

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN
UNIVERSIDAD DE SEVILLA**



Trabajo de Fin de Grado

“LA NOVELA GRÁFICA Y LA AUTOBIOGRAFÍA: *¿ERES MI MADRE?* DE ALISON BECHDEL E *HISTORIAS DE BOSNIA* DE JOE SACCO”

PERIODISMO

Alumno: Lidia Rodríguez Rodríguez

Tutora: María Jesús Orozco Vera

INDICE

1. Introducción.....	3
2. Fundamentación teórica.....	6
2.1. Principios básicos de un relato literario	6
2.1.1. Estructura, personajes y lectores	6
2.1.2. Ficción vs. Realidad.....	8
2. La novela	13
2.1. Definición y conexión con otros géneros.....	12
2.2.2. La novela de no ficción. Biografía y autobiografía	17
2.3. La novela gráfica	18
2.3.1. Definición y aspectos fundamentales.....	18
2.3.2. La novela gráfica autobiográfica	24
2.3.3. Cronología	27
2.3.4. La proximidad de la novela gráfica con el periodismo	38
3. ANÁLISIS DE ¿ERES MI MADRE? DE ALISON BECHDEL E HISTORIAS DE BOSNIA DE JOE SACCO.....	42
3.1. ALISON BECHDEL. Vida y obra	42
3.2. ANÁLISIS DE SU OBRA: ¿ERES MI MADRE?.....	45
3.2.1. Personajes y tramas.....	45
3.2.2. Estructura interna y externa. Tiempo y espacio.....	47
3.2.3. Papel de la imagen	52
3.3. JOE SACCO. Vida y obra	57
3.4. ANÁLISIS DE SU OBRA: HISTORIAS DE BOSNIA.....	60
3.4.1. Personajes y tramas	60
3.4.2. Estructura interna y externa. Tiempo y espacio.....	62
3.4.3. Papel de la imagen	66
4. CONCLUSIONES	70
5. BIBLIOGRAFÍA.....	73

ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

Si buscamos las palabras “novela gráfica” en la RAE, comprobaremos que no aparece como tal término. En cambio, si introducimos las palabras “cómic” o su equivalente en español “tebeo” sí encontramos sus definiciones. La Real Academia Española describe en su primera acepción al cómic¹ como “serie o secuencia de viñetas que cuentan una historia”, sin embargo, del tebeo² se precisan de dos significados: “publicación infantil o juvenil, cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos”, y “serie de aventuras contada en forma de historietas gráficas”. Pero ¿qué entendemos por novela gráfica?

Para muchos autores, la novela gráfica no es más que una etiqueta, más propia del marketing que de la literatura, y su única motivación para dicha denominación es la de generar ventas. Y, en cierto modo, podría decirse que ha funcionado, porque la novela gráfica es un género por el que últimamente las editoriales están apostando. Aunque, siendo justos, esta situación también está ocurriendo porque cada vez son más los lectores los que están aprendiendo a apreciarlo y disfrutarlo por lo que es y, por tanto, separándolo de su antecedente, el cómic, que desde siempre ha arrastrado la marca peyorativa de “fiki” y que para algunos críticos sigue enfocada a un público demasiado específico.

No obstante, la novela gráfica también ha conseguido este crecimiento porque es un género en sí misma, con sus propias características, personajes y temas, que en los cómics y en los tebeos no habían sido desarrollados. En este trabajo de investigación se hablará de un género que se ha convertido en uno de los más recurrentes y, en ese marco, ocupan un lugar importante las novelas gráficas que utilizan técnicas autobiográficas. *Maus* de Art Spiegelman fue una de las obras que inició el camino hace más de cincuenta años y sentó las bases de las biografías y las autobiografías en el terreno de las novelas gráficas. Pero estos géneros han experimentado algunos cambios desde entonces.

Hablar de autobiografía es hablar de sentimientos, de reflexiones íntimas, y todo esto queda expuesto públicamente al lector. Los autores de autobiografías se abren en canal y narran hechos muy íntimos de sus vidas, y el público que las lee verá reflejados sus problemas en las historias que narran los personajes. Porque, ¿Con quién se identificará más una persona? ¿Se identificará con un superhéroe que tiene que salvar la ciudad de un malvado monstruo o con una persona que sufre bullying, que duda sobre su orientación sexual, que tiene problemas familiares o económicos? Evidentemente, el superhéroe también tiene asuntos personales que se contarán en sus relatos, pero las historias autobiográficas narran hechos mucho más cercanos y reales con los que el lector será capaz de empatizar al instante. Muchos son los autores que se han inclinado a contar sus propias vivencias, ya sea mediante palabras o con dibujos. Marjane Satrapi, Will Eisner, Paco Roca, Craig Thompson o Emil Ferris, son solo algunos de ellos.

El objetivo principal de este trabajo es profundizar en el género de las novelas gráficas autobiográficas a través de una revisión bibliográfica. Para ser más exactos la finalidad es trazar una “radiografía” del género, partiendo de su base más elemental como, por ejemplo, dar a conocer los conceptos de “historia” o “ficción”, distinguir entre las diferentes estructuras narrativas, e incluso, delimitar cuál es la situación del lector actualmente, entre otras cosas. Además, antes de entrar de lleno en las distintas características de la novela gráfica, se explican cuáles son las cualidades de la novela que más tarde se verán

¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es/cómic> [Consultado el 05-06-2020]

² REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es/tebeo> [Consultado el 05-06-2020]

manifestadas en el género de referencia de esta investigación. Después de esta contextualización previa, se define el concepto de novela gráfica, se exponen cuáles son sus particularidades, tanto narrativas como gráficas: las viñetas, la temporalidad o los tipos de transiciones. Y, finalmente, se realiza un recorrido por el desarrollo cronológico que ha tenido el género hasta la actualidad, desde su nacimiento en Estados Unidos con las tiras cómicas de prensa -*The Yellow Kid* de Richard Felton Outcault-, pasando por su época underground y alternativa, hasta llegar a la novela gráfica más reciente.

En lo que respecta al análisis, el corpus seleccionado se concreta en dos obras: *¿Eres mi madre?* de Alison Bechdel y de *Historias de Bosnia* de Joe Sacco.

Pero ¿por qué la elección de estas dos obras? Sería pertinente explicar un problema que surgió mientras se realizaba este trabajo. En un primer planteamiento las dos obras que se iban a analizar eran *Maus* de Art Spiegelman y *Notas al pie de Gaza* de Joe Sacco. El contratiempo fue que ya existía una tesis doctoral en la que ambas novelas gráficas se estudiaban en profundidad: *El cómic como género periodístico. De Art Spiegelman a Joe Sacco* de Diego Matos Agudo (2015).

En consecuencia, tomamos la decisión de cambiar las obras de este estudio por las que hemos reseñado antes. ¿Y por qué se optó concretamente por estas obras? En primer lugar, porque, al igual que las anteriores, ambas son novelas gráficas que tienen como rasgo principal su carácter autobiográfico, por el trasfondo personal y sentimental que desprenden. Por otro lado, también se ha querido analizar concretamente estas novelas porque cuentan con muchos aspectos que las distancian, especialmente en lo que respecta a la temática: *¿Eres mi madre?* trata asuntos del ámbito privado de la vida de Alison Bechdel, mientras que la intención de Sacco con *Historias de Bosnia* es la que rige todas sus obras: exponer los testimonios de personas que se han visto afectadas por un conflicto bélico, en este caso, por la Guerra de Bosnia. Resulta muy interesante mostrar dos perspectivas tan alejadas desde ese punto de vista a la hora de entender las manifestaciones de la forma autobiográfica.

Otro de los objetivos de este trabajo es demostrar la conexión existente entre las novelas gráficas y el periodismo. Dos géneros que de entrada parecen incompatibles, pero que realmente no lo son tanto. Joe Sacco es periodista e historietista y, a lo largo de su vida, ha escrito muchas historias en las que ha combinado a la perfección estos dos géneros. Por este motivo se ha analizado la obra *Historias de Bosnia* como ejemplo de esta hibridación. Además, Joe Sacco ya es un autor reconocido por todo aquel que se acerque mínimamente a los estantes de novelas gráficas que se encuentran en las librerías. Sería interesante que muchos periodistas descubrieran sus obras porque aportan una nueva forma de ejercer la profesión.

Con respecto a la metodología utilizada en este trabajo de investigación, para conseguir el objetivo principal, hemos optado en primer lugar por indagar en manuales, estudios y diferentes páginas webs para recopilar toda la información relacionada con la novela gráfica y los cómics. Hay que aclarar que fue muy sencillo encontrar información porque hay una inmensa cantidad de artículos, tesis doctorales, trabajos de fin de grado y de fin de máster que tratan este tema desde diferentes perspectivas. La dificultad se encontraba en aunar toda esa información y desarrollarla a lo largo del marco teórico. Además, en este estudio se cuenta con la colaboración de Isaac Rosa, autor de novelas y cómics, que fue entrevistado vía email y que aportó su particular visión del panorama actual que rodea al género.

En cuanto al análisis de las obras, *¿Eres mi madre?* e *Historias de Bosnia*, aparece precedido por la introducción de breves pinceladas sobre la biografía de sus autores y un pequeño resumen de ambas obras. A continuación, se ha realizado un estudio de los

personajes y sus respectivas tramas, de cómo se manifiesta la estructura externa e interna y, por último, se ha analizado cuál es el papel que tiene la imagen en dichas novelas. Al tratarse de obras autobiográficas era de especial importancia explicar el papel del autor como narrador de la historia y cuál era su relación con el resto de los personajes. En relación a su estructura interna y externa se ha puesto de manifiesto cómo están organizadas, cuáles son las estrategias narrativas que se han utilizado, como por ejemplo su dimensión temporal y espacial. Por último, con respecto al análisis de la imagen se han abordado los tipos de planos, el color o el simbolismo de sus dibujos. Además, en las conclusiones, se han abordado unas breves notas comparativas de estas dos obras.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. PRINCIPIOS BÁSICOS DE UN RELATO LITERARIO

2.1.1. Estructura, personajes y lectores

Para entender qué es la novela gráfica, cuáles son sus características y cómo ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, antes debemos conocer algunos conceptos básicos que giran en torno a ella: estructura, lector y personajes. Evoquemos, en ese sentido, la definición del historietista Will Eisner:

Toda historia cuenta con una estructura. Una historia tiene un principio, un fin y un hilo de acontecimientos que se apoya sobre un armazón que lo mantiene unido. Aunque el medio sea el texto, la película o el cómic, el esqueleto es siempre el mismo. El estilo y la manera de contra pueden verse influenciadas por el medio, pero no la historia en sí. (1998:9)

Teniendo en cuenta estas declaraciones, podemos afirmar que la parte fundamental de cualquier historia es su estructura; dicho de otro modo, es la base sobre la que se sostiene la narración. El resto puede verse alterado dependiendo del formato en el que se exponga y el estilo del autor. Actualmente, gracias a las nuevas tecnologías, y sobre todo a Internet, se han conseguido crear nuevas maneras y nuevos medios de contar una historia. Por esta razón, se ha visto impulsado el formato visual, y más recientemente el audiovisual. Ambos se han visto reforzados, y en consecuencia, se ha dejado atrás el tradicionalismo puramente textual. A pesar de esta diversificación cuantitativa respecto a los modos de transmitir una información, Eisner señala en su obra *La narración gráfica* lo siguiente: “*la tecnología ofrece muchos vehículos de transmisión, pero en lo fundamental sólo se distinguen dos formas importantes: palabras (oral o escrito) o imágenes. A veces estas dos formas se combinan.*” (1998: 13)

Otro elemento trascendental para la narración es el lector, puesto que sin él definitivamente no existiría la comunicación literaria. El autor debe saber a qué tipo de público quiere dirigirse, porque la conexión con él influirá a la hora de planear la historia. Los lectores pueden variar en función de factores tan personales como son su edad, sexo, educación y formación, cultura, orientación sexual o preferencia por algún género literario.

Para llegar a saber cómo es el lector de hoy en día tenemos que conocer primero la situación en la que se encuentra la lectura actualmente. En lo referente a España el 30,8% admite que no lee nunca ningún libro, esto es lo que registró el Barómetro de hábitos de lectura y compra de libros de 2018, realizado por la Federación de Gremios de editores de España (FGEE) y el Ministerio de Cultura y Deporte³. Aunque es un porcentaje bastante alto es menor al del año pasado. La buena noticia es que los datos señalan que la población joven (14-24 años) es la que más lee en nuestro país. Además, la carencia de lectura en la edad adulta no se produce por desinterés sino por falta de tiempo.

Para muchos autores la literatura se halla en un estado de indiscutible decadencia. Si bien es cierto que hoy en día hay una inmensa cantidad de libros y diversidad de géneros, el público lector se ha visto reducido debido a la enorme cantidad y diversidad de formas de ocio y entretenimiento que nos han proporcionado las nuevas tecnologías. Hay muchos estudiosos que secundan esta postura y afirman que Internet, como ya hizo en su día el nacimiento de la televisión, ha acabado con la literatura y con el periodismo, dando al público distracciones sin que el receptor tenga que llevar a cabo ningún tipo de esfuerzo. Virginia Collera (2012) señaló en su reportaje *El futuro de la lectura*⁴ para el diario *El País* que “*El*

³ Crecen los lectores en España pero casi la mitad sigue sin leer absolutamente nada (*El Confidencial*) https://www.elconfidencial.com/cultura/2019-01-22/barometro-habitos-lectura-libros_1774134/ [Consultado el 05-11-2019]

⁴ *El futuro de la lectura* (*El País*) https://elpais.com/cultura/2012/09/12/actualidad/1347445405_451371.html [Consultado el 10-11-2019]

estado natural de nuestro cerebro es distraído: excepcionalmente las páginas de los libros lograron la hazaña de mantenernos absortos durante horas, pero hoy parece improbable que las páginas de los libros digitales vayan a repetirla”.

Evidentemente esta postura tiene muchos detractores, los cuales aseguran que no se ha acabado con las tradicionales formas de comunicación y narración, sino que estas han ampliado el abanico dándole otras propuestas al nuevo público. El escritor Isaac Rosa (2020) comentó en una entrevista para este estudio de investigación su opinión sobre esta cuestión:

Llevamos muchos años discutiendo si la tecnología terminará con la escritura y la lectura, pero seguimos contando historias, de la misma forma que el cine nunca terminó con el teatro; ni la televisión acabó con el cine. Creo que el ser humano es por naturaleza un animal narrativo, necesitamos contar historias, contar el mundo y contarnos a nosotros mismos, elaboramos nuestra interpretación de la realidad a partir de relatos, nuestro pensamiento tiene una fuerte base narrativa. De modo que nunca vamos a dejar de contar historias, ni vamos a dejar de leerlas o verlas.

Los usuarios digitales disponen en la actualidad de otros medios para acceder a la lectura: *ebooks* (libros electrónicos), audiolibros, diarios digitales... El nacimiento de la lectura digital ha supuesto algunos beneficios para los lectores, por ejemplo, tener la facilidad de llevar consigo miles de libros en un mismo aparato, modificando así los hábitos de lectura de los lectores. Según Leda Romero: “Este usuario de eBooks” a quien se ha otorgado el nombre de lectoespectador, “no busca encontrarse únicamente con una buena historia, sino con una experiencia multisensorial que la acompañe.” (2014: 72) De igual forma, los libros electrónicos también han supuesto un cambio en cuanto al coste económico que suponía para los amantes de la literatura comprar libros, puesto que ahora con una simple descarga puede acceder a todos ellos por un módico precio.

No obstante, el mayor problema que ha ocasionado Internet ha sido la desmesurada cantidad de información que nos está aportando, a este fenómeno se le conoce con el nombre de: “infoxicación” o “infobesidad”. Teniendo en cuenta este hecho, es normal que el lector, oyente o espectador, en muchos momentos, se sienta perdido, debido a que, en esa vorágine de sobrecarga informativa el receptor no es capaz de distinguir qué mensajes son válidos y cuáles no. Si esta situación se aplica a la literatura cabe destacar que la producción masiva de libros ha generado un beneficio y un problema al mismo tiempo: ofrece muchas más oportunidades a los autores para publicar sus obras. Aporta beneficios ayudando a muchos jóvenes escritores a hacer sus “pinitos” en el sector gracias a la autopublicación. Aunque, al mismo tiempo esto supone un problema debido a que hoy en día se le da la oportunidad de publicar un libro a ciertas personas (influencers, youtubers, personajes mediáticos...) en vista al nivel de popularidad que poseen y de la rentabilidad económica que las grandes empresas pueden obtener. Esta contrariedad es generada únicamente por un mercado globalizado que cuantifica a la literatura y delimita la comunicación.

Bien es sabido el cambio de paradigma que se ha producido en la comunicación, pasando de lo impreso a lo virtual. Así la reflexión de Isa Bernardino Mestre nos explica cómo los libros han tenido que ajustarse a esta nueva situación:

Con la llegada de la tecnología digital el libro se enfrenta a una readaptación que se caracteriza esencialmente por una hibridación del género. Estamos delante de una literatura que no se limita al papel, que lo extrapola, que propone nuevas formas y nuevas relaciones con el lector, manteniendo al mismo tiempo una clara relación con las prácticas literarias anteriores. (...) También el papel de los lenguajes es reconfigurado. Texto, imagen y sonido coexisten hoy en el universo digital, y sobre todo en los libros

digitales interactivos, mezclándose entre sí, superponiéndose, complementándose (2014, 329-330).

Ambas posturas son igualmente respetables, pero lo fundamental es que la tecnología ha supuesto una mutación de la literatura y del periodismo tal como la conocíamos. El futuro de la lectura tradicional es incierto ¿sobrevivirán los libros en papel al apabullante avance de la informatización del mundo? Realmente no podemos saberlo. Cada vez son más las personas que se autodenominan “lectores digitales”, el público del bello arte de la lectura ha transformado sus soportes convirtiendo el cartón y el papel en pantallas electrónicas.

Junto a las reflexiones anteriores en torno a la estructura de la historia y a los lectores, otro de los puntos clave de la narración son los personajes, los cuales se pueden definir como los sujetos creados por el autor que dan vida a la historia. Los personajes son los responsables de originar la acción narrativa, por tanto, moverán el curso del relato con sus decisiones y sus actos. La caracterización de los personajes dependerá de los estereotipos sociales y culturales que interesen el autor y la imagen que quiera darles. Francisco Álamo Felices⁵ (2006) señala dos clases de caracterización:

- a) Caracterización directa: el autor describe abiertamente a los personajes tanto a nivel físico (sexo, edad, aspecto, vestimenta etc.) como a nivel psicológico-moral (virtudes, defectos, aspiraciones, valores, ideología, etc.).
- b) Caracterización indirecta: las cualidades de los personajes se presentan a través de sus comportamientos y las conversaciones que tiene con el resto de los protagonistas.

Los personajes expresarán durante el relato sus emociones y presentarán su punto de vista ante las situaciones que se les presenten. Todo esto repercutirá en el lector, el cual se sentirá identificado con los protagonistas, con los que empatizará cuando se les presenten las correspondientes dificultades.

2.1.2. Ficción vs. Realidad

En la literatura coexisten dos conceptos que por su significado son totalmente opuestos: ficción y realidad. Para comprender esta dualidad recogemos en este estudio las afirmaciones que hizo José María Merino en *Realidad y ficción en la literatura española*:

Se habla de la realidad y de la ficción como de mundos diferentes, contrapuestos, cuando no enfrentados, ignorando muchas veces que esos esquemas hechos de símbolos, que nos han permitido organizar el conocimiento de nosotros mismos y de las cosas que nos rodean, han tenido como primeros sistemas las ficciones originarias: los mitos y los cuentos. Antes de cualquier interpretación religiosa o de cualquier atisbo de ciencia, el ser humano inventó mitos y cuentos capaces de darle ciertas explicaciones sobre el mundo en que se encontraba, su relación con los demás seres vivos y los grandes misterios de la existencia. Claro que ni los mitos ni los cuentos, que además nacen en un mundo sin signos escritos y se van transmitiendo de generación en generación a través de la palabra y de la memoria, explican la realidad tal como es, pero dan explicaciones intuitivas, poéticas, metafóricas.

El camino de la ficción no es un camino que obedezca a las leyes de la lógica, pero en el esclarecimiento de las conductas, de los comportamientos, de los sentimientos, podemos asegurar que la vía de la ficción ha sido bastante certera, creando una forma de conocer

⁵ Clasificación extraída y sintetizada de la realizada por Francisco Álamo Felices en su *La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas* (págs. 195-197)

que no se parece a ninguna otra. Sin embargo, a menudo se contraponen realidad y ficción como si se tratase de mundos antagónicos. (2016: 54)

El carácter ficcional se fundamenta básicamente en la construcción de un mundo y unos personajes que ha creado el autor a través de su imaginación. No obstante, a pesar de que tanto el espacio como los protagonistas nazcan en la mente del autor, no significa que sean falsos o irreales, sino que no necesitan una constatación en la realidad para certificar su veracidad. La ficción en algunas ocasiones tratará de imitar o asemejarse a la realidad mediante la delimitación de lugares reales o la inclusión en la historia de personas que existen en nuestra realidad. En otras ocasiones se alejará de la realidad para crear mundos imaginarios, fantásticos. Para comprender mejor en qué consiste la ficción nos serán de gran utilidad conocer las palabras formuladas por el investigador marfileño Brahiman Saganogo y la escritora argentina Silvia Adela Kohan:

Definir la ficción es una forma de definir también la literatura, o sea, contestar a la pregunta: ¿qué es la literatura? La literatura es ficción. Esta respuesta es la definición estructural de la literatura dado que el texto literario no se somete a la prueba de verdad, es decir, ni verdadero ni falso, sino ficcional. (2007, 54)

Una narración literaria es la construcción de una historia ficticia (cuento o novela) a partir de una serie de convenciones que la ficción exige, trabajadas de tal modo que al lector le resulte tan creíble que llegue a olvidarse que tiene en sus manos sólo palabras que configuran personajes de papel. Para su elaboración, numerosos son los puntos de partida y la forma de desarrollarla. Se puede partir de una idea simple o compleja, apenas perfilada o completa, ocurrida o imaginaria; que se ha experimentado y sufrido o que se ha inventado en su totalidad o mezclando parte de una historia ajena con parte de una vivida; y se puede enfocar desde la perspectiva que uno prefiera. (2015, 10)

Ambos autores coinciden en el mismo punto: la ficción no es sinónimo de falsedad sino de inventiva. Una historia ficticia parte de la imaginación del autor y este crea personajes, lugares y situaciones que simulan a la realidad.

Aunque la definición de Silvia Adela Kohan señalaba que en la literatura solo hay cabida para el relato ficcional, como ya sabemos, también hay muchos autores que tratan de ceñirse a la realidad de lo que acontece, como ocurre en los relatos biográficos o autobiográficos. En las autobiografías el narrador y el escritor comparten identidad, es decir, son la misma persona. Mientras que en la biografía el autor cuenta la vida, o una parte concreta de ella, de otra persona. Las historias que relatan las biografías y las autobiografías son personales y, por lo tanto, atañen a espacios y situaciones cotidianas.

Por otra parte, en cuanto a la novela histórica, en ella, la realidad literaria está muy relacionada con el nacimiento de la novela histórica durante el Romanticismo a finales del siglo XVIII. Sin embargo, mucho antes en el tiempo, en el siglo IV a. C., Aristóteles se pronunció en su *Poética* sobre la dicotomía de la narración de la realidad por el historiador y el poeta: “La distinción entre el historiador y el poeta no consiste en que uno escriba en prosa y el otro en verso (...) La diferencia reside en que uno relata lo que ha sucedido, y el otro lo que podría haber acontecido” (14). En la obra *Historia y novela histórica: coincidencias, divergencias y perspectivas de análisis* se añaden otros matices al señalar la diferencia que existe entre el narrador de una novela y la de un historiador: “la novela es expresiva de la imaginación de su autor y por tanto opuesta a la pretensión de objetividad de los historiadores (...) El historiador también narra sucesos y sus tramas recrean e interpretan a los personajes o a los procesos histórico desde una intención de verdad” (2004: 16). La realidad literaria se materializó en cierto modo con el origen de este género literario a pesar de la contradicción

que encierran las palabras “novela” e “historia”, puesto que la novela siempre ha sido concebida como un género literario que implica ficcionalidad, mientras que la historia es sinónimo de realidad. Es de especial trascendencia el discurso de Jesús Sánchez Adalid que pone de ejemplo las obras de Homero para explicar este dilema:

A los hombres les gustó siempre contar los hechos del pasado. La literatura se dedicó desde sus orígenes a narrar lo que había sucedido en las épocas precedentes. Así surgieron las sagas de héroes y reyes que transmitían las grandes hazañas, gestas y acontecimientos de la historia de los pueblos. La realidad se mezclaba con la ficción, los sucesos se magnificaban y los personajes se revestían de las características propias de los seres que sólo moran en la imaginación de los hombres.

