

# Cómic y novela gráfica como literatura menor: debates y validez como producto cultural\*

**Comic and Graphic  
Novel as Minor  
Literature:** Debates  
and Validity as a  
Cultural Product

**Banda desenhada e  
romance gráfico como  
literatura menor:**  
debates e validade  
como produto cultural

Óscar Giovanni Flantrmsky-Cárdenas\*\* <https://orcid.org/0000-0003-2391-8669>



## Para citar este artículo

Flantrmsky-Cárdenas, O. G. (2022). Cómic y novela gráfica como literatura menor: debates y validez como producto cultural. *Folios*, (56). <https://doi.org/10.17227/folios.56-13477>

Artículo recibido  
03•03•2021

Artículo aprobado  
28•01•2022

\* El presente artículo es producto de la investigación doctoral titulada "Lecturas deleuzeanas del conflicto armado en la novela gráfica colombiana", del programa de Doctorado en Filosofía, de la Universidad Industrial de Santander.

\*\* Candidato a doctor en Filosofía, Universidad Industrial de Santander. Profesor Escuela de Filosofía, Universidad Industrial de Santander, Colombia. Correo: oflancar@correo.uis.edu.co.

## Resumen

---

La discusión acerca de la naturaleza artístico-literaria del cómic no es nueva ni se ha desprovisto de los viejos prejuicios que le acompañan desde su masificación como objeto de lectura. A este debate se le suma la aparición de una novedosa denominación: novela gráfica. Por tal motivo, en este artículo de reflexión se analiza si existe una distinción entre cómic y novela gráfica y se propone, en lugar de asumirlo como literatura, abordar el cómic a la luz del concepto de literatura menor, planteado por Deleuze y Guattari, como una solución que garantiza su autonomía y validez como producto cultural. Para ello, se han analizado los principales planteamientos teóricos sobre la novela gráfica y el cómic, así como también los puntos axiales sobre el concepto de literatura menor, expuestos por Deleuze y Guattari, con el fin de visibilizar las diferentes aperturas en la comprensión y producción artística del mundo contemporáneo.

### Palabras clave

cómic; novela gráfica; literatura menor; Gilles Deleuze; Felix Guattari

## Abstract

---

The discussion about the artistic-literary nature of the comic is not new nor has it been devoid of the old prejudices that have accompanied it since its massification as a reading object. Added to this debate is the appearance of a novel denomination: Graphic Novel. For this reason, this reflection article analyzes whether there is a distinction between comic and graphic novel, and proposes, instead of assuming it as literature, to approach the comic considering the minor literature concept, proposed by Deleuze and Guattari, as a solution that guarantees its autonomy and validity as a cultural product. For this, the main theoretical approaches on the graphic novel and the comic have been analyzed, as well as the axial points on the concept of minor literature, exposed by Deleuze and Guattari, in order to make visible the different openings in the understanding and production art of the contemporary world.

### Keywords

comic; graphic novel; minor literature; Gilles Deleuze; Felix Guattari

## Resumo

---

A discussão sobre a natureza artística-literária da banda desenhada não é nova nem desprovida dos velhos preconceitos que o acompanham desde a sua masificação como objeto de leitura. A juntar a este debate está o aparecimento de um nome novo: romance gráfico. Por esta razão, este artigo de reflexão discute se existe uma distinção entre banda desenhada e romances gráficos, e propõe, em vez de assumir como literatura, abordar a banda desenhada à luz do conceito de literatura menor, levantada por Deleuze e Guattari, como solução que garanta a sua autonomia e validade como produto cultural. Para isso, foram analisadas as principais abordagens teóricas sobre a graphic novel e a história em quadrinhos, bem como os pontos axiais sobre o conceito de literatura menor, expostos por Deleuze e Guattari, a fim de tornar visíveis as diferentes aberturas na compreensão e produção arte do mundo contemporâneo.

### Palavras chave

banda desenhada; romance gráfico; literatura menor; Gilles Deleuze; Felix Guattari

## Introducción

Desde sus inicios, el cómic ha traído consigo varios prejuicios cuya raíz puede rastrearse en su curiosa naturaleza. En efecto, desde su aparición, en el siglo XIX, atribuida a Rodolphe Töpffer, el cómic abrió una discusión en torno a su naturaleza y su lugar en el arte, ya que su carácter mixto, mezcla de imagen y texto, encierra la dificultad de encajarlo o bien en el arte gráfico o bien en la literatura. Precisamente, Töpffer era consciente de este problema, según parece concluirse de su prefacio de *L' Histoire de Monsieur Jabot*, traído a colación por Groensteen (2014), en el que resalta también la necesaria conexión del dibujo con el texto, pues, de faltar alguno de ellos, la obra queda oscura y carente de sentido.

Aparece entonces una serie de preguntas: ¿Es el cómic un arte? Si así fuera ¿qué tipo de arte sería? Por otro lado, con la masificación del cómic a principios del siglo XX, debido a la publicación en periódicos, se refuerzan los prejuicios que le han acompañado. No obstante, es preciso contextualizar esta situación, para así comprender mejor el centro de esta nueva discusión. Así como se ha dicho, el cómic comenzó a publicarse masivamente en los periódicos estadounidenses bajo la forma de una

pequeña sección de carácter humorístico, cuyo fin no parecía otro sino la entretención del lector, lo que, en cierto modo, implicaba una carencia de exigencias especiales para su lector. Por consiguiente, el cómic se asoció con una lectura ligera para un público sin mayor instrucción, a lo que debe añadirse el carácter frívolo de sus temáticas. No obstante, su impacto en la cultura occidental ha sido tal que, en los años sesenta del siglo pasado, se convirtió en objeto de estudio de intelectuales de renombre como Umberto Eco (1984), quien lo define como un género autónomo, con una técnica comunicativa original que, basada en un código, conecta con los lectores y les envía un mensaje “que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores” (p. 176).

Asimismo, Terence Moix (2007) resalta que la irrupción del cómic en la sociedad occidental ha obligado a otorgarle una mirada propia y no desdeñosa, por tratarse de un género que ha conquistado su lugar como forma de arte que ha llegado a convertirse “en una disciplina que, agrupada en principio dentro del estudio de las artes gráficas, comienza a independizarse y a exigir una atención particular” (pp. 85-86).

