El cómic, una cuestión de formatos (2): revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas.[1]

Rubén Varillas Fernández

Rubén Varillas Fernández es Doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca (donde también obtuvo la licenciatura en Filología Inglesa). Su tesis, en la que estudió los mecanismos discursivos del cómic, será la base fundamental de su libro *La arquitectura de las viñetas* (Viaje a Bizancio Ediciones, 2009). Ha investigado y escrito acerca de cómics en publicaciones académicas (*Anthropos*, *Boletín Galego de Literatura*, *Diálogos intertextuales*…), prensa (*FHM*, suplemento *Culturas* del periódico *Tribuna de Salamanca*…) y es autor de numerosos artículos, prólogos y reseñas dedicados al mundo del cómic. Es administrador del blog especializado en cómics *Little Nemo's Kat*, coordina y participa en el microprograma radiofónico "Cómics en la Biblioteca" en la Cadena SER Soria y acaba de publicar *Marina está en la Luna* (Thule Ediciones), su primera obra como guionista junto al dibujante Gaspar Naranjo.

[1] Este artículo es la segunda parte de otro aparecido en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 1, obra del mismo autor: "El cómic, una cuestión de formatos (1): de los orígenes periodísticos al *comic-book*".

Resumen

En el siguiente estudio nos acercaremos al cómic desde una doble perspectiva formal e historiográfica, con la intención de analizar los diferentes formatos en los que se manifiesta el discurso comicográfico y el modo en que estos surgieron y han evolucionado a lo largo de la historia del medio. Durante nuestra argumentación (que constará de dos entregas) abordaremos diferentes cuestiones críticas objeto de debate y controversia dentro de los estudios comicográficos, como pueden ser la misma naturaleza constitutiva del cómic, la importancia de las herramientas que modelan su lenguaje o la definición de conceptos tan controvertidos como los de "chiste gráfico" y "novela gráfica".

Abstract

In the following pages we will approach the study of comics from a double formal and historical perspective in order to analyse the different formats in which a comic can be displayed and how these formats were created and developed in the history of comics. Throughout our study (which will be divided in two chapters) we will consider different controversial points regarding comics research, such as the very constitutive nature of comics, the importance of the tools which constitute its language or the definition of concepts under debate like "gag-panel" or "graphic novel".

Introducción

En nuestra anterior entrega hicimos un recorrido rápido a lo largo de la historia del cómic a través de los diferentes formatos en los que se ha presentado y difundido el medio. En las páginas siguientes continuaremos nuestra revisión diacrónica prestando una atención especial a la aparición de los *comix underground*, al auge de las revistas de cómics en los años 60 (que contribuyeron a la evolución y el reconocimiento crítico del cómic), observaremos la consolidación y el apogeo del álbum en Europa, la importancia de los mini-cómics para el surgimiento de algunas de las grandes estrellas contemporáneas y, por último, nos referiremos a la eclosión de la novela gráfica, que explica el gran momento de madurez que viven las viñetas en la actualidad; sin regatear algunas de las polémicas que rodean al concepto.

Abramos este nuevo episodio acerca de los formatos con una reflexión de José Manuel Trabado Cabado que, nos parece, resulta especialmente relevante a la hora de centrar el debate y que nos ayudara además a retomar algunas de las ideas que expusimos en el capítulo anterior:

> [El] soporte físico (ya sea una página de periódico, una tira de cuatro viñetas, una revista de poco más de veinte páginas, un álbum de entre cuarenta y ocho y sesenta y seis páginas, etc.) no sólo indica qué se puede contar y cómo atendiendo a las restricciones que el propio espacio le impone sino que además se impregna de una serie de valores que actúan como indicativo de qué lugar ocupa dentro del entramado cultural. Así pues, el molde físico bajo el que se presentan las historias gráfico-narrativas genera un horizonte de expectativas bien determinado; supone un elemento de extremada relevancia porque advierte al lector, por un lado, qué se puede encontrar dentro y, por otro, guía al autor a la hora de ahormar su historia conforme a lo que se espera de ese formato.[2]

De las revistas de cómic al *comix* y al *boom* europeo

La revista es una de las presentaciones más habituales para las historias gráficas. Tanto en Europa como en Estados Unidos funciona como soporte y vehículo de viñetas prácticamente desde los orígenes del medio. No nos referimos, evidentemente, al concepto de revista de cómics que tenemos en mente hoy en día y que tanto éxito tuvo en nuestro continente durante los años setenta y ochenta, sino a aquellos cuadernos recopilatorios de historias ya publicadas que aparecían con cierta periodicidad (algunas veces acompañando a un periódico) en los primeros años del siglo xx. En nuestra entrega anterior mencionábamos la estrecha relación que en aquella época surgió entre el medio periodístico y la narración comicográfica: la revista fue el formato habitual tanto en Europa como en Norteamérica a la hora de recopilar materiales previamente publicados.

En Inglaterra (*Puck*, *Rainbow*, etc.), España (*Dominguín*, *Charlot* y *TBO*), Francia (*Petit Illustré* o *L'Epatant*) e Italia (*Corriere dei Piccoli*, etc.), además, aparecen pronto las revistas[3] con material comicográfico inédito destinadas al público infantil (al principio alternando las viñetas con otros contenidos literarios y didácticos). En el volumen dedicado

[2] Trabado Cabado, J. M. "La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, p. 11.

[3] Con un formato similar al de la prensa periódica de la que surgen, en muchos casos.

a las revistas de humor infantiles y juveniles de la enciclopedia *Del Tebeo al Manga*, se resume la situación de siguiente modo:

> Mientras en EE UU el cómic entraba a formar parte de la vida cotidiana por medio de la prensa en la vida de los niños (en suplementos dominicales) y de los adultos (en los dominicales y en las tiras diarias), el continente europeo asume la historieta en el formato de revista. Herederas de los periódicos para niños, por un lado, y de las revistas satíricas para adultos, por otro, las publicaciones periódicas infantiles y juveniles van dando paso a la historieta desde finales del siglo XIX, primero en Reino Unido, y posteriormente en Francia e Italia. Poco a poco, va conformándose el concepto de revistas de historietas, casi siempre con personajes fijos adscritos al humor, para incluir posteriormente series de aventuras.[4]

En Estados Unidos las revistas compilaban el material aparecido en las tiras y las páginas dominicales de los periódicos para darle una segunda (y hasta tercera) salida comercial. Así aparecieron, por ejemplo, publicaciones como *The Funnies*, *Funnies on Parade* y *Famous Funnies*; aquellas primeras revistas que Dell Publishing Company y Eastern Color Printing editaron a partir de 1929. Unas publicaciones, estas últimas, que fueron el punto de partida para el nacimiento del *comic-book*.

FIG. 1. Harvey Pekar comenzó a publicar su revista *American Splendor* a mediados de los setenta. En ella dibujantes de la talla de Robert Crumb, daban forma a los guiones autobiográficos que escribía el propio Pekar (*American Splendor*, n.º 5. Cleveland, autoeditado, 1980).

[4] Guiral, A. (coord.). *Del tebeo al manga*, 8. *Revistas de humor infantiles y juveniles*. Barcelona, Panini Comics, 2012, p. 82.

La revista de cómics vivirá una segunda juventud en Norteamérica, precisamente, cuando los *comic-books* de superhéroes hayan pasado su momento de gloria. En los años 50, la editorial E. C. (dirigida por William Gaines) copará el mercado editorial con sus series de terror, crimen, suspense y ciencia-ficción. En 1952, el principal editor de las mismas, Harvey Kurtzman, pone en marcha también la mítica revista de humor *MAD*. Cuando las protestas de organizaciones ultraconservadoras y ciertos sectores políticos provocan la aparición del *Comics Code Authority* (auténtico organismo de regulación autocensora) en 1954, E. C. tendrá que reducir su producción editorial prácticamente a sus revistas de humor satírico *MAD*[5] y *Help!*.

Las primeras revistas de *comix underground*[6] deben mucho a las publicaciones de Kurtzman. La consolidación del *comix* viene precedida por la aparición de diversas revistas universitarias con las que este compartirá un fuerte espíritu crítico y satírico y una evidente falta de profesionalidad y pretensiones. No obstante, los Robert Crumb,[7] Gilbert Shelton o Harvey Pekar terminaron convirtiéndose en verdaderas celebridades dentro de la vanguardia cultural y obras como *ZAP*, *Skull* o *American Splendor* (FIG. 1) cimentaron un movimiento editorial que arraigaría con fuerza en Estados Unidos y tendría una influencia trascendental en Europa. Ya no hablamos de revistas infantiles o de cuadernillos de cómics con héroes inverosímiles destinados a barnizar fantasías adolescentes y a provocar catarsis colectivas en tiempos de exaltación patriótica. Los *comix* de los años sesenta y setenta eran publicaciones dirigidas a un público adulto, normalmente ansioso de emociones fuertes que le empujaran ideológicamente contra el *establishment*. Patrick Rosenkranz describe el fenómeno en *Rebel Visions*, cuando comenta que:

> Conceived and nurtured in the brash environment of the 1960s, these cartoons were perceptive reflections of the anti-war, anti-establishment fervor of the times. They arose at a critical time, when the convergence of political repression, the protest movement, psychedelic drugs, and innovations in printing technology created the right mix for an impromptu and improvised art movement.
> *Zap Comics* was the spark that brought together a nucleus of artists and publishers in San Francisco in 1968. Within five years, there were more than 300 new comic titles in print and hundreds of people calling themselves underground cartoonists.[8]

---

[5] Los primeros 23 números de *MAD* se publicaron con un formato de *comic-book* (como el resto de publicaciones de E. C.). En mayo de 1955 aparecería ya por vez primera con su habitual formato de revista.

