

## La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real

Pablo Turnes

**Pablo Turnes:** Profesor en Historia, recibido en la Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMDP), y actualmente está realizando su Maestría en Historia del Arte en el IDAES (Instituto de Altos Estudios Sociales – Universidad Nacional de San Martín). Su tesis se dirige a contribuir a los estudios sobre la historieta como medio artístico de masas, explorando sus capacidades estéticas como aproximación crítica a la realidad.

### Resumen

Este artículo tiene como objetivo contribuir a un entendimiento de la dimensión social de la evolución de la historieta como medio artístico-comunicacional. Más específicamente: cómo la aparición de la *novela gráfica*, término ambiguo y discutido, se propone como nuevo espacio de conflicto del campo cultural, y cuyas características implican un replanteo con respecto a las posibilidades del medio para constituirse como un lenguaje material específico *de y en* la postmodernidad; así como también su capacidad de trazar una *cartografía de la cultura popular* potenciando nuevos significados y empujando los límites que nos permiten intervenir en la realidad de forma innovadora y radical.

### Abstract

This article's objective is to contribute to the understanding of the social dimension in comic's evolution as a communicational-artistic medium. Moreover: how the emergence of the *graphic novel*, an ambiguous and discussed term, proposes itself as a new ground of conflict within the cultural field, while its characteristics emphasize the need to rethink the medium's possibilities to constitute itself as a material language *of and in* postmodernism; and also its capability to draw a *cartography of popular culture* promoting new meanings and pushing the limits the allow us to intervene reality in an innovative and radical way.

**Palabras clave:** cultura popular – historieta – novela gráfica – experiencia estética

Fecha de recepción del artículo: 29/4/2009

Fecha de aceptación del artículo: 9/5/2009

## La Novela Gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real

“(...) comics fly below critical radar”

Art Spiegelman, en una entrevista realizada en *The Late Show*, el 12 de octubre de 1993

El tratamiento del devenir de la historieta como medio no tendría mucho sentido, más allá de un siempre apreciable valor enciclopédico, si se limitara a una cuestión meramente cronológica y descriptiva. Lo que nos concierne es qué herramientas podemos extraer de esa evolución. En concreto: ¿qué posibilidades, qué variables, nos otorga la historieta para intervenir en el campo cultural de nuestra sociedad como forma de interpretación crítica de la realidad? Esto suena chocante en principio para un medio tradicionalmente asociado a la *evasión*. Pero el término mismo de *evasión* implica una carga política e ideológica que lleva, paradójicamente, a una práctica: la del no-hacer. Es decir, el ocio también tiene un objetivo reproductor, mientras se mantenga dentro de ciertos parámetros. No se trata de no divertirse o de no evadirse, sino de hacerlo de cierta manera, en ciertos lugares y en determinados momentos de la vida cotidiana.

El planteo de la vida en la sociedad de masas siempre suena descorazonador. Pareciera ser que ya todo está decidido por nosotros cuando se nos fomenta el individualismo pero se nos niega la individualidad, nuestra singularidad limitada a una mercancía. Pero es en este punto donde se encuentra la génesis de un principio de respuesta. Hemos mencionado anteriormente la posibilidad de persistencia de lo *aurático* en la cultura popular. Pero es aquí donde Benjamin adquiere su dimensión de crítico lúcido y afinado: no hay un afuera de la cultura de masas, sino todo lo que pasa, pasa desde dentro. Y esto, a fin de cuentas, tiene un valor ambivalente: sí, puede devenir fascista, pero también revolucionaria.

Así, las interpretaciones sobre el campo cultural se han visto amenazados por una oscura y constante tentación: la de su desaprobación, y por consecuencia, el intento de un repliegue sobre cierta restauración aristocrática de la cultura<sup>1</sup>.

