

REDESCUBRIENDO A LOS CLÁSICOS, ILUMINANDO LA NOVELA GRÁFICA

José Manuel TRABADO, *Antes de la novela gráfica: clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid, Cátedra, 2012, 288 pp.



Cada vez tiene menos vigencia aquello de que el cómic resulta sistemáticamente ignorado por la academia y por el entorno universitario, porque cada vez se publican más y mejores estudios sustentados por una base científica y un rigor académico impecable; un buen número de los mismos, como no podía ser de otro modo, surgen en el ámbito de la universidad. Un buen ejemplo de ello es la obra que nos ocupará en las siguientes páginas: *Antes de la novela gráfica* (2012), el último trabajo de José Manuel Trabado, publicado por Cátedra.

Hace ya varios años que la firma de José Manuel Trabado es habitual en textos de referencia acerca del mundo del cómic y sus vericuetos narratológicos. Hemos leído sus artículos en publicaciones impresas como *RILCE (Revista de Filología Hispánica)* y en revistas digitales como *Intersecciones* (http://www.intersecciones.es/INTERSECCIONES_version_electronica02.pdf) o *Literaturas* (dentro del suplemento especial “Del cómic a la novela gráfica” [<http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/index.html>], en el que nos habló sobre Chris Ware [<http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/articulo2diciembre.html>] y su importancia en la consolidación actual de la novela gráfica); le hemos escuchado en conferencias y simposios, como el Congreso Internacional de la Teoría de la Literatura, de Granada, o el muy sonado Primer Congreso Internacional sobre Cómic y Novela Gráfica, recientemente organizado por la Universidad de Alcalá de Henares; y por supuesto, hemos aplaudido su labor como divulgador del cómic y de la animación a través de los cursos de verano que año a año organiza en la Universidad de León con un entusiasmo contagioso.

Reseñas

De su mano, como hemos señalado, nos llega ahora *Antes de la novela gráfica: clásicos del cómic en la prensa norteamericana*, un acercamiento minucioso y erudito a aquellos primeros autores de cómics que creyeron en las posibilidades del nuevo medio narrativo, nacido a la luz de la ilustración decimonónica y evolucionado en el regazo protector de la prensa escrita. Centra José Manuel Trabado su estudio en el análisis de la obra de los primeros «artistas» del cómic: autores como Winsor McCay, Frank King, George Herriman o Will Eisner; creadores todos ellos que durante un periodo de tiempo, no demasiado extenso, consiguieron situar al cómic en la misma vereda creativa que andaban recorriendo otros vehículos artísticos. Quizá el cómic no contó con una vanguardia propiamente dicha, con esa Modernidad que iluminó el arte y la literatura en las primeras décadas del siglo XX, pero nadie puede negar que en el mundo de las viñetas también hubo creadores que se escaparon de las exigencias draconianas de los *syndicates*, del molde constrictor de unas audiencias totalmente estratificadas y de las sempiternas restricciones del formato. De todo ello y de todos ellos habla este libro y lo hace desafiando las ideas comunes que abundan debido a aquellas zancadillas creativas que el medio periodístico pudo ponerle a la evolución del discurso:

[...] podría incluso defenderse la tesis contraria: la página dominical permitió ciertos registros y el desarrollo de determinados experimentos gráfico-narrativos que podrían estar vedados a otros formatos más extensos. La brevedad de lo narrado permite hacer más hincapié en la intensidad de lo que se cuenta. Esa intensidad se puede traducir en hallazgos visuales que vienen asociados a una nueva forma de contar (p. 10).

Esa es, precisamente, una de las tesis principales que se postulan en *Antes de la novela gráfica*: es imposible interpretar el fenómeno actual (el éxito rotundo) de la llamada «novela gráfica» si no abordamos con anterioridad la influencia que tienen en ella y en sus autores diferentes dibujantes clásicos de la prensa norteamericana. La asunción no es nueva. De hecho, se trata de un punto de vista ampliamente aceptado y reconocido de forma explícita por parte de los grandes artistas actuales del cómic; nos referimos a nombres como Art Spiegelman, Daniel Clowes o Chris Ware.