Así, con el cómic se plantea también, si, dado su carácter masivo y los prejuicios que lo acompañan, puede ser considerado arte. Aún más, si a esto le añadimos la aparición de la denominada “novela gráfica”, la discusión se amplía, pues habría que preguntarnos qué es la novela gráfica, cuál es su diferencia con el cómic y, nuevamente, si puede ser considerada arte (literatura). De suerte que este escrito tratará, primeramente, estas cuestiones concernientes a la condición genérica del cómic y la novela gráfica, para luego abordar su relación con el arte literario. Sin embargo, nuestra propuesta se encamina más allá de esta diferenciación y se analizará, en un tercer momento, esta problemática desde la filosofía de Gilles Deleuze y Felix Guattari, con el fin de aportar elementos que enriquezcan el horizonte de sentido de esta manifestación de la creación artística. Para ello se recurrirá a una lectura de la propuesta de estos filósofos, que permita comprender el cómic y la novela gráfica como “literatura menor” y que permita enriquecer el debate, para de esta manera dar una nueva mirada a sus manifestaciones.

### **Cómic y novela gráfica: el debate en torno a su condición de género**

Como se ha mencionado, tradicionalmente el cómic ha sido menospreciado por lo que García (2010) denomina “pecado original”, que no es otro que haber surgido como un producto de masas y, por tanto, comercial. No obstante, los prejuicios que lo rodean no giran únicamente alrededor de su carácter masificado y comercial, sino también alrededor de su público, que se considera carente de grandes cualidades intelectuales, e incapaz de apreciar y reflexionar sobre temas cultos; de modo que esto, sumado a su carácter de producto de masas, como afirma Sabin (1996), le ha negado su entrada al arte, y lo ha condenado a que se le considere como desprovisto de nociones, elementos y credibilidad artísticos.

Por su parte, Eisner (1998) señala que el cómic se ha rotulado como literatura para niños y jóvenes,

dado que, tradicionalmente, esta ha sido la mayor población lectora, lo que ha llevado a que se le tome por una literatura banal, cuya lectura se ha asociado con la de un público tachado de ignorante y con reducidas capacidades cognitivas. Esta subestimación tiene su raíz, en gran parte, en su contenido, que, como señala Eisner (2002), era concebido para un público con estas características, pues en sus inicios las temáticas propias del cómic cargaban un alto contenido de violencia disparatada e imágenes exclusivamente sexuales.

Con esta situación de trasfondo, alrededor de los años setenta del siglo pasado, aparece en escena la designación “novela gráfica”. Empero, ¿es la novela gráfica algo totalmente distinto al cómic? De cara a esta pregunta, Gómez y Rom (2012) destacan dos corrientes antagónicas: la culturalista (que defiende el término novela gráfica como ruptura tajante con el cómic) y la integralista (que arguye que no hay ninguna diferencia entre estos dos).

Así las cosas, en un primer lugar, para los defensores de la propuesta culturalista, la novela gráfica, de acuerdo con Santiago García (2010), es “un tipo de comic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del comic de consumo tradicional” (p. 16), una suerte de cómic evolucionado. Ahora bien, esta afirmación no niega la naturaleza de cómic en la novela gráfica, puesto que se trata de un cómic con modificaciones en su narrativa, temática, proceso de creación e inclusive en el público receptor, ya que tiende a alejarse de esa masificación que caracterizaba al cómic en sus inicios. En últimas, se trata de un cómic con valores artísticos, con una tácita pretensión de inclusión en el arte y no un producto destinado al simple entretenimiento de un gran público, una forma artística “que se plantea como un medio culto con su propia identidad y sus propios espacios” (p. 267).

La propuesta de Eddie Campbell es similar; en su *Manifiesto de la novela gráfica* (2010) afirma que esta es más un movimiento que una forma y que, por tanto, es inútil definirla. Más aún, un movimiento motivado por la pretensión del novelista

gráfico de elevar el cómic tradicional a un nivel más ambicioso y significativo, sin que el término novela gráfica se refiera a todo lo relativo a los gráficos, ni a todo lo concerniente con el género novelesco, ni que se le considere como una extensión de este, ni siquiera en sus características físicas.

Estas apreciaciones abren más el espectro de las consideraciones sobre la novela gráfica. En primer lugar, porque, según Campbell, al ser un “movimiento”, se evidencia que la novela gráfica responde más a las intenciones de un conglomerado de autores de cómics por hacer algo distinto de su obra, y no a un objeto específico que pueda denominarse de esta manera. En segundo lugar, esta perspectiva parece sustentarse en el hecho de que, según Campbell, este movimiento está motivado por la ambición de elaborar un cómic distanciado del cómic tradicional, un producto a la par de las obras de arte, en una suerte de búsqueda de aprobación por un mundo erudito, aspecto en el que concuerda con García (2010), en la medida en que se refiere a la novela gráfica como un cómic adulto, serio. Y, en tercer lugar, porque parece denunciar que se trata de un simple asunto de nombres, pues la novela gráfica, según explica, no remite a todo lo concerniente a lo gráfico, ni a todo lo que es entendido como novela por el mundo literario. Siendo así, esta denominación corresponde a otros parámetros, a un nombre tomado arbitrariamente por quienes consideran que el cómic debe dar un salto cualitativo y enrumbarse a la cúspide de los productos dignos de ser cultos. Empero, no puede obviarse que Campbell parece tomar partido por la diferenciación entre cómic tradicional y novela gráfica, pues alude a la existencia de algo llamado “cómic” y de algo llamado “novela gráfica”, en una relación en la que esta última parece ser la superación del primero.

