

DEL CÓMIC A LA NOVELA GRÁFICA: MUTACIONES EDITORIALES DE LA HISTORIETA COLOMBIANA EN EL SIGLO XXI

*From Comics to Graphic Novels: Transformations in the Comic
Publishing Industry in Colombia in the 21st century*

JUAN ALBERTO CONDE ALDANA
UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO, BOGOTÁ (Colombia)
juan.conde@utadeo.edu.co

Resumen: la expresión novela gráfica ha sido discutida extensamente tanto por autores de cómics como por críticos y teóricos, generalmente desde aproximaciones formales o históricas. En este artículo propongo una aproximación descriptiva al conjunto de producciones englobadas bajo dicha etiqueta en el contexto colombiano, país que vive en la actualidad un inusitado crecimiento editorial, y que ha encontrado en la publicación de novelas gráficas una de sus líneas más exitosas. Para ello, propongo una aproximación teórica a la expresión “novela gráfica” desde la perspectiva de los estudios editoriales (Darnton, Bhaskar). Asimismo, apelo a la teoría de la paratextualidad de Gérard Genette, para mostrar cómo la presencia de esta etiqueta en los entornos peritextuales y epitextuales del circuito editorial ha dinamizado la publicación de cómics en Colombia.

Palabras clave: novela gráfica, cómic colombiano, estudios editoriales, paratextualidad, circuito de comunicación del libro

Abstract: The label “graphic novel” has been discussed by comicbook authors as well as by theorists, mainly from historical or formal approaches. In this article I propose an approach to the works published under this label in the Colombian context, a country that currently lives an unusual publishing growth, and that has found in the publication of graphic novels one of its most successful lines. I address this phenomenon from the perspective of Publishing studies (Darnton, Bhaskar), and from Gérard Genette’s theory of the paratextuality. Particularly, I focus on the appearance of this label in the peritextual and epitextual environments of the “communication circuit” of books (Darnton), showing how the “graphic novel” label has expanded the production and consumption of comics in Colombia.

Keyword: Graphic Novel, Colombian Comics, Publishing Studies, paratextuality, the Communications Circuit

Introducción

En el contexto editorial contemporáneo, la narración gráfica ha experimentado un conjunto de transformaciones asociadas con sus formas de publicación. Se trata de un fenómeno expansivo que se ha experimentado primero en los mercados norteamericano y europeo y luego alrededor del globo. Esta expansión ha permitido que las formas de producción y consumo propias del cómic, asociadas típicamente con la cultura popular o “de masas”, hayan empezado a conquistar espacios y públicos antaño exclusivos de la literatura. De esta manera, las historietas y las llamadas novelas gráficas comparten hoy en día vitrinas y estanterías en las librerías generales con los títulos más prestigiosos del *mainstream* literario.¹

En este artículo propongo una aproximación descriptiva a la manera en que ese proceso de expansión se ha manifestado en un contexto local específico: el del cómic colombiano, donde la narración gráfica vive en la actualidad un inusitado crecimiento editorial, el cual ha encontrado en la publicación de novelas gráficas una de sus líneas más exitosas. Para ello, propongo una aproximación teórica a la expresión “novela gráfica” desde la perspectiva de los estudios editoriales (Darnton, Bhaskar), y desde la teoría de la paratextualidad de Gérard Genette, que permita mostrar cómo la presencia de esta “etiqueta” en los entornos peritextuales y epitextuales de las obras y sus medios de difusión, la han convertido en un auténtico elemento dinamizador del circuito editorial.

La novela gráfica como categoría editorial

La expresión “novela gráfica” ha sido discutida extensamente tanto por autores de cómics como por críticos y teóricos. En el mundo anglosajón hay un número creciente de obras consagradas específicamente a este tema, pero también recorridos históricos por la tradición del cómic desde sus antecedentes y orígenes hasta sus nuevas formas. Así, las obras de Paul Gravett (2005), Joyce Goggin & Dan Hassler-Forest (2010), Stephen E. Tabachnick (2009) —quien se concentra en la dimensión pedagógica de la novela gráfica—, Jan Baetens (2001) o Jan Baetens, Hugo Frey y Stephen E. Tabachnick (2018) —para citar solo algunos de los que se concentran específicamente con esta etiqueta— ofrecen análisis e informaciones de gran interés sobre la evolución de las formas en paralelo con la transformación de los formatos y los soportes del campo editorial.

¹ Un signo de esta transformación es el hecho de que algunas novelas gráficas empiecen a conquistar galardones literarios, desde el célebre caso de *Maus* al obtener el premio Pulitzer en 1992; pasando por *Jimmy Corrigan: el chico más listo del mundo*, de Chris Ware, primera novela gráfica en obtener First Book Award de The Guardian en 2001; hasta el más reciente de *Sabrina*, la novela gráfica de Nick Drnaso que fue incluida en 2018 en la preselección de candidatas al premio Man Booker de Ficción.

En el contexto hispanoamericano la referencia ineludible es, por supuesto, el gran estudio de Santiago García (2014: 21-37), quien partiendo de un amplio recorrido por la historia del cómic en general, trata de identificar las características que se han decantado en la llamada novela gráfica de los últimos tiempos. Asimismo, José Manuel Trabado establece un paralelo interesante entre la actualidad editorial de la novela gráfica, y los cómics de las primeras décadas del siglo XX (Trabado, 2012). En otro sentido, miradas de carácter más histórico o sociológico como las de Terence Moix (2007), Ana Merino (2003), Oscar Palmer (2000) o Carlos Scolari (1998) también identifican los avatares editoriales que han encarnado los cómics a lo largo de la historia y la geografía del planeta. Aunque estos estudios no se detienen particularmente en la novela gráfica, permiten perfilar un mercado editorial y unas formas de consumo cultural que prefiguran un fenómeno hoy en día evidente: más allá de los modelos que puedan explicarla, o de las críticas y reticencias de algunos creadores de cómics frente a ella, la “novela gráfica” se ha convertido en una etiqueta frecuente en el sector editorial que no duda en denominar así a las narraciones gráficas, independientemente de su extensión, temática, enfoque o género.