Lo que más nos interesa de la obra de Trabado es que el investigador decide apartarse de las tentaciones puramente historiográficas (la faceta que más atención y esfuerzos había despertado hasta hace poco dentro de los estudios comicográficos, y que por tanto mejor cubierta está), para centrarse en enfoques semióticos, narratológicos y textuales, por encima de todo. El autor intenta desentrañar con rigor filológico los mecanismos narrativos y secuenciales que fundamentan la especificidad y la valía artístico-cultural del objeto analizado: ¿qué es lo que hace que *Little Nemo in Slumberland* o *Gasoline Alley* sean obras de referencia para los nuevos creadores contemporáneos, para la generación de los autores de la novela gráfica?

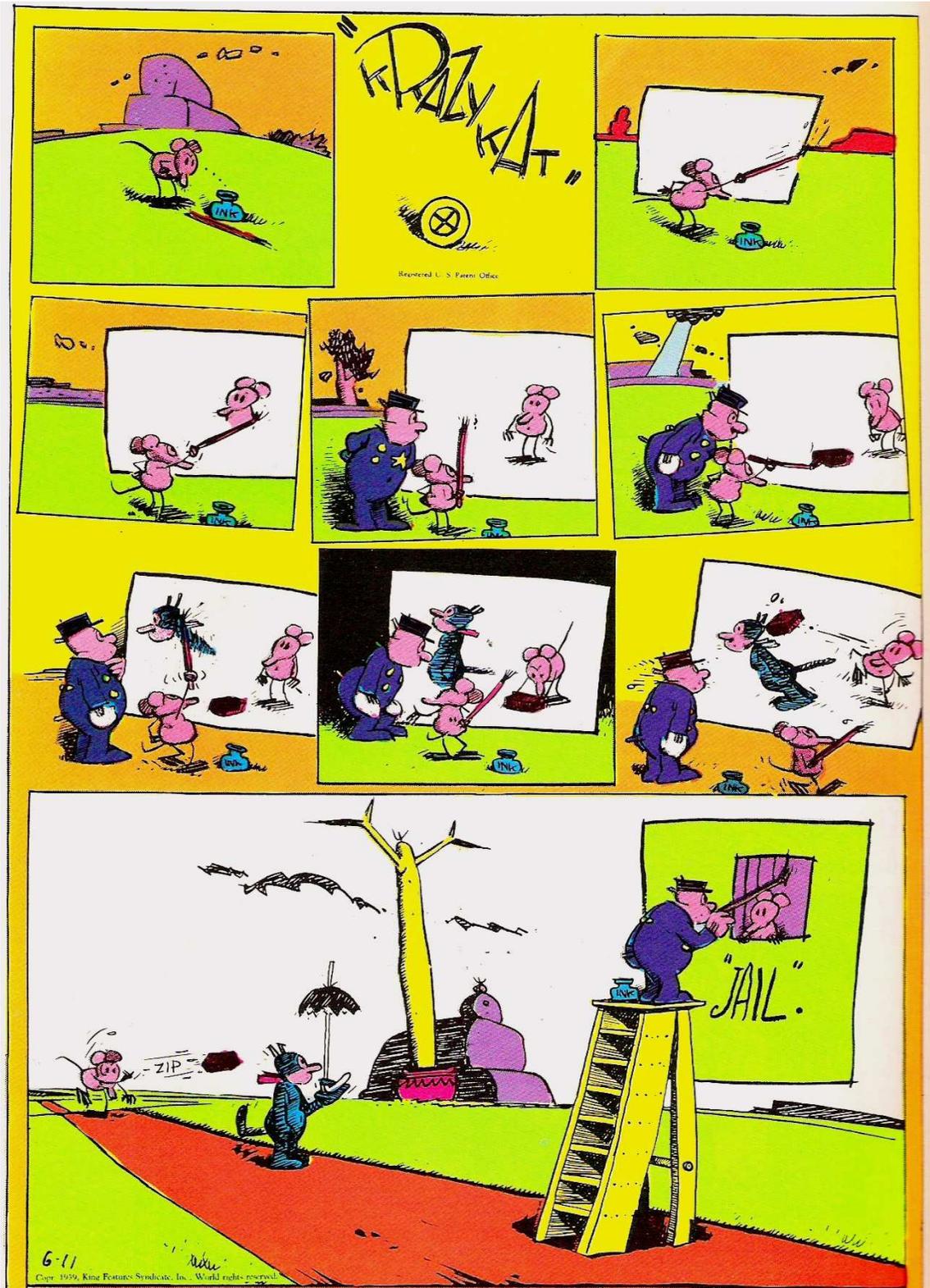
Otra obra reciente y exitosa, como *La novela gráfica* (2010), de Santiago García, vertebra también casi todo su aparato teórico en torno a esa idea de deuda y evolución a partir de los hallazgos de un grupo de creadores elegidos. Sin entrar aquí ahora en la discusión de si la «novela gráfica» es en realidad un movimiento dentro de la evolución del cómic (como sostiene Santiago García en su obra) o simplemente un provechoso formato que ha facilitado la difusión y la evolución creativa del medio, lo cierto es que el trabajo de José Manuel Trabado puede leerse también como complemento, como un nuevo eslabón en la cada vez más larga cadena de estudios que se han embarcado en la complicada tarea de explicar por qué el medio del cómic parece haber alcanzado (a partir de 1990, sobre todo) un grado de madurez artística sin precedentes. Se trata de explicar, en definitiva, las razones por las que el cómic actual, a través de la «novela gráfica», resiste con naturalidad las comparaciones con cualquier otro tipo de texto narrativo. Y se trata de hacerlo mirando al pasado, rastreando en su herencia genética.