[6] Aunque algunas revistas *underground*, como el *American Splendor* de Harvey Pekar, tenían un tamaño sustancialmente mayor, el formato de los *comix* era el mismo que el de los *comic-books*: cuadernillos grapados de pequeño tamaño (entre unos 17 x 26 cm), impresos en un papel de baja calidad y con una extensión que solía oscilar entre las 24 y las 32 páginas. No obstante su contenido era radicalmente diferente. Como señala Santiago García en *La novela gráfica* (Astiberri, 2010):

> … la ruptura del modelo editorial provocada por la crisis de la industria obligó a que los dibujantes nuevos reinventaran el comic book casi completamente, conservando el soporte, pero rehaciendo sus presupuestos industriales, sus procesos de producción y distribución, y también sus contenidos y formas de expresión. Podemos decir que esta ruptura fue equivalente a la ruptura del modelo académico hegemónico por parte de las vanguardias artísticas. Es decir, un auténtico cambio de paradigma. A partir de ese momento, podemos hablar con rigor de un cómic verdaderamente adulto. Por primera vez en la historia, existían no sólo cómics para adultos, sino comic books para adultos, y *exclusivamente* para adultos (p. 156).

Autores como Manuel Trabado o Charles Hatfield (Arco/Libros S. L., 2013) se refieren a este proceso adaptativo *underground* como a una perversión del formato: "Aparte de burlarse del propio formato del comic book, las primeras historias de Crumb parodian por igual tanto las pretensiones de ilustración de los hippies como las trampas del capitalismo" (p. 126).

[7] Los dos habían trabajado en *Help!* con Kurtzman.

[8] Rosenkranz, P. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution, 1963-1975*. Seattle, Fantagraphics Books,

Como hemos señalado, en Europa había una larga tradición de revistas cuyas historietas se recopilaban después en libros y álbumes. En los años sesenta comienzan a aparecer también numerosas publicaciones que recogerán en un mismo número historias autoconclusivas y otras largas de carácter episódico, inspiradas por aquel espíritu

FIG. 2. En *Raw* (Real Art Works), Spiegelman y Moully intentaron acercar al cómic al territorio de la alta cultura. Para conseguir su propósito, contaron en sus páginas con algunos de los autores más vanguardistas de la historieta, pero también con personalidades relacionadas con el mundo del arte, como Gary Panter, autor de la portada de esta tercera entrega de la revista (*Raw*, n.º 3. Nueva York, Raw Books & Graphics, 1981).

trasgresor de los *comix underground*. Nacidas bajo el designio del "cómic para adultos", durante finales de los años sesenta y toda la década de los setenta, las revistas belgas, francesas, italianas y españolas verán surgir algunas de las historias de autor más celebradas del género. Lo que en Estados Unidos era trasgresión ideológica, poco a poco se va convirtiendo en trasgresión formal, en un afán por la experimentación, que verá nacer a los Jean-Claude Forest, Guido Crepax o Enric Sió, en revistas como *V Magazine*, *Linus* o *Rambla*. A partir de los años setenta, la revista europea empieza a ceder espacio al álbum y se convierte en una suerte de banco de pruebas en el que se "probaban" diferentes series con vistas a su posterior publicación como álbum; hasta

2002, p. 4.

que llega un momento en el que los autores crean directamente obras completas y personajes para este último formato.

Los casos de las revistas estadounidenses *Raw* y *Weirdo* son peculiares por su especificidad. *Raw* (FIG. 2) nace en Nueva York en 1980 impulsada por el matrimonio formado por Art Spiegelman (un autor que procedía del universo del *comix underground*) y Françoise Moully. La intención de los dos co-editores era la de crear un espacio de alta cultura comicográfica, una revista alternativa de vanguardia en la que aparecieran un grupo de artistas internacionales, en su mayoría jóvenes, con vocación artística y experimental; un conjunto de creadores llamados a influir en el escenario de cómic alternativo que se empezaba a gestar a comienzos de los ochenta, autores como Gary Panter, Chris Ware, Charles Burns o el propio Art Spiegelman, que empezó a publicar la primera parte de *Maus* por entregas en *Raw*. En un segundo momento, Spiegelman y Moully cederían espacio en las páginas de su revista a algunos de los autores clásicos del *underground* y de la historia del cómic, como Robert Crumb, Kim Deitch o Justin Green, en un ejercicio claro de reivindicación del cómic adulto.[9]

El caso de *Weirdo* (1981) entronca directamente y sin ambages culturales o elitismos artísticos postmodernos con el *underground* de los años setenta. De hecho, la fundación editorial de la revista recayó en el máximo representante del movimiento: Robert Crumb. En *Weirdo*, Crumb daba rienda suelta a todo su humorismo *underground* desenfadado e irreverente, siguiendo y deformando hasta el astracán la estela marcada en su día por MAD; y convirtiéndose en rampa de lanzamiento para algunos de los jóvenes artistas del *post-underground* más alternativo, como Peter Bagge (que sucedería a Crumb en la dirección de la revista), Daniel Clowes, Joe Sacco o Julie Doucet.[10]

En realidad, la presentación en forma de revista es mucho menos susceptible de una sistematización tan delimitada como las que hemos comentado hasta ahora para otros formatos. La revista ofrecerá numerosas variantes que dependerán en todo caso del país, el momento histórico, la casa editorial o incluso el autor o editor que la saca a la luz.[11] Por eso, si incluso dentro de un mismo país podemos encontrar diferentes formatos de revistas, cuántas más posibilidades habrá a la hora de hallarlas entre lugares geográfica o culturalmente distantes. Encontramos un claro ejemplo en las revistas de cómics japonesas, absolutamente ajenas a la concepción editorial europea por lo que respecta a su tamaño, organización o planteamiento editorial. Parece evidente que ningún editor occidental se atrevería a publicar una revista de más de mil páginas semanalmente (¿cabe siquiera hablar de revistas en estos casos?), del mismo modo que tampoco a nosotros, como lectores, nos resultaría fácil acostumbrarnos a una publicación que prescinde sistemáticamente del color, que presenta una calidad de papel ínfima y que incluye series que se desarrollan a lo

[9] García, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010, pp. 173-178.

[10] Durante los años ochenta y noventa, muchos de estos autores alternativos y del *post-underground*, como Daniel Clowes, Charles Burns o los dibujantes del colectivo canadiense Drawn & Quarterly (Seth, Chester Brown, Joe Matt o la misma Julie Doucet) retomarían el formato del comic-book para desarrollar sus propios y muy personales *comic books* (*comix*) alternativos.

[11] El enorme tamaño de la revista *Raw* publicada por Art Spiegelman en los años 80, por ejemplo, la asemejaba más a los periódicos "serios" británicos (*tabloids*) que a las revistas de cómics tradicionales. No obstante, en un más difícil todavía, Chris Ware ha seguido un proceso de edición de su *ACME Novelty Library* basado en la ausencia de un formato definido: cada uno de los números de su publicación tiene un formato diferente, en el sentido más amplio de la palabra (número de páginas, tamaño, presentación vertical u horizontal de las páginas, etc.); de este modo el formato de su inclasificable obra se mueve desde los límites de la revista a los de la novela gráfica sin transición lógica.

largo de miles y miles de páginas.[12] En el fondo, la idea de la revista de *manga* que estamos describiendo atiende a una serie de factores socioculturales del todo ajenos a nuestro panorama cultural. En Japón, la revista de *manga* es un objeto de consumo entendido como producto perecedero y desechable. La revista se lee y se tira.

En la actualidad, como podemos observar claramente en nuestro país, tanto el formato del *comic-book*[13] como el de revista, están perdiendo paulatinamente adeptos a favor de otros modelos de publicación más cuidados como el álbum o la novela gráfica. Las razones merecerían un análisis sociológico amplio que no vamos a abordar en estas páginas, pero que sí consideraremos parcialmente en un apartado posterior.