La figura del crítico es la institucionalización personificada de este proceso de reacción conservadora. El devenir de las transformaciones sociales occidental-europeas en el campo cultural, y sobre todo el literario que es el que nos incumbe particularmente, mostraron cómo la producción escrita fue la punta de lanza para, por un lado la cristalización de un público lector-consumidor masivo, y por otro las estrategias de

<sup>1</sup> “Y no carece ciertamente de motivos buscar en la base de todo acto de intolerancia hacia la cultura de masas una raíz aristocrática, un desprecio que sólo aparentemente distingue entre masas, pero que en realidad apunta a toda la masa (...) porque en el fondo

control sobre este proceso tendientes a garantizar la reproducción de un sistema intrínsecamente desigual e injusto<sup>2</sup>.

Así queda revelado el artificio dentro del artificio: la ficción, aún cuando se nos presente como inocente y evasiva, es parte constitutiva de un proceso productivo – en este caso en el campo cultural -, que vehiculiza y que es en sí misma un cuerpo de valores, de reglas, de conductas cuyo fin y en última instancia, su legitimidad, dependen de un juicio especializado<sup>3</sup>.

Su objetivo queda claro: se trata de una estrategia de clase para cooptar una práctica general antes que esta se vuelva amenazadora para el *status-quo*. Y aún más, se trata de disciplinar y redirigir la creatividad entendida como característica constitutiva de lo humano, hacia las “formas socialmente represivas e intelectualmente mecánicas de un nuevo orden social” (Williams, 1980), aquel del capitalismo industrial.

La evolución de la historieta hacia la novela gráfica, puesta en este contexto, se nos revela como ambivalente, ya que si bien parece ser por un lado el resultado de un refinamiento artístico, es al mismo tiempo una estrategia de ventas destinada a separar al medio de sus formas y significados originales para llevarlo hacia un destino más “aceptable”, a un público que está siempre ávido de consumir productos culturales que lo remitan al *buen gusto*, y que justamente por eso se avergonzaría de ser visto en público leyendo una historieta. El valor simbólico del objeto como anclado irremediabilmente en lo popular lo hace intolerable, mientras que si viene presentado en otro formato, su materialidad lo convierte en un valor digo del *status* de quien lo posee. El riesgo está en perder la perspectiva, ya sea para caer en la crítica conservadora, como en – fetichización aurática del objeto mediante -, pasar por alto que la producción cultural está en manos de los mismos actores que definen con la misma lógica el resto del proceso productivo, se trate de objetos de arte o de utensilios de cocina. Volvemos entonces a la pregunta: ¿qué lugar queda para el cambio, para la acción, en este contexto?<sup>4</sup>

## LA HISTORIETA COMO HERRAMIENTA DE CAMBIO

Estudiar la historieta como productora de una experiencia estética es también explorar su dimensión social. Esto significa ni más ni menos que como producto cultural nacido en el seno de la industria mediática, la historieta ha sido desde su origen un objeto de masas, para las masas. La posición del

---

existe siempre la nostalgia por una época en que los valores culturales eran un privilegio de clase y no eran puestos a disposición de todos indiscriminadamente” (Umberto Eco, 1964).

<sup>2</sup> “La literatura perdió su sentido originario como capacidad de lectura y experiencia de lectura y se convirtió en una categoría aparentemente objetiva de libros impresos de cierta calidad (...) El “gusto” o la “sensibilidad”, como definiciones subjetivas de criterios aparentemente objetivos (que adquieren su objetividad aparentemente en un sentimiento de clase activamente consensual) y al mismo tiempo definiciones aparentemente objetivas de cualidades subjetivas, son categorías característicamente burguesas. La “crítica” es un concepto fundamentalmente asociado a este desarrollo” (Raymond Williams, 1980).

<sup>3</sup> (...) no toda la “ficción” era “imaginativa”; no toda la “literatura” era “literatura”. La “crítica” adquirió una gran importancia nueva y efectiva, ya que se había convertido en el único medio de validar esta categoría selectiva y especializada (Williams, 1980).

