

ÍNDICE

1. Introducción	1
2. Más allá de imagen y palabra	2
2.1. El lenguaje del cómic.....	2
2.2. El cómic como objeto cultural y de estudio.....	9
3. El arte de narrar en viñetas	17
3.1. Análisis formal de <i>El arte de volar</i>	18
3.1.1. Estructura del relato	18
3.1.2. La viñeta, unidad mínima con significado.....	21
3.1.3. Elementos conformadores de la viñeta: unidades textuales.....	25
3.1.4. Macrounidades significativas: la secuencia y la página	28
3.2. Memoria de un vuelo	31
4. Conclusiones.....	37
5. Bibliografía	39
Anexos	41
I. Entrevista realizada al autor	41
II. Referencias visuales	46

1. INTRODUCCIÓN

Mucho difiere el resultado final de este trabajo de los planteamientos iniciales a partir de los cuales lo desarrollamos. Lo que en un principio llamó nuestra atención sobre el medio que aquí tratamos, una posible vinculación con la literatura, fue poco a poco perdiendo importancia en pos de la autonomía que acabamos percibiendo en su lenguaje y de su potencial como vehículo narrativo. En su momento no supimos entender que lo que estábamos entendiendo como mecanismos literarios eran en realidad mecanismos narrativos. Al contemplar los conceptos de intermedialidad, remediación y transmedialidad, y percatarnos de que esta última podía aplicarse a la narratividad, nos dimos cuenta de que estábamos ante los mecanismos propios de un medio narrativo único.

Por tanto, lo que con él pretendemos es explorar dicho lenguaje, averiguar cuáles son algunos de esos mecanismos narrativos de los que hace uso, y en qué medida se halla realmente ligado a otros medios de tradición más antigua como pueden ser la literatura y la pintura. Así mismo, indagaremos en la consideración que ha tenido el medio en los últimos años, tanto dentro como fuera del ámbito académico, y también en cuales han sido las principales perspectivas desde las que se ha acometido su análisis.

Finalmente, realizaremos nuestro propio intento de análisis, para lo cual hemos seleccionado una obra y un autor que consideramos paradigma de muchas de las cuestiones que vamos a tratar, y al que, a continuación, reivindicaremos como modelo de intelectual dedicado a un medio que, por lo demás, no ha recibido la debida atención.

2. MÁS ALLÁ DE IMAGEN Y PALABRA

Imagen y palabra son dos elementos cuyo contacto ha sido constante a lo largo de la historia de los medios de expresión humana. El modo en que estos se han relacionado entre sí, y siguen haciéndolo en la actualidad, ha constituido un objeto de estudio cuyo análisis ha preocupado a numerosos especialistas de las más diversas disciplinas. Así ha sido también en el ámbito de la filología, donde la cuestión ha ido tomando forma desde la profundización en el fenómeno de la écfrasis hasta, más recientemente, el estudio del medio del cómic. Lo reciente de esta preocupación ha de ponerse en entredicho del mismo modo que la “juventud” que a menudo se le atribuye al medio, puesto que el origen del mismo puede rastrearse hasta retroceder varios siglos (algunos autores llegan a situarlo en la época de los jeroglíficos egipcios¹). Del mismo modo, encontramos ejemplos del interés crítico por el cómic que se remontan varias décadas atrás en el tiempo. De todos esos trabajos, nos interesan particularmente aquellos que adoptan un modelo basado en la comparación del cómic con el medio literario, así como las interferencias surgidas a raíz de dicha comparación entre el elemento gráfico y el elemento narrativo.

En nuestra concepción del cómic, este se trata de un medio de expresión² en el que, siempre en combinación con la imagen, puede darse el empleo de la palabra. De este modo, nuestro interés recae especialmente en aquellos cómics en los que se da dicho empleo y, más concretamente, en aquellos en los que el mismo tiene una función narrativa. Esta especificidad es necesaria, dado que no puede obviarse la existencia tanto de cómics que prescinden del empleo de la palabra como de cómics en los que este carece de la función narrativa mencionada (tales como los cómics de instrucción³). Así pues, este sería el punto de encuentro entre cómic y literatura, de tal modo que no se trataría en ningún caso de un género literario, como otros autores han querido hacer ver, sino un medio de expresión con su propia gramática y modo de funcionar. Nos interesa, por tanto, establecer cuáles son ese vocabulario y esa gramática del cómic.

2.1. *El lenguaje del cómic*

La cuestión acerca del lenguaje del cómic ha sido estudiada detenidamente por diversos autores, pero dos son los principales referentes en este campo: Will Eisner,

¹ vid. McCloud 2016: 12-15.

² Para un desarrollo de la discusión en torno a esta terminología vid. Rippl y Etter 2015: 192-194.

³ vid. Eisner 2007: 144-147.

fundamentalmente en *El cómic y el arte secuencial* (1985) y, más recientemente, Scott McCloud, especialmente en *En entender el cómic* (1993), pero también en sus obras *Reinventar el cómic* (2000) y, en menor medida, *Hacer cómics* (2006). La definición que estos autores dan del cómic, siendo más elaborada la de McCloud (lo que no ha de extrañarnos dada la distancia de su trabajo con respecto al de Eisner), es la de “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética en el lector” (McCloud, 2016, p. 9). El análisis de las proposiciones que conforman dicha definición puede arrojar luz sobre el funcionamiento de lo que Eisner define de manera menos específica como “arte secuencial”. En primer lugar, como bien apunta McCloud, cabe señalar la ambigüedad de la definición dada por Eisner. Por un lado, en ella no se especifica el tipo de “arte” que se da en los cómics de manera secuencial, y por otro, el empleo del término ya entraña en sí mismo una cierta valoración. Es por esto que preferimos la especificidad de la alusión a “ilustraciones”, lo que delimita en gran medida la clase de elementos visuales que cabe encontrar en un cómic. Por otra parte, el término “yuxtapuestas” permite distinguir al medio de otros que también podrían definirse de forma general como “arte secuencial” (caso del cine) y, más concretamente, que además hacen uso de ilustraciones (caso de la animación), ya que, si bien los fotogramas que dan lugar a la imagen en movimiento en dichos medios están dispuestos secuencialmente en el tiempo, no lo están en el espacio (como sí ocurre en los cómics). Por último, la referencia a esas “otras imágenes” pretende dar cabida en esta definición a las palabras, las cuales, dado su carácter impreso en el cómic, pueden también considerarse imágenes en cierto sentido (McCloud 2016: p. 8).

En el vocabulario de los cómics ocupa en lugar fundamental el empleo del icono. La vigésima tercera edición del *DLE* define el icono en su tercera acepción como “signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado”. Se hace necesaria su diferenciación con respecto al “símbolo”, que el *DLE* define en su segunda acepción como:

forma expresiva que introduce en las artes figuraciones representativas de valores y conceptos, y que, a partir de la corriente simbolista, a fines del siglo XIX, y en las escuelas poéticas o artísticas posteriores, utiliza la sugerencia o la asociación subliminal de las palabras o signos para producir emociones conscientes

En el cómic, los dibujos tienen un valor icónico cuyo grado varía en función de su parecido con la realidad que pretenden representar. Como bien señala McCloud, frente al significado fijo y absoluto de los iconos no pictóricos, el significado de los dibujos es

“fluido y variable conforme a su apariencia”, es decir, según su grado de abstracción con respecto a la realidad.

En la escala de abstracción que el autor propone, en el polo más cercano a la realidad, donde se sitúan los elementos menos abstractos y en cuyo extremo ubica la fotografía, encontramos el dibujo realista. A partir de aquí se aprecia un paulatino aumento del valor icónico del dibujo asociado a su nivel de simplificación y de abstracción que deriva en lo que denominaríamos “caricatura”⁴.

Resulta interesante el también creciente valor de universalidad que McCloud establece en dicha gradación, equivalente a la representatividad de una realidad más amplia de los dibujos más cercanos al polo de la abstracción. Así mismo, se nos antoja fundamental la inclusión en esta escala de la palabra en el extremo opuesto al de la fotografía, en un nivel de abstracción superior al de la caricatura más simple. Su inclusión en este paradigma conlleva la división de la escala mediante un eje que separa la inmediatez en la captación de la información generada por el elemento visual de la instrucción previa necesaria para descifrar los símbolos abstractos del lenguaje escrito. De este modo, distinguimos entre información recibida e información percibida, respectivamente (McCloud, 2016: 49). Las similitudes establecidas por el autor entre los elementos de la escala más cercanos al eje abren la puerta a una reflexión en torno a los rasgos tipificadores del lenguaje del cómic, ya que, tradicionalmente, la especialización en las disciplinas, por un lado, pictórica, y por otro, literaria, ha llevado a los autores a distanciarse de dicho centro en la escala de abstracción.

Esto nos lleva al análisis de otra cuestión de vital interés, y es que en el cómic puede producirse un reparto de la autoría entre el encargado de la parte visual, el dibujante, y el encargado de la parte escrita, el guionista⁵. Incluso en el supuesto de que un único autor desempeñe ambos roles, la tendencia general es la de considerar que la profundización en las disciplinas constituyentes del cómic requiere vías diversas de instrucción, dada su asociación a medios expresivos de tradición más amplia como son el dibujo y la pintura o la literatura. De este modo, se abre el debate en torno al modo de adecuación de estos lenguajes, contemplados de forma individual, a fin de generar una base sólida para el lenguaje unificador del cómic. Pues, si bien algunos autores, en un afán por identificar al medio como tal y disociarlo así de su concepción como género

⁴ Traducido directamente del inglés *cartoon*.

⁵ Para algunos ejemplos significativos vid. Rippl y Etter 2015: 191.

literario, se refieren al cómic en términos de “híbrido que combina palabra e imagen” (Chute 2008: 452; Meskin 2009: 217), coincidimos con McCloud en que las particularidades de su lenguaje bastan para considerarlo un medio en sí mismo, del mismo modo que ocurre con el medio cinematográfico (sin embargo, posterior, como ya veremos más adelante).

Las disquisiciones que Eisner desarrolla entorno a las pautas a seguir necesarias para el correcto manejo del lenguaje del cómic por parte de sus autores dan buena cuenta de la complejidad que entraña el arte de narrar mediante imágenes en secuencia (lo que se aprecia de manera notable en el caso particular de la selección del instante de la narración contenido en la viñeta, su encuadre dentro de esta y la composición de página o incluso el ritmo de lectura derivado de la función de todos estos elementos, por ejemplo), tanto más de la adecuación de palabras e imágenes en el desarrollo de la misma, habida cuenta de las repercusiones que tiene en la narrativa del cómic la decantación por una u otra posibilidad de su combinatoria. Las razones de que, en lugar de como hace McCloud al defender el valor del cómic como medio autosuficiente, Eisner decida hacer hincapié en las relaciones de este con la literatura parecen encontrarse ligadas más bien a la necesidad de prestigiar un medio en el que él mismo participaba como autor activo. Cabe aventurarse a sugerir que la razón de que determinados autores escojan referirse al cómic en términos de género literario o aun de forma híbrida se debe a su imposibilidad para despojarse de sus prejuicios como especialistas de su materia específica y a una necesidad análoga a la de Eisner de prestigiar, en este caso, su objeto de estudio.

Pese a todo, especialmente en los casos en los que se da el reparto de roles que comentábamos, cabe pensar que los propios autores de cómic no siempre sean conscientes de dicha autonomía, por lo que para el perfeccionamiento de sus cualidades (ya como dibujantes, ya como guionistas) efectivamente recurren a recursos propios de esas disciplinas “de tradición más amplia”. La cuestión, sin embargo, es que esto no necesariamente revierte en un mayor dominio del lenguaje del cómic, ya que, además, el desequilibrio en pos de un elemento u otro puede llegar a implicar la denostación del contrario, tanto más de la autosuficiencia del lenguaje del cómic. Ana Merino recurre al trabajo de Umberto Eco en *Apocalípticos e integrados* (1965) para ilustrar esta cuestión:

la virtuosidad técnica pierde sus posibilidades expresivas con la banalidad del contenido de la narración. Otros ejemplos que sugería [...] serían los casos en los que la novedad gráfica se ponía al servicio de contenidos políticos conformistas, o el dibujo tradicional era vehículo de narraciones tradicionalistas o el novedoso promueve una ruptura” (Merino 2003: 84).

Una posible perspectiva desde la que analizar este hecho es la que contempla los conceptos de “transmediación” y “remediación”. Rippl y Etter señalan a este respecto el potencial de los cómics en cuanto a la remediación, aludiendo a su carácter de fenómenos transmediales y, como nosotros, añadiendo que “también son narrativas intermediales basadas en palabras e imágenes que colaboran para contar historias”⁶. Arguyen que la razón de que puedan ser leídos como historias se debe a la naturaleza secuencial de las viñetas que los conforman, en la que la clausura⁷ juega a todas luces un papel determinante:

[la clausura,] la capacidad y constante actividad de los lectores que permite cruzar el espacio que separa las imágenes estáticas, ayuda a crear narratividad. Dado que las narrativas gráficas combinan palabra e imagen para contar historias, constituyen campos de prueba ideales para una discusión en torno a las estrategias de narración inter- y transmediales⁸.

La clausura, a la que Luis Gasca y Román Gubern se refieren de manera parca como “hiato inter-icónico que supone una elipsis” (Gasca y Gubern 2011: 463), forma sin lugar a dudas parte fundamental del lenguaje de los cómics y de su proceso de lectura. Consiste en el fenómeno que se produce en el paso de una viñeta (o “lexipictograma”, como prefieren denominarla algunos autores en alusión a su naturaleza de unidades mínimas significativas del cómic que combinan palabra e imagen) a otra, en el espacio intersticial (generalmente en blanco) que las separa, mediante el cual el lector no solo une los sucesos contenidos en ellas, sino que los completa en un ejercicio de uso de su imaginación y su memoria⁹. En realidad, como apunta McCloud, el cómic podría considerarse en sí mismo la clausura, ya que, como hemos visto, su definición del medio depende de la disposición de sus elementos, y el fenómeno que venimos comentando permite, precisamente, reconstruir el *continuum* que la viñeta fracciona en el tiempo y en el espacio¹⁰.

⁶ [...] they are also intermedial narratives based on words and images that collaborate to relate stories (Rippl y Etter 2015: 191, salvo en los casos en los que se indique lo contrario la trad. es siempre propia).

⁷ Traducido directamente del inglés *closure*.

⁸ [...] the readers ability and constant activity to bridge the gutters that divide the single static pictures. Since graphic narratives combine word and image to tell stories, they are ideal test cases for a discussion of inter- and transmedial strategies of storytelling. (Rippl y Etter 2015: 191-192).

⁹ Eisner desarrolla el papel que juega la memoria en el fenómeno de la clausura y de la interpretación de las viñetas (vid. Eisner 2007: 40-41, 44)]

¹⁰ De nuevo McCloud, realiza una clasificación somera de las transiciones que podemos encontrar entre viñetas. Señala seis tipos que requieren un grado de implicación de la clausura, es decir, de abstracción, creciente: momento-a-momento, acción-a-acción, tema-a-tema, escena-a-escena, aspecto-a-aspecto y non-séquitur, y analiza su nivel proporcional de uso en cómics de distinto género y procedencia. (vid. McCloud 2016: 70-80 para un desarrollo de la cuestión).

Al contrario que en los medios electrónicos como el cine o la televisión, donde la clausura es continua y del todo involuntaria, en los cómics esta se trata de un acto puramente volitivo por parte del lector y que, además, dista de ser continua¹¹. Algunos autores han querido hacer hincapié en una suerte de libertad del lector de cómics en su orden de lectura, semejante a lo propuesto en la novela *Rayuela*. Sin embargo, como ocurre en la obra de Julio Cortázar, el lector está condicionado por la lógica y por la costumbre, así como por el sentido de lectura al que esté habituado, por lo que normalmente no escogerá realizarla de otra forma que no sea lineal y, en el caso de occidente, de izquierda a derecha y de arriba abajo. Además, si bien es cierto que determinados autores de cómic han tratado de experimentar en el medio con este fenómeno, no debemos perder de vista el hecho de que la composición de página es un acto premeditado por parte del autor, al que espera que el lector se acoja sea cual sea su forma¹², lo que implica la necesidad de una cooperación tácita por parte de este último.

A propósito de la transmedialidad en los cómics, Rippl y Etter se sirven del ejemplo de las adaptaciones, incluido al medio cinematográfico, de la obra *V de Vendetta*, escrita por Alan Moore y dibujada por David Lloyd en 1988, para poner de manifiesto la particular controversia que generan en los casos en los que el material de referencia es el cómic. El caso de la obra de Moore y Lloyd es sin duda particularmente significativo debido a la intensidad del ataque de su guionista contra su versión cinematográfica, aunque también podrían aducirse otros ejemplos como el de *Watchmen* (1986), escrito también por Moore en colaboración el dibujante Dave Gibbons, o *300* (1998), de Frank Miller, cuyas adaptaciones al medio del cine le valieron duras críticas a su director, Zack Snyder, a pesar de su afán por trasladar de forma fidedigna dichas obras al celuloide. Mención aparte requerirían las recientes adaptaciones de los cómics de superhéroes de las editoriales norteamericanas Marvel y DC en lo que se ha dado en llamar “universos extendidos”, ya que estas no suponen tal en cuanto a obras concretas, sino en cuanto a

¹¹ vid. Eisner 2007: 42 y McCloud 2016: 68.

