Cómic y autoría

Enrique del Rey Cabero (ed.)

GRAFIKALISMOS

Cómic y autoría

colección
GRAFIKALISMOS

Cómic y autoría II

Enrique del Rey Cabero (ed.)

universidad de león

SERVICIO DE PUBLICACIONES
UNIVERSIDAD DE LEÓN

Cómic y autoría / Enrique del Rey Cabero (ed.). – [León] : Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, [2025]
208 p. : il., fot. col. y bl. y n. ; 24 cm. – (Grafikalismos ; 16)
Bibliogr. en cada cap.
ISBN 978-84-19682-96-3
Historietas dibujadas-Historia y crítica. 2. Arte de escribir. I. Rey Cabero, Enrique del. II. Universidad de León. Servicio de Publicaciones. III. Serie.

82-91.09
741.52
808.1

Colección Grafikalismos · 16

© de los textos: sus autores, 2025

© de las imágenes: sus respectivos autores y/o editores

© de esta edición: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León

https://publicaciones.unileon.es/

Ilustración de cubierta y solapas: *El pacto* (2021), de Paco Sordo. Nuevo nueve, p. 19

Diseño y maquetación: Alberto R. Torices

ISBN: 978-84-19682-96-3
Depósito Legal: LE 142-2025

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.
www.conlicencia.com · 91 702 19 70 / 93 272 04 47

Imprime: Lozano Impresores, S. L. · Atarfe (Granada)
Impreso en España

Director de la colección
José Manuel Trabado Cabado

Comité editorial
Jorge Catalá Carrasco
Newcastle University

Julio Gracia Lana
Universidad de Zaragoza

Noelia Ibarra
Universidad de Valencia

Anne Magnunsem
University of Southern Denmark

Benoît Mitaine
Université Paul Valéry Montpellier

Iván Pintor
Universidad Pompeu Fabra

Lisa Maya Quaianni Manuzzato
Museo del Fumetto, dell'Illustrazione e dell'Immagine Animata, Milán

Isabelle Touton
Université Montaigne, Bourdeaux

colección
GRAFICALISMOS

Introducción. **¿Qué es un(a) autor(a) de cómics? En torno a la autoría en el cómic**