Del fanzine al *comix* y del *comix* al fanzine

Santiago García considera que las novelas populares de quiosco, los *pulps*, son una de las influencias básicas a la hora de explicar el nacimiento de los *comic-books*, tanto por su afinidad temática, como por su condición eminentemente popular. Nos interesa en concreto su descripción del éxito de que disfrutaron estas publicaciones baratas de género:

> Alrededor de las revistas de Hugo Gernsback, que fundó la primera cabecera dedicada a la ciencia-ficción, Amazing Stories (1926), surgió un movimiento de aficionados (conocido en Estados Unidos como el *fandom*) que organizó publicaciones (los *fanzines*), convenciones (festivales) y redes de intercambio de correspondencia e ideas, auténtico precedente de las "redes sociales" actuales de internet.[14]

Hemos señalado más arriba que *MAD* y *Help!* (las revistas humorísticas publicadas por E. C. que perduraron después de la aparición del *Comics Code Authority*) son las verdaderas predecesoras del *comix underground*, en espíritu, estilo e intenciones; y en ellas tendremos que rastrear también algunas de las marcas de un formato muy popular en nuestros días, el fanzine. Durante los años sesenta, en Estados Unidos, sobre todo en círculos universitarios, surgen numerosas revistas humorísticas dirigidas por aficionados[15] que, a la sombra de los títulos de Kurtzman, dan luz a sus inquietudes y preocupaciones, generalmente de un modo irreverente. Algunos estudiosos sitúan a estos fanzines universitarios entre las influencias y los antecedentes directos de los *comix underground*, junto a las publicaciones de Gaines:

---

[12] Algunas de las series japonesas previamente editadas en revistas suelen recopilarse en pequeños libros (a veces en tamaño de bolsillo) denominados *tankobon*. Estas ediciones suelen contar entre 150 y 300 páginas y, aunque también empleen tapas blandas, suelen recurrir a un papel de mejor calidad que el de las revistas.

[13] De hecho, en un intento por actualizar los *comic-books* a los tiempos que corren, muchas editoriales están dándole cada vez más peso al llamado formato *prestige*: que supone una edición en formato libro, tapa dura y papel de calidad de un material similar al que aparece en los comic-books. Un libro *prestige* tiene más páginas que un *comic-book* (entre 48 y 80) y puede incluir historias completas y cerradas (*one-shot*) sobre un personaje o grupo superheroico concreto o recopilar un arco temático de *comic-books* publicados anteriormente como tales (a este último caso se le denomina en inglés *trade paperback*).

[14] García, S. *Op. cit*. p. 101.

[15] Personajes como Jack Jackson o (los muy populares después) Gilbert Shelton y Rick Griffin, autopublicaron sus propios *comic-books*, revistas y periódicos durante los primeros años de la década de los sesenta.

> College humour magazines became precursors to the underground press, and were often the center of academic and social agitation on American campuses. *The Pelican* at the University of California at Berkeley printed some of Joel Beck's and John Thompson's early cartoons […] Other humor magazines included *Voo Doo* at M. I. T, *Sundial* at Ohio State, *The Record* at Yale, *Chaparral* at Stanford, *Satyr* at U. C. L. A., Bachelor at Rensselaer Polytechnic Institute, *Occidental College Fang*, edited by Terry Gillian in Los Angeles, and *The Harvard Lampoon* at Harvard…[16]

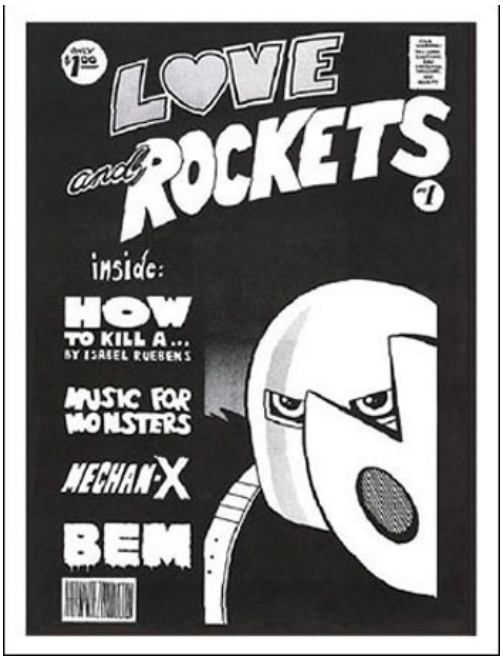

FIG. 3. Jaime y Beto Hernandez además de prolíficos han sido dos autores perseverantes a la hora de conformar sus peculiares universos fronterizos en las entregas de sus sagas respectivas publicadas en *Love and Rockets*. Fantagraphics se interesó muy pronto por su trabajo y un año después de su aparición comenzó a publicar la revista desde aquel primer número que ya había aparecido como fanzine autoeditado (*Love and Rockets*, n. º 1. Oxnard, autoeditado, 1981).

Como fanzine nació también uno de los trabajos esenciales a la hora de entender el momento de eclosión del cómic adulto contemporáneo, nos referimos a *Love and Rockets* (FIG. 3) la publicación de los Hernandez Bros. Los hermanos bebían de las fuentes del cómic clásico y, por supuesto, del espíritu libre y desenfadado del *comix underground*; este hecho se refleja de forma transparente en sus obras. En aquel primer fanzine de *Love and Rockets* (que en 1982 pasó a ser publicado por Fantagraphics), Gilbert, Jaime y, en mucha menor medida, Mario Hernandez inauguraban el espacio mágico y singular en el que, a lo largo de más de tres décadas, han contextualizado sus personales sagas de personajes en los márgenes de la sociedad. Beto y Jaime crean sus historias río y dan vida a su inmensa galería de personajes, respectivamente, alrededor del pueblo de Palomar o en torno al barrio donde viven Maggie y Hopey, las protagonistas de *Locas*, y consiguen algo tan difícil como insuflar un aliento convincente de vida a sus creaciones ficcionales.

Después de Beto y Jaime Hernandez, muchos otros autores independientes y alternativos actuales han nacido y crecido a partir de la autoedición "fanzinera". La filosofía del fanzine es simple y está, casi siempre, condicionada por la precariedad de la edición *amateur*:

[16] Rosenkranz, P. *Op. cit*. p. 20.

> Los fanzines son publicaciones de aficionados, hechas sin afán de lucro (generalmente con pérdidas económicas), mediante diversos sistemas de policopiado (habitualmente la multicopista, aunque también se use el pequeño offset y hasta la fotocopiadora), y que habitualmente no tienen más objetivo que el servir de tribuna desde la que exponer sus ideas, relatos o dibujos a su editor (llamado faneditor entre los aficionados o fans).[17]

Desde que Luis Vigil ofreciera esta definición de lo que es un fanzine en 1971, la naturaleza de éstos no ha cambiado sustancialmente. El formato es cada vez más popular entre los aficionados al cómic gracias a los nuevos medios técnicos de reproducción que facilitan los ordenadores personales,[18] los escáneres, las impresoras y la imprenta digital o tradicional (cuyos costes se han reducido considerablemente). Aparte de eso, la mayoría de sus peculiaridades caben dentro de la cita que acabamos de leer. Se trata de un formato basado en la absoluta libertad, matizada únicamente por la voluntad de sus artífices, que serán quienes decidan su forma, tamaño, contenidos y periodicidad; por esa misma falta de constricciones externas y por el espíritu aficionado y participativo que se mencionaba ya en la cita anterior de Santiago García, se le presupone al fanzine cierto carácter trasgresor o irreverente, que de nuevo los emparenta con los *comix* del periodo *underground* y que comparte con otro formato libre y heterodoxo: el mini-cómic.

La aparición del mini-cómic: 1960-1990

En estrecha vecindad con el fanzine aparece un soporte comicográfico cada vez más habitual y aceptado como tal, nos referimos al mini-cómic. Los mini-cómics tienen con aquellos bastantes puntos en común: sus tiradas cortas, una elaboración artesanal en muchos casos, redes de distribución reducidas (incluso unipersonales), cierto *amateurismo* en su elaboración, etc. Sin embargo, frente a los fanzines, el mini-cómic se muestra mucho más uniforme como vehículo comicográfico. Al depender casi siempre de un único autor, se plantean como obras homogéneas en el plano estilístico y narrativo, recogen historias en muchos casos autoconclusivas y su continuidad suele estar condicionada por intereses esencialmente artísticos (FIG. 4).

El fenómeno de los mini-cómics surge en Estados Unidos en las décadas de los sesenta y setenta, aprovechando el nacimiento de un mercado *underground* (como sucedía con los fanzines), y su nombre deriva, obviamente, de su reducido tamaño (la mitad o un cuarto de una hoja DIN 4), siempre determinado en relación con los populares *comic-books*.[19] Tom Spurgeon, en su célebre blog dedicado al mundo del cómic (*The Comics Reporter*), dedicó un artículo a los mini-cómics. En él aclaraba algunas de las peculiaridades constitutivas del "nuevo" soporte:

> It used to be that mini-comics referred to a specific size of small-press comic book. Now, the word mini-comics is most frequently used to describe handmade comic books and those comic books that resemble them.