¹² Eisner destaca la libertad del lector de cómics frente a la del espectador de cine o teatro (compara el arco del proscenio y los bastidores de un teatro cerrado con el marco de una viñeta), pero admite que esta conlleva la necesidad del autor de confiar en su colaboración (Eisner 2007: 42). Merino recurre de nuevo al trabajo de Eco para referirse a esta cuestión: “otro de los aspectos que destacaba era que los elementos semánticos se componen de lo que él llama una gramática del encuadre característica de cada autor, y será la relación sucesiva de los encuadres la que genere una serie de leyes de montaje [...] Eco [...] nos recuerda que ‘la historieta se monta de forma original’ y realiza ‘una especie de continuidad ideal a través de una real discontinuidad’” (Merino 2003: 85).

personajes con un enorme bagaje de varias décadas de antigüedad, y, sin embargo, también dividen la opinión de crítica y público en cuanto a su eficacia.

Rippl y Etter se preguntan acerca del motivo de dicha controversia y zanján la cuestión admitiendo la necesidad de investigaciones futuras que profundicen en el asunto, pero nosotros apuntamos a que la razón principal se encuentra en el fenómeno de la clausura, ya que, dado lo expuesto, constituiría la diferencia más significativa entre un medio y el otro junto con el valor de universalidad debido a su nivel de abstracción de la realidad atribuible a los iconos pictóricos del medio original. El grado de exigencia de las capacidades imaginativa y de abstracción del lector por parte del cómic sería comparable únicamente con el que exige de manera más intensa el medio literario. Las adaptaciones, especialmente las cinematográficas, solo podrían considerarse “aceptables” en función de su adecuación a la lectura particular que cada individuo realiza de la obra original, y, en cualquier caso, no podrían recibir otra valoración que la de “visiones de autor” trasladadas de forma más o menos exitosa.

El fenómeno de la transmedialidad puede hacerse extensivo a la propia narración, ya que de hecho esta se da en una variedad de medios. Precisamente por esto, es necesario tener presentes las características específicas de cada medio y del lenguaje que estos emplean. Siguiendo a McCloud, Rippl y Etter establecen y matizan los tipos de combinaciones posibles que en el cómic pueden darse entre imagen y palabra “en orden de discurrir el potencial narrativo del amplio abanico de correlaciones palabra-imagen tanto dentro de la viñeta como en su secuencia”¹³.

Distinguen las siguientes cinco categorías¹⁴:

- Combinaciones de palabras específicas, “donde el dibujo ilustra, pero no viene a añadir nada a un texto ya completo” (McCloud 2016: 153).
- Combinaciones alternantes, “en las que imagen y texto alternan para hacer avanzar la trama” (Rippl y Etter 2015: 205).
- El montaje, “donde el texto es tratado como parte integral del dibujo” (McCloud 2016: 154).
- Combinaciones en paralelo, donde “palabras y dibujos parecen seguir caminos muy diferentes... sin entrar en contacto” (McCloud 2016: 154).

¹³ In order to discuss the narrative potential of the wide range of word-image correlations in single panels as well as in sequences (Rippl y Etter 2015: 205).

¹⁴ A cambio, dejan fuera las otras descritas por McCloud: duales, aditivas, interdependientes (vid. McCloud 2016: 153-155).

- Combinaciones de dibujos específicos, “donde las palabras vienen a aportar una mera banda de sonido a una secuencia básicamente visual” (McCloud 2016: 153).

Además, añaden su disposición en la escala de Werner Wolf de narratividad transmedial, lo que permite poner de manifiesto “el potencial narrativo de cada combinación palabra-imagen”, lo que implica “distintos grados de narrativización para el recipiente”, que irían, en el orden anteriormente expuesto, desde lo genuinamente narrativo hasta lo quasi-narrativo, pasando por un grado de “inducción narrativa”¹⁵.

2.2. *El cómic como objeto cultural y de estudio*

La historia del cómic está llena de no poca controversia. Todavía hoy está considerado un medio “joven”, y si bien el desarrollo de su forma actual es relativamente reciente, su origen (en cualquier caso, anterior al del cine o la fotografía), como ya hemos mencionado, puede rastrearse a través de la historia remontándonos varios siglos e incluso milenios atrás en el tiempo.

Aunque las claves de la consideración actual del cómic se encuentran en su etapa de mayor desarrollo a principios del pasado siglo XX, en el contexto académico muchos autores, en orden de reclamar la debida atención sobre el objeto de sus investigaciones, han resuelto insertarlo en el marco de la cultura popular o en el del estudio de imagen y palabra. Sin embargo, en última instancia, el centro de la cuestión lo ha ocupado siempre la problemática sobre su denominación, en especial en lo que atañe a una posible vinculación con la literatura.

Llegados a este punto creemos conveniente aclarar que el uso del término “cómic” por nuestra parte tiene siempre un carácter englobador que abarca todos los géneros y formatos posibles que se dan dentro del medio: desde las tiras de periódico a las denominadas “novelas gráficas”, pasando por las “grapas” o *cómic-books* norteamericanas, *mainstream*, *underground* o “alternativas”, los “álbumes” franceses, los diversos tamaños de los tomos manga japoneses, etc.

La extensión del término “novela gráfica” ha obtenido como respuesta por parte de algunos estudiosos la elaboración de un término que se ajuste mejor a lo que ellos consideran su definición de cómic. Aaron Meskin, Hilary Chute y otros han propuesto

¹⁵ vid. Rippl y Etter 2015: 206-211 para un mayor desarrollo de cada categoría.

como alternativa la denominación “narrativa gráfica” (traducido directamente del inglés *graphic narrative*), centrandolo, como nosotros, su atención sobre aquellos cómics en los que se da esa narratividad. De hecho, Chute aclara que su decantación por el término pretende dar también cabida en él a las obras de “no ficción”, que de otra forma quedarían excluidas, arguyendo, además, que este conservaría la noción de extensión supuestamente implícita en la palabra “novela”.

Por tanto, su definición estaría aludiendo a una restricción de formato que, si bien en este caso coincide con el de las obras en las que centra su estudio (todas ellas no ficticias y de carácter autobiográfico: *Maus* (1977-1991), *Palestina* (1994), *Persépolis* (2000-2003)), nosotros no consideramos rentable, porque elidiría los otros casos en los que una obra se publica fraccionada (cosa habitual en Norteamérica por medio del popular formato *comic-book*) pese a su intención de ser recopilada luego en formato integral y que el lector la considere en su totalidad, tanto en las situaciones en las que la obra constituye un “episodio”, “saga” o “arco argumental” dentro de una serie más amplia, como en aquellas en las que no. Esto puede responder a diversos motivos, aunque el más frecuente de ellos es la adecuación a las estructuras del sector editorial del país de origen de su publicación. Por ejemplo, son raros los casos en los que, en Japón, una obra no se publica adaptándose a un formato episódico, puesto que allí proliferan las revistas, incluso semanales, especializadas en el medio, que forma parte de una cadena, una estructura eminentemente comercial mucho más amplia en la que el cómic o manga solo ocupa el lugar del primer eslabón, y al que le siguen la recopilación en tomos (solo si la serie prospera, y si lo hace bajo ciertos parámetros de éxito) y la adaptación a otros medios (por ejemplo, novelizaciones) incluido el audiovisual, que también sigue su propia jerarquía: *drama cd*, *OVA* (del inglés *original video animation*, vídeo lanzado al mercado directamente en formato doméstico), serie de animación o *anime*, largometraje, *live-action* o “película de acción real”, etc., además del lanzamiento de una ingente cantidad de *merchandising* de muy diversa índole. Las propias *Maus* y *Persépolis*, denominadas por estos mismos autores empleando el término, fueron originalmente publicadas por partes o de forma serializada.

Con respecto a la extensión del término “novela gráfica” que comentábamos, merece la pena contextualizar su proliferación dentro de la historia del desarrollo del cómic, para lo cual aprovecharemos para realizar un breve recorrido por la misma, a fin de arrojar luz sobre varias cuestiones relativas a su valoración como medio de comunicación, vehículo expresivo y objeto cultural y de estudio.

Como ya se ha mencionado en varias ocasiones, determinados autores (entre los que se cuentan Eisner y McCloud) escogen retrotraerse a los periodos de la escritura jeroglífica egipcia y cuneiforme mesopotámica para ofrecer en ellas ejemplos del origen del cómic. Otros proponen ejemplos medievales como el tapiz de Bayeux, que, en sus más de setenta metros, narra la conquista de Inglaterra a manos de los normandos, iniciada en 1066, o los códices precolombinos ilustrados, como el descubierto en torno a 1519 por Hernán Cortés donde se narra la epopeya del cacique mixteco Ocho Venado Garra de Ocelote. Así mismo, existe cierta controversia a la hora de incluir en este contexto las historias ilustradas realizadas por William Hogarth alrededor de 1731. Pero donde todos coinciden es en señalar a Rodolphe Töpffer (1799-1846) como el padre de las convenciones del cómic moderno.

Sin embargo, la mayor fase de desarrollo del medio y que lo condujo a la forma con la que lo conocemos a día de hoy tuvo lugar entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX. En estas fechas, ya en el contexto de la modernidad, el cómic adquiere un marcado carácter de medio orientado a su consumo por parte de un público masivo debido a su explotación por parte de algunos dueños de grandes periódicos estadounidenses, que vieron el potencial de las tiras de cómic para incrementar el número de ventas de sus ejemplares. Esto ha de ponerse necesariamente en relación con el desarrollo de las sociedades industrializadas durante la centuria precedente y el surgimiento de una clase obrera con acceso a la cultura, así como con la creación de nuevos espacios de ocio compartidos por el proletariado y la clase media.

A partir de aquí, en Estados Unidos el cómic iría aumentando en popularidad gracias al afianzamiento en el imaginario colectivo de personajes creados, primero, para las tiras de prensa, y luego, ex profeso, al margen de estas¹⁶. El creciente interés por el medio atraería, así mismo, la atención de editoriales que se especializarían en su comercialización, dando lugar a la estructura editorial que conocemos hoy en día. Pronto, las archiconocidas Marvel y DC se encargarían de hacer acopio de los personajes con

¹⁶ Con respecto a los primeros, son muchos los autores norteamericanos que creen que el origen de los cómics está en el personaje *The Yellow Kid*, protagonista de la tira semanal *Hogan's Alley* (por su ambientación en el barrio homónimo proletario de Nueva York), publicada por Richard Outcault de 1895 a 1898, primero en el *New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer, y, a partir de 1896, en el *New York Journal*, de William Random Hearst. Recibía su nombre del particular color amarillo que se aplicó a su vestimenta desde 1896, dando así mismo lugar al término referido a la prensa sensacionalista. Al principio los únicos textos aparecían escritos directamente en su camisola amarilla. Con respecto a los segundos, quizás el más famoso sea *Superman*, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1933 y posteriormente vendido a Detective Comics (actual DC) en 1938, y que está considerado el primer superhéroe del cómic.

mayor número de ventas y de explotarlos a través del formato *comic-book*. Es así como se produciría la explosión de los superhéroes, que acabaría por convertirse en un género cuya popularidad ha llevado a referirse a él en la actualidad en términos de *mainstream*.

Como contrapartida, ya en la década de los 60, afianzado el sector, surgiría todo un movimiento contestatario de cómic que recibió la denominación de *comix* o *underground*. Los autores que promovieron dicho movimiento participaron de manera activa en la exploración de las posibilidades formales del medio y de nuevos temas y géneros al margen de los establecidos y socialmente aceptados. Sería entonces cuando las editoriales diversificarían el material que publicaban, surgiendo empresas nuevas dirigidas a un público creciente y cada vez más amplio.

Eisner, afianzada ya su larga carrera como historietista gracias en buena parte a su personaje de *The Spirit*, cuyas aventuras venían apareciendo publicadas en los suplementos dominicales de algunos periódicos estadounidenses desde 1940, sería quien extendería¹⁷ el uso del término “novela gráfica” como reclamo comercial para las editoriales a las que acudió a fin de que le publicaran su obra *Contrato con Dios* (1978). A raíz de esto, y dado el éxito cosechado por la obra de Eisner, numerosos autores de cómic esgrimirían el término a fin de dignificar el medio y de darle visibilidad a su propio trabajo. Incluso Alan Moore, a pesar de reconocer su origen comercial y de convenir la suficiencia de “cómic” por su carácter general, llegó a decir en una entrevista que “podrías llamar a *Maus* una novela, probablemente podrías llamar a *Watchmen* una novela, en términos de densidad, estructura, tamaño, escala, seriedad del tema, y cosas por el estilo”¹⁸. Lo interesante del asunto es la elección de los términos que justificarían el empleo del concepto aplicado a esas obras, que conllevan una cierta carga estereotípica con respecto a las características que deben definir una novela y que, en ningún caso puede decirse que, a día de hoy, se ajusten plenamente a la realidad del panorama literario.

Ante semejante coyuntura, no es de extrañar que los estudiosos se afanen en la búsqueda de un término que, por un lado, se ajuste mejor al objeto descrito en base a unos presupuestos teóricos más férreos que el de “novela gráfica”, y por otro, se vea libre de la carga negativa que, en el mundo académico de forma generalizada, ha conllevado para “cómic” su vinculación a los medios de comunicación de masas y su condición de artículo

¹⁷ Como bien señala Chute, el primer uso del término del que se tiene constancia se debe a Richard Kyle, en una circular enviada en 1964 a los miembros Amateur Press Association, que luego Bill Spicer tomaría prestado para su fanzine *Graphic Story World* (Chute 2008: 453).

¹⁸ You could just about call *Maus* a novel, you could probably just about call *Watchmen* a novel, in terms of density, structure, size, scale, seriousness of theme, stuff like that (Kavanagh y Moore).

de consumo. Ciertamente, la exportación del modelo estadounidense viene trayendo consigo una mayor familiaridad del público con las formas más comercialmente explotadas (caso del mencionado género de los superhéroes), lo que en muchas ocasiones implica una visión sesgada de la realidad que acarrea el desconocimiento acerca de la variedad y el alcance del fenómeno del cómic. Pero no por ello es más acertado creer en la necesidad de prescindir de un término que, por lo demás, ha demostrado su rentabilidad a la hora de referirse al medio abarcando todas sus características, incluidos sus temas, géneros y formatos.

Otra de las vías de reivindicación del cómic como objeto de estudio ha sido su vinculación con la literatura. En última instancia, la discusión de si el cómic es o no es literatura o de si está vinculado a ella de algún modo ha formado parte de la cuestión en torno a su denominación y conceptualización. Meskin, en su artículo *Comic as Literature?* de 2009, trata el asunto recogiendo los argumentos a favor y en contra de dicha identificación y desgranándolos a fin de obtener una respuesta satisfactoria desde la perspectiva de los estudios literarios. Lo que nos interesa destacar del ejercicio realizado por Meskin son, en primer lugar, sus disquisiciones acerca de si la vinculación del cómic con la literatura constituye una categorización o una valoración, ya que lo conducen hacia una problemática más amplia como es la de este entendido como obra de arte.

El problema, según reconoce el propio Meskin, radica en la identificación de literatura y arte. Antes de entrar a enumerar los diversos argumentos a favor y en contra de la tesis del cómic como literatura matiza tres que conducen a resistirse al planteamiento siquiera de la misma. El primero de ellos consiste en resaltar que el hecho de que algunos cómics no sean literatura no impide que haya otros que sí lo sean. Ciertamente, existe la posibilidad de contemplar la categoría literaria como englobadora de la artística, de tal modo que los ejemplos de cómics que no son arte podrían constituir al mismo tiempo ejemplos de cómics que no son literatura. De la misma manera, contemplar la idea contraria conllevaría que aquellos cómics que no contienen palabras (caso de la pantomima¹⁹) pero a los que se les adjudica el estatus de obra artística tampoco podrían ser considerados literatura. Finalmente, asumir que el hecho de aplicar el término “literatura” referido a los cómics implica una valoración, conllevaría ser capaz de

¹⁹ vid. Eisner 2007: 18-26.

reconocer en ellos las mismas características que permiten considerar tal a las grandes obras de los géneros asumidos como literarios.

Efectivamente, en los cómics pueden darse los mismos universales que se les atribuyen a esas grandes obras de la literatura (lo que en el plano del contenido podría denominarse “temas de interés humano”). Pero, por supuesto, para verse elevado a esa categoría de “literatura” como “obra de arte”, el cómic debe desarrollarlos, y no presentarlos como meros clichés (en este contexto, cabe apuntar que son muchos los cómics que apuestan por su argumento como base sólida desde la que reclamar el debido reconocimiento por parte de los lectores, sean cuales sean estos). Esto abriría la puerta a otra cuestión: la elaboración de un canon que por otra parte se nos antoja del todo indeseable, puesto que la ausencia de un criterio específico para el análisis de las obras revertiría en una proliferación de modelos canónicos divergentes que no harían sino separar a la comunidad de los investigadores.

En última instancia, según señala Meskin, “la única versión razonable de la tesis del ‘cómic como literatura’ es aquella que considera que algunos cómics, pero no todos, cuentan como literatura”²⁰.

Por otro lado, su argumentación en pro de que tratar el cómic como forma literaria no implica ignorar el elemento visual no nos parece del todo sólida, puesto que en ella recurre a la analogía con casos en los que, según nuestro parecer, el modo de funcionar del elemento visual poco tiene que ver con el del cómic. Equiparar la literatura infantil ilustrada y la poesía caligramática con el cómic no es ignorar el elemento visual, pero sí obviar lo que tiene de particular en este último. “Ilustración” y “cómic” no pueden ser lo mismo, ya que la ausencia de secuencialidad en la una invalida la comparación con el otro.

Por último, si bien el tercer argumento que proporciona sí nos parece más sólido, sigue sin convencernos, pues consiste en afirmar que:

categorizar el cómic como literatura no implicaría ignorar las características distintivas de la forma artística [...]. La literatura [...] abarca un número de formas artísticas en sí, las más notables la poesía, la prosa y el drama. Reconocer que los poemas son trabajos de literatura no implica ignorar lo que es distintivo de la poesía.²¹

²⁰ the only reasonable version of the ‘comics as literature’ thesis is one that is committed to some but not all comics counting as literatura (Meskin 2009: 224).

