

On the Edge of the Panel

On the Edge of the Panel:

Essays on Comics Criticism

Edited by

Julio Cañero and Esther Claudio

Cambridge
Scholars
Publishing



On the Edge of the Panel: Essays on Comics Criticism

Edited by Julio Cañero and Esther Claudio

This book first published 2015

Cambridge Scholars Publishing

Lady Stephenson Library, Newcastle upon Tyne, NE6 2PA, UK

British Library Cataloguing in Publication Data

A catalogue record for this book is available from the British Library

Copyright © 2015 by Julio Cañero, Esther Claudio and contributors

All rights for this book reserved. No part of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the copyright owner.

ISBN (10): 1-4438-7787-5

ISBN (13): 978-1-4438-7787-9

“The major text, work of art,
musical composition ... asks not
only for understanding reception. It
demands *reaction*”

—George Steiner

“El arte es una mentira que nos
acerca a la verdad”

—Pablo Picasso

TABLE OF CONTENTS

Introduction	x
The Conference	x
Julio Cañero	
About this Collection	xi
Esther Claudio	

Part I: What is a Comic? Origins and Definitions

Orígenes, definiciones y controversias. El debate teórico sobre el nacimiento del cómic	2
Jordi Canyissá	
 The Origins of Graphic Narrative in Popular Culture	22
Roberto Bartual Moreno	
 Luis Mariani and the First Comic Strips in Spain.....	41
Manuel Barrero	
 The Order of Comics: Dynamics of the Ninth's Art Devices.....	65
Breixo Harguindey	
 Do you Read a Comic?	74
Nicholas A. Theisen	

Part 2: Formal Tools of Comics

The Drama of Caricature: Simplification and Deformation as Avant-garde Rhetorical Devices.....	94
Daniel Gómez Salamanca and Josep Rom Rodríguez	
 La(s) aventura(s) de la forma: La heterogeneidad gráfica como vía de experimentación en el cómic.....	109
Álvaro Nofuentes	

Dream and History, the Cartoon Mirror: The Incorporation of History into the Comic Book.....	124
Iván Pintor	

The Convergence of Graphic-Narrative Discourses: The Picture Book and the Graphic Novel.....	138
José Manuel Trabado	

Border Dwellers in Boy's Love Manga.....	157
Mark McHarry	

<i>Valentine</i> , Comics for Mobile Devices, and the Limits of Empowerment	174
Joe Sutliff-Sanders	

Part 3: Authors and their Works

The Many Facets of Boredom in the Work of Daniel Clowes.....	196
Greice Schneider	

The Confrontation between the Classic and the Modern Gothic in <i>The Swamp Thing</i> by Len Wein and Alan Moore	206
Francisco Sáez de Adana	

La memoria como narración en la obra de Seth	220
Irene Costa Mendia	

The (Re)construction of Memory in Antonio Altarriba's <i>El Arte de Volar</i>	230
Diego Espiña Barros	

Sequencing the History of the Third Reich: Art Spiegelman's Selection of Holocaust Images and Moments.....	242
María Jesús Fernández Gil	

The "Ontological Indeterminacy" in Comics: <i>El Resentido</i> by Juaco Vizuete.....	256
Mihai Iacob	

Frank Miller and Lynn Varley's <i>The Dark Knight Strikes Again: DK2</i> or How to Make the Revolution within the Palace	274
Juan Carlos Pérez	

Andrea Pazienza and Lorenzo Mattotti: How the Student Riots of 1977 Shaped Italian Comics.....	291
Barbara Uhlig	
Contributors.....	306

INTRODUCTION

The Conference

The book you have in your hands is the result of one of the first events exploring an academic approach to the analysis of comics at a Spanish university. In 2011, a group of Spanish and international specialists gathered at the Universidad de Alcalá to discuss the areas of visual and literary innovation in the graphic novel. For the Instituto Franklin-UAH, organizer of the event, the meeting was a challenge. This institution had traditionally been focused on established disciplines (literature, economics, politics...) and entering the field of Cultural Studies required an extra effort on the part of its staff. However, the scholars' prestigious investigations brought along decades of dedication that fueled the fruitful debate that the conference was intended to be. It was an intersection of experience and new approaches; the latter provided by nearly one hundred presenters whose participation revealed a profound knowledge of the field. More importantly, the conference opened the Instituto Franklin's gates to further ventures in the field of Cultural Studies, such as the financing of new research projects within this area. Indeed, the First International Conference on Comics and Graphic Novels was deemed such a success that a second event is hoped to take place soon.

The editors of this volume were part of the academic committee and were well acquainted with the quality of the papers. As such, it was clear to them that the presentations could not simply end up in a 'proceedings' book. The organizing and academic committee therefore decided to submit the articles to a peer-review process. One of the main challenges was deciding whether or not to accept articles in Spanish as well as in English. English would probably target a wider audience so we offered the possibility of translating their articles to the authors that desired to do so. However, articles in Spanish also indicated an increasing interest from the Spanish-speaking world in the field. Thus, this collection reflects the heterogeneous nature not only of the conference, but of the academic interest in the field. Indeed, a book containing articles in both languages demonstrates that the analysis of comics and graphic novels in Spain and abroad has widened its horizons. In the following pages you will find the

application of analytical and theoretical methodologies to a cultural production that has traditionally been ignored by the establishment.

Julio Cañero

About this Collection

The interpretation of comics presents a difficulty that resides in its own nature. This hybrid text that inextricably intertwines the written word with illustration problematizes disciplinary approaches. However, this dual nature duplicates the range of possibilities and narrative resources available, which add to the ones that appear in the very core of its language. Therefore, comics not only benefit from centuries of literary and pictorial traditions, but have also developed a set of strategies that are unique and specific to the medium.