Por supuesto, los esfuerzos teóricos por hacer de esta expresión una categoría teórica válida para describir una serie de fenómenos concretos, más allá de los objetivos comerciales de las editoriales, y sin desconocer la importancia del factor de las prácticas editoriales en su definición, han contribuido a este posicionamiento de la novela gráfica como fenómeno cultural. Entre estas contribuciones quisiera mencionar la de Jan Baetens y Hugo Frey. Estos autores proponen cuatro niveles de descripción para una definición flexible pero precisa de “novela gráfica” (Baetens y Frey, 2015): un nivel “formal”, en el que identifican algunas características asociadas al diseño de página, el tipo de ilustración y la secuencialidad narrativa que diferencian a este tipo de producciones narrativas de otras formas de cómic. En segundo lugar, Baetens y Frey incluyen el nivel del “contenido”, uno de los fuertes diferenciadores de la novela gráfica frente a otras formas de historieta, dada su inclinación por historias realistas más dirigidas a públicos adultos. En tercer lugar, estos autores se refieren al nivel del “formato de publicación”, según el cual la novela gráfica busca legitimarse a través de objetos editoriales similares a los de la literatura en general, tanto en extensión como en características de diseño pero, sobre todo, en lo que ellos llaman la “fórmula de un solo disparo” (*one-shot formula*); es decir, que el objeto editorial (libro) provee toda la historia al lector en un solo objeto editorial y no, por ejemplo, por entregas, como el cómic tradicional. Finalmente, Baetens y Frey se refieren al nivel de la “producción” y la “distribución”, para lo cual se detienen en el fenómeno de las editoriales independientes, consagradas a la narración gráfica, como fundamental en la consolidación de esta forma de expresión, pero también hablan de la manera en que el éxito de la novela gráfica como fórmula editorial y su salida del nicho tradicional más restringido de los lectores de cómics ha permitido la conquista de públicos más amplios.

Por supuesto, Baetens y Frey son conscientes de las áreas ambiguas entre estos criterios. Por ejemplo, el hecho de que muchas novelas gráficas tuvieron primero una forma serializada más cercana al cómic tradicional, como las publicaciones de Chris Ware y *Acme Novelty Library*, Daniel Clowes y *Bola Ocho* o Seth y su *Palookaville*, donde aparecieron en forma de capítulos separados lo que después serían novelas gráficas publicadas como libro. También mencionan las dificultades derivadas del afán de legitimación por la proximidad con la novela literaria tradicional, como el peligro de que se desdibujen las especificidades y riquezas del cómic como expresión de la cultura popular (su libertad temática y su ligera irreverencia) y como forma narrativa basada en la imagen secuencial (al empezar a depender más de la textualidad). No obstante, los criterios propuestos por Baetens y Frey —que son hechos observables en el mundo editorial contemporáneo— permiten hacer más asible una categoría como la que nos ocupa.

Lo que interesa de la propuesta de Baetens y Frey es que no tratan de proveer una definición formal o narrativa de la categoría “novela gráfica” sino que, aunque también tienen en cuenta aspectos de este tipo, incluyen criterios relativos a las formas editoriales y de consumo y circulación de ese particular tipo de libros y publicaciones que se encuentran hoy en día en las librerías generales (ya no en los quioscos o tiendas especializadas de cómics) incluso con su propia sección y su propio rótulo. Una aproximación más detallada a esta dimensión permitirá subrayar la pertinencia a este criterio.

La novela gráfica desde los estudios editoriales y la paratextualidad

Para abordar un fenómeno tan particular como el que aquí nos ocupa, se propone un desplazamiento teórico, que parte de los estudios teóricos e históricos del cómic, proyectándose hacia el ámbito de los estudios editoriales. Los primeros han procurado identificar los rasgos particulares de la narración en imágenes, pero también los formatos, géneros y líneas temáticas que el denominado “novenio arte” tiene y ha tenido a lo largo de su historia. Los segundos conectan la especificidad de la narrativa gráfica con la problematización teórica de la edición en general.

La obra de Robert Darnton constituye un punto de partida, ya que en su texto *¿Qué es la historia del libro?*, publicado originalmente en 1982, propone un modelo para describir lo que denomina el “circuito de comunicación” del libro, descrito en los siguientes términos:

...en general, los libros impresos tienen más o menos el mismo ciclo de vida. Éste podría describirse como un circuito de comunicaciones que va desde el autor hasta el editor (si el librero no cumple ese papel), el impresor, el expedidor, el librero y el lector. Este último completa el circuito porque influye sobre el autor tanto antes como después del acto de composición. Los propios autores son lectores. Al leer y asociarse a otros lectores y escritores, forjan nociones de género y estilo y una idea

general de la empresa literaria que afecta sus textos, ya escriban sonetos shakesperianos o instrucciones para armar equipos de radio. Al escribir, un autor puede responder a críticas de su obra anterior o prever las reacciones que suscitará su texto. Se dirige a lectores implícitos y tiene noticias de críticos explícitos. De modo que en el proceso se cierra el círculo. En el circuito se transmiten mensajes que se transforman en el camino, a medida que pasan del pensamiento a la escritura, de ésta a los caracteres impresos y de allí de nuevo al pensamiento. (Darnton, 2008: 137-138)²

De acuerdo con Darnton, un historiador o teórico del libro y la edición puede abordar el circuito entero, o concentrarse un aspecto en específico, así como en sus relaciones con otras dimensiones del contexto histórico y social del fenómeno específico contemplado. En nuestro caso, simplemente haremos algunas referencias a elementos claves de este circuito, que han contribuido a consolidar la visibilidad y el impacto de la expresión “novela gráfica” en el contexto colombiano: premios y becas estatales, secciones especializadas en las librerías, sellos y editoriales e incluso disposiciones legales. Así, el modelo de Darnton permite ubicar los roles, procesos y agentes del proceso editorial general, tanto como los puntos o articulaciones del mismo que han contribuido a posicionar esta etiqueta.

Continuando en esta perspectiva, la obra de Michael Bhaskar, *La máquina del contenido* (2014), ayuda a identificar el estado actual de las investigaciones y teorías en torno a la edición, además de proveer un conjunto de conceptos y modelos de análisis de gran utilidad para la descripción y categorización de este fenómeno. En particular, su matriz conceptual de cuatro conceptos: “marcos” y “modelos”, por un lado, y “filtrado” y “ampliación”, por otro, que busca complementar o desarrollar propuestas como la de Robert Darnton (2008), permite hacer una primera ubicación de la etiqueta editorial “novela gráfica”.

