

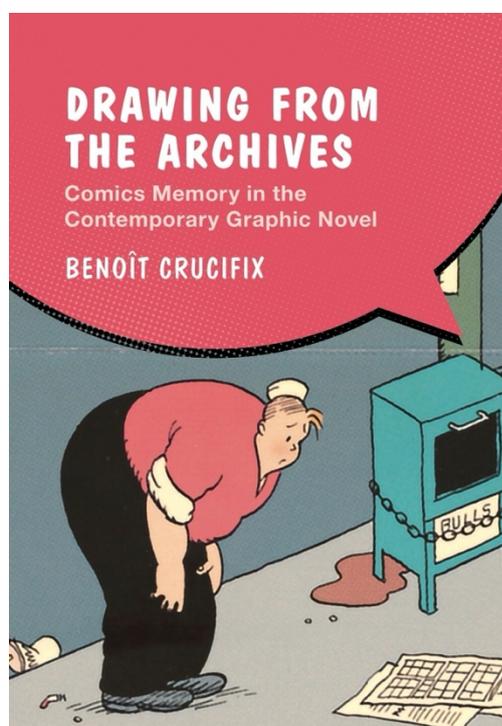
---

# Drawing from the Archives. Comics Memory in the Contemporary Graphic Novel

BENOÎT CRUCIFIX

Cambridge University Press, 2023

DOI: 10.37536/cuco.2023.21.2386



Benoît Crucifix es profesor en la Universidad Católica de Lovaina e investigador en la Biblioteca Real de Bélgica. Además de numerosos artículos y capítulos, ha coeditado el volumen *Comics Memory: Archives and Styles* (Palgrave, 2018), junto a Maaheen Ahmed, y el doble volumen *Abstraction and Comics/Bande dessinée et Abstraction* (Presses Universitaires de Liège, 2018), junto al colectivo ACME, un grupo de investigación bilingüe francés/inglés de la Universidad de Liège existente desde 2008. *Drawing from the Archives. Comics Memory in the Contemporary Graphic Novel* es su primera monografía, pese a que el interés de Crucifix por estos temas no es reciente y algunas partes de la obra ya habían sido publicadas previamente en artículos y capítulos. La editorial que la publica es Cambridge University Press, que ya se había ocupado de los Estudios de Cómic en obras panorámicas como *The Graphic Novel. An Introduction* (2014) de Hugo Frey y

Jan Baetens; *The Cambridge Companion to Comics* (2023), editada por Maheen Ahmed; o la ambiciosa —más de 500 páginas— *The Cambridge History of the Graphic Novel* (2018), editada por Jan Baetens, Hugo Frey y Stephen E. Tabachnick. *Drawing from the Archives* forma parte de una nueva colección de la editorial llamada Cambridge Studies in Graphic Narratives, que acaba de inaugurarse y se suma así a otras importantes colecciones de grandes editoriales como Palgrave y Routledge.

La obra parte de la siguiente frase de Art Spiegelman «The future of comics is in the past». Esta cita pronunciada por el célebre autor estadounidense, refiriéndose a la obra de Chris Ware, representa a la perfección las inquietudes no solo de Ware, sino de otros muchos como Seth, Charles Burns o Daniel Clowes. Pese a sus enormes diferencias, estos autores tienen un aspecto clave en común: su conocimiento de la historia del medio, que han difundido e incluido

---

activamente en sus propias obras, actuando como «diplomats of comics memory» (p. 2). Crucifix advierte que no está interesado en trazar genealogías individuales, sino más bien estudiar la manera que tienen estos autores de imitar, reproducir y apropiarse del archivo histórico del cómic.

La frase de Spiegelman data del 2004, año en el que también se publica *The Complete Peanuts*, que termina de canonizar a Charles Schulz —y que está diseñada por Seth—, o el monográfico sobre cómics de la revista *McSweeney's Quarterly Concern* editado por Ware que, además de reunir a los autores citados y a otros de su generación, también recoge fragmentos de autores del pasado como Rodolphe Töpffer, Charles M. Schulz o Georges Herriman. Todo esto no es, por supuesto, una casualidad: al mismo tiempo que la novela gráfica se consolida —término al que se dedica algunas páginas y que Crucifix entiende desde una concepción bastante abierta— se empezaba a formar un canon. Este canon es, por supuesto, parcial y con grandes omisiones —Crucifix señala en especial la ausencia de mujeres— y, en algunos casos, corre el riesgo de representar selecciones que justifican teleológicamente ciertos autores y ciertas obras como simples predecesoras de la novela gráfica del siglo XXI en lugar de ser entendidas en su contexto y con un valor intrínseco.