²¹ it is not the case that categorizing comics as literature would entail ignoring the distinctive features of the art form as seems to be suggested in the Moore quote above. Literature is a meta-form. That is, it contains a number of art forms within it, most notably poetry, prose, and dramatic literature. To

Creemos que la distancia que separa ambas formas en términos específicos es en cierto modo irreconciliable, de modo que concluir que “esos cómics que son literatura (si es que son literatura) son apropiadamente apreciados a la vez como cómics y como ejemplos de literatura”²² (énfasis presente en el original) implicaría una vez más preponderar el elemento escrito, y aun en el caso de que ello no conllevara, efectivamente, ignorar sus características distintivas, podría conducir a una visión sesgada de lo que constituye un buen cómic (entendiendo por “buen cómic” aquel que expresa las particularidades que le ofrece su lenguaje).

Finalmente, Meskin concluye que toda la problemática en torno a la valoración del medio está supeditada a una correcta categorización, lo que nos devuelve, una vez más, al asunto de su conceptualización. Tal y como se ha señalado ya, Meskin se cuenta entre los autores que resuelven la cuestión definiendo el cómic como forma de arte híbrida. Pero ello, insistimos, no es sino una forma de abrirle camino a su estudio a las disciplinas académicas de orden literario. Sin embargo, esto no es algo que escape a la percepción del autor, que coincide con nosotros en que, por un lado, los esfuerzos por demostrar que se pueden producir grandes obras de arte dentro del medio pueden ser más productivos a la hora de llamar la atención de los académicos sobre su valor que el de vincularlos con la literatura, y por otro, que no es realmente necesaria tal vinculación para que aquellas disciplinas puedan ocuparse de investigarlo. Con todo, y como tantos otros autores, lo que Meskin acaba conviniendo es la necesidad de replantearse muchos de los conceptos y las categorías que surgen al abordar el fenómeno, por lo que puede decirse que, de nuevo, la discusión queda inconclusa.

Otra forma de abordar el estudio de los cómics es la que escoge Merino al enfocarlo desde la perspectiva de los estudios culturales. Como ella misma indica su “análisis del cómic [...] parte de los estudios culturales que reivindica la peculiaridad cultural e intelectual de cada entorno geopolítico y social” (Merino 2003: 23). La autora, al contrario que otros críticos que abordaron el tema en las décadas de los 60 y los 70, es capaz de aceptar como ámbito intelectual el espacio de la cultura de masas a la cual pertenece el cómic. Así, destaca como:

los años 90 y el nuevo milenio entrañan otras realidades donde los medios de masas dialogan al mismo tiempo con lo autóctono y lo global, y no solo eso, sino que forman

recognize that poems are works of literature is not to ignore what is distinctive about poetry (Meskin 2009: 225).

²² those comics which are literature (if they are literature) are properly appreciated both as comics and as instances of literature (Meskin 2009: 225).

parte de un estrato cultural al margen de las jerarquías intelectuales en el que la llamada “alta cultura” y “baja cultura” se funden (Merino 2003: 24).

Sus reflexiones acerca de la escenografía mediática que envolvió el propio fenómeno literario del *boom* durante los años 60, sirven para ilustrar a la perfección las tensiones que, desde finales del siglo XIX, han ido generándose entre lo institucionalizado y lo mass-mediático. De esta manera, hace hincapié en la necesidad capital de integrar el fenómeno de la cultura de masas en la génesis del cómic antes de proceder a su análisis. En el caso español, a la hora de rastrear los orígenes del cómic se remonta a la narrativa popular de los siglos XVIII y XIX, encontrando en las aleluyas y en la literatura de cordel algunas de sus claves gráficas y expresivas. Señala como “la literatura decimonónica española ofrece una amplia gama de autores, entre los que destacan Galdós o Emilia Pardo Bazán, que introducen en sus narrativas muchos rasgos característicos de la cultura de masas” (Merino 2003: 27).

Merino apunta como el cuestionamiento de la literatura popular llega cuando esta “es capaz de dejar de ser un personaje para crear su propio mercado y potenciar el consumo de un amplio público” (Merino 2003: 31). Ya hemos mencionado la influencia de la prensa norteamericana de finales del XIX en el desarrollo del medio. Pero el caso español representa un paradigma muy distinto al de Estados Unidos:

[...] arrastra la complejidad de una literatura popular nacida con la imprenta [...]. Dicha literatura es anterior a la industrialización, y a finales del XIX termina confluyendo en la sólida plataforma del público trabajador industrial urbano, con el auge de la prensa [...] y con el auge de los cómics, hijos directos de la industrialización, pero herederos de toda esa temática literaria popular y de la tradición gráfica que la rodeaba (Merino 2003: 31).

En definitiva, lo que le interesa es destacar como, mientras la literatura ha sido una de las grandes portavoces de la cultura de masas, retratándola desde su formación e incluyéndola como parte de sus contextos narrativos, el cómic consigue hacer lo mismo, pero constituyendo en sí mismo un medio popular.

Esto enlaza con el concepto que desarrolla del autor de cómic como “intelectual masivo y popular”:

El creador de cómics es un nuevo tipo de intelectual dentro de la modernidad. [...] Este autor es un intelectual masivo y popular porque sabe combinar lo artesano tradicional con las nuevas posibilidades que ofrece la modernización y abrir su diálogo a una sociedad masiva, ansiosa de productos de entretenimiento que no tienen que ser necesariamente asépticos (Merino 2003: 92).

Nosotros vamos más allá al proponer que, como ocurre con el cine o en menor medida la televisión, los cuales surgen como nuevos espacios y tipos de entretenimiento

fruto de la modernización, una vez asentados dichos espacios, tanto en su caso como en el del cómic pueden surgir figuras que reivindicquen su capacidad de trascender por medio de sus propias particularidades expresivas, elevándolos así en algunas ocasiones a la categoría de arte.

3. EL ARTE DE NARRAR EN VIÑETAS

Antonio Altarriba (Zaragoza, 1952) constituye para nosotros un claro ejemplo de la figura que hemos descrito. Catedrático de literatura francesa en la Universidad del País Vasco, en 1976 decidió escribir su tesis sobre el medio del cómic, centrándose en lo que en aquellos momentos constituía el corpus más innovador, la producción francófona de 1970 a 1980. En ella pretendía, así mismo, establecer algunos rasgos diferenciadores entre el relato en imágenes y el literario y acotar la especificidad del medio. Su lectura en 1981 le valió el premio extraordinario de doctorado, y a partir de entonces su relación con el cómic sería constante hasta llegar hoy en día.

Además de como teórico del medio, cuyos artículos y publicaciones se cuentan por decenas, ha publicado como novelista las obras *El filo de la luna* (1993), *Cuerpos entretejidos* (1996), *Contratiempos* (1996), *La memoria de la nieve* (2002) y *Maravilla en el país de las Alicia*s (2010). También ha publicado una gran cantidad de ensayos sobre temas y autores literarios y colaborado en prensa. Entre otros hechos destacables, fundó en 1982 la revista de estudios sobre cómic *Neuróptica*, que vería publicados cinco números hasta 1987, donde colaboraron también teóricos europeos y canadienses.

Como guionista de cómic, además de numerosas historias cortas desde 1982, entre las que destacan las recientes antologías *Amores locos* (2005) y *El brillo del gato negro* (2008), en colaboración con la ilustradora Laura Pérez Verneti-Blina, o *De vuelta* (1983), *Desfase* (1987) y *El paso del tiempo* (2011), en colaboración con Luis Royo, también teórico de cómic, ha publicado las obras *El arte de volar* (2009), *La casa del sol naciente* (2013) y *El ala rota* (2016) en colaboración con Kim, y *Yo, asesino* (2014) y *El perdón y la furia* (2017) en colaboración con Keko.

Su trabajo más reciente hasta la fecha, *Cuerpos del delito* (2017), en colaboración con Sergio García, tiene un fuerte carácter experimental, ya que combina texto, ilustraciones y cómic para explorar el fenómeno de la transmedialidad y, más aún, el orden de lectura de las viñetas. Pero, sin duda, su obra más significativa y la que ha atraído más la atención de público, crítica y académicos, es *El arte de volar*, que le valió en 2010

el Premio Nacional de Cómic. No es de extrañar, por estos y otros motivos que se verán a continuación, que la hayamos seleccionado para nuestro análisis.

3.1. *Análisis formal de El arte de volar*

El análisis que vamos a llevar a cabo no pretende ser exhaustivo, dadas las evidentes limitaciones de formato de este trabajo, sino dar cuenta de algunas de las cuestiones que se han esbozado en la primera parte.

Una sola lectura del guion original escrito por Altarriba basta para percatarse del peso de su labor en la configuración global de la obra. Es por esto, y por las razones anteriormente expuestas, que hemos decidido centrarnos en los aspectos más íntimamente relacionados con su trabajo, no por ello menoscabando la fundamental labor llevada a cabo por Kim, pero sí relegándola a un segundo plano con respecto a la de Altarriba.

En cuanto a la metodología empleada para nuestro análisis, huelga aludir a la dificultad que representa acometer por vez primera el estudio de una obra de estas características (y de esta envergadura), más aún por cuanto no existe un único criterio establecido. Trabajos recientes en el ámbito académico nacional²³ ponen de relieve la preferencia por un análisis en base a los presupuestos metodológicos de las disciplinas de la semiótica y, más concretamente, de la narratología²⁴. Por ello tomaremos prestados la mayoría de los conceptos que estos autores manejan y centraremos nuestra atención en algunas de las categorías que desarrollan en sus trabajos.

3.1.1. Estructura del relato

El arte de volar se estructura en torno al suicidio de su protagonista, Antonio Altarriba padre, que se introduce en una introducción o íncipit. A partir de ahí, se divide en cuatro capítulos o partes:

- 3ª planta 1910-1931: El coche de madera
- 2ª planta 1931-1949: Las alpargatas de Durruti
- 1ª planta 1949-1985: Galletas amargas
- Suelo 1985-2001: La madriguera del topo

²³ vid. Muro Munilla 2004 y Varillas 2009.

²⁴ Si bien Varillas trata de incorporar a su análisis otras disciplinas lingüísticas como el Análisis del Discurso y la Lingüística del Texto (vid. Varillas 2009: 29-30).

Cada una de estas partes desarrolla una etapa en la vida del protagonista. En la primera se nos cuenta la vida de Antonio en Peñaflores, pueblo de Zaragoza donde vive junto a sus padres y sus dos hermanos. Cansado de la vida en el campo, y en contra de los designios de su padre, huirá a Zaragoza para buscar trabajo. Sin embargo, esto no durará, y acabará regresando a la dura vida campesina de su pueblo. Durante su adolescencia, descubrirá junto a su amigo Basilio su pasión por los coches, llegando a fabricar uno de madera. Así mismo, recibirá clases de su primo José y se iniciará en la sexualidad. La muerte de Basilio en un accidente de coche le llevará de nuevo a Zaragoza, con la firme convicción esta vez de no volver jamás. Allí, cumplida la mayoría de edad, conseguirá sacarse el carné de conducir y ejercer diversas profesiones.

En la segunda parte se nos cuenta como, alojado en una pensión, Antonio vivirá la instauración de la Segunda República y empezará a mostrar interés por la política. Pero el estallido de la Guerra Civil cambiará su vida para siempre. Tras verse alistado por la fuerza en el ejército de los insurrectos, decidirá fugarse y acabará topándose con miembros de la CNT. Allí, además de desempeñar labores de conductor, forjará una amistad con Vicente, Mariano y Pablo cuyo símbolo serán las supuestas alpargatas del líder anarquista Durruti. Tras el fin de la guerra, Antonio, en el bando de los vencidos, tendrá que huir a Francia donde acabará encerrado en un campo de prisioneros. Será entonces cuando conozca al periodista Amadeo Martínez García, con quien escapará primero a Burdeos y, más tarde, a Marsella. Al no disponer de papeles de residencia, ambos serán enviados a otro campo de prisioneros y desde allí a la granja de una familia francesa donde, por primera vez en mucho tiempo, encontrará la felicidad. Sin embargo, esto tampoco durará, y tras muchas penurias, y una vez concluida la Segunda Guerra Mundial, acabará reencontrándose con Pablo con quien se trasladará a Marsella para trabajar en el mercado negro hasta la noticia del fallecimiento de su madre.

Ya en la tercera parte, se nos cuenta la historia de su regreso a España, donde trabajará para el marido de su prima Elvira, Doroteo Acín, en una fábrica de galletas. Pronto iniciará una relación sentimental con la sobrina de la dueña de la pensión en la que vive, Petra, con la que acabará por casarse y tener un hijo, Antonio. Tras hundir a su marido en represalia por sus escarceos, la prima de Antonio acabará por apropiarse de la fábrica de galletas, y este convirtiéndose en empresario de la misma. Pero el encerramiento de su esposa en la fe católica, con cuyas ideas Antonio no comulga, acabará por desestabilizar su matrimonio y hacerlo incurrir en la infidelidad. Antonio retomará entonces su relación con Mariano, a cuyo hogar enviará a pasar a su hijo todos

los veranos para minimizar en él la influencia de las ideas religiosas de su madre. Aunque abandona sus infidelidades, la estafa por parte de uno de sus compañeros en la fábrica de galletas los obligará a él y a su familia a llevar una vida de miseria, y, tras la marcha de su hijo a la universidad, su relación conyugal alcanzará el límite y acabará separándose de Petra, con lo que cada uno tendrá que irse a vivir a una residencia.

Por fin, en la cuarta parte, sumido en la más profunda depresión (representada metafóricamente como un topo que cava en sus entrañas), fallecida, además, su esposa, llegará a pedirle a su hijo que le ayude a suicidarse. Finalmente, el 4 de mayo de 2001, Antonio se lanzará al vacío desde la cuarta planta de la Residencia de Lardero.

El análisis de los títulos de cada una de las partes revela muchos de los elementos que las conforman. En primer lugar, cada una de las plantas que atraviesa en su caída, que ha de entenderse como el vuelo al que alude el título de la obra. Conviene ahora proceder con el análisis de la secuencia vertebradora del relato, que no es otra sino el susodicho salto al vacío. Cada una de las viñetas que introducen los capítulos forman una parte de esa secuencia acción-a-acción, y sirven de excusa para narrar los periodos de tiempo contemplados de la vida de Antonio, como si desfilaran por su memoria en el momento final de su vida. Si prestamos atención al contenido de cada una de esas viñetas, veremos que el gesto que se aprecia en el rostro del personaje no es en absoluto de terror o de angustia, y que, de hecho, su actitud corporal va poco a poco asimilándose a la de un ave en pleno vuelo, para luego tornarse en crispación ante la colisión inminente, que queda elegantemente elidida del relato (FIG. 1-4²⁵). El propio Altarriba en su guion describe dicho salto como “la consecuencia de una serie de vuelos imposibles” (Altarriba: 3), que lo conducen a ese último vuelo triunfante en tanto que liberador²⁶.

Por otro lado, los elementos aludidos en el sub-título (o título propiamente dicho) de los capítulos, constituyen, como ya hemos visto, elementos de peso sustancial en la acción relatada en cada uno de ellos. Además, el inicio de estos es siempre idéntico en estructura, pues las primeras viñetas están destinadas a presentar una figura autoritaria a la que Antonio tendrá que enfrentarse. Obviando la introducción, en el primero es su padre enseñándole a arar, en el segundo, el ingeniero que lo examina del carné de conducir, en el tercero, Doroteo, marido de su prima Emilia, que lo amenaza con delatarlo a la autoridad si no accede a trabajar para él sin cortapisas, y, finalmente, en el cuarto es

²⁵ vid. Anexo II.

²⁶ vid. Anexo I, 8.

Rita Monreal, la directora de la residencia de ancianos de Lardero, que le brinda una bienvenida falsamente cordial.

Finalmente, podemos referirnos a esta estructura en términos de circular, ya que, la última viñeta de la cuarta (FIG. 5) parte enlaza los momentos anterior y posterior al salto²⁷. Por supuesto, como acostumbra a suceder en este tipo de estructuras, el regreso al principio no pueda nunca considerarse idéntico a la primera vez, puesto que el lector ya ha experimentado el viaje en su totalidad, con todo lo que ello conlleva. Aún con todo, el avance en la secuencia de la caída, podría invalidar esta interpretación, pero, al elidir el final de la misma, la circularidad del relato queda intacta. Así lo expresa Altarriba en su guion: “llegamos así a final, que en esta historia solo puede ser el principio” (Altarriba: 443).

3.1.2. La viñeta, unidad mínima con significado

La viñeta o lexipictograma (como prefieren denominarla Gasca y Gubern²⁸ en alusión a su capacidad para contener elementos verbales e icónicos) constituye la unidad mínima con significado dentro de un cómic. Como bien señala Varillas por medio de una cita de Gubern esta puede definirse como la “representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic” (Varillas 2009: 105). Cabe destacar que, al contrario que la oración y el párrafo en el medio literario, y que el fotograma en el medio cinematográfico, la viñeta supone siempre “la primera unidad con pleno valor narrativo dentro del vehículo en que se integra” y además comporta “una evolución en el desarrollo de los sucesos de la historia”²⁹ (Varillas 2009: 106).

Así mismo, la viñeta, como unidad mínima significativa, sería susceptible de ser descompuesta en unidades mínimas no significativas equiparables a los fonemas. Estas recibirían el nombre de iconemas:

entendido como un conjunto de unidades mínimas (un trazo, una mancha, un fragmento independiente de trama, etc.) que no llegan a formar un icono y no son, por lo tanto,

²⁷ vid. Anexo I, 8.