Criticism has approached comics from tangential fields responding to the interest provoked by the production of the last three decades. James Joyce once said that his work would keep the critics busy for the next 300 years, and so it seems that the same will happen with Chris Ware's baroque labyrinths, Martin Vaughn-James's challenging abstract experimentalism, and the potential of the *Oubapo*.

Criticism has not only increased its interest but also shifted its perspective. Historical and formal analyses that were aimed at defining the study object and, above all, legitimizing its artistic quality, have given way to semiotic, structuralist, and cultural approaches. The historical and formal approach, as we will see in this collection, is still essential and the debate about the origins of the genre and its definition is still present. But two thirds of this collection formulates other treatments that scholars had not started to tackle until the last decades. Does this mean that the study of comics has finally reached the necessary confidence to abandon the artistic legitimization of the medium? Or are they just new self-defense mechanisms through alliances with other fields of academic interest? We'll leave the answers of these questions to the reader.

Our goal is to feed the debate, as we hope the international conference that originated it did. We want to provide a channel of communication with an art, a two-headed medium that, like the god Janus, operates as a hinge, as a meeting point, as a bridge between pictorial and literary expression.

On the Edge of the Panel: Lines of Research

As the collection was taking shape, a series of questions, themes, and recurring perspectives emerged. The articles focused on common concerns but they also reflected an interest from the audience on those same subjects. Therefore, this book's classification was carried out based on two premises: on the one hand, the number of articles that converged on the same topic which, from our point of view, also reflected the readers' interests and, on the other, the global trends, the research areas that we find today in books, chapters of journals, special issues, and articles on comics.

I. Origins and definitions: What is a comic?

The interest about the origin of comics is considerable because the roots define the shape of the medium; they state the ontological status of the comic. Theories do not converge on the same point but, like small big bangs, expand from different origins. For the time being, origins and definitions of comics are undoubtedly rhizomatic and the articles gathered in this section portray such a tendency.

Jordi Canyissá opens the first part of this collection providing a diachronic overview of the study of comics, from prehistory to our days. It is not just a review of the literature—it is a reflection upon the controversies that problematize the definition of the medium while it sets out an always fruitful discussion. As Canyissá argues, many of the authors stated that they had created a whole new language already before the twentieth century and indeed the combination of text and images offered possibilities previously unseen.

Roberto Bartual focuses on the Medieval period. He describes in detail the works that some authors, like McCloud and Eisner, have included in their definition of comic to show that we must refrain from applying the term 'comic' to any visual product with a grid or a strip pattern. What makes them different from comics? What elements do we find in these narrative strips that prevail in today's comics? The technological changes, the changes of the reading audience, the changes in themes, and many other factors produce variations and each strip will contribute a different resource to make communication effective. Bartual's article allows us, on the one hand, to understand the dynamics that make these texts different from comics and, on the

other, to discover the particularities, the “hits” that throughout history have contributed to the comics of the present day.

Moving towards the nineteenth century, **Manuel Barrero** studies the work by Luis Mariani, a journalist and engraver, whose graphic work is one of the pioneering Spanish strips. Barrero will show the development of Mariani’s *oeuvre* and the adaptation of European innovations to the Spanish graphic narrative. Mariani introduced a visible degree of temporality into his compositions and just like innovative Spanish artists, such as Cilla or SEM, his work is still a protocomic but closer to the comic strip. This article provides a close up to the evolution not only of a particular artist but to the medium itself.

Comics theory has relied to date on the classic dichotomy between form and content, yet aren’t we evading many other equally determining factors? **Breixo Harguindey** encourages a wider, as well as a more comprehensive, approach. Once the possibilities of the semiotic model are exhausted, Harguindey resorts to the history of the book and rescues the concept of *dispositif*, which not only unites form and content but also integrates circuits, the reading audience, reproduction methods, and disseminating supports, among others. Without being diluted in a gigantic cloud of variables, Harguindey limits the term and applies it to the material and temporal reality of the comic to try to answer questions, such as what makes a certain format or serialization incline towards a *dispositif* for a specific *mise-en-page* model, among the many possible ones? From a macroscopic but not simplistic perspective, Harguindey carries out a complex study of the medium that will undoubtedly widen its horizons.

If defining a comic or understanding its origins seems complicated, **Nicholas Theisen** asks: Can a tablecloth or a board game be a comic? Is McCloud completely wrong when he considers the Trajan’s column an example of comic? Using Heidegger’s concepts of *Zeug* (“equipment”) and *Zuhandenheit*, and taking the act of reading as the axis of this analysis, Theisen subverts definitions of what a comic is and is not. Throughout the work by Japanese artist Kitazawa Rakuten, he demonstrates that the multiple ways in which certain works can be read challenge most definitions of comic as *Das Ding*.

II. Formal tools of comics

In this section, the devices, tools, and resources of comics are analyzed. Their use and expressive possibilities are explored as well as their history and development.

Josep Rom and Daniel Gómez study the evolution of the caricature, its formal and linguistic characteristics, and its rhetorical character in order to understand its hegemony. They carry out an accurate and thorough research that studies the metaphoric and hyperbolic features of caricature, its diachronic and synchronic transformations, to ultimately identify styles of caricature according to the different genres. But can we speak of formulas suitable for comedy, criticism, or drama? This and other questions related to the functioning of the language of comics are what the article successfully discusses and answers.

Alvaro Nofuentes studies the manifold functions and implications of heterography. Drawing from Bakhtin's concept of heteroglossia, the author runs through the history of graphic hybridation to move on to study the particularities of this tool in works like *Ace Hole* or *Walking the Dog*. As Nofuentes demonstrates, the changes of graphic register directly interpellate the receiver, problematize the transitional function of the image, and subvert the hegemony of the story.