[17] Vigil, L. "El comic underground en los Estados Unidos". *Estudios de información. Los "comics"*, números 19-20. Madrid, Sección de Informes y Documentación - Secretaría General Técnica - Ministerio de Información y Turismo, julio-diciembre, 1971, p. 113.

[18] Denominamos *e-zine* a aquel fanzine desarrollado y distribuido íntegramente en formato digital.

[19] Aunque en la práctica, encontramos mini-cómics con todo tipo de formas, diseños y tamaños, dependiendo únicamente de las intenciones creativas y motivaciones que mueven a sus autores.

> This usually means comics printed on a Xerox machine or using a similar hand-operated printing process, but it can also include those rare comics that are published in more formal fashion that adopt the superficial properties of handmade comic books. They are booklets of varying size and shape that exist largely outside the established markets for comic book, graphic novels and newspaper strips.

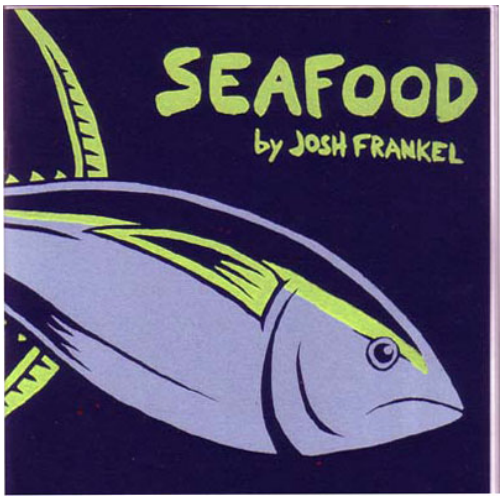

FIG. 4. Mini-cómic de 44 páginas autoeditado por Josh Frankel. Desde la independencia, los autores pueden permitirse experimentaciones formales y artísticas como la que le permite a Frankel recrear la vida de un atún (*Seafood*. NY, Hungry for Brains, 2004).

La sencillez conceptual y la falta de condicionantes editoriales han hecho del mini-cómic un formato atractivo incluso para autores consagrados que lo utilizan para publicar obras en periodos de inactividad editorial. De igual manera, ha permitido que los editores descubrieran a dibujantes tan populares en el panorama actual como Jessica Abel, Adrian Tomine, Jeffrey Brown o Dash Shaw, que sin abandonar su impronta independiente han terminado incorporándose a la nómina de compañías como Fantagraphics o Drawn & Quarterly; y han sido piezas importantes en el asentamiento posterior de la novela gráfica.

Aunque en España y Europa en general el formato está menos arraigado[20] (en detrimento de otros soportes como los fanzines o las revistas de cómics) y tiene un mercado más limitado que en Estados Unidos (donde existe todo un sistema de ventas consolidado en torno a pequeños editores y compradores habituales que se mueven sobre todo en Internet), lo cierto es que algunos de los principales autores independientes del cómic galo, los que terminaron por formar parte de L'Association,[21] también utilizaron en los años ochenta mini-cómics y fanzines en sus comienzos artísticos. Algunos de ellos, como David B., Trondheim o Killoffer, han terminado convirtiéndose en figuras importantes de la novela gráfica europea contemporánea.

[20] Con un espíritu similar al de los mini-cómic, la editorial El Pregonero publicó en nuestro país hace algunos años los trabajos de diversos autores (algunos de ellos como Mauro Entrialgo, Olivares o Azagra, ya consagrados), en un formato reducido y con unas ediciones muy sencillas, casi artesanales. En fechas más recientes, algunos de esos materiales (que ya habían aparecido anteriormente en *fanzines* y revistas) como los *Cuentos de la estrella legumbre*, de Olivares, han sido reeditados en forma de álbum por otras editoriales (*Cuentos de la estrella legumbre*. Media Vaca, 2005)

[21] La editorial L'Association (1990), fundada alrededor de la figura de Jean-Christophe Menu, buscaba la promoción de un cómic adulto independiente al margen de las grandes editoriales comerciales, al mismo tiempo que huía de los formatos habituales de aquellas, como el del álbum.

El álbum, un formato muy europeo

Al formato del álbum se le suele conectar estrechamente con Europa. Para hablar de algo parecido a los primeros álbumes de historietas deberíamos retrotraernos al origen mismo del cómic, hasta la figura del suizo Rodolphe Töpffer y sus primeras publicaciones[22] o, como señala Manuel Barrero,[23] a aquellos libritos en rústica y cartoné que, en las primeras décadas del siglo xx, recopilaban las tiras y las páginas dominicales de algunos de los autores más importantes del momento (Richard Felton Outcault, Winsor McCay o George McManus) en un solo volumen con una extensión de entre 48 y 64 páginas. Se trata de un formato que nunca llega a consolidarse del todo en Estados Unidos, pero en el viejo continente se dan pasos adelante en una dirección similar a la de aquellos viejos volúmenes.

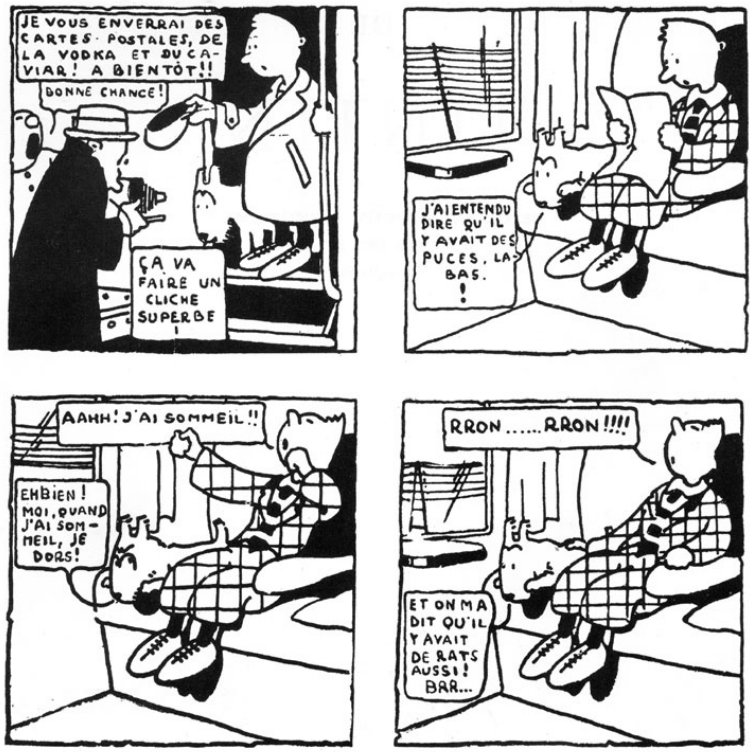

FIG. 5. *Tintin au Pays des Soviets* fue el primer álbum del célebre personaje de Hergé. Su contenido apareció por vez primera en el suplemento *Le Petit Vingtième* entre enero 1929 y mayo de 1930. En esta primera entrega, el joven reportero se desplaza hasta Rusia, para ofrecer su crónica personal.

El álbum representa una evolución clara desde el antiguo cuaderno de cómics: su formato suele ser más amplio y mucho más cuidado (por cuanto respecta a la calidad del papel, su maquetación, el diseño, etc.) y, con el tiempo, darán en general cabida a contenidos mucho más maduros y audaces que aquellos:

[22] En 1827 Töpffer realiza *Les Amours de M. Vieux-Bois*, que se publicaría diez años después. Entre medias el autor publica diversos pequeños álbumes o libritos de tamaño apaisado (como *Voyages et aventures du Docteur Festus*, *Histoire de M. Cryptogramme* o *Histoire de M. Jabot*) formados por una tira de viñetas en cada página, con texto al pie de las mismas.

[23] Barrero, M. "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 191-230. El artículo apareció publicado inicialmente en la revista digital *Literaturas* en 2008.

> Suele tener un tamaño aproximado de 225 x 295 mm y una duración de entre 48 y 64 páginas,24 la presentación suele ser en tapa dura y se desarrolla a todo color. Normalmente no se encuentran historias de un solo número, lo que se denomina "One shot", sino que este mercado viene determinado por el concepto de serialización de la obra. Mientras se mantengan las ventas la obra se puede desarrollar.[25]

Aunque existen ejemplos de historias directamente concebidas para su publicación en álbum, en Europa (pese a lo que pueda deducirse de las palabras de García Sánchez), efectivamente, el álbum tal y como lo conocemos hoy en día surgiría cuando los editores se plantean la publicación conjunta en un libro de aquellas historietas que ya se había publicado previamente por episodios en una revista. Para muchos estudiosos,[26] los primeros álbumes son atribuibles a las recopilaciones de las series infantiles *L'Enfance de Bécassine* (1913), de Caumery y Joseph Porphyre Pinchon, y del célebre *Les Pieds Nickelés* (1915), de Louis Forton. Sin embargo, los dos ejemplos históricos más conocidos y mencionados como álbumes seminales son los de Saint-Ogan y su serie *Zig et Puce* (1927) y, sobre todo, los álbumes de *Tintin* de Hergé que comenzaron su andadura con la publicación de *Tintin au Pays des Soviets*, en 1930 (FIG. 5).