²⁸ vid. Gasca y Gubern 2011.

²⁹ Si bien es cierto que esto es matizable, ya que, tal y como apunta McCloud acerca de las transiciones aspecto-a-aspecto, estas son “empleadas por lo general para establecer una disposición de ánimo o una sensación de lugar, el tiempo parece haberse detenido en estas combinaciones mudas y contemplativas. En cuanto a la secuencia, aunque válida como recurso, parece aquí menos importante que en otras ocasiones” (McCloud 2016: 72).

realmente significativas; un rasgo que, sin embargo, adquirirían al combinarse con otros iconemas (Varillas 2016: 106).

Además, como bien da a entender el término lexipictograma, la viñeta puede contener, entre otros elementos que la conforman, texto que puede adquirir a su vez diferentes formas. La más habitual y que se halla más integrada en el imaginario colectivo es el bocadillo o locugrama, “el espacio gráfico en el que se imprimen las intervenciones en estilo directo de los personajes o participantes en la acción real dentro de la viñeta”. Pero también los cartuchos o didascalias, los cuales “permiten la intervención de una voz narradora externa [o no] a la acción misma de la viñeta” (Varillas 2009: 108).

Por otro lado, existe la posibilidad de que estas contengan otros elementos que constituirían signos propios del medio, estos con carácter representativo, ya del sonido, como en el caso de las onomatopeyas, ya del movimiento, como en el caso de las líneas cinéticas, y casi siempre simbólico, como en el recurso a determinadas metáforas visuales e ideogramas.³⁰

Finalmente, es frecuente que el espacio de representación de la viñeta esté delimitado por unas líneas, de forma normalmente cuadrada o rectangular, pero que también pueden presentar otras menos habituales, así como no estar delimitadas en absoluto (lo que en ocasiones puede suponer un recurso significativo e intencionado³¹).

En lo que respecta a la obra que nos ocupa, está compuesta por un total de 1238 viñetas³² que se distribuyen de forma irregular a lo largo de las cinco partes que la conforman (una introducción más cuatro partes que desarrollan en paralelo el salto al vacío del protagonista y su vida desde su infancia en 1910 hasta el instante de su suicidio en 2001).

La introducción contiene unas escasas 24 viñetas (lo que supone aproximadamente el 1,94 % con respecto al total), suficientes para introducir al lector en la acción, la cual se desarrollará por medio de una analepsis que da comienzo en el momento del salto al vacío por parte del protagonista en la viñeta número 24. De forma fundamentalmente rectangular y vertical, aunque también cuadrada (página 13, viñetas 1 y 2), solo la última es horizontal o apaisada. Todas ellas están delimitadas por unas líneas

³⁰ Gasca y Gubern ofrecen un nutrido inventario de estas convenciones, perfectamente ejemplificadas, en su trabajo *El discurso del cómic*. A propósito de los ideogramas dicen: “esta sustitución analógica se utiliza sobre todo para expresar vivencias y estados de ánimo (es decir, en forma de sensograma), tales como el amor, el dolor, etc.” (Gasca y Gubern 2013: 211).

³¹ vid. McCloud: 2016: 99-103 para un breve desarrollo de la cuestión.

³² Todas las referencias son a la primera edición de 2009 publicada por Edicions de Ponent.

rectas claramente visibles y de trazo relativamente uniforme que separan unas viñetas de otras por medio de la conformación de las calles o hiatos inter-icónicos, en este caso de color blanco, y que reciben el nombre de perigramas. Llama la atención el dibujo a mano de dichas líneas, que aporta organicidad al conjunto.

Un caso particular lo representa la novena viñeta (14, 1. FIG. 6), de la que podríamos hablar en términos de doble viñeta o de sub-viñeta por medio del juego que constituye el reflejo en el espejo. En tal caso, lo mismo podríamos decir del reflejo de Antonio en la segunda viñeta (13, 2. FIG. 7), aunque sería más conveniente aludir a un juego de doble perspectiva dentro de la misma viñeta, ya que en esta última no se desarrollan acciones distintas. De cualquier modo, dichos reflejos no aparecen concebidos como viñetas en el guion original de Altarriba (Altarriba: 9), así que no puede aludirse a ellos en tales términos de manera específica. El propio guionista resalta el paralelismo entre la ventana de la primera viñeta y el espejo de la segunda, lo que explica además la identidad de forma en el marco de ambas.

La primera parte contiene 131 viñetas, 132 (un 10,66 % aproximado del total) si contamos con la viñeta única que introduce el capítulo y que aparece superpuesta al título sobre fondo negro (el caso de estas viñetas y del papel que desempeñan se comentará más adelante). De nuevo encontramos un predominio absoluto de formas rectangulares y cuadradas. Cabe señalar que la mayoría de viñetas rectangulares y apaisadas se corresponden a planos generales, mientras que la mayoría de las cuadradas a planos medios. Como bien apunta Varillas, el empleo del plano general puede tener la función de mostrar más de una acción dentro de la misma viñeta (Varillas 2009: 107, 212-213). Aquí no parece darse dicho empleo salvo, en todo caso, en la primera viñeta de la página 38 (38, 1. FIG. 8), donde un guardia civil dialoga con Don Jacinto, dueño del coche modelo Hispano Suiza en el que Basilio, amigo de Antonio, ha sufrido el mortal accidente. Mientras, Antonio aparece con gesto apesadumbrado en un extremo y en el otro un guardia civil insta a los mirones a que se vayan de allí. Por otro lado, una llamativa ruptura del perigrama de las viñetas se halla en la página 36, (36, 4-6), lo que parece responder a un afán por intensificar el dinamismo de la conducción del Hispano Suiza que puede atribuírsele al dibujante, ya que no aparece explicitado en el guion (Altarriba: 55).

La segunda parte es la que presenta el mayor número de viñetas con un total de 592 (un 47,81 % aproximado del total), incluida la que introduce el capítulo. Huelga decir que ante semejante volumen de contenido con respecto al del resto de partes, esta es una

de las más complejas y en la que más desarrollados se ven los acontecimientos de la vida de Antonio. Sin embargo, no es la que abarca un mayor periodo de tiempo, pues solo narra los años de vida del protagonista comprendidos entre 1931 y 1945.

Esta parte presenta elementos interesantes con respecto a la delimitación de las viñetas. Por un lado, vemos ejemplos de otras formas cuadrangulares además de las simplemente cuadradas y rectangulares (por ejemplo, en 41, 4). Esto parece atender a necesidades de adecuación al espacio de la página en el montaje de la misma, pero no deja de resultar llamativo, hasta el punto de convertirse en una convención estilística por parte del dibujante. En algunos casos, coinciden con la adecuación a viñetas que representan primeros planos dentro de la acción plasmada en la viñeta precedente (67, 6), pero no siempre (56, 3, por ejemplo). Esto se ve especialmente en el ejemplo de viñeta semicircular que constituye la de la página 108 (108, 6. FIG. 9), donde la continuidad de la acción se extiende también hasta la viñeta siguiente³³. Por otro lado, hallamos ejemplos de viñetas cuyo perigrama se ve deformado para representar ensoñaciones por parte del protagonista, de tal modo que presenta un trazo serpenteante (88, 5-7. FIG. 10) o que imita una nube (44, 4. FIG. 11). Estas viñetas podrían recibir la denominación de pensipictogramas y en ninguno de los dos casos Altarriba alude al recurso en su guion (Altarriba: 66-67, 170-172), por lo que su uso puede atribuírsele a Kim.

Pero el caso más llamativo lo constituye el ejemplo de remediación de la página 83 (83, 5-7. FIG. 12), donde tanto el perigrama de las viñetas como el tratamiento icónico-visual del contenido de las mismas emula sendas fotografías antiguas. No debe escapársenos el hecho de que los ejemplos de pensipictogramas anteriormente aludidos también representan casos de remediación: los de la página 88 (FIG. 10) pretenden emular las portadas de las obras literarias acerca de las que Antonio oye hablar a Martínez, el de la página 44 (FIG. 11) la cartelería de propaganda política de la época. En ambos casos el recurso es buscado por el guionista (Altarriba: 66-67, 170-172), y se logra mediante una adecuación del tratamiento del contenido icónico-visual de la viñeta al referente al que pretende emular.

Por último, cabe hablar de la ruptura del perigrama de las viñetas, esta vez por parte de los bocadillos (como en los ejemplos de 49, 1 y 52, 1, 7), aunque de nuevo parece responder a cuestiones de espacio.

³³ Este fenómeno se denomina viñeta-detalle y aparece descrito en Gasca y Gubern 2013: 461.

La tercera parte presenta 269 viñetas (un 21,72% aproximado del total) incluida la de introducción. No se aprecian cambios significativos en la forma de las viñetas con respecto a la parte anterior. Además de las consabidas viñetas cuadradas y rectangulares, verticales u horizontales, vemos otras formas cuadrangulares (136, 3; 157, 8; 170, 7-8), lo que de nuevo parece responder a un juego con el espacio de representación verbal e icónico-visual por parte del dibujante. La viñeta totalmente negra de la página 144 (144, 1. FIG. 20) desempeña una función transitoria dentro de una secuencia, por lo que será comentada más adelante. El primer plano de los ojos de Concha de la página 157 (157, 7. FIG. 22) es especialmente llamativo, ya que parece establecer una línea dentro del código de la mirada que no se corresponde con la expresión de gozo que Altarriba plantea en su guion (Altarriba: 329). Otro ejemplo de remediación del medio fotográfico igual al visto en la parte anterior lo constituye la foto de familia de la página 150 (150, 7). Por último, cabe mencionar la sorprendente ruptura perigramática que se da en la página 169 (169, 2-3. FIG. 13) por medio del bocadillo del empleado del juzgado. En el guion original de Altarriba, las viñetas 3 y 4 constituían una sola, pero dada la sobreabundancia de texto Kim opta por dividir las en dos, uniendo las viñetas 2 y 3 por medio del rabillo del locugrama.

Finalmente, la cuarta parte consta de 221 viñetas (un 17,85 % aproximado del total). Las viñetas de esta última parte no presentan más formas que la cuadrada y rectangular, vertical u horizontal. Solo se aprecia ruptura del perigrama en un total de tres viñetas: dos en la página 203 (203, 4, 6), de forma intencionada con un valor dinamizador, y una en la página 206 (206, 5), que responde únicamente a una necesidad de adecuación del espacio de representación verbal. La última viñeta, superior en tamaño y de particular disposición en la página, responde a una función significativa dentro de la estructura de la obra, como ya se ha comentado (FIG. 5).

3.1.3. Elementos conformadores de la viñeta: unidades textuales

Ya se han señalado las principales funciones que suelen desempeñar las unidades textuales que constituyen los bocadillos y los cartuchos. De entre todos los elementos conformadores de la viñeta o microunidades significativas, estas nos interesan especialmente porque, por un lado, son los elementos a través de los cuales la palabra se manifiesta esencialmente en el medio del cómic, y por otro, porque, en la obra que nos

ocupa, el modo en que estos se combinan e interactúan entre sí y con la imagen es particularmente significativo y resulta peculiar frente a otros ejemplos de cómic.

Efectivamente, mientras los locogramas sirven para desarrollar el diálogo entre los personajes, los pensigramas³⁴ (análogos a los pensipictogramas ya descritos) sirven para desarrollar su pensamiento y monólogo interior, inaudible. De este modo, lo habitual en los cartuchos es que el discurso que en ellos se desarrolla se corresponda al de un narrador externo a la acción y que desempeñen una función contextualizadora. En la obra de Altarriba, dicha voz se corresponde con la del protagonista y los cartuchos llevan a cabo un amplio abanico de funciones que van desde la mera contextualización espacio-temporal, al desarrollo del pensamiento de Antonio (como lo harían habitualmente los pensigramas). En tales casos, y en base a la terminología empleada por Rippl y Etter para referirse a las combinaciones de palabra e imagen expuesta anteriormente, podríamos referirnos a ellos como combinaciones alternantes, ya que juntos contribuyen al avance de la trama. La misma categoría puede atribuírsele, sin lugar a dudas, a las viñetas en las que solo hallamos la presencia de bocadillos.

Sin embargo, encontramos ejemplos en los que desempeñan otras funciones todavía más complejas, como la del desarrollo de la psique del personaje. En ellos, resulta especialmente difícil discernir si la narración de los cartuchos no sigue un curso distinto del de la acción narrada por medio del elemento icónico-visual en las viñetas³⁵. El más notable lo constituye el magistral juego de fusión de las voces narradoras que se inicia en la introducción y se extiende hasta el inicio de la primera parte³⁶ (19, 3. FIG. 14). En términos específicos, el contenido de dichos cartuchos sí que hace avanzar la trama, que de hecho se vertebra en él para desarrollar varios de sus niveles narrativos, todos ellos interdependientes: un primer nivel lo constituiría la voz en *off* de Altarriba, que emplea la tercera persona para introducir el relato; un segundo nivel, la de Antonio, su padre, que, una vez consumada la fusión con la de su hijo, emplea la primera persona para contar su propia historia mediante una analepsis; al fin, un tercero, la acción desarrollada en las viñetas, en la que juega un papel fundamental el texto de los bocadillos en tiempo presente. Pero no es difícil percatarse de que la distancia que tiene que salvar el lector para asociar la narración de los primeros y la del contenido icónico-visual de las viñetas

³⁴ vid. Gasca y Gubern 2013: 292, 298.

³⁵ vid. Anexo I, 5.

³⁶ El propio Altarriba cuenta como, de no ser por el mismo, no hubiese sido capaz de desarrollar adecuadamente el relato de su padre, ya que el empleo de la tercera persona le provocaba una sensación de distanciamiento excesivo con el que no se sentía cómodo (vid. Anexo I, 2).

es mayor que la que se da en otros casos. Por tanto, cabría la posibilidad de referirse a estas combinaciones en términos de paralelas. Pese a todo, los ejemplos aducidos por McCloud o por Rippl y Etter para ilustrar este tipo de combinaciones no parecen coincidir plenamente con el caso que estamos exponiendo. Es en una de las categorías propuestas por el primero y desechada por los segundos donde encontramos el mayor parecido con lo realizado por Altarriba: las combinaciones interdependientes. A propósito de las mismas dice McCloud:

[combinaciones interdependientes,] en las que palabras y dibujos van de la mano para transmitir una idea que, por separado, no conseguirían hacer inteligible para el lector. [...] no siempre están equilibradas y suelen inclinarse entre los tipos uno y dos³⁷. En líneas generales, cuanto más se diga con palabras, más libre es la imagen de ponerse a explorar por su cuenta y viceversa (McCloud 2016: 155).

De este modo, la labor de decodificación por medio de la clausura que lleva a cabo el lector no se estaría produciendo solo entre las viñetas, sino también en el interior de las mismas. Esto se traduce en una gran carga informativa distribuida entre los distintos elementos conformadores de la viñeta y la secuencia en general. No deja de resultar reseñable la alabanza que McCloud le dedica a este tipo de combinaciones, las cuales considera el ejercicio más efectivo de empleo de las particularidades del lenguaje del medio.

Así mismo, llama la atención la considerable presencia que en términos cuantitativos tienen los cartuchos a lo largo de la obra. Del total de 1238 viñetas (1234 si obviamos las introductorias de las diversas partes), 503 contienen cartuchos. Por otro lado, solo 202 (198 si excluimos las introductorias) se presentan sin texto, o el texto recibe en ellas un tratamiento icónico-visual, o solo contienen onomatopeyas sin perigrama o ideogramas (por ejemplo, 189, 6. FIG. 15). Por supuesto, si solo contáramos las que no contienen ningún texto en absoluto, incluidas onomatopeyas o ideogramas, el número se reduciría considerablemente, pero lo que pretendemos es dar cuenta de la abismal proporción que separa las viñetas que no contienen unidades textuales de las viñetas que sí, y aún de aquellas que contienen cartuchos.

El recurso, sin embargo (y esto también es significativo), a los cartuchos no muestra una distribución igual en todas las partes. Así, la introducción contiene 21 (de 24, un 87,5 %), la primera parte 80 (de 132, un 60,6 %), la segunda 229 (de 592, un 38,68

³⁷ Combinaciones de palabras específicas y de dibujos específicos, la primera y quinta categorías descritas por Rippl y Etter. Vid. McCloud 2016: 153.

%), la tercera 119 (de 269, un 44,23 %) y, finalmente, la cuarta 54 (de 221, un 24,43 %). Estos porcentajes son relativos y su interpretación debe ser cautelosa, ya que, en el caso de la segunda parte, además de ser la más extensa también es la que desarrolla más secuencias de acción (dado el contexto bélico). Pero en el caso de la cuarta parte no cabe duda de que es algo significativo, ya que el número de viñetas con cartuchos es muy inferior ya tan solo al de viñetas que contienen bocadillos (121 en total). Por un lado, los continuos embates sufridos a manos de la Historia, hacen que el personaje vaya poco a poco cayendo la incomunicación, incapaz de sentirse a gusto con su entorno y consigo mismo. El desengaño llegado el momento de su depresión es demasiado como para no someterse al silencio. Por otra parte, avanzada la obra hasta este punto, el lector se encuentra ya familiarizado con su manera de pensar, por lo que deja de ser necesario mostrarla por medio de los cartuchos³⁸.

Por último, otra peculiaridad de los elementos textuales presentes en *El arte de volar* es su manuscritura por parte del dibujante. Del mismo modo que ocurría con el perigrama de las viñetas, este hecho aporta organicidad al conjunto. Pero al tratarse de unidades significativas dentro de la obra, resulta aún más relevante, puesto que, en cierto modo, confiere al texto un tratamiento icónico-visual semejante al de las onomatopeyas el cual lo estaría acercando al propio contenido icónico-visual de las viñetas (refiriéndonos con esto a los dibujos).