The article by **Iván Pintor Iranzo** is a trip throughout the closures between panels and photograms where questions about representation, memory, history, and narrativity leak through. The hypermnestic time traveler embodies the coexistence of present, past, and future that the juxtaposed panels on the page of a comic display. But how does its discontinuity admit the intervention of a dialectic capable of suspending the historical moment and of stepping inside it the way some cinematographic forms do? If cinema is "to look very intensely at something on the verge of disappearing" (Godard), then comics are the presence of images that never happened. As time travelers, Pintor makes us jump from the immortal death of Raven in *Terry and the Pirates* to Jean Eustache's *La Rossiere de Pessac*, to contrast the wide variety of devices that both media provide to grasp the phantoms of memory, history, past, and present.

A comparative approach is also adopted by **José Manuel Trabado**, who aims to study the parallelism between the poetics of picturebooks and some narrative devices used in graphic novels. Even though both discourses stem from different traditions, it is possible to identify points of convergence between them. The two genres deal with such traumatic experiences as the loss of a loved one. What are the implications and the benefits of this mutual influence? How are reception and narration affected by blurring the boundaries between both types of works?

Boundaries, borders, and limits are the axis of **Mark McHarry's** study on boys' love mangas. Borders are instruments of power and impossible things. They refuse singularity for themselves but impose it upon those subjected to them. They can make meaning indeterminable. Yet borders are places of creation. He considers the danger, indeterminacy, and productivity of borders to suggest that they help organize meaning in language, sufficiently so that in boys' love mangas this may allow their subjects to overcome their insecure existence and bond with one other.

Joe Sutliff Sanders explores how comics ask readers to link panels (transitions) in comics for mobile devices. The material aspects of paper comics that comics scholars have spent so much time theorizing about rarely apply unproblematically to such comics—when they apply at all. These comics do not have pages in the usual sense, and since pages from the same comic are displayed and viewed in different ways by different mobile devices, previously useful terms such as “hyperframe”, “planche”, and even “page” can only be used with qualifications. Comics for mobile devices are very similar to print comics, but in other ways, they are profoundly different, and they promise—or threaten, depending on your mood—to revise what comics scholars have used to theorize comics.

III. Authors and their works

In this section we have grouped together the articles that specifically deal with the work of one particular author. They approach the *oeuvre* from different traditions and with different theoretical tools, and deal with different topics and ideas depending on the author's concerns and the work's possibilities.

Greice Schneider studies boredom in Daniel Clowes's *oeuvre*. What are the different takes on it and how do they reflect a shift in style and scope in Clowes's works? How does it operate within the narrative? From

the punk aesthetics of *Eightball* and *Ghost World* to the adult minimalism of Wilson, Schneider discusses not only Clowes's works but also the shift towards the poetics of the ordinary that have attracted criticism towards the medium.

Francisco Sáez de Adana compares the contributions by Len Wein and Alan Moore for the *Swamp Thing*. Acknowledging Wein's European, classic gothic and Alan Moore's social, American one this article seeks to show the social concern in the work of Wein and Wrightson, especially in their later stories, although it was always classically inspired. In contrast, according to Sáez, Moore's inspirations are modern, since he is influenced both by American and English horror writers and their aim to dissect the problems that were battering American society in the 1980s.

Autobiography and memory are recurring themes in the study of comics, more so in recent years. **Irene Costa Mendia** combines a formalist approach with discourse analysis to discover the narrative strategies and the play of visual and linguistic tropes in Seth's *It's a Good Life if you don't Weaken*. The autobiographical genre is a masquerade, a broken contract with the reader that mocks and caresses his/her intellect. Costa researches Seth's mastery to make up characters and memories but also to make the most of the infinite possibilities of comics.

In his turn, **Diego Espiña** studies the reconstruction of memory in the award-winning masterpiece *El arte de volar*, a work about the author's father, a survivor of the Spanish Civil War. The relations between autobiography, autobiographical novel, and truth are problematized by an unreliable narrator. But as Walter Benjamin argued, articulating the past is not recognizing it as it was but seizing memories as they flash. To this regard, the article by Espiña shows that the autobiographical pact allows for a broader exploration, not only of history, memory, and autobiography, but also of the narrative possibilities in comics.

El arte de volar undoubtedly shares the structure and concerns of the autobiographical graphic novel *par excellence*, Art Spiegelman's *Maus: A Survivor's Tale*. **María Jesús Fernández Gil** tackles the critically acclaimed recount of the Holocaust to show the mechanisms through which it makes the past present. As in *El arte de volar*, it is making history, through memory, what is essential here or, in Hirsch's terms, the "post-memory". How does *Maus* convey the presence of the past? What

narrative and artistic devices provide a dialogue between trauma and history, father and son, memory and narration? How can comics reflect the complexity of such themes? These are the questions to be answered in Fernández Gil's article.

Moving on from history but still dealing with metafiction and narratological ambiguities, **Mihai Iacob** discusses the "ontological indeterminacy" in Juaco Vizueté's *El Resentido*. His article attempts to identify the specifically postmodern resources of icon-verbal nature by means of which representation is undermined in comics. However, Iacob's close reading of *El Resentido* allows for further discussion about the medium itself. He illustrates why most academic bibliographies on comic strips mainly consist of histories, general overviews, and panoramic works, as we stated in the introduction. He also discusses the different approaches to postmodernism in literature and he explores the avant-garde intricacies of *El Resentido* to finally demonstrate the need to further discuss postmodernism in comics.

Juan Carlos Pérez provides a Baudrillardian approach to Varley and Miller's *The Dark Knight Strikes Again: DK2*. An accurate analysis of the hyperreality that funds the Dark Knight's world, it further shows how this second work was meant to be a break from tradition: from its predecessor, and from the way the comics industry has worked up to then. According to Pérez, through a Baudrillardian discourse on the presence of simulacra in today's society, the work both attempts to subvert from inside the functioning of the comics market and it precedes the revolutionary movements that we are witnessing today. Pérez's approach provides not only a new and accurate reading of Miller and Varley's work, but also a comprehensive analysis of its significance.

