E-ISSN: 2452-4611

Comics y novelas gráficas, una aproximación teórico-metodológica desde la historia intelectual.

Comics and graphic novels, a theoretical-methodological approach from intellectual history.

Salvador Rubio Andrades
Académico del Instituto de Historia
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
salvador.rubio@pucv.cl

Resumen

La siguiente ponencia es una propuesta teórico-metodológica para validar y utilizar a los comics y novelas gráficas como testimonios para la reconstrucción historiográfica. Por lo mismo se realiza una aproximación a sus guionistas y dibujantes desde dos variables teóricas, una proveniente de la historia intelectual y otra de la teoría del comic. Desde ambas disciplinas podemos ver en ellos a intelectuales que pueden construir representaciones críticas de sus propios tiempos y sociedades, los cuales dan cuenta de un producto simbólico que va más allá de ser solamente un bien de consumo y entretención.

Palabras clave: Cómics, novelas gráficas, intelectuales, historia intelectual, historia del comic.

Abstract

The following presentation is a theoretical-methodological proposal to support the use of comics and graphic novels as historiography sources. Henceforth, scriptwriters and illustrators are studied from two theoretical frameworks: intellectual history and comic theory. From of both disciplines, we can see in them intellectuals, capable of producing critical representations of their times and societies, which account for a symbolic product that goes beyond a means of entertainment and a consumer good.

Keywords: Comics, graphic novels, intellectuals, intellectual history, comic theory.

Introducción

El año 2020 marcó un hito sin precedentes en la historia contemporánea del mundo. La llegada del virus covid 19 impactó de forma catastrófica, y en brevísimo tiempo, a prácticamente todos los seres humanos que habitamos el planeta Tierra. Casi todas las actividades humanas han sido afectadas por la rápida expansión del virus a los largo de los seis continentes, obligándonos a cambiar nuestros patrones de comportamiento habituales, y haciéndonos cada vez más dependientes de los dispositivos electrónicos de última tecnología para poder ejercer nuestros trabajos, para comunicarnos con nuestros familiares, amigos y conocidos, y también para entretenernos.

La historiografía y sus cultores hemos vivido este impacto en una doble dimensión. Por un lado nos ha alejado físicamente de las universidades, lugar en donde interactuamos con nuestros colegas y estudiantes; y por el otro con el cierre de los espacios más tradicionales de donde se obtienen los testimonios con los que trabajamos como los son museos, bibliotecas, archivos y hemerotecas, los cuales además estarán parcialmente limitados por un buen tiempo, impactando en los proyectos de investigación en curso y venideros.

Este es un buen motivo para reflexionar sobre los materiales con los que trabaja nuestra disciplina y abrirnos a nuevas posibilidades problemáticas y epistémicas. No se trata sólo de hacer nuevas preguntas atingentes a las coyunturas y realidades que estamos viviendo, sino a contribuir metodológicamente a seguir abriendo la disciplina al estudio y uso de otros dispositivos informativos para el análisis del comportamiento de nuestras sociedades. Tensionando aún más esta idea, en este escrito vamos a proponer a los comics y a las novelas gráficas como un producto intelectual que nos sirve para adentrarnos en el estudio de problemas históricos más profundos relacionados con el desenvolvimiento de la cultura humana. Los comics están producidos como cualquier otro dispositivo cultural, encerrando en sí características de un tiempo histórico, y reflejándose en él elementos tales como jerarquías, prejuicios, imaginarios, anhelos y temores de la sociedad de la que el escritor es parte, y su impacto social se ha ido extendiendo más allá de la revista publicada periódicamente o de fragmentos publicados en los diarios, llegando al cine, series de televisión, plataformas de streaming, videojuegos, merchandising de todo tipo, además de líneas de juguetes coleccionables para niños y adultos.

Para sustentar nuestra propuesta metodológicamente, conjugaremos dos variables teóricas provenientes de la historia intelectual, por un lado, y la teoría del comic, por otro. Desde la historia intelectual abordaremos las figuras de los guionistas y dibujantes de comics y novelas gráficas, entendiéndolos como intelectuales adscritos a su propio tiempo histórico, y que a través de sus obras pueden realizar una representación crítica de la sociedad. La otra variable proveniente de la teoría del comic nos provee los elementos técnicos necesarios para realizar la exégesis de las obras en específico, y consumar en ellas la heurística que se necesita en todo análisis historiográfico.