<sup>4</sup> (...) junto a “productores de objetos de consumo cultural”, operan “productores de cultura” que aceptan el sistema de la industria del libro para fines que la desbordan. Por pesimista que sea, la aparición de ediciones críticas o de colecciones populares son muestra de una victoria de la comunidad cultural sobre el instrumento industrial con el que felizmente se halla comprometida.” (Eco, 1964).

historietista siempre ha estado más cercana a la de un empleado de una empresa que a la del artista independiente y alejado de lo cotidiano. De hecho, la labor misma conlleva cierto desprestigio asociado. Pero es justamente este bagaje la que la ha fortalecido para llevar y traer mensajes, para experimentar con las formas narrativas y convertirse en un nodo de encuentro de todo el arte y la cultura popular.<sup>5</sup>

Las posibilidades de romper con el cerco compuesto por las esferas de legitimación que describe Bourdieu hacen de la historieta un ejemplo singular: se lucha desde dentro no por ser algo más aceptable, sino algo mejor. El movimiento puede ser detallado en dos partes: por un lado, la producción de obras con mayor o menor repercusión, pero de forma constante; por otro, la producción crítica y analítica acerca tanto de esas obras como de las posibilidades que la historieta tiene para contribuir a la lucha como herramienta de crítica al sistema. Tomemos dos ejemplos. Para la primera cuestión, la obra de Art Spiegelman, *Maus*<sup>6</sup>. El impacto de esta novela gráfica ha llevado a la historieta a la primera plana de los suplementos culturales de los periódicos más prestigiosos, y ha contribuido en buena parte a despertar el interés de las editoriales por editar historietas en formato de libro, como ha sido analizado anteriormente. Sin embargo, su propio autor se ha negado a entrar en el juego de ser considerado un *gran artista*, y de hecho se ha encontrado con la censura cuando ha querido seguir experimentando dentro del medio en el que trabaja – *The New Yorker* -. El ejemplo de Spiegelman es significativo porque suele presentárselo como un artista consagrado, aunque no es difícil detectar la trampa: el objetivo es separar al autor de historietas de un *artista verdadero*, y llevarlo al campo de la *alta cultura*, y por lo tanto transferir ese aura de sus obras a los productos que ahora sí pueden ser vendidos sin pudor en las librerías.

Por otro lado, tenemos dos trabajos significativos que hacen de la historieta y su análisis nuevos ejes para pensar la cuestión cultural dentro de las sociedades capitalistas: *Para leer al Pato Donald* y *Apocalípticos e Integrados*. La primera, co escrita por la dupla Ariel Dorfman-Armand Mattelart, concebida como un manual de descolonización cultural; la segunda por Umberto Eco, dirigida a descubrir los dispositivos de control y las posibilidades revolucionarias dentro de la cultura popular. Ambas obras tuvieron escandalosas repercusiones en su momento, siendo acusadas de valorar lo invaluable, así como de intentar pervertir lo que hasta ese momento no había sido más que puro entretenimiento, vulgar y nada complejo. Si bien ambas obras han quedado un tanto desactualizadas, su valor como pioneras se mantiene, y sigue estimulándonos a llevar sus propuestas más allá de sus límites temporales, y más acá de nuestros contextos.

<sup>5</sup> “Todo acto cultural, creación o consumo, encierra la afirmación implícita del derecho de expresarse legítimamente, y por ello compromete la posición del sujeto en el campo intelectual y el tipo de legitimidad que se atribuye (...) la existencia de lo que se llama legitimidad cultural consiste en que todo individuo, lo quiera o no, lo admita o no, es y se sabe colocado en el campo de aplicación de un sistema de regla que permiten calificar y jerarquizar su comportamiento bajo la relación de la cultura.” (Pierre Bourdieu, 1967).

<sup>6</sup> El trabajo original fue publicado por Spiegelman en la revista *Raw*, lanzada en 1980, de la cual era cofundador junto a Francois Mouly – que llevaba subtítulos tales como *the graphix magazine that lost its faith in nihilism* o *the graphix magazine that overestimates the taste of the american public* y en la que participaron artistas de otros países, como la dupla argentina Carlos Sampayo y José Muñoz – y había sido escrito entre 1972 y 1977. Su éxito ha estado en gran parte atado a su reedición en *trade paperbacks* a fines de 1980 y principios de 1990, y a la obtención del Premio Pulitzer en 1992.