Last but not least, **Barbara Uhlig** studies the work by Paziienza and Mattotti and how they shaped Italian comics by including underground avant-garde styles and techniques into the medium to express their rejection and later disappointment with political changes in the country. The anti-hierarchical way they presented pictures in magazines like *Frigidaire*, and their refusal to be limited in terms of medium or genre in *Valvoline*, helped open a different way for *fumetti* that clearly connect their works with today's European avant-garde.

Much criticism has been produced and is still being written about comics and graphic novels. This collection continues the discussion on the

study of the medium and reviews the set of aesthetic, historical, and sociological perspectives of this rich language. We hope this collection helps to show appreciation for its beauty and uniqueness.

PART I:

WHAT IS A COMIC? ORIGINS AND DEFINITIONS

ORÍGENES, DEFINICIONES Y CONTROVERSIAS. EL DEBATE TEÓRICO SOBRE EL NACIMIENTO DEL CÓMIC

JORDI CANYISSÀ

“La historia del cómic está hecha de olvidos”, escribe Benoît Peeters a propósito de la tardía recuperación de Rodolphe Töpffer (1799-1846) como uno de los *padres* de la historieta (1991, 81). Por su parte, Thierry Groensteen habla del cómic como “un arte que cultiva la amnesia y que no se preocupa demasiado de su patrimonio”, es decir, de su pasado, de su historia (2006, 67). Un buen ejemplo de desmemoria es el escaso número de estudios rigurosos sobre el nacimiento del cómic; un hecho ya denunciado por el crítico Benoît Mouchart en la revista *Beaux Arts*. Para Mouchart, los libros de historia del cómic no están jerarquizados y parecen un mero catálogo “donde lo peor se sitúa al lado de lo mejor, sin ninguna escala de valores” (8).

Por eso, la publicación a finales de 2009 del libro *Naissances de la Bande Dessinée*, de Thierry Smolderen, supone un acontecimiento de primera magnitud. Smolderen plasma en este trabajo 20 años de investigación sobre las primeras historietas. En este terreno histórico, el libro es la contribución más destacada desde los dos volúmenes de la monumental—y casi inencontrable—*The History of the Comic Strip*, de David Kunzle. Pese a compartir un mismo aliento enciclopedista, ambos trabajos presentan también enormes diferencias: Kunzle abarca un periodo muy amplio, pues se remonta a 1450; Smolderen arranca en 1732 y acompaña el libro—eso también es digno de mención—con una rica iconografía que por primera vez es reproducida con una calidad excelente.

Reparar las teorías sobre los orígenes de la historieta implica lidiar con opiniones a menudo enfrentadas y plantearse una seria reflexión sobre los límites de la historieta y sobre su definición.

En el principio... ¿era la palabra?

En la introducción al espléndido libro colectivo *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century* se afirma algo que parece evidente pero que a menudo se olvida: para que naciera el cine fue necesario inventar una máquina para hacer cine; pero para que exista la historieta no hace falta un invento sino “un desarrollo gradual de la narración visual” (Dierick y Lefèvre 1998, 13).

Pero para algunos teóricos, sí hubo un *invento* que permite señalar el nacimiento del cómic: el globo, bocadillo o *speech balloon*. Así las cosas, los teóricos del cómic se han dividido en dos bandos enzarzados en múltiples disputas por este motivo: los partidarios del *speech balloon* y los que no consideran su presencia como necesaria.

Los partidarios del *balloon* sostienen que el cómic nació el 25 de octubre de 1896, cuando *The New York Journal* publicó una media página de The Yellow Kid con cinco viñetas y, por primera vez en esta serie, textos dentro de globos. El primero en sostener esta teoría fue el norteamericano Coulton Waugh, cuando en 1947 publicó el que está considerado como primer ensayo sobre el medio en Estados Unidos: *The Comics*.

Waugh y el resto de partidarios de esta hipótesis consideran, además, que la existencia del cómic va unida a la presencia de un personaje recurrente y a la reproductibilidad de la obra o, mejor aún, a su difusión como medio de comunicación de masas. Un firme defensor de esta posición es el español Román Gubern con su obra, también pionera, *El lenguaje de los cómics*. Para Gubern, el cómic es “un medio de expresión de difusión masiva que nace y se vehicula gracias al periodismo”, por eso, y aun reconociendo que es una “síntesis y perfeccionamiento de procedimientos narrativos anteriores”, no duda en calificar a los cómics como “una forma de expresión periodística” (1972, 15).

Quienes se oponen a esta teoría lanzan varios argumentos como contraataque. En primer lugar, recuerdan que The Yellow Kid no fue el primer personaje con continuidad.¹ En segundo lugar, añaden que si el uso del globo es necesario, habría que quitar de la historia del cómic a las historietas mudas, las series de Harold Foster, el Flash Gordon de Alex Raymond y álbumes modernos como los de Loustal y Paringaux.

Harry Morgan se muestra muy contundente al rebatir estas tesis y afirma que “la atribución de la invención de la historieta a Outcault [creador del Yellow Kid] es un buen ejemplo de interpretación abusiva, fundada en criterios superficiales” (2003, 79). Para Antonio Altarriba,

sostener que la historieta nació con *The Yellow Kid and his New Phonograph* es una hipótesis “injusta más que absurda” (2011, 10).