Como hipótesis central en esta reflexión planteamos que varias obras de producción gráfica desde la década de 1980 constituyen dispositivos intelectuales que contienen varios de los elementos característicos que la historia intelectual ha venido desarrollando para abordar a los intelectuales. Es decir, autores como Alan Moore, Dave Gibbons y David Lloyd, entre otros, a través de novelas gráficas como Watchmen o V de vendetta, realizaron la misma función de representación y crítica a la sociedad de su época como cualquier otro intelectual abordado por la historia de los intelectuales. Y el dispositivo específico para realizar esta representación y crítica de la sociedad ha sido el lenguaje gráfico, o "arte secuencial" como se le conoce desde la teoría del comic.

El comic en la historia de los intelectuales

Como punto de partida para sostener esta propuesta afirmamos junto a François Dosse que cada tiempo histórico produce sus propios intelectuales (Dosse, 2006), y los distintos intelectuales que surgen en la historia hacen uso de los dispositivos culturales simbólicos que su propio tiempo histórico les posibilita. De este modo, es un error limitar el concepto de intelectual solo a la producción escrita puesto que existen distintos bienes simbólicos1 como la pintura, la música, el teatro o el cine que pueden cumplir para quienes ejercen la función de intelectuales el mismo objetivo comunicativo que un escrito.

Y con esto entramos a la base de la propuesta. Siguiendo a Antonio Gramsci, un intelectual no se define por el tipo de trabajo que realiza, puesto que todo trabajo requiere intercaladamente de esfuerzo tanto manual como intelectual. Por lo mismo, para poder definir a los intelectuales no basta buscar ese criterio de distinción en el núcleo intrínseco de las actividades que requieren de un esfuerzo intelectual, como lo puede ser un profesor, un diseñador, o incluso un burócrata, sino más bien debemos buscar esta categoría en el conjunto de relaciones en el cual dichas actividades se encuentran en el complejo general de las relaciones sociales (Gramsci, 2019).

Es por ello que Gramsci afirma que todas las personas somos intelectuales, pero no todas cumplimos en la sociedad una función intelectual. Esta definición plantea que la clave para caracterizar a alguien de intelectual está en la función que cumple en una sociedad, y no por el trabajo específico que ejerce. Y desde esta perspectiva se restringe bastante el número de personas que pueden ser llamadas "intelectuales", diferenciando al intelectual por su rol social de quienes simplemente ejercen un trabajo intelectual. De esta base teórica desprendemos que para ser intelectual hay que tener una vocación intelectual, la cual necesariamente debe ser pública, el trabajo producido debe proyectarse para ser recepcionado por un público más amplio. Pero aún nos falta otorgar un par de características más concretas para poder distinguir a un intelectual en una sociedad histórica particular, pensando más específicamente en las últimas tres décadas del siglo XX.

Complementariamente a la propuesta gramsciana para encontrar a los intelectuales en la historia de la sociedad contemporánea, nos es funcional la reflexión realizada sobre los mismos por Edward W. Said, quien sostiene la tesis de que un intelectual es un individuo dotado de la facultad de representar, encarnar y articular un mensaje, una visión, una actitud, filosofía y opinión para y en favor de un público. Para Said el intelectual actúa siempre a partir de esta máxima: toda la humanidad tiene derecho a esperar pautas razonables de conducta en lo que respecta a la libertad y la justicia por parte de los grupos de poder o de los Estados en que habitan, y las rupturas de tales pautas, sean deliberadas o inadvertidas, deben ser denunciadas y combatidas (Said, 1996).

Siguiendo a Said, la producción de un intelectual proviene de un proceso de estudio y reflexión que se materializa en presentar a la sociedad lo que éste piensa y/o cree, y en donde además busca persuadir a otros para que acepten y sigan esas reflexiones y/o creencias. Se produce aquí una mezcla bastante compleja entre el mundo privado y el público: por un lado los valores, conocimientos y experiencia del intelectual, y por el otro la forma en que cada uno de estos elementos penetra en el mundo social.