En cuanto al primer concepto, el “marco” se propone como alternativa a la idea de “contenedor” y, en cierto sentido, también al “medio”, que se han utilizado en el pasado para referirse al libro y a la edición:

Los marcos se refieren tanto a la presentación de contenido como al acto de contenerlo. Los marcos, en mi jerga, son mecanismos de distribución, canales y medios; son contextos, modos de entender tanto como tecnologías de reproducción. Los marcos no sólo son sistemas de entrega o paquetes para el contenido, sino un modo de experimentar el contenido. (Bhaskar, 2014: 98)

Según esta idea, la etiqueta editorial *novela gráfica*, asociada inicialmente con “contenedores” (el tránsito del contenedor “revista”, “álbum” —en el contexto europeo— o “comicbook” al contenedor “libro”), debe extenderse para incluir

² El modelo completo en forma gráfica se encuentra en la página 139 de esta traducción.

las prácticas de distribución, consumo, lectura y promoción asociadas con este nuevo objeto editorial. Además, esta expansión permite incluir también otras mutaciones del cómic en soportes distintos al libro impreso, como los cómics y novelas gráficas digitales (McCloud, 2001; Kashtan, 2018), los híbridos cómic/juego interactivo,³ los motion-comics, etc.

En cuanto al concepto de “modelo”, en este caso se trata de una alternativa a las ideas de “motivaciones” y “expectativas” asociadas a un tipo de obras o publicaciones. De acuerdo con Bhaskar, “los modelos son extrapolaciones abstractas, con las que guiamos nuestras acciones, y cuentan con un poder tanto para explicar como para anticipar los resultados, gracias a lo cual poseen también un poder causal” (Bhaskar, 2014: 115). El primer y más tradicional modelo es, según Bhaskar, el modelo de negocios, pero por supuesto no es el único. Sin embargo, incluso éste tiene su impacto en el crecimiento de la publicación de novelas gráficas. Un reconocido editor colombiano afirmó alguna vez que su idea de empezar a publicar este tipo de obras en Colombia surgió en una visita a la feria de Frankfurt, en la que pudo atestiguar el crecimiento en publicaciones y ventas de novelas gráficas en los contextos europeo y norteamericano. Así, antes de tener un contenido, este editor tuvo el “modelo”: la novela gráfica es algo que “vende” hoy en día. A partir de esta motivación, el editor en cuestión concibió un libro que luego encargó a un escritor y a unos dibujantes, el cual es hoy en día una de las novelas gráficas colombianas más exitosas a nivel tanto nacional como internacional.⁴

Por otra parte, la novela gráfica colombiana también se ha visto motivada por otro tipo de modelos. La obra *Caminos condenados*, por ejemplo, es el resultado de una investigación académica en una región específica de Colombia (los Montes de María), y en un contexto sociohistórico específico, y obedece a un interés divulgativo, pero también política (Ojeda et al., 2016). Algo similar ocurre con el cómic *El antagonista: Una historia de contrabando y color*, que también proviene de una investigación histórica en torno al contrabando en Colombia y es publicado por una editorial universitaria como parte de sus estrategias de divulgación (Egea y Vega, 2013). Asimismo, las biografías gráficas de la editorial Rey Naranjo tienen un interés comercial, por supuesto, pero también un interés pedagógico y de promoción de la lectura y el conocimiento de los grandes autores de la literatura latinoamericana,⁵ y lo propio ocurre con las adaptaciones gráficas de novelas literarias como *La vorágine*, publicada por la editorial Resplandor (Jiménez y Pantoja, 2016),

³ En el contexto editorial colombiano un bello ejemplo es el cómic *El edificio*, de Jairo Buitrago y Daniel Rabanal, que tiene una versión impresa y una versión digital en forma de aplicación, tanto para iOS como para Android (Buitrago y Rabanal, 2014).

⁴ Este testimonio proviene de una entrevista previa con el editor en cuestión, quien no ha autorizado que se revele su nombre.

⁵ Esta editorial ha publicado hasta el momento tres biografías gráficas: *Gabo, memorias de una vida mágica*, sobre el nobel de literatura colombiano (Pantoja et al., 2013); *Rulfo. Una vida gráfica* (Camargo y Pantoja, 2014); y *Borges. El laberinto infinito* (Castell y Pantoja, 2017).

Tanta sangre vista (Gaviria y Baena, 2015), de la editorial Rey Naranjo, o *Satanás* (Mendoza y Olano, 2018), editada por Planeta Cómics. Del mismo modo, las instituciones gubernamentales o independientes asociadas con procesos de memoria en el contexto del conflicto colombiano han apelado al lenguaje de la narración gráfica para proponer nuevas formas de acceder a los testimonios de víctimas y actores de dicho conflicto, a partir de distintos tipos de motivación política o institucional.⁶

Así, por ejemplo, el *Centro Nacional de Memoria Histórica* ha producido una serie de cómics apelando a la narración gráfica para promover las prácticas de memoria y reparación en contextos de conflicto y postconflicto. Uno de los más recientes es *Sin mascar palabra: por los caminos de Tulapas*, que narra la historia de esta región antioqueña, como parte de la recuperación de la memoria de su comunidad, azotada por el desplazamiento, el paramilitarismo y la expropiación de tierras.⁷ Por otra parte, el Ministerio de Cultura, en colaboración con la Pontificia Universidad Javeriana de Cali y su Instituto de Estudios Interculturales, publicó el cómic realizado por Kevin Nieto Vallejo, *La fuerza del campo: marchas cocaleras de 1996*, que narra precisamente las marchas emprendidas por la población asociada al cultivo y recolección de la coca en diversas zonas del país, como reacción a las políticas estatales de fumigación, y exigiendo políticas de inversión social que permitieran una eventual sustitución por cultivos legales y producción agrícola.⁸ También se puede encontrar un modelo de orientación política en novelas gráficas como *Los once* (Jiménez y Jiménez y Cruz, 2014), en donde se emplea una estrategia similar a la de Art Spiegelman en *Maus*, al emplear el zoomorfismo para contar una de muchas historias derivadas de la toma del palacio de justicia de Colombia en 1985, protagonizada por una familia de ratones; o en el cómic *Ciervos de bronce* (Aguirre, 2014), que relata algunos eventos y personajes asociados con los movimientos sindicales en Colombia, recogidos de las narraciones del padre del autor. También cabe mencionar el trabajo de Francisco José Marín Lora (Franco Lora), primero en su cómic editado independientemente *No soy de aquí* (2012), que propone un retrato de las víctimas del desplazamiento forzado a causa de la violencia del conflicto armado en Colombia, y que ha continuado en lengua inglesa (*I'm not from here*).⁹

⁶ Un caso muy particular de la presencia de este tipo de modelo en el cómic colombiano es el de la obra *Caminos de liberación*, publicada por la gestoría de paz de la guerrilla colombiana ELN (Ejército de Liberación Nacional), la cual “nació de un sentimiento colectivo de varios compañeros, que durante años quisieron que la historia del E.L.N. se contara a las generaciones presentes y futuras de manera gráfica” (VV.AA., 2018).