Pero la mejor respuesta a este grupo de teóricos esencialmente norteamericanos la dio su compatriota David Kunzle 60 años después de que apareciera *The Comics*. Kunzle publicó en 2007 un libro que es toda una declaración de principios ya desde su mismo título: *Töpffer. Father of the comic strip*. Este libro va en la estela de una obra previa e igualmente capital en el estudio de los orígenes del cómic: *Töpffer. L'invention de la bande dessinée* elaborada por Groensteen y Peeters en 1994. Los tres autores no dudan en calificar al suizo Rodolphe Töpffer como el padre de la historieta. En estos cómics, llamados “historias en estampas”, no hay bocadillos de texto pero sí una verdadera narración visual a través de una sucesión de imágenes estáticas hábilmente escogidas y puestas en página.

La definición de cómic

Si admitimos que no es necesaria la presencia de globos ni la publicación en un medio de comunicación de masas, el criterio para señalar el inicio del cómic deviene peligrosamente difuso. Groensteen pone el dedo en la llaga lanzando esta pregunta: “¿Cómo podemos decir, sin una definición inicial [de historieta] cuándo un autor debe ser incluido o excluido de la historia del cómic?” (Dierick y Lefèvre 1998, 107). En efecto, según la definición que usemos, la historia del cómic empieza en una fecha u otra. Y eso nos lleva de lleno a la segunda controversia anunciada en el título de este artículo: la definición del medio. Si es difícil ponerse de acuerdo en determinar el primer cómic, resulta igualmente complicado encontrar una definición común de historieta. En realidad, ambas polémicas son las dos caras de una misma problemática pues con una definición clara y consensuada de historieta sería fácil, en teoría, identificar el primer cómic.

En un meticuloso ensayo, Harry Morgan afirma que “en absoluto tiene la ambición (o la imprudencia) de proponer [...] una definición científica de la historieta”, o sea, capaz de enunciar “las características propias y distintivas, o las cualidades esenciales, del cómic” (69). También Groensteen dice sentirse incapaz de encontrar esa definición. En el artículo *Définition et origine* escribe: “Si entendemos por definición la enumeración precisa, exhaustiva y, por ello, exclusiva de los atributos que caracterizan el objeto estudiado, considero el problema de la definición semiótica del cómic como algo insoluble”.(2002)

Y además de “insoluble” deberíamos añadir “inestable”, porque como añaden oportunamente los belgas Charles Dierick y Pascal Lefèvre, la

definición de cómic variará inevitablemente con el tiempo pues “la interminable evolución del medio conlleva cambios en las definiciones” (13).

No resulta extraño, pues, que para solventar esa inconsistencia muchos autores busquen alternativas a la palabra *cómic* cuando indagan en los orígenes de este medio. Es el caso de Brian Walker, quien usa el concepto de “visual story telling” (8). Pero lo mismo sucede entre los autores que participan en *Forging a New Medium*: el holandés Nop Maas prefiere la expresión “picture stories”, su compatriota Hans Matla habla de “series of graphic depictions” y el británico Paul Gravett se refiere a las “sequential pictures”.

Otra opción, no muy alejada de esta línea, es colocar al cómic en un marco más amplio, el de las “literaturas dibujadas”, como propone Morgan en *Principes des littératures dessinées*. Las literaturas dibujadas, según él, comprenden no solamente el cómic sino también la imagen fija no secuencial de carácter narrativo. Esta postura, que podríamos calificar como *englobante*, no está lejos de la que proclama Manuel Barrero cuando sostiene que “la viñeta [de humor gráfico] y la historieta forman parte de un medio de comunicación troncal que usa imágenes fijas para articular relatos”, aunque para que sea así cree necesario superar los presupuestos meramente descriptivos y presentar un enunciado narrativo (2012).

Conscientes de la dificultad de dar con una definición de consenso, Dierick y Lefèvre proponen no una definición sino un “prototipo de definición” que debería reconocer un punto clave: la “yuxtaposición de imágenes fijas en un soporte estableciendo un acto comunicativo” (12). Es decir: el lector deberá entender que de la yuxtaposición emana un mensaje, que está ante una secuencia provista de significado, no ante una mera amalgama.²

Estas palabras están muy cerca de una de las definiciones más aceptadas de cómic, la de Scott McCloud, en tanto que: “juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response from the viewer” (9).

La representación secuencial es decisiva en la teoría de Will Eisner y se recoge en la definición de Román Gubern de 1987, que describe el cómic como un “medio de comunicación escrito-icónico [...] estructurado en imágenes consecutivas (viñetas) que representan secuencialmente fases consecutivas de un relato o una acción” ([1987] 1994, 217). Esta misma idea de secuencia, y más exactamente de secuencia *in praesentia* es, para Groensteen, el único criterio considerado absolutamente esencial. La secuencia, añade, no es nunca aleatoria pues cada viñeta se integra en función de una “coherencia premeditada” (2007, 35). En realidad, el

ensayista recoge aquí el concepto de multicuadro o multi-frame del filósofo Henri Van Lier, definido como un dispositivo—más conceptual que físico—formado por la suma de viñetas que componen una historieta. Del multicuadro Groensteen extrae otra idea cardinal y de nuevo cuño: el concepto de solidaridad icónica, o lo que es lo mismo, que unas imágenes remiten a otras—y necesitan a otras—para producir significado (1999, 9 y 2011, 33-34).

Así las cosas, si el globo de texto y la reproducción en un medio de comunicación de masas no son un criterio válido, resulta inevitable reconocer que *The Yellow Kid* y el año 1896 dejan de señalar el inicio del cómic. Es necesario pues echar la vista atrás. Y ahí es donde la obra de Töpffer, alrededor de 1830, cobra valor de pieza fundacional.

Aunque puestos a mirar atrás, y guiados por la idea de pluralidad de imágenes, de yuxtaposición o de secuencia *in praesentia*, podemos también retroceder un siglo y fijarnos en William Hogarth y en su serie *A Harlot's Progress*. O incluso ir mucho más atrás: hasta la Edad Media, hasta las cerámicas griegas, hasta las pinturas prehistóricas.