De esta manera, la denominación “novela gráfica” responde a una aspiración dirigida a la consolidación del cómic en un contexto cultural adulto, que lo despoje de la estigmatización que lo ha acompañado desde su origen y que tiene varias justificaciones para separar y crear una denominación

que evoca una forma de arte culto, como la novela. Una de ellas es el público al que se dirige, lo que hace que, como señala Romero Jodar (2006), el cómic se asocie con un público infantil o adolescente, por lo que la novela gráfica busca enfocarse en un público adulto y maduro. Un segundo motivo se halla ligado al anterior, en el sentido de que se trata de una madurez de contenido, es decir, un contenido adulto. En efecto, se piensa que la novela gráfica encierra elementos más complejos en sus temas. Will Eisner (1998), por ejemplo, destaca que, entre las décadas de los sesenta y los noventa, los cómics se esforzaron en lograr un contenido serio gracias a la aparición del movimiento *underground*, con lo cual comenzó su maduración, al punto que logró abarcar temas que eran propios del libro, del teatro o del cine. Por su parte, Trabado Cabado (2012) sostiene que la novela gráfica, al permitir mayor libertad en la experimentación artística de sus autores, logra huir de las imposiciones temáticas y formales propias del cómic, lo que “ha facilitado el encuentro entre el discurso del yo, anclado en la textualidad, y el lenguaje híbrido de la narración gráfica que se vale de una secuencia de imágenes para construir un relato” (p. 223). En otras palabras, la novela gráfica deja de lado la ficción, las aventuras y las luchas siempre presentes en el cómic, para ser más expresiva, desde el punto de vista del autor, en temas más profundos, como la enfermedad, las crisis sociales, la violencia, el género y otros tantos considerados indignos de desplegarse en un cómic. No es desatinado afirmar que la perspectiva de autor es una manera efectiva de elevar el cómic y a sus creadores a una categoría seria, representada por la novela gráfica, como sostiene Beaty (2009).

De ahí que se considere que la novela gráfica es un punto culmen del desarrollo del cómic, cuyas “tramas y artes son dignos de cualquier novela escrita de la mejor tradición” (Perdomo, 2015, p. 49) De esta manera, se legitima como una forma de arte, o como perteneciente a un género de mayor prestigio y reconocimiento intelectual que la constituye como vehículo para expresar puntos de vista

más comprometidos, por parte de sus autores, sobre temas que suscitan reflexiones más profundas en sus lectores, que ya incluirían también a una élite académica, intelectual. Desde luego, para lograr este objetivo, los defensores de la novela gráfica, como producto separado del cómic, apelan a una suerte de licencia que solo el arte o la literatura pueden otorgar, lo cual evidencia que, en el fondo, consideran que el cómic por sí mismo es incapaz de posicionarse, bien sea como género, medio o arte, es decir, en un espacio propio, y busca subsumirse a otro, como el arte o la literatura, en la novela gráfica.

Como contraparte a esta visión, está la que Gómez y Rom (2012) denominan como “integralista”, que se consolida en torno a la premisa de que el cómic es autónomo frente a la literatura y el arte en general, válido por sí mismo, para el cual no es necesario crear nuevas denominaciones orientadas a una reivindicación cultural, más cuando dicho término solo reitera viejas características que el cómic ha desarrollado en su historia. En otras palabras, ante la propuesta de entender la novela gráfica como un comic serio, adulto, de carácter más literario y artístico, oponen una mirada que considera que el cómic

és ja un vehicle cultural vàlid en si mateix i que, per tant, no és necessària la creació de nous termes per reivindicar la seva legitimitat cultural, sobretot quan el que fa la novel·la gràfica és aplegar un seguit de característiques que ja s’havien produït a la història del còmic. (p. 37)

Así, hablar de novela gráfica es un error, una mala comprensión de la evolución del cómic y sus cualidades narratológicas, lo cual, si bien puede beneficiar a la industria, también puede perjudicar al cómic (Barrero, 2013). Resulta, entonces, que no sólo es innecesario emprender la búsqueda de algo totalmente nuevo que redima al cómic de sus presuntas máculas para acceder a una categoría más culta, sino que este término, novela gráfica, abarca un desconocimiento craso de lo que ha sido el cómic desde sus inicios. En primer lugar, porque, por sí mismo, ya es un producto cultural en la medida en que posee la capacidad de construir significados; y,

en segundo lugar, porque puede construir relatos complejos a partir de su propio lenguaje, como sostienen Gómez y Rom (2012).

De igual manera, otro error que los culturalistas cometen, a juicio de los integralistas, es equiparar la seriedad de los temas, con la madurez del cómic y del público, es decir, con la adultez del cómic, sus temas y su público. Con relación a la seriedad de los temas, de acuerdo con los detractores del culturalismo, su supuesta relevancia para diferenciar cómic de novela gráfica corresponde a una motivación snob para distinguir entre arte del vulgo y arte erudito o, como señala Wolk (2007), entre el gusto propio (auténtico) y el gusto de la muchedumbre. Con relación a la adultez, es válida la pregunta de Gómez (2013) sobre cuál es la edad media que debe tener el público para catalogarlo como adulto. Además, como se evidencia en el recorrido por la historia del cómic, han existido cómics dirigidos a un público adulto, como las *Biblias de Tijuana*, de los años 30 del siglo pasado, caracterizados por dibujar personajes reconocidos del mundo del cómic en situaciones sexuales y obscenas, o algunos otros que, a pesar de su apariencia de historieta familiar o infantil, encerraban pequeños subtextos serios, como la crítica a la diferencia de clases (Sabin, 1996). En últimas, como considera Sabin, esto no debería ser un problema, ya que los cómics pueden ser leídos en diferentes niveles, o sea, tanto por adultos como por niños, motivo que considera suficiente para invalidar la clasificación de “cómic adulto”, si bien acepta su existencia por ser la preferida por la industria. En resumen, la presunta adultez-seriedad que reviste la novela gráfica, a partir de sus contenidos y públicos, no es criterio suficiente para considerarla distinta del cómic, ya que lo adulto no implica necesariamente una gran calidad, ni mucho menos un elevado nivel intelectual.

Asimismo, esta pretendida madurez del cómic también es atacada por otros críticos, como Altarriba y Remesar en su obra “Comicsarias” (1987), en la que señalan que una primera madurez del cómic refiere al nivel alcanzado por el código y sus usos, mientras que una segunda alude a un

público culturalmente más maduro que legitima y privilegia el cómic por su mayor consumo sobre otras producciones.