Para José Manuel Trabado, esa exploración nos obligaría, sin discusión, a bucear entre las páginas dominicales (*sundays*) y las tiras diarias (*dailies*) de creadores tan dotados como los ya mencionados Winsor McCay, Frank King o George Herriman. Su ejercicio de investigación se divide en nueve capítulos, estructurados en tres partes bien definidas:

La primera de ellas, «Arquitecturas narradas. Gramáticas dibujadas», abarca cuatro capítulos dedicados, precisamente, a esos cuatro nombres que sobresalen dentro de la producción periodística de cómics de los 40 primeros años del siglo XX. Nos habla Trabado, en primer lugar, de Winsor McCay y sus dos obras principales: *Dream of the Rarebit Fiend* y, especialmente, su *Little Nemo in Slumberland*; dos trabajos muy diferentes que convergen en su planteamiento de una oposición «entre realidad y sueño, entre la materia visible narrada de forma explícita (lo onírico) y un mundo supuesto e implícito (lo real) que es su marco pero que no forma parte de esa narración» (p. 19). Esa tránsito entre diferentes planos de realidad le permitió a McCay romper las aún bisoñas convenciones narrativas del medio (la organización espacial de la página, la continuidad narrativa dentro de la obra, etc.) en pos de una asombrosa explosión creativa (tanto visual, como conceptual), que lo emparentaría con el arte Simbolista y Prerrafaelita de la época, e incluso con el Modernismo arquitectónico imperante.

Reseñas

En el siguientes capítulo, se analiza el empleo del «espacio ágora» en la serie *Gasoline Alley*, de Fran King. Varias de sus páginas dominicales se construían alrededor de un gran marco general de creación de ambiente, que se dividía en un número de viñetas regulares: «La página se ofrece a modo de ágora que funciona como punto de encuentro de varias acciones que suceden en un momento dado (...) y en un



En el tercer capítulo, dedicado a George Herriman y su *Krazy Kat*, Trabado se acerca a la evolución de una serie que forjó su genialidad en una abstracción minimalista que termina desembocando en un ejercicio próximo a cierta poesía visual de naturaleza surreal, en el que las reflexiones sobre el lenguaje comicográfico y las relaciones entre el icono y su referente terminan por conformar una obra cada vez más sintética y simbólica:

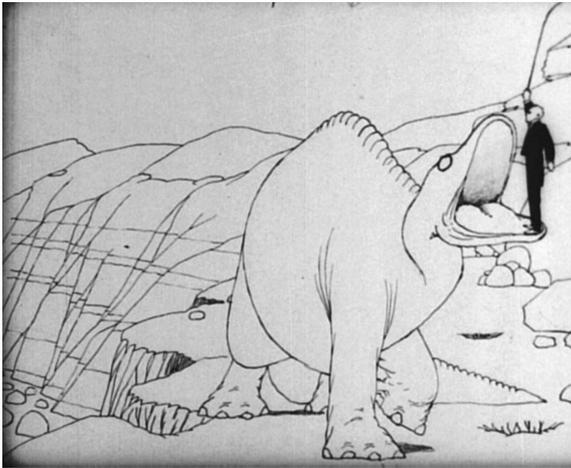
El escenario se va vaciando; las tramas se reducen y quedan sólo unos pocos elementos que resuenan sobre las historias ya construidas que actualiza el lector en su degustación de estas pequeñas variaciones sobre un tema narrativo que van descalcificando su lógica para quedarse en una brevedad que provoca en el lector una sensación indefinible (p. 86).