De la prehistoria a nuestros días

Gérard Blanchard, en su libro de 1969, *La bande dessinée. Histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, ofrece la primera lista ilustrada y exhaustiva de “historias en imágenes” remontándose a la prehistoria para fijar sus orígenes (aunque en España, Luis Gasca ya recoge algunos ejemplos tres años antes en *Tebeo y cultura de masas*). La arqueología del cómic divulgada por Blanchard tiene ecos ilustres que llegan hasta Eisner y McCloud.³ Pero buscar el origen del cómic en las pinturas rupestres, en la columna trajana o en el tapiz de Bayeux, ¿es riguroso o responde solo a la necesidad de dotar al cómic de un origen noble?

Para Gubern, la ristra de “lejanísimos antecedentes culturales” del cómic es una relación “tediosa” que suele colocarse en los ensayos sobre la historieta con el fin de “encubrir una mala conciencia cultural tratando de ennoblecer el origen histórico de los cómics”; se trata de “un alarde de erudición de escaso valor científico” (1972, 13). Años más tarde se muestra aún más crítico al añadir que “se han escrito muchas simplezas al referirse al origen remoto de la narración icónica en los cómics” (Gubern [1987] 1994, 221).

Algo más conciliadora resulta la postura de Pierre Fresnault-Deruelle al reconocer que el cómic “ha buscado durante mucho tiempo nobles antepasados” porque “ha sufrido un déficit de respetabilidad” (9). Y

desmitifica esta búsqueda al recordar que siempre es posible encontrar antepasados: podrían serlo las canciones de gesta respecto del *Quijote* o la linterna mágica respecto del cine.

Sea o no un alarde, lo cierto es que “la imagen narrativa e incluso la imagen secuencial, existían mucho antes de inventarse el cómic”, tal como sostiene Groensteen (1994, 65). Pero las referencias a un pasado tan remoto “confunden el medio moderno con la milenaria tradición de la expresión visual” (1998, 108). Como se comprende, eso que llama “medio moderno” es el “cómic moderno” que va de Töpffer en adelante, mientras que lo demás tiene que ver con formas de “expresión visual” tan antiguas como el ser humano. O como dice el historiador norteamericano Rick Marschall, “el cómic es el punto culminante de 6.000 años de pruebas del hombre civilizado en su búsqueda de una forma perfecta de comunicación” (43).

A la vista de estas posiciones consideramos que es posible delimitar tres periodos temporales en la historia del cómic y de sus antepasados.

- 1) De la prehistoria al siglo XII.
- 2) Del siglo XIII al XVII.
- 3) Del siglo XVIII al XIX.

1) De la prehistoria al siglo XII

En esta época no encontramos ni historietas ni protohistorietas sino ejemplos de la larga evolución de los distintos tipos de expresión visual empezando por las pinturas rupestres. Es habitual citar aquí ejemplos como los sellos de la antigua Mesopotamia, los jeroglíficos egipcios, la cerámica o los frisos griegos. También es habitual citar el relato en viñetas marmóreas alrededor de los 30 metros de la Columna Trajana, en Roma (año 113). Otro referente es el tapiz de Bayeux, que relata la conquista normanda de Inglaterra en una tela de 70 metros de ancho (años 1073-1083); para Luis Gasca, en este tapiz “la imagen esclarece de tal forma el contexto que la letra se antoja superflua” (22). De las civilizaciones precolombinas suele mencionarse el lienzo mexicano de Tlaxcala, con 80 cuadros que relatan la victoria de los aztecas sobre Hernán Cortés, o en el código Azcutitlán.

Algunos autores han estudiado las imágenes narrativas de los mayas. El ejercicio es estimulante aunque en algunos casos se llega a conclusiones demasiado alegres al considerar tajantemente a los mayas como “autores de los primeros comics americanos” (Nilesen y Wichmann 2000, 74).⁴

Curiosamente, estos autores no suelen mencionar ejemplos de pintura religiosa previos a la época gótica. Y eso que hay ejemplos interesantes en

la iconografía cristiana que permiten ver a la pintura como *sustituto* de la escritura. El papa Gregorio Magno, a finales del siglo VI, tenía muy clara la función de la pintura en los muros de las iglesias: “Aquello que la escritura hace presente al lector se lo muestran las pinturas a aquellos que no saben leer [...]. En consecuencia, especialmente para la gente corriente, las pinturas son el equivalente de la lectura” (Manguel [1996] 2009, 144).

Danièle-Alexandre Bidon y el inquieto crítico literario Alberto Manguel parecen ser los únicos en reparar en un sorprendente ejemplo de secuencia entre dos imágenes que se encuentra en la iglesia de la Santa Sabina; concretamente, una puerta de madera tallada de dos hojas (siglos IV-V). La puerta contrapone tres milagros de Jesucristo a la izquierda y tres de Moisés a la derecha. La particularidad es que la aparición del maná durante la huida de Egipto se representa en dos cuadros consecutivos (secciones 2 y 3) dando lugar a una verdadera secuencia. Pero esta secuencia, como otras muchas obras con varias imágenes, no puede considerarse verdaderamente un relato visual porque son imágenes que solo comprenden quienes ya conocen la historia. Quienes no la sepan, no podrán deducir nada de esa secuencia. No emana ese *mensaje* que, según el prototipo de definición enunciado antes, es necesario en todo relato visual.

2) Del siglo XIII al XVII

Durante el siglo XIII empieza a florecer el arte gótico y la iconografía bíblica se traslada de los muros a los vidrios de colores de las catedrales. En estos vidrios algunos ensayistas han querido ver nuevos ejemplos de esta historia de la narración en imágenes. Es el caso de los 24 compartimentos del vitral de la Catedral de Chartres, citados por Masotta (120).