José Manuel Trabado

2. Relecturas gráficas de los clásicos literarios: la adaptación como investigación formal

José Andrés Santiago Iglesias

4. Tres amigos: autobiografía y autoficción en los cómics de Chester Brown, Seth y Joe Matt

Enrique del Rey Cabero

6. Una referencia clave de autoría conjunta. *Germinación*, de Antonio Altarriba y Luis Royo

Enrique del Rey Cabero

Entrevista con **Cristina Durán**

Índice

Enrique del Rey Cabero 11

1. El álbum franco-belga como laboratorio narrativo: André Juillard y Marc-Antoine Mathieu 21

María Porras Sánchez 47

3. Nuevas narrativas para un manga postdigital. Diálogo entre tradición y autoría en la obra de Kabi Nagata 71

Gerardo Vilches 99

5. Estrategias de figuración autorial en *El arte de Charlie Chan Hock Chye*, de Sonny Liew 123

Julio Gracia Lana 145

Entrevista con **Paco Sordo** 183

Elisa McCausland 191

Introducción

¿QUÉ ES UN(A) AUTOR(A) DE CÓMICS? EN TORNO A LA AUTORÍA EN EL CÓMIC

ENRIQUE DEL REY CABERO

Universidad de Alcalá

La autoría en el cómic siempre ha constituido un elemento complejo, fluido y ampliamente debatido. Y no solo en el cómic. Como nos recuerda Adrielle Mitchell, la teoría de la autoría en el cómic no ocurre en un vacío, por lo que es necesario acudir a otras disciplinas más establecidas como la literatura y el cine (2017: 239). Son conocidas, en este sentido, las aportaciones de la teoría literaria contemporánea a los Estudios Autoriales de pensadores como Roland Barthes, quien en *La muerte del autor* (1967) estudia la metafórica muerte del creador, necesaria para dar nacimiento al lector, o Michel Foucault, quien en su conferencia "¿Qué es un autor?" (1967) hablaba del autor no como categoría fija sino como "función", procediendo a analizar cómo se ejercía esa función. En el cine, destaca el término de origen francófono *auteur*, que llegó a denominar a los cineastas que ejercían un gran control artístico en la creación de sus películas, productos de su genio creativo y cosmovisión, frente al cine como medio de masas de los grandes estudios. El término hizo fortuna y hoy es común hablar, en determinados círculos y de manera bastante imprecisa, no solo de "cine de autor" sino de términos como "cocina de autor". Pero la palabra, en su versión menos cargada, sigue siendo todavía habitual en literatura (junto a "escritor(a)"), por lo que su uso en el medio que nos ocupa ya es significativo: nos remite a la dimensión literaria del cómic, mientras que la palabra "artista" nos sitúa más en su dimensión plástica (Groensteen, 2020: 52-53). Los/as profesionales de la historieta a lo largo de la historia han preferido uno u otro término, mientras que en las diversas lenguas existen otros con mayor o menor fortuna como *cartoonist*, *bédéiste* o "historietista". Por otra parte, es necesario señalar que la autoría femenina ha sido frecuentemente excluida o ignorada, favoreciendo un relato histórico que "ha conformado este medio de expresión como un territorio para chicos porque, en dicho relato, han predominado ostensiblemente las voces de lectores, autores, editores, críticos, jurados e instituciones

masculinas" (Vila, 2019). Queda mucho trabajo por hacer, pero en los últimos años se está comenzando poco a poco a atender este vacío (McCausland y Salgado, 2024; Barrero et al., 2021; Chute, 2010).

La autoría en el cómic, como ha señalado Maheen Ahmed, es "una compleja red de fuerzas que interactúan y no admite una fácil delimitación" (2017: 1). En primer lugar, aparece el fenómeno de la autoría múltiple, colectiva. A menudo, el proceso de creación ha estado dividido entre guionista y dibujante (e incluso, en algunos casos, colorista y entintador(a)), especialmente en industrias como la estadounidense. Sin embargo, no todas estas personas han gozado siempre de la misma consideración artística en el proceso. Resulta difícil librarse de la consideración autorial única que mencionamos antes, por lo que se suele privilegiar a una de las personas del equipo creativo si la autoría es múltiple. En algunos casos el/la dibujante es el miembro favorecido de la suma; durante mucho tiempo se consideró a Bob Kane como único creador de *Batman* y la frase "el último cómic de Paco Roca" suele usarse para *El abismo del olvido*, aunque aparezca firmado también por Rodrigo Terrasa. Sin embargo, a menudo el/la guionista es percibido/a como el/la verdadero/a creador(a) de la obra. El trabajo de la persona encargada del dibujo se convierte, así, en una mera tarea de "ilustración" del genio, que reside en el guion; una concepción que sin duda se apoya en la tradicional primacía de la palabra sobre la imagen. En el imaginario popular, un autor consagrado como Alan Moore sería un ejemplo de este guionista hiperprotagonista frente a los distintos dibujantes con los que ha colaborado a lo largo de su carrera. Sabemos, sin embargo, que esto no se corresponde con la realidad y que existen maneras muy diversas de trabajar el guion de cómic (Vilches, 2023), desde el controvertido "método Marvel" en el que el/la dibujante asumía buena parte de la tarea de guion, hasta guionistas que participan activamente en las composiciones de páginas, pasando por distintos grados de colaboración y distribución de tareas. No cabe duda de que la compenetración de guionista y dibujante es la responsable de que la obra funcione en el caso de la autoría colectiva; es más, existen parejas de creadores/as que han trabajado juntos con tal asiduidad (Albert Uderzo y René Goscinny quizás sean el ejemplo más célebre) que constituyen verdaderas autorías dobles.