Debido al éxito temprano de estas publicaciones, muy pronto el álbum se extendió como fenómeno editorial en Francia y Bélgica primero, y en el resto de Europa, progresivamente, llegando su gran eclosión en los años sesenta y setenta. Las editoriales belgas Dupuis y Lombard[27] serán las abanderadas en el mercado del álbum; un formato que utilizarán para compilar las series más conocidas que aparecían semanalmente en sus revistas estrella, *Spirou* y *Tintin*, respectivamente. Curiosamente, los derechos de publicación de las historias de Tintín pertenecían a la editorial Casterman (igualmente belga), que con el tiempo también publicaría las aventuras protagonizadas por Alix (Jacques Martin), Adèle Blanc-Sec (Tardi) o las aventuras de Corto Maltés (Hugo Pratt). En Francia, Dargaud publicó la popular revista *Pilote*, en la que aparecerían personajes tan conocidos como Astérix (Gosciny y Uderzo) o Blueberry (Charlier y Giraud), cuyas aventuras luego se recopilaban en exitosos álbumes.

Precisamente, gracias a los aires de cambio llegados desde América gracias al *underground* y a editoriales como Casterman, la también francesa Le Terrain Vague o la italiana Milano Libri, el formato del álbum empezó a dar cabida a trabajos más experimentales e

---

[24] El número de páginas está condicionado directamente por el número de pliegos de papel que se utilicen para la impresión de cada álbum: cada pliego genera 16 páginas, así que cuatro pliegos resultarían en un álbum de 64 páginas, mientras que tres darían uno de 48.

[25] García Sánchez, S. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona, Ediciones Glenat, 2000, p. 16. Aunque con el asentamiento del álbum como formato, en detrimento de otros que poco a poco van viendo como su popularidad decrece (el *comic-book*, sobre todo), algunos de los rasgos definitorios de esta cita deberían matizarse; especialmente, los que conciernen al número de páginas y a la serialización de la obra.

[26] El volumen 10 de la enciclopedia *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics* está dedicado al álbum y ofrece una completa revisión diacrónica del nacimiento del formato y su evolución posterior: Guiral, A. (coord.). *Del tebeo al manga, 10. Álbumes, libros y novelas gráficas*. Barcelona, Panini Comics, 2012.

[27] En su momento se produjo una disputa simbólica y editorial entre las dos escuelas principales de la línea franco-belga: la de Bruselas (con Hergé y Jacobs como máximos representantes) y la de Charleroi (representada por Jijé y Franquin); en realidad la distinción venía determinadas por la ciudad en que unos y otros publicaban sus álbumes y revistas (Editions du Lombard en Bruselas, eran los editores de la revista *Tintin*, y Editions Dupui en Marcinelle-Charleroi publicaban *Spirou*). Los autores bruselenses solían trabajar sobre temas más serios (intriga y aventura) y eran más sobrios en el apartado gráfico, mientras que los autores de Charleroi solían decantarse hacia la caricatura y el humor.

historietas adultas (algunas incluso con una fuerte carga erótica, como *Barbarella*, de Jean-Claude Forest, *Valentina* de Guido Crepax o *Las aventuras de Jodelle* y *Pravda*, de Guy Peellaert); anticipándose de este modo a algunos de los temas y contenidos de la novela gráfica.[28] Para Santiago García, la diferencia entre este cómic adulto europeo y el *comix underground* estadounidense reside en que

> … mientras que este último surge al margen de la industria, completamente independiente de ella, y se dirige a un público distinto del consumidor de comic books, en Francia e Italia este movimiento es un desarrollo de la industria, se integra en ella e intenta ampliar un público ya existente, pero con el que convive. Lo que en Estados Unidos es cultura revolucionaria, en Francia e Italia no pasa de reforma coyuntural. Eso obligaría a los autores europeos que se dirigen hacia el cómic adulto durante los años setenta a adaptar sus propuestas a formatos, tradiciones y sistemas de venta impuestos por la industria, mientras que los americanos, sin ataduras comerciales, tendrían la posibilidad (y la necesidad) de reinventarse y crear su propio ecosistema de producción y público.[29]

La novela gráfica, ¿formato, movimiento o género?

El caso de la novela gráfica merece una atención especial por la importancia que su consolidación tiene en el apogeo creativo y editorial del cómic contemporáneo. Se trata de una etiqueta ampliamente conocida y reconocida por autores, libreros y lectores, pero no está exenta de polémica. Como veremos a continuación, existe en la actualidad un vivo debate crítico en torno a la idea de "novela gráfica" y su sentido último. La discusión se polariza entre aquellos que consideran que el término no define otra cosa que un formato concreto de historietas (como podrían ser los que hemos mencionado hasta ahora), cuyo éxito dependería de la coyuntura editorial presente y de un muy oportuno fenómeno mercadotécnico, y aquellos otros que consideran que alrededor de la novela gráfica ha surgido todo un movimiento artístico y comicográfico que no sólo afecta al formato de publicación, sino al contenido, el estilo y la relevancia de las obras publicadas bajo su auspicio terminológico.

Fue Will Eisner el primero en utilizar el concepto con una acepción similar a la que tiene hoy en día[30] y se acepta que su obra *Contrato con Dios* (FIG. 6) fue la primera "novela gráfica". Ciertamente, la etiqueta resulta útil por cuanto describe una realidad que excede o no se ajusta a la mayoría de las palabras que hemos usado para referirse a los soportes de publicación del cómic. Definiríamos una "novela gráfica" como un cómic que desarrolla una historia lo suficientemente extensa como para requerir del mismo formato editorial que una novela; el uso del término "novela gráfica" asume igualmente una serie de circunstancias: estamos ante una publicación para adultos, autoconclusiva, coherente y ambiciosa desde un punto de vista cultural. En este sentido, Frank L. Cioffi enlaza el concepto con los recursos narrativos complejos que posibilita la novela y que, en este caso, se harían extensivos a un medio como el cómic, mucho más acostumbrado a la brevedad de las tiras cómicas o las páginas periodísticas: "Graphic novels unfold over significant periods of time, and readers' consciousnesses grow and change over the course of engaging such works".[31] Pese a todo, debemos tener

[28] De hecho, los cómics editados por Éric Losfeld en su Le Terrain Vague tienen un formato a medio camino entre el álbum y el libro de cómic, con tapa dura y sobrecubierta.

[29] García, S. *Op. cit.* p. 162.

[30] Aunque el término en sí ya había sido utilizado anteriormente esporádicamente en portadas de diversos *comic-books* y tebeos en un intento por dotar de prestigio o legitimidad "literaria" a su contenido.

[31] Cioffi, F. L. "Disturbing Comics. The Disjunction of Word and Image in the Comics of Andrzej

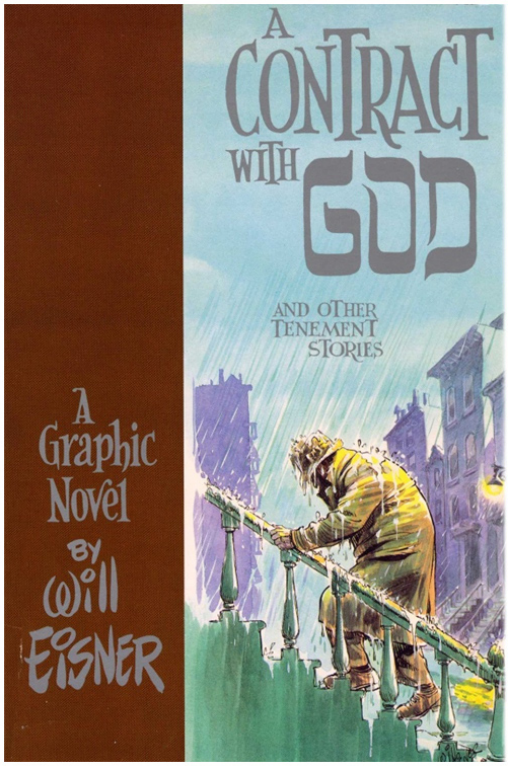

FIG. 6. En la portada de A *Contract with God* se incluía de forma explícita la etiqueta "A Graphic Novel by Will Eisner" en un intento claro de prestigiar el libro frente a aquellos cómics más populares dirigidos a un público infantil y juvenil (*A Contract with God*. Nueva York, Baronet Press, 1978).

claro que estamos hablando de rasgos que en un momento u otro pueden resultar circunstanciales y hacer zozobrar un concepto tan movedizo como el que nos ocupa.