Hallazgos medievales.

Quien mejor se ha referido a la rica tradición de la iconografía medieval es Danièle-Alexandre Bidon en un excelente artículo ya mencionado. La investigadora sorprende al afirmar (y probar) que las técnicas de la historia secuencial ya eran conocidas por los ilustradores del siglo XIII. Es más, asegura que existen muy pocas de las supuestas innovaciones del cómic que no aparezcan ya en las iluminaciones medievales. Y lo defiende con ejemplos de onomatopeyas, imágenes que desbordan viñetas, globos de pensamiento, representación de movimientos o casos de descomposición secuencial de una acción, como las tres

imágenes del derrumbe de un andamio en las *Cantigas de santa María* (s. XIII).

Por supuesto, el recurso de las filacterias (los antiguos globos medievales) es de sobras conocido en la Edad Media. Suele decirse que en la época medieval la filacteria no representa lo que *dice* un personaje sino que *materializa* (hace visible) un fragmento de las Escrituras. Bidon señala que “lo más habitual” es que las filacterias sean “etiquetas” o frases iniciales de un libro, aunque en casos excepcionales son una verdadera “emisión de palabra” como en el *Psautier d’Ingeborge* (s. XIII).⁵

Secuencias de imágenes en las ‘Bibliae pauperum’

En el siglo XII ya se encuentran ejemplos notables de dibujo secuencial en libros, y estas técnicas se consolidan luego con las llamadas “Biblias de los pobres”, ampliamente difundidas durante los siglos XIII y XIV.

Las *Bibliae pauperum* eran libros de hojas de pergamino “formados casi totalmente por escenas yuxtapuestas, con tan solo unas pocas palabras, en ocasiones a modo de títulos (...) y en otras saliendo de las bocas de los personajes” (Manguel [1996] 2009, 150). Cada una de estas páginas está dividida en dos o más escenas, lo que sin duda invita a establecer un parecido cuanto menos formal con los actuales cómics. Pero, ¿realmente es un cómic? Antes de responder, veamos cuál era su uso.

Se cree que estas biblias permanecían visibles ante los fieles durante el oficio y los sacerdotes usaban esas imágenes para glosarlas, es decir, como una especie de apunte o guía para sus sermones. Una función similar a la que harían los “retablos de las maravillas” entre los oradores callejeros del siglo XVIII. Como dice Manguel, los fieles podían sin duda “leer” la relación entre esas imágenes y los relatos de las Escrituras; pero sin ese conocimiento, o sin la lectura del texto, una *Biblia Pauperum* resulta “absolutamente ininteligible” (151 y 157).

Para Masotta “el verdadero parecido entre la historieta moderna y sus parientes de antaño” empieza precisamente aquí, con las “Biblias de los pobres” (120). Una idea que no compartimos: en nuestra opinión, las series de imágenes medievales presentan el mismo problema visto antes con las puertas de la Santa Sabina: si no se conoce de antemano la historia, el relato no se entiende. Por lo tanto, parece más oportuno decir que estas imágenes son en realidad una *ilustración* del texto. Aunque un caso particular de ilustración pues se realiza *en ausencia* del texto, aunque a sabiendas de que el lector o espectador lo conoce.

Resulta muy oportuna la advertencia que lanza Harry Morgan en el sentido de que para determinar si estamos ante un relato en imágenes “los

criterios de forma no son nunca suficientes y hay que examinar el contenido” (2003, 26).

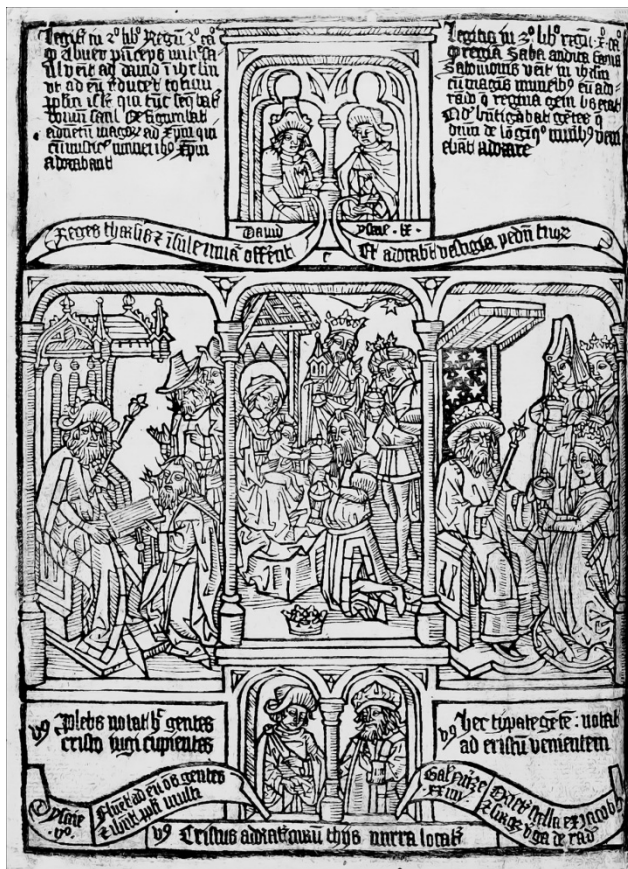


Fig.1: *Biblia pauperum* escrita en latín, impresión xilográfica, circa 1462-1468. Bibliothèque nationale de France, département Réserve des livres rares

Pongamos un caso para debatir. Gérard Blanchard pone como ejemplo de narración en imágenes una página extraída de una “Biblia de los pobres” (45). Para él es una especie de *comic-book* para curas, y sí, aparentemente podría parecer un cómic. Pero Bidon le rebate y señala el error: la página confronta una escena del Antiguo Testamento (el sacrificio de Abraham) con una del Nuevo (la crucifixión de Jesucristo). No hay pues, continuidad posible entre las dos imágenes.