Por su parte, la posición de quien se ocupa del entintado o el color es juzgada frecuentemente como marcadamente secundaria: no en vano Banky Edwards, el colorista y entintador que interpreta Jason Lee en *Persiguiendo a Amy* (1997), de Kevin Smith, acaba zarandeando en una convención de cómics a un fan que no reconoce su papel en el proceso creativo y, por tanto, no quiere su autógrafo en el cómic. Pese a esto, desde principios de los años 90 tanto los Premios Eisner como los Premios Harvey incluyen categorías como Best Co-

lorist, Best Inker y Best Letterer. Así, aspectos de la creación de cómic como el color, considerados históricamente como fase industrial del proceso editorial, están siendo tenidos en cuenta cada vez más como una parte fundamental del proceso creativo. El dibujo de Sergio García Sánchez en los últimos años, por poner un ejemplo, es difícilmente separable del color de Lola Moral, con quien forma un tándem artístico a nivel autorial.

Por otra parte, durante buena parte de la historia del cómic, a menudo los personajes y las series han sido más relevantes y reconocidos por el público lector que los/as autores/as, quienes, como ocurre en el cómic de superhéroes, cambian frecuentemente de equipo creativo. Es de sobra conocido el caso de *Superman*: los autores Jerry Siegel y Joe Shuster vendieron en 1938 sus derechos a Detective Comics por 130 dólares en un contrato que daría lugar a numerosos pleitos, y durante décadas no fueron acreditados como creadores originales del personaje. El cómic de superhéroes es quizás el más paradigmático en cuanto a personajes que continúan mutando y acaparando el protagonismo (frente al equipo creativo), sobreviviendo así a las personas que los crearon, pero en los últimos años la industria francobelga también ha sido testigo de la resurrección de icónicos títulos como *Astérix*, *Spirou* o *Blake y Mortimer*; con la importante diferencia de que los personajes de los cómics de superhéroes suelen ser propiedad de las editoriales, mientras que en el caso de la *bande dessinée* los personajes son propiedad de los herederos, con quienes las editoriales deben llegar a un acuerdo.

Las editoriales han tenido históricamente un peso clave en la fabricación de modelos autoriales, favoreciendo ciertos estilos de dibujo que los/as artistas debían imitar, como en el caso de Marvel o Bruguera. Estos estilos a veces superaron las propias fronteras de las editoriales y se convirtieron en ocasiones en verdaderos estilos nacionales y/o regionales. El cómic francobelga, por ejemplo, no se puede entender sin la Escuela de Bruselas (también llamada "línea clara", término acuñado por Joost Swarte en 1977, popularizada por Hergé y su archiconocido personaje Tintín) o la Escuela de Charleroi (también conocida como Escuela de Marcinelle, popularizada por autores como Jijé, Morris o André Franquin). Apreciamos, pues, cómo la cuestión de la autoría en el cómic resulta, en efecto, compleja, puesto que el público lector, como apunta Christy Mag Uidhir, a veces muestra preferencias por aspectos más relacionados con la producción editorial (2011: 2). Así, existen lectores/as que siguen no solo las historias de ciertos personajes o el trabajo de algunos autores (ya sean dibujantes o guionistas, duplas de estos últimos o, menos frecuentemente, coloristas y entintadores), sino también de ciertas editoriales, colecciones, géneros, formatos de publicación o estilos gráficos.