No es posible esbozar un estado de la cuestión acerca del concepto de "novela gráfica" y su denotación sin mencionar la figura de Eddie Campbell.[32] En 2004, el dibujante escocés publicó un manifiesto dividido en diez puntos, en el que ofrecía su particular interpretación sobre el término en discusión e intentaba marcar unas bases definitorias acerca de su alcance. El manifiesto completo de Campbell se desarrollaba como sigue:

> Existe tanto desacuerdo (entre nosotros mismos) e incomprensión (por parte del público) acerca del tema de la novela gráfica que ha llegado el momento de establecer unos principios básicos.
>
> 1. "Novela gráfica" es un término desagradable, pero lo emplearemos partiendo de la premisa de que por "gráfico" no nos referimos en absoluto a gráficos y de que "novela" no significa nada relativo a las novelas (de la misma manera que "Impresionismo" no es un término estrictamente aplicable; de hecho fue empleado originalmente como un insulto y posteriormente adoptado en espíritu de desafío).

Mleczko, Ben Katchor, R. Crumb, and Art Spiegelman", en Varnum R. y Gibbons C. T. (coord.). *The Language of Comics. Word and Image.* Jackson, University Press of Mississippi, 2001, p. 117.

[32] Eddie Cambell es un artista gráfico ampliamente reconocido, que alcanzó especial fama debido a su trabajo en *From Hell* (2000), sobre un guión de Alan Moore. A lo largo de su carrera, Campbell ha compaginado trabajos comerciales para editoriales como Marvel, con otros de tinte mucho más experimental e incluso autorreferencial, como sus series *Baco* y *Alec*.

2. Puesto que no estamos de ningún modo refiriéndonos a la novela literaria tradicional, no sostenemos que la novela gráfica deba ser de las mismas dimensiones o peso físico. En consecuencia, los términos "novella" y "novellete" no son aplicables aquí y sólo contribuyen a confundir y distraer a los espectadores de nuestro objetivo (ver abajo), haciéndoles pensar que estamos creando una versión ilustrada de literatura estándar cuando en realidad tenemos asuntos más importantes que atender; esto es, estamos forjando una nueva forma de arte que no estará atada a las reglas arbitrarias de una anterior.
3. "Novela gráfica" significa un movimiento más que una forma. De manera que podemos hacer referencia a "antecedentes" de la novela gráfica, como las novelas en xilograbados de Lynd Ward, pero no tenemos interés en aplicar el nombre de manera retroactiva.
4. Puesto que el novelista gráfico contempla con respeto los antecedentes de genios y profetas sin cuyo trabajo no pudiera haber imaginado el suyo propio, no se siente obligado a ponerse en fila detrás de *Rake's Progress* de William Hogarth cada vez que obtiene una mención o publicidad para sí mismo o para el arte en general.
5. Puesto que el término define un movimiento, o un evento en evolución, más que una forma, no se gana nada con definirlo o "medirlo". Tiene aproximadamente treinta años, aunque el concepto y nombre ha comenzado a sonar desde hace al menos diez. Como aún se está desarrollando existe una gran posibilidad de que cambie su naturaleza el año que viene por estas mismas fechas.
6. El objetivo del novelista gráfico es tomar la forma del tebeo, que se ha convertido en algo embarazoso, y elevarla a un nivel más ambicioso y significativo. Esto implica generalmente aumentar su tamaño, pero debemos evitar caer en discusiones acerca del tamaño permisible. Si un artista ofrece un par de historias cortas como su nueva novela gráfica, (como hizo Eisner en *Contrato con Dios*) no debemos caer en polémicas. Sólo debemos preguntarnos si su novela gráfica es un par de buenas o malas historias cortas. Si él o ella utiliza un personaje que aparece en otra obra, como las varias apariciones de Jimmy Corrigan fuera del libro principal, o los personajes de Gilbert Hernandez, etc., o incluso personajes que no queremos permitir en nuestra "sociedad secreta", no los descartaremos por esa razón. Si su libro no se parece en nada a los tebeos, no le objetaremos nimiedades como ésa. Sólo debemos preguntarnos si esa obra contribuye a la suma total del conocimiento de la humanidad.
7. El término novela gráfica no debe emplearse para describir un formato comercial (como "trade paperback" o "tapa dura" o "formato Prestige"). Puede ser un manuscrito inédito, o serializado en partes. Lo importante es la intención, incluso si la intención llega después de la publicación original.
8. El tema del novelista gráfico es toda la existencia, incluyendo su propia vida. Él o ella desdeña la "ficción de género" y todos su feos clichés, aunque intenta mantener una mente abierta. Rechaza especialmente la noción, que aún prevalece en muchos círculos, y no sin razón, de que el cómic viene a ser un subgénero de la ciencia ficción o de la fantasía heroica.
9. Al novelista gráfico jamás se le ocurrirá emplear el término novela gráfica cuando hable con sus colegas. Entre ellos se referirán por norma general a su "último libro", su "trabajo en proceso", "esa chapuza", incluso "cómic", etc. El término se empleará como un emblema o una vieja bandera que deberá ser ondeada a la llamada de la batalla, o cuando se masculla para preguntar sobre la localización de cierta sección en una librería desconocida. Los editores deberán emplear el término una y otra vez hasta que signifique aún menos que la nada que ya significa ahora. Aún más, los novelistas gráficos serán muy conscientes de que la próxima generación de historietistas escogerá trabajar en las formas más sencillas posibles y se burlarán de nuestra pomposidad.
10. El novelista gráfico se reserva el derecho de negar parte o todo de lo mencionado arriba si ello le supone ventas rápidas.[33]

Este decálogo se considera la base y el punto de partida para muchas de las posiciones teóricas que atribuyen a la novela gráfica una cualidad genérica, modal o ciertas marcas

[33] El manifiesto apareció por vez primera en un hilo del foro de *The Comics Journal: NYTimes Mag Article*, el 11 de julio de 2004. En septiembre de ese mismo año, el propio Eddie Campbell redactó un manifiesto revisado que se incluyó junto a la entrevista que le realizara Milo George, para *The Graphic Novel Review*. Esta versión revisada es la que reproducimos en estas páginas, en la versión traducida que Pepo Pérez publicó en su blog *Es muy de cómic*, el 22 de junio de 2010.

de escuela estilísticas. El principal problema que presenta la lista de Campbell, más allá de su ligereza e irreverencia (atribuible, quizás, a la informalidad del medio en el que vio la luz), es su indefinición. El propio autor no parece del todo seguro acerca de los límites denotativos del concepto (idea) que se propone delimitar (como él mismo admite en el quinto punto de su ideario). En artículos y entrevistas posteriores, Eddie Campbell ha ahondado en esta ambigüedad expositiva, matizando que "… en lugar de discutir sobre cuántas páginas hacen que algo sea una novela gráfica, deberíamos fijarnos en: "¿tiene la sensibilidad de esta nueva era?".[34] No estamos seguros de que la "sensibilidad" sea la mejor de las herramientas científicas a la hora de establecer los márgenes rigurosos de un análisis diacrónico como el que nos ocupa. A pesar de todo, la idea que subyace a los planteamientos canónicos de Campbell cuenta con multitud de adeptos y hay numerosos teóricos trabajando en esa misma línea de estudio, desde posiciones mucho más rigurosas.

El ejemplo más conocido y representativo es, seguramente, Santiago García y su interesante y muy ilustrada *La novela gráfica*. En su obra, el teórico y guionista español, intenta concretar una apoyatura historiográfica y dotar de consistencia argumental a la asunción de que la novela gráfica surge y debe ser estudiada como un movimiento o una nueva tradición comicográfica contemporánea de gran alcance cuyo germen debe rastrearse en algunas obras fundacionales de la historia del cómic. No obstante, mientras que el cómic tradicional se ha desarrollado históricamente dentro de la "tradición de entretenimiento audiovisual"[35] que formó parte esencial de la cultura de masas del siglo xx (como también sucedió con el "modelo cinematográfico"),[36] la novela gráfica se circunscribiría dentro de un nuevo campo de influencia artística y literaria:

> Las tradiciones del comic book en Estados Unidos, del álbum francobelga en Europa y de las largas historias en revistas en Japón han sido las tradiciones hegemónicas en los tres centros de producción del cómic internacional durante los tres primeros cuartos del siglo pasado. Todas estas tradiciones han tenido al menos tres elementos comunes muy importantes: se han desarrollado como series, se han basado en personajes (héroes) y se han dirigido a un público juvenil. La negación de estos tres elementos nos da la primera referencia para entender la tradición de la novela gráfica que empieza a despegar en el último cuarto de siglo sobre la tradición del comix underground.[37]

No obstante, en algunos momentos da la impresión de que en *La novela gráfica*, más que de la propia novela gráfica propiamente dicha, García está hablando del nacimiento, evolución y consolidación del cómic adulto, es decir, de un hecho innegable como es la llegada a la madurez del lenguaje comicográfico que estamos viviendo en las dos últimas décadas. García lleva a cabo un recorrido historiográfico modélico en torno a la aparición de la novela gráfica, sus precedentes históricos esenciales y la recreación contextual razonada de su consolidación, pero después de leer su obra nos queda la sensación de que los límites y la naturaleza de su objeto de estudio están de algún modo sujetos a la capacidad

[34] Campbell, E. "La cultura del cómic book frente a la novela gráfica", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, p. 235. Como se señala en la nota al pie de página de la edición, este texto está extractado y traducido de la entrevista "The Eddie Campbell Interview", que realizó Dirk Deppey en 2006 para las páginas de *The Comics Journal* 273 (pp. 81-83).