A partir del análisis de planchas dominicales concretas, como las del 11 de junio de 1939 o la del 5 de mayo de 1940, el capítulo expone y hace evidente la tantas veces mencionada carga poética que se encierra en la obra de Herriman. La exhaustiva disección filológica de las intenciones narrativas del relato y su contrapeso simbólico, y la exposición analítica de los elementos que cohesionan ambos niveles, ofrece un lúcido acercamiento a ese lirismo minimalista que acabamos de mencionar y que ha hecho de *Krazy Kat* una de las obras maestras del cómic.

El capítulo dedicado a Will Eisner («Tras los ojos del asesino: Spirit y el género negro») se centra sobre todo en torno a *The Spirit*, cuyos episodios ocupaban siete páginas a color del suplemento periodístico *Weekly Comic Book* y contaron con una continuidad de doce años (1940-1952). Trabado analiza la manera en que Eisner cuestiona las convenciones del género negro y se acerca hacia la exploración psicológica criminal, valiéndose para ello de osados experimentos gráfico-narrativos, como las grandes páginas-viñeta con las que Eisner introducía los episodios de su detective enmascarado o el empleo de la voz narrativa a través del flashback y del punto de vista subjetivo. A partir del análisis detallado de «El asesino» (publicado el 8 de diciembre de 1946), el autor vincula los hallazgos discursivos de Eisner en *The Spirit* con los instrumentos comicográficos que él mismo desarrollaría después en novelas gráficas como *Contrato con Dios* o *Viaje al corazón de la tormenta*.

Este último episodio de la primera parte deja entrever a las claras los puntos de anclaje analíticos de *Antes de la novela gráfica* y anticipa con claridad los vínculos de contacto entre las obras maestras del cómic periodístico y la aún por venir novela gráfica; cuya paternidad se otorga, precisamente, a Will Eisner gracias a la mencionada *Contrato con Dios* (1978). Ese es el propósito, de hecho, de toda la segunda parte del trabajo: intentar aislar, no ya obras o autores específicos, sino marcas textuales y contenidos narrativos que concreten esa familiaridad vinculante entre aquellas obras anteriores a la novela gráfica y esta última.

Esta segunda parte del libro, «Más allá del entretenimiento. Fórmulas de legitimación del cómic», busca dicha legitimación en la identificación de los recursos narrativos que en las últimas décadas buena parte de la crítica hemos considerado como una marca específica definitoria del fenómeno postmoderno: el metalenguaje. Trabado intenta a lo largo de los siguientes capítulos aclarar qué mecanismos metaficcionales (como el antirrealismo, la autorreferencia, la autorreflexividad crítica o la consciencia ficcional) se hallaban en muchas de aquellas páginas periodísticas de un modo más que latente.



Fotograma de la película de animación *Gertie the Dinosaur* (1913), de Winsor McCay.

En la obra de McCay, como ya se ha señalado aquí y destaca con insistencia Trabado, encontramos ejemplos muy tempranos de ruptura de la ilusión, sobre todo en su serie *Dream of the Rarebit Fiend*. Muchos de sus episodios encontraban precisamente en ese «ese pasillo que conecta realidad y ficción» (p. 145) el elemento de imaginación vinculante que conectaba historias cuyo desarrollo no dependía más que de la anecdótica indigestión, que después de una cena a base de queso,

provocaba atroces pesadillas a su protagonistas. En *Antes de la novela gráfica* se conecta la autoconsciencia ficcional de los personajes de McCay con los orígenes del mundo de la animación y los primeros trabajos en el mismo ámbito del propio McCay, el corto (1906), de James Stuart Blackton, o los dibujos animados de Walt Disney² y los hermanos Fleischer, en muchos de cuyos trabajos también se retiraba la cortina de la ilusión para dejar al descubierto el artificio de la mano que dibuja o el escenario que se revela ficticio³.