A partir de la consolidación de la discutida etiqueta de novela gráfica (Barrero, 2013) ha ganado fuerza la conciencia autorial. Según esta nueva visión, el autor o autora, antes supeditado/a a la editorial (que imponía personajes, géneros y formatos), ha retomado el control de su propia obra, tanto en extensión como en contenido y formato. Se olvida, de esta forma, que numerosos/as creadores/as que trabajaron desde géneros y formatos prestablecidos fueron claves en la historia del medio y en sus obras se podía apreciar ya una clara conciencia autorial (Trabado Cabado, 2019). En cualquier caso, la novela gráfica se entendió a menudo como una suerte de "cómic de autor", recuperando con fuerza la tradición autorial de genio romántico individual que mencionamos antes, que sitúa en el centro al autor(a) como responsable de todo el proceso artístico; hasta el punto de que se llega a hablar de "autores/as completos/as" (término ciertamente problemático) para aquellos/as que se encargan tanto del dibujo como del guion. Muchos/as creadores/as de cómic hoy en día cuidan en extremo sus posturas autoriales en los paratextos de las publicaciones, ya sea en portadas, texto de solapas, introducciones o epílogos (todos ellos aspectos aprovechados de manera muy irónica por autores como Chris Ware). También tienen presencia en las redes sociales, y aparecen frecuentemente entrevistados/as en la prensa por motivo de sus publicaciones o premios; algunos/as pocos/as, como Paco Roca, hasta en la televisión. El cambio en la industria que trajo la novela gráfica, si bien ha abierto nuevas posibilidades expresivas al medio, también ha precarizado en ocasiones a los creadores y las creadoras debido a la constante aparición de novedades de corto recorrido en las librerías, la desaparición de las revistas de publicación periódica y la preferencia por historias largas autoconclusivas. Podríamos decir que el cómic está muy lejos de ser, como lo fue, un medio de masas, y hoy en día muy pocos/as pueden dedicarse exclusivamente a ello.

Quizás como resultado de esa artificación del cómic (Peña Méndez, 2019) y ese despertar de la conciencia artística (Vilches, 2019), en los últimos años se empieza a apreciar también un creciente interés de los autores y las autoras por la autorrepresentación y el metacómic. Si un cómic como *Hicksville* (1993-1996), de Dylan Horrocks, sorprendió en su momento por su contenido metaficcional y su representación de un ficticio pueblo en el que todos los habitantes son expertos de cómic, desde entonces la presencia de estas temáticas es más habitual. El cómic, en las últimas décadas, habla más que nunca sobre el propio cómic en publicaciones que reflejan la vida y avatares profesionales de autores y autoras, ya sea de una manera (auto)biográfica, ficticia o autoficcional. No obstante, no podemos olvidar que este fenómeno entronca con una larga tradición de autorretratos artísticos que se remonta a los orígenes del medio (Kunka,

2017: 22) y que pasa por el impulso autobiográfico que supuso el cómic *underground* (y después, el cómic independiente en general) desde los años 70.

Las páginas que siguen recogen acercamientos a distintos aspectos de la autoría en el cómic. Abre el volumen **José Manuel Trabado**, quien explora las implicaciones autoriales de una de las principales tradiciones mundiales del cómic, la francobelga, a través de uno de su formato predilecto: el álbum. El capítulo explora la obra de dos conocidos autores, André Juillard y Marc-Antoine Mathieu, quienes, con estrategias y estilos muy distintos, consiguen mantener su voz autorial en un formato que a priori parecía sinónimo de restricciones y poco fértil a la experimentación.

En segundo lugar, **María Porras** estudia las adaptaciones gráficas de los clásicos de la literatura. Pese a que, a primera vista, la autoría de estos cómics sería muy limitada, la autora establece las distintas tipologías de adaptación de la literatura al cómic y demuestra cómo la adaptación puede convertirse en una manifestación de la autoría o, incluso, una verdadera investigación formal. Porras ilustra su estudio con numerosos ejemplos, entre los que destacan "El ceremonial", de Alberto Breccia (1973), y *Slaughterhouse-Five* (2020), de Ryan North y Albert Monteys.

A continuación, **José Andrés Santiago Iglesias** se centra en la autoría en el contexto del manga, donde "los aspectos formales, estéticos y narrativos están íntimamente relacionados con el sistema productivo, y la relación entre forma e industria es especialmente fuerte". El autor toma como caso de estudio la obra Kabi Nagata, muy interesante por su no clara adscripción ni al manga comercial ni al de autor: fue publicada inicialmente en plataformas digitales, aborda aspectos sociales del Japón contemporáneo como la precariedad y no renuncia a la caricaturización (ya sea a través de la *chibificación* o la *kawaiification*).