A nadie se le ocurriría hoy decir que lo que escribió Homero era literatura histórica, sin embargo, su proceso de creación es muy semejante a lo que hoy consideramos como tal. Él contó de manera bella lo que se había transmitido de generación en generación: los grandes hechos de los antepasados. Lo que hizo entonces Homero, hoy es considerado sin reservas literatura. (2008: 45)

Las novelas que plasman los hechos reales también son representadas, como ya indicamos, por la biografía y la autobiografía. Estos géneros se caracterizan por reflejar la realidad desde dos puntos de vista: la primera o la tercera persona.

Para entender mejor estos conceptos he recogido algunas de las ideas que aparecen plasmadas en el artículo de Íñigo Amo para la revista *Signa* a modo de reseña sobre el libro *El pacto ambiguo. De la novela autobiográfica a la autoficción* de Manuel Alberca.

Nos guía Alberca por un viaje al confuso territorio que se extiende entre el pacto autobiográfico y el novelesco, rechazando las posturas que niegan las fronteras de las dos naciones literarias. En esa región interior habitan las novelas del yo: la novela autobiográfica, la autoficción y la autobiografía ficticia, sometidas al pacto ambiguo. (2007: 393-394)

En este artículo se hace referencia a las denominadas “novelas del yo”, describiéndolas como autobiografías “ficcionalizadas”. Además, Amo puso de manifiesto la existencia del “pacto autobiográfico” y del “pacto novelesco”. En el primero de ellos, como ya señalábamos anteriormente: coinciden la triple identidad: autor, narrador y protagonista. Mientras que en el pacto novelesco no concuerdan dichas identidades. Entre ambas Alberca sugiere otro más: el “pacto ambiguo”. Este pacto se encuentra en un punto intermedio entre los dos anteriores, es decir, el autor combina la ficción con la realidad.

Manuel Alberca se basa en los ensayos de Philippe Lejeune, quien ya había definido qué era el pacto autobiográfico, como bien se recoge en esta cita:

La autobiografía no es un juego de adivinanzas, sino todo lo contrario. Falta aquí lo esencial, lo que yo he propuesto que se denomine pacto autobiográfico.

Todos los procedimientos que emplea la autobiografía para convencernos de la autenticidad de su narración, la novela puede imitarlos, y ya lo ha hecho con frecuencia. Esto es cierto si nos limitamos al texto excluyendo la página del título; en el momento en que la englobamos en el texto, con el nombre del autor inscrito en ella, disponemos de un criterio textual general, la identidad del nombre (autor-narrador-personaje). El pacto autobiográfico es la afirmación en el texto de esta identidad, y nos envía en última instancia al nombre del autor sobre la portada.

Las formas del pacto autobiográfico son muy variadas: pero todas ellas manifiestan la intención de hacer honor a su firma. El lector podrá poner en entredicho el parecido, pero jamás la identidad. (1991: 52-53)

Por último, para concluir este apartado sobre “ficción y realidad” habría que analizar el término “autoficción”, el cual, como indica Dóra Faix, fue acuñado en el año 1977 por el escritor francés Serge Doubrovsky, con la publicación de *Fils*:

Serge Doubrovsky —respondiendo a una problemática planteada por el teórico francés Philippe Lejeune a propósito de la escritura autobiográfica— publicó la novela Fils (paratexto donde ya aparece la ambigüedad a través del doble sentido de la palabra), en cuya contraportada remite al género literario al que podía pertenecer esta obra: «¿Autobiografía? No. Ficción de acontecimientos y de hechos estrictamente reales. Si se quiere, autoficción, por haber confiado el lenguaje de una aventura a la aventura del lenguaje» (2013: 129)

Lejeune planteó en este cuadro la formulación de su teoría sobre los pactos en la literatura y entre ellos aparece dicho concepto:

PACTO AUTOBIOGRÁFICO	PACTO AMBIGUO			PACTO NOVELESCO
Memorias, autobiografías	Novelas del yo			Novelas, cuentos
1. A=N=P (Identidad) 2. Factualidad Veracidad (-invención)	1. A=N=P / A≠N—A ≠P 2. Ficción/Factualidad			1. A≠N —A≠P (No identidad) 2. Ficción Verosimilitud (+ invención)
	Novela autobiográfica (+ próximo a la autobiografía)	Autoficción (equidistancia de ambos pactos)	Autobiografía ficticia (+ próximo a la novela)	
	1. principio de identidad A≠N // A ≠P Identidad nominal ficticia o anónimo A=P // N≠P	Principio de identidad A=N=P Identidad nominal expresa	1. Principio de identidad A≠N // A≠P Identificación nominal ficticia: A=N// A=editor	
	2. Propuesta de lectura Ficción/Factualidad Autobiografismo escondido (falso/verdadero)	2. Propuesta de lectura Ficción/Factualidad Autobiografismo transparente	2. Propuesta de lectura Ficción/Factualidad Autobiografismo Simulado	
A. Autor; N, Narrador; P, Personaje; - menos; + más; = idéntico; ≠ no idéntico; / y-o [4]				

Cuadro de los tres pactos literarios: autobiográfico, ambiguo y novelesco. (Manuel Alberca)

Por otra parte, en el artículo que lleva por título *La autoficción: una aproximación teórica. Entre la retórica de la memoria y la escritura de recuerdos*⁷, que puede consultarse en la biblioteca virtual *Scielo*, Julia Musitano muestra una aproximación a esta forma literaria:

⁶ Cuadro extraído del blog Ficcionario de Teoría Literaria (2013): <http://hiperficcionario.blogspot.com/2013/01/margo-glantz-y-el-concepto-de.html> [Consultado el 30-11-2019]

⁷ *La autoficción: una aproximación teórica. Entre la retórica de la memoria y la escritura de recuerdos.* https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-68482016000100006 (Consultado el 30-11-2019)

Los relatos autoficticios son relatos ambiguos porque no se someten ni a un pacto de lectura verdadero, ya que no hay una correspondencia total entre el texto y la realidad como la que postula el pacto referencial, ni ficticio, porque se mantienen en ese espacio fronterizo e inestable que desdibuja las barreras entre realidad y ficción. La autoficción constituye un subgénero híbrido o intermedio que comparte características de la autobiografía y de la novela. En ellas se alteran las claves de los géneros autobiográfico y novelesco y el pacto se concibe como el soporte de un juego literario en el que se afirman simultáneamente las posibilidades de leer un texto como ficción y como realidad autobiográfica. (2016)

Por tanto, la autoficción constituye un género que se mueve entre dos aguas: la autobiografía y la novela, en otras palabras, se sitúa en un lugar equidistante entre la realidad y la ficción. Son especialmente reseñables, en este sentido, las palabras de Montserrat Escartín Gual para la revista *Ínsula*⁸, donde señala como objetivo principal de la autoficción adular los datos reales jugando así con la duda del público lector para persuadirle de la llamada “verdad literaria”:

La autoficción es una forma de escritura que presenta una historia verdadera a través de un discurso ficticio en el que el autor se convierte a sí mismo en sujeto y objeto de su relato, no dudando en involucrar hasta su nombre para proponer un pacto de lectura que imite los principios del pacto autobiográfico, al mismo tiempo que los subvierte. Lo que distingue a la autoficción es que no reproduce con exactitud las propias vivencias — caso de la autobiografía—, sino que, utilizando materiales reales, recrea el pasado del escritor para la ficción. Quien habla no es el autor, sino su construcción, provocando así el efecto de verdad de algo que no lo es, a la vez que se juega con la ambigüedad del yo narrador, cuyo nombre es el del autor y el de su personaje. El objetivo de la autoficción, al manipular los datos reales y hacer un tipo de novela que juega con la incertidumbre del lector, es convencerle de la «verdad literaria».

Lo importante de esta nueva novela es la capacidad de metabolizar lo real y, al hacerlo, dar una certeza que la literatura puede ofrecer y la realidad no siempre; siendo la mentira ficticia quien puede lograr acercarse más a «lo cierto», que acaba por ser un asunto técnico. (2010)

Tras todas estas reflexiones aportadas concluimos el primer apartado introductorio, que constituye la base sobre la que se cimienta el marco teórico del presente trabajo de investigación. Resulta imprescindible conocer los conceptos principales que permiten caracterizar el texto literario: la estructura, el lector, las consecuencias de las nuevas tecnologías. Así, se trazarán los fundamentos que permitirán, en los siguientes apartados, entrar de lleno en la centralidad del estudio.

2.2. LA NOVELA

2.2.1. Definición y conexión con otros géneros

Este apartado trata de abordar en qué consiste la novela gráfica, cómo ha sido su desarrollo desde su nacimiento hasta la actualidad y cuáles son sus principales características. Para ello nos parece oportuno detenernos brevemente en definir qué es la novela.

⁸ *Del autoconocimiento a la autoficción*

https://www.insula.es/sites/default/files/articulos_muestra/INSULA_760.html (Consultado el 30-11-2019)

El origen del término “novela” se remonta al iniciarse el siglo XV con la traducción de la palabra italiana *novella*⁹ al castellano. David González Ramírez manifestó que la acuñación de este concepto vino de la mano de Giovanni Boccaccio: “Boccaccio lo empleó con la consciencia de que había cultivado en su Decamerón un novedoso arte de narrar más allá de los modelos instructivos propios del Medievo: el placer del texto sobrepujaba su propia finalidad didáctica” (2017: 110)

El concepto desde el principio daba lugar a equívoco con el cuento, ya que ambos géneros se identifican con una definición parecida. De hecho, es tanta la confusión entre estos dos géneros literarios que incluso el renombrado escritor Miguel de Cervantes (1613) en la dedicatoria a Don Pedro Fernández de Castro en su libro titulado *Novelas Ejemplares* se refiere a las historias como cuentos: “*Sólo suplico que advierta Vuestra Excelencia que le envió, como quien no dice nada, doce cuentos, que, a no haberse labrado en la oficina de mi entendimiento, presumieran ponerse al lado de los más pintados.*” Esta falta de claridad en la diferenciación entre ambos géneros se debe a la multitud de similitudes que existen entre ellos: los dos se caracterizan por su redacción en prosa. La principal diferencia que podemos señalar es la extensión que abarcan cada uno; aunque no hay un mínimo de palabras o páginas que se establezcan para la novela, siempre esta será más larga que el cuento. Julio Cortázar puntualizó lo siguiente sobre esta cuestión en *Algunos aspectos del cuento*¹⁰: “En Francia, cuando un cuento excede de las veinte páginas, toma ya el nombre de *nouvelle*, género a caballo entre el cuento y la novela propiamente dicha.” (1971: 406) Esta “*nouvelle*” de la que habla Cortázar es lo que conocemos como: novela corta.

Para conocer el origen de la novela son de vital trascendencia las palabras referidas por Mariano Baquero Goyanes en su obra *Ortega y Baroja frente a la novela*¹¹, en la cual ya se habla de revolución literaria para referirse a la novela y en la que se hacía mención a autores de la talla de Charles Dickens (1812-1870), Gustave Flaubert (1821-1880) o Benito Pérez Galdós (1843-1920):

Alguna vez he señalado la fecha -aproximada- de 1920 como una de las más significativas, quizás, con relación al revolucionario sesgo que la novela ha tomado en nuestro siglo. Tan revolucionario -entendiendo por revolución literaria, en este concreto campo, aquella que suponía un voluntario distanciamiento y hasta rechazo de las maneras narrativas del XIX-, que hizo creer entonces a muchos críticos y lectores en la decadencia de la novela.

(...) El siglo XIX, a raíz de la intensa mutación romántica, será el siglo de la novela, por más que en algunos de sus hombres —y lo que es más curioso, en novelistas como Don Juan Valera en España—, se prolongue en cierto modo la actitud dieciochesca de menosprecio de la novela. Pero este género alcanzó entonces un tan continuado cultivo y un punto de madurez tal, que hoy podemos decir sin demasiado temor a la exageración, que el XIX es, referido a la novela, el siglo clásico por excelencia. Los clásicos de todas las literaturas en el arte del relato, hay que buscarlos indudablemente en ese siglo, ya se llamen Dickens o Thackeray, Stendhal, Balzac o Flaubert, Manzoni o Fogazzaro, Dostoyewsky o Tolstov, Hawthorne o Melville, Galdós o Clarín. (1960: 1-2)

⁹ El término italiano *novella* procede a su vez del diminutivo en latín *novus* (nuevo), el cual derivó finalmente en *novellus*. (González Ramírez, 207: 110)

¹⁰ Se trata de un estudio crítico que está recogido en la revista cultural *Cuadernos Hispanoamericanos* (nº 225)

¹¹ *Ortega y Baroja frente a la novela*. (1960)

<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/21737/1/01%20Ortega%20y%20Baroja%20frente%20a%20la%20novela.pdf> (Consultado el 03-12-2019)

Pedro Jaén Seijo (2001) explicó en *letralibre.es*¹², revista digital de la que es fundador, el origen y la evolución de los diferentes géneros literarios, entre ellos, la novela:

La novela aparece asociada a los últimos siglos ya que es un género relativamente nuevo; no es que no existiera antes, ya que se pueden encontrar ejemplos en la literatura clásica y medieval: si hacemos un repaso histórico del género vemos que en la Edad Media el vocablo “romance” designa primero la lengua vulgar, y más tarde ciertas composiciones de carácter narrativo en lengua vulgar. La novela medieval está profundamente arraigada a la tradición cortés, y presta especial atención a los temas amorosos. Así aparecieron en las literaturas medievales europeas extensas composiciones novelescas frecuentemente en verso, inspiradas en:

a) Acontecimientos y figuras de la Historia Antigua.

b) Mitología, leyendas célticas.

c) Ideales y aventuras de la caballería andante.

*(...) Pero será en el siglo XVII, en pleno dominio del Barroco, cuando la novela experimente una proliferación extraordinaria. Esta novela se caracteriza por una imaginación exuberante, por la abundancia de situaciones y aventuras excepcionales e inverosímiles: naufragios, raptos... Pero al mismo tiempo responde al gusto y exigencias del público del siglo XVII mediante complicadas narraciones de aventuras sentimentales. Sin duda alguna, la novela por excelencia es *El Quijote*, considerada por la crítica actual como el origen de la novela moderna. Aparece como reacción a los libros de caballería y representa la confrontación entre la realidad y el deseo, entre la realidad y la apariencia.*

Por otra parte, Baquero apuntaba en su libro *Qué es la novela, qué es el cuento* la dificultad que existía para definirla. La descripción que hace de este género es de gran utilidad para poder comprender que uno de los factores que contribuye a la complejidad de la novela es su enorme “flexibilidad”. Esto quiere decir que en la novela aparecen muchos otros rasgos que se asocian a otros géneros literarios:

La extrema flexibilidad de la novela proviene, en gran parte, de sus abundantes posibilidades de cruce con otros géneros, a los que roba elementos, y de cuyos avances expresivos se aprovecha. Eso no quiere decir que la novela sea un mosaico o conglomerado de géneros, obtenido por fusión de varios o de todos ellos. La novela, pese a lo confuso de sus límites, es una criatura literaria con fisonomía y vida propia, completamente distinta de todas las con ella relacionadas, incluso de géneros como el cuento, a ella ligado por lo narrativo, o el teatro, próximo en lo ficcional y en el uso del diálogo. (1998: 54)

Podemos decir que la novela es un género capaz de abarcar características pertenecientes a otros géneros tan distintos a ella como son el teatro, la poesía o el ensayo. De esta manera las fronteras entre ellos no están claramente delimitadas. Baquero (2009) manifestaba en su estudio *Sobre la novela y sus límites* las conexiones existentes entre la novela y los géneros anteriormente mencionados.

El caso de la novela-teatro es, tal vez, el más complejo y delicado. (...) Modernamente, algunas de las obras de Galdós y de Baroja presentan también forma dramática, dialogada. Y, sin embargo, difícilmente podría decirse de ellas que fueran obras

¹² Los géneros literarios: historia, evolución y teoría <http://www.letralibre.es/2009/05/los-generos-literarios-historia.html> (Consultado el 04-12-2019)

teatrales. Lo más probable es que la utilización del diálogo sea un rasgo de naturalismo, de un anhelo de objetividad que, por todos los medios, tiende a evitar que se oiga en la acción la voz del autor.

Otro cruce posible es el de novela y ensayo, cuyo origen podría buscarse en el pasado siglo, en la novela de tesis. Si en determinados relatos naturalistas lo más importante eran los problemas sociales, religiosos, políticos, en ellos planteados, en algunas novelas modernas esos problemas han perdido énfasis, quedando reducidos a la leve forma del ensayo, más apto para ser transformado en novela, según puede observarse en algunas narraciones de Aldous Huxley del tipo de Los escándalos de Crome (The Yellow Crome).

Podría utilizarse también esta explicación para justificar la mixtura de novela y de poesía, dable sobre todo en las épocas en que predomina este último género, tal como ocurrió con el romanticismo y el modernismo. (...) Al hablar de novela teñida de poesía, hay, pues que distinguir dos tipos de novela poética: la que lo es por su lenguaje y la que lo es por la calidad de su asunto. Solo merecería, realmente, tal denominación el segundo tipo, en que el tono poético emana de la trama argumental, de la calidad de las acciones, y no de un lenguaje fastuoso y rítmico. Algún relato de Clarín –como Doña Berta– podría servir de elocuente ejemplo de narración poética, no por el lenguaje, sino por la tierna belleza del asunto. Me parece más puro

Me parece más puro, novelísticamente hablando, este tipo de relato en que la emoción poética se consigue por medios estrictamente novelescos, que aquel otro que lo lírico reside en fundamentalmente en el lenguaje, tal como sucede en algunas narraciones en prosa de Rubén Darío. (2009: 9-10)

Entre los muchos tipos de novelas que existen, la RAE revela los siguientes en su definición de este género literario: novela bizantina, novela de aprendizaje, novela de caballerías, novela de formación, novela de tesis, novela gótica, novela histórica, novela morisca, novela pastoril, novela picaresca, novela por entregas, novela rosa, novela sentimental y novela social. María Isabel Navas Ocaña añade en su estudio *Hacia una tipología de la novela en el siglo XX* otros géneros novelescos más propios de los nuevos tiempos y valores de la actual sociedad: la novela psicológica, la novela simbólica o lírica, la novela intelectual, la novela deshumanizada o de vanguardia, la novela poética, la novela realista, la novela negra, la novela de espías, la novela de ciencia ficción, la novela del oeste, la novela erótica y la novela femenina. Navas Ocaña destaca los siguientes motivos como los causantes de esta amplia variedad de categorías pertenecientes al género novelesco:

La cultura de masas va a favorecer también la aparición de nuevas modalidades: la novela negra o la novela rosa. Y géneros clásicos como el de aventuras producirán variantes tan distintas como la ciencia-ficción, la novela del oeste, etc. Pero uno de los hechos más significativos del siglo XX, el movimiento de liberación de la mujer, su incorporación a ámbitos antes vedados, y entre ellos el literario, ha provocado un interesante debate en torno al concepto de escritura femenina, y en consecuencia, el término novela femenina ha gozado y goza de gran difusión. También como fruto de liberación sexual de la mujer y, por supuesto, como consecuencia de las investigaciones del psicoanálisis, la novela erótica disfrutará de nuestro siglo de un inusitado florecimiento. (2001: 99)

A modo de conclusión vamos a contextualizar la situación actual de la novela, la cual goza hoy en día de un enorme protagonismo en nuestra sociedad, al ser el género literario más

comercializado de la narrativa. Vicente Verdú expuso en el suplemento Babelia del diario *El País* las Reglas para la superviviencia de la novela¹³:

1. *La novela actual -o como quiera llamarse- deberá mostrarse enérgicamente resistente al intento de trasladarla al cine, al telefilme o a la vida el videojuego.*
2. (...) *El gusto de la lectura se obtendrá no del artificio argumental, el suspense policiaco, los agentes especiales, los cofres por descerrajar o los misterios divinos, sino de la intensa degustación del texto, sin necesidad de conspiraciones ni extrañas travesías.*
3. *No habrá de valerse la obra de ninguna estructura prefabricada mediante la cual el lector será conducido entre añagazas del oficio hasta la apoteosis final, tan propia de las antiguas revistas y la vulgaridad en las prestaciones.*
4. *La fragmentación de las historias, con sus anotaciones e intervalos mentales, tiende a copiar del blog y de la comunicación fragmentada omnipresente. (...) Una obra viva debe tener en su alma la actuación de su presente porque de otro modo contribuirá a hacer de la literatura la estampa de una dedicación embalsamada.*
5. *El desarrollo pues del libro no obedecerá a un hegemónico hilo argumental sino a una red de experiencias que hiladas, entrecruzadas o en racimo planteen un tutti frutti para el multipolar lector de hoy.*
6. (...) *La buena novela del XXI considerará la multiplicada sensibilidad del receptor mediático y la interacción. Estimaré la belleza eficiente de la forma, la seducción estética y no el uso instrumental o perruno del lenguaje.*
7. *Si la novela, el cuento, el ensayo, el libro, en fin, se justifica todavía sólo alcanza su indiscutible mérito en esta dirección. La dirección propicia para explorar en el interior de uno mismo o del otro hasta la extenuación.*
8. (...) *La ficción, en fin, pertenece a los tiempos anteriores al capitalismo de ficción. Si la literatura aspira a conocer algo más sobre el mundo y sus enfermos su elección es la directa, precisa y temeraria escritura del yo. La transmisión de lo personal da sentido, carácter y contenido a la comunicación.*
9. *La voz, en consecuencia, será la de la primera persona del singular. Trato directo entre el autor y el lector (...) El estilo en tercera persona es hoy el colmo de la falacia, la hipocresía, la cursilería, el amaneramiento o la vana pretensión de saberlo todo por parte del narrador a la manera insufrible de la voz en off en los años cincuenta del cine. No hay verosimilitud en esa voz que ahora se recibe como el cénit de la impostación, el reverso de la verosimilitud y la frescura.*
10. (...) *ninguna obra sin humor forma parte de la producción intelectual inteligente puesto que ningún genio en la historia de la humanidad prosperó sin la ironía sobre sí mismo. Los novelistas más serios son a la vez los más tediosos y, como corolario, los peores. (2007)*

Mariano Baquero Goyanes opinó lo siguiente acerca de este género narrativo en su etapa más reciente:

La novela actual se nos aparece muchas veces poco menos que como un producto de laboratorio, demasiado trabajado, científico y cerebral. Y, por consiguiente, demasiado

¹³ Recopilación resumida de *Las reglas para la superviviencia de la novela* publicada en el diario *El País*: https://elpais.com/diario/2007/11/17/babelia/1195260623_850215.html

inaccesible para el lector ingenuo, acostumbrado a un tipo tradicional de relato, de clara construcción y de bien definida trama.