3.1.4. Macrounidades significativas: la secuencia y la página

El intento de categorizar las transiciones entre viñetas basándose en las categorías propuestas por McCloud y aceptadas por otros en su análisis³⁹ muestra serias dificultades en la obra que nos ocupa. Las elipsis espaciales y temporales, constantes dada la naturaleza analéptica del relato, dificultan enormemente discernir si estamos asistiendo a una transición escena-a-escena o las viñetas forman parte de una misma secuencia dividida acción-a-acción. En muchos casos, esto es así porque se conserva la focalización en el personaje que realiza la acción (principalmente Antonio, nuestro protagonista), pero en otros, son los cartuchos los que contribuyen a crear una continuidad que debilita el

³⁸ vid. Anexo I, 4.

³⁹ vid. Varillas 2009: 248 y siguientes.

efecto elíptico de los cambios de tiempo y, especialmente, de lugar⁴⁰. Varillas, siguiendo a Gasca y Gubern, alude también a diversos tipos de *raccord* como mecanismos que logran este efecto⁴¹.

Por supuesto, algunas partes de la obra son más proclives a amoldarse a las categorías mencionadas, especialmente aquellas en que hallamos mayor número de secuencias que no implican un salto espacio-temporal considerable. Por ejemplo, en la introducción, que tiene lugar antes de que dé comienzo la analepsis en la primera parte, podemos hablar de una única secuencia que comienza en la primera viñeta y finaliza en la vigésima cuarta. Así, la transición entre las viñetas 2 y 3 de la primera página (1, 2-3. FIG. 7) puede definirse fácilmente como una transición tema-a-tema, ya que, como apunta Varillas (él las denomina sujeto-a-sujeto), tales son aquellas en las que “dentro de una misma escena, el foco de atención se mueve de un elemento a otro. Las dos viñetas se engarzan según una regla de inmediatez temporal, pero el autor además desplaza su objetivo de visión hacia otro sujeto u objeto” (Varillas 2009: 251). Dado el cambio de perspectiva, resulta más difícil discernir si la transición entre las viñetas 3 y 4 de la misma página constituye de nuevo un ejemplo de este tipo de transiciones. El resto son, sin lugar a dudas, transiciones acción-a-acción. Sin embargo, como puede apreciarse, existe una suerte de gradación en la proximidad de los instantes durativos que conforman la secuencia, de tal modo que, sin llegar a convertirse en transiciones momento-a-momento, la continuidad que se aprecia en las sub-secuencias de la página 14 (14, 4-9; desde que Antonio comienza a subir la escalera hasta que se esconde. FIG. 16) y de la página 15 (15, 1-6; desde que alcanza la ventana hasta que salta por ella. FIG. 17) es más inmediata que la que se da entre las dos primeras viñetas y la cuarta y la quinta (13, 1-2, 4-5. FIG. 7) o entre la vigésima tercera y la vigésima cuarta (15, 6-7. FIG. 17).

Lo mismo podría decirse de otras secuencias significativas, como la magnífica secuencia onírica cargada de simbología franquista de las páginas 142 a 144 (142, 4-6; 143, 1-6, 144, 1. FIG. 18-20), que enlaza con la siguiente por medio de un fundido a negro puramente cinematográfico y cuya disposición de viñetas en la página, sin duda atribuible a Kim, refuerza el carácter monolítico de los símbolos empleados⁴², o la secuencia de sexo de las páginas 156 a 157 (156, 4-7; 157, 1-7. FIG. 21-22), que abarca un total de once

⁴⁰ El propio Altarriba nos destaca como la viñeta, en tanto que lugar de figuración estática, además de un instante durativo representa una delimitación espacial, y el juego entre ambos puede contribuir a alterar la percepción del lector (vid. Anexo I, 10).

⁴¹ vid. Varillas 2009: 256-268 para un desarrollo amplio de la cuestión.

⁴² De lo que Gasca y Gubern también se percatan (vid. Gasca y Gubern 2013: 432).

viñetas cuyos instantes durativos se presentan sumamente próximos gracias al empleo de una composición de página en la que la forma vertical de las viñetas dispuestas en filas de tres y la elección de los planos contribuyen a crear la sensación de un ritmo acelerado. En ambos casos las secuencias aparecen descritas en el guion de Altarriba tal y como se muestran en la obra (Altarriba: 293-297, 328-329).

En las páginas 33 y 34 encontramos una secuencia que, a todas luces, ha de resultarnos significativa. En ella, el joven Antonio, recién iniciado en el sexo, tiene uno de sus encuentros de carácter sexual, ya frecuentes, con Casilda. La música que, con motivo de las fiestas del pueblo, suena de fondo, aparece representada con la forma de una banda serpenteante salpicada de notas musicales que, si bien no rompe el perigráfico de las viñetas, se ve prolongada de una a otra de forma ascendente (33, 5-7. FIG. 21). De este modo potencia el efecto de continuidad entre las viñetas y también el ritmo creciente de la escena, apoyada en un zoom progresivo. En la página siguiente, sin embargo, la banda musical desaparece como si la música cesase, acompañando la intimidad del momento en que Casilda pregunta a Antonio por su futuro juntos. Finalmente, la joven se marcha sentenciando su relación con el protagonista, y la música entra de nuevo por la puerta del granero dando la impresión de oportunidad que se escapa (34, 1-3. FIG. 22). El recurso no aparece explicitado en el guion (Altarriba: 50), así que puede atribuírsele a Kim, inspirado por las descripciones de Altarriba.

Tampoco faltan ejemplos de transiciones aspecto-a-aspecto, como en la secuencia de la página 190 (190, 4-8. FIG. 23). En este tipo de transiciones, tal y como las define Varillas siguiendo a McCloud⁴³ “el concepto de tiempo pierde importancia [...]; las viñetas muestran diferentes elementos, aspectos, detalles, de un mismo lugar o situación, incluso en el mismo preciso momento” (Varillas 2009: 252). Ni de transiciones momento-a-momento, como la de la página 115 (115, 3. FIG. 24). Este último ejemplo da pie a hablar de otra cuestión de vital interés, pues la secuencia que mencionamos no se produce estrictamente entre dos viñetas, sino dentro de una sola. Varillas proporciona jugosos ejemplos análogos al de esta viñeta y equipara los planteamientos de la cesura entre viñetas y de la técnica que nos ocupa, incidiendo en la celeridad y sensación de brevedad que consigue producir en el lector, las cuales no serían posibles en semejante grado si se

⁴³ Ya se ha aludido a las interesantes reflexiones que hace McCloud acerca de este tipo de transiciones (vid. McCloud 2016: 78 y siguientes).

hubiese optado por una ruptura tradicional de la secuencia⁴⁴. Además, con ello Altarriba consigue transmitir otras sensaciones, como son la profunda alegría de los personajes, abstraídos por completo de la realidad, y la impresión de cierre de un capítulo en la vida de ambos, gracias al desvanecimiento progresivo de los elementos del fondo y el empequeñecimiento de las figuras hasta desaparecer en el extremo de la viñeta. La secuencia se reproduce tal y como indica el autor en su guion (Altarriba: 232-233).

La composición de página o, más concretamente, lo que se denomina su retícula estructural, puede considerarse clásica en *El arte de volar*. En líneas generales, podemos hablar de una constante disposición de las viñetas en tres tiras o líneas, donde lo que varía es el número de viñetas por tira de tres a una. Este hecho es atribuible a Kim, que pretende imprimirle al relato un marcado carácter cinematográfico, y facilitar así la lectura de, en palabras del propio Altarriba, “una historia de gran densidad narrativa” (Guiral 2012: 30-31). Solo en una ocasión se rompe el esquema de las tiras: en la última página, pasamos de tres a dos, y la segunda está ocupada únicamente por una viñeta, la última (207, 4. FIG. 5), que como ya hemos comentado es también superior en dimensiones al resto. Esto responde a su importancia temática, pero también de elemento estructurador de la obra, ya que enlaza el final y el principio de la misma, devolviéndonos al momento inmediatamente anterior al salto de Antonio y la narración en analepsis de su periplo vital.

3.2. *Memoria de un vuelo*

Como destacan Merino y Tullis, siguiendo las reflexiones del filósofo español Reyes Mate, “puede decirse que la memoria se halla conectada a la actividad hermenéutica de hacer visible lo invisible”⁴⁵. Precisamente, lo que se da en el cómic es, como lo describe McCloud, “un baile silencioso [...] de lo visible y lo invisible”, por medio del ejercicio constante de la imaginación y la memoria del lector. Así pues, lejos de lo que pudiera parecer, el medio del cómic, con todas sus posibilidades expresivas, se erige en un vehículo idóneo para afrontar a varios niveles un tema como la memoria, en este caso, histórica y testimonial.

Altarriba es plenamente consciente de ello cuando, de entre sus perfiles de novelista y autor de cómic, escoge decantarse por este último. Su ya larga carrera como

⁴⁴ Varillas rastrea el origen de esta técnica en el medio fotográfico. Para un amplio desarrollo de la cuestión y los ejemplos mencionados vid. Varillas 2009: 215 y siguientes.

⁴⁵ Memory can be said to be connected to the hermeneutic activity of making the invisible visible (Merino y Tullis 2012: 211).

profesional y teórico del medio le ofreció la perspectiva necesaria para percatarse de la necesidad de afrontar el relato de la vida de su padre a través de un formato que le permitiera una pluralidad de enfoques⁴⁶. A la luz de los resultados puede decirse que la decisión que tomó fue la acertada.

Cabe destacar que, como su propio autor ha declarado en varias ocasiones, la génesis de la laboriosa documentación en que se apoya la obra se encuentra en las cuartillas dejadas por su padre en las que este narraba algunos de los hechos de su vida. El guionista se apropia de la voz del protagonista de su obra y la hace suya, amplificándola por medio de la ficcionalización (siempre fidedigna) de los hechos, particulares e históricos⁴⁷. En el paratexto final a la primera edición de Ediciones de Ponent, Altarriba se pregunta: “¿Por qué en cómic? Toda la información, escrita o como relato oral, me había llegado verbalmente. Así que lo más lógico habría sido mantenerme fiel a las fuentes, ordenarlas, limpiarlas, darles estructura dramática y convertirlas en novela” (211). Pero, consciente, como hemos dicho, del potencial del medio, él mismo se contesta:

Su carácter mixto, combinando con los valores plásticos y literarios, barajando la expresividad gráfica con el dialogismo teatral, integrando el espacio de la figuración y el tiempo de la narración en agrupaciones secuenciales muy distintas a las de otros medios audiovisuales, hace del cómic un vehículo idóneo para todo tipo de relatos (213).

En este contexto, cabe destacar la fundamental labor de Kim como dibujante. Su estilo, relativamente caricaturesco a la hora de dibujar a los personajes, y más realista y detallado en líneas generales a la hora de dibujar los entornos, consigue crear un contraste entre el valor de universalidad que desprenden los primeros y el de pura referencialidad que desprenden los segundos, que apoyados en el tratamiento visual de las viñetas como si de fotografías de la época se trataran (por medio de la aguada y el escalado de grises) y en su concepción de la composición de página (puramente cinematográfica) consiguen transportar al lector a un momento y un lugar con los que no tiene por qué estar familiarizado, pero que este siga sintiendo una total empatía hacia el protagonista y el resto de los personajes que lo acompañan, cuyas vidas se mueven entre la tragedia y el esperpento⁴⁸.

La historia de Antonio es especialmente relevante porque no lo es en absoluto, su testimonio podría ser el de cualquiera de los hombres y mujeres a los que les tocó pasar

⁴⁶ vid. Anexo I, 1, 9.

⁴⁷ vid. Anexo I, 3.

⁴⁸ vid. Anexo I, 1, 7.

por las mismas penurias que a él. Pero el tiempo y el amor de su hijo han querido que cobre importancia y quede marcada para siempre en la Historia y en la historia de los que nos acercamos a su obra.

Merino y Tullis continúan apoyándose en las reflexiones de Mate cuando afirman que “la memoria puede ser entendida como deber. [...] ‘ser conscientes de lo que ocurrió’ adquiere un sentido de obligación moral a través del cual el ejercicio de recordar se convierte en un medio para no permitir que la historia se repita”⁴⁹. La obra que firma Altarriba, dada su estructura circular, sí que se repite, pero nunca de la misma forma, pues por medio de la memoria construimos un mapa en el que el bagaje de su padre, sus recuerdos (y por ende los del propio Altarriba), su suman a los nuestros y nos convierten en sujetos nuevos, que miran ambas, la Historia y su historia, con otros ojos.

Por otro lado, las similitudes de *El arte de volar* con la obra cumbre de Art Spiegelman, *Maus*, son notorias. Publicada originalmente durante la década de los 80 en forma de serie dentro de la revista *RAW* (editada por el propio Spiegelman y su esposa Françoise Mouly), narra el testimonio de su padre como prisionero en el campo de concentración de Auschwitz durante la Segunda Guerra Mundial, haciendo uso de la figura de animales antropomórficos para representar a judíos (que aparecen como ratones) y alemanes (que aparecen como felinos). No es de extrañar que la crítica haya hecho hincapié en la comparación con la reflexión en torno a la memoria y la experiencia que lleva a cabo el autor estadounidense (nacido en Estocolmo) por medio de su trabajo y lo hecho por nuestro autor. La conciencia y preocupación por las posibilidades expresivas del medio de Altarriba son análogas a las de Spiegelman, que también se afanó en experimentar con ellas, especialmente a través de algunos de sus otros trabajos menos frecuentemente aludidos. Tal es el caso de las historias cortas *Don't get around much anymore* (1973), que se desarrolla en una sola página, *Prisoner on the hell planet* (1974), que aparece reproducida en *Maus*, o de la propia versión original de *Maus*, que presentaba una secuenciación de viñetas muy distinta a la de la obra final⁵⁰, por citar algunas.

⁴⁹ Lastly, for Mate memory can be understood as duty. Thus, after Auschwitz, ‘being conscious of what happened’ acquired a sense of moral obligation through being conscious of what happened acquired a sense of moral obligation through which the exercise of remembering became a means of not allowing history to repeat itself (Merino y Tullis 2012: 211-212).

⁵⁰ McCloud presenta en su trabajo una serie de gráficas que muestran la proporción de los tipos de transición empleados por Spiegelman en estas y otras obras anteriores a 1977, lo que da buena cuenta del carácter experimental de las mismas (vid. McCloud 2016: 77).

Estudiosos como Chute han centrado particularmente su atención en esta obra y en otras con las que también guarda ciertas similitudes, como *Palestina*, de Joe Sacco, o *Persépolis*, de Marjane Satrapi. Todas ellas son obras de carácter biográfico, clasificables dentro del género de la no ficción y preocupadas por la representación histórica. Chute llega a referirse a ellas en términos de “the most important graphic narratives” (Chute 2008: 459), y esto ha de llamarnos necesariamente la atención. Es cierto que, como sugiere la autora, resulta sumamente interesante la capacidad que demuestran estas obras para “escribir historia combinando experimentación formal y un llamamiento a los lectores masivos”⁵¹, y que ella misma no desestima la calidad de los cómics de ficción, pero no deja de ser significativo el hecho de que muchos autores preponderen la calidad de este tipo de obras con respecto de otras más tradicionales. La verdad es que muchos de los recursos del medio, aceptados ahora unánimemente como convencionales, han sido forjados por autores que se han dedicado a ese otro tipo de obras. La calidad que muchas de ellas demuestran en el uso de las particularidades del lenguaje del medio están fuera de toda duda, lo que puede pasar desapercibido para el lector de cómics no iniciado. Incluso en tales casos, ejemplos en la obra del británico Alan Moore, el norteamericano Frank Miller o el belga Hergé, demuestran que un argumento o una estructura sólidas pueden ser suficiente para revolucionar todo un panorama del cómic. Al final, no se trata de la adscripción a géneros o temáticas concretas, sino de una cuestión de estilo y de gestión de los recursos a su alcance.⁵²

Si hemos escogido tratar el caso que nos ocupa es en parte porque, más allá de su indudable calidad, representa un ejemplo paradigmático de lo que venimos diciendo acerca de la recepción de los cómics. La esfera tradicional de académicos e intelectuales, en cuyas manos parece estar cualquier posibilidad de que se reconozcan las cualidades del medio, ha sido la encargada de ensalzar, no sin motivo, el tipo de obras que interesan a autores como Chute y otros, pero a cambio de denostar en muchos casos el resto. *El arte de volar* ha sido multigalardonada y atraído muchas miradas en el ámbito académico especialmente a raíz de que se le otorgara el Premio Nacional de Cómic en 2010⁵³. Pero en la producción de Altarriba encontramos otros muchos ejemplos de obras clasificables dentro del género de la ficción que presentan elementos interesantes tanto a nivel

⁵¹ [...] I would suggest that the compounding of word and image has led to new possibilities for writing history that combine formal experimentation with an appeal to mass readerships (Chute 2008: 459).

⁵² El propio Altarriba comparte nuestra opinión en muchos de estos aspectos (vid. Anexo I, 11-12)

⁵³ El propio Altarriba nos cuenta su percepción del papel que jugaron los premios en el éxito de su obra, por otra parte, totalmente inesperado (vid. Anexo I, 13).

argumentativo como de exploración de las posibilidades expresivas del cómic, y que sin embargo no han recibido el debido reconocimiento en nuestro país. Sin ir más lejos, sus recientes colaboraciones con el dibujante madrileño José Antonio Godoy, alias Keko, en las obras *Yo, asesino* (2014) y *El perdón y la furia* (2017), publicada por el Museo Nacional del Prado. En las mismas, las habilidades como narrador de Altarriba quedan patentes incluso al abordar géneros tan dispares con respecto al de la que venimos analizando.