Por su parte, **Gerardo Vilches** dedica su capítulo al trío de autores canadienses de cómic independiente más conocidos: Chester Brown, Seth y Joe Matt. A través de una lectura atenta de las obras y la recuperación de varias entrevistas a los autores, Vilches se centra en el papel que juegan la autobiografía y la autoficción en sus obras, explorando los distintos mecanismos y convenciones narrativas (autorrepresentación, metalepsis, etc.) que emplean para generar un efecto de veracidad en el lector que son, sin embargo, no reflejos fieles de la realidad sino recursos para la elaboración de sus historias.

En siguiente lugar, **Enrique del Rey Cabero** explora las estrategias de figuración autorial de *El arte de Charlie Chan Hock Chye*, de Sonny Liew, biografía ficticia de un dibujante de cómics de Singapur. El autor señala que la obra de Liew presenta el oficio de dibujante como una verdadera pasión vocacional, generando un efecto de verosimilitud a través de un complejo aparato paratextual

(que incluye numerosos facsímiles de cómics en diversos estilos) y las frecuentes interrupciones de un avatar del propio Liew.

Por último, **Julio Gracia Lana** aborda la autoría colectiva, ocupándose de la obra *Germinación*, fruto de la fértil colaboración entre Antonio Altarriba y Luis Royo. Para su estudio, el autor se basa en una metodología de análisis en tres niveles (configurativo, funcional y articulatorio), recurriendo también al guion, los originales y entrevistas realizadas a Antonio Altarriba y Luis Royo, disponibles para el lector al final del capítulo como anexos. En su análisis, Gracia Lana demuestra que *Germinación* no solo es un caso muy interesante de intensa colaboración entre guionista (Antonio Altarriba) y dibujante (Luis Royo), muy poco estudiada, sino también un ejemplo de lo amplio y variado que fue el llamado Boom del cómic adulto en España.

Completan el volumen dos entrevistas a un autor y una autora que ofrecen su perspectiva profesional sobre cuestiones de autoría en el cómic. La primera fue realizada por Enrique del Rey Cabero a **Paco Sordo**, ganador del Premio Nacional y del Premio a la Mejor Obra de Autor Español en el Salón de Barcelona por *El Pacto* (2021), un verdadero homenaje a la escuela de Bruguera. Sordo nos ofrece información acerca del proceso creativo de una obra que sigue la trayectoria de un dibujante que rapta a Vázquez y que incluye entrevistas ficticias a modo de *mockumentary*, así como acerca del webcómic que utilizó para promocionar su obra y en el que aparece a menudo su propio avatar. En la segunda entrevista, realizada por Elisa McCausland a **Cristina Durán**, ganadora del Premio Nacional de Cómic en 2019 y coautora de títulos como *Una posibilidad entre mil* (2011), *La máquina de Efrén* (2012), *El día 3* (2018) o *María la Jabalina* (2022), la autora valenciana reflexiona sobre el oficio de dibujante de cómics, su propia trayectoria profesional, su proceso creativo y su papel en la dupla autorial que forma habitualmente con Miguel Ángel Giner Bou.

Finalmente, cabe señalar que este volumen nace del I Simposio Internacional de Estudios de Cómic, que tuvo lugar en la Universidad de Alcalá en abril de 2023. No querría cerrar esta introducción sin agradecer a todos/as los/as autores/as que participaron en él, tanto quienes materializaron finalmente sus ideas por escrito aquí como quienes no, por su presencia en tan fructífero encuentro, así como al programa Juan de la Cierva (Agencia Estatal de Investigación, Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades), a la Cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic, al Grupo de Investigación en Literatura Contemporánea (GILCO), al Departamento de Filología, Comunicación y Documentación de la Universidad de Alcalá y al festival Krunch! por hacerlo posible.

Referencias

Ahmed, M. (2017). "Comics and Authorship: An Introduction", Authorship, 6 (2), 1-13. doi: https://doi.org/10.21825/aj.v6i2.7702

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*. Arco/Libros, pp. 191-224.