Por todo ello se ha dado en la novela actual la misma participación minoría-masa que existía en la poesía y en el teatro. Para un lector del siglo XIX tal escisión hubiera sido, quizá, difícilmente concebible. Entonces la novela era un género popular y minoritario a la vez, y, posiblemente, lo mismo leían a Dickens o a Galdós el intelectual que el hombre de la calle. (1998: 94)

2.2.2. La novela de no ficción. Biografía y autobiografía

La novela es uno de los principales géneros que se encuentran en el terreno de la ficción. Respecto a su carácter ficcional, Baquero defiende que “tal carácter queda especialmente subrayado por su oposición a la historia, que relata, narra hechos reales” (1998: 45). Con esta afirmación queda claro que para Baquero, al igual que para José Ortega y Gasset, el carácter ficcional de la novela provoca el distanciamiento del lector con su propia realidad. Ortega y Gasset denomina a este fenómeno “hermetismo” y consiste básicamente en que el lector se siente atrapado en un universo ficticio del que le es imposible huir. Ortega y Gasset (1925) comenta en *Ideas sobre la novela* lo siguiente:

Observémonos en el momento en que damos fin a la lectura de una gran novela. Nos parece que emergemos de otra existencia, que nos hemos evadido de un mundo incomunicante con el nuestro auténtico. Esta incomunicación es evidente, puesto que no podemos percibir el tránsito. (...) Yo llamo novela a la creación literaria que produce este efecto. Ese es el poder mágico, gigantesco, único, glorioso, de este soberano arte moderno. Y la novela que no sepa conseguirlo será una novela mala, cualesquiera sean sus restantes virtudes. (citado de López, 2019¹⁴)

Ahora bien, aunque la novela sea, como hemos expuesto ya, uno de los géneros literarios más importantes, también es cierto que la realidad aparece en la novela como un nuevo concepto y se desarrolla a través de la biografía y la autobiografía. Karl Weintraub (1991: 29) muestra una breve descripción de esta última:

La autobiografía rememora los aspectos significativos de toda una vida. En ella, el escritor reflexiona sobre su propia vida interior, reconoce la importancia de ciertos momentos y da sentido a su vida puede darse en la novela en forma de novela autobiográfica retrospectivamente. El acto de escribir es un intento de encontrar un nuevo marco desde el cual se interpreta el pasado. Entonces, el significado de la vida se da retrospectivamente en el momento de la escritura. (Citado de Montaña. 2001: 209)

Las palabras reseñadas pueden complementarse con las aproximaciones de Alba Ruth Montaña que explican lo que supone la autobiografía:

El elemento autobiográfico de la novela contribuye a someter el lenguaje, diríamos la escritura, a su deconstrucción, el desdoblamiento que no sólo interroga las leyes del su discurso, sino que deconstruye sus propios fundamentos; deconstrucción del universo, de una ley de una racionalidad, en mundos representados en los que se juegan las dicotomías realidad/ficción, racionalidad/locura, orden/caos, realidad/apariencia. La autorreflexión responde, por lo tanto, a la pérdida de certidumbre de que existe una realidad objetiva y objetivamente accesible para todos, enlazando la significación que para De Man (1991: 13-20) tiene la autobiografía, donde, según el autor, la prosopopeya es el topo, la figura, por excelencia de la autobiografía, cuando se les da

¹⁴ Mapa de las corrientes (RTVE): <https://blog.rtve.es/vengalavida/2019/02/mapa-de-las-corrientes.html> (Consultado el 10-12-2019)

voz a los muertos, confiere y despoja máscaras, otorga y deforma rostros, figura y desfigura el yo narrado. (2001: 211-212)

2.3. LA NOVELA GRÁFICA

2.3.1. Definición y aspectos fundamentales

Ahora que ya conocemos las nociones básicas podemos entrar de lleno en el centro de la cuestión de este trabajo de investigación: la novela gráfica.

En el año 2004, el historietista Eddie Campbell publicó el *Manifiesto de la novela gráfica*¹⁵, en el cual se hacía una reflexión en diez puntos sobre el concepto y la polémica que le rodea. Con este manifiesto trata de establecer una base sólida para este nuevo género literario. De forma resumida, podemos decir que Campbell muestra en este manifiesto un completo rechazo por el término “novela gráfica”, argumentando el recelo que despierta en el gremio. Y asimismo añade que no seguirán las normas estipuladas en los géneros originarios. Explica que el nacimiento de la novela gráfica, como un movimiento y como es de reciente aparición, no es necesario definirlo ya que puede evolucionar en poco tiempo. Otra de las ideas principales de este texto es la propuesta para tomar como referencia el tebeo para después actualizarlo y convertirlo en algo mucho más pretencioso y valioso. Por último, tenemos que destacar el octavo punto que aparece en este manifiesto, en el cual se expone la disyuntiva de los temas que son tratados en las novelas gráficas: “desdeña la “ficción de género” y todos sus feos clichés, aunque intenta mantener una mente abierta. Rechaza especialmente la noción (...) de que el cómic viene a ser un subgénero de la ciencia ficción o de la fantasía heroica.”

Por su parte, Roger Sabin establece en *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* tres clases de novela gráfica. La definición de estas puede darnos la clave para entender qué es lo que caracteriza a esta nueva modalidad literaria:

La primera es quizá la más cercana a lo que se supone que implica su nombre: una publicación en forma de libro de efecto inmediato que desarrolla una narrativa continuada, con un alcance mayor que el de un cómic normal. En términos de producción, es publicada sin una serialización previa: la analogía podría hacerse con la mayoría de las novelas en prosa.

La segunda clase puede describirse como un trabajo ‘preserializado’, lo que quiere decir que aparece en las secciones de una antología del cómic antes de ser recogida en un volumen.

El tercer tipo es más común y concierne a lo que podría ser llamado ‘sección de continuidad de cómics’ y, se aplica a cómics americanos o de estilo americano. Si pensamos en estos cómics como telenovelas, resulta que una novela gráfica puede ser una colección de cuatro o seis o doce o del número que sea de entregas reunidas en un solo volumen (...) De esta forma, una novela gráfica puede ser una historia completa o una colección de relatos cortos conectados entre sí (o una variación cualquiera entre ellos) -ya sea publicada como un todo, o como parte de una obra más extensa-. (2013: 66-67)

Como concepto, la novela gráfica se vio fortalecida por ciertos sectores de la opinión pública, puesto que ésta siempre obtuvo la credibilidad y el prestigio que nunca poseyó el

¹⁵ El Manifiesto de la novela gráfica (*Es muy de cómic*) <http://pepoperez.blogspot.com/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html> (Consultado el 11-12-2019)

cómic. Algunos autores de este género como Joe Sacco se muestran reacios a la denominación de sus obras como novelas gráficas y no como lo que para él realmente son: cómics. Además, afirma que esta etiqueta es un producto de una estrategia comercial y publicitaria:

No me siento cómo en cambio con la etiqueta de novela gráfica aplicada a mis propias obras. Porque en primer lugar lo que yo hago no son novelas. Puedes decir que es «no ficción gráfica» pero incluso esa definición suena a que lo que estás haciendo es intentar vender un libro a alguien que no está cómodo comprando un cómic. Es más una etiqueta comercial que una descripción exacta. (Citado de Matos Agudo, 2017: 76)

Isaac Rosa (2020) nos comentó que él también siente cierta reticencia al hablar de “novela gráfica”:

Veo demasiado marketing. Entiendo que hay un tipo de cómic al que puede ir bien la etiqueta, por sus características (narraciones largas, no episódicas, con una densidad, una complejidad narrativa, una profundidad y una creación de personajes más propias de novela), pero las editoriales han abusado de la etiqueta hasta extremos absurdos (mi hija de once años acaba de leer un cómic infantil en nada diferente a cualquier cómic infantil, pero presentado en la portada como “novela gráfica”). Creo que hay un intento por prestigiar e intelectualizar un género, el cómic, que demasiadas veces ha sido tratado por el periodismo cultural con menosprecio, como un género menor, o más propio de niños, jóvenes y frikis (...) La etiqueta “novela gráfica” logra atraer a lectores que nunca han leído cómic, o que lo abandonaron al dejar la infancia, y que en muchos casos no seguirán leyendo cómic (salvo que se les venda otra vez como “novela gráfica”). A mí me gusta más hablar de cómic, incluso de nuestro viejo “tebeo”. No lo considero un género menor, sino un género con un lenguaje propio, unos códigos propios, y un vínculo también propio con sus lectores.

Por su parte, el crítico de historietas Manuel Barrero expuso su punto de vista acerca de la consideración de la historieta o cómic como un género literario en lugar de un medio de comunicación en su libro *Narrativa gráfica: Los entresijos de la historieta*. Barrero desapruueba absolutamente la comercialización del concepto y es muy crítico con los autores que son partícipes de este juego capitalista:

Desasistida de dimensión intelectual durante muchos años y relegada a la categoría de mero producto para el entretenimiento, la historieta ha sido apartada de los estudios culturales y del ámbito de la comunicación (en el mejor de los casos, ha sido admitida como producto comunicativo de entidad menor) y en ocasiones no considerada como un medio sino como un “género” (...) Por esta vía se ha llegado a denominaciones híbridas y bastardas como graphic novel/novela gráfica, muy usada tanto en inglés como en español, pero en ambas lenguas por razones diferentes, y que únicamente consiste en una etiqueta editorial que facilita su venta en librerías. Con esta actitud, de nuevo, sólo se insiste en el complejo de inferioridad que muchos autores y críticos siguen arrastrando sobre la historieta. (2012: 29)

La novela gráfica como género es de reciente aparición, Manuel De la Fuente Soler señala, en su estudio *La memoria en viñetas: historia y tendencias del cómic autobiográfico* para la revista *Signa*, lo siguiente: “Será en los años 70 cuando se popularice el término novela gráfica para denominar un cierto cómic de calidad, no dirigido específicamente al público juvenil, y con unas dinámicas de producción industrial diferentes al de formatos más masivos, como el comic book” (2011: 262). La primera obra publicada de este género será *A contract with God (Contrato con Dios, 1978)* del escritor estadounidense Will Eisner. Esta novela formó parte de una trilogía junto a: *a Spirited Life (Ansia de vivir)* y *Dropsie Avenue*

(*Avenida Dropsie*). Eisner es considerado uno de los pioneros de esta nueva senda que han tomado el género novelesco y el cómic, la meta de este escritor era acercar el cómic a la literatura. Y, realmente lo consiguió, en vista de que la difusión de sus obras fue uno de los detonantes de la eclosión de este nuevo medio.

Por otro lado, una de las principales características de los cómics es que desde sus inicios siempre se habían distinguido por tener un número fijo de páginas. Por ejemplo, las “grapas”¹⁶ tenían entre 24 y 32 páginas, mientras que los tomos que fueron introduciendo las grandes compañías incrementaron su tamaño. Además, aunque actualmente sigan vendiéndose las grapas (especialmente cuando se tratan de cómics de superhéroes), hemos visto cómo las compañías comenzaron a agrupar varias de ellas para convertirlas en tomos. Fue Eisner y su *Contrato con Dios* uno de los primeros en romper con el formato fijo de número de páginas. Y, además, fue uno de los cómics pioneros en superar las 200 páginas; concretamente 536 páginas, aunque estas varían dependiendo de la edición.

La novela gráfica se caracteriza por la combinación del formato textual (bocadillos) con el visual (dibujos). Surge realmente como variante del cómic, un formato clásico que tuvo sus comienzos en el terreno de los superhéroes (Marvel y DC Cómics). Will Eisner aboga por la serialización de los temas, alejándolo de los tradicionales tópicos en los que el cómic estaba sumergido: historias de aventuras y acción en las que un hombre con unas cualidades sobrehumanas salva el mundo de un temible villano. Se apuesta por temas cotidianos que cuenten historias de gente corriente con problemas del día a día. En el prefacio de *Contrato con Dios* (Eisner, 1998: 4) se habla del cambio de paradigma en la novela gráfica tratando temas que antes solo se manejaban en otras disciplinas artísticas:

Entre los años 1965 y 1990, los cómics se esforzaron por alcanzar un serio contenido literario. Todo empezó con el polémico movimiento underground de dibujantes y guionistas que trataron directamente con el mercado. A continuación brotaron como hongos tiendas de comic books, que ofrecían su mercancía a un amplio espectro de lectores. Significó el principio de la maduración del medio. Por fin el cómic buscaba vérselas con temas que hasta entonces habían sido considerados sólo propios del libro, el teatro o el cine. La autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia eran temas por los que ahora se interesaban los cómics. (Citado de Gómez Salamanca, 2013: 199)

A raíz de esta metamorfosis hacia una temática más íntima y cotidiana, el protagonista ve disminuido su carácter heroico en favor de su ser personal, en palabras de José Manuel Trabado Cabado: “*toma conciencia de su individualidad trascendiendo el papel que la comunidad le había otorgado de salvador del mundo*” (2013: 40). Este cambio se produce porque el interés de algunos autores se centraba en la búsqueda de nuevos públicos para el cómic, puesto que el lector estándar de este género era de una persona que no solía sobrepasar los veinte años, que solo acudía a los libros para entretenerse y que en muchas ocasiones se le asociaba con la cultura *freak*. “Empezaron a proliferar las novelas gráficas dirigidas a ‘los adultos’ (...) El mercado para la innovación y los temas adultos amplió sus fronteras. A raíz de esos cambios, un grupo más sofisticado de talentos se sintió atraído por el medio y formuló sus pautas”. (Eisner, 1998: 4)

La transmisión de información en la novela gráfica se fundamenta en el uso de viñetas en las que predomina el diálogo sobre la narración. La viñeta es la pieza narrativa de los cómics y las novelas gráficas, su forma es generalmente rectangular, aunque hay algunos autores que

¹⁶ Formatos de Cómics (*Cuarto Mundo*) <https://www.cuartomundo.cl/2014/11/07/formatos-de-comics/> (Consultado el 14-12-2019)

optan por otras formas geométricas: “Hay viñetas circulares, rectangulares, ovaladas, verticales, horizontales, etc. Así, aunque la viñeta sea la unidad básica del cómic —una especie de ladrillo espacio-temporal— la página es también fundamental como unidad visual, y es justamente en la página donde ocurre el montaje del cómic.” (2010: 26) Las líneas que construyen las viñetas suelen ser rectas, no obstante, cuando un personaje, por ejemplo, recuerda un momento concreto (flashbacks) o simplemente sus pensamientos son representados en una viñeta diferente, las líneas que forman el recuadro pueden adoptar un aspecto diferente o incluso desaparecer. Esta alteración se produce para indicar al lector que esa viñeta no pertenece a la línea temporal de la historia. Milagros Guzmán López habla de los tipos de líneas que construyen los bocadillos de diálogo en su artículo *El cómic como recurso didáctico*, publicado en la revista digital *Pedagogía Magna*:

El globo se puede dibujar de forma continua y se llama contorno normal, puede delimitarse con formas temblorosas y significa debilidad, temblor, frío o puede dibujarse en forma de dientes de serrucho, y significa una vibración de la voz como un grito, irritación, voz desencajada, o procedente de un altavoz, de un teléfono... Si las líneas son discontinuas significan que hablan bajito (para expresar secretos, confidencias...) El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza un personaje en su conversación. (2011: 125)

El dibujo en este género es el elemento fundamental pues es el responsable de construir la estructura narrativa. En algunas ocasiones el autor presupone datos y suprime algunas viñetas para darle una mayor ligereza al relato, por lo tanto, el lector tiene que ser capaz de entender, a través de su imaginación, que le están contando sin que esa parte aparezca visualmente mostrada. Este esfuerzo que tienen que hacer los lectores para poder interpretar la historia a través de los dibujos se encontrará supeditado a su experiencia vital y a su bagaje cultural.

La unidad textual de la novela gráfica se presenta en los llamados “bocadillos” o “globos”, los cuales pueden aparecer dibujados de muy distintas formas, si bien todas ellas son semejantes en aspecto a una nube. Dependiendo de las preferencias del autor recurrirá más o menos al diálogo. Hay algunos que incluso suprimen totalmente el empleo de la palabra utilizando exclusivamente el dibujo para contar la historia. La interpretación que haga el lector de cada viñeta de este último tipo será determinante. Un ejemplo de ello es *Die Sonne* de Frans Masereel publicada en 1919, la cual está basada en el mito griego de Ícaro¹⁷. En esta “novela” no hay texto ni tampoco color; sus grabados son en blanco y negro. Además, la historia no se estructura en capítulos por lo que la disposición temporal es difícil de establecer.

Los grabados que aparecían en *Die Sonne* fueron grabados en madera mediante técnicas como el tallado y la xilografía. Santiago Jiménez Espitia explica en su trabajo de investigación *Wordless Novels: La enunciación del silencio y la crisis de la modernidad* en qué se basa el transgresor género de las *wordless novel*:

Conocidas también como Woodcut Novels, debido al uso de antiguas técnicas (tales como el tallado y la xilografía) las cuales empezaron a ser usadas desde el siglo VI D.C., este tipo de libros proviene de los primeros libros impresos que eran en su mayoría guías religiosas. En ellos se combinaban el texto e imagen con un fin (narrativo, no secuencial). Estos primeros textos icónicos abrieron las puertas a una mayor audiencia, difundiendo contenido que anteriormente estaba reservado al espacio de la iglesia y el sermón (2005:27)

¹⁷ La sinopsis de esta obra está sacada de Wikipedia en su versión en inglés.
[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sun_\(wordless_novel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sun_(wordless_novel)) (Consultado el 21-12-2019)

El escritor belga Frans Masereel fue pionero de las *wordless novels*, también llamadas novelas sin palabras o novelas en imágenes. Estas narraciones utilizan como elemento de transmisión la vía iconográfica prescindiendo así del componente textual. Jiménez Espitia destaca la conexión de estas novelas con el género cinematográfico mudo: “Las similitudes entre las Wordless Novels y los filmes mudos parecen obvias a simple vista, sin embargo, es importante recordar que, desde su nacimiento, la interdependencia entre texto, imagen, y música fue crucial para el desarrollo del cine como lo conocemos.” (2005:29)

Por otro lado, cabe destacar que las *wordless novels* físicamente se diferencian mucho de las novelas gráficas y cómics “convencionales”, puesto que existe un espacio en blanco considerable entre una ilustración y otra, esto puede provocar que se vean contempladas más como obras de arte particulares que como una historia unificada, aunque realmente sí que lo sean. De nuevo rescatamos estas palabras de Jiménez Espitia para comprender mejor cómo se producen las transiciones del espacio y del tiempo en los cómics:

La fragmentación espacial y temporal entre las distintas viñetas genera el espacio “vacío” entre la sucesión de estas (el término en inglés es Gutter) el cual crea una tensión dialéctica (en la mente del lector) entre las dos imágenes separadas. Es deber del lector interpretar lo que ocurre en este espacio intermedio, y mediante la lectura de este espacio con respecto a las imágenes que lo encapsulan, para así encontrar sentido al montaje que propone el autor. Esta negociación constante es lo que hace posible que el cómic se distinga de otros medios de comunicación masiva. (...) Este espacio vacío entonces se convierte en un espacio de significación en la imagen, que permite que parte de ese sentido en la obra viva en la imaginación de los lectores quienes aportan a su vez una infinidad de vectores y sentidos posibles a la obra. (2005:15)

La temporalidad en la narrativa gráfica se establece en cómo la historia salta de una viñeta a otra. La separación física entre las viñetas se establecía mediante unas franjas en blanco que distanciaban los dibujos. Como hemos señalado en la cita anterior, estas franjas blancas que actuaban a modo de frontera reciben el nombre de *gutter*. Jesús Jiménez Varea sostenía en su libro *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta* lo siguiente, acerca del *gutter* y su problemática supresión en algunos casos para el creador de la historia:

Este intervalo vacío puede ser suprimido gráficamente: las viñetas pueden sucederse separadas por una sola línea que ambas comparten en el reborde; la calle puede ser invadida por el enunciado de la viñeta en los casos de desbordamiento; o incluso el reborde puede estar ausente, de modo que la situación del gutter parezca poco precisa. En tales casos, recae en la habilidad del historietista que ha hecho esas selecciones la responsabilidad de indicar al lector con suficiente claridad la transición entre viñetas por medio de los contornos de sus propios enunciados más indicadores alternativos del cambio de viñeta, como didascalias que marcan los límites cognitivos de la acción. Si el paso de una viñeta a otra está claro para el lector, éste podrá poner en funcionamiento sus mecanismos mentales para conectar ambas. (2016: 123)

Las imágenes en los cómics son estáticas, el movimiento se produce precisamente en ese salto. David Camilo Pulido Salamanca¹⁸ (2015: 49-52) recoge la clasificación que estableció Scott McCloud en su obra *Cómo se hace un cómic* (1995) y en la que se constituían 6 tipos de transiciones:

- *De momento a momento: ocurren durante un corto lapso de tiempo y es inmediato lo que sucede.* En este caso un guiño de ojo.
- *De acción a acción: tienen un mayor lapso de tiempo entre viñetas.* Vemos cómo el bateador tiene cogido el bate inmóvil y en la siguiente viñeta se aprecia el golpe.
- *De tema a tema: el lector tiene que hacer una mayor participación.* Entre ambas viñetas hay un cambio en las que se pretende destacar algo. En este caso en la primera imagen se muestra a un corredor cruzando la meta y en la siguiente aparece un cronómetro.
- *De escena a escena: requieren de un razonamiento deductivo, pues contienen espacios de tiempo más largos, transportando a un contexto diferente al anterior.* Se produce un salto temporal y espacial. Podemos observar como en el cartucho de la segunda imagen aparece un texto que dice “diez años después”.
- *De aspecto a aspecto: se caracterizan por no tener en cuenta el tiempo, sino el espacio, idea o disposición de ánimo, recreando una serie de eventos diferentes en cada viñeta.* Se centra en el escenario de la acción. En la primera viñeta vemos una mesa con latas y tabaco, entre otras cosas.
- *Non sequitur: no hay una relación lógica entre ambas viñetas.* Aparecen dos imágenes totalmente diferentes.



En definitiva, la temporalidad en los cómics se transmite de viñeta en viñeta mediante el movimiento espacial. Esto quiere decir que cuando un personaje cambia de ubicación se estará también intrínsecamente cambiando de tiempo. Emma Martín Franco en su estudio *Temporalidad en el cine y en el cómic: Fugacidad y eternidad* señala la importancia del espacio en el transcurso temporal y explica además cómo la distribución de las viñetas influye en la forma en la que se relata un cómic:

A partir del espacio se configuran los encuadres y los diferentes tipos de plano (...) ayuda, efectivamente, a crear la articulación temporal. Por otro lado, el tiempo está siempre presente de forma visual en el cómic: en una única plancha encontramos un tiempo pasado, un tiempo presente y un tiempo futuro.

El montaje es la forma en la que se disponen las viñetas en la plancha o página y, según esta organización, encontraremos un efecto narrativo más o menos virtuoso, así como una línea coherente de narración. El ritmo viene determinado por la disposición de las viñetas, el uso del gutter, la correcta secuenciación, etc., y su uso adecuado marca el tempo narrativo y de lectura, que el autor del cómic crea oportuno para el desarrollo de su historia. Así, el montaje de las viñetas determina la construcción y el desarrollo de la

¹⁸ La clasificación ha sido recogida del estudio de Pulido Salamanca *Cómics para videojuegos, industria cultural y digital*: <https://core.ac.uk/download/pdf/86435318.pdf> (Consultado el 04-04-2020). Pero, en cuanto a la imagen, ha sido rescatada del estudio *Entender el cómic, el arte invisible* de Alejandro Martín: <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n30/n30a12.pdf> (Consultado el 04-04-2020)

narración de un cómic, existiendo infinidad de combinaciones para la mise en page¹⁹; por ejemplo, un cambio de viñeta puede suponer un cambio de visión, de espacio, de escala o de tiempo, y dentro de este último puede ser un avance (flash-forward) o un retroceso (flash-back). (2016: 62)

2.3.2. La novela gráfica autobiográfica

Los cómics, origen de las actuales novelas gráficas, en sus comienzos narraban historias puramente ficticias en las que el protagonista de la historia poseía unos superpoderes con los que era capaz de vencer al villano que ponía en peligro y atemorizaba la ciudad. Hoy en día el panorama que rodea al cómic está cambiando, al eliminar su predisposición por lo ficcional. Cada vez son más los creadores que optan por acercarse a la realidad cotidiana y dejar a un lado su inclinación por la fantasía de sus primeros años. Manuel de la Fuente Soler confirma este cambio de orientación de los cómics en su estudio *La memoria en viñetas: historia y tendencias del cómic autobiográfico*:

La aparición y consolidación del cómic narrado en primera persona y que convierte al propio narrador en personaje que relata su propia vida, es decir, el cómic autobiográfico, da cuenta de la madurez del medio, de la superación de sus propios prejuicios y de la emergencia de una serie de autores que hacen gala de su subjetividad para expresar sus ideas políticas. (2011: 262)

Isaac Rosa (2020) también nos habló de este cambio de rumbo que tomó el cómic respecto a los temas y defiende su valor humano. Aunque al final de la cita reconoce atisbar cierta profundidad emocional en los superhéroes:

Supongo que, como el auge de la autoficción literaria o cinematográfica, es un signo de los tiempos, tiene que ver con corrientes culturales y sociales de fondo. Y como ocurre en la literaria o la cinematográfica, la autoficción gráfica me interesa cuando trasciende, cuando el “yo” es la puerta al “nosotros”, cuando la mirada a uno mismo nos pone en conexión con el género humano. Pero también los superhéroes han recogido durante décadas las tensiones, conflictos, miedos y deseos de cada época, aunque fuese de manera implícita.