Los recursos autorreferenciales en la obra de Frank King, señala el autor, son mucho más sutiles, y responden a una estilización gráfica subrayada por el uso emocional de las siluetas (en un ejercicio similar al de las sombras chinescas) y, en otros momentos de la serie, por la utilización de un eclecticismo estilístico muy significativo a la hora de recrear los escenarios; que funciona al mismo tiempo como un guiño

² Menciona Trabado *Alice in Cartoonland*, de 1923.

³ Como sucedía también en episodios de *Little Nemo*, como los del 8 de noviembre de 1908 o el de 2 de mayo de 1909, entre otros

Reseñas

interdiscursivo a pintores contemporáneos de King (como Jack Frost) y como vehículo para plasmar el estado emocional y psicológico de los personajes a través de una recreación subjetiva del paisaje.



Portada del episodio “No Spirit Story Today”, del 8 de junio de 1947.

La ruptura del pacto narrativo es mucho más obvia en algunas páginas de *The Spirit*. En el episodio «Hoy no hay historieta de Spirit» (8 de junio de 1947), Eisner plantea una multiplicación de los diferentes niveles narrativos y un juego de espejos en el que el autor explícito, el autor implícito y los personajes terminan traspasando su ámbito diegético para invadir niveles de la narración que no les corresponderían según el esquema habitual de los planos narrativos. Como señala Trabado, «la complicación narrativa surge de la inserción de otras historias [en la diégesis principal]. Eisner autor real cuenta / dibuja otra historia en la que, convertido ya en personaje, cuenta / dibuja cómo estaba, a su vez, dibujando otra historia de Spirit cuando desapareció» (p. 174).

Este juego de manipulaciones de los diferentes niveles narrativos, señala Trabado, encuentra semejanzas en diversos cortos de animación, como *A Cartoonist Nightmare* (1935), de la serie *Looney Tunes* de la Warner, o el muy posterior *Robanna* (2008), del maestro Osamu Tezuka.

Pese a que en más de una ocasión nos hemos pronunciado a propósito de un florecimiento de la autorreferencia en el cómic a partir de los años 90 y de la ausencia de ejemplos claros de metacómics en décadas anteriores a los años setenta, nos sentimos cómodos y no encontramos objeción alguna a los presupuestos planteados por José Manuel Trabado; pues si bien, como él señala en su trabajo, el recurso al metalenguaje es una constante en la obra de Winsor McCay (con mención especial a su serie *Dream of the Rarebit Fiend*), en el *Krazy Kat* de Herriman o en páginas muy tempranas de Frank King y Will Eisner, lo cierto es que no podemos hablar en estos casos de «metacómics» o «metahistorietas» (obras cuya razón de ser y desarrollo surja y se base en dicha autorreferencia) propiamente dichos, como sí es el caso de cómics como *Maus* o *Hicksville*⁴, sino de usos particulares y puntuales (más o menos frecuentes) de

⁴ Dylan Horrocks, *Hicksville* (1998).

mecanismos autorreferenciales, casi siempre con una intención paródica, experimental (con una fuerte carga lírica en el caso de Herriman) o dinamizadora⁵. En este sentido, el despliegue de tipos y modelos de autorreferencia expuestos en *Antes de la novela gráfica* es minucioso y la base teórica que fundamenta su estudio resulta clarividente. Damos por buena, por tanto, la afirmación de Trabado cuando señala que: «Como se puede observar, no era necesario llegar a la posmodernidad para vislumbrar lenguajes que, como el cómic, toman conciencia de sí mismos» (p. 189).