Crucifix estructura su libro en lo que él llama «gestos de transmisión» (*gestures of transmission*) que determinan cómo los cómics circulan y son recordados y compartidos, dedicando un capítulo a cada gesto: coleccionismo, comisariado, reimpresión, «falsificación» (*forging*), «copia» (*swiping*) y «desdibujo» (*undrawing*). Dedicaremos unas líneas a cada uno de ellos.

Durante buena parte de la historia del cómic, especialmente el cómic estadounidense, el formato en el que se publicaban los cómics hacía que fueran productos desechables. Es ahí donde entra el papel fundamental del coleccionismo y la creación de las comunidades de fans a partir de finales de los años 50 en Estados Unidos que, con sus colecciones, convenciones y compraventas de segunda mano y fanzines, forjaron una parte importante de la cultura del cómic en el país. Crucifix explora el momento clave que supuso la formación de la conocida institución Billy Ireland Cartoon Library & Museum en la Ohio State University gracias a los esfuerzos de Bill Blackbeard, que tuvo que enfrentarse al avance del microfilm. La colección fue clave para la posterior reimpresión de numerosas obras como la *Smithsonian Collection of Newspaper Comics* (1977), una referencia para muchos de los autores de cómic de la época interesados en recuperar el pasado del cómic; esta ayudó, entre otras cosas, a redescubrir nada menos que la archiconocida —ahora— *Gasoline Alley*, de Frank King.

El siguiente capítulo explora la musealización y el comisariado del cómic a través de dos exposiciones: «Le Musée privé d'Art Spiegelman» (Musée de la bande dessinée d'Angoulême, 2012) y «Eye of the Cartoonist: Daniel Clowes's Selections from Comics History» (Wexner Center for the Arts/Billy Ireland Cartoon Library & Museum, 2014). Como señala Crucifix, el capital cultural de las figuras de Spiegelman y Clowes dan mucho peso a sus selecciones y particulares versiones de la historia del cómic. Spiegelman fue invitado a reemplazar la colección permanente sobre la historia del cómic del museo por su propia visión, más centrada en autores estadounidense —sin pertenecer tampoco al canon estadounidense, pues no hay apenas obras de la llamada Edad de Oro ni de superhéroes, y con algunos toques internacionales como la presencia de El Víbora— y en la que el propio Spiegelman tiene un papel importante, tanto en los vídeos que lo muestran en su casa de Nueva York hablando de las obras como en los trabajos que elige,

---

a menudo ligados a su producción como creador. De manera similar, Clowes tuvo la oportunidad de confeccionar su canon, con la diferencia de que el autor seleccionó tan solo el material existente en el archivo, mientras que Spiegelman hizo traer numerosas obras de fuera. El autor de *Ghost World* no tiene tanto interés por desarrollar una historia lineal del cómic, sino que selecciona un corpus de obras en función de su impacto visual, comentándolas brevemente — Clowes no tiene una faceta de crítico/historiador del cómic, como Spiegelman— y sin conectarlas explícitamente con sus propios trabajos.

Las reimpresiones de clásicos también han jugado una parte importante para muchos de los autores ya mencionados. Woody Gelman creó en 1967 Nostalgia Press, una de las primeras editoriales dedicadas a las reimpresiones, pero el ritmo se aceleró con la llegada de Fantagraphics o Drawn & Quarterly. Estas editoriales fueron responsables de numerosas reediciones de obras, con mayor o menor éxito comercial, lo que nos recuerda que el mercado de este tipo de trabajos no es tan amplio. Para ello, emplearon a conocidos autores como Seth (*The Complete Peanuts*) o Ware (*Gasoline Alley*), que no solo dejaban su impronta en el cuidado diseño de la obra — destacando la importancia del paratexto o «diseño perigráfico», como lo llama Crucifix, que conecta con el cuidado diseño que muchos de estos autores emplean en sus propias obras—, sino que participaban en la difusión y reivindicación cultural de los autores reeditados. Así, las tareas de recuperación de estos clásicos son evidentemente valiosas, pero Crucifix —junto a otros como Eddie Campbell— advierte que estas reimpresiones cambian radicalmente la manera en la que estas tiras se leían originalmente, añadiéndoles un prestigio que los asimila a la novela gráfica y que los descontextualiza.