Dejando estas consideraciones aparte, la también reciente publicación por parte de los mismos autores de *El arte de volar* del cómic *El ala rota* (2016) abre la puerta a una nueva significación de la obra publicada en 2009. Altarriba narra la otra cara de la historia, la de la vida de su madre, Petra Ordóñez, desde su infancia y juventud en el pueblo de Pozuelo de la Orden, pasando por los más de cinco años como criada de la Capitanía General de Zaragoza al servicio del general Juan Bautista Sánchez González, hasta llegar al matrimonio con Antonio Altarriba padre y su posterior separación e internamiento en la residencia de monjas donde conocería al vivaz Emilio y pasaría sus últimos años.

La obra presenta una estructura semejante a la de su predecesora: se articula en torno a periodos de la vida de su protagonista, presididos cada uno de ellos por una figura masculina a cuya atención esta va a estar dedicada. De este modo se divide en las siguientes cuatro partes:

- Damián: 1918-1942
- Juan Bautista: 1942-1950
- Antonio: 1950-1985
- Emilio: 1985-1998

A dichas partes vuelve a precederlas una introducción en la que Altarriba plantea el suceso que desencadenó la escritura del relato: el descubrimiento de que su madre tenía incapacitado el brazo izquierdo desde que, al nacer, su padre hubiese intentado matarla debido a la muerte de su madre durante el parto.

La labor de ficcionalización que lleva a cabo el guionista en el caso de esta historia es aún más notoria si cabe que en la de su padre, pues para reconstruirla tiene que unir los retazos de la vida de su madre, obtenidos a partir del testimonio de sus parientes y conocidos, y de las pocas concesiones que esta hacía a hablar sobre su pasado. Ello implica para Altarriba un doble juego entre imaginación y memoria parejo al que realiza el lector de cómics.

Todo lo anterior tiene una repercusión formal directa: la ausencia al recurso de los cartuchos o didascalias, que a la vez está motivado por la incapacidad manifestada por el propio autor de sumergirse en la mente de su madre y hablar por ella⁵⁴. Es por ello que en *El ala rota* las unidades textuales se limitan únicamente a los bocadillos para reproducir la intervención directa de los personajes. Además, en esta ocasión tampoco está presente la rotulación manuscrita por parte del dibujante, pero sí el tratamiento fotográfico de las viñetas por medio de las técnicas anteriormente indicadas, y una composición de página, eso sí, más clara que la de su predecesora, gracias a la reducción de la media de viñetas por página a seis, casi siempre repartidas de a dos en las tres tiras de rigor, pero igualmente muy cinematográfica.

Altarriba se propone revisar el papel de su madre en la historia de su padre y en la suya propia. Él mismo admite haber sido injusto con ella:

La figura de mi madre no merecía el tratamiento que le daba en el cómic, contrapunto beato y frígido de la trayectoria épico-rebelde-trágica de mi padre. Se diría que solo estaba ahí para realzarle a él. Y ella era en sí misma (también lo fue para mí) mucho más que eso. No lo había hecho de manera intencionada [...] pero, precisamente, su carácter inconsciente daba mayor significado al hecho (Altarriba y Kim 2016: 257).

De modo que, en cierto sentido, puede decirse que esta obra cumple también una función reparadora. Tanto *El ala rota* como *El arte de volar* tienen para su autor un valor catártico añadido. Como señalan Merino y Tullis, su escritura le permite “expresar e insertar todo el material acumulado con los años”⁵⁵. De nuevo el propio Altarriba, en el paratexto antes mencionado, afirma:

Este libro ha cambiado mi existencia. Recupero la vida de mi padre, la vivo con él, casi en él, y, como contrapartida, me devuelve una nueva, como si me volviera a engendrar y me lanzara a un mundo donde él es un poco más digno y yo, en consecuencia, un poco menos culpable (217).

Las mismas palabras podrían aplicarse al relato de la vida de su madre. En última instancia, el tema que subyace en el díptico que conforman ambas obras es el de la identidad. La identidad del hijo a través de la memoria de sus padres.

⁵⁴ vid. Anexo I, 6.

⁵⁵ to express and insert all of the materials that he had accumulated about him over the years (Merino y Tullis 2012: 221).

4. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo hemos querido aportar ejemplos que demuestren como Antonio Altarriba es uno de esos autores de cómic que, consciente de todo el potencial del medio, sabe aprovechar los no pocos recursos de que dispone a su alcance para dignificarlo. Llegando a un público mucho más amplio que el de los meros lectores de cómic o de literatura. Un autor que, además, defiende como nosotros que el lenguaje del cómic va más allá de la mera unión de imagen y palabra, tanto desde su posición de creador como de teórico. Hemos querido (sin duda una aspiración ambiciosa) dar una muestra, aunque pequeña, de la complejidad que representa agotar la cantidad de fenómenos dentro del medio que merecen su estudio, y dejar claro que perderse en un discurso grandilocuente no nos permitirá alcanzar los objetivos que perseguimos.

El mercado del cómic en España parece gozar de una salud envidiable si se compara con la que presentaba años atrás. La oferta y variedad de los títulos que se publican no ha hecho sino crecer. Sin embargo, sigue resultando del todo incomprensible la poca atención que se presta a nuestros propios autores en comparación con otros países. Son muchos los ejemplos de trabajos realizados por españoles que han tenido que esperar a ver el éxito fuera de nuestras fronteras para recibir aquí el debido reconocimiento (en algunos casos, para ser editados siquiera). Casi siempre esto ha ocurrido en Francia, donde es bien sabido que la *bande dessinée* (como ellos la denominan) constituye un elemento fundamental de su cultura, y autores como Hergé, Moebius o Tardi, ostentan la categoría de icono nacional⁵⁶.

Sin duda cabe preguntarse por el papel que juega el mundo académico en todo lo anterior. Cuando comenzamos este trabajo, teníamos la impresión de que el medio estaba poco o nada estudiado. Ahora sabemos que no faltan, siquiera en nuestro país, estudiosos interesados en el cómic, sino que el problema radica en la marginalidad de estos autores en sus respectivas “casas” de procedencia. Muchos de los trabajos que hemos manejado se ven lastrados por la constante necesidad de reivindicar su objeto de estudio. Sorprendentemente, uno de los que más nos ha enriquecido es el de McCloud, aparentemente menos preocupado por la rigurosidad académica que otros. Esto nos hace preguntarnos si la solución más sencilla a esta cuestión no pasará por cambiar la percepción de la sociedad acerca del cómic mediante la publicación de trabajos de

⁵⁶ El propio Altarriba nos ofrece su visión de dicho panorama (vid. Anexo I, 14-15).

carácter más divulgativo antes que por intentar convencer a los académicos de la necesidad de prestarle la debida atención.

En cualquier caso, estamos seguros de la fundamental labor que la filología puede desempeñar en este proceso. Creemos necesaria potenciar la creación de equipos interdisciplinarios que acometan el estudio del medio desde todos los frentes posibles a fin de hallar una terminología que se ajuste adecuadamente a su realidad y, sobre todo, de crear una base teórica sólida sobre la que establecer las vías pertinentes de análisis, así como reivindicar la importancia del cómic en español y de muchos autores olvidados. Iniciativas como la de la reciente fundación de la Plataforma Académica sobre el Cómic en Español (PACE), son las que allanarán el camino a la consecución de los objetivos que comentamos.

En lo que respecta a nosotros, mucho es lo que hemos tenido que dejar fuera de nuestro análisis debido a las limitaciones que, como ya hemos comentado, plantea el formato de este trabajo. Es nuestro deseo seguir ahondando en las cuestiones que apenas llegamos a plantear, tanto sobre el lenguaje del cómic como de las posibilidades de su manejo en manos de figuras como la de Altarriba, cuya reivindicación nos sigue pareciendo necesaria. Así mismo, dada nuestra intención de cursar en un futuro cercano el MAES, nos parece que sería interesante indagar en el potencial del medio en la enseñanza de Lengua y Literatura, especialmente en el papel que puede jugar como herramienta de exploración lectora. Tenemos el convencimiento de que, en muchos aspectos, no hemos hecho más que arañar la superficie.

5. BIBLIOGRAFÍA

- ALTARRIBA, Antonio. *El arte de volar* [guion original disponible en línea]. Updated: May, 2012 [última consulta: 17 julio 2017]. Formato en pdf, 1,36 MB. Disponible en: <http://www.antonioaltarriba.com/wp-content/uploads/2012/05/guion.pdf>.
- ALTARRIBA, Antonio y KIM. *El arte de volar*. Alicante: Edicions de Ponent, 2009.
- ÍDEM. *El ala rota*. Barcelona: Norma Editorial, 2017.
- EISNER, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial, 2007.
- CHUTE, Hilary. “Comics as Literature? Reading Graphic Narrative”. En: *PMLA* [en línea]. Marzo 2008. Vol. 123, no. 2; pp. 452-465 [última consulta: 17 julio 2017]. ISSN 0030-8129. Disponible en: <https://doi.org/10.1632/pmla.2008.123.2.452>.
- GASCA, Luis y GUBERN, Román. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 2011.
- GUIRAL, Antoni. *El arte de volar. Instrucciones de uso* [guía didáctica disponible en línea]. Updated: May 2012 [última consulta: 17 julio 2017]. Formato en pdf, 8,65 MB. Disponible en: http://www.antonioaltarriba.com/wp-content/uploads/2012/05/EL_ARTE_DE_VOLAR-GUIA_DIDACTICA.pdf.
- KAVANAGH, Barry y MOORE, Alan. “The Alan Moore Interview”. En: *Blather.net* [web]. 17 octubre 2000 [última consulta: 17 julio 2017]. Disponible en: <http://www.blather.net/projects/alan-moore-interview/northampton-graphic-novel/>.
- MCCLOUD, Scott. *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri, 2016.
- MERINO, Ana. *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra, 2003.
- MERINO, Ana y TULLIS, Brittany. “The Sequential Art of Memory: The Testimonial Struggle of Comics in Spain”. En: *Hispanic Issues On Line* [en línea]. Otoño 2012. Vol. 11; pp. 211-225 [última consulta: 17 julio 2017]. ISSN 1931-8006. Disponible en: https://cla.umn.edu/sites/cla.umn.edu/files/hiol_11_11_merino_the_sequential_art_of_memory.pdf.
- MESKIN, Aaron. “Comics as Literature?”. En: *British Journal of Aesthetics* [en línea]. Oxford University Press, julio 2009. Vol. 49, no. 3; pp. 219-239 [última consulta: 17 julio 2017]. DOI 10.1093/aesthj/ayp025. Disponible en: <https://doi.org/10.1093/aesthj/ayp025>.
- MURO MUNILLA, Miguel Ángel. *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de la Rioja, 2004.

RIPPL, Gabriele y ETTER, Lukas. “Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative”. En STEIN, Daniel y THON, Jan-Noël (Eds.) *From Comic Strips to Graphic Novels*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2013, pp. 191-217.

VARILLAS, Rubén. *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones, 2009.

*I. Entrevista realizada al autor*⁵⁷

1. ¿Cuáles fueron los principales motivos que le llevaron a escoger el cómic como medio para narrar el periplo de su padre?

Siempre he sido aficionado al cómic y siempre me ha parecido un medio muy completo, especialmente dotado para la reconstrucción histórica. Un grafismo bien documentado genera el mejor “efecto de época”. Así que, cuando me planteé contar la vida de mi padre, no lo dudé.

2. El juego de la voz narrativa que se da en el prólogo de la obra y se extiende hasta el inicio de la primera parte es especialmente llamativo. ¿Podría decirnos algo de su proceso de elaboración? ¿Hasta qué punto es algo meditado?

Me costó encontrar este recurso, contar la historia de mi padre en primera persona, convirtiéndome en él. Y fue porque, tras varios intentos de empezar en tercera persona, no me sentía satisfecho. Se establecía una distancia, casi una frialdad con la figura de mi padre que me mantenía bloqueado. En cuanto pasé a la primera persona, en cuanto dije “ahora mi padre soy yo”, el relato fluyó sin problemas.

3. ¿Cuánto de las cuartillas que escribió su padre hay en la narración que tiene lugar por medio de los cartuchos?

En copia literal nada (quizá algunas frases “muy suyas”). Está la visión del mundo de mi padre, sus ideas, sus pensamientos y, de alguna manera, el espíritu de sus comentarios, pero expresados con mis palabras. Hablábamos mucho, le conocía bien y, sobre todo, compartía (quizá había heredado) su forma de pensar.

4. ¿A qué diría que se debe la reducción progresiva del número de cartuchos en proporción al de los bocadillos en *El arte de volar*?

Hay un silencio que se instala progresivamente en mi padre. El regreso a España comporta un pacto de silencio o, mejor, de silenciamiento. No puede expresar sus ideas. Y, además, creo que vivió en desacuerdo con sus ideas, consciente de que ese no era su

⁵⁷ Esta entrevista fue realizada el 13 de julio de 2017. Las respuestas se reproducen tal y como las escribió su autor.

mundo, quizá atormentado por la traición que suponía a sus principios. Cuando cae en la depresión, ese silencio se hace aún más profundo. De todas formas, el personaje necesita manifestarse menos conforme avanza el relato. Nos hemos familiarizado con su forma de pensar y ya deducimos con facilidad lo que pasa por su cabeza.

5. ¿Cuál considera que son las funciones primordiales de los cartuchos? Los vemos desempeñar varias: de contextualización, de valoración crítica de la situación socio-política, de desarrollo de la psique del personaje...

Pues esas funciones que cita son las más importantes. Básicamente es un juego entre la subjetividad del personaje y la “supuesta objetividad” de los acontecimientos. El dibujo, la planificación y el encuadre “objetivan” de manera casi incuestionable, otorga una “realidad” (aunque sea gráfica) al hecho. De ahí que el juego “interior/exterior” resulte especialmente funcional. En un mismo espacio, la viñeta, cohabitan las dos perspectivas. Y, a veces, entran en conflicto. Pueden lograrse efectos narrativos muy ricos y matizados.

6. ¿A qué se debe la ausencia al recurso de los cartuchos en *El ala rota*?

Podía convertirme en mi padre sin dificultad alguna. Por genes, por ideas y también por género. No podía reconstruir la voz interior de mi madre porque sabía menos de ella y me identificaba menos con ella. Sobre todo, no me atrevo a reconstruir una voz femenina y menos en la época que le tocó vivir a mi madre. En ese sentido, puede decirse que me quedo fuera, que mi mirada sobre ella permanece externa. Pero también es expresión de la falta de discurso en el que tuvieron que vivir estas mujeres.

7. ¿Qué papel cree que juega el estilo de Kim en el resultado final de la obra? ¿Diría que puede hablarse de un contraste entre el valor de universalidad del estilo relativamente caricaturesco de los personajes y el de referencialidad de los entornos, generalmente más realistas?

El estilo de Kim encaja perfectamente con el contenido de ambas obras. Tiene un trazo fino y detallista que le permite una ambientación extraordinariamente verosímil. Y, por otra parte, mantiene un registro caricatural en los personajes que les dota de gran expresividad. Además, les sitúa muy bien entre la tragedia y el esperpento, el registro narrativo en el que, fundamentalmente, se mueven.

8. ¿Diría que puede hablarse de estructura circular en *El arte de volar*? ¿Qué papel desempeñan las viñetas que introducen las partes en que se divide la obra?

Sí, la primera viñeta y la última son prácticamente idénticas. Espero que, cuando el lector llegue al final, esa imagen se haya cargado de sentido. Hasta las palabras que pronuncia el personaje (“ha llegado la hora de echar a volar”) adquieren un significado pleno.

Las viñetas que abren cada capítulo, descomposición de la caída de mi padre desde la cuarta planta, vienen a recordar que la historia se organiza como un largo “flash-back” (“aunque parecieran unos pocos segundos, mi padre tardó noventa años en caer de la cuarta planta”). También vienen a reforzar la idea de que mi padre muere como consecuencia de las frustraciones que se van acumulando a lo largo de toda su existencia.

9. ¿Cree usted que la particular forma en que se relacionan palabra e imagen en el cómic permite hablar de un lenguaje único que trasciende el de la literatura y las artes pictóricas?

Sí, el cómic no es literatura ni pintura. Tampoco, como suele decirse, una fusión de ambas. El cómic deriva de una figuración narrativa, fundamental y fundacional en nuestra cultura, y que pretende dar cuenta del mundo y de nuestras relaciones con él. Ese espíritu estaba ya en las primeras pinturas rupestres y lo hemos ido actualizando con las tecnologías y las mentalidades de las distintas épocas.

10. ¿Diría que el lenguaje cinematográfico influye en su proceso de construcción de la viñeta y la secuencia entre ellas? ¿En qué medida?

Relativamente. Sobre todo, en la medida en la que la secuencia se atenga a la transcripción de una temporalidad. Pero una viñeta es también un espacio, lugar de una figuración estática que favorece la composición, la prolongación de paisajes o la gestión subjetiva y muy variable del tiempo.

11. *El arte de volar* y *El ala rota* no son, ni mucho menos, los únicos cómics que ha escrito, pero estos han tenido un particular impacto en la comunidad, lo que ha llevado a compararlos con obras como *Maus* o *Persépolis*. ¿Diría que alguna de esas obras, todas ellas de carácter biográfico, le ha influido? ¿De qué manera?

Sí, claro. Pero no más que otras. No olvidemos que el cómic ya se había acercado a la biografía, a la autobiografía y al relato testimonial. Justin Green, Robert Crumb, Harvey Pekar, Edmond Baudoin, Carlos Giménez ya habían explorado este género desde los años sesenta del siglo pasado, mucho antes que Satrapi o Spiegelman.