Aunque es evidente la metamorfosis temática que han sufrido los cómics desde el punto de vista del narrador, las fronteras entre la ficción y la realidad como señalábamos anteriormente se encuentran difusas tanto en la literatura clásica textual y la “novedosa” literatura gráfica. Susana Arroyo Redondo expresaba en su investigación *Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico* a qué se debía esta confusión entre los límites de ambos rumbos literarios:

La separación entre la ficción y la no ficción no responde a premisas cerradas y bien delimitadas, sino a criterios con un componente de variabilidad sociocultural (la mitología y las vidas de santos conforman ejemplos clásicos de cómo la noción de «ficticio» puede variar con el tiempo). Sin embargo, en general, los géneros y marcos contextuales garantizan que los lectores puedan discernir sin problema que una crónica periodística publicada en un periódico debe entenderse como un relato sobre la realidad mientras que un cuento es una narración imaginaria. En todo caso, algunos géneros sí se sitúan en un límite más confuso, como por ejemplo la autobiografía, que a causa de su subjetividad se mueve en el filo entre ambas instancias. Dado su carácter de crónica individual y su afán estético a la vez que historiográfico, la confesión autobiográfica se

¹⁹ Mise en page: maquetación o diseño

enfrenta, sea en formato textual o historietístico, a un nivel fuerte de escepticismo por parte del público. Esto se debe a que el autor no suele tener otra prueba de su experiencia más allá de su propio testimonio, y también a la necesaria selección y manipulación que implica la disposición artística de los recuerdos. (2010: 107)

El nacimiento de la autobiografía en la novela gráfica y los cómics se remonta como indica Arroyo Redondo a los recientes años setenta: “La inclinación autobiográfica y el punto de vista subjetivo no aparecen en el cómic hasta la década de los setenta del siglo pasado, justo en el momento en que el cómic en general comienza a explorar sus posibilidades expresivas.” (2010: 108). Además, manifiesta la consideración de *Binky Brown meets The Holy Virgin Mary* (1972) de Justin Green como el primer cómic autobiográfico: “una historia underground que narra de forma explícita las obsesiones derivadas de la dura infancia de la autora, Justin Green. Este tono amargo y crítico marcaría ya desde sus inicios el carácter de la historieta íntima estadounidense.” (108-109)

El movimiento del comix underground fue el que dio lugar a los cómics autobiográficos en Estados Unidos. El cómic dio un viraje de 180° y consiguió captar a otro tipo de público que no supo atraer a las grandes compañías Marvel y DC Cómics. Jesús Jiménez (2017) en su reportaje 'ZAP comix', *el mejor cómic underground cumple 50 años*²⁰ para la web de RTVE recogió este apunte histórico:

Hasta 1968 los cómics estaban considerados como un entretenimiento infantil (...) Las revoluciones estudiantiles y los cambios políticos de finales de los 60, sumados a la posibilidad de editar revistas fotocopiadas a precios razonables, provocó el nacimiento del cómic underground, que se mantenía al margen de la industria y que hablaba, sin tapujos, de los mismos temas que preocupaban a la juventud: las protestas estudiantiles, la defensa de los derechos civiles, la oposición a la guerra del Vietnam, las drogas, las comunas, la influencia de la filosofía oriental y la música como forma de expresión. (2017)

Apuntaba Manuel de la Fuente Soler que “Uno de los autores más influyentes para este cambio es Robert Crumb. Su influencia posterior en numerosos autores radicará en la capacidad de Crumb para elaborar su propio proyecto a partir de la absorción de las más diversas fuentes.” (2011: 270). Como pionero del género Crumb plasmó en su obra *My Troubles with Women* (1982) todos los contratiempos y dificultades en el terreno sexual que tenía con las mujeres atribuyéndole la culpa a su infancia católica. *My Troubles with Women*²¹ es una confesión paródica que hace el artista de su propia experiencia y su pasión por el sexo. Esta obra se une a otras de la misma tendencia: *If I Were a King*, *A Bitchin' Bod* y *How To Have Fun With a Strong Girl*, que expresan la catarsis y los pensamientos más íntimos del historietista americano.²²

Con el tiempo a Crumb se le unieron otros siete grandes autores rebeldes (Spain Rodriguez, Robert Williams, Paul Mavrides, Victor Moscoso, S. Clay Wilson, Rick

²⁰ 'ZAP comix', el mejor cómic underground cumple 50 años (RTVE) (Consultado el 17-02-2020)

<http://www.rtve.es/noticias/20171219/zap-comix-mejor-comic-underground-cumple-50-anos/1646820.shtml>

²¹ Sinopsis extraída de esta web de compra:

https://www.goodreads.com/book/show/63811.My_Troubles_With_Women [Consultado el 17-02-2019]

²² Lista de obras extraídas de esta web:

https://www.taschen.com/pages/es/catalogue/sex/all/00338/facts.robert_crumbs_sex_obsessions.htm

[Consultado]

*Griffin y Gilbert Shelton), que mantuvieron la llama hasta 2014 cuando se publicó El último ZAP comix, que ahora publica en España La Cúpula.*²³ (2017)

A pesar de las dudas que rodean al público de la autobiografía, tempranamente pasó de tener un carácter experimental y encontrarse atrapada en lo *underground* a ser un fenómeno muy popular y autores, como Will Eisner, se sumaron a la ola de esta nueva corriente que había albergado a la novela gráfica. Con *The Dreamer (El Soñador, 1985)* Eisner se adentró en la autobiografía contando sus inicios en el negocio de los cómics y como llegó a convertirse en uno de los mayores exponentes que hay en el sector. A pesar de que el autor nos narra en esta obra su vida, utiliza un alter ego para el protagonista: Billy Eyrón. En el blog *Un universo de viñetas*²⁴ (2015) se detalla la sinopsis de esta obra:

Un joven artista que no sólo tiene talento gráfico y vista para los negocios, sino algo aún más importante: un sueño. Sus comienzos a finales de los años treinta no son fáciles. Los efectos de la crisis económica aún no han desaparecido y no tiene más remedio que ir aceptando los encargos que consigue, le gusten o no, desde diseños comerciales a tiras humorísticas.

Por último, cabe destacar que, en cuanto a su forma estilística, en el cómic autobiográfico los dibujos son mucho más complejos y entrañan una mayor profundidad que en los cómics de ciencia ficción o de fantasía heroica, que se debe, según Arroyo Redondo, al cambio de discurso:

Tradicionalmente, en el cómic se recurre a un estilo de dibujo más bien sencillo y a un lenguaje directo que permita captar rápidamente imágenes y palabras, integrándolas en un todo armonioso. Pero cuando el estilo del discurso escrito alcanza una complejidad sintáctica y estilística importante, o si el dibujo gana en dificultad o tiende hacia el expresionismo, el lector debe tomarse su tiempo para captar los detalles e imponerse así un ritmo de lectura pausado y reflexivo. (2010: 116)

2.3.3. Cronología

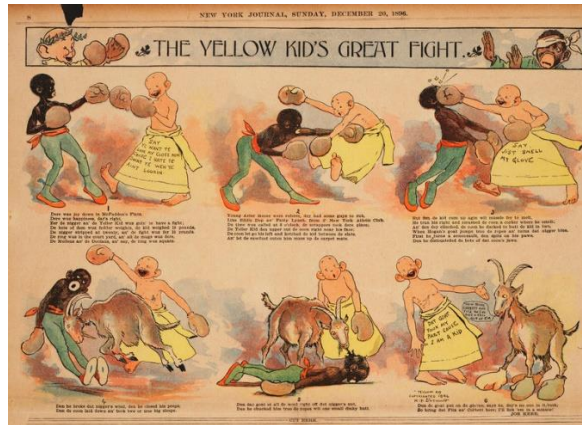
Aunque en los apartados anteriores hemos podido conocer qué es la novela gráfica, es de vital importancia entender cuál ha sido su evolución cronológica desde sus inicios, a mediados del siglo XIX en América, hasta cómo es la situación actual del género. El desarrollo de la cronología que se va a exponer a continuación se fundamentará principalmente en la realizada por Santiago García en su libro *Novela gráfica* (2010).

El origen de la narración gráfica como la conocemos hoy en día se sitúa en Estados Unidos con la publicación de la serie de tiras cómicas de prensa *Hogan's Alley* (1895) realizada por Richard Felton Outcault y protagonizada por Mickey Dugan, “El chico amarillo”. Cristina Peláez Navarrete en su estudio *La historieta. Breve recorrido histórico hasta nuestros días* (2014) corrobora esta información: “The Yellow Kid está considerado por la mayoría de los investigadores como el origen del cómic, debido a la repercusión que tuvo en el mundo del periodismo sensacionalista estadounidense y en sus lectores” (5). A continuación, se muestran unas viñetas de esta serie:

²³ 'ZAP comix', el mejor cómic underground cumple 50 años (RTVE) (Consultado el 17-02-2020)

<http://www.rtve.es/noticias/20171219/zap-comix-mejor-comic-underground-cumple-50-anos/1646820.shtml>

²⁴ 1985 - El Soñador - Will Eisner (Universo en viñetas) <http://amrazgz.blogspot.com/2015/03/1985-el-sonador-will-eisner.html> (Consultado el 18/02/2020)



25

The Yellow Kid nació en el seno de la prensa escrita y más concretamente en el diario creado por Joseph Pulitzer, el *New York World*. Debido a la fama que fue adquiriendo la publicación, en 1896 el empresario William Randolph Hearst se hizo con toda la plantilla para su diario *New York Journal* y uno de ellos fue precisamente Outcault. Santiago García narra cómo sucedió este conflicto entre los dos periodistas más importantes e influyentes de aquella época por apropiarse de este famoso personaje:

La disputa legal subsiguiente se resolvió los tribunales: Pulitzer conservó los derechos sobre el título de la sección, Hogan's Alley, y la imagen del personaje, mientras que a Outcault se le permitía seguir dibujando al niño amarillo, pero con otro título. Así fue como durante un tiempo, en New York World aparecía Yellow Kid dibujando en Hogan's Alley por otro autor, y en New York Journal, Yellow Kid dibujado por Outcault bajo el título McFadden's Flats. los camiones de reparto de ambos periódicos utilizaban al personaje como reclamo publicitario, lo que dio lugar a que el público los llamara los "periódicos amarillos" y a que por extensión ese color quedara asociado a la prensa sensacionalista.

La situación no se prolongó, ya que Outcault fue recuperado por Pulitzer a principios de 1898, y Hearst desistió de seguir publicando aventuras de Yellow Kid. Hogan's Alley, de hecho, desaparecía poco después. El incidente, sin embargo, marcará de forma crucial toda la historia posterior del cómic, tanto en Estados Unidos como en Europa. (2010: 61)

Este hecho viene a confirmar que el cómic tal como lo conocemos hoy en día tuvieron como punto de partida las revistas satíricas, tanto en EEUU y como en Europa, así lo señala Santiago García:

El cómic americano de la segunda mitad del XIX tiene como principal soporte el mismo que el cómic europeo: las revistas satíricas, fundadas la mayoría de ellas a imitación de las europeas, de las que la británica Punch era la principal. [...] Estas revistas humorísticas incluyen textos, caricaturas, chistes gráficos, y también algunas de las primeras experiencias de un auténtico cómic norteamericano, que han sido revisadas con un gran entusiasmo en los últimos años, redescubriendo un tesoro desconocido de pioneros de la viñeta estadounidense. (2010: 54)

Brevemente se explicará a través de las palabras de García cuáles son las principales características del cómic americano que aparecía en sus inicios en los periódicos de los

²⁵ Imagen extraída de How America's First Popular Comic Shaped the 19th Century Newspaper Wars (Atlas Obscura) <https://www.atlasobscura.com/articles/how-americas-first-popular-comic-shaped-the-19th-century-newspaper-wars> (Consultado el 18-02-2020)

domingos. El investigador se centra en su corta extensión para expresar su evolución hasta conseguir una continuidad de la que hasta este momento había carecido el cómic:

El cómic americano de la prensa dominical de finales de siglo, sin embargo, se expresa en unidades muy breves: una sola página, o incluso una porción de la misma. Cada historieta es autoconclusiva, y conduce a un gag o una sucesión de ellos, siendo una experiencia estética que se puede percibir de un solo vistazo. Podríamos decir que las páginas dominicales son extensiones de los chistes de una sola imagen, recipientes válidos para una sencilla anécdota donde la caracterización se basa en el estereotipo inmediatamente reconocible.

A principios de siglo, sin embargo, el cómic de prensa produce la tira diaria: una hilera horizontal de viñetas - tres o cuatro, generalmente- todas del mismo tamaño, que se imprimen en blanco y negro en el periódico de lunes a sábado. (...) Pero aún más importante; las tiras diarias trajeron consigo la continuidad. Aunque cada tira tenía que ser una unidad de lectura completamente autónoma, también podía servir de gancho para atraer, a lectura al día siguiente y así elaborar un relato fragmentado pero sostenido. (2010: 71)

Sin embargo, aun con continuidad, las tiras diarias (y las páginas en color en las que habitualmente se continúan los domingos) siguen siendo microunidades de lectura que atienden la lógica narrativa de la serie, es decir, el mantenimiento perpetuo de una tensión dramática que nunca se resuelve y que avance indefinidamente sin un rumbo marcado. La experiencia de leer un relato largo en cómic, una narración que abarcase varias páginas sin ser una colección de páginas sueltas o tiras individuales, aún no existía. El cómic seguía siendo algo que lector abarcaba en su totalidad de un solo vistazo y al que dedicaba a escasos segundos de atención, hasta volver a administrarse la siguiente gota narrativa. (2010: 77)

Uno de los autores más importantes que dieron vida al cómic americano fue el alemán Wilhelm Busch (1832-1908). Este ilustrador se hizo famoso por publicar en 1865 la historia infantil *Max und Moritz*, que estaba escrito en verso y fue traducida a más de doscientos idiomas y dialectos: “Max y Moritz, como espejo de la sociedad germana del siglo pasado, es uno de los aspectos abordados en la exhibición Travesuras y más travesuras (Streich auf Streich) del Museo Wilhelm Busch de Hannover, concebida para celebrar los 150 años de la obra”²⁶(Lambeck, 2014). Para ejemplificar la trascendencia de Busch nos remitiremos a las palabras de Carol Galway en *Wilhelm Busch, cryptic enigma*:

*Los historiadores de hoy reconocen la importancia de Busch como el precursor de las revistas de historietas americanas y europeas, sin embargo, se ha poca atención se ha prestado en inglés a sus orígenes alemanes. Varios de los primeros trabajos exhaustivos sobre la historia y el desarrollo de las tiras cómicas (de prensa) consideran a Busch “el padre de la secuencia cómica” y hacen referencia a él cuando discuten los orígenes de las tempranas tiras cómicas americanas (Martin Sheridan, Coulton Waugh, Stephen Becker), pero esto no ha sido estudiado más a fondo –particularmente desde la perspectiva de Busch- hasta la reciente *History of the Comic Strip* de David Kunzle. Kunzle describe con cierto detalle las diversas historias ilustradas de Busch y las ubica en un contexto sociológico-histórico, pero sus conclusiones siguen interpretaciones tradicionales y no va más allá del argumento general sobre la influencia de Busch en las tiras cómicas americanas. (2001: 10)²⁷*

²⁶150 años de “Max y Moritz” (Made for Minds) <https://www.dw.com/es/150-a%C3%B1os-de-max-y-moritz/a-17506355> (Consultado el 18-02-2020)

²⁷ Esta cita ha sido traducida por mí.

En cuanto al cómic europeo, vamos a focalizar nuestro análisis en los siguientes tres países para explicar su origen: Bélgica, Francia y España.

El país belga fue el primero en el que el cómic vio la luz, concretamente con la publicación de *Las aventuras de Tintín* de Hergé, en 1929:

Fue Bélgica uno de los países donde con más fuerza se introdujo y se desarrolló una de las formas más modernas de arte en el siglo XX, el cómic. Estoy seguro de que ya conoces varias obras esenciales, no obstante, aquí tienes una breve introducción al cómic belga, imprescindible para entender la cultura de este país.” (2014)²⁸.

El dibujante Maurice de Bévère, más conocido como Morris, creó otro de los personajes más importantes de la historia del cómic, fue Lucky Luke: “es el vaquero del Lejano Oeste más famoso que se ha creado en Europa. Como buen héroe de cómic, se enfrenta al crimen y la injusticia deteniendo a los malvados y defendiendo el bien” (Barchilón: 2019)²⁹

En Francia, el género llegó de la mano de los inseparables: Astérix y Obélix, los galos más intrépidos del cómic. Estos personajes fueron creados por René Goscinny y Albert Uderzo en 1959. Son importantes las palabras de Mercedes Fernández y François Gaspin, en su estudio *Astérix en español y/o opacidad de la traducción del cómic cultural*³⁰ dado que ponen de manifiesto la importancia que tuvo este personaje para el crecimiento del cómic francés:

Astérix como héroe local va a convertirse en muy pocos años en elemento constitutivo de la mitología cotidiana del consumidor francés (a finales de la década de los sesenta alcanza ya 30 millones de lectores en Francia). Asimismo la historieta empieza por su calidad a adquirir carta de nobleza, a atraer la atención de los estudiosos universitarios como lo demuestran los distintos cursos monográficos que se imparten en diferentes universidades. (1991: 94)

Por último, tenemos que hablar de cómo fueron los inicios del género en nuestro país. En España los cómics aparecieron gracias a la revista TBO en 1917: “a partir del nacimiento de la revista TBO, el cómic español pasó a definirse como tebeo. Llegando en 1968 a definirse así por el Diccionario de la lengua española de la Real Academia de la Lengua Española” (González Moreno³¹: 3). La dictadura franquista provocó que el género no continuara desarrollándose: “desde el Régimen Franquista se parará en seco la evolución del cómic hacia algo más maduro debido a la censura. No sería hasta finales de los 60 cuando se empezó a considerar la lectura de las historietas como algo también de adultos.” (González Moreno: 10). Durante este período autoritario la censura estaba a la orden del día y no fue hasta la muerte de Francisco Franco, en 1975, cuando se produjo el boom del cómic adulto, Pedro Pérez del Solar señala este hecho:

Los años entre 1977 y 1985 han sido calificados con frecuencia como los del boom de la historieta adulta en España, debido a la abundancia de publicaciones y la visibilidad que alcanzó el medio en prensa, radio, televisión y diarios. (...) Las revistas se multiplicaron; entre las aparecidas entre 1980 y 1985 se pueden mencionar Comix

²⁸ *Introducción al cómic de Bélgica* (Vivir Europa) <https://www.vivireuropa.com/introduccion-comic-belgica/> (Consultado el 19-02-2020)

²⁹ *Personajes Míticos en el cómic europeo* (La Vanguardia) <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190109/454016341669/comic-europeo-asterix-obelix-spirou-lucky-luke-titeuf.html> (Consultado el 19-02-2020)

³⁰ *Aparece recogido en el estudio Traducción y adaptación cultural: España-Francia* de M^a Luisa Donaire y Francisco Lafarga <http://www.cervantesvirtual.com/obra/traduccin-y-adaptacin-cultural-espaafrancia-0/> (Consultado el 19-02-2020)

³¹ No aparece reflejada la fecha de edición

Internacional, Bésame Mucho, Hunter, Kirk, Blue Jeans, Bumerang, Makoki, Rambla, Cul de Sac, Metropol, Mogambo, Rampa-Rambla, K.O., Thriller, Gatopato, Complot!, Caníbal, La Oca, etc. (31)³²

En España se han creado muchos personajes que han marcado un antes y un después en la historia del cómic, Jesús Delgado cita a varios de ellos en un reportaje para el popular portal web “freak” *Hobby Consolas*³³: Mortadelo y Filemón, creados por el dibujante Francisco Ibáñez en 1985, los superhéroes españoles Superlópez de Juan López Fernández (1973) y Pafma de Joaquín Cera (1987), los gemelos más famosos de las historietas Zipi y Zape, que nacieron de la mano de José Escobar en 1948, o el mismísimo Capitán Trueno, creado en 1956 por Víctor Mora. Delgado también rescata de nuestra memoria a Los Xunguis de Joaquín Cera (1992) y El Guerrero del Antifaz de Manuel Gago García (1944).