En cierto modo, la madurez del cómic se ha dado indistintamente de la categoría de novela gráfica y ha obedecido más a las experimentaciones de los autores (McCloud, 2016) que a la urgencia de una nueva clasificación o aceptación; mientras que la madurez del público, como sugieren Remesar y Altarriba, podría obedecer a una maniobra por parte algunas editoriales por captar nuevo público y así difundir más su mercado. En la misma dirección apunta Barrero (2012) al tomar la novela gráfica como “una etiqueta editorial que facilita su venta en librerías” (p. 29). Más aún, Barrero insiste en el carácter falaz de la novela gráfica, puesto que el cómic no debe apreciarse como un supeditado a otros medios. Por ello, etiquetar al cómic con términos propios de la literatura es insistir en un complejo cultural que debe erradicarse, pues se trata de un producto cultural con las características suficientes para ser considerado autónomo (Barrero, 2013). Del mismo parecer es Altarriba (2008), para quien el problema con la historieta ha sido su asociación con la literatura, el grafismo y el cine, campos expresivos desde los cuales ha sido analizada y de cuyo análisis se le ha llegado a considerar como la pariente pobre de estos medios, consideración que le ha valido prejuicios denigrantes que ignoran sus casi dos siglos de producción que prueban que esta no se limita a ser la versión barata del cine o la literatura, sino que es merecedora de un lugar propio. En consecuencia, la pretensión del culturalismo queda sin base, en tanto que la asignación de un concepto como “novela gráfica” desconoce el terreno que el cómic o novela gráfica ha ganado con el tiempo.

En síntesis, la denominación “novela gráfica”, según esta mirada, como destaca Jean-Paul Gabilliet (2005), es una “neutralización” a la carga peyorativa que lleva desde sus inicios el cómic y a la que relaciona con una estratagema mercantil por parte de las editoriales para vender un nuevo producto “depurado” de sus antiguas máculas.

Así las cosas, luego de explorar ambos puntos de vista, son fuertes los argumentos de quienes sostienen que no es necesario diferenciar radicalmente la novela gráfica del cómic, puesto que, en el fondo, la llamada novela gráfica no parece ser sino una forma de desarrollo del cómic tradicional, que nació a partir de la exploración de los creadores de cómic, en su búsqueda de nuevas formas de expresión, como bien acota McCloud (2016). Siendo así, hablar de novela gráfica como un producto distinto del cómic es remarcar un afán de superar su halo peyorativo mediante la aceptación de un mundo considerado más digno, como el arte o la literatura o, como han sostenido algunos teóricos, de extender sus fronteras de mercado a un público reticente a su lectura, como la academia o los círculos intelectuales. Entonces, podríamos decir que el cómic es un producto autónomo que se ha ido desarrollando con el tiempo, en diversas formas y expresiones, una de ellas la novela gráfica.

### **El cómic y la novela gráfica: la discusión en torno a su condición como literatura**

Una vez discutida la aparente diferencia entre cómic y novela gráfica, queda otra pregunta: ¿pueden considerarse el cómic y, por extensión, su forma de expresión “novela gráfica” literatura? Esta pregunta, que resulta mucho más compleja, surge gracias a las diferentes definiciones que se han dado del cómic. Así, desde la más tradicional, dada por McCloud (1995), para quien el cómic es una secuencia deliberada de ilustraciones yuxtapuestas para transmitir una información y obtener una respuesta estética del lector, pasando por Mejía (2001), Baur (1978), Pociask (2015), Dittmar (2011), Dahrendorf (1973), De Rosetti (1976), Martín (1978), Barbieri (1998), Paramio (1972), Ramírez, citado por Rodríguez Diéguez (1988), y Coma (1979), entre otros, todas parecen coincidir en que se trata, como un primer aspecto esencial, de una narración gráfica, punto en el que Eisner (2002) también coincide, ya que considera que el cómic es un arte secuencial, un medio de expresión creativa, una forma artística y literaria basada en la disposición de imágenes

y palabras, cuyo objetivo es relatar una historia o escenificar una idea.

No obstante, su carácter narrativo no es el único elemento que conduce a pensarlo como perteneciente a la literatura, pues en él, como bien destacan los estudiosos del cómic, confluye otro elemento que también induce a considerarlo de tal manera: el texto. Si bien Cohn (2007) señala que existen cómics sin texto, esta ausencia es aparente, dado que, aun cuando no se evidencie la presencia de este elemento en algunos cómics como soporte de la narración, la presencia de un título constituye una forma de texto insertado que, como sostiene Eisner (2002), en el caso del cómic, es tratado gráficamente y constituye un puente narrativo. De manera que resulta imposible pensar en una disolución de la bina imagen-texto en el cómic, lo que lo dota de una suerte de carácter híbrido; por ello, el cómic no recae enteramente en lo gráfico, sino que se acompaña, de una u otra manera, del texto, como concluye Gubern (1987) al señalar que el cómic es escrito-icónico, lo que significa que el cómic no es una puesta en escena de imágenes, cuya función sea meramente ilustrativa, sino una narración secuencial de imágenes, en la que se introducen muchas veces textos, tejiendo así una relación de complementariedad recíproca.<sup>1</sup>

Estas particularidades han suscitado la pregunta que Chute (2008) plantea ya desde el título de su ensayo: *Comics as literature?* De hecho, esta pregunta adquiere relevancia si atendemos las palabras de Wolk (2007): “they use words, they’re printed in books, they have narrative content” (p. 14). Para algunos autores, como Carrier (2000), el cómic sí puede considerarse como literatura, afirmación que se sustenta en las similitudes formales y de formato, mientras que para otros, como Wolk (2007), John y Lopes (2004) o Eagleton (1983), los cómics no son literatura, pese a que pueden considerarse obras de arte, pero solo en ciertos casos, y esto debido a que no son valorados como tal por el mundo literario o porque, como manifiesta Allan Moore (2007),

<sup>1</sup> No obstante, Gubern reconoce la existencia de cómics sin texto, por lo cual afirma que la imagen desempeña una función hegemónica. Aun así, su definición más global se basa en la generalidad imagen-texto presente en la mayoría de cómics.

preguntarse si el cómic es o no literatura, resta importancia a la pregunta fundamental sobre qué es lo que hace al cómic único y especial. Meskin (2009), por su parte, afirma que algunos cómics pueden ser considerados literatura, mas no todos por el hecho de ser cómics, toda vez que sostiene que una negativa rotunda a considerarlos literatura se fundamenta en una serie de ideas erróneas, como el hecho de que si se aceptara que los cómics son literatura, entonces todo cómic debe ser tomado como obra literaria, algo a lo que se opone aduciendo que es algo similar a lo que ocurre con la literatura, en la medida en que no todo texto es considerado literario o la idea de que, en caso de considerárseles obras literarias, se ignoraría el carácter visual-artístico de los cómics.