12. Al hilo de la pregunta anterior, ¿qué opina de la creencia de que son necesarias más obras pertenecientes a dicho género para dignificar al medio del cómic?

El cómic no se va a dignificar sólo por la creación de obras de contenido biográfico. Es más, una obra puede ser autobiográfica y de calidad dudosa. Ha sido importante para el medio esta irrupción de títulos con un fuerte anclaje en la historia y en las vivencias personales. Pero lo que valida una forma de expresión no son los contenidos ni las temáticas sino la manera de tratarlas. Podríamos decir que la calidad es, siempre y en todos los medios, una cuestión de estilo.

13. ¿Esperaba usted semejante éxito en la recepción de su obra? ¿Qué papel cree que han desempeñado en dicho éxito los premios? ¿Considera que estos son necesarios?

No. La primera edición de *El arte de volar* fue de mil ejemplares. Y teníamos dudas de que se fueran a vender. El libro se benefició del actual entramado de difusión por redes y blogs. Los premios también han sido muy importantes. Dan una visibilidad al medio más allá de las tribunas especializadas y esto ha sido fundamental en mi caso y en la “normalización” del cómic en general.

14. ¿Cree usted que es correcto, a día de hoy, considerar el cómic únicamente como medio de comunicación de masas? ¿Cómo de extendida diría que se encuentra dicha concepción?

Creo que un concepto como “medio de masas” resultaba operativo cuando se acuñó a principios de los sesenta. Hoy un medio puede ser, al mismo tiempo, masivo y confidencial. Hay que analizar los flujos de información desde otros parámetros. El cómic hoy en día puede ser masivo en algunos casos y elitista en otros. Sólo hay que echar un vistazo al panorama editorial para comprobarlo.

15. Basándose en su experiencia, ¿cómo valoraría el sector editorial del cómic en España?

De manera positiva, pero con muchas cautelas. Hay más público, más autores, más editores y más títulos publicados que en los últimos veinte años (al menos). Pero hay una gran precariedad en la parte creativa. Es urgente ampliar el mercado y pensar de cara al futuro. No sólo dejarse llevar por las tendencias sino procurar marcarlas. Y los editores, en la medida de lo posible, tienen que invertir más en producción.

II. Referencias visuales⁵⁸



FIG. 1



FIG. 2

⁵⁸ Todas las viñetas han sido reproducidas con el consentimiento del autor.