[35] García, S. *Op. cit.* p. 99.

[36] *Ibíd.* p. 112.

[37] *Ibíd.* p. 266.

sancionadora del estudioso, a su juicio crítico subjetivo, más que a una serie de valores y características axiomáticas: "… no podemos debatir —sería estéril y matizable— dónde empiezan y acaban los límites de la novela gráfica en muchas obras actuales",[38] señala el propio Santiago García. No parece fácil concretar de forma objetiva, entonces, cuales son los rasgos de que debe participar una obra para adscribirse al "movimiento de la novela gráfica",[39] que señala Juan Antonio Ramírez en el prologo a la obra, y que sigue la línea de razonamiento que ya anticipaba Eddie Campbell en su manifiesto.

Uno de los mayores críticos a la concepción de la novela gráfica como cualquier otra cosa que no sea un formato detrás del cual se esconde una clara estrategia comercial es Manuel Barrero, que en "La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", mantiene que:

> … el concepto encierra una perversión etimológica, una defectuosa comprensión de su evolución histórica, una equívoca interpretación de sus cualidades narratológicas que puede aportar beneficios a corto plazo en el seno de la industria pero perjudicar al medio y a su concepción a la larga.[40]

En este sentido, la etiqueta en cuestión atendería, simple y llanamente, a intereses editoriales y no se referiría sino a un "libro de historieta" de los muchos que se han publicado a lo largo de la historia de los cómics; de igual manera, la "elección de Eisner como fundador de la novela gráfica fue, claramente, la opción más útil desde la óptica de los editores".[41] En su documentado artículo, el estudioso lleva a cabo un recorrido exhaustivo a lo largo de las diferentes publicaciones comicográficas que, de un modo u otro, reúnen alguno de los rasgos que se le atribuyen a la novela gráfica, y concluye que en las décadas de los sesenta y de los setenta, primero en Europa y después en Estados Unidos, se publicaron numerosos libros de historieta con un contenido adulto, de extensión considerable, y complejidad en sus tramas; muchos de ellos dentro del género de la fantasía heroica, como *Bloodstar*, de Richard Corben. Por tanto, para Barrero el de novela gráfica es un formato editorial y lo que se esconde debajo de su denominación terminológica no son otra cosa que historietas, viñetas como las que ya hicieron Töpffer, Steranko o el señalado Corben, incluso antes que Will Eisner.

Dentro de su habitual ortodoxia, Barrero concluye su estudio preguntándose: "Siempre existieron los libros de historieta, así como existieron las revistas de historietas. Y todos son tebeos. ¿Es necesario complicarse con nuevas etiquetas?".[42]

Para Ángel de la Calle, la novela gráfica no es, propiamente hablando, ni un formato ni un estilo o tradición, sino un género dentro del cómic, de igual manera que, sugiere, lo es la novela dentro de la literatura: "En definitiva, el formato físico del libro no convierte a ningún cómic en una novela gráfica. Y la novela gráfica puede venir impresa en cualquier tamaño de libro".[43] Para De la Calle la "novela gráfica" es claramente reconocible e

---

[38] *Ibíd.* p. 270.

[39] Ramírez, J. A. "Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto", en García, S. *Op. cit.* pp. 11-13.

[40] Barrero, M. *Op. cit.* p. 191.

[41] *Ibíd.* p. 218.

[42] *Ibíd.* p. 223.

[43] De la Calle, A. "A propósito de la novela gráfica", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *Op. cit.* p. 229.

identificable en sus propias marcas genéricas respecto a otro tipo de cómics, pero el autor no explica cuales son o en qué consisten dichas marcas; ni frente a qué otros modelos comicográficos se sustenta dicha evidencia más que de una forma un tanto genérica, apoyándose en la naturaleza narrativa de la novela gráfica (que, por otro lado, valdría para describir cualquier otro tipo de cómic):

> Es el hecho de que sea una historia, con comienzo y final, o sea que suceda en un espacio y un tiempo, con personajes a los que les sucede la historia […] y que tiene principio, desarrollo y final, y además de forma lineal, aunque no sea cronológico.[44]

En este punto del debate, el interrogante seguiría siendo el mismo, ¿cuál es el papel, la concreción teórica, de la novela gráfica en ese contexto de crisis (de cambio) formal y poético?

En el intento de crear un acercamiento de síntesis entre posturas divergentes, Manuel Trabado profundiza y da forma teórica a este interrogante, cuando parece aceptar una idea matizada de la novela gráfica como formato, a partir de tres enfoques significativos de nuestro objeto de estudio. Como si estuviera acotando tres definiciones denotativas de un mismo término dentro de un diccionario, Trabado se refiere a la "novela gráfica" como "antiformato", primero; como "formato enriquecido", en segundo lugar; para terminar aludiendo a ella como "anomalía" en última instancia. De esta manera en su estudio del fenómeno, el autor consigue conciliar algunas de las variantes que han creado puntos de disensión en el debate: de acuerdo a su enfoque, por un lado la novela gráfica desmontaría o diluiría los formatos anteriores (*antiformato*), los trascendería para volverlos más complejos (*formato enriquecido*) o los cuestionaría (*anomalía*). En todo caso

> … desde el momento en que se examina la poética narrativa más que el embalaje en el que aparece el cómic (aun siendo este de extremada importancia en el terreno de la narración gráfica) podemos optar por considerar la novela gráfica como una forma de cómic de autor emparentable con otras renovaciones como las llevadas a cabo en otras tradiciones como la francesa o la japonesa.[45]

El mayor peligro que puede llevar a suscitar este encendido debate nominal, continúa el académico, sería ampliar el concepto "demasiado para convertirlo en algo que pudiera funcionar como sinónimo de cómic, con lo que perdería todo poder explicativo".[46]

Conclusiones

Está claro que el formato ha sido y es un factor esencial en la historia del medio. Se trata de un aspecto que nos permite estudiar la evolución del cómic a partir de las constricciones socio-económicas que determinaron, por ejemplo, su nacimiento y su adscripción

[44] *Ibíd*.

[45] Trabado Cabado, J. M. *Op. cit*. p. 31.

[46] *Ibíd.* pp. 59-60.

a unos nichos de lectores muy particulares (durante muchas décadas, el público infantil-juvenil de las revistas de cómics y los lectores adultos de prensa escrita). Gracias al estudio del formato llegamos a entender la eclosión definitiva del cómic entre los años treinta y cuarenta[47] con la aparición del *comic-book*; su éxito editorial en Europa gracias al formato del álbum; el soplo de renovación que supusieron los fanzines, las revistas y los *comix underground* en las décadas de los sesenta y setenta y, finalmente, la madurez y normalización artística que ha alcanzado el cómic recientemente gracias a la irrupción de la novela gráfica y su aceptación como vehículo culturalmente valioso.

Pero, además, el estudio del formato comicográfico es una puerta de entrada al análisis de las peculiaridades discursivas del cómic. Cuando observamos los mecanismos que articulan el funcionamiento de un chiste-gráfico, una tira de prensa o una página dominical, llegamos a la conclusión de que su naturaleza doblemente articulada (por la imagen y por el texto), junto a su propia condición narrativa son las mismas que explican el funcionamiento de un álbum o una novela gráfica: en todos los casos nos estamos refiriendo en términos muy genéricos a una misma realidad, con unas características comunes a todas sus formas y formatos; unos rasgos, en definitiva, que diferencian al medio de otros vehículos artísticos y narrativos como el cine o los textos literarios. Se deberán aplicar similares premisas de análisis científico a todas sus manifestaciones. Ya lo dice Trabado Cabado, con quien abrimos y cerraremos estás páginas:

> Es legítimo clasificar los cómics por su formato externo pero también es interesante penetrar más allá del cascarón formal para examinar desde dentro la maquinaria y cómo funcionan los engranajes narrativos, sobre todo si esos formatos son permeables a la absorción y desarrollo de poéticas en principio ajenas a su naturaleza.[48]

Porque, lógicamente, además de sus inherentes mecanismos narrativos, todos estos soportes se nutren de una serie de elementos constituyentes característicos que dependen de factores sociales, culturales, económicos y hasta políticos. Factores todos ellos que, en un recorrido de doble sentido, han condicionado y han sido condicionados por la evolución de los formatos en la historia del cómic; y han influido en el proceso de creación artística y en el flujo comunicativo que se establece entre el autor y el receptor último de su obra (el mensaje), el lector.