⁷ Este cómic se encuentra en el siguiente enlace: <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/informes/publicaciones-por-ano/2018/sin-mascar-palabra-por-los-caminos-de-tulapas>

⁸ Disponible en: <https://www.javerianacali.edu.co/noticias/la-fuerza-del-campo-marchas-cocaleras-de-1996>

⁹ La primera parte de este cómic fue autopublicada por el autor en formato físico y tuvo una distribución local. Los desarrollos actuales del proyecto son difundidos por el autor en diferentes redes y plataformas digitales. El siguiente es el enlace de su perfil en Behance (nótese

La otra pareja de conceptos que propone Bhaskar para describir lo que llama el “sistema editorial”, son los de “filtrado” y “amplificación”. El primero es, de acuerdo con este autor, lo que realmente distingue la labor de los editores de la de otros profesionales del libro y las publicaciones como los impresores: el filtrado, que se refiere en parte a los procesos de selección, pero que no se agota en ellos, es la dimensión activa y creativa de la edición. De ahí que el siguiente libro de Bhaskar esté consagrado a la “curaduría” de contenidos, ya no solamente en el sector editorial (Bhaskar, 2017). El segundo concepto, la “amplificación”, es definida como el hecho de “actuar de modo que se distribuyan o consuman más ejemplares de una obra o producto, o que sean consumidas por personas que no lo harían sin el acto de intermediación” (Bhaskar, 2014: 137-138). El caso citado de la editorial Rey Naranjo y su decisión de editar y publicar novelas gráficas a partir de biografías de escritores latinoamericanos también funciona aquí para ilustrar esta pareja de conceptos: si los cómics solían quedar excluidos en los procesos de filtrado de las editoriales, el criterio para incluir esta línea ha sido abiertamente reconocido por el editor John Naranjo: la vida de Gabriel García Márquez, de interés general tanto para el público colombiano como para otros públicos en el contexto internacional, garantizaría en más de un sentido el éxito de este proyecto, que efectivamente resultó afortunado. Esta selección temática (biografía de un nobel) y formal (narración gráfica) permitió a su vez el proceso de “amplificación”: la editorial John Naranjo puso a leer cómics a personas que tradicionalmente no lo hacían: profesores y estudiantes de lengua castellana, literatos y público adulto en general.

Es por eso que encontramos de gran utilidad la matriz conceptual propuesta por Bhaskar (modelos, filtrado, marcos, amplificación) y reunida bajo el concepto de “sistema editorial”, entendido además como un sistema de “red”. A partir de estas ideas es posible empezar a categorizar y describir el heterogéneo conjunto de publicaciones que en Colombia se reúne bajo la etiqueta editorial “novela gráfica”.

Círculo de comunicación y sistema editorial de la novela gráfica colombiana

En el contexto editorial colombiano una serie de fenómenos recientes son buenos indicadores de la importancia que el sistema editorial asociado a la novela gráfica ha empezado a tener en nuestro país, y que también dan pistas sobre el círculo de comunicación en el que se inscribe:

1. El fallo de la corte constitucional de 2013 que modifica la ley 23 de 1993, conocida como la ley del libro, la cual especificaba: “Para los fines de la presente Ley se consideran libros, revistas, folletos, coleccionables seriados, o publicaciones de carácter científico o cultural, los editados, producidos e

que también define este proyecto como una “novela gráfica”):
<https://www.behance.net/gallery/48746317/Graphic-Novel-IM-NOT-FROM-HERE-II>

impresos en la República de Colombia, de autor nacional o extranjero, en base papel o publicados en medios electro-magnéticos. Se exceptúan de la definición anterior los horóscopos, fotonovelas, modas, publicaciones pornográficas, tiras cómicas o historietas gráficas y juegos de azar”. Según esta definición, los cómics quedaban por fuera de la categoría “libro”, independientemente de su forma o soporte editorial, lo cual hacía que la producción de cómics y novelas gráficas llegara a ser hasta 30% más costosa que la de cualquier otro libro, debido a que no gozaba de las mismas exenciones tributarias. En el mencionado fallo se argumenta que: “la Corte encontró que el medio empleado no aparece como legítimo, toda vez que el legislador acudió a una exclusión total del ámbito de la ley de fomento del libro, a ciertas especies de creaciones literarias, como las tiras cómicas y las fotonovelas, que de acuerdo con conceptos especializados y estudios de contenido sociológico, histórico y artístico, revisten un importante valor cultural como medios de comunicación de masas, expresiones literarias y herramientas pedagógicas para el acceso al conocimiento, que merecen protección y promoción por parte del Estado”. Así, la producción de cómics y novelas gráficas empieza a beneficiarse de las protecciones fiscales del sector del libro, además de adquirir un nuevo estatus, al menos jurídico inicialmente, dentro del panorama editorial colombiano.

2. La aparición de editoriales, colecciones o sellos especializados en la publicación de novela gráfica en los últimos 10 años, de las cuales mencionaré cuatro: la editorial Robot, con sede en Medellín y que ha cesado sus actividades, pionera en el uso de la publicación de novelas gráficas, y que cuenta en su catálogo con obras como *Parque el poblado* (Joni B, 2011), *Raquel y el fin del mundo* (Gil Ríos, 2012), o *El Cuy Jacobo y El tesoro Quillacinga* (Ivanquio, 2012). Otro sello editorial consagrado a la publicación de cómics y novelas gráficas es Cohete Cómics, de la Editorial Laguna libros, que ha publicado además de la mencionada *Caminos condenados*, obras como *Elefantes en el cuarto* (Infante, 2016), *Dos Aldos* (Guerra y Díaz, 2016),¹⁰ *El baile de San Pascual* (Vieco, 2019), o el interesante proyecto *Emilia* (Flores y Pérez, 2019), donde los autores convierten un conjunto de textos de la pionera del periodismo en Colombia, Emilia Pardo Umaña, en una suerte de novela autobiográfica en viñetas. Por su parte, la editorial La Silueta, que publicó la que se puede considerar la primera novela gráfica colombiana: *Virus Tropical*, de Power Paola, recientemente llevada al cine de animación (Powerpaola, 2009-2011) y cuyo catálogo está conformado en su mayoría por productos editoriales gráficos, entre ellos otros títulos de esta autora como *Vacío* (2017), *Nos vamos* (2016), *QP* (2015) o *Tierra Larga* (2018), en coautoría