La historieta es un objeto incómodo: parece ser que nunca termina de ser aceptada como arte, y al mismo tiempo se la ataca por ser algo pueril, infantil y hasta retrógrado. A partir de la atención de la industria editorial el concepto del medio ha cambiado significativamente, y es este proceso el que presenta nuevos desafíos y nuevos riesgos: la aparición de la novela gráfica como objeto cultural de prestigio, pero a su vez como herramienta radical de lectura y construcción de significados que escapan a la intención (no tan) original de vender libros. La novela gráfica es un campo de lucha, y su lectura es un ejercicio que implica la toma de conciencia de esa situación, de sus posibilidades y sus límites, no más allá del placer de la lectura, sino a partir de ella<sup>7</sup>.

### ALGUNAS (POSIBLES) CONCLUSIONES

El nuestro será entonces no un punto de llegada, sino de partida. Las posibilidades de la novela gráfica consisten en reinventar radicalmente las formas de lectura, y de construcción de significado. Esto se debe a que su dinámica narrativa logra reconstituir de manera singular la relación entre imagen y palabra. Esta separación se fue dando progresivamente a partir del Renacimiento europeo, al mismo tiempo que se cristalizaba la división entre *cultura alta* y *cultura baja* o *popular*. Este proceso, incluido en el devenir histórico del sistema capitalista, hizo de reaseguro a la legitimación de la naciente burguesía y su trasfondo simbólico-material. A lo largo de varios siglos, la misma transformación del sistema, el desarrollo tecnológico impulsado por el capital y la complejización en varios aspectos de las sociedades en un sistema global y globalizado, nos revelan nuevas posibilidades para la construcción de un arte popular en el mejor sentido de la palabra, o si se quiere, un arte de la *multitud*.<sup>8</sup>

La historieta tiene la particularidad de exigir de su lector la constante (re)construcción de símbolos y significados para el mantenimiento de la coherencia narrativa. Es aquí donde se hace más fuerte la unicidad de la lectura gráfica: el estilo es la capacidad misma de romper con la práctica de una lectura tradicional, otorgándonos la posibilidad de ir y volver sobre el papel, a veces incluso dentro de la misma página. La posibilidad de visitar el objeto potencia y multiplica los posibles significados, y con ello se facilita la progresiva capacidad crítica del lector.

Quisiera plantear dos cuestiones como futuros ejes de análisis: a) el concepto de *experiencia social de la historieta*; y b) la capacidad de trazar una *cartografía de la cultura popular* a través de la narrativa gráfica.

<sup>7</sup> "(...) el consumidor de comics es el ciudadano en el momento en que desea distraerse a través de la experiencia estilística propia del comic, y que por tanto el comic es un producto cultural disfrutado y juzgado por un consumidor que en dicha ocasión está especificando la propia solicitud en esta dirección, pero que aporta esta experiencia de fruición de otros niveles, sólo entonces la producción de cómics pasará a estar determinada por un tipo de exigencia culturalmente preparada." (Eco, 1964).

<sup>8</sup> Por *multitud* entiendo un sujeto social potenciado por la sociedad global, donde el término *pueblo* queda limitado por el marco de un Estado-Nación. La *multitud* encuentra otros mecanismos de construcción de identidad, conflicto y resistencia, más fluidos e inestables. Cabe aclarar que tanto la *multitud* como el *pueblo* no se contradicen, sino que conviven en un ir y venir ambivalente, ya sea por complementación como por contraste.