El nacimiento de los comic books fue determinante en su consolidación como género literario, aunque su leitmotiv raíz no fuera más que el meramente propagandístico para la incrementación de ventas de periódicos:

El comic book nace, de hecho, como soporte publicitario, con diversos formatos, los libros recopilatorios de historietas habían existido desde la segunda mitad del siglo XIX, y en los primeros treinta años del XX habían aparecido numerosos proto-comic books que normalmente reeditaban tiras de prensa. (García. 2010: 100)

El objetivo de la operación no era comercializar los ejemplares sino hacer de ellos premios canjeables por un cierto número de cupones coleccionables que acompañaban a los productos de limpieza e higiene de la marca señalada. (...) El éxito de la iniciativa tuvo consecuencias particularmente trascendentes: por una parte, Eastern Printing Co.³⁴ siguió asegurando nuevos acuerdos de corte semejante con otras marcas (...) por otra, se suele atribuir a un comercial de esta empresa de impresión, M.C. Gaines, la experiencia de poner a la venta algunos ejemplares de Funnies on Parade, demostrando la viabilidad de los comic books como productos comerciales en sí mismos, por los que el público estaba dispuesto a pagar una pequeña cantidad. (Jiménez Varea, J. et al. 2009: 3)

Varios autores concuerdan en que la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) fue el periodo de máximo esplendor para los comic books y esto fue gracias a los reyes de las historietas: los superhéroes y a la aparición de las dos empresas editoriales de historietas más grandes del mundo: DC Cómic (1934) y Marvel Cómic (1939). Fue Superman, el alter ego del periodista Clark Kent, el que marcó el inicio de la época más gloriosa de los cómics. José Manuel Annacondia López declara en su estudio *La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidense* lo siguiente acerca de este hito: “La aparición por primera vez de Superman en el primer número de Action Comics en 1938, se suele utilizar como punto de partida del género (la inaugural “Edad Dorada” del cómic) y a este personaje

³² No aparece reflejada la fecha de edición

³³ Mortadelo, Superlópez... Tebeos españoles que sobrevivieron a los 90 (*Hobby Consolas*) <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/personajes-tebeo-espanol-que-si-sobrevivieron-90-64046> (Consultado el 19-02-2020)

³⁴ Eastern Printing Company: fue una compañía fundada en 1928 que comenzó encargándose de la impresión a color de portadas de revistas pulps, sindicatos de periódicos y de Dell's *The Funnies*. Su monopolio en el ámbito de los cómics books terminó tan pronto como otras editoriales notaron su éxito (W. Wright, 2002: 3-4) Traducido por mí. https://books.google.es/books?id=iYL9qTMu1EC&pg=PA3&lpg=PA3&dq=eastern+color+printing+company+comic&source=bl&ots=Xfou9irl6u&sig=ACfU3U0gG6y_ms1-cT9LJbV8_9fx1Fq0oA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjciNT9htfoAhWE5OAKHdAXBcsQ6AEwE3oECAQLw#v=onepage&q=eastern%20color%20printing%20company%20comic&f=false (Consultado el 19-02-2020)

se le presenta como el primer superhéroe” (2013: 11). Los superhéroes pervivieron durante muchos años y se pusieron de moda entre el público juvenil y, tras la creación de Superman, se multiplicaron dando lugar a toda una tipología de estos personajes, como indica José Joaquín Rodríguez Moreno en su investigación *Una nueva mirada al ocaso de los superhéroes durante la época dorada del comic book estadounidense (1944-1949)*. En dicha investigación además se señala cual fue la razón por la que estos perdieron su trascendencia y no es otra que el final de la Segunda Guerra Mundial y la presentación de otros géneros:

Los superhéroes ofrecían diversos arquetipos: el héroe sin poderes, cuyo principal ejemplo era Batman, debutó en Detective Comics #27 (mayo 1939); el héroe patriótico, cuya mejor representante el Captain América, hizo su primera aparición tuvo lugar en Captain América Comics #1 (marzo 1941); y la heroína, cuya belleza se convertía en parte de su encanto, tal y como demostraron personajes como Black Cat, aparecida en Pocket Comics #1 (agosto 1941). Sin embargo, la aparición de nuevos géneros a mediados de la década de los años cuarenta fue restando importancia a los superhéroes. Esto ha hecho que algunos aficionados e investigadores consideren que el fin de la contienda supuso un cambio en los gustos del público, propiciando la casi desaparición de los superhéroes. (2014: 141)

Asimismo, hay que añadir que los comic books supusieron el cambio de formato más importante para este género, además de los múltiples beneficios comerciales que estos aportaron a la industria del cómic:

Con el nombre de comic book se conoce, no a un libro de cómics, si no a lo que en España llamamos habitualmente “tebeos”: un cuadernillo grapado, por lo general en color, con un número de páginas de entre 32 y 64, que se vende en los quioscos por un precio asequible para los bolsillos de los niños y que se colecciona en series. El comic book supondrá un paso decisivo en la evolución de la historieta, ya que permitirá desligarse de la prensa general humorística y alcanzar una autonomía como medio, además de ser un soporte donde tendrán cabida, por fin, las historietas de larga extensión, o al menos de extensión superior a una página. (García. 2010: 100)

El comic book optó por un diseño de producto cultural de bajo coste, con historias cuya serialización mantenía la estandarización de la escritura de los guiones y un desarrollo visual altamente estereotipado. Su producción propiciaría la creación de nuevas áreas de negocio, particularmente vinculadas al mercado publicitario y al merchandising (Mollá, 2013: 9)

Como se ha mencionado anteriormente, el comic book encontró nuevos géneros en los que vio despegar su crecimiento, inaugurándose así la era “post superhéroes”. Entre estos géneros destacan los siguientes: romántico, crimen, negro:

Otros géneros empezaron a proliferar, abriendo la oferta de cómic como nunca se había visto en Estados Unidos. comics de adolescentes, de “funny animals” (animales antropomórficos, a imitación de los de Disney), western, comics policíacos, románticos, de terror, bélicos... La era postsuperhéroes parecía ofrecer algo a cada sector de la sociedad. Algunos de estos géneros llevaban en sí la semilla de un verdadero cómic adulto que sólo necesitaba un poco de tiempo para madurar definitivamente. (García. 2010: 108)

El fenómeno de la inclinación hacia un cierto realismo y un público más adulto a partir de géneros como el romántico y el criminal en los años cincuenta tiene una difusión internacional. (García. 2010: 113)

El problema real para los cómic books llegó, primero a Estados Unidos y después al resto del mundo, en los años cincuenta, cuando comenzó la persecución de este género. Un artículo de Eduardo Bravo publicado en el diario *El País*, bajo el demoledor titular *Cuando los cómics eran más peligrosos que el nazismo*³⁵ recoge los ataques de la persona que se convirtió en el enemigo público del cómic, Fredric Wertham:

El psiquiatra estadounidense Fredric Wertham llegó a afirmar en su ensayo La seducción de los inocentes que, “comparado con la industria del cómic, Hitler era un principiante”. Sin embargo, los métodos de Wertham y sus seguidores no se diferenciaban demasiado a los empleados por el Tercer Reich. Como explica Hajdu, “algunos grupos religiosos organizaron protestas públicas en las que se recogían cómics que posteriormente eran quemados en hogueras. Igual que los nazis y, además, en el mismo periodo histórico”³⁶.

Además de amedrentar a la población y a los dibujantes, los grupos religiosos promovieron la creación de leyes que restringían la compraventa de cómics independientemente de la edad de los destinatarios. Hacia 1950 en EE UU había más de medio centenar de normas que limitaban la venta de esos títulos. Unas leyes que no solo afectaban a los tebeos de contenido más escabroso y violento, sino también a los de superhéroes, por considerar que contenían “valores estéticos y culturales contrarios a los de la cultura dominante porque sus protagonistas eran indisciplinados, inadaptados y marginados”, relata Hajdu.

Para resistir el embate, el mundo del cómic decidió organizarse. (...) “Fundaron la Comics Code Authority (CCA) creyendo que una autocensura sería menos destructiva. Sin embargo, fue probablemente más restrictiva que la que hubiera impuesto el Gobierno”, analiza el investigador.

La CCA estuvo vigente hasta finales del siglo XX aunque, para entonces, su influencia era muy residual. Nada comparado con su época dorada, en la que muchos distribuidores se negaban a aceptar todo cómic que no contase con su sello impreso en la portada. De hecho, fue ese detalle el que hizo que surgiera en los años sesenta el cómic underground, cuyos autores nunca hubieran recibido el sello de aprobación. (2019)

No obstante, Wertham no fue el único que arremetió contra este género, el escritor y crítico norteamericano, Sterling North se convirtió en un escollo para los comics, así lo ha manifestado Chris Gavalier (2016) en su estudio *The Anti-superhero in Literaty Fiction*³⁷:

En 1941, Sterling North declaró los cómics “una plaga de hongos venenosos” y acusó a “sus editores completamente inmorales” de provocar “una matanza cultural de inocentes» al mismo tiempo que acusó de “negligencia criminal” a los padres que permitían que sus hijos los leyesen.

Con el hundimiento de los comic books a finales de los años sesenta comenzó una de las peores épocas para el cómic: “las pocas empresas supervivientes se conformaron con seguir exprimiendo al público infantil con productos blandos que no volvieran a atraer la atención de censores y centinelas de la moral” (García. 2010: 141). Esta situación fue el detonante

³⁵ *Cuando los cómics eran más peligrosos que el nazismo (El País)* https://elpais.com/cultura/2019/03/02/actualidad/1551540709_919486.html (Consultado el 24-02-2020)

³⁶ Citas extraídas por el periodista Eduardo Bravo del libro *La Plaga de los cómics* de David Hajdu

³⁷ La cita está recogida de la traducción realizada por José Antonio Fernández e Isabel Abelleira: *El Anti-Superhéroe en la ficción literaria* (2019) <http://tuimaginario.es/wp-content/uploads/2019/06/Chris-Gavalier.-El-Anti-Superh%C3%A9roe-en-la-ficci%C3%B3n-literaria-2.pdf> (Consultado el 24-02-2019)

para el nacimiento de un nuevo movimiento el comix o cómic underground, que rebuscó entre temas que nunca antes se habían tratado en los cómics:

El rock, las drogas, el escapismo hacia paraísos naturales y filosofías orientales eran las nuevas consignas de esta nueva generación. Independientes del circuito de distribución comercial emergían publicaciones impresas y distribuidas por los propios creadores, en las que el guionista dibujaba su propio cómic sin censura, sin control ni dominio editorial: nacía así el cómic underground. (Medina Rodríguez. 2016-2017: 9)

Su origen, según Cristina Peláez Navarrete, fue de la mano de la prensa y de los jóvenes estudiantes universitarios. Además, la doctora añade en su estudio *La historieta. Breve recorrido histórico hasta nuestros días* todo lo que aportó esta nueva corriente al cómic:

El comix underground nació de la prensa underground de tendencia izquierdista y de las revistas de humor universitarias. El abaratamiento en el proceso de impresión permitió que los jóvenes dibujantes pudieran autoeditarse sus propios tebeos. Estos cómics tenían una mezcla entre el viejo estilo fresco e irónico que había estado durante mucho tiempo relegado a la trastienda, y nuevos temas acordes con el espíritu contracultural que las nuevas generaciones estaban viviendo. (2014: 8)

Nuestro investigador de referencia para esta progresión cronológica, Santiago García, definió al comix underground y manifestó el papel que tiene el autor en este novedoso y experimental género con las siguientes palabras:

Se trataban de comic books publicados sin el sello de aprobación del Comics Code³⁸, es decir, completamente ajenos a cualquier censura (lo cual tuvo como inevitable consecuencia frecuentes encontronazos con la ley y denuncias por obscenidad). En segundo lugar, muchos comix underground eran autoeditados, con lo cual los autores no tenían que responder a ninguna directriz editorial ni amoldarse a líneas homogéneas o intereses comerciales ajenos. Pronto surgieron “editoriales” underground, algunas de importancia (Last Gap, Rip-Off Press, Print Mint, Kitchen Sink), pero todas gestionadas por compañeros generacionales de los autores, con los que compartían ideas, principios y objetivos. (2010: 144)

La figura del artista que realizaba por sí mismo su obra -guion, dibujo y rotulación como arte integrado- sustituía a la de la cadena de profesionales que trabajaban en equipo en el comic book convencional -guion, dibujo, tinta, color, rotulación como oficios separados-. Cuando los historietistas underground colaboraban, lo hacían en “jams”, un término inspirado por las “jam sessions” del jazz y el rock psicodélico: cada dibujante improvisaba su propia viñeta o personaje en un conjunto en el que se podía reconocer perfectamente cada mano individual. (2010: 146)

Si hubo un autor clave para el comix underground ese fue el historietista estadounidense Robert Crumb, sus obras publicadas en la emblemática revista *Zap Comix* (1968-2014) fueron determinantes para su desarrollo, así lo indica Juan Carlos Pérez García, en su artículo *Robert Crumb: Del comix underground al Génesis ilustrado*:

³⁸ Comics Code Authority: forma parte de la Asociación de Revistas de América y se encarga de poner límites respecto a la censura en los cómics en aspectos como la representación de un crimen, la aparición de personajes ficticios (vampiros, demonios, muertos vivientes...), respeto a los grupos religiosos y raciales, la prohibición de la desnudez, el tratamiento del sexo o la regulación de la publicidad

<https://www.lacassadeel.net/2017/03/la-controversia-del-comics-code-authority.html>

Comic Code Authority <http://www.elquaderno.com/histcomic/wp-content/uploads/2017/03/comic-code-authority.pdf> (Consultados el 03-03-2020)

Aunque existieron cómics underground antes de Zap, nadie hasta entonces había dado con una fórmula tan atractiva, que se apropiaba de elementos del comic book tradicional, empezando por el propio formato, para convertirlos en una forma de expresión personal. Y a nadie se le había ocurrido básicamente porque los comic books estaban mal vistos, considerados parte de la industria y de la “vieja cultura” contra la que se rebelaban los jóvenes del momento. Crumb demostró que un comic book no tenía por qué ser infantil, ni expresar los valores de la cultura dominante. (2018: 550)

Zap Comix fue la que impulsó verdaderamente este movimiento llevando a este género rompedor a su máximo esplendor. Pero también hay que señalar a otro autor que fue muy importante para los comix: Justin Green. El historietista creó en 1972 la icónica obra underground *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary* (*Binky Brown conoce a la Virgen María*). Esta historia trató un asunto muy personal: la neurosis compulsiva que sufrió durante su juventud. Green describe en *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary* una parte de su vida, por ese motivo, como se manifestó en anteriores epígrafes, este relato es considerado el primer cómic autobiográfico de la historia, aunque el autor personifique al protagonista en una narración ficticia. Además, Irene Costa Mendia explica en su investigación *Justin Green y el surgimiento del cómic autobiográfico* cómo *Binky Brown conoce a la Virgen María* rompió con los estándares del cómic clásico:

En el cómic relató episodios de su infancia y adolescencia, centrándose en los problemas que lo obsesionaban y en los rituales que comenzó a realizar desde muy temprano para aliviar su malestar. Justin luchaba su particular Vietnam contra su neurosis y el discurso confesional²⁰ encajaba en esta conjunción de neurosis y catolicismo.

Justin no siguió el estilo clásico de otros dibujantes, ni empleó las normas prototípicas de lenguaje del cómic de entonces, sino que indagó en lo que el medio le ofrecía. La voz de los cartuchos, por ejemplo, le daba la posibilidad de establecer contradicciones entre el texto y lo que las imágenes muestran en las viñetas. El globo de pensamiento era para él una segunda voz que implicaba otra dimensión en la historia, lo que resultaba muy práctico para trasladar lo que ocurría en la cabeza de un niño católico que se cuestionaba constantemente lo que estaba haciendo y si era moralmente aceptable. (2013: 130-132)

A pesar de su espectacular auge, muy poco le duró su época de plenitud a los comix underground. No había pasado ni siquiera una década cuando su caída se inició, ¿el motivo? Los límites morales respecto a uno de los mayores tabús de la literatura: el sexo. A esto se le sumó, como explica Pérez García, en su artículo mencionado anteriormente, la desatención de Crumb por Zap Comix y su búsqueda de otras aspiraciones:

En 1973 se celebró la primera convención de comix underground en Berkeley, pero el mismo año el Tribunal Supremo dictó una sentencia que dejaba en manos de las comunidades locales la definición de “obscenidad”. Ante el temor de nuevas requisas y detenciones, head shops de todo el país dejaron de vender los comix más “problemáticos”, lo que supuso un mazazo económico para las editoriales underground. A ello se sumó la crisis económica de 1973 y el fin de la guerra del Vietnam, que dejó sin un objetivo a las protestas pacifistas y tocó de muerte a la rebelión de la contracultura de los sesenta.

A esas alturas, Crumb había perdido interés por Zap porque el colectivo de autores, a los que él mismo había invitado a participar, lo habían convertido en un coto cerrado. Crumb quería mantener Zap abierto a nuevos dibujantes, pero los demás se negaron, convertidos ya en una especie de élite del underground

*Durante aquella etapa, Crumb abandonó completamente las drogas y hubo de buscar otras fuentes de inspiración; incluso llegó a pensar en abandonar los cómics porque los veía como una fuente de problemas. Es una época de transición y crisis, donde publica con menos frecuencia pero también diversifica la temática de sus historietas. Es el caso de las que aportó a *Arcade*, una antología fundada por Art Spiegelman y Bill Griffith en 1975 que cerró al año siguiente. Fue el último gran hito del underground. (2018: 558)*

El declive de los comix underground dio paso a una nueva etapa de este género donde el realismo fue propagándose poco a poco entre los cómics. García señala las siguientes causas como las detonantes de este decrecimiento: “La falta de relevo generacional, unida al agotamiento del circuito de distribución alternativo y al propio declive del ecosistema contracultural, había dejado al comix underground, si no muerto, sí al borde del coma.” (2010: 169)

Al igual que los comix, desde hacía dos décadas, los comic books también se encontraban en horas bajas, así, como indica García, tuvieron que cambiar su método de ventas y distribución para poder sobrevivir: “La conciencia de los coleccionistas de comic books y el circuito del comix underground dio lugar al crecimiento y difusión de una red de librerías especializadas en cómic a lo largo de todo Estados Unidos” (2010: 170). En definitiva, recurrieron al llamado mercado libre o “direct market”. García añade además cuales son las ventajas y desventajas de este nuevo sistema:

Con el direct market, las editoriales se ahorraban el gasto de las devoluciones: imprimían sólo lo que las tiendas les pedían, y esos ejemplares no tenían devolución. El riesgo se trasladaba del editor al librero, liberando al editor para experimentar con cómics menos convencionales, pero convirtiendo al mismo tiempo al librero en el verdadero filtro del mercado y sus tendencias. (2010: 171)

Ante estos acontecimientos que transformaron el cómic tal y como se conocía hasta este momento afloró el primer boom de la novela gráfica y del llamado “comic alternativo”, que acabarían influyendo en los cómics actuales. Charles Hatfield expone esta situación en el libro colaborativo *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*:

De la promesa del comix underground surgió el cómic alternativo y la novela gráfica de los 80 y los 90, una visión de los cómics largos que permitía una libertad estética y una diversidad sin precedentes, así como una nueva meta. Aunque el underground per se fue desapareciendo, su influencia se extendió, informando nuevos tipos de cómic en los Estados Unidos y, paradójicamente, en el extranjero, incluso en lugares donde nunca habían llegado los comic books al estilo americano. Tras años de eclipse, el espíritu underground reemergería en un contexto diferente, de nuevo de la mano de los aficionados a los cómics, pero con una mirada post-punk y que respondía a nuevas preocupaciones. Un enfoque vigorizante y recombinante al arte de los cómics, de carácter internacional pero que estaba inspirado por el underground americano, saltó a la palestra en los 80, etiquetado como “alternativo” o “los nuevos cómics”, pero con una clara deuda con los comix del pasado. (2013: 139)

Si en algo coinciden la mayoría de los investigadores es en señalar la famosa obra *Maus* de Art Spiegelman como la que dio comienzo a este nuevo género. Las palabras recogidas a continuación han sido extraídas de un libro de enseñanza *Español A: Literatura*, escrito por las profesoras Miriam Bertone, Andrea García y Liliana Schwab:

*La novela gráfica vive un primer boom en la década de los ochenta, cuando algunas editoriales comienzan a usar este término comercialmente. *Maus* de Art Spiegelman, publicada en 1980, es considerada la iniciadora de esta tendencia, junto con *Batman*:*

The Dark Knight Returns de Frank Miller y Watchmen de Alan Moore y Dave Gibbons, ambas publicadas en 1986. (2016: 55)

Maus es una historieta sobre el Holocausto nazi, en la que el autor narra las memorias y el sufrimiento de su padre como víctima de este terrible hecho histórico. Además, fue una historia que nació de manera serializada en la revista *Raw* (1980-1991), la cual fue editada por Art Spiegelman y François Mouly y se convirtió en un pilar fundamental para el nacimiento de la novela gráfica. *Raw* fue editada por el célebre Art Spiegelman y por Françoise Mouly. García quiso destacar en su obra todo lo que aportó esta revista:

En Raw, el cómic era una de las Bellas Artes, y lo era no sólo por el dibujo, sino por la manera en que jugaba con la propia forma del cómic, como prácticamente no se había hecho desde las páginas más arriesgadas de los pioneros del cómic americano, con McCay y Herriman a la cabeza. Por supuesto, los dibujantes de Raw ejercían esa práctica como una herramienta de reflexión sobre el medio de forma mucho más deliberada que sus antepasados. Podíamos decir que aplicaban un tratamiento irónico y posmoderno a la historieta.

Raw añadió dos elementos que serían fundamentales para el devenir del cómic alternativo y que son aún más relevantes en el panorama actual de la novela gráfica: la voluntad de internacionalización y la mirada hacia el pasado. (2010: 174)

Hay que mencionar otra revista que, al igual que *Raw*, fue de especial trascendencia durante este tiempo: *Weirdo*. Esta revista fue fundada por Robert Crumb³⁹ en 1981 y se editó hasta el año 1993: “Robert Crumb, sin embargo, no estuvo interesado en promover la parte artística del cómic y en su revista *Weirdo* procuró, por el contrario, recuperar la tendencia provocadora y gamberra del comix underground” (Peláez, 2014: 9). Gracias a la revista *Weirdo* muchos artistas se dieron a conocer como manifestó Mario González Linares en *El humor en tiempos de Weirdo*⁴⁰, un post para la revista cultural *Amberes*:

La revista contó con las aportaciones de historietistas como Charles Burns, Harvey Pekar, Terry Zwigoff -quien con posterioridad dirigiría el multipremiado documental Crumb-, Daniel Clowes o Joe Sacco. Del mismo modo, varios de los dibujantes del sello Drawn & Quarterly -Chester Brown, Joe Matt, Julie Doucet, Seth- tomaron parte activa en la audaz iniciativa de Crumb. (2017)

Por otra parte, durante esta época, surge además el género autobiográfico. García afirmó lo siguiente: “La autobiografía era el «antigénero», se defendía por oposición a los superhéroes como un relato sin fórmula, absolutamente sincero y personal. Por supuesto, la realidad era más problemática que todo eso” (2010: 190)

Robert Crumb, que se identifica como uno de los pioneros de los comix underground, será también uno de los autores que iniciará el innovador género autobiográfico en los años ochenta. “Robert Crumb no sólo narraba sus propias historias desde un realismo sucio autobiográfico (...) sino que lo hacía reflexionando sobre la historia del propio medio.” (De la Fuente Soler. 2011: 261). Crumb comenzó su andadura en este género narrando los problemas que tenía con las mujeres.

³⁹ Robert Crumb fue el primero de los tres directores que tuvo la revista *Weirdo*. Le sucedieron Peter Bagge (1983-1986) y Aline Kominsky-Crumb (1986-1993).

⁴⁰ El humor en los tiempos de ‘Weirdo’ <http://amberesrevista.com/el-humor-en-los-tiempos-de-weirdo/> [Consultado el 10-03-2020]

No obstante, si hay un artista que sobresale en esta nueva corriente es Will Eisner, el autor de *Contrato con Dios* y *El Soñador*. Santiago García se refiere a la influencia de Eisner como impulsor de la novela gráfica, y más concretamente como uno de los promotores de la autobiografía en los cómics, además García nos relata la sinopsis de *Contrato con Dios*:

Aunque la relación entre Will Eisner y el movimiento alternativo de los ochenta y noventa fue mínima, sí está presente en Contrato con Dios uno de los rasgos que serán más característicos del cómic alternativo y que se mantendrá como la arteria principal de la novela gráfica actual: la introducción de la autobiografía, o al menos de la memoria y los elementos autobiográficos.

El protagonista se rebelaba contra Dios, con quien creía que le unía un contrato privado, cuando moría su ahijada. A partir de ahí, pasaba de ser religioso y caritativo a egoísta y cruel, ya que consideraba quebrantado dicho contrario. Eisner declararía que la idea surgió como consecuencia del fallecimiento por enfermedad de sus hijas Alice. (...) Eisner no solo eligió una experiencia personal como tema de su primera novela gráfica, sino que buscó en su memoria los escenarios y personajes de su infancia, en el Nueva York de los años veinte. A lo largo de su carrera, Eisner volvería una y otra vez a la memoria de lo vivido, aunque fuera siempre filtrándola a través de socios literarios. (2010: 190)

Ambos creadores representan el espíritu y la esencia de la autobiografía como subgénero de la novela gráfica siendo así dos de los autores más trascendentales de la novela gráfica. De la Fuente Soler explicó las similitudes entre las formas de narrar de Will Eisner y Robert Crumb:

La concepción de autobiografía de Eisner y Crumb se centra en la experiencia personal (...) Si bien existen diferencias entre ambos (como la mostración del sexo, muy explícita en Crumb y prácticamente ausente en Eisner), los dos aparecen unidos por un retrato de la sociedad americana separada por una generación (...) pero coincidentes en un cierto tono melancólico cuando echan la vista atrás en sus años de madurez (2011: 271)

Lo que es evidente es que la autobiografía ha sido la piedra angular de las novelas gráficas que actualmente llenan las estanterías de las librerías de todo el mundo. El siglo XXI ha continuado con este subgénero que comenzó entre los años ochenta y noventa, convirtiendo a la introspección intimista y a la visión personal en la base de la narrativa gráfica presente. “El éxito de los cómics autobiográficos en Occidente está, por lo tanto, inextricablemente unido a los cambios intelectuales que han consagrado la autenticidad personal como valor predominante en todas las esferas de la vida cultural.” (Arroyo Redondo. 2012: 124)

La historieta ha alcanzado su punto culminante estos últimos años, llegando a ser considerada literatura por los expertos más críticos. De hecho, en 2007, nació el Premio Nacional del Cómic en nuestro país y el primero en otorgarse fue al ilustrador catalán Max Francesc Capdevila por su obra *Hechos, dichos, ocurrencias y andanzas de Bardín el Superrealista* (2006). Al año siguiente este galardón cayó en manos de uno de los historietistas consagrados de nuestro país, Paco Roca, por su famoso relato *Arrugas*, que trata un tema tan delicado como el Alzheimer. *Arrugas* se convirtió en una obra referente para los dibujantes españoles que querían dedicarse a la literatura gráfica. En una entrevista realizada por Rodrigo Terrasa⁴¹ para el diario *El mundo*, Roca comentó lo siguiente acerca del éxito que ha tenido *Arrugas*:

⁴¹ *Arrugas de cine.* <https://www.elmundo.es/elmundo/2012/01/18/valencia/1326906359.html>
[Consultado el 19-03-2020]

El punto de partida era algo totalmente anticomercial. Pensaba que no iba a haber lectores para una historia así (...) Me he dado cuenta de que esa historia que surgió de la soledad de mi estudio se ha ido haciendo poco a poco más grande, tanto que se me ha ido de las manos. (2012)

Isaac Rosa (2020), autor de cómics de temática seria y reivindicación social como *Aquí vivió: historia de un desahucio*, nos comentó cual su visión positiva del panorama actual que rodea a este género:

En términos generales, creo que estamos en un buen momento, con muchas editoriales apostando y corriendo riesgos, y una enorme cantera de autores talentosos con ganas de contar historias. Quizás falte en esa ecuación un público lector suficiente y comprometido, que sostenga tanta creación. Sospecho que el cómic sigue siendo un género minoritario, con las excepciones sabidas, aunque en los últimos tiempos puede haber salido de cierta marginalidad a la que fue condenado durante un par de décadas (tras haber vivido un buen momento en los años ochenta). Hoy las páginas de cultura de los periódicos o los telediarios informan o reseñan cómics, algo que hace diez o quince años era impensable.