¹⁰ Cabe resaltar que esta novela gráfica, del género de Ciencia Ficción, obtuvo la Medalla de Oro en el 11th Japan International MANGA Award en 2018, convirtiéndose en el primer libro latinoamericano en obtener este galardón.

con Pablo Besse.¹¹ Finalmente, cabe mencionar la ya mencionada e imprescindible editorial Rey Naranjo, que además de su línea de Biografías/novelas gráficas sobre escritores latinoamericanos, ha publicado también varios títulos de autores internacionales, y ha hecho coediciones con editoriales españolas y latinoamericanas, como la de su obra insigne, *Gabo: memorias de una vida mágica*, que fue publicada en España en coedición con la extinta editorial Sinsentido.

3. La publicación de novelas gráficas colombianas en los sellos de cómic de los grandes grupos editoriales, que además inauguran sus colecciones locales: *El taxista llama dos veces*, en el sello Reservoir Books del grupo Random House (García, Rodríguez y Olano, 2017); y en el grupo Planeta y su sello Planeta Cómics, se encuentran: la adaptación gráfica de la novela *Satanás*, de Mario Mendoza,¹² ya citada; la novela gráfica *La peste de la memoria*, editada por Planeta Cómics, del grupo Planeta (Salazar y Ramírez, 2017),¹³ una ucronía de claro contenido político sobre las décadas más turbulentas de la violencia asociada al narcotráfico; o la novela gráfica *El eterno caminante* (Millán Pinzón, 2019), que aborda la cuestión de la identidad personal en un personaje aquejado por la enfermedad de Alzheimer, entre otras.
4. El surgimiento de concursos y becas auspiciados por instituciones oficiales como El Instituto Distrital para las Artes de Bogotá, IDARTES, el Ministerio de Cultura de Colombia, la Fundación Gilberto Alzate Avendaño, o la Alcaldía de Medellín, entre otras, para proyectos de creación y edición de cómics y novelas gráficas, entre ellos una beca para la realización de un proyecto en Angulema, Francia.¹⁴

¹¹ La editorial *La Silueta* se caracteriza por emplear procesos de impresión tradicionales como la litografía, y por proponer formatos de encuadernación y diseño propios de la tradición del libro de artista. Efectivamente, además de cómics y novelas gráficas, publica cuadernos y libros de fotografía, gráfica experimental y libros-arte.

¹² Este escritor ha anunciado en varias ocasiones su interés de consagrarse exclusivamente a la novela gráfica, y acaba de publicar, también junto al dibujante y arquitecto Keco Olano, una saga de cómics titulada *El último día sobre la tierra*, que se ha inaugurado con dos títulos: *Imágenes premonitorias* y *Están entre nosotros* (Planeta Cómics, 2019).

¹³ También vale la pena mencionar en este punto el caso de autores colombianos que han publicado en editoriales del contexto internacional, como Joni B, quien publicó su cómic *Maldito planeta azul* con la editorial española Periférica (B 2012). O el caso de Lorena Álvarez, quien publicó su obra *Luces nocturnas* primero en inglés, en la editorial Nobrow, y que luego fue traducida y editada en España por Astiberri (Álvarez, 2016). La segunda entrega de esta historietta, titulada *Hicotea*, también ha sido publicada por la misma editorial, y con ella obtuvo el prestigioso premio Russ Manning, destinado a las nuevas promesas del cómic (Álvarez, 2019).

¹⁴ Las planchas originales del proyecto ganador de la versión 2018 de este premio, *Ojos Acallados* de Helman Salazar, fueron exhibidas en la sede de la Alianza Francesa ubicada en el centro de Bogotá en septiembre de 2019. Esta exposición me permite resaltar también la creciente presencia del cómic y la novela gráfica en escenarios propios de las artes plásticas y visuales. En particular, en la versión número 45 del Salón Nacional de Artistas (2019), en el que la narración gráfica tuvo una amplia participación, tanto en exposiciones y espacios de exhibición, como en publicaciones auspiciadas por el salón. Véanse, a título de ejemplo, la exposición *Llamitas al viento*, que incluyó en su curaduría la categoría *Cuadernos de cómic y*

Estos fenómenos forman parte de una corriente mucho más amplia de desarrollo y despliegue de la novela gráfica en Colombia, que también involucra el crecimiento de la cultura del cómic y sus públicos lectores, así como la diversificación de esos públicos, su presencia en las redes de bibliotecas y programas de lectura, su promoción como herramienta pedagógica en la educación media y superior, y el uso del cómic y la novela gráfica en procesos de recuperación de testimonios o socialización de investigaciones en ámbitos sociales, particularmente en la coyuntura del postconflicto colombiano y los procesos de justicia, memoria y reparación, entre otros.

Todos estos fenómenos han encontrado en la forma editorial *Novela gráfica* un lugar estratégico, en un periodo reciente que es posible delimitar con relativa precisión: a partir del año 2007, cuando empezó la publicación de *Virus tropical*, y otros cómics que empiezan a ofrecerse con el rótulo en mención (en casos como el de *Parque el poblado*, de Johnny B, de 2011), hasta el presente (2019), y el surgimiento de algunas editoriales independientes como las mencionadas más arriba, que se han venido consolidando a partir de catálogos donde la novela gráfica tiene protagonismo.

Se puede sustentar la pertinencia de este margen temporal si se contrasta con la producción editorial del periodo anterior de cómics en Colombia: como bien señalan Fernando Suárez y Enrique Uribe-Jongbloed, quienes han descrito la historia del cómic en Colombia como “cómics hechos por artesanos”, el grueso de la producción de historietas en este país provenía de la autopublicación y la edición “amateur”, aunque alcanzó altos grados de calidad editorial en la producción de revistas como *Acme* o *TNT* (Suárez y Uribe-Jongbloed, 2016). Por otra parte, en este periodo anterior el consumo y distribución de cómics estaba asociado con festivales y tiendas especializadas, y es sólo hasta tiempos recientes que los cómics han conquistado un espacio en las librerías colombianas, al lado de obras literarias y demás publicaciones del ámbito del libro.