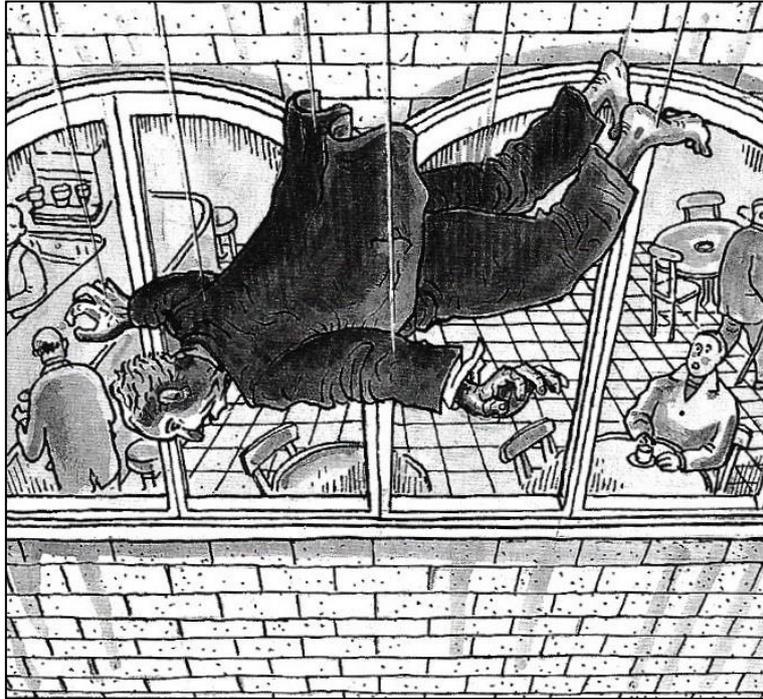


FIG. 3

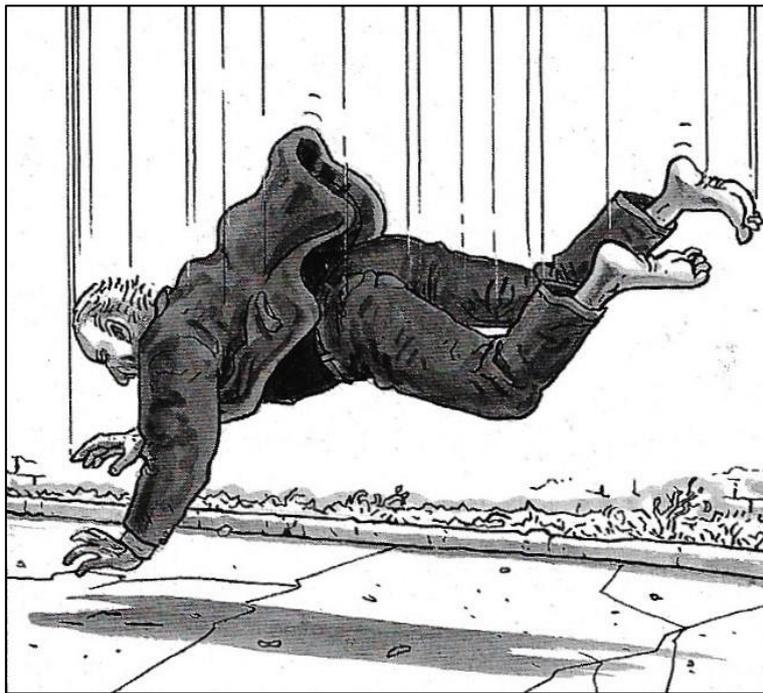


FIG. 4



FIG. 5



FIG. 6

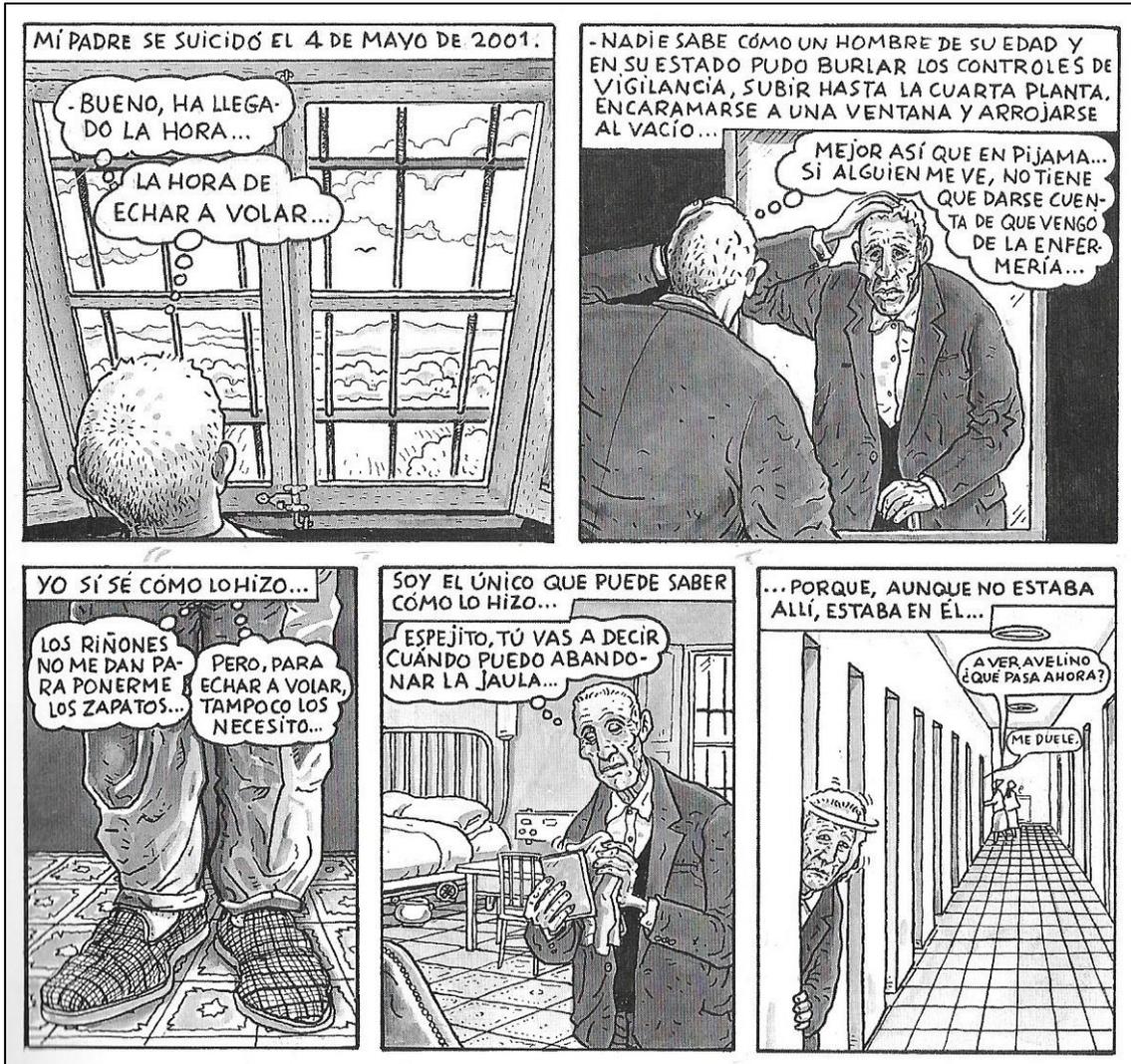


FIG. 7



FIG. 8



FIG. 9



FIG. 10



FIG. 11

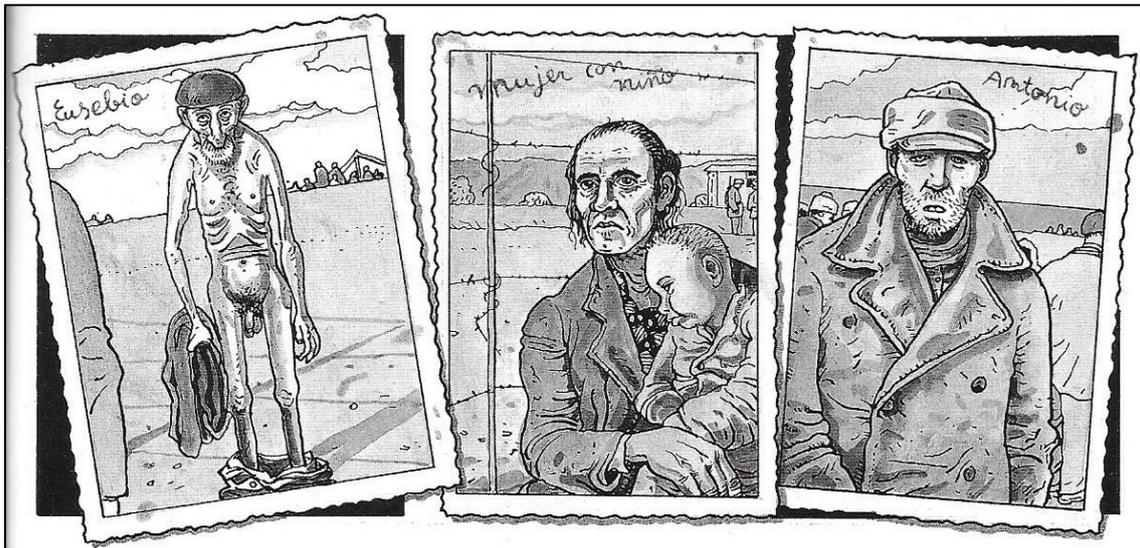


FIG. 12



FIG. 13



FIG. 14

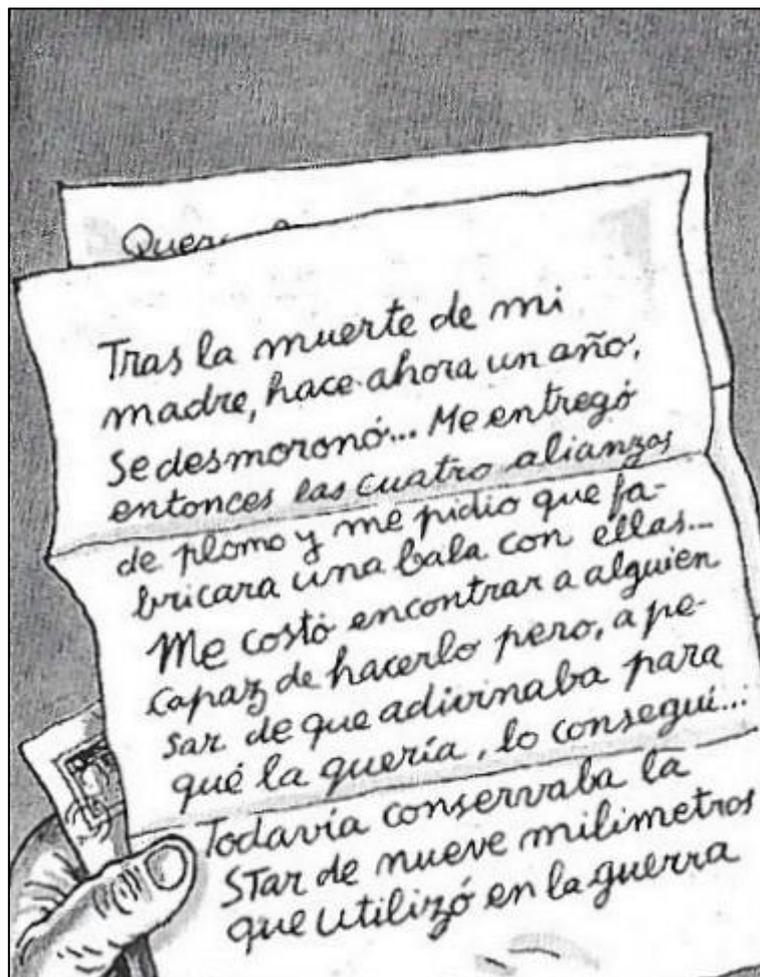


FIG. 15

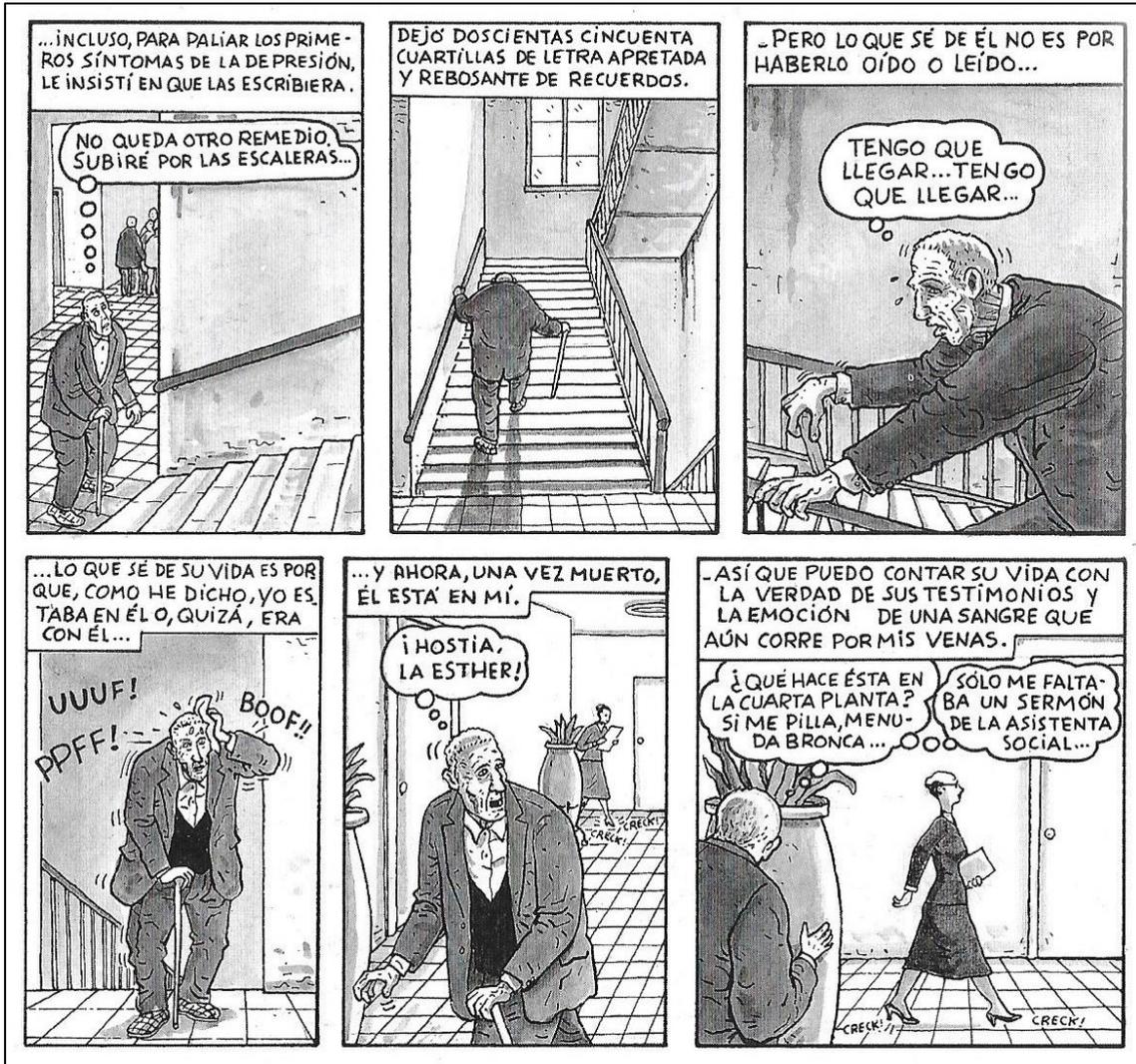


FIG. 16

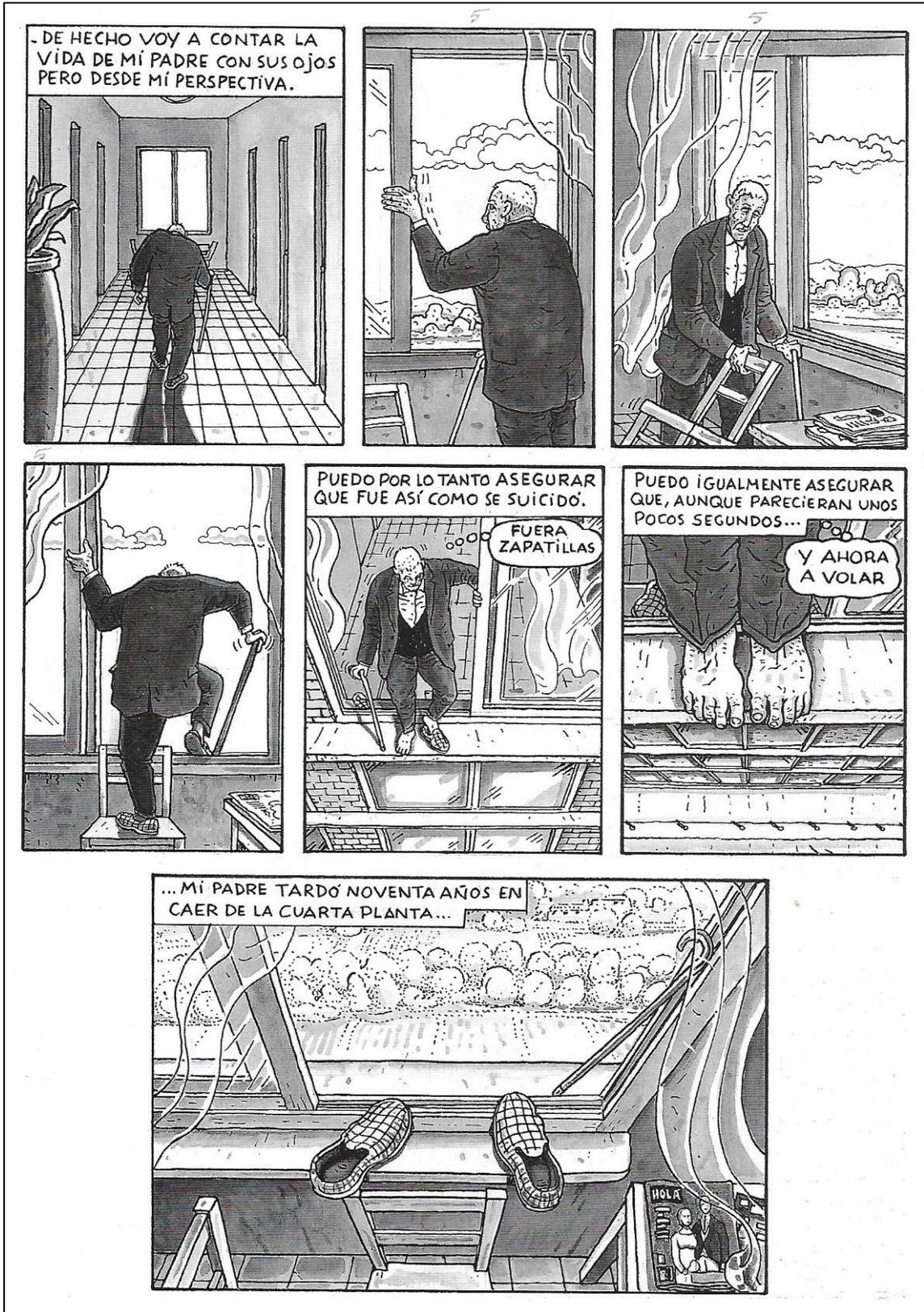


FIG. 17

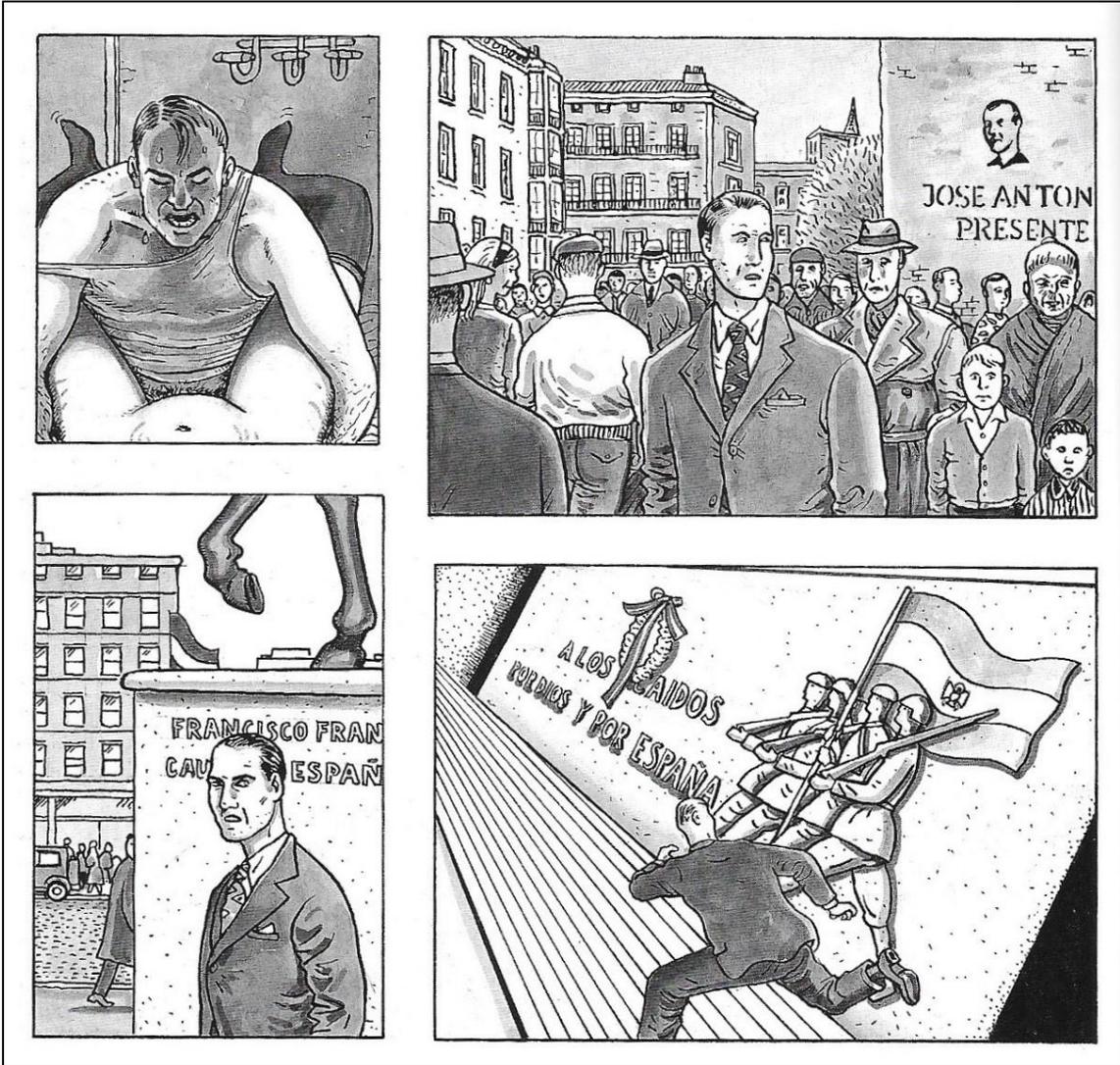


FIG. 18

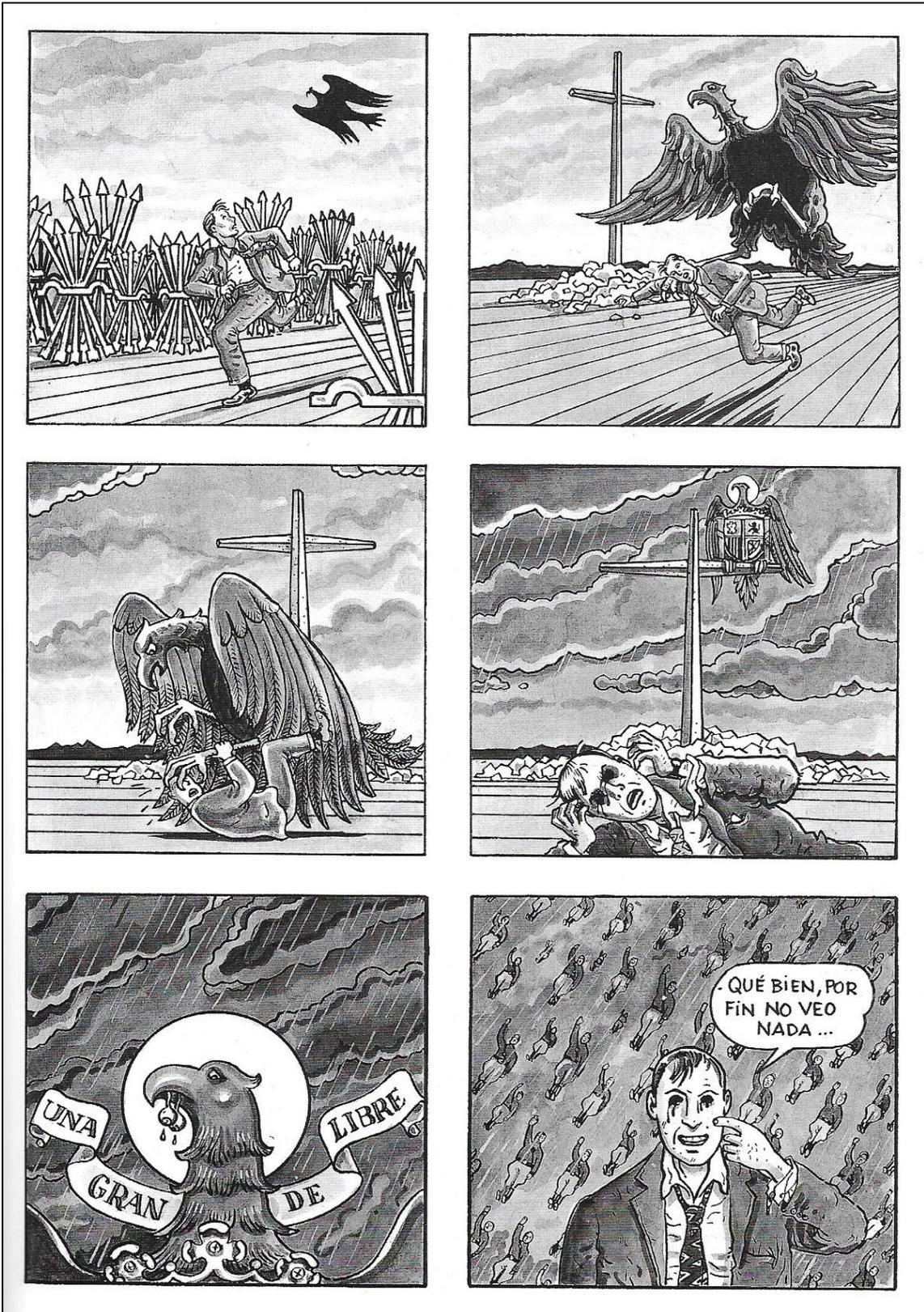


FIG. 19



FIG. 20



FIG. 21

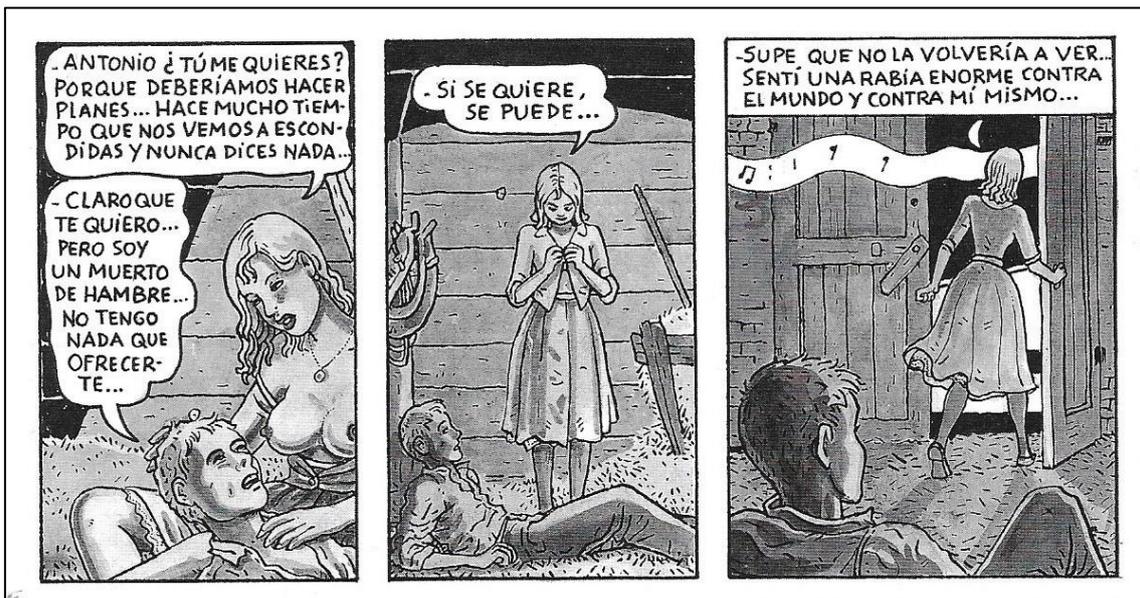


FIG. 22

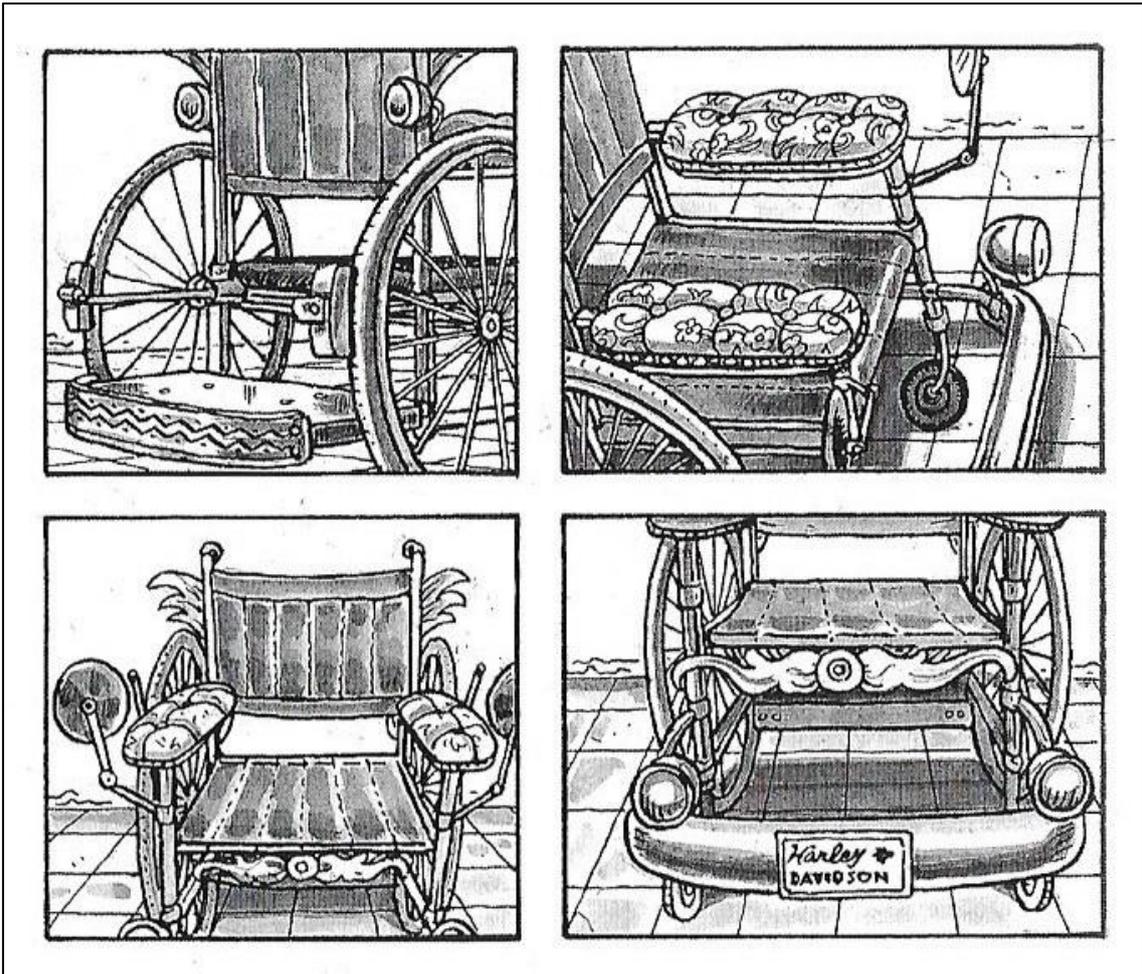


FIG. 23



FIG. 24