Ahora bien, Meskin apela igualmente al carácter híbrido del cómic para sustentar su respuesta. En otras palabras, que pese a ser una combinación de imagen y texto, esto no obliga al cómic a pertenecer a una u otra orilla, sino que, dada su hibridez, puede ser estudiado tanto por el arte como por la literatura, sin deje de ser cómic, tal como sucede con la ópera, que es en parte drama y en parte música, en un todo inseparable que, aun así, puede estudiarse desde cualquiera de esas dos áreas (la literatura y la música), sin dejar de ser ópera. Y es que, precisamente, este carácter híbrido es lo que defienden autores como Chute y De Koven (2006), para quienes el cómic es multigenérico, compuesto de géneros y subgéneros que constituyen una narrativa verbal y visual única, o Levinson (1984), quien considera que las artes híbridas emergen de la combinación actual o de la interpretación de formas de arte anteriores, bien por adición, síntesis o transformación.

Así, la pregunta de si el cómic es literatura sigue abierta. Empero, más que tratar de ubicar al cómic en el espectro literario, lo relevante de esta discusión radica en la complejidad que encierra el cómic, por tratarse de un híbrido, y que como tal es aceptado por sus lectores e incluso por una amplia mayoría dedicada a su estudio, lo cual resalta su carácter autónomo, y por lo que Francis Lacassin lo llamó el “novenno arte”, por tratarse del “fruto del sinergismo

de la imagen icónica secuencial y del texto literario escrito, que reconcilian dos tradiciones culturales tantas veces antagónicas, la sensorial y la intelectual, la del eros y la del logos" (Gubern, 1972, p. 35). Por tanto, la pregunta de si el cómic es literatura podría llevar a aminorar y desconocer su importancia creativa. Es importante, entonces, explorar las manifestaciones del cómic y la novela gráfica desde sus múltiples posibilidades de sentido, para con ello, enriquecer la comprensión de su relevancia artística y filosófico-política.

### **El cómic y la novela gráfica como "literatura menor"**

Hemos expuesto, hasta ahora, dos discusiones emergentes en torno al cómic y la novela gráfica: su relación de género y su cualidad como literatura. Ambas discusiones tienen un punto en común: la negación del cómic y la novela gráfica como producto autónomo. En efecto, la aparición de la novela gráfica surge como una suerte de puente entre el cómic y la literatura, como una forma de buscar su aceptación en un ámbito más culto, como el literario. En cierto sentido, es como si se tratase de negar el cómic, para hacerlo más apetecible a un público erudito, que lo consideraría como arte, tal como destaca Tan (2001).

Esta superación del cómic, de la que habla Tan, remarca el desdén que tradicionalmente se mantiene hacia él, producto de su subestimación sobrevenida por una serie de causas que ya hemos destacado y de las que quisiera librarse a través de una aceptación por la literatura, que a su vez le aseguraría una posición destacada en el arte. Esta aceptación, reiteramos, se pretende conseguir a costa de crear un ilusorio nuevo género, la novela gráfica, que como se ha podido observar, sigue siendo un cómic, aun cuando los defensores de la novela gráfica argumenten, como destaca La Cour (2016), que esta emerge de la combinación entre cómic y literatura.

A partir de esta afirmación, queda claro que, por un lado, aceptan su naturaleza de cómic, pero, por el otro, intentan engalanar esta naturaleza, mal vista por ellos, con la introducción de la literatura como

otra fuente de su producción; esto es rechazado por La Cour, cuya tesis se centra en refutar la idea de que, con la llegada de la novela gráfica, algunos cómics se convirtieron en literatura en virtud de su contenido o donde los elementos formales de cómics y literatura se fusionaron en un nuevo medio.

Por nuestra parte, intentaremos sostener, al igual que La Cour, que el cómic y la novela gráfica pueden ser tomados como "literatura menor", concepto que tomaremos de Gilles Deleuze y Felix Guattari, en la medida en que consideramos que esta forma de ver el asunto permite liberar la reflexión de los prejuicios y aspiraciones redentoras y, al mismo tiempo, dar cuenta del fenómeno de una manera más amplia y compleja. De cara a este objetivo, es pertinente aclarar que, por "literatura menor", se entiende aquella que es hecha por una minoría dentro de una lengua mayor (Deleuze y Guattari, 1978). Encontramos aquí que el mencionado concepto no remite a un aspecto cuantitativo, sino a un trasfondo filosófico político, pues se trata de crear múltiples y diferentes posibilidades de ser y de vivir, así sea haciendo uso de un idioma dominante. Se trata de habitar un idioma o producir en una lengua como si fuera un extranjero que lo hace.