En contraste, la mayoría de las novelas gráficas que se encuentran hoy en día en las librerías provienen, como se indicó más arriba, de editoriales independientes consolidadas y que, aunque le dan protagonismo a este tipo de publicaciones, las alternan en sus catálogos con colecciones de literatura, poesía, ensayo y otras líneas más tradicionales. Así, el cómic colombiano ha experimentado un desplazamiento cultural, del universo del “nicho” y la edición serializada, al universo bibliográfico del “circuito de comunicación” del libro. O, en los términos de Bhaskar, mientras otras formas textuales o literarias experimentan hoy mutaciones que las descentran del antiguo “marco” del libro

dibujo: <https://45sna.com/exposiciones-y-proyectos/llamitas-al-viento>; y la exhibición *Arquitecturas Narrativas*, que exhibe el trabajo de diversos artistas, tanto colombianos como del contexto internacional, que exploran la relación entre las viñetas de cómic y la trama urbanística de la ciudad, o asuntos políticos como el racismo o la discriminación en diversas formas: <https://45sna.com/exposiciones-y-proyectos/arquitecturas-narrativas>.

impreso, bajo la etiqueta novela gráfica los cómics parecen encontrar en él una nueva forma de “amplificación”.

El emplazamiento de la “etiqueta” novela gráfica en el paratexto editorial

Hasta el momento he hablado de “etiqueta”, “forma” o “expresión” para referirme a la novela gráfica. Se trata de términos imprecisos que se refieren a un contenido igualmente esquivo. Sin embargo, hay una teoría que permite concretar su rol en el circuito y en el sistema editorial, manteniendo la riqueza de la ambigüedad que ha permitido su aprovechamiento en este circuito: la paratextualidad (Gérard Genette, 1989, 2001), que ha sido también aplicada al análisis de productos de la cultura de masas (Gray, 2010; Geraghty, 2015). Efectivamente, más allá de cualquier debate entre creadores o de cualquier discusión académica, la “novela gráfica” existe, materialmente, en las diversas formas de paratextualidad descritas por Genette: a partir de los elementos peritextuales y epitextuales emplazados por las editoriales colombianas en el diseño, concepción e impresión, así como en la distribución, promoción y mercadeo de la novela gráfica, se pueden perfilar algunas de las tendencias del mercado local en lo relacionado con este creciente sector de la edición en Colombia, que a su vez replican lo que sucede en el mercado editorial internacional.

Para ello vale la pena conectar este concepto con otra noción de la “tribu” conceptual genettiana: las discusiones en torno a la novela gráfica se han dado, en los estudios narratológicos, semióticos o formales, sobre todo desde una perspectiva “architextual”: ¿se trata de un nuevo “género” de narración gráfica, de una línea temática, de una “forma” narrativa? ¿Por qué se incluyen en ella formas textuales que, en el mundo de la literatura y de la textualidad verbal en general son separados con claridad de la forma narrativa “novela”, como las biografías, los reportajes, incluso las investigaciones académicas? Y si bien es cierto que en el mundo general de la literatura se ha dado en los últimos años una disolución de fronteras entre la ficción, la no ficción o la auto-ficción, la novela gráfica parece encontrarse lejos de este tipo de distinciones.¹⁵ Así, esta diversidad de formas textuales queda unificada por la misma etiqueta, que aparece en diversos emplazamientos paratextuales.

Contemplemos algunos de los casos que podrían despertar polémica desde las categorizaciones tradicionales de la edición literaria. El primer caso es el de las biografías, una línea editorial inaugurada por *Gabo, memorias de una vida mágica*, de la editorial Rey Naranjo. En esta publicación, la expresión “novela gráfica” aparece en el peritexto de la solapa posterior de la

¹⁵ Ahora bien, también es posible afirmar que el circuito editorial de la novela gráfica ha reconfigurado las distinciones paratextuales tomadas de la literatura o del mundo editorial tradicional, proponiendo su propio sistema: partiendo de la categoría general de Novela gráfica y diversificándola en líneas temáticas que se vuelven a su vez subcategorías: biografías gráficas, reportajes o crónicas gráficas, diarios o autoficciones gráficas, etc., se convierten en “subgéneros”, compartiendo lugar con los tradicionales que el cómic heredó de la literatura: ciencia ficción, policiaco, histórico, *western*, etc.

sobrecubierta: “Este libro pretende acercar al lector a la vida y a la obra de García Márquez *en clave de novela gráfica* y así compartir la epopeya que convirtió al muchacho de Aracataca en un verdadero mito viviente de la literatura” (Pantoja et al., 2013: s/p; cursivas mías). Este texto aparece citado también en el epitexto de la página web de la editorial.¹⁶ En el caso de *Rulfo. Una vida gráfica*, la etiqueta aparece en el colofón:¹⁷ “Esta *novela gráfica* sobre Juan Rulfo se terminó de imprimir en el mes de agosto de 2014. Ochenta años atrás, Rulfo llegó a Ciudad de México y publicó sus primeros textos. Sus fantasmas ya lo acompañaban” (Camargo y Pantoja, 2014: s/p; cursivas mías). Para el caso de *Borges, el laberinto infinito*, en cambio, la etiqueta no forma parte de su aparato paratextual. Esto se debe a que el libro se presenta como un conjunto de “relatos gráficos”, como explica su guionista Óscar Pantoja (en entrevista personal), quien recurre a la distinción literaria relato/novela (omitida generalmente en la categorización de los cómics), acudiendo al formato de relatos cortos dado que el escritor argentino se distinguió por su maestría en la narración breve, y por no haber cultivado nunca la novela, lo que le sugirió al guionista esta estructura narrativa.

Un caso menos polémico, pero también ambiguo, es el de las adaptaciones. Veamos dos casos célebres en el contexto colombiano. El primero es el libro *La vorágine*, adaptación de la novela de José Eustasio Rivera. Allí, la etiqueta novela gráfica aparece en la carátula, a manera de subtítulo. Un caso similar es el de *Satanás*, en la que la etiqueta aparece tanto en la fajilla que acompaña el libro: “la primera *novela gráfica* de Mario Mendoza y Keko Olano” (cursivas mías), como en la contracarátula. Como ocurre en el contexto editorial internacional, las adaptaciones son descritas automáticamente como novelas por derecho propio, de manera que ésta es una de las líneas editoriales que ha propiciado la legitimidad literaria de la novela gráfica, junto con las biografías de escritores, que también aprovechan el prestigio de los autores elegidos, y contribuyen al efecto de “amplificación”.

