

SUPERCÓMIC. MUTACIONES DE LA NOVELA GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

Santiago García (coordinador). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. 2013. Errata Naturae.



JANITZIO ALATRISTE TOBILLA

Universidad Autónoma del Estado de México, México

<https://orcid.org/0009-0007-7639-2599>

jalatristet@uaemex.mx

Santiago García, autor español de novelas gráficas, conocido sobre todo por su ensayo sobre la novela gráfica, en el cual utiliza recursos propios de la sintaxis del cómic para proponernos su perspectiva histórica de este género híbrido. En esta ocasión, a través de una compilación de distintos autores y recursos de edición nos sugiere un estado más actual de este fenómeno creativo denominado novela gráfica, trabajo que titula *Supercómic. Mutaciones de la Novela Gráfica contemporánea*.

Lo primero que llama la atención de esta compilación es la variedad de recursos para exponer un estado de la cuestión en la práctica actual de la creación de novelas gráficas; el libro presenta desde artículos convencionales de autores que podríamos reconocer como críticos especializados en novela gráfica como: Jordi Costa, Eloy Fernández Porta, David M. Ball o Daniel Ausente, por mencionar sólo algunos, hasta textos de autores de este género como Eddie Campbell, una entrevista con Emmanuel Guibert y un cómic irónico sobre la novela gráfica de Mireia Pérez y Max.

La perspectiva de todo el trabajo de este libro, reconoce en las mutaciones narrativas del género su complejización, misma que desplaza el recurso discursivo de las series de viñetas, que proviene de un origen contextual entre infantil y cómic, hacia un camino que cada vez se ha tornado más diverso.

Esas primeras tiras cómicas buscaban, a finales del siglo XIX, producir un divertimento basado en el humor elemental, o bien, la aparición de los primeros *comics books*, durante las grandes guerras, que buscaban incidir en las posturas ideológicas de las masas a través de ficciones heroicas que ensalzaban ideologías nacionalistas. En estas primeras estrategias, para las que se usaba el cómic como dispositivo de relato, Santiago García y los autores de este libro, intentan aportar la riqueza actual de temáticas y recursos de historias que la novela gráfica aporta.

Algunos ejemplos de estos recursos que actualizan la narrativa de la novela gráfica contemporánea son el caso de la incorporación de la autobiografía en los relatos como lo hace Eddie Campbell, autor que personalmente ha trabajado en ello. De modo similar la serie *Love and Rockets* de los Hermanos Hernández, pertenecientes a la cultura chicana en USA, transforman relatos convencionales del cómic al ubicar protagonistas mujeres sin atributos extraordinarios —personajes femeninos pertenecientes a contextos ordinarios—. Podríamos decir que muchos autores de novela gráfica actual, han tomado la característica de la novela moderna, “canjeando” héroes por antihéroes, como son el caso de Chris Ware o Emmanuel Guibert.

Más recursos que los autores de la compilación anotan serían: Retóricas del fracaso en la consideración de David M. Ball; una crítica social de protesta como sugiere Daniel Auzente al analizar *Persépolis* o *Maus*; Discursos distópicos *cyberpunk* como lo menciona Eloy Fernández Porta; sin dejar de mencionar a Jordi Costa y su perspectiva de las temáticas oscuras y ominosas del Manga de Shintaro Kago.

Quizá de forma general, dentro de esta valiosa aportación para comprender la Novela Gráfica reciente, cabría mencionar que todos los autores que analizan este género, dentro de los enfoques de la literatura, proponen las emergencias que observan en la vasta producción actual de cómic alrededor de sus cualidades narrativas pero, observan, y no dicen mucho sobre lo que implicaría una mirada con énfasis en los discursos visuales. Es decir: las soluciones visuales, las retóricas de los materiales, los recursos compositivos de las páginas, los parentescos formales en la sintaxis visual.

De cualquier modo, este texto resulta importante para construir una mirada más compleja sobre el expansivo fenómeno de la novela gráfica en la cultura de nuestros días. ¶