2.3.4. La proximidad de la novela gráfica con el periodismo

El acercamiento de la literatura a la narración objetiva de la realidad implica también un acercamiento al periodismo, puesto que la actividad periodística trata de acercarse lo más fielmente posible a lo que ha acontecido. El periodista no inventa ni crea, solo describe lo que ve con sus propios ojos e intenta ceñirse honestamente a la realidad de los hechos a la hora de contar una historia. Evidentemente su visión es en cierta manera subjetiva, está condicionada por múltiples factores como su experiencia vital, su conocimiento, su cultura... En el *Diario de Sevilla*, Gerardo Macías dejó claro en su artículo *El cómic periodístico* la existencia de simbiosis existente entre ambos géneros:

Mientras tanto, las viñetas y tiras de humor gráfico continúan en la prensa, pero no como entretenimiento, sino con una función similar a las columnas de opinión. El cómic se popularizó de la mano del periodismo, por eso no es de extrañar el nacimiento de un nuevo género: el cómic periodístico, que está caracterizado por la narración de contenidos de actualidad importando códigos del periodismo para informar sobre hechos reales y con voluntad de veracidad.

Lo que importa es el rigor, no el soporte. Esa es la consigna de los creadores que utilizan el cómic como vía para sus trabajos periodísticos. (2017)

El periodismo supuso que en los cómics aumentara el tratamiento de temas sociales y políticos como son la inmigración, los conflictos bélicos, la sexualidad, la pobreza, el racismo, etc. Los historietistas que se sumergen en el género periodístico, o al contrario los periodistas que se adentran en el género del cómic, narran desde una perspectiva muy personal y directa. En la mayoría de los casos los cómics periodísticos se presentan en el lugar de los hechos para impregnarse del ambiente o para obtener testimonios clave que confirmen sus datos. La documentación y la inmersión son propias del periodismo y se introducen en los cómics dándole ese nuevo punto enfoque al género. Xavier Melero pone de manifiesto en su artículo *El cómic como género periodístico* para la revista *Eu-topías* las características que tiene esta innovadora hibridación:

El cómic es un medio hábil de comunicación periodística y está dando muestras numerosas y en producción ascendente de esta corriente creativo-informativa. Como medio autónomo de expresión, con un lenguaje icónico-verbal propio y una sintaxis

particular, la interpretación de la realidad social a través del cómic opera su propia relectura de los géneros periodísticos. (...) El creciente desarrollo de narrativas de no-ficción y actualidad justifican una categoría distintiva propia. Bien desde una concepción omnicomprensiva de las diferentes singularidades artísticas, como en el cine documental, o a través de una posición más normativa, como la del Periodismo Informativo de Creación. El “cómicperiodismo” (o el término que finalmente se consolide) debe entenderse como una subcategoría del “periodismo gráfico” y columna vertebral donde vincular las diferentes manifestaciones creativas de esta corriente. (2015: 24)

Dentro de las nuevas modalidades que han surgido a raíz de este vínculo entre novela gráfica y periodismo, podemos señalar el “cómic-reportaje” como una de ellas. Muchos de los “cómic-reportaje” son narrados por reporteros, los cuáles viajan a una zona de conflicto para ser partícipes de la situación. Estos reporteros se trasladan normalmente por un traductor e incluso a veces van acompañados por un fotógrafo que completa el reportaje. Este es el caso de Guillermo Abril, reportero español que trabaja para *El País Semanal*, que realizó una incursión desde África hasta el Ártico y desde allí procedió a contar, a través de *La Grieta*⁴² (2016), todo lo que acontece en las fronteras de la Unión Europea. Abril viaja junto a Carlos Spottorno, un fotógrafo español de procedencia húngara que fotografió en esta obra las “grietas” que desgarran actualmente nuestro continente y que impiden la llegada de los refugiados procedentes de países árabes. No obstante, si hay destacar el nombre de un reportero gráfico ese es Joe Sacco, autor de la obra que se analizará más adelante en este trabajo de investigación: *Historias de Bosnia* (2016). Sacco realizó múltiples investigaciones en lugares con importantes conflictos armados como son Palestina, Jerusalén o Bosnia para contar historias que atraparan al lector por sus testimonios reales y descarnados: *Palestina* (1993) *Gorazde: Zona protegida* (2000) o *Notas al pie de Gaza* (2009) son algunas de ellas.

Uno de los que lograron unir estos dos géneros, que en sus inicios parecían tan distantes, fue Art Spiegelman, con su obra célebre *Maus*, la cual tuvo el honor de ser la primera novela gráfica en ganar un Premio Pulitzer⁴³ en el año 1992. Este galardón no sólo sirvió para que llegase el esperado reconocimiento de la novela gráfica ante la opinión pública, sino para que ambos géneros: el literario-gráfico y el periodístico, entrelazaran sus caminos. Gerardo Macías manifestó, en su artículo *El cómic periodístico*⁴⁴ para el *Diario de Sevilla*, los rasgos principales de *Maus* y también señala en qué se fundamenta esta historia autobiográfica en la que la supervivencia era el motor de su protagonista:

Pese a los evidentes elementos de ficción, el mecanismo de base del historietista para llevar a cabo la documentación se fundamenta en la entrevista.

Los hechos que narra Art Spiegelman son contrastados mediante fuentes testimoniales como su propio padre, un judío superviviente de los campos de concentración nazis, o las fotografías que mezcla con sus ilustraciones. Spiegelman dota su relato de veracidad, honradez y autenticidad, características inherentes al Periodismo y a la Historia.

Lo que importa es el rigor, no el soporte. (2017)

⁴² Página de compra de La Grieta: <https://www.astiberri.com/products/la-grieta> [Consultado el 25-03-2020]

⁴³ Premio Pulitzer: son los premios más prestigiosos del periodismo estadounidense. Nacieron en 1917 de la mano del editor Joseph Pulitzer (1847-1911) <https://www.ap.org/es/sobre-nosotros/premios-y-reconocimientos/premios-pulitzer> [Consultado el 19-03-2019]

⁴⁴ *El cómic periodístico* https://www.diariodesevilla.es/comics/comic-periodistico_0_1133887288.html [Consultado el 19-03-2020]

Art Spiegelman fue uno de los que colocó esa primera piedra que permitió el nacimiento de este cómic periodístico, al narrar la historia de cómo su padre, Vladek, consiguió sobrevivir al Holocausto nazi. Spiegelman no es periodista, pero fue el que la inauguró esta senda en la que el cómic adquirió un carácter más serio e instauró una tendencia en la que se narraban temas íntimos y trascendentes que interesaban al nuevo público de las viñetas. Muchos autores se unieron a esta senda y actualmente son los que conforman el panorama actual de la novela gráfica: Marjane Satrapi y *Persépolis* (2000), Guy Delisle y sus obras: *Pyongyang* (2004), *Crónicas Birmanas* (2008) y *Crónicas de Jerusalén* (2011) y Alison Bechdel que publicó uno de los libros que formará parte del análisis en este trabajo de investigación: *¿Eres mi madre?* (2012), una novela gráfica que publicó tras su éxito *Fun Home* (2006).

No solo el periodismo se ha introducido en los cómics, también ha sucedido a la inversa. Este es el caso de las viñetas periodísticas y, para hablar de este “género”, indudablemente hay que mencionar a Antonio Fraguas de Pablo, aunque por todos es conocido como “Forges”. Este humorista gráfico español trabajó para varios de los diarios y revistas más importantes de nuestro país como *El Jueves*, *Diario 16*, *El Mundo* o *El País*, difundiendo al público sus viñetas satíricas de crítica política y social. Forges colaboró con una viñeta diaria desde el año 1995 en el periódico *El País*, hasta el día de su fallecimiento, el 23 de febrero del 2018. Con estas palabras de Antonio Caño le despidieron:

Era un periodista que habitaba detrás de las noticias, las subrayaba con su peculiar dibujo, con su grafismo que ahora ya es lo que se ve de un lenguaje propio que nació de su convicción de que la claridad reside no tanto en la burla como en la ternura”⁴⁵.

A continuación, se muestran dos viñetas de Forges; en la primera se hace una crítica política a Aznar, mientras que en la segunda se critica a la desigualdad de género:



En otro orden de ideas, ya hemos visto que el periodismo está presente en el cómic como género anexo, pero también lo está por medio de algunos personajes que ejercen la profesión en las viñetas. Este es el caso de dos superhéroes que protagonizaron las historias de las dos grandes compañías de la industria: Superman y Spiderman.

⁴⁵ Adiós a un genio del humor gráfico: Un periodista https://elpais.com/cultura/2018/02/22/actualidad/1519325981_449006.html (Consultado el 21-03-2020)

⁴⁶ Viñeta publicada en la sección de Opinión de *El País* el 16 de septiembre de 2002 https://elpais.com/diario/2002/09/16/vinetas/1032127201_850215.html (Consultado el 22-03-2020)

⁴⁷ Viñeta publicada en la sección de Opinión de *El País* el 3 de marzo de 2015 https://elpais.com/elpais/2015/03/02/vinetas/1425320504_813158.html (Consultado el 22-03-2020)

Superman, el primer superhéroe de la historia creado por DC Comics, esconde su verdadera naturaleza tras el alias de Clark Kent, un reportero del diario *Daily Planet*; aunque como se anuncia en el diario *USA Today*, *Clark Kent makes a major life change in new 'Superman'*⁴⁸, Kent abandonó el diario en el año 2012: “En el número 13 de Superman, el alter ego del Hombre de Acero, el respetable reportero Clark Kent, renuncia al periódico metropolitano, en el cual ha sido su empleado desde los primeros días del superhéroe de DC Comics en 1940”.

En esta misma línea, Marvel también creó a un superhéroe que desempeñaba su papel dentro del sector cuando se quitaba la máscara. Cuando dejaba la ardua tarea de salvar la ciudad lanzando telarañas, Spiderman se transformaba en Peter Parker, un chico que convirtió su afición en su oficio siendo fotógrafo del *Daily Bugle*. Diego Matos Agudo apuntaba que la memorable enseñanza que Ben Parker le dio a su sobrino como una frase que podría atribuirse al oficio: “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad” (máxima que también podría aplicarse al periodismo, muchas veces) (2017: 44) Estas palabras conectan con la afirmación de que hay que considerar el periodismo como el “cuarto poder”. Esta denominación hace que dicha profesión se iguale a los tres poderes del Estado (legislativo, ejecutivo y judicial) y esto ocurre debido al valor que ostenta en una sociedad democrática. Sin embargo, hay teóricos que desaprueban la existencia de un “cuarto poder” y promueven su identificación como “contrapoder”. En la columna *El cuarto poder*⁴⁹, publicada en *Infolibre*, Jesús Maraña (2018) da la clave para entender esta conjetura: “La mejor prensa no es la que presume de ser el cuarto poder sino la que ejerce la función de contrapoder, de vigilante de los demás poderes como intermediario de la ciudadanía.”

A pesar de estas discrepancias para definir la función del periodismo, lo que es indiscutible es que tanto los periodistas, al igual que los superhéroes en la ficción, tienen una gran responsabilidad. Mientras Superman y Spiderman se dedican a salvar el mundo, los trabajadores de la información ejercen una enorme influencia social a través de sus discursos.

Como conclusión cabe considerar que, aunque el periodismo y la novela gráfica se constituyen como dos géneros que tomaban sus caminos por separado, desde hace unos años han logrado encontrarse para deleitarnos con historias, que expresan mediante el dibujo y la palabra, emociones y vivencias muy personales. Periodistas y dibujantes han encontrado una nueva forma de expresarse al unir las sendas por las que en su día caminaban solos y han creado un nuevo lenguaje con el que conectar con su público lector. Es de especial relevancia rescatar la reflexión que hizo la historietista estadounidense Sarah Glidden⁵⁰ en una entrevista para el diario *ABC* en la que expresó qué es lo que aporta el cómic al periodismo:

Creo que puede añadir un poco de calidez a algo que no es nada cálido. Se trata de historias sobre seres humanos y, cuando seguimos un conflicto, a veces se acaba reduciendo a cosas que suceden: un bombardeo, las declaraciones de un político... Se pierden las historias individuales, de la gente normal, gente como tú y yo, con vidas corrientes, niños, un trabajo. (2017)

⁴⁸ Cita traducida por mí <https://eu.usatoday.com/story/life/2012/10/22/clark-kent-superman-comic-book-series/1648921/> (Consultado el 22-03-2020)

⁴⁹ El cuarto poder es otro. (Infolibre) https://www.infolibre.es/noticias/opinion/columnas/2018/12/15/el_cuarto_poder_otro_89901_1023.html [Consultado el 25-03-2020]

⁵⁰ https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-sarah-glidden-comic-puede-anadir-poco-calidez-periodismo-201706150124_noticia.html [Consultado el 26-03-2020]

3. ANÁLISIS DE ¿ERES MI MADRE? DE ALISON BECHDEL E HISTORIAS DE BOSNIA DE JOE SACCO

3.1. ALISON BECHDEL. Vida y obra

Nació el 10 de septiembre de 1960, en la ciudad de Lock Haven (Pensilvania, EEUU). Estudió un título asociado en Artes en el Simon's Rock College (Massachusetts) y después se trasladó al Oberlin College, Fue en este último donde descubrió su orientación sexual, un aspecto de su vida que abordaría años más tarde en sus obras.

Su entorno familiar también influyó en sus relatos. Su padre, Bruce Allen Bechdel, además de ser profesor de inglés, era el director de una funeraria. Y su madre, Helen Bechdel, daba clases de literatura inglesa en el instituto Beech Creek. Alison tiene dos hermanos: John y Christian. Los Bechdel eran una familia desestructurada por la homosexualidad de su padre, que se vio reflejado en *Fun Home: A family tragicomic* (2006).

El punto de partida de Alison Bechdel como historietista fue en el periódico estadounidense: *Funny Times*. Allí publicó desde 1983 la tira cómica *Marianne, dissatisfied with the morning brew: Dykes to Watch Out For*⁵¹ y en ella se representaban cuestiones tan importantes como la representación de la mujer y de la lucha feminista. De hecho, a raíz de esta tira cómica, se estableció el llamado “Test Bechdel,” el cual consistía en los siguientes tres requisitos: “que la obra en cuestión tuviera dos personajes femeninos con nombre, que estos dos personajes hablasen entre sí y que su conversación no tratase sobre los hombres” (Solà Gimferrer⁵², 2017). Aunque muchos piensan que este test realmente no es aplicable a nuestro contexto cinematográfico actual, así lo expresa Marina Such (2019) en la web *Fuera de series*⁵³:

Alison Bechdel lo ideó como un chiste. Por suerte, el panorama en televisión ha cambiado bastante desde 1985 y ahora hay una representación mucho más amplia de personajes femeninos y de historias protagonizadas por ellos. El análisis de si son feministas o no debe ir un poco más allá que contar sus líneas de diálogo o si sus conversaciones versan únicamente sobre hombres.

Tres años después Bechdel seguía unida a los diarios y comenzó como jefa de producción en el *Equal Times*. No obstante, siguió trabajando en su tira cómica y en 1987 introdujo personajes queer que fueron apareciendo regularmente. Los dos años siguientes publicó una “short-lived strip⁵⁴” bajo el título *Servant to the Cause* en la revista de temática LGTB: *The Advocate*.

Pero si hay una obra que impulsó la carrera de Alison Bechdel como autora de novelas gráficas, esa fue *Fun Home: A family tragicomic*, por la que incluso llegó a recibir varios

⁵¹ De esta tira cómica fue publicando compilaciones en los años posteriores: *Dykes to Watch Out For* (1986), *More Dykes to Watch Out For* (1988), *New, Improved! Dykes to Watch Out For* (1990), *Dykes to Watch Out For: The Sequel* (1992), *Spawn of Dykes to Watch Out For* (1993), *Unnatural Dykes to Watch Out For* (1995), *Hot, Throbbing Dykes to Watch Out For* y *Split-Level Dykes to Watch Out For* (1997-1998), *The Indelible Alison Bechdel: Confessions, Comix, and Miscellaneous Dykes to Watch Out For* (1998), *Post-Dykes to Watch Out For* (2000), *Dykes and Other Carbon-Based Life-Forms to Watch Out For* (2003), *Invasion of the Dykes to Watch Out For* (2005)

⁵² ¿El test de Bechdel está pasado de moda? Creadoras proponen otras alternativas (La Vanguardia) <https://www.lavanguardia.com/series/20171222/433813779773/test-de-bechdel-feminismo-interseccionalidad-series.html> [Consultado el 16-04-2020]

⁵³ El test de Bechdel ya no sirve <https://fueraadeseries.com/el-test-de-bechdel-ya-no-sirve-30351e08230d> [Consultado el 18-04-2020]

⁵⁴ Tira de corta duración

galardones, entre ellos el premio Eisner en 2007. Tal fue la repercusión de este cómic que en 2013 se estrenó el musical inspirado en esta historia. Asimismo, Jake Gyllenhaal se encuentra trabajando actualmente en su adaptación cinematográfica. Alison Bechdel es lesbiana y siempre lo ha expuesto en muchos de sus trabajos, y de hecho, a día de hoy es una de las máximas representantes del colectivo LGBTIQ+ en la literatura. Aunque en el año 2015, en una entrevista para el diario *El País*⁵⁵ aclaró que su intención con *Fun Home* nunca fue evidenciar de una manera tan categórica su tendencia sexual ni la de su padre:

No quería que fuese un libro sobre homosexualidad, sobre yo y mi padre gay. Quería que tratara sobre la vida de él, y una parte fue su dificultad para salir del armario, pero no sé realmente lo que él pensaba. Quería reflejar de una manera honesta la complejidad y los matices.

A pesar de su enorme éxito entre la crítica y los lectores, *Fun Home* tuvo problemas con la censura debido a la explicitud de las escenas sexuales, así lo recoge José Ramón Martín Largo en la revista digital *La República Cultural*⁵⁶:

Fun Home fue retirada del catálogo de algunas bibliotecas públicas a causa de las quejas de sus usuarios, y en 2008 una plataforma denominada No More Pornography realizó una amplia campaña de recogida de firmas para solicitar la prohibición de Fun Home en la Universidad de Utah. En 2013, en Charleston, la misma obra recibió críticas del líder de Palmetto Family, una agrupación religiosa de Carolina del Sur, quien consideró que el libro “no era apto como lectura universitaria” (2015)

Si por algo se caracterizan las obras de Alison Bechdel es por su narración autobiográfica contando desde su percepción historias personales de su familia y describiendo sus pensamientos y sentimientos en cada una de las situaciones en las que ella se ve envuelta. Tanto en *Fun Home*, novela que se focaliza en la figura de su padre, como en *¿Eres mi madre?*, en la que su punto central es la relación con su madre, Alison narra desde su posición los hechos que acontecen a su familia. En esta última además de tratar la afinidad que siente con su madre expone las dificultades e inconvenientes que le supuso escribir *Fun Home*.

¿Eres mi madre? fue publicada en 2012. Ha sido traducida al español por Rocío de la Maya Retamar. En nuestro país la editorial encargada de la dirección fue Reservoir Books. Muchos la contemplan como una sucesión de *Fun Home*, pero Bechdel despejó toda clase de juicio en una entrevista realizada al diario *ABC*⁵⁷ en 2012: “Más que una memoria gráfica, creo que es una metamemoria. No quería hacer lo mismo, no quería que pareciera una simple continuación del anterior, quería que la gente percibiera que era algo distinto, una historia diferente”. Aunque es bien cierto que en esta autobiografía Alison expresa también sus vivencias personales y su experiencia escribiendo su primer libro.

En esta novela gráfica la autora reflexiona sobre las carencias afectivas que sufre desde su niñez y la forma en que estas han influido en cómo es ella actualmente. No obstante, en una entrevista para el *Wall Street Journal*⁵⁸ declara que ella no encuentra que la historia que

⁵⁵ Alison Bechdel: “Nuestra cultura se ha volcado en lo gráfico” (*El País*)

https://elpais.com/cultura/2015/08/05/babelia/1438779907_950582.html [Consultado el 16-04-2020]

⁵⁶ Fun home, de Alison Bechdel. Una familia tragicómica y un escándalo americano (*La República Cultural*) <https://larepublicacultural.es/article10452> [Consultado el 19-04-2020]

⁵⁷ La novela gráfica como terapia familiar (*ABC*)

https://www.abc.es/cultura/libros/abci-alison-bechdel-201209150000_noticia.html [Consultado el 18-04-2020]

⁵⁸ Alison Bechdel, Author of 'Are You My Mother?' - WSJ Interview (2012)

https://www.youtube.com/watch?v=HMf0-UWe_9o [Consultado el 19-04-2020]

cuenta sobre su madre sea tan triste como aparenta, difiriendo así de la interpretación inicial que se le da a sus memorias:

Siento que mi historia también es un poco feliz. Quiero decir que al final siento que vine a este lugar de verdadera gratitud por lo que aprendí de mi madre como escritora. Quiero decir que escribo sobre cómo ella era distante en cierta manera, no había mucho contacto físico o no había mucho espacio para hablar sobre los sentimientos. (...) Existía esta distancia, pero también había algo que ella me dio, algo muy profundo y valioso, que era cómo ver tu vida como una historia, como una obra de arte, y que para mí ha sido una forma de salir de ese dolor y yo creo que al final es donde va mi libro y creo que es sí, como ese pajarito que estaba buscando a su madre. Es muy triste y conmovedor este tipo de cosas que he hecho en mi vida, pero al final siento que mi madre ha sido una gran madre (2012)

Además, durante la obra se intercalan pasajes de estudios realizados por escritores de la talla de Virginia Woolf o del conocido como “padre del psicoanálisis” Sigmund Freud, generando así una historia muy metódica a la par que íntima. En la entrevista citada en el párrafo anterior, también habla de este recurso utilizado por Bechdel, en el que los análisis y perfiles psicoanalísticos se ven representados directamente en el libro:

No creo que pudiera haber contado esta historia en prosa. Siento que el vocabulario y la gramática de la narrativa gráfica para manejar todos estos diferentes hilos que acabas de enumerar salta en la cronología como un segundo. Tengo 50 años hablando por teléfono con mi madre. Exploro las diferentes ideas psicoanalíticas y tomo a las personas en sesiones de terapia. Es una gran cantidad de material que creo que se volvería muy confuso rápidamente en prosa, pero tener acceso a lo visual le brinda esta maravillosa taquigrafía para moverse en el tiempo y el espacio. Siento que soy capaz de contar incluso dos o tres historias al mismo tiempo en comics. (2012)

Alison Bechdel ha recibido durante estos años el reconocimiento y el prestigio tanto del público como de los críticos dentro y fuera del colectivo LGBTIQ+. Y una de las muestras de la notoriedad de esta autora es su palmarés. Además de recibir el anteriormente mencionado Premio Eisner en el año 2007 por *Fun Home*, esta novela también ganó ese mismo año el Premio Stonewall Award, el Premio Publishing Triangle-Judy Grahn Nonfiction Award y por último también se llevó un GLAAD Media Awards. Todos estos premios llevaron a este bestseller hasta la cúspide. Asimismo, convirtieron a Alison Bechdel en una de las máximas representantes de la literatura homosexual, un campo donde, como apuntaba la historietista en una entrevista para *Young Vic London*⁵⁹, no había muchas figuras que personificasen este género:

*No había lesbianas. La primera película lésbica fue *The Killing of Sister George*. Es muy muy triste. Pero fue emocionante solo porque nunca tuve una representación de una lesbiana. Quiero decir que es tan importante para verte a ti mismo, para tener un espejo de ti mismo. (2018)*

⁵⁹ Pride 2018: In conversation with Alison Bechdel https://www.youtube.com/watch?v=U1_r8F2ubCo&t=4s [Consultado el 19-04-2020]

3.2. ANÁLISIS DE SU OBRA: ¿ERES MI MADRE?

3.2.1. Personajes y tramas

El lector se enfrenta a una novela gráfica en la que las tramas principales están vinculadas con las circunstancias personales y el mundo interior de sus personajes, especialmente de dos mujeres: madre e hija, Helen y Alison Bechdel.