Un tercer caso es el de las investigaciones académicas convertidas en cómics: *Caminos condenados* y *El antagonista: Una historia de contrabando y color*. En el primer caso, la etiqueta aparece de manera menos protagónica y, si se quiere, indirecta, en el paratexto del epílogo, de carácter autógrafa (Genette, 2001: 152):

en este contexto se desarrolla *Caminos condenados*, una *novela gráfica* sobre las condiciones del postconflicto en Colombia que reconstruye la problemática reciente de acceso a los recursos naturales en Montes de María a través de las interacciones entre un grupo de investigadores y de líderes campesinos [...] Con este libro queremos plantear un diálogo entre la producción académica y la narrativa gráfica. (Ojeda et al., 2016: 82-83; cursivas mías)

¹⁶ Véase <http://www.reynaranjo.net/libros/gabo.html>

¹⁷ Véase (Genette, 2001: 32-33).

En este caso, la etiqueta aparece también en el “epitexto” de la página web de la editorial: “Caminos condenados es una *novela gráfica* (énfasis mío) que retrata el fenómeno del despojo cotidiano en Montes de María. Luego de la violencia y el desplazamiento forzado que dominó esta región por 20 años, en la actualidad sus habitantes enfrentan nuevas formas de exclusión que siguen amenazando su permanencia en la zona” (cursivas mías).¹⁸

En cuanto a *El antagonista*, la sinopsis del libro, compartida por el peritexto de contracarátula y el epitexto web, ofrecen también la etiqueta en cuestión como descriptora de su contenido editorial: “El antagonista de Muriel Laurent es una inquietante *novela gráfica* sobre un sonado caso de contrabando descubierto en Mompo en el siglo XIX, en el que resalta la figura y la actuación de Remigio Márquez, un mulato republicano educado que había participado vivamente en el proceso de independencia” (cursivas mías).¹⁹

Éstos son sólo algunos ejemplos de la estrategia paratextual que ha permitido la consolidación de la novela gráfica, como un auténtico “marco” de un gran poder “amplificador”, que ha posicionado el cómic en Colombia como una forma editorial que cada día ocupa un lugar más protagónico en las prácticas de consumo y lectura en este país.

A manera de conclusión: hacia una lectura transversal de las formas narrativas

El énfasis que se le ha dado en este artículo a la dimensión editorial no pretende negar la importancia y la necesidad de abordar un análisis discursivo y textual de la forma “novela gráfica” y sus particulares manifestaciones en el contexto colombiano. Una investigación exhaustiva de la correlación entre formas editoriales, formas narrativas, contexto socio-histórico y prácticas de lectura es un paso a seguir que permitirá, con un conjunto más amplio de variables, entender el fenómeno del crecimiento editorial y del impacto cultural que experimenta el cómic en Colombia bajo esta nueva manifestación.

No obstante, los criterios descriptivos aquí empleados permiten emplazar esta forma emergente en sus sustratos materiales y en su “vida pública”, aquella que, como afirmó Darnton, es responsabilidad no sólo de artistas y escritores, sino de los propios lectores, y sobre todo, en este caso, de ese sistema mediador que tiende puentes y traza rutas que serán habilitadas por aquellos que se animen a recorrerlos. Así, el horizonte amplio de la paratextualidad, sobre todo cuando se abre a ese horizonte abierto de la epitextualidad digital, permite ver esa auténtica vida de los textos que continúa aun cuando se cierran las tapas de una obra.

¹⁸ Véase <https://cohetecomics2017.wordpress.com/2017/02/02/featured-content/>

¹⁹ Véase <https://ediciones.uniandes.edu.co/Paginas/DetalleLibro.aspx?lid=99>

BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE, Camilo (2014), *Ciervos de bronce*. Bogotá, La Silueta.
- ÁLVAREZ, Lorena (2019), *Hicotea*. Bilbao, Astiberri.
- ÁLVAREZ, Lorena (2016), *Luces nocturnas*. Bilbao, Astiberri.
- JONI, B (2012), *Maldito planeta azul*. Cáceres, Periférica.
- JONI, B (2011), *Parque el poblado*. Medellín, Robot.
- BAETENS, Jan (2001). *The Graphic Novel*. Leuven, Leuven University Press.
- BAETENS, Jan; FREY, Hugo; TABACHNICK, Stephen (2018), *The Cambridge History of the Graphic Novel*. New York, Cambridge University Press.
- BAETENS, Jan; FREY, Hugo (2015), *The Graphic Novel. An introduction*. Nueva York, Cambridge University Press.
- BARTUAL, Roberto (2013), *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*. Madrid, Factor crítico.
- BHASKAR, Michael (2017), *Curaduría. El poder de la selección en un mundo de excesos*. México, Fondo de Cultura Económica.
- BHASKAR, Michael (2014), *La máquina del contenido. Hacia una teoría de la edición desde la imprenta hasta la red digital*. México, Fondo de Cultura Económica.
- BUITRAGO, Jairo; RABANAL, Daniel (2014), *El edificio*. Bogotá, Babel Libros.
- CAMARGO, Felipe; PANTOJA, Óscar (2014), *Rulfo. Una vida gráfica*. Bogotá, Rey Naranjo.
- CASTELL, Nicolás; PANTOJA, Óscar (2017), *Borges. El laberinto infinito*. Bogotá, Rey Naranjo.
- CHANEY, Michael (2011), *Graphic Subjects. Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels*. Madison, The University of Wisconsin Press.
- CHUTE, Hillary (2016), *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. Londres, The Belknap Press of Harvard University Press.
- CHUTE, Hillary (2010), *Graphic Women. Life Narrative and Contemporary Comics*. Nueva York, Columbia University Press.
- CONDE, Juan Alberto, (2008), "Mostrar y narrar. La voluntad referencial en el cómic contemporáneo", en Niño, Douglas (ed.), *Ensayos semióticos*. Bogotá, Universidad Jorge Tadeo Lozano, pp. 460-501.
- CONDE, Juan Alberto y Camilo CONDE (2019), *Mostrillo: la huida*. Bogotá, Estudio Panca.
- DARNTON, Robert (2008), "¿Qué es la historia del libro?", en *Prismas - Revista de Historia Intelectual*, vol.12, n.º 2, pp. 135-155.
- EL REFAIE, Elisabeth (2012), *Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures*. Jackson, The University Press of Mississippi. DOI: <10.14325/mississippi/9781617036132.001.0001>.
- FLORES, Lina; PÉREZ, Pablo (2019), *Emilia*. Medellín, Cohete Cómics.
- GARCÍA, Antonio; RODRÍGUEZ, Juan Carlos; OLANO, Keco (2017), *El taxista llama dos veces*. Bogotá, Reservoir Books.