De esta propuesta desprendemos que los intelectuales son individuos con vocación para el arte de representar, ya sea hablando, escribiendo, enseñando, pintando o apareciendo en los medios de comunicación (Said pensaba en diarios, radio y televisión, ahora podríamos agregar las plataformas informáticas que ofrece la internet). Esta vocación es importante en la medida en que resulta reconocible públicamente e implica a la vez entrega, riesgo, audacia y vulnerabilidad.

[1] Entenderemos por bienes simbólicos todo tipo de productos culturales que tienen como finalidad impactar en el ámbito cognitivo y en la sensibilidad general de las personas. Pueden ser inmateriales si operan abstractamente como un concepto, una teoría, una doctrina, la música y el humor, o materiales si se llega a ellos de forma concreta como un libro, una pintura, una fotografía o una obra de teatro. Los bienes simbólicos son producidos con la intención de impactar en la estructura cognitiva de sus consumidores modificando la conducta del mismo, ya sea ampliando su universo simbólico, sus conocimientos, su sensibilidad estética y/o moral, o simplemente su goce o disfrute. Los bienes simbólicos producidos en cada época histórica responden en coherencia a las características concretas de la misma y tienen un fin práctico, puesto que terminan impactando en la conducta de las personas.

"En la vida pública moderna vista como una novela o un drama y no como un negocio o como la materia prima para una monografía sociológica es donde más fácilmente podemos ver y comprender cómo los intelectuales son representativos, no ya de un movimiento social subterráneo o amplio, sino de un estilo de vida y comportamiento social completamente peculiar, incluso corrosivo, que les pertenece en exclusiva" (Said, 1996).

Finalmente, para Said los verdaderos intelectuales son los que están en una posición crítica respecto de las normas y valores en los que se reflejan las elites dominantes, en lugar de los que trabajan para ofrecer orden y continuidad en la vida pública. Al intelectual le incumbe la tarea de universalizar explícitamente las crisis, de darle un alcance humano más amplio a los sufrimientos que haya podido experimentar una nación, una clase, una etnia o una minoría particular, y de asociar esa experiencia con los sufrimientos de otros. Y desde este punto de vista, muchos novelistas, pintores y poetas han encarnado la experiencia histórica de sus respectivas comunidades en producciones simbólicas, las cuales incluso han llegado a tener reconocimiento universal.

Llegando a una conclusión general de este modelo de análisis para detectar a los intelectuales en la sociedad contemporánea, sobre todo pensando en las décadas de 1960 a 1990, tenemos que considerar necesariamente la variable poder. Más específicamente cuál es la actitud que un individuo toma frente a quienes detentan el poder, manifestado en las normas y valores imperantes en una sociedad y defendida por los grupos sociales más privilegiados de la misma, y cómo esa actitud frente al poder se hace pública y penetra en el tejido social. Desde luego esta actitud debe ser crítica, y para publicitar esa crítica son múltiples los formatos expresivos por los cuales se puede canalizar.

Aquí nos encontramos con los múltiples y variados bienes simbólicos que pueden producir los intelectuales, bienes que siempre son coherentes y concordantes con las características históricas de la sociedad de la que son parte, y en una sociedad de masas como la del siglo XX la producción simbólica visual se complementa con los formatos comunicativos más tradicionales como lo eran la escritura y la retórica. Precisamente los comics en general y novelas gráficas entran en esta última categoría de producción simbólica en una sociedad.

La teoría del comic o el arte secuencial

La otra arista del análisis está en el desarrollo de la teoría del comic, producida principalmente por pensadores provenientes de la teoría del arte, el diseño, el periodismo y la semiótica. Los cultores de la teoría del comic no son muchos y es un ámbito de reflexión teórica relativamente reciente, siendo Will Eisner su verdadero precursor en la década de 1980. Precisamente la idea de entender al comic como un "arte secuencial" proviene de Eisner y es desde ahí que se ha construido la teorización sobre el mismo hasta el presente.