Otro fenómeno relacionado con esta recuperación de los archivos de cómic es la «falsificación» —*forging*, término que también podría traducirse en este contexto por «fabricación»—, es decir, construcciones autoriales imaginarias, recuperaciones de artistas de cómics inventados. Crucifix, además de recordar que la práctica de parodiar estilos del pasado ya estaba presente en los años 50 en la revista *Mad*, explora dos ejemplos significativos: *La vida es buena si no te rindes* de Seth y *Little Tommy Lost* de Cole Closser. La primera, que desarrolla una ficticia búsqueda del misterioso autor Kalo, no es simplemente una simple muestra de la supuesta nostalgia de Seth —o de una «anti-nostalgia», al presentar una evaluación crítica de un pasado fabricado—, sino una construcción con recursos narrativos complejos que demuestra cómo las obras de Seth se comunican con ese proceso de recuperación archivística. La menos conocida es *Little Tommy Lost*, a la que el autor de *Drawing from the Archives* dedica más páginas, que fue publicada por el sello canadiense alternativo Koyama Press, una editorial con autores muy significativos del cómic independiente como Eleanor Davis, Michael DeForge o Jesse Jacobs. La historia melodramática de Closser, centrada en torno a un niño internado en un orfanato, homenajea el cómic de prensa estadounidense de principios del siglo XX a través de la «retroreflexividad» —Crucifix establece el paralelo con lo que ha ocurrido en la industria de los videojuegos—, creado así con técnicas modernas pero con un carácter claramente evocador de estilos formales y narrativos antiguos, de manera que la obra conecta con clásicos como *Little Orphan Annie*, *Naughty Pete* o *Gasoline Alley*.

El término *swiping* es usado por creadores, lectores y fans para referirse a la «copia» —o «robo», pues el verbo *swipe* también se utiliza en inglés como sinónimo de robar— de dibujos, un redibujo que constituye un fenómeno muy interesante: «based on imitation and repetition, flirting

---

with plagiarism, swiping indeed contrasts with the emphasis on personal style and the opposition to industrial models that characterize graphic novel» (p. 150). Crucifix explora los orígenes y prácticas materiales de este fenómeno y recoge un interesantísimo ejemplo: en *Ambush Bug*, el estadounidense Keith Giffen «se inspiró» de numerosas viñetas del argentino José Muñoz; este no le llegó a denunciar, pero creo *alter ego* tanto de él mismo como de Giffen en una de las historias de Alack Sinner. El grueso del capítulo está dedicado a la importancia que tiene el fenómeno del *swiping* en un creador contemporáneo: Charles Burns. Este autor nunca ha ocultado su fascinación por esta técnica y, de hecho, ha confesado que una de las más valiosas pertenencias que tiene es el *scrapbook* de viñetas de cómics de los años 40 confeccionado por su padre. En este capítulo se explora el papel de este fenómeno de redibujo en los minicómics *Close Your Eyes*, *Swap File* y *Love Nest* y, especialmente, la trilogía *Vista final*. Crucifix destaca la saturación de imágenes producidas por los protagonistas (fotografías, cómics, pósteres, etc.), así como las copias de *Tintín* y diversos cómics románticos de los 60, en una estructura no lineal que homenajea los célebres *cut-ups* de William Burroughs.

En el último capítulo, Crucifix centra su atención en el acto del «desdibujo» o el «antidibujo» (*undrawing*), explorando prácticas creativas experimentales muy recientes en las que se produce una manipulación que no tiene mucho que ver con el dibujo. Los ejemplos analizados, entre muchos otros, incluyen las sorprendentes obras de autores como: Sikoryak, cuyo *Good ol' Gregor* es un cruce entre la *Metamorfosis* de Franz Kafka y *Peanuts*; Mark Laliberte y su *BRICKBRICKBRICK*, que recopila dibujos de ladrillos de numerosos autores de la historia del cómic; Samplerman y sus famosos collages abstractos de cómic; o Ilan Manouach, cuyo conceptual *Noirs* interviene el álbum *Los pitufos negros* de Peyo, reconfigurándolo de manera casi idéntica salvo el uso de colores, que sustituye por una paleta monocromática con cuatro tipos de cian. Un autor no incluido en el corpus y que podría haber enriquecido el análisis es el argentino Martín Vitaliti.