Barrero, M.; Sanjuán, E.; Touton, I.; Rodríguez, J. J.; Conget, J. M.; Gutiérrez Jiménez, M. E.; Vila, M.; y Sepúlveda Navarrete, P. (2021). *Tebeos. Historietas para chicas*. ACyT Ediciones.

Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura*, trad. C. Fernández Medrano. Paidós.

Chute, H. (2010). *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*. Columbia University Press.

El Refaie, E. (2012). *Autobiographical comics: Life writing in pictures*. University Press of Mississippi.

Foucault, M. (2010). *¿Qué es un autor?*, trad. de S. Mattoni. El cuenco de plata.

Gray, B. C. y Wilkins, P. (2016). "The Case of the Missing Author: Toward an Anatomy of Collaboration in Comics", en C. Brienza y P. Johnston (eds.), *Cultures of Comics Work*. Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels, pp. 115-129.

Groensteen, T. (2020). "Auteur", en T. Groensteen (dir.), *Le Bouquin de la bande dessinée. Dictionnaire esthétique et thématique*. Robert Laffont/La Cité Internationale de la Bande Dessinée, pp. 52-59.

Kunka, A. J. (2017). *Autobiographical comics*. Bloomsbury.

McAllister, M. P. y MacAuley, Brian (2020). "Comics Industries", en C. Hatfield y B. Beaty (eds.), *Comics Studies: A Guidebook*. Rutgers University Press, pp. 97-112.

McCausland, E., y Salgado, D. (2024). *Viñetaria. Historia universal de las autoras de cómic*. Cátedra.

Mitchell, A. (2017). "Comics and Authorship," en F. Bramlett, R. T. Cook y A. Meskin (eds.), *Routledge Companion to Comics*. Routledge, pp. 239-47.

Peña Méndez, M. (2019), "La desesperante levedad de la consideración artística", *Papeles de cultura contemporánea*, 22, Procesos en la artificación del cómic, 9-36.

Trabado Cabado, J. M. (2019). *Género y conciencia autoral en el cómic español (1970-2018)*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de León/Eolas Ediciones.

Uidhir, C. M. (2011). "Comics and Collective Authorship", en A. Meskin y R. T. Cook (eds.), *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Wiley-Blackwell, pp. 47-67.

Vila, M. (2019). "Género y cómic. Estado de la investigación", *Tebeosfera*, 3ª época, 18, 2019, https://www.tebeosfera.com/documentos/genero_y_comic._estado_de_la_investigacion.html

Vilches, G. (2019). "La aparición de la conciencia artística en el cómic occidental", *Papeles de cultura contemporánea*, 22, Procesos en la artificación del cómic, 58-79.

Vilches, G. (2023). *El guion de cómic*. Ediciones Marmotilla.

1

EL ÁLBUM FRANCO-BELGA COMO LABORATORIO NARRATIVO: ANDRÉ JUILLARD Y MARC-ANTOINE MATHIEU

José Manuel Trabado

Universidad de León

Cuando el cómic se instaló en la cultura de masas estadounidense y tradujo al lenguaje gráfico-narrativo gran parte de los géneros de las revistas *pulp* fue capaz de generar toda una maquinaria de fabricación icónica en la que los personajes disolvían con su importancia la figura del autor, sumido en un creciente anonimato. La inflación icónica de estos seres de ficción les granjeaba un estatus de mitos de la modernidad en tanto que una producción coral y regulada por una editorial que imponía sus criterios y asumía la propiedad intelectual de los protagonistas ficticios servía para borrar los contornos de su autoría[1]. El mito pertenece a una comunidad pero esa apropiación implica la muerte del autor. Si, además, aquellos mundos de ficción se basaban en una continua reproducción, cualquier atisbo de aura singularizante acabará por evaporarse de manera definitiva. La figura de autor parece desvanecerse en este contexto mercantil en pos de otra de carácter mucho más dominante: la de propietario. Es fácil suponer que prácticamente todo el mundo reconoce la figura de Superman aunque solo unos pocos sean capaces de saber quiénes fueron el guionista y dibujante que lo concibieron. De alguna manera DC Comics con sus decisiones habría de ser mucho más relevante en la evolución y expansión de Superman que Jerry Siegel y Joe Shuster, creadores del archiconocido superhéroe. Esa idea, sin embargo, no siempre puede aplicarse a toda la producción del cómic. Baste recordar algunos de esos iniciadores de lo que entendemos hoy día por cómic como son William Hogarth o Rodolphe Töpffer para ver creaciones que están lejos de la producción industrial del *comic book*. Sus obras