Sobre el empleo de la etiqueta «novela gráfica» como factor de prestigio y de reivindicación cultural, se habla en el último capítulo de la segunda parte. Apunta José Manuel Trabado cómo la interdiscursividad, el recurso a la cita y al empleo de fuentes literarias y librescas en el cómic es muy anterior a la adopción de la señalada etiqueta. Encontramos dicha relación en la utilización explícita que hace Winsor McCay en *Little Nemo in Slumberland* de tramas, personajes y temas de canciones infantiles (*nursery rhymes*), cuentos de hadas (*fairy tales*) y de obras literarias particulares, con mención especial a *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift; o en el modo en que Frank King utilizó el personaje Rip van Winkle, de Washington Irving, en varias planchas dominicales de *Gasoline Alley*. En el caso de *The Spirit*, más allá de su conexión con el género negro, «la relación que establece la serie con la tradición literaria es frecuente y sirve como punto de fuga que permite una regeneración constante de una obra que repetía esquemas a la vez que innovaba» (p. 222). De este modo, Will Eisner recurre sucesivamente a la estilización de relatos ajenos (como hace con «La cosa» de Ambrose Bierce o con «La caída de la casa Usher», de Edgard Allan Poe), a la subversión paródica de cuentos populares («Hänsel y Grettel») o a la utilización de modelos literarios de larga tradición como el del *doppelgänger* (el doble).

En la tercera y última parte de la obra, «Arqueologías de la novela gráfica», José Manuel Trabado enfoca las conclusiones de su tesis a partir de la revisión lógica del diálogo que la novela gráfica establece con aquellas obras clásicas que, de algún modo, anticipan (cuando no fundamentan) sus rasgos distintivos. Trata, en definitiva, de encontrar las marcas lingüísticas que la obra de McCay, Herriman, King y Eisner han impreso en el trabajo contemporáneo de autores que hoy se consideran referentes claros del éxito y hallazgos de la novela gráfica: huellas que se hallan en la reivindicación intelectual que hacen Art Spiegelman (tanto en *Maus* como en el conjunto de su obra) y su mujer Françoise Mouly (por medio de *Raw*, la revista de vanguardia que publicó junto a su marido en los años 90) de obras como *Little Nemo* o *Krazy Kat*; se menciona también en este capítulo al canadiense Seth, que en cómics como *La vida es buena si no*

⁵ Como señalamos en nuestra obra *La arquitectura de las viñetas* (2009).

Reseñas

te rindes o *Wimbledon Green* reivindica el autobiografismo creado alrededor de una «melancolía libresca» de base comicográfica; y, por último, insiste en el concepto del autorretrato y del recorrido autobiográfico que algunos autores, como Eddie Campbell o Chris Ware, conectan a su experiencia lectora de los cómics y no dudan en plasmar de forma explícita en su propia obra.

Hemos defendido en bastantes ocasiones (<http://littlenemoskat.blogspot.com.es/2008/12/feininger-en-la-vanguardia-la.html>) que el discurso del cómic, desde una perspectiva artístico-diacrónica, ha entrado en las últimas décadas directamente en la Postmodernidad sin haber contado con una Modernidad verdadera, más allá de las intenciones y el espíritu vanguardista que demostraron, de forma esporádica, eso sí, autores como McCay, Feininger, Sterrett o Herriman; un espíritu que en realidad nunca acabó de encontrar un refrendo editorial ni una continuidad suficiente como para hablar de la existencia de una verdadera Vanguardia comicográfica. Lo cierto es que, dentro del contexto de la prensa popular en el que se movía la obra de estos creadores estadounidenses, muchos de sus logros pasaron inadvertidos a sus contemporáneos y no ha sido hasta fechas recientes cuando su verdadera valía ha sido reconocida y las vías artísticas que abrieron, exploradas.

José Manuel Trabado alude a la obra de estos creadores que publicaron en la prensa norteamericana durante los años veinte y treinta como una suerte de «vanguardia popular» (p. 251), intentando poner cerco de este modo a la paradoja que se esconde detrás de unos cómics que nacieron como arte de masas, al mismo tiempo que renovaban el medio introduciendo audaces recursos narrativos. La importancia de *Antes de la novela gráfica* reside, precisamente, en su rigor analítico, en su inteligencia y en su enorme lucidez a la hora de descifrar la influencia real que aquellos primeros maestros del cómic tienen en el apogeo presente de la novela gráfica:

Acaso aquellas historias ocultasen sedimentos de verdades más profundas que ahora, bajo la mirada de los novelistas gráficos, dejan de estar ocultas para salir a la luz tras nuevas lecturas a las que están siendo sometidas (p. 274).

Rubén VARILLAS

I. E. S. Virgen del Espino (Soria)