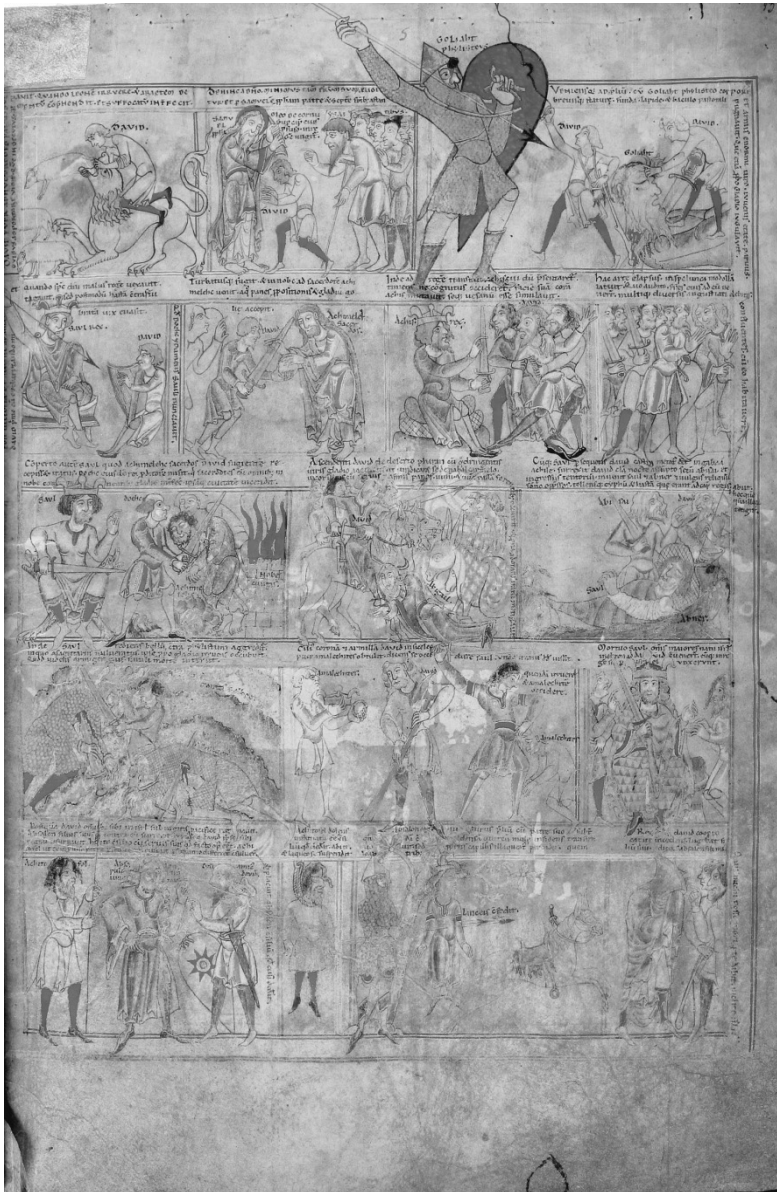


Fig.2: Biblia de san Étienne Harding. Biblia sacra. Ms 14, fol. 13. Bibliothèque municipale de Dijon (foto: E. Juvin).

Tal vez el ejemplo de Blanchard no era el mejor. Sin duda parece mucho más perturbador un ejemplo del siglo XII que puso en valor una exposición de la BNF, *La BD avant la BD*. Se trata de *La Biblia* de Étienne de Harding, un manuscrito cistercense iluminado con numerosas miniaturas. En ella destaca especialmente la página con cinco registros (nosotros diríamos cinco *tiras*) que muestran la vida de David según la versión del libro de Job. Para especialistas medievales como Alessia Trivellone, se trata de una verdadera “secuencia narrativa”. *Pinturas diacrónicas*

También en la pintura occidental de los siglos XIV y XV encontramos múltiples ejemplos de imagen diacrónica, es decir, una imagen unitaria que intenta (sin dividirse) representar un relato a través de una “sucesión simultánea”.⁶ Un buen ejemplo es la *Anunciación* de Fra Angelico (siglo XV). Gubern cita también una serie de cuatro cuadros de Botticelli sobre un episodio milagroso (*Nastagio degli Onesti*, 1483) o la secuencia del Giotto en la Capilla Scrovegni de Padua (1306).

La imprenta

A mediados del siglo XV aparece la imprenta y la historia del cómic (o de sus antecedentes) sufre un vuelco. Es una época apasionante para el estudio; no es raro pues que Kunzle sitúe precisamente aquí, en 1450, el arranque de su *History of the Comic Strip*.

Groensteen es tajante al valorar la irrupción de la imprenta de Gutenberg: “la invención de la imprenta mató al cómic” (Dierick y Lefèvre 1998, 109). ¿Por qué llega a esta conclusión? Porque la imprenta—asegura—separó lo que en los manuscritos medievales estaba unido: texto e imagen.

3) Del siglo XVIII al XIX

La fecha clave es 1732. Y el nombre a retener es William Hogarth. Smolderen sitúa en Hogarth el inicio de su *Naissances de la bande dessinée*, cuyo subtítulo aclara el periodo que abarca: *De William Hogarth à Winsor McCay*.

William Hogarth

A Harlot's Progress (1732) es una serie de seis grabados sin palabras. Inicialmente era una pintura (la actual imagen nº 3) expuesta en el estudio del pintor. Algunos visitantes le sugirieron continuar la historia de la prostituta allí representada y así lo hizo Hogarth, añadiéndole cinco