Así pues, en esta relación de apertura a lo múltiple y a la diversidad debe entenderse la "literatura menor". Como señalan Deleuze y Guattari (1978) no se trata solamente de una literatura que busque la emancipación o resista los discursos dominantes, sino una que permita vislumbrar líneas de fuga: "El problema: de ninguna manera ser libre, sino encontrar una salida" (p. 17). Por ello, cuando se refieren a la literatura menor, afirman que:

de lo que se trata no es de explicar el sentido de las palabras que componen el texto, de la sintaxis, sino del lenguaje en relación con una experiencia de intensidad, de color, de sonoridad, etc., que afecta al lector y lo involucra en la vida de sus personajes, en sus devenires cosas, seres vivos y seres humanos, al mismo tiempo que construye formas de acercamiento micropolítico que activan líneas posibles de fuga que ellos avizoran o frustran. (Maldonado, Palencia y Silva, 2016, p. 161)

Se trata de crear, hallar líneas de fuga que escapen a lo que Deleuze (1989) llama “buen sentido”, que regulariza, normaliza, “determina primeramente el principio de un sentido único en general” (p. 94), que, en este caso, podría decirse que es impuesto por el discurso dominante. Para entender mejor este punto, expongamos las tres características fundamentales que, de acuerdo con Deleuze y Guattari (1978), tiene la literatura menor. En primer lugar, hay un fuerte coeficiente de desterritorialización del idioma, lo cual implica no la creación de una nueva lengua, sino la literatura que crea una minoría mediante la desterritorialización de todos aquellos elementos que la someten al habla de los opresores, de los dominantes, del sentido único dominante.<sup>2</sup> En segundo lugar, lo individual se articula con lo político, es decir, los problemas humanos se conectan con realidades sociales, políticas y económicas, lo que lleva a que, en la literatura menor, las miradas sobre tales asuntos sean distintas a la que establece el sentido único dominante. En tercer lugar, se trata de un agenciamiento de enunciación colectiva, esto es, que se desintegra la idea de un “maestro” de la expresión, “en cuanto su obra se diluye en la expresión de un pueblo que mediante la literatura crea una enunciación revolucionaria” (Maldonado, Palencia y Silva, 2016, p. 162) que choca contra el sentido único dominante, toda vez que este es replicado por las obras de los considerados “maestros”, encargados de difundir y proliferar la lengua mayor (Acosta, 2018).

Ahora bien, ¿cómo se relaciona este concepto, con el cómic y la novela gráfica? En primer lugar, partamos de si los cómics desterritorializan un idioma<sup>3</sup> en la medida en que son un híbrido entre

2 Frente a esta afirmación cabe el análisis que, en *Mil Mesetas* (1994) hacen Deleuze y Guattari sobre la lengua mayor. En efecto, la lengua mayor es aquella que transmite un orden que debe asumirse, un sistema de relaciones sociales y unas formas de expresión que deben acatarse. Desterritorializar la lengua mayor es, en cierto modo, desproveerla de este poder a través de un devenir menor de la misma, en el que las líneas de fuga son trazadas para abrir paso a otras formas de vivir y expresarse, más allá de las dominantes.

3 Tomamos la palabra *idioma*, en un sentido más amplio, tal como propone O’Sullivan (2005), quien considera que, por idioma, también pueden entenderse las diversas formas de arte, por lo que una lengua mayor es el arte canónico, mientras que una menor serían las manifestaciones artísticas que deshacen este canon y clasificación clásica de las artes. Al respecto, también puede consultarse el trabajo de Sauvagnargues (2013).

imagen y texto. Es decir, su función expresiva narrativa queda incompleta si alguno de estos elementos falta o si se le abarca sólo por uno de ellos, como acotaba Töpffer, citado por Groensteen (2014). Así, una imagen por sí sola no resulta suficiente para desplegar la expresión contenida en el cómic. De igual manera sucede con la literatura, ya que la narración y expresión, contenidas en el cómic, no logran desplegarse sólo por medio del texto, es decir, no transmiten nada. De suerte que, podríamos decir, imagen y texto constituyen un todo indisoluble. Siendo así, en el acto creativo son desterritorializadas siempre de formas múltiples y diversas.

Ahora bien, si atendemos al idioma, ahora en sentido literal, hay otro coeficiente de desterritorialización muy presente. Y es que, como afirman Deleuze y Guattari (1978), si esta desterritorialización de la lengua se consigue reemplazando la forma por una expresión material intensa, no podemos menos que asegurar que en el cómic se cumple esta pauta. En efecto, ningún cómic se destaca por sus metáforas, por la perfección lingüística de su discurso. Los textos son sobrios, los diálogos, en su mayoría, son coloquiales, con sintaxis desordenadas. A esto se le suma la inclusión de onomatopeyas, de sonidos asignificantes que se constituyen en intensidades sonoras desorganizadas, convirtiendo las palabras en “graznido doloroso, el grito, intensificación generalizada para hacer vibrar las imágenes” (p. 39). Por consiguiente, se abandona el sentido y se da paso a circuitos de intensidades (Maldonado, Palencia, y Silva, 2016, p. 163).

En segundo lugar, en buena parte de su producción, el cómic y la novela gráfica han articulado lo individual con lo político. Desde sus primeras publicaciones vemos cómo sus personajes, imágenes y narraciones han estado enmarcados en una realidad que no es negada, sino asumida de forma disruptiva y desterritorializada formalmente mediante técnicas que permiten avizorar líneas de fuga. Ejemplo de esto son *The yellow kid*, de Outcault; *The Katzenjammer kids*, de Rudolph Dirks, o *Copetín*, de Ernesto Franco y *Benkos Biohó, Rey de Matuna*, de Alberto Sierra Quintero, para el caso colombiano, entre otros. En los dos primeros se aprecia, en clave de

humor, un escenario problemático que desdibuja el “sueño americano” con el que Estados Unidos se promocionaba, a través de la visibilización del estado de marginalidad y pobreza en el que vivían los inmigrantes, excluidos de los derechos y oportunidades que en apariencia garantizaba el capitalismo; por su parte, *Copetín* expone la cruda realidad de un personaje excluido de la sociedad, como “el gamín”, mientras que *Benkos Biohó, Rey de Matuna* devela el difícil proceso de cimarronaje en Colombia. Todos ellos permiten comprender las condiciones económicas, sociales y políticas de una minoría a través de un juego de formas, imágenes y discursos que desterritorializan los sentidos dados por la visión acostumbrada de la realidad. Si atendemos a las palabras de Deleuze y Guattari (1978), encontramos que las situaciones que viven estos personajes, están conectadas con situaciones mayores, como un sistema económico, político y de clases, que se cierne sobre toda la sociedad y la obliga a vivir bajo sus condiciones, develando así una relación en la que sus habitantes son dominados y en las que diferentes líneas de fuga se presentan por parte de los personajes.