[47] Una época a la que muchos críticos y aficionados se han referido como "La edad de oro del cómic", aludiendo sobre todo a cuestiones mercadotécnicas y la enorme difusión que tuvo el formato del *comic-book*; que, lógicamente, vino acompañada también de cierta ebullición creativa y de la aparición de importantes creadores que contribuyeron a la consolidación del medio.

[48] *Ibíd.*, p. 32.

Bibliografía

Alary, V. "La historieta en España: del presente al pasado", en *Cuatro lecciones sobre el cómic*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2000, pp. 35-66.

—*Historietas, cómics y tebeos españoles*. Toulouse, Presses Universitaires deu Mirail, 2003.

Altarriba, A. *La España del tebeo*. Madrid, Espasa Calpe, 2001.

Arizmendi, M. *El comic*. Barcelona, Editorial Planeta, 1975.

Barbieri, D. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1993.

Barrier, M. "El nacimiento del 'comic book'. El largo camino hacia 'Famous Funnies' y Superman", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 197-204.

Barrero, M. "El bilbaíno víctor Patricio de Landaluze, pionero del cómic español en Cuba", en *Mundaiz* 68, San Sebastián, Universidad de Deusto, 2004, pp. 53-79, disponible *online* en http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_bilbaino_victor_patricio_de_landaluze_pionero_del_comic_espanol_en_cuba.html [consultada en julio de 2013].

—"La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en *Literaturas*, 2008, disponible *on line* en http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/articulo8diciembre.html [consultada en julio de 2013].

—"La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 191-230.

Bermúdez, T. *Mangavisión (guía del cómic japonés)*. Barcelona, Ediciones Glénat, 1995.

Berndt, J. *El fenómeno manga*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1996.

Blackbeard, B. *The Yellow Kid A Centenial Celebration of the Kid Who Started the Comics: R. F. Outcault*. Northampton (Massachussets), Kitchen Sink Press, 1995.

Bleck, A. "Speech Balloon Evolution", en *Andy's Early Comics Archive*, disponible *on line* en http://bugpowder. com/andy/index.html [consultada en julio de 2005].

Bozal, V. *El siglo de los caricaturistas*. Madrid, Historia del Arte, 29, Historia 16, 2000.

Calle, A. De La. "A propósito de la novela gráfica", en Trabado Cabado, J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 225-230.

Campbell, E. "In Depth: The Eddie Campbell Interview", en Milo, G. (entrev.). *Graphic Novel Review*, septiembre 2004, disponible *on line* en http://web.archive.org/web/20050404060151/http://www.graphicnovelreview. [consultada en diciembre de 2013].

—"Manifiesto (revisado) de la novela gráfica", en *Es muy de cómic*, 22 de junio de 2010, disponible *on line* en http://pepoperez.blogspot.com.es/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html [consultada en junio de 2010].

—"La cultura del cómic book frente a la novela gráfica", en Trabado Cabado, J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 231-239.

Carrier, D. *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania, The Pennsylvania State University Press, 2000.

Cioffi, F. L. "Disturbing Comics. The Disjunction of Word and Image in the Comics of Andrzej Mleczko, Ben Katchor, R. Crumb, and Art Spiegelman", en Varnum R. y Gibbons C. T. (coord.). *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson, University Press of Mississippi, 2001, pp. 97-122.

Coma, J. *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics*. Barcelona, Editorial Gustavo Pili, 1979.

—(coord.). *Historia de los comics*. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983

Conget, J. M. *El olor de los tebeos*. Valencia, Pre-textos, 2004.

Cuadrado, J. *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso, 1873-2000* (2 tomos). Madrid, Ediciones Sins Entido / Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2000.

Eisner, W. *El comic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma editorial, 1996.

—*La narración gráfica*. Barcelona, Norma Editorial, 1998.

—*The Dreamer*. New York, DC Comics, 1986.

Farr, M. *Tintín. El sueño y la realidad*. Barcelona, Zendrera Zariquiey, 2002.

Frattini, E y Palmer, O. *Guía básica del cómic*. Madrid, Nuer Ediciones, 1999.

García, S. *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri, 2010.

García Córdoba, C. *Los comics. Dibujar con imagen y la palabra*. Barcelona, Editorial Humanitas, 1983.

García Sánchez, S. *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. Barcelona, Ediciones Glenat, 2000.

Gasca, L. *Los comics en España*. Barcelona, Editorial Lumen, 1969.

Gasca, L. y Gubern R. *El discurso del comic*. Madrid, Ediciones Cátedra, 1994.

Gil González, A. "Literatura e banda deseñada", en *Elementos de crítica literaria* (ed. A. Casas). Vigo, Ediciones Xerais, 2005.

Gómez Salamanca, D. *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Rom Rodríguez, J. (dir.). Tesis doctoral. Universitat Ramon Llull, Barcelona, 2013.

Gubern, R. *El lenguaje de los comics*. Barcelona, Ediciones Península, 1981.

—*Literatura de la imagen*. Barcelona, Salvat Editores, 1973.

—*Los medios icónicos de masas*. Madrid, Información e Historia (*Historia 16*), 1997.

Guiral, A. (dir. y coord.). *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*. Barcelona, Panini Comics, 2007-2013.

—*Terminología (en broma pero muy en serio) de los comics*. Barcelona, Ediciones Funnies, 1998.

Hatfield, CH. "Comix, tiendas de cómics y el auge de los cómics alternativos después de 1968", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 101-167.

Harvey, R. C. *The Art of the Comic Book. An Aesthetic History*. Jackson, University Press of Mississippi, 1996.

Horn, M. "La continuidad en los comics", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 85-92.

—"Realismo y relevancia en los comics. De cómo los comics se volvieron serios durante la Segunda Guerra Mundial y después de ella", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 273-280.

Jiménez Varea, J. *Narrativa de la historieta: Análisis narratológico del cómic a través de la obra de Alan Moore*. Guarinos Galán, V. (dir.). Tesis doctoral. Universidad de Sevilla, Sevilla, 2002.

Martín, A. *Apuntes para una historia de los tebeos*. Barcelona, Ediciones Glénat, 2000.

—*Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1978.

—*Los inventores del comic español. 1873/1900*. Barcelona, Editorial Planeta–DeAgostini, 2000.

Marschall, R. "Cuando reinaban los relatos. Los años treinta, era de las series con continuidad", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, p. 113-118.

Merino, A. *El cómic hispánico*, Colección Signo e Imagen, n. º 74. Madrid, Ediciones Cátedra, 2003.

O'neil, D. "Los superhéroes", en Coma, J. (coord.). *Historia de los comics*, vol. 1. Barcelona, Toutain Editor, 1982-1983, pp. 247-252.

Rosenkranz, P. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution*, 1963-1975. Seattle, Fantagraphics Books, 2002.

Scancarelly J. "Wallet Family Tree", *Gasoline Alley*, en *uclick. com*, 1986. Disponible *on line* en http://content.uclick.com/content/tmgas.html [consultada en noviembre de 2004].

Spurgeon, T. "Reading Mini-Comics", en *The Comics Reporter*. Silver City, 10 de octubre de 2004, disponible *on line* en http://www.comicsreporter.com/index.php/all_about_comics/all_about/78/ [consultada en enero de 2006].

Trabado cabado, J. M. *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid, Ediciones Cátedra, 2012.

—"La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic", en Trabado Cabado J. M. (coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013, pp. 11-61.

—(coord.). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*, Arco/Libros S. L., Madrid, 2013.

Varnum, R. y Gibbons, C. T. (dir.). *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson, University Press of Mississippi, 2001.

Varillas, R. *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla, Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.

—"Un acercamiento al metacómic. Reflexión, autoparodia y experimentación en las historias gráficas", Gil González, A. (coord.). *Anthropos*, n.º 208. Barcelona, Anthropos Editorial, 2005, pp. 152-166.

—*El cómic: texto y discurso. Una propuesta de análisis narratológico*. Pérez Bowie, J. A. (dir.). Tesis doctoral. Universidad de Salamanca, Salamanca, 2007.

Vigil, L. "El comic underground en los Estados Unidos". *Estudios de información. Los "comics"*, números 19-20. Madrid, Sección de Informes y Documentación, Secretaría General Técnica, Ministerio de Información y Turismo, julio-diciembre de 1971, pp. 101-128.

VV. AA. *Comics: clásicos y modernos*. Madrid, Promotora de Informaciones (*El País*), 1988.

Wheeler, D., Beerbohm, R. L. y De Sá, L. "Töpffer in America", en *Comic Art*, n.º 3. St. Louis, Comic Art, verano 2003.

—"Speech Balloon Evolution", en *Andy's Early Comics Archive*, disponible *on line* en http://bugpowder. com/andy/index.html [consultada en julio de 2005].