La protagonista de esta historia es la narradora: Alison. Podríamos describirla como una persona que se caracteriza por su inseguridad respecto a sus relaciones personales. Esta inestabilidad se debe, en cierta medida, a la situación familiar que agitó su vida: la homosexualidad de su padre. Esta subtrama es la que subyace durante toda la narración, con las apariciones esporádicas de Bruce y las reflexiones que hace Alison sobre su trágica muerte.

En esta obra se nos expone la enorme frustración que ella siente tanto en su trabajo como historietista como en su lado más personal. Es un alma rota, alguien que desde una temprana edad tuvo que aprender a hacer frente a la dureza de la vida y esto terminó por provocarle traumas que siendo muy adulta le son difíciles de superar: “Tu inconsciente quiere expresar el dolor que sientes por la inocencia perdida. Pero tu ego quiere seguir reprimiéndolo. Así es el compromiso es la ansiedad” (2012⁶⁰: 45). Alison sufre tantos desequilibrios mentales que ha terminado acudiendo durante casi toda su vida a terapia. Y es aquí donde conocemos a otros dos personajes que conducen la mente de Alison durante esta historia: Jocelyn y Carol. Sin embargo, nuestra protagonista no mantiene la misma relación con ambas terapeutas. Jocelyn fue alguien especial en la vida de Alison e incluso llega a afirmar que terminó enamorándose de ella y que este fue el principio del fin de la relación que mantenía con Eloise. Con Carol, sin embargo, las sesiones eran muy distintas para Alison y durante su tratamiento afirma echar de menos a Jocelyn. Ambas terapeutas son figuras importantes en su vida, pero la estima que sentía por ellas se manifestaba de distinta forma. Mientras que con Jocelyn sentía un sentimiento que podríamos categorizar como atracción, el afecto que le tiene a Carol es casi maternal.

Por otra parte, aunque se ha hablado de su inestabilidad emocional y psicológica, también es cierto que hemos descubierto en Alison que hay un aspecto de su vida en el que se muestra confiada: su orientación sexual. Algo que para mucha gente ha sido un tabú para ella ha sido una forma de expresarse en sus obras y por la que ha luchado siempre abiertamente. Alison es lesbiana y, a raíz de esto, entran en escena dos mujeres con las que la protagonista mantuvo una relación: Eloise y Amy. Con Eloise tuvo una relación apasionada pero que, desde el punto de vista de Alison, en el terreno sentimental avanzaba con paso lento. Fue un noviazgo lleno de complicaciones e infidelidades por parte de ambas. De la relación que mantuvo con Amy no da muchos datos, pero por lo que Alison comenta parece que con ella realmente tenía una relación sana.

Junto a Alison, tenemos a la coprotagonista de esta novela gráfica: Helen. A grandes rasgos, podemos afirmar que Helen es una persona muy inteligente que muestra mucho interés por la escritura, especialmente por los poemas, una afición que tuvo que abandonar cuando se casó y tuvo a sus hijos, pero que terminó retomando. Además de la poesía, durante su etapa universitaria, desarrolló su pasión por el teatro, su primer papel: la segunda Sra. de Winter en *Rebecca*, aunque fue su interpretación como Catherine Sloper en *La Heredera* la

⁶⁰ En el presente estudio he utilizado la edición de Reservoir Books de 2012. La cita se refiere, en este caso a la página 45. En citas posteriores, se indicará, junto al texto, el número de página correspondiente.

que la llevó a aparecer en el periódico. Alison comenta en la obra que su madre llegó a dejar la universidad para continuar en el sector como utilera confeccionando el vestuario. Y fue precisamente el teatro lo que propició el primer encuentro con Bruce, su futuro esposo, concretamente fue durante la producción de la obra *La fierecilla domada*.

Por otro lado, también la describiremos como una mujer seria y estricta debido a las circunstancias que han acontecido en su vida. No solo fue la homosexualidad de su marido la que la marcó, mucho antes, en 1969, las muertes de sus padres provocaron que entrara en depresión. Alison, durante su infancia reclamaba la atención de su madre y alude en la obra la falta de cariño recibida respecto a sus hermanos. Y, en un ejercicio propuesto por Jocelyn, Alison le pregunta a Helen qué es lo más importante que aprendió ella de su madre: “que los niños son más importantes que las niñas” (264). ¿Es ese el motivo por el que trata de esa manera a su hija? ¿Por qué ella recibió el mismo trato? Esto es algo de lo que Alison reflexiona. Además, también es destacable, en esta relación madre e hija, que Alison nunca se ha sentido cómoda hablando de su orientación sexual con su madre y ha llegado a sentir que su madre realmente no se interesa por su vida.

De igual modo, su hija intenta buscar constantemente su aprobación tanto a nivel personal como en lo referente a su escritura. Alison comenta que su madre no estaba demasiado de acuerdo en la publicación de *Fun Home* y hasta le propuso a su hija “novelar” la obra por miedo a la exposición pública de su familia. Y con esta obra Alison siente mucho miedo por lo que pensará su madre sobre ella: “Esa es una de mis preocupaciones ahora... el miedo a que mamá piense que estas memorias sobre ella son ‘iracundas’” (2012: 10) No obstante, a pesar de la lejanía emocional que parece distanciarlas, Alison confiesa en más de una ocasión la admiración que siente hacia su madre, especialmente en su forma de escribir. “El estilo expresivo de mi madre –preciso, desapasionado, elegante, sin adverbios– está profundamente grabado en mis lóbulos temporales” (23)

Los tres últimos nombres de esta lista: Winnicott, Woolf y Freud son los tres profesionales que fundamentan teóricamente esta novela gráfica. Además de los extractos sacados de sus novelas, ellos aparecen representados gráficamente de manera esporádica. La autora relata algunos acontecimientos de sus vidas usándolos como herramienta para reforzar su propia historia. Los tres son muy admirados por Alison, pero si por alguien comparte una devoción peculiar es por Donald Winnicott. Nuestra protagonista se siente muy identificada con él en muchos aspectos de su vida personal, que se ven reflejados en esta obra en momentos puntuales, como cuando ambas madres les dejaron de dar el pecho o el aprecio que sentía Alison hacia Jocelyn como lo sintió Donald con la niña de *The Piggle*⁶¹. Tiene tanta cercanía con Winnicott que en una ocasión le confesó a Jocelyn que le hubiera gustado que hubiese sido su madre.

Virginia Woolf solo aparece presencialmente una vez en lo que parece un “encuentro” entre ella y Winnicott dentro de la imaginación de la autora. El rol de Woolf es el de referente documental y analítico para Alison. Y, por último, en cuanto a Sigmund Freud, no hace acto de presencia en la obra físicamente, pero podemos encontrar sus ideas y su doctrina extendidas durante toda la novela.

⁶¹ The Piggle: fue un caso clínico que se inició en 1964 y en la que una niña de 2 años es psicoanalizada por Donald Winnicott bajo demanda

3.2.2. Estructura interna y externa. Tiempo y espacio

¿Eres mi madre? es una historia narrada en 289 páginas. Su estructura externa se compone de siete capítulos: “La madre devota común” (1-38), “Objetos transicionales” (39-76), “Ser verdadero y ser falso” (77-118), “Mente” (119-160), “Odio” (161-204), “Espejo” (205-246), “El uso de un objeto” (247-289).

Respecto a su estructura interna hay varios aspectos a tener en cuenta. En primer lugar, hay que recordar que se trata de una novela gráfica autobiográfica, por lo que autor y narrador de la historia son la misma persona, en este caso, Alison Bechdel. Por lo tanto, se produce el llamado “pacto autobiográfico” el cual fue definido por Philippe Lejeune, como ya indicamos en el marco teórico: “La identidad del narrador y del personaje principal que la autobiografía asume queda indicada en la mayor parte de los casos, por el uso de la primera persona” (1975: 48). Las tres identidades (narrador, autor y protagonista) de esta obra confluyen en Alison. Y, aunque haya viñetas en las que el protagonista del momento narrado sea otro, es ella quien lo cuenta por lo que las formas verbales usadas son en primera persona.

Hay dos elementos que llaman la atención: el título y la forma de iniciar esta novela gráfica. Respecto al título, es bastante revelador que aparezca entre interrogantes: *¿Eres mi madre?* El hecho de que el título sea una pregunta es una reafirmación del carácter introspectivo de esta obra. Es la búsqueda de Alison de esa conexión aparentemente perdida con su progenitora. Por otro lado, acerca del comienzo del libro, es llamativo cómo reflexiona sobre la forma en la que debería arrancar la obra que precisamente estamos leyendo:

Esta historia empieza cuando comienzo a contar otra historia. Esta historia -unas memorias sobre mi madre- podría empezar con una de esas dos escenas. Pero mientras me planteo si desplazar el principio de esta historia más atrás en el tiempo, antes de salir del armario, antes de mi primera regla... Me doy cuenta de que quizá el verdadero problema de estas memorias sobre mi madre sea que no tienen un principio” (4-6).

Esta técnica literaria es conocida como “metaliteratura” la cual es definida por la RAE⁶² como: “Literatura en la que se reflexiona especularmente sobre la naturaleza y la forma de la obra literaria”. Con esta técnica Alison, ya introducida en la historia debido a su carácter autobiográfico, analiza cómo quiere narrar esta obra. Y lo que es más, en los primeros diálogos la autora crea un monólogo interno en el que vaticina cómo será la conversación que tendrá con su madre cuando le cuente que va a realizar esta novela. Esta técnica fue utilizada anteriormente por un autor muy conocido de este género: Art Spiegelman.

⁶²REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es/metaliteratura> [Consultado el 05-07-2020]



Alison reflexiona sobre el inicio de *Fun Home* (5)



En estas viñetas vemos cómo le explica a su mujer, Françoise, cómo será el inicio de su famosa obra *Maus* (172)

La estructura interna de esta obra se vertebra en los sueños de Alison. Cada capítulo comienza con un sueño que da pie a las historias y las reflexiones que se generan en el episodio a modo de terapia. Los sueños, además, están intrínsecamente conectados con las teorías desarrolladas por los diferentes psicoanalistas que vertebran este cómic. A continuación, vamos a analizar resumidamente cada uno de estos sueños:

- Sueño del arroyo: Alison comenta que tuvo este sueño antes de contarle a su madre que escribiría *Fun Home*. Este sueño simboliza metafóricamente la inmersión que hace Alison al adentrarse en el agua y buscar en lo más profundo de su interior para contar la historia.

- Sueño de la telaraña: este se produjo según comenta la autora dos años antes que el del arroyo y a raíz de él Alison comienza a interesarse por *La interpretación de los sueños* de Sigmund Freud. Ante la perfección de la telaraña Alison siente admiración y hace esta reflexión sobre ella: “La telaraña es mi subconsciente, pero también es un deseo; una fantasía de lo que podría ser mi propia creatividad si no le impidiera constantemente que fluya” (66)

Además, durante este sueño, Alison le dice la siguiente frase a Amy se refleja uno de los principales problemas que tiene Alison y que está presente en toda la obra: su autodestrucción: “Es nuestra propia capacidad de autoconciencia la que nos hace ser autodestructivos” (41).

- Sueño del parche en la ropa: Alison explica que un mes después del sueño de la telaraña, soñó que su terapeuta Carol iba a su casa para darle un masaje y llevarse unos pantalones suyos que tenían una rotura. La autora habla de la obra *Cuatro arquetipos* de Carl Jung para tratar el concepto del “arquetipo de madre” y junto a un recuerdo que Alison tiene con su madre en la que ella, al igual que Carol, arreglaba uno de sus pantalones cuando era niña, explica cómo inconscientemente Alison “convirtió” en el sueño a su terapeuta en su madre. Así explica la autora el significado del intercambio y del arreglo simbólico en su ropa: “Los adultos casi siempre transfieren sus fantasías al médico durante el tratamiento (...) El parche en el sueño podría estar reemplazando una experiencia anterior de cuidado maternal y renovación.” (81-82)

- Sueño de la sangre: en él Alison encuentra una mancha de sangre en el suelo de su habitación. Piensa que se trata de algo grave y decide llamar a la policía cuya extensión telefónica es el “18”. Este número significa “vida” en hebreo, Alison interpreta el sueño como una dependencia vital: la publicación del libro sobre su padre con el que liberarse de sus problemas económicos.

- Sueño del precipicio: Alison se encuentra escalando un acantilado junto al mar intentando llegar a la cima, cuando consigue alcanzarla el sueño la traslada al tejado de la casa de su infancia. La autora no explica el significado de este sueño durante el capítulo de manera tan explícita como en el resto. Podemos deducir que la ascensión de Alison por el acantilado es una metáfora de la búsqueda del éxito que trata de obtener con su primer libro y el miedo a la caída, al fracaso. El cambio de lugar es precisamente la clave de esta metáfora: el hogar donde creció, el origen de sus historias.

- Sueño con su madre: en este sueño Alison está admirando cómo se prepara su madre para su próxima función teatral, su madre parece no verla y se dirige al espejo. Este sueño muestra el distanciamiento que existe entre ella y su madre. De hecho, Alison comenta que tuvo esta ensoñación tras enviarle a su madre el manuscrito de *Fun Home* y que no había recibido respuesta por su parte. El papel del espejo es importante y esta circunstancia se refleja al final del capítulo:

En las paredes había dos espejos enfrentados (...) Desde un punto de vista, en esos espejos se veía al yo atrapado dentro del yo, para siempre. Pero, desde otro punto de vista, el yo en el espejo se iba extendiendo en un despliegue infinito. Soy aquella cuya determinación se ha visto frustrada. Y soy yo la que la está frustrando (244-245)

- Sueño del tumor: Alison se extirpa un tumor de la cara y cuando se lo va a contar a su madre esta no le presta atención. En la siguiente viñeta ambas están frente al Stonehenge, que se encuentra con una urbanización de los alrededores. Durante una de las sesiones con Carol

entiende este sueño: “¿Stonehenge es mi verdadero yo! Y está oculto a la vista por... cómo se llama... por la catexis narcisista de mi madre” (252)

Como podemos observar, esta novela gráfica tiene como característica principal su fundamentación en el psicoanálisis. Alison cita extractos de obras relacionadas con la psicología de otros autores para fundamentar y reflexionar sobre algunos hechos de su vida. Este recurso literario se le conoce como intertextualidad. El Centro Virtual Cervantes⁶³ define así:

La intertextualidad es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos (orales o escritos), ya sean contemporáneos o históricos; el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituye un tipo especial de contexto, que influye tanto en la producción como en la comprensión del discurso.

Por último, cabe analizar el tiempo y el espacio en el que se desarrolla *¿Eres mi madre?* Esta obra es una especie de mezcla entre una novela de aprendizaje y una “autoterapia”. En ella se aprecia el crecimiento de Alison pasando de niña a adulta, aunque este recorrido no se pueda observar tan claramente como en otras obras, sí que podemos entender este proceso de aprendizaje desde un punto de vista psicológico y de autoreflexión. Para entender mejor el sentido de esta afirmación vamos a recurrir a Manuel López Gallego, el cual explica en su estudio *Bildungsroman. Historias para crecer* las dos principales diferencias que existen entre este tipo de novelas y las autobiografías:

Al bildungsroman se le ha llegado a emparentar con géneros como la novela de caballerías, la novela autobiográfica o la novela picaresca, por coincidir en gran medida en su esquema de viaje, aventura y prueba. (...) Por su parte la novela autobiográfica supera con creces los límites de la juventud del protagonista ya que normalmente alcanza hasta su vejez, nos ofrece el relato de su vida entera y su intención no es la de ofrecer un aprendizaje que lo sitúe en el punto de partida del resto de su existencia. (2013: 64)

Aunque en esta definición se explica que la autobiografía narra hasta los acontecimientos de la vida de un personaje hasta su vejez, en *¿Eres mi madre?* la edad de Alison no tiene tanto alcance. Además, hay un segundo aspecto en esta explicación del “bildungsroman” que no se reproduce tampoco en esta novela no se plantea su propia existencia. De hecho, Alison en esta novela gráfica está continuamente reflexionando por qué se comporta así, cómo ha llegado hasta el momento en el que se encuentra y cuál es su relación con el resto de los personajes que conforman su entorno, desde su más temprana infancia hasta el momento presente de la escritura de este libro.

Además, con respecto al tiempo, hay que comentar la utilización de flashbacks para retrotraerse a situaciones de su vida que expliquen su comportamiento presente. Julia Musitano⁶⁴ destaca la importancia de esta técnica literaria para situar al lector en un momento concreto del pasado de un personaje de la obra: “La percepción de los tiempos y la relación con el propio pasado es peculiar en el acto autobiográfico. Cuando alguien quiere escribir la propia vida y contar sus vivencias pasadas, surge inevitablemente la temporalidad del recuerdo” (2016). Aunque *¿Eres mi madre?* cuenta con una particularidad y es que esta

⁶³ Biblioteca Cervantes Virtual

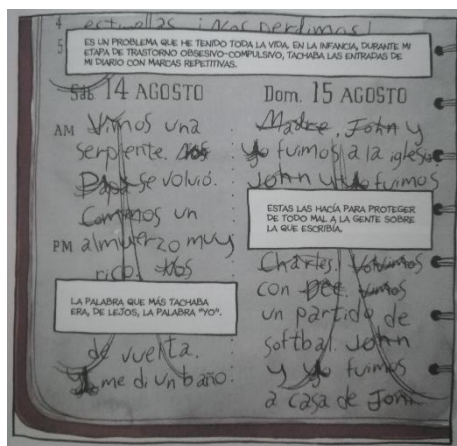
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/intertextualidad.htm [Consultado el 05-06-2021]

⁶⁴ *La autoficción: una aproximación teórica. Entre la retórica de la memoria y la escritura de los recuerdos* https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-68482016000100006 [Consultado el 05-06-2020]

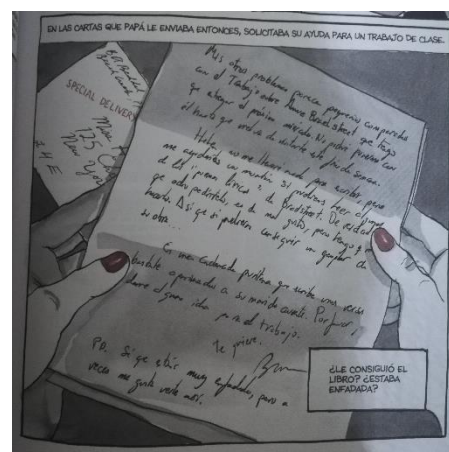
incursión temporal se hace a través de recuerdos, desde un punto de vista psicoanalítico, dado el interés de Alison por dicha disciplina.

Por último, hay que señalar que al tratarse de una novela gráfica se hace evidente el salto temporal debido a su dimensión visual. No obstante, las transiciones entre viñetas del presente y el pasado no son del todo claras, en lo que se refiere a su narración y esto provoca que la dificultad en la comprensión de la obra aumente. Alison divaga desordenadamente entre sus pensamientos y frustraciones presentes y sus recuerdos pasados. En muchas ocasiones se interrumpe a sí misma en la narración introduciendo algunos flashbacks sin previo aviso y, a veces, parecen desconectados con los hechos que se están narrando. Esto puede desconcertar y desconcentrar al lector, al no poder seguir un hilo narrativo-cronológico lineal y coherente.

Otra cualidad que se traduce en la complejidad del entendimiento de esta obra es la enorme cantidad de referencias de otras obras relacionadas con el psicoanálisis (intertextualidad). De Virginia Woolf aparecen extractos de: *El diario de Virginia Woolf*, *Momentos de vida. Escritos autobiográficos* y *Al Faro*. Con respecto a Sigmund Freud, se alude a las siguientes obras: *La interpretación de los sueños*, *Psicopatología de la vida cotidiana*, *Introducción al narcisismo*. Y de su “maestro” Donald Winnicott se mencionan los siguientes ensayos: *La madre devota común*, *Objetos transicionales y fenómenos transicionales*, *La madre suficientemente buena*, *Ser verdadero y ser falso*, *El odio en la contratransparencia*, *El niño en el ámbito familiar*, *El papel de espejo de la madre y la familia en el desarrollo del niño* y *El uso de un objeto*. También menciona *El drama del niño dotado* de Alice Miller, *Libro para dormir* de Theodor Seuss Geisel (conocido como Dr. Seuss) y por último, *El sueño de un lenguaje común* y *Sobre mentiras, secretos y silencios* de Adrienne Rich. Además de los guiños intertextuales de estas obras, en *¿Eres mi madre?*, Alison incluye en sus dibujos anotaciones de sus diarios personales y fragmentos de cartas que su padre y su madre se enviaban:



Diario de Alison (49)



Carta que envió su padre a su madre (173)

Alison aspira a convertirse algún día en psicoanalista y este objetivo está patente en la obra. Es este el motivo por el cual el vocabulario utilizado en *¿Eres mi madre?* es tan especializado y a la vez tan complejo: complejo de Electra, transferencia, catexis, formación reactiva, psique, energía libidinal... También aparecen conceptos pertenecientes al terreno de la psicología que, si bien por su significado a priori pueden ser entendidos, son tan amplios y abstractos que el lector tiene que hacer un esfuerzo por introducirse en esta atmósfera filosófica: mente, alma, vida, existencia, ser, cosmología...

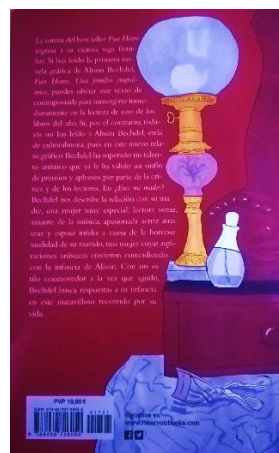
3.2.3. Papel de la imagen

Finalmente, no podía faltar en este análisis el estudio de la parte gráfica de *¿Eres mi madre?*

En primer lugar, no podemos adentrarnos en examinar las viñetas que dan forma a esta historia sin antes pararnos a contemplar su portada.



Portada



Contraportada

Como podemos advertir en esta portada, la gama de colores que está presente oscila entre rojos, rosas y grises. Lo que representan estos colores se explicará más adelante, ahora nos detendremos a analizar los dibujos que la ilustran. En un primer vistazo ya hay algo que llama la atención, tanto por su color dorado como por el significado que tiene: las dos figuras femeninas de espaldas una a la otra. Esta imagen da pistas de cuál es la consigna de esta obra: la distante relación de Alison y Helen. Ambas aparecen separadas por una especie de caja y sin establecer contacto visual, esta imagen no es más que una alegoría de esa falta de conexión que todo el mundo pensaría que tendría una madre con su hija. Adicionalmente, en la parte inferior de la portada aparecen diferentes complementos de maquillaje: una brocha, un rímel, un pintalabios y un espejo. Y esto podríamos interpretarlo como una representación del carácter “femenino” que tiene esta obra, en la que sus protagonistas son mujeres. Aunque estos objetos también pueden ser una referencia a una escena que encontramos en el libro, cuando Alison y Helen aparecen maquillándose y se manifiesta esa pretensión de los hijos en parecerse a sus padres cuando son pequeños.