*Drawing from the Archives. Comics Memory in the Contemporary Graphic Novel* abre estimulantes caminos y enlaza con una creciente recuperación y reivindicación de patrimonio del cómic que también está presente en otros países como el nuestro, donde editoriales como El Nadir han realizado una importantísima labor de reimpresiones e investigadores como Francisco Sáez de Adana han estudiado y traducido obras clásicas como *Terry y los piratas*, *Li'l Abner* o *Gasoline Alley*. En los últimos años, el propio patrimonio historietístico español está también aflorando y siendo reutilizado de distintas maneras por autores contemporáneos como, por poner tan solo tres ejemplos: José Pablo García con *Las aventuras de Joselito: el pequeño ruiseñor*, una obra con múltiples estilos gráficos del pasado; Paco Roca con *El invierno del dibujante*, como una obra que rescata la historia de los dibujantes que formaron la revista *Tío Vivo*; o Paco Sordo, ganador del Premio Nacional de Cómic con *El pacto*, una obra que homenajea en forma y trama a la Editorial Bruguera.

La obra de Crucifix cumple el objetivo que se propone con creces, que es, como indica el propio autor: «trying to track the material processes and protocols that allow for the circulation of past comics across time, trying to account for gestures of transmission by which historical knowledge is made and remade in the contemporary graphic novel» (p. 212). Se trata de una obra muy bien planeada, ejecutada y organizada, con numerosos epígrafes que facilitan la lectura e imágenes, aunque sean en blanco y negro. La obra se lee relativamente bien, pero su público, nótese, es

---

necesariamente especializado: su lenguaje es académico —denso, aunque casi nunca oscuro—, y muestra una enorme erudición, con incontables citas —¡solo la introducción tiene 103!— y referencias a abundantes artículos, capítulos de libro y monografías que demuestran que el autor está al tanto de lo que se ha publicado en los últimos años. Pese a que existían previamente un par de estudios de Jeet Heer, y Jan Baetens y Hugo Frey —los cuales el autor cita en la p. 213—, no existía ninguna obra que analizara con tanto detalle un aspecto tan interesante como la utilización y construcción del canon y la historia del cómic en la novela gráfica contemporánea. O quizás deberíamos apuntar: la novela gráfica estadounidense. Cabe resaltar, en este sentido, que quizás se echa de menos un enfoque más global tras leer el título, pues, aunque en algunas partes se analiza fugazmente algún cómic europeo o se traza algún paralelismo muy breve con otros países, la casi totalidad del corpus —y de las referencias bibliográficas— es anglófono. Las tradiciones clásica y contemporánea de Estados Unidos son, desde luego, suficientes para constituir el objeto de estudio de un libro, pero siendo el autor europeo y de ámbito francófono hubiera sido muy interesante un enfoque comparatista, aunque hubiese sido en la introducción. Aquí reside, en cualquier caso, un camino interesante para futuras investigaciones que podrán analizar y comparar la utilización del archivo histórico del cómic en la producción contemporánea de países como Francia/Bélgica, Italia, España, Argentina o Japón.

ENRIQUE DEL REY CABERO

*Enrique del Rey Cabero es profesor de Literatura en la Universidad de Alcalá. Es doctor por la Universidad de Granada y ha llevado a cabo su actividad docente e investigadora en universidades como La Trobe University (Australia), University of Oxford, University of Exeter, City, University of London y Université Bordeaux Montaigne. Es autor de (Des)montando el libro. Del cómic multilínea al cómic objeto (Universidad de León, 2021; Mejor Monografía en Artes y Humanidades en la XXV edición de Premios Nacionales de Edición Universitaria), coautor de How to Study Comics & Graphic Novels. A Graphic Introduction to Comics Studies (TORCH, University of Oxford, 2021), y coeditor de la antología Dúplex. Cómic y poesía (Ediciones Marmotilla/Alas Ediciones, 2020) y Creadoras de monstruos. Lo fantástico en la obra de las autoras españolas actuales (cine, TV y cómic) (Shangrila, 2023).*