Situación similar se presenta en los cómics de superhéroes, como menciona La Coure (2016), en la medida en que su vida personal (la identidad secreta) se encuentra conectada con una situación social por la que deben luchar y a la que deben ajustarse para evitar ser descubiertos. Recordemos la famosa sentencia que resuena siempre en Spiderman: “Todo gran poder trae consigo una gran responsabilidad”. Sentencia que, sin duda, pone de manifiesto cómo el personaje debe balancear su vida individual del superhéroe con un entorno social al que procurar protección ante los peligros emergentes, en una situación en la que si una de ellas es afectada, la otra sufre también las consecuencias.

Pero, ¿todo esto valida al cómic como dispositivo colectivo de enunciación? Podríamos asegurar, por una parte, que sí, ya que es común que del cómic prevalezca la obra e inclusive los personajes, más que el nombre del autor. Incluso,

como hemos querido destacar, muchos grupos minoritarios ven en el cómic un rescate de sus expresiones, de sus situaciones, es decir, de su realidad, como forma de oponerse al lenguaje mayor que los oprime. Pero también se erige como un dispositivo colectivo de enunciación en la medida en que Cohn (2007) considera que el cómic es un objeto social perteneciente a un grupo social, pues, como analiza Pustz (1999), en torno al cómic se ha generado un complejo mundo de lectores, creadores, dibujantes y editores, por lo que el cómic se torna como una realidad en la sociedad. Así, el cómic es un producto, un dispositivo de enunciación colectiva de este grupo que se erige alrededor de él, grupo marginado por no ajustarse al canon artístico y que, no obstante, no se ha dejado subsumir por este; muy por el contrario, sigue desarrollándose a pesar de los reparos y ataques a los que se les somete.

Así las cosas, el cómic puede ser considerado como una literatura menor, pues es marginal al discurso dominante del canon artístico. El cómic encuentra su lugar propio y se constituye dentro de las reglas del canon establecido que, aunque sea mirado como una expresión pobre, construye dentro de los idiomas dominantes su propia jerga (instaura su propio lenguaje a partir de la desterritorialización de las lenguas mayores del arte y la literatura). Es decir, como plantean Deleuze y Guattari, “instauran desde dentro un ejercicio menor de una lengua incluso mayor” (1978, p. 32). En este sentido, es revolucionario. Y en este sentido, el cómic y la novela gráfica, sin necesidad de apelar a una legitimación de literaturas mayores, encuentran su propia existencia y autonomía, con la sobriedad, la intensidad y la pobreza que, en últimas, los caracteriza y que no pretenden cambiar. De ahí que no haya necesidad de buscar un producto nuevo, que sea tomado como culto o aceptable por la lengua mayor. En otras palabras, no hace falta una legitimación externa, pues como producto y como punto central de una comunidad que se levanta a su alrededor, se encuentran legitimados.

## Conclusiones

La investigación reconstructiva del debate sobre la relación genérica existente entre el cómic y la novela gráfica y sobre la discusión de si el cómic y la novela gráfica, con sus características propias fundadas en el carácter híbrido de su manifestación (imagen-texto), son o no literatura, enriquecida con una lectura desde el concepto filosófico político “literatura menor” propuesto por Deleuze-Guattari, permite dar una nueva mirada a algunas de sus manifestaciones.

En primer lugar, si consideramos al cómic como literatura menor, la pretensión de un producto nuevo y distanciado, como la novela gráfica, se torna innecesaria, pues aceptarla, implica la incompreensión de estas dos manifestaciones del arte literario contemporáneo. La separación como géneros, del cómic y la novela gráfica, los reduce a una mera manifestación de una lengua mayor, a un discurso dominante que imposibilita, a quien lo produce, de servirse de ellos como vehículo que puede permitir vislumbrar líneas de fuga, nuevos mundos y nuevas realidades frente a la estriada y capturada realidad del mundo contemporáneo.

Por otro lado, entender el cómic y la novela gráfica como “literatura menor” posibilita que, a través de obras producidas en este género híbrido, el buen sentido producido y extendido por el *statu quo* actual (el Estado onnipotente, la sociedad de consumo, la ideología del crecimiento económico, etc.) se fracture. En efecto, queda abierta así la posibilidad de que, dada su particular naturaleza híbrida y su rápida aceptación masiva, obras producidas en su género, resquebrajen el viejo buen sentido, expresado en gran parte de las manifestaciones artísticas tradicionales.<sup>4</sup> El cómic podría así revolucionar la concepción tradicional de arte, cuyas fronteras se

4 Según Kreuzmair (2010), para Deleuze, la literatura enfrenta al lector a un amplio abanico de posibilidades en torno a la vida, a diferentes percepciones y modos de vivir, más allá de la que considera como propia, y, por tanto normal, trayendo en él una transformación, y con ello, una transformación en la interacción social. No en vano, Deleuze (1996) reitera que escribir es abrir la vida a diferentes direcciones, crear nuevos mundos y territorios que no se encuentran en la “normalidad” trazada por el buen sentido del poder dominante.

encuentran demarcadas de forma rígida, y podría potenciar nuevas formas de expresión a partir de su marginalidad. Por ello, es importante resaltar su carácter marginal, pues es desde allí que ha conquistado su legitimación, sin verse en apuros por adoptar el lenguaje de lo que podemos denominar como artes mayores.

En síntesis, la comprensión del cómic y la novela gráfica como “literatura menor” abre la posibilidad de que puedan valer como expresiones que, al des-territorializar las expresiones artísticas tradicionales, permiten el replanteamiento mismo de la pregunta acerca de qué se entiende por arte pictórica, por literatura y, en sentido más amplio, por arte en general.