Para el primer punto, es posible pensar sobre la *experiencia argentina de la historieta*. Es decir, pensar las formas que adquiere la relación entre imagen y palabra a lo largo del desarrollo del medio de la historieta, y de esta dentro de los medios masivos de comunicación, desde fines del siglo XIX hasta el presente. A la luz de la notable presencia argentina en el desarrollo del medio a nivel mundial, y de las últimas experiencias que vienen siendo realizadas por colectivos de historietistas/novelistas gráficos, es deseable pensar en un proceso que ha entrado en una nueva fase, y que está resignificando el papel y la idea preconcebida acerca de lo que un artista es – y debería ser -, desde los movimientos de editoriales autogestionadas hasta la intervención en el espacio público y urbano por parte de algunos colectivos. También, y en igual medida, habría que incluir al mismo nivel de interacción al lector/ciudadano. ¿Qué posibilidades otorga el medio de fomentar una lectura crítica de la realidad cercana y qué posibilidades hay de actuar sobre ella?

Para el segundo punto, tomo como referencia el planteo hecho recientemente por Alan Moore a la revista *Wired*, donde el autor se ha propuesto junto con el dibujante Kevin O'Neal, construir una *teoría de campo unificada de la cultura*<sup>9</sup>, a través de su obra *The League of Extraordinary Gentlemen*. El plan consiste en utilizar desde la literatura decimonónica – *alta y baja* -, pasando por todo el siglo XX y principios del XXI. La resignificación de la cultura *pop* a través de la historieta se presenta en principio como algo inabarcable. Sin embargo, difícilmente se pueda hacer de otra manera tan estéticamente explícita como en la historieta: su misma dinámica así lo requiere y lo facilita. El entrecruzamiento entre una tarea erudita y artística de heurística y hermenéutica como búsqueda estética de un resultado para consumo masivo nos pone frente a posibilidades ilimitadas, donde la imaginación de los autores y los lectores pueden confluír para el mantenimiento de una memoria gráfica, que rescate lo mejor de la producción cultural de los últimos 200 años, dentro del sistema de la industria cultural pero fuera de los términos de la apropiación simbólica y material del Capital. Cabe preguntarse si ya no hay aquí un eje para la ruptura definitiva del trasfondo elitista como pecado original de lo popular.

Podemos concluir, entonces, que la novela gráfica se nos presenta como una incógnita, pero una incógnita con esperanza. Si bien el término mismo es rechazado por muchos artistas del medio - y no sin cierta razón – lo que me interesa señalar es que esta forma narrativa, se está conformando como una alternativa importante a las expresiones ya cooptadas por el mercado – acaso de manera irremediable – y al mismo tiempo se constituye como un medio con llegada a un público masivo, cargando con toda una tradición artística muy importante, pero sin los límites de otras artes constreñidas en la propia trampa de sus tiempos:

“Lo que puede observarse en cada transición es un desarrollo histórico del propio lenguaje social: hallando nuevos medios, nuevas formas y posteriormente nuevas definiciones de una cambiante conciencia práctica. Una gran parte de los valores activos de la “literatura” deben ser comprendidos, por tanto, no como valores ligados al concepto, que los limitaría y los sintetizaría, sino como elementos de una práctica

<sup>9</sup> *unified field theory of culture*. La entrevista está disponible en [www.wired.com](http://www.wired.com).

cambiante y continua que se está movilizando sustancialmente más allá de las formas antiguas y que actualmente lo hace a nivel de la redefinición teórica” (Williams, 1980).

### Bibliografía

**BOURDIEU, PIERRE.** "Campo Intelectual y proyecto creador". En **POULLION, JEAN**, y otros, *Problemas del Estructuralismo*. México, Siglo XXI, 1967.

**DORFMAN, ARIEL y MATTELART, ARMAND.** *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masa y colonialismo*. Siglo XXI Editores, Argentina, 2002 (1972).

**ECO, UMBERTO.** *Apocalípticos e Integrados*. Editorial Lumen, Buenos Aires, 2004 (1964).

**SPIEGELMAN, ART.** *Maus I. A survivor's tale: My father bleeds history*, Penguin Books, New York, 1990; *Maus II. A survivor's tale: And here my troubles began*, Pantheon Books, New York, 1991.

**WILLIAMS, RAYMOND.** *Marxismo y Literatura*, Ediciones Península, Barcelona, 1980.