En cuanto a la contraportada es mucho menos simbólica que la portada, en ella solo aparece dibujada una antigua lámpara y un frasco de perfume. En la parte de abajo podemos ver un rizador de pestañas.

A continuación, vamos a profundizar en el interior de *¿Eres mi madre?* y brevemente aclararemos algo sobre la estructura visual y textual del contenido. Las viñetas que moldean esta obra oscilan entre las vivencias de la autora y las de su madre a través de flashbacks, reflexiones personales y estudios de otros autores. El estilo desordenado de la narración se traslada evidentemente a la imagen, pasando de escenas en las que Alison charla con su madre por teléfono a una anotación sobre psicología o a una secuencia del pasado. Este desequilibrante relato de los hechos es tan caótico como la mente de la propia autora. Ni siquiera la imagen, que suele ser el elemento que dilucida la estructura interna de las viñetas es capaz de conseguirlo. El hilo narrativo de la historia aparece disperso y esto genera

confusión en el lector que contempla un revoltijo de escenas del presente y el pasado mezcladas con fragmentos de otras obras o reflexiones de la creadora.

Por otra parte, si vamos a hablar del continente, hay que valorar la forma que tienen las viñetas y los tipos de planos que configuran esta novela gráfica. Respeto a las viñetas, podemos observar que, en su totalidad, las viñetas son cerradas, puesto que tienen limitaciones; es decir, el dibujo no sale del marco en el que está encerrado. Su forma siempre es cuadrada o rectangular y, además, su distribución es ortogonal, es decir, siguiendo el eje horizontal.

Y en lo referente a los planos⁶⁵ utilizados en esta obra, aunque hay de todo tipo, tenemos que puntualizar que los más representativos y trascendentes son los siguientes: planos detalle, primeros planos y planos medios. El primero de ellos deja a un lado el sujeto para centrarse en un objeto que aparece en la escena. El segundo es aquel en el que solo se muestra la cabeza y el cuello del sujeto. Y en el tercero el corte se sitúa en la cintura. En las siguientes imágenes vemos algunos ejemplos de ellos:



Plano detalle de una máquina de escribir (171)



Primer plano de la cara de Alison (4)



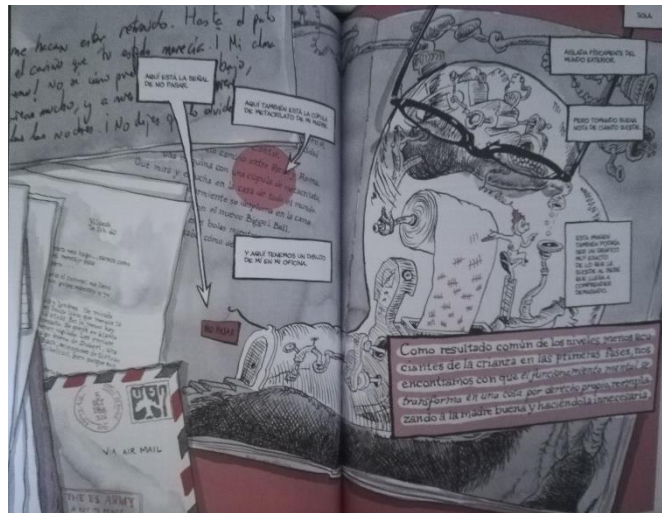
Plano medio de Alison (181)

Los dos últimos son muy importantes. Esta obra tiene un enorme carácter emocional y centrar la viñeta en planos tan cortos transmite profundidad y acerca los personajes de una manera más íntima al lector. Con estos planos, Alison Bechdel centra el foco de atención en

⁶⁵ Tipos de planos: Gran Plano General (GPG), Plano General (PG), Plano Americano (PA), Plano Detalle (PD), Plano Medio (PM), Primer Plano (PP).

los protagonistas, ignorando así todo aquello que les rodea. Mientras que con los planos detalle lo que hace es concentrar toda la atención del lector en un objeto que será determinante para la historia. En *¿Eres mi madre?* los planos detalle suelen centrarse en cartas, agendas, notas... Al tratarse de un libro tan sumido en la reflexión sobre la propia escritura es lógico que la autora haga uso de esta técnica.

Aunque tengan una mayor significación en esta obra los planos anteriormente analizados, también hay planos que ocupan toda la página, o incluso las dos páginas partiéndose de esta forma la imagen:



**Representación de la cúpula de metacrilato del Dr. Seuss
(132-133)**

Otro aspecto que hay que tener en cuenta cuando analizamos la imagen es la gama de colores que se utilizan. Alison Bechdel para ilustrar esta obra emplea los siguientes: blanco y negro principalmente, aunque hay detalles en los que la gama de color varía entre el rojo y el rosa. La escritora alemana, Eva Heller, realizó un estudio, *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (2004), en el que se explica detalladamente qué significado le da la psicología a estos colores:

Del amor al odio: el rojo es el color de todas las pasiones, las buenas y las malas. La experiencia da origen a los símbolos: la sangre se altera, sube a la cabeza y el rostro se ruboriza –por timidez o por enamoramiento, o por ambas cosas a la vez–. Uno enrojece también porque se avergüenza, porque está airado o porque se halla excitado. Cuando la razón pierde el control, “todo se ve rojo”. (...) El amor es rojo, y en segundo lugar, delicadamente rosa. El odio es rojo, y en segundo lugar es negro, símbolo de lo malo. Y así, el rojo del amor se transforma con el negro en odio. (54)

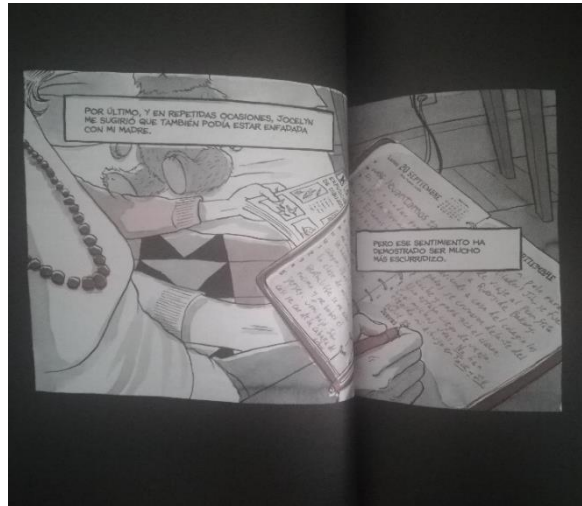
Blanco-gris-negro, tal es el espectro de los colores no vivos. El blanco es el principio, y el negro es el final. (...) El negro invierte todo significado positivo de cualquier color vivo. (...) El negro establece la diferencia entre el bien y el mal porque el negro establece la diferencia entre el día y la noche.

El amor es rojo, pero el rojo acompañado de negro caracteriza lo contrario del amor, el odio. (...) Siempre que el negro forma parte de un acorde con rojo, amarillo o verde, tal acorde visualiza un sentimiento negativo o una cualidad negativa. (129-131)

El blanco es femenino y es noble, pero también es débil. El blanco es el color de la voz baja, y el acorde blanco-rosa-gris contiene todos los colores moderados y discretos. (159)

El rosa es suave y tierno; es el color de la delicadeza. El rosa también nos hace pensar en la piel lo cual lo convierte en un color erótico. Es el color del desnudo. (214)

Hay algo que llama la atención respecto a la imagen y que tiene relación con los colores, concretamente con el negro. El final de los capítulos y los sueños están en un lienzo negro que nos sitúa en un clima de oscuridad y dramatismo que planea durante toda la obra. Desde el punto visual supone un pequeño paréntesis en la historia cercando y separándose del resto. Además, en lo referente al final de los capítulos, hay un aspecto a tener en cuenta y es que se trata de una viñeta partida en dos páginas.



Final del capítulo 2 “Objetos transicionales” (74-75)

Es cierto que Alison Bechdel no ha manifestado nunca el uso de otros colores (rojo en *¿Eres mi madre?* y azul en *Fun Home*) como algo trascendental o que tenga un significado más allá del puramente estilístico. Leyendo estas apreciaciones de Heller podemos observar varias cuestiones que se reproducen en *¿Eres mi madre?* Por ejemplo, la simbolización de los colores rojo y rosa con el amor y el sexo sí que se descubre en algunas viñetas de esta obra, como la que vemos a continuación:



(225)

Aunque la utilización del color rojo y sus distintas tonalidades podemos interpretarla como una prueba más de la psicología que envuelve esta obra, también podemos advertir que este color se ha empleado en objetos tan poco figurativos como son la ropa o el mobiliario.

En otro orden de ideas, es importante destacar las expresiones faciales de los protagonistas de esta historia. Empezaremos por Alison, su rostro pasa por muchos estados de ánimo durante la obra, sin embargo, podemos notar cómo, en gran parte de las ocasiones, refleja el desánimo, la desesperación e incluso la locura, producto de los trastornos que sufre. Alison posee en muchas ocasiones un semblante desorientado o frustrado, principalmente cuando está escribiendo su novela. Respecto a Helen durante toda la historia aparece con una expresión seria, fría e impenetrable. Por su parte, tanto Carol como Jocelyn, al aparecer únicamente en escenas de terapia, su rostro transmite calma y concentración por la persona a la que están escuchando, en este caso, Alison. En cuanto a Eloise casi siempre mantiene un gesto risueño y alegre en los momentos en los que aparece en escena junto a la protagonista.

Por último, cabe destacar que el valor visual y social que tiene esta obra está en la reproducción explícita del sexo, un tema tabú para muchos autores durante años. La exhibición de los cuerpos desnudos de los personajes se produce con frecuencia. Alison Bechdel muestra sin ningún tipo de tapujos y con toda naturalidad escenas eróticas entre personas del mismo sexo. Y es que precisamente una de las tramas principales de *¿Eres mi madre?* es mostrar las relaciones, tanto en el terreno personal como en el sexual, que se apartan de los estándares normativos heterosexuales.



Alison y Eloise manteniendo relaciones sexuales (188)

3.3. JOE SACCO. Vida y obra

Joe Sacco es un dibujante y periodista de nacionalidad maltesa-estadounidense. Nació el 2 de octubre de 1960 en Kirkop (Malta), pero justo un año después se mudaron a Melbourne (Australia). Allí vivió hasta 1972 que fue cuando se trasladó a Los Ángeles.

De las dos vertientes que desempeña Sacco en la actualidad de manera combinada, el periodismo fue la primera. Se graduó en el Sunset High School (Beaverton, Oregon) y, además, hizo sus pinitos en el periódico escolar. Fue en 1981 cuando se licenció en periodismo en la Universidad de Oregon. A pesar de su amor por la profesión, Sacco ha manifestado varias veces su desencanto por ella cuando terminó la carrera. Fue cambiando de trabajo durante algunos años y finalmente acabó regresando a Malta debido a la enorme frustración que sentía. Allí trabajó redactando guías turísticas para una publicación local.

Así hablaba de su “amor-odio” por la profesión, en una entrevista para *Jot Down*⁶⁶: “Por alguna razón que no logro entender adoraba la sensación de escribir bajo la presión de una hora límite. Conocer una historia y escribirla en poco tiempo era una descarga de adrenalina increíble y pensaba, «¡Oh, Dios! ¡Me encanta esto!».” A lo que añadía ese cambio de sensaciones que tuvo con la presión periodística que se recaía sobre sus hombros:

Ahora odio las fechas de entrega, mentalmente es algo estresante, hay pocas cosas comparables. Pero en aquellos días era algo natural, inspirador, porque conlleva un hábito de trabajo y una disciplina abrumadora; tienes que tomar decisiones en minutos, no tienes tiempo de pensar en todas las variables y solo estás concentrado en contar algo. Ahora lo que de verdad me gusta es conocer a gente diferente y hablar con ella, conocer sus historias sin presión. (2014)

Fue esta decepción con el gremio lo que llevo a Joe Sacco a inclinarse por otros senderos. Así fue cómo terminó adentrándose en el mundo de los cómics, al comenzar a trabajar para una editorial de lengua maltesa llamada *Imħabba Vera (Amor Verdadero)*, allí realizó cómics de temática romántica. Posteriormente, en 1985, Sacco fundaría *Portland Permanent Press*, una revista satírica y alternativa, a su regreso a los Estados Unidos. Y poco tiempo después entró a formar parte de la revista estadounidense *The Comic Journal*, donde trabajó como redactor de noticias y donde creó la antología satírica *Centrifugal Bumble-Puppy*.

Su madre, Carmen, fue uno de los factores que influyó en el interés de Sacco por la búsqueda de testimonios. Ella le relataba historias sobre lo dura que era la vida en Malta con la entrada de la II Guerra Mundial. Le contó cómo caían las bombas sobre la ciudad y cómo miles de ciudadanos morían, pero a su hijo estos aterradores hechos le generaron una respuesta muy contraria a la esperada. Monica Marshall explica cómo repercutieron estas historias sobre el autor:

Mientras Joe Sacco debería de haberse horrorizado de niño cuando escuchaba las historias de su madre sobre la guerra, algo dentro de su mente instantáneamente se estimuló por el orgullo y la perseverancia de la gente de Malta. (...) Después, de adulto, él se interesó intensamente acerca de cómo sobrevivió la gente en los territorios ocupados. Él está continuamente interesado en aprender cómo el desplazamiento de personas, debido a estos conflictos, afectó a la relación entre naciones. Más adelante, volvería a narrar las historias de su madre en formato cómic. Basándose en las cartas

⁶⁶ Joe Sacco: «Yo entiendo el periodismo como el primer escalón de la historia» (*Jot Down*) <https://www.jotdown.es/2014/06/joe-sacco-yo-entiendo-el-periodismo-como-el-primer-escalon-de-la-historia/> [Consultado el 25-04-2020]

que ella escribió sobre sus experiencias, Sacco dibujó “More Women, More Children, More Quickly” en 1990. (2005: 8)

Sacco es dibujante, periodista, pero también podemos decir que es un viajante. Ha recorrido muchos países en busca de testimonios, pero si hay un lugar en el mundo que ha marcado la carrera de Joe Sacco ese ha sido Oriente Próximo. Una zona que le ha llevado a crear las obras más importantes de su vida profesional: *Gorazde, zona protegida* (2000), *Palestina: en la franja de Gaza* (2002) y *Notas al pie de Gaza* (2009). En la entrevista citada anteriormente Sacco explica su curiosidad por esta región:

Mi interés en Oriente Próximo no comenzó tanto como consecuencia de la guerra en sí, sino como una cuestión de justicia social. Yo crecí pensando que los palestinos eran terroristas y por muchas razones, quiero decir, es cierto, han cometido actos terroristas, pero ¿cuál es el contexto?, ¿qué los ha llevado a esto? Entonces en un determinado momento sentí la necesidad de entender el origen o la naturaleza de las injusticias que suceden por ahí, sentí que necesitaba verlas con mis propios ojos y hacer algo al respecto. (2014)

A pesar de que los países árabes fueron los que le proporcionaron el prestigio que actualmente ostenta Joe Sacco, en este estudio nos centraremos en la zona de los Balcanes.

Historias de Bosnia es una novela gráfica que une dos obras que originalmente fueron publicadas por separado: *El Mediador* (2003) y *El final de la guerra*⁶⁷ (2006). En el año 2016, la editorial Planeta DeAgostini decidió editarlas agrupándolas en una sola.

En esta obra se ilustran los hechos acontecidos durante la Guerra de Bosnia (1992-1995). Un conflicto en el que hubo un enfrentamiento entre pueblos, pero también entre ideologías y culturas: serbios ortodoxos, croatas católicos, bosnios musulmanes, albaneses, eslovenos, macedonios y húngaros. Estos países formaban parte de la antigua Yugoslavia, la cual, tras varias contiendas, acabó disgregándose definitivamente en 2003 en los estados que actualmente conocemos.

Cuestiones territoriales aparte, las verdaderas consecuencias de esta guerra fueron los miles de fallecidos y la enorme cantidad de ciudadanos que se vieron obligados a abandonar su hogar:

La guerra acabó convirtiéndose en un genocidio: las fuerzas serbio-bosnias, de religión cristiana ortodoxa, llevaron a cabo una limpieza étnica y mataron a decenas de miles de musulmanes. (...) Más de un millón de bosnios y croatas tuvieron que abandonar sus casas. La capital de Bosnia, Sarajevo, estuvo asediada durante tres años, pero sus habitantes resistieron. (Valsells, 2020)⁶⁸

Joe Sacco retrató en *Historias de Bosnia* los testimonios personales de varios informantes, excombatientes en su mayoría, que sufrieron de primera mano el impacto de este enfrentamiento y que en muchas ocasiones quedaron en un segundo plano. En la contraportada de la obra se revela la esencia de esta novela gráfica y del estilo en general que tiene Sacco relatando: “emplea su célebre periodismo historietístico para exponer las pequeñas historias de la guerra; esas que, pese a su dureza e interés, jamás llegan al telediario

⁶⁷ *El final de la guerra* fue publicada en 2005 por la editorial Drawn and Quarterly, pero en 2006 fue traducida al español por el Grupo Planeta.

⁶⁸ Guerra en los Balcanes: todos contra todos <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191220/472370939793/guerra-balcanes-antigua-yugoslavia-genocidio-minorias.html> (Consultado el 26-04-2020)

de las nueve”⁶⁹ (2016) Y son precisamente estas palabras las que representan la naturaleza de la narración de este autor. Sacco se introduce en el epicentro de los conflictos para regalarnos un pedazo de las vidas de personas que permanecen en el olvido para los grandes medios de comunicación.

Historias de Bosnia es una muestra más del trabajo de Joe Sacco como autor de cómics periodísticos, un campo en el que es un referente. Utiliza las técnicas y actitudes propias del periodismo (busca los detalles, toma notas, realiza entrevistas, es riguroso con los hechos...) en un ámbito que tradicionalmente siempre había estado muy alejado: el cómic. Esto es lo que decía Sacco en la entrevista a la que se hizo mención antes: “casi todo salía de la boca de otras personas, yo simplemente estaba allí, observando y escribiendo o dibujando lo que veía. Creo que ya en aquellos trabajos había una aproximación periodística sin que yo mismo fuera consciente”.

⁶⁹ Cita tomada de la contraportada de *Historias de Bosnia*

3.4. ANÁLISIS DE SU OBRA: *HISTORIAS DE BOSNIA*

3.4.1. Personajes y tramas

Los personajes principales que se presentan en esta novela gráfica son en su mayoría excombatientes que participaron en la Guerra de Bosnia. Sus tramas, por tanto, se centran en el dolor y de la dureza del conflicto desde la experiencia propia y visión personal de los personajes. Joe Sacco ejerce el papel de periodista-testigo. Entrevista y pregunta a los protagonistas de las historias que narra en la obra, como Neven, un excombatiente que formó parte del Ejército Popular yugoslavo.

Neven es el protagonista de la primera historia: “El Mediador”. Sacco le describe como “un hombre formado en el dominio de las armas” y es esta habilidad con la armamentística lo que le ha hecho tan reconocido entre los mercenarios. Aunque su madre era musulmana y su padre era serbio, él luchó en la guerra para el bando bosnio. Entró en la unidad de Ismet Bajramovic alias “Celo”, un soldado bosnio que con solo 19 años fue encarcelado por intento de asesinato y que con el tiempo acabó convirtiéndose en el líder de su propia banda y respetado por altos cargos, en especial del ministro Alija Delimustafic. Neven le manifestó a Sacco sus discrepancias con Celo durante el tiempo en que trabajaron juntos.

Además, de soldado y mercenario, Neven es un mediador y su trabajo consiste en proporcionarles contactos e información útiles para los periodistas. tiene tarjetas procedentes de 70 empresas de comunicación; entre ellas: *Boston Globe*, *Chicago Tribune*, *Los Angeles Times*, *Washington Post*, *Sunday Times*.

En lo referente a su personalidad, podemos describirlo como un hombre con una actitud machista y racista. Se dirige de forma soez a las mujeres, aunque esto parece ser algo que parece común entre los hombres de esta obra. Una muestra de su racismo es cuando argumenta de esta manera que los refugiados han corrompido el llamado “espíritu de Sarajevo”:

Ya veremos cómo deciles discretamente a los papak –o paletos, como dirías tú– que aquí no encajan. Saturan las viviendas de la ciudad. Son remilgados para escoger trabajo. Reciben ayuda humanitaria extra por ser refugiados. Y, si son buenos musulmanes, los países árabes les dan aún más. La guerra ha cumplido los sueños de muchos refugiados. Ahora, están en Sarajevo y echarlos no será fácil (2016: 79-80)⁷⁰

Es un lobo solitario que solo establece relaciones por negocios. Además, es un tipo violento y ha sido vetado en muchos sitios. Carece de escrúpulos, por lo que no le importa matar a quien sea si con ello logra conseguir sus objetivos. La vida de Neven podría resumirse en alcohol, mujeres, armas y deudas. Debido a estas últimas, Neven durante toda la obra está constantemente intentando sacar dinero de donde sea, entre otras, sacándole el dinero a Sacco. A pesar de convertirse en su “monedero” personal, el periodista le considera un amigo y cree que es normal que exista este pacto no escrito en el que Neven le proporciona la información que necesita y Joe paga sus caprichos.

Al final de la obra, concretamente en el año 2001, Neven había dado un cambio radical a su vida: había dejado el alcohol, estaba en el paro y su principal actividad era jugar a las cartas con sus amigos. Vive en un piso con una mujer y un niño a los que acogió. Pero lo más llamativo en su cambio es la visión que tiene sobre el conflicto. Neven siempre fue un

⁷⁰ En el presente estudio he utilizado la edición de Planeta DeAgostini de 2014. La cita se refiere, en este caso a la página 2016. En citas posteriores, se indicará, junto al texto, el número de página correspondiente.

hombre que había vivido por y para la guerra, pero ahora piensa que realmente desperdició esos años luchando. En unas notas aclaratorias en las últimas páginas del libro descubrimos que Neven acabó marchándose de Bosnia y consiguió asilo político en Francia.

A continuación, conoceremos a otros tres personajes que conforman la historia de “El Mediador”, todos ellos soldados.

En primer lugar, tenemos a Jusuf Prazina alias “Juka”. Fue un soldado que formó una banda de cobradores de deudas que por todos es conocida como “Boinas Verdes”. Con el estallido de la guerra obtuvo un gran prestigio y fue designado como comandante de una fuerza policial especial de reserva. Poco después entró en el ejército con las unidades especiales a su cargo.

El ego de Juka levantó ampollas en las altas esferas y se deshicieron de él enviándole fuera de Bosnia. Y a pesar de que acabó regresando, volvió a marcharse tiempo después de los Balcanes. Murió mientras huía y su cadáver fue encontrado el 4 de diciembre de 1993 en el país belga.

En segundo lugar, tenemos a Musan Topolovic, más conocido como “Caco”. Antes de convertirse en soldado era músico y tocaba la guitarra. Abandonó su pasión por la música para formar la unidad Bosna 10, grupo de élite de los Boinas Verdes que se incorporó al ejército como 10ª Brigada de Montaña. Alija Izetbegovic, presidente de Bosnia, ordenó la reorganización de su unidad, pero él desobedeció y el Gobierno acabó arrestando a su jefe de gabinete en julio de 1993. Caco respondió por la fuerza, y el Gobierno dio orden de capturarlo. Murió el 26 de octubre de 1993.

En tercer lugar, tenemos a Ramiz Delalic alias “Celo”: musulmán residente en Sarajevo desde sus 22 años. Le vendía armas a los paramilitares, pero fue obteniendo cada vez más poder y levantando el recelo entre los miembros del Gobierno al igual que ocurrió con Caco. Aunque al contrario que él, Celo “aparentemente” sí aceptó someterse a las órdenes dictadas por el presidente.

El protagonista homónimo de la segunda historia de esta obra es Soba⁷¹. Un artista que tiene una pasión: la pintura y que, además, es miembro de una banda de rock. Al igual que casi todos los personajes de esta obra, también terminó luchando en la guerra. Allí se convirtió en un experto desactivador de minas. Su paso por las trincheras le dejó con muchas secuelas físicas, pero, sobre todo psicológicas al presenciar verdaderas masacres donde muchos de sus compañeros acabaron mutilados o muertos.

La vida de Soba no ha sido fácil. