es la prevalencia de la imagen sobre el texto. Al igual que en los estudios anteriores, se destaca el potencial didáctico del cómic para la enseñanza de literatura: el componente estético y cultural del cómic permite establecer puntos de contacto con la historia, el cine y las artes visuales, mientras que el discurso icónico lo hace más atractivo para el público infantil. Asimismo, posee mucho potencial intermedial e intertextual, ayuda a desarrollar las competencias de lectura de textos visuales que, a su vez, contribuyen a mejorar la interpretación de textos literarios y potencia la creatividad y la imaginación del alumnado.

El quinto estudio, firmado por Xabier Etxaniz Erle y Manu López Gaseni y titulado «Komikia Euskal Haur eta Gazte Literaturan», ofrece una panorámica histórica sobre el cómic vasco y se centra en la literatura infantil y juvenil. Nace entre los años setenta y los ochenta en revistas de las que se sacarían, posteriormente, álbums recopilatorios. Los autores también destacarían el papel de la traducción de *Tintín* y *Astérix* en la popularización del medio. A partir de la década de 1980, el gobierno vasco impulsó la industria del cómic para favorecer la normalización lingüística, pero en el 2000 se paralizó esta actividad. Al rescate de la industria del cómic apareció en 2005 la revista *Xabiroi*, de publicación trimestral y con un especial enfoque en los centros educativos. Además, nacieron editoriales como Sauré, Astiberri y Harriet, que dieron nuevas fuerzas a la industria vasca del cómic. En última instancia, los autores notan la falta de producción de cómics en los últimos años, pero son optimistas en cuanto al futuro de este medio dentro de la literatura infantil y juvenil vasca.

---

El segundo capítulo nos ofrece dos estudios similares a los anteriores, pero centrados en dos territorios iberoamericanos: Brasil y México. El primero, firmado por Alice Áurea Penteadó Martha y Vera Teixeira de Aguiar, lleva por título «Literatura brasileira em quadrinhos: uma viagem civilizada». En Brasil, hasta hace poco, el cómic estaba poco valorado y marginado en el ámbito académico, pero desde la segunda mitad del siglo XX varios académicos se han esforzado para incorporarlo en sus investigaciones y revalorizarlo, lo que ha propiciado una tendencia de adaptación de obras narrativas nacionales al cómic. En este sentido, las autoras destacan el papel fundamental de la Editora Brasil-Americana Ltda. y las numerosas adaptaciones de obras de Jorge Amado, que valoraba mucho las adaptaciones a cómic. A finales del siglo XX, la adaptación entra en crisis, pero se recupera a principios de este siglo, gracias a que el Ministerio da Educação y las bibliotecas escolares le dan importancia al formato. Desde entonces, según recogen las autoras, la calidad y la diversidad de las adaptaciones no hace más que aumentar y, como muestra, ofrecen una nómina de cinco artistas notables actuales: Rodrigo Rosa, Eloar Guazzelli Filho, Fábio Moon, Gabriel Bá y André Diniz. Además, realizan un pequeño estudio sobre dos obras para hacer énfasis en la calidad de las adaptaciones de clásicos: *Negrinho do pastoreiro* (André Diniz, 2012), del que destacan cómo se humaniza y se da profundidad al protagonista, y *Dois irmãos* (Fábio Moon y Gabriel Bá, 2015), ganadora de un Premio Eisner y de la cual halagan la destreza de los autores para representar el *timing*. Finalmente, Penteadó y Teixeira ensalzan el potencial creativo del cómic y su papel en la formación de los lectores, así como el rol fundamental de las adaptaciones de clásicos nacionales en la construcción del proceso civilizatorio brasileño.

El siguiente estudio, de Laura Guerrero Guadarrama, Itzel Vargas Moreno y Ana María Fortoul Cazenave Tapie, se titula «La historieta en México: idas y venidas de *tlahuilos* posmodernos» y conecta la historia de la narración visual en México con los códigos prehispánicos, que contaban la cultura y la historia de los pueblos mesoamericanos en un lenguaje pictográfico. No es hasta el siglo XIX cuando se introduce en México la caricatura política de la mano de Constantino Escalante y Riego. A partir de ahí, el cómic en México pasará por las mismas etapas que en los Estados Unidos. En la segunda mitad del siglo XX proliferan las tiras cómicas, tanto importadas de EE.UU. como de producción propia. Las primeras historietas mexicanas se publicaron en blanco en negro en la sección de pasatiempos de los periódicos y el éxito que cosecharon entre el público motivó su publicación en cuadernillos independientes. Esta es la que las autoras denominan «época dorada» del cómic mexicano, caracterizada por la predominancia del medio tono y el casi fotorrealismo. Destacan la obra *Memín Pinguín* de Yolanda Vargas Dulché por su gran éxito y reconocen el gran trabajo de la autora al reflejar infancias con complejidades específicas, aunque admiten que la forma de dibujar a Memín es una caricatura racista. La segunda parte de su estudio se centra en el cómic mexicano en la posmodernidad. En la actualidad, el estilo de la época dorada tiende a mantenerse, aunque hay influencias del resto de estilos. La producción en general va dirigida a jóvenes y adultos, aunque también existe el cómic infantil, y los formatos y géneros son muy variados. Las autoras finalizan con un pronóstico optimista en cuanto a la superación de las crisis de la industria y prevén que el cómic comenzará a ocupar un lugar relevante en la cultura.

Estas panorámicas del segundo y tercer capítulo no solo prestan atención a la historia y al estado actual de la industria, sino que también ofrecen una serie de características específicas y distintivas del cómic en cada territorio. Esto destaca las semejanzas y diferencias entre culturas y, de

---

cara a la labor investigadora, facilita que los lectores de este monográfico se planteen un análisis comparado.

El cuarto capítulo consiste en una lista de 64 recomendaciones de cómics orientada a su empleo en la educación literaria. Están organizadas por idioma, en el mismo orden que los estudios del segundo y tercer capítulo, y constan únicamente de referencia bibliográfica y sinopsis, a modo de ficha. En el ámbito español, catalán, gallego y brasileño destacan el género histórico y la adaptación de obras literarias; en el portugués la selección tiende hacia temas intimistas; en el vasco sobresalen los temas familiares y de aventuras; y en el mexicano se prioriza la educación en valores, la temática social, la accesibilidad y entretenimiento del lector joven. Estas recomendaciones se complementan muy bien con el quinto capítulo, «Comentarios cara á formación lectora», que consta de 25 reseñas de obras también recomendadas. Ambos capítulos son un recurso muy útil para profesores u otro tipo de mediadores literarios.

Cierra el volumen Kenya Pineda con un sexto capítulo titulado «Cómic y mediación lectora» en el que compara la literatura y el cómic al intentar establecer un diálogo entre ambos. Pineda reivindica el cómic como arte que, debido a los muchos años de menosprecio, parece más alejado de la literatura de lo que realmente está. Aunque la experiencia lectora del cómic es distinta a la de la literatura, comparten espacios (bibliotecas y librerías) y cumplen el mismo objetivo: cubrir la necesidad del ser humano de narrarse.

Pineda también aborda el problema terminológico: cómic, historieta, tebeo... Y resume las dos posturas en el debate con respecto al término «novela gráfica»: culturalista e integradora. Para ella, «novela gráfica» funciona como «etiqueta editorial con tendencia a convertirse en un cajón de sastre»<sup>375</sup> y, por tanto, prefiere el término «cómic» para referirse al medio, aunque entiende que la coexistencia con otros términos en otros idiomas («historieta», «*banda diseñada*», «manga», etc.) es importante e imprescindible para referirse a características culturales y estéticas específicas.

También destaca el potencial del cómic para tejer redes intertextuales, así como su influencia en la competencia y formación lectoras en un mundo con una creciente convergencia mediática y en el que hay que poner el foco en los cruces entre literatura y otros campos culturales, como el cómic o los videojuegos. Menciona que, desde la revalorización del cómic en la década de los 70, se ha intentado incluir el cómic en los currículos de los institutos y se consideran más seriamente como material pedagógico y como parte de iniciativas de animación lectora. Por ello, aboga por seguir reconociendo las cualidades del medio como herramienta didáctica y de fomento de la lectura.

*Cómic e literatura*, como bien indica el título, se centra en los espacios de intersección entre estas dos artes. Aunque se centra especialmente en el papel del cómic en la enseñanza y la mediación lectora, también funciona como volumen introductorio sobre la historia del cómic. Ofrece panorámicas y repasos generales centrados en varios territorios, algunos muy exhaustivos, que se pueden utilizar como puerta de entrada para una investigación más profunda y especializada. En general, se nota que se ha escrito con un público específico en mente como son los

---

<sup>375</sup> NEIRA RODRÍGUEZ, M., ROIG RECHOU, B. y SOTO LÓPEZ, I. (coord.). *Cómic e literatura*. Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2022, p. 482

---

investigadores del campo de la enseñanza o los educadores o mediadores literarios, pero igualmente puede ser una lectura provechosa para otro tipo de perfil lector que esté interesado en el tema.

ANTÍA ARMADA-GONZÁLEZ

*Antía Armada-González es graduada en Traducción e Interpretación por la Universidad de Vigo y en Lengua y Literatura Españolas por la Universidad de Santiago. Está terminando el Máster en Estudios de la Literatura y la Cultura por la Universidad de Santiago. Le interesan los estudios feministas y de género en la literatura y la traducción.*