## Referencias

- Acosta, E. (2018). Literatura Menor. En C. Restrepo, A. Sánchez y E. Hernández. (eds.) *Gilles Deleuze, flores a su tumba* (pp. 271-293). Uniediciones.
- Altarriba, A. y Remesar, A. (1987). *Comicsarias: Ensayo sobre una década de historieta española. 1977-1987*. PPU.
- Altarriba, A. (2008). La historieta. Un medio mutante. *Quimera*, 293, 48-55. <http://www.antonioaltarriba.com/wp-content/uploads/2012/04/H00EC06.pdf>
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Paidós.
- Barrero, M. (2013). La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial. En J. M. Trabado Cabado (ed.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 191-224). Arco.
- Barrero, M. (2012). De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta. En A. M. Peppino (ed.), *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta* (pp. 29-60). Universidad Autónoma Metropolitana.
- Baur, E. K. (1978). *La historieta como experiencia didáctica*. Nueva Imagen.
- Beaty, B. (2009). Autobiography as Authenticity. En: J. Heer y K. Worcester (eds.), *A comics studies for reader* (pp. 226-235). University Press of Mississippi.
- Campbell, E. (2010). *Eddie Campbell's Graphic Novel Manifesto*. Don MacDonald. <http://donmacdonald.com/2010/11/eddie-campbells-graphic-novel-manifesto/>

- Carrier, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. University Park.
- Chute, H. (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA*, 123(2), 452-465.
- Chute, H. y DeKoven, M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. *Modern Fiction Studies*, 52(4), 767-782.
- Cohn, N. (2007). *The Visual Language Manifesto: Restructuring the "Comics" Industry and its Ideology*. Visual Language Lab. <http://www.visuallanguagelab.com/P/vlmanifesto.pdf>.
- Coma, J. (1979). *Del gato Félix al gato Fritz: historia de los cómics*. Gustavo Gili.
- Dahrendorf, M. (1977). Comics in der Schule: Ein Unterrichtsmodell. En W. J. Fuchs (ed.), *Comics in Medienmarkt, in der Analyse, im Unterricht* (pp. 149-162). Leske Verlag + Budrich GmbH.
- Deleuze, G. (1994). *Lógica del sentido*. Paidós.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1978). *Kafka, por una literatura menor*. Era.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1994). *Mil Mesetas*. Pretextos.
- Dittmar, J. (2011). *Comic-Analyse*. UVK.
- Eagleton, T. (1983). *Literary Theory: An Introduction*. University of Minnesota.
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Lumen.
- Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Norma.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Norma.
- Gabilliet, J. P. (2005). *Du comic book au graphic novel: l'europeánisation de la bande dessinée américaine*. Image and Narrative. <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/gabilliet.htm>
- García, S. (2010) *La novela gráfica*. Astiberri.
- Gómez, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica. La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España* [tesis doctoral, Universitat Ramon Llull]. <https://tdx.cat/handle/10803/117214>
- Gomez, D. y Rom, J. (2012). La novel·la gràfica: un canvi d'horitzó en la indústria del còmic. *Ítaca. Revista de Filologia*, (3), 35-65.
- Groensteen, T. (2014). *Töpffer invente la Bande Dessinée*. Les Impressions Nouvelles.
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Península.
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Gustavo Gili.
- John E. y Lopes, D. M. (2004). *Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings*. Blackwell.
- Kreuzmair, E. (2010). Die Merheit will das nicht hören. Gilles Deleuze' Konzept der littérature mineure. *Helikon. A Multidisciplinary Online Journal*, (1), 36-47. [http://www.helikon-online.de/2010/Kreuzmair\\_Deleuze.pdf](http://www.helikon-online.de/2010/Kreuzmair_Deleuze.pdf).
- Lacour, E. (2016). Comics as minor literature. *Image and Narrative*, 17(4), 79-90. <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1336>
- Levinson, J. (1984). Hybrid Art Forms. *The Journal of Aesthetic Education*, 18(4), 5-13. 10.2307/3332623
- Maldonado, J., Palencia, M. y Silva, A. (2016). Literatura menor en Tirano Banderas desde la propuesta de lectura filosófica de la novela de G. Deleuze y F. Guattari. *Revista de Filosofía UTS*, 15(2), 157-179.
- Manacorda, M. (1976). *La comunicación integral: imagen-lengua-literatura. La historieta*. Kapelusz.
- Martín, A. (1978). *Historia del cómic español. 1875-1939*. Gustavo Gili.
- McCloud, S. (2005) *Entender el cómic*. Astiberri.
- McCloud, S. (2016). *Reinventar el cómic*. Planeta Cómic.
- Mejía G., P. (2001). *Semiótica del cómic*. Instituto Departamental de Bellas Artes.
- Meskin, A. (2009) Comics as Literature? *British Journal of Aesthetics*, 49(3), 219-239.
- Moix, T. (2007). *Historia social del cómic*. Bruguera.
- Moore, A. (2007). *Writing for Comics, Vol. 1*. Avatar Press.
- O'Sullivan, S. (2005). *Notes toward a minor Art practice*. Simon O'Sullivan. <https://www.simonosullivan.net/articles/minor-literature.pdf>
- Paramio, L. (1971). El cómic y la industria cultural. *Estudios de Información*, 19-20, 169-194.
- Perdomo, O. (2016). Cimarronaje en el cómic. *Nexus Comunicación. Revista de Comunicación Social*, 18, 47-69. 10.25100/nc.v0i18.679
- Pociask, J. (2015). Multikodale Gestaltung von Comics. *Text und Discurs*, 8, 77-89. [http://tekst-dyskurs.eu/images/pdf/zeszyt\\_8/Marek%20Cieszkowski.pdf](http://tekst-dyskurs.eu/images/pdf/zeszyt_8/Marek%20Cieszkowski.pdf)

Romero, A. (2006). The quest for a place in culture: The verbal-iconical production and the evolution of comic-books towards graphic novels. *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*, 14, 93-110.

Sabin, R. (1996) *Comics, comix and graphic novels. A history of comic art*. Phaidon.

Trabado, J. M. (2012). Construcción narrativa e identidad gráfica en el cómic autobiográfico: retratos del artista como joven dibujante. *Rilce, Revista de Filología Hispánica*, 28(1), 223-256.

Wolk, D. (2007). *Reading Comics: How graphic novels work and what they mean*. Da Capo Press.