Eisner nos habla de un arte secuencial porque es un medio creativo de expresión que sintetiza arte y literatura, puesto que sus contenidos se expresan por medio de una secuencia de dibujos con textos escritos. Eisner cuando publicó su principal obra teórica, El comic y el arte secuencial en 1985 criticó al gremio de historietistas o "comicaturistas" por la poca profundidad de las historias que narraban, a pesar de la buena calidad artística de la animación. Para este autor, la narrativa siempre fue en desmedro de la animación, utilizándola como un mero complemento de ésta, lo que dejaba como saldo historias muy simples dirigidas a un público infantil con el solo objeto de vender un producto de entretención. El comic si quería madurar, afirmó Eisner como hipótesis, debía comenzar a narrar historias más complejas y serias que se relacionasen de un modo más concreto con el mundo real, independiente de que narrasen historias ficticias, y de este modo ganaría mayor apreciación por parte de las disciplinas académicas (como la teoría del arte, el diseño, la literatura, la semiótica o la historiografía como en nuestro caso), además de ampliar su distribución a un público más adulto y por ende más maduro (Eisner, 2007).

El llamado que hizo Eisner en ese entonces fue acogido por distintos guionistas y dibujantes como Dave Gibbons, David Lloyd, Frank Miller, Todd McFarlane, Garth Ennis y Alan Moore. Estos guionistas y dibujantes comenzaron a elaborar comics más maduros, en donde sus protagonistas tienen vivencias más caóticas y traumáticas como las que tenemos las personas que vivimos en el mundo real, y en función de lo mismo construyeron para sus historias ficticias marcos históricos genera-

les en donde la realidad comenzó a permear la ficción, tomando mayor protagonismo la parte narrativa frente a la animación artística –sin dejar de descuidar este última variable por cierto— en la producción de comics.

Pero si Will Eisner es el precursor de la teoría del comic, tal vez su mejor exponente sea Scott McCloud, quien en la década siguiente, más específicamente en 1993, nos entregó un ensayo redactado e ilustrado en viñetas para dar su interpretación de lo que es un comic. En este trabajo McCloud sigue la línea teórica presentada por Will Eisner, pero especifica el concepto de arte secuencial por encontrarlo muy genérico para definir este tipo de producto simbólico. De este modo McCloud define a los comics como "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector" (McCloud, 2019).

McCloud nos advierte que no se debe confundir al comic con la caricatura, independiente de que puedan estar estrechamente relacionadas. La caricatura es una forma de dibujar, un estilo, mientras que el comic es un medio para comunicar que a menudo se sirve de la caricatura, pero un comic debe estar construido sobre una base de secuencias de imágenes que comunican acciones, ideas, personajes, emociones, temporalidades y lugares, o todas a la vez. Secuencia de acciones en movimiento, McCloud también aportó en la construcción de esta definición con una ubicación espacial y temporal del mismo en la cultura occidental. El comic moderno es el que venimos encontrando en tiras de diarios o revistas publicadas periódicamente desde la década de 1940 al presente, pero eso sólo es el comic moderno, ya que como comic en cuanto tal, y siguiendo esta definición que nos otorgó McCloud, existen desde hace bastante más tiempo en la historia.

Esta definición es bastante inclusiva puesto que no toma en cuenta el rol de la imprenta o el uso del papel, tampoco las especificidades de los artistas dibujantes ni el uso de los colores. Aquí no está proscrito ningún tipo de escuela de diseño, artística, filosófica, movimiento o cualquier otro enfoque. Todo mensaje que se construya en base a una secuencia yuxtapuesta de imágenes pictóricas entra en la categoría del comic, y aquí McCloud incluye en esta forma de expresión simbólica desde los jeroglíficos egipcios, el tapiz de Bayeux, el manuscrito ilustrado precolombino que encontró Hernán Cortes en 1519 y que narra la epopeya de "Garra de Tigre", o incluso un manual de instrucciones que cualquiera de nosotros recibe y debe leer al subir a un avión.

Desde esta definición el comic no se debe limitar solo a las breves historietas ilustradas y seccionadas en viñetas que presentan las aventuras fantásticas y ficticias de algún héroe, paladín o justiciero con una personalidad oculta o incógnita, o una tira cómica en base a caricaturas. El comic es más bien un medio para comunicar como cualquier otro, sólo que desde la década de 1940 se especializó en este formato recién descrito, y es a lo que Eisner y McCloud se refieren como "comic moderno" y que constituye el objeto principal de sus estudios y reflexión. En síntesis, para efectos de este escrito, utilizaremos el concepto de comic para referirnos a lo que estos autores especifican como "comic moderno".