1 Umberto Eco dedica todo un capítulo a la estructura mítica de Superman en su clásico *Apocalípticos e integrados* (1984: 249-298). Es significativo también que Carlos García Gual le dedique una entrada a Superman en su *Diccionario de mitos* (2017: 361-364). La idea de relacionar al superhéroe con el mito ha sido desarrollada, entre otros, por autores como Richard Reynolds (1992), Marco Arnaudo (2013) o Andrew R. Bahlmann (2016).

están en sintonía con la pintura (Hogarth crea seis cuadros que desarrollan una relación argumental entre ellos creando así un relato con su *A Harlot's Progress*) o la novela (Töpffer llamaba a sus protocómics "histoires en estampes")[2]. Por otro lado y dentro también de la tradición norteamericana, los grandes creadores de las series de prensa como Winsor McCay o George Herriman crearon obras de una profunda personalidad basadas en un personaje recurrente y un mundo con unas claves temáticas muy identificables. El anclaje iconográfico de esas series había creado escenas que funcionaban como emblemas: Nemo cayéndose de la cama o el ratón Ignatz lanzando un ladrillo a Krazy eran motivos recurrentes que se situaban al final de las páginas. Visto así, la identificación de los rasgos que remiten a la idea de autoría en el cómic promete ser una cuestión resbaladiza y apasionante a partes iguales dado que en no pocas ocasiones el autor está mediatizado por la pertenencia a una tradición o escuela que posee sus propios estilemas. Estos constituyen una brújula pero también una constricción desde el momento que exigen adoptar un estilo propio a unas convenciones reconocibles.

Si hubiera que aquilatar en esencia cómo se construye la noción de autor y lo enfrentamos con esa noción de escuela dentro del cómic podríamos atender a los siguientes aspectos que pueden ser útiles[3].

El cómic de autor se basa en un estilo gráfico singular, unos personajes propios con una psicología individualizada y un mundo temático particular. Su sintaxis gráfica muestra un carácter diferenciado y se concreta en unas planificaciones de página genuinas en las que los elementos están supeditados a una funcionalidad también diferenciada. Los formatos en el cómic de autor o bien son maleables o bien no suponen una restricción. De hecho, la novela gráfica puede ser concebida, en tanto que cómic de autor (Díaz de Guereñu, 2014), como una manifestación de lo que he denominado en otro lugar un antiformato[4] (Traba-

2 Sobre la relación de estas obras con el nacimiento de lo que entendemos por cómic existen obras de contrastada solvencia como son las de David Kunzle (1973 y 2007), Thierry Smolderen (2009) o Roberto Bartual (2020: 170-180).

3 Para complementar cuanto aquí se dice remito a las páginas de Adrielle Mitchell (2017) que, teniendo en cuenta la singularidad del cómic, hace un repaso por las principales teorías sobre la noción de autor incluyendo los textos clásicos de Roland Barthes y Michel Foucault.

4 Por antiformato entiendo el hecho de que las necesidades expresivas del autor condicionan el formato del cómic volviéndolo maleable en contra de lo que venía siendo habitual: la rigidez que la industria imponía a los autores en el uso de los soportes y espacios para contar. La novela gráfica supone, en cierto modo, una liberación de esas imposiciones formales. El contenido condiciona el continente y no viceversa.