- GARCÍA, Santiago (2014), *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri.
- GARCÍA, Santiago (2013), *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Santiago de Compostella, Errata Naturae.
- GAVIRIA, Juan y Rafael BAENA (2015), *Tanta sangre vista*. Bogotá, Rey Naranjo.
- GENETTE, Gérard (1989), *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus.
- GENETTE, Gérard (2001), *Umbrales*. México, Siglo XXI.
- GERAGHTY, Lincoln (2015), *Popular Media Cultures. Fans, Audiences and Paratexts*. New York, Palgrave Mcmillan.
- GIL RÍOS, Mariana (2012), *Raquel y el fin del mundo*. Medellín, Robot.
- GOGGIN, Joyce; HASSLER-FOREST, Dan (2010), *The rise and reason of comics and graphic literature: critical essays on the form*. London, McFarland & Company, Inc.
- GRAVETT, Paul (2005), *Graphic Novels: Everything You Need to Know*. New York, Collins Design.
- GRAY, Jonathan (2010), *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York, New York University Press.
- GUERRA, Pablo; DÍAZ, Henry (2016), *Dos Aldos*. Bogotá, Cohete Cómic.
- INFANTE, Sindy (2016), *Elefantes en el cuarto*. Bogotá, Cohete cómic.
- IVANQUIO (2012), *El Cuy Jacobo y El tesoro quillacinga*. Medellín, Robot.
- JIMÉNEZ, José Luis; PANTOJA, Óscar (2016), *La vorágine. Basada en la obra de José Eustasio Rivera*. Bogotá, Resplendor Editorial.
- JIMÉNEZ, Miguel; JIMÉNEZ, José Luis; CRUZ, Andrés (2014), *Los Once*. Bogotá, Laguna Libros.
- KASHTAN, Aaron (2018), *Between Pen and Pixel: Comics, Materiality, and the Book of the Future*. Columbus, Ohio State University Press.
- KUKKONEN, Karin (2013), *Studying Comics and Graphic Novels*. Malden/Oxford, Wiley Blackwell.
- LAURENT, Muriel; EGEA, Rubén; VEGA, Alberto (2013), *El antagonista. Una historia de contrabando y color*. Bogotá, Universidad de los Andes.
- MCCLLOUD, Scott (2001), *La revolución de los cómics*. Barcelona, Norma Editorial.
- MENDOZA, Mario; OLANO, Keko (2018), *Satanás. La novela gráfica*. Bogotá, Planeta Cómic.
- MERINO, Ana (2003), *El cómic hispánico*. Madrid, Cátedra.
- MICKWITZ, Nina (2016), *Documentary Comics. Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age*. Nueva York, Palgrave Macmillan.
- MILLÁN PINZÓN, Esteban (2019), *El eterno caminante*. Bogotá, Planeta Cómic.
- MOIX, Terenci (2007), *Historia social del cómic*. Barcelona, Bruguera.
- NYBERG, Amy Kiste (2012), "Comics Journalism. Drawing on Words to Picture the Past in Safe Area Goražde", en Smith Matthew; Duncan, Randy (eds.), *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*, Nueva York, Routledge, pp. 116-128.

- OJEDA, Diana; GUERRA, Pablo; AGUIRRE, Camilo; DÍAZ, Henry (2016), *Caminos condenados*. Bogotá, Cohete Cómics.
- PALMER, Oscar (2000), *Cómic alternativo de los 90: la herencia del underground*. Madrid, La factoría de ideas.
- PANTOJA, Óscar; BUSTOS, Miguel; CAMARGO, Felipe; CÓRDOBA, Tatiana; NARANJO, Julián (2013), *Gabo. Memorias de una vida mágica*. Bogotá, Rey Naranjo.
- PEDRI, Nancy (2013), "Graphic Memoir: Neither Fact Nor Fiction", en Stein, Daniel; Thon, Jan-Noël (eds.), *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin/Boston, De Gruyter, pp. 127-153. DOI: <<https://doi.org/10.1515/9783110282023>>.
- POWERPAOLA (2009-2011), *Virus tropical*. Bogotá, La silueta.
- SALAZAR, Juan Pablo; RAMÍREZ, Ramiro (2017), *La peste de la memoria*. Bogotá, Planeta Cómic.
- SMITH, Matthew; DUNCAN, Randy (2009), *The Power of Comics. History, Form, and Culture*. New York, Continuum.
- STEIMBERG, Óscar (2013), *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires, Eterna Cadencia.
- SUÁREZ, Fernando; URIBE-JONGBLOED, Enrique (2016), "Making Comics as Artisans: Comic Book Production in Colombia", en Casey Brienza y Paddy Johnston (eds), *Cultures of Comics Work*. London, Palgrave Macmillan, pp. 51-64. DOI: <https://doi.org/10.1057/978-1-137-55090-3_4>.
- SMITH, Matthew; DUNCAN, Randy (eds.) (1993), "Picture the Past in Safe Area Gorazde", en *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. Nueva York, Routledge, pp. 116-128.
- TABACHNICK, Stephen (2009), *Teaching the Graphic Novel*. New York, The Modern Language Association of America.
- TOLMIE, Jane (2013), *Drawing from Life: Memory and Subjectivity in Comic Art*. Jackson, The University Press of Mississippi. DOI: <[10.14325/mississippi/9781617039058.001.0001](https://doi.org/10.14325/mississippi/9781617039058.001.0001)>.
- TRABADO, José Manuel (2012), *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid, Cátedra.
- VIECO, Camilo (2019), *El baile de San Pascual*. Bogotá, Cohete Cómics.
- VV.AA (2018), *Caminos de Liberación*. Bogotá, Gestora de Paz ELN.