La novela gráfica como subgénero del comic

La novela gráfica está construida con los mismos elementos técnicos y teóricos que hemos descrito en el apartado anterior. Es un subgénero del comic y nos presenta un guion escrito por un autor que relata una historia ficticia única y singular, que tiene un comienzo y un final como cualquier otra novela. Esta obra está construida en base a una narración gráfica secuenciada con imágenes yuxtapuestas, las cuales se presentan en el formato de viñetas, las cuales pueden estar coloreadas o en blanco y negro. A diferencia de un comic tradicional, la novela gráfica no es seriada, no presenta una publicación continua de forma periódica –como lo son "Superman" y "Batman" en la editorial DC Comics o los "X-Men" y "Spiderman" en Marvel— ni tampoco puede haber un relevo de escritores y dibujantes que continúen la publicación a lo largo de las décadas para darle continuidad –independiente de que cada guionista y cada dibujante le impongan su sello característico a la publicación en el tiempo en que trabajan en él.

El precursor de este subgénero nuevamente es Will Eisner con su novela Contrato con Dios de 1978, y fue quién además popularizó este término por aquellos años. La importancia de la novela gráfica estriba en que desde Eisner en adelante se ha convertido en un espacio de producción simbólica más madura y compleja para la narración de historias con el formato técnico del comic, y que incluso ha comenzado a abordar otras formas de expresión comunicativa como la obra de Joe

Sacco, que cubre en particular el trauma de la guerra y los conflictos que surgen de la misma. Sacco ha incursionado desde la novela gráfica a fines de la década de 1990 hasta llegar al periodismo gráfico en el siglo XXI, abordando en específico las guerras étnicas en los Balcanes (Gorazde: Zona protegida publicada el año 2000 y El mediador del año 2003) y la hostilidad y abusos que comete el Estado de Israel para con el pueblo palestino (Palestina en la Franja de Gaza del año 2001).
La novela que nosotros abordaremos en la continuación de este estudio, Watchmen, se inscribe en este formato gráfico. Fue escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons, publicación que finalmente vio la luz en 1987 a través de la editorial DC Comics. En ella nos encontramos con una distopía política y social que planteó el cómo sería la historia del mundo si efectivamente existieran los héroes y superhéroes de los comics tradicionales. La novela está cruzada por completo por la tensión de la Guerra Fría, y por una hipótesis interpretativa sobre el comportamiento que tendrían estos justicieros para con la sociedad, y cómo ésta reaccionaría frente a ellos. Moore y Gibbons a través de esta obra ponen en cuestionamiento la moralidad del héroe y los imaginarios en que sustenta el poder, y para ello construyeron sus personajes caracterizados por las tensiones comunes que cualquier individuo tiene, como el cumplimiento del deber, la ideología desde la cual interpreta el mundo, las distintas emociones que provocan las circunstancias que tocan vivenciar desde la experiencia, y el cómo finalmente se define el bien y el mal.
Para cerrar esta presentación, buscaremos demostrar que desde esta novela ambos autores, uno como guionista y el otro como dibujante, construyeron una representación crítica de la sociedad occidental en la década de 1980. Para construir su relato narrativo llevaron la realidad a la ficción, y desde ahí se posicionan contrarios al poder y la arbitrariedad en una década marcada por el desenlace de la Guerra Fría. El clivaje liberal-conservador, el individualismo, la sociedad de consumo, la guerra, el armamentismo nuclear y el conflicto capitalismo versus comunismo –e incluso la música popular— son elementos de suma importancia para narrar una distopía aterradora que tiene como finalidad hacer reflexionar al lector sobre los clichés que han servido a las elites de poder para construir la sociedad norteamericana, verdadero paradigma del mundo occidental en el cierre del siglo XX.

Bibliografía.

Dosse, François. La marcha de las ideas. Historia de los intelectuales, historia intelectual, Valencia, Universitat de València, 2006.

Eisner, Will. El comic y el arte secuencial, Barcelona, Norma, 2007.

Gramsci, Antonio. Antología, Madrid, Siglo XXI, 2019.

McCloud, Scott. Entender el comic. El arte invisible, Bilbao, Astiberri, 2019.

Moore, Alan & Gibons, Dave. Watchmen, Buenos Aires, DC Comics, 2020.

Moore, Alan & Lloyd, David. V de vendetta, Buenos Aires, Unlimited, 2014.

Said, Edward W. Representaciones del intelectual, Barcelona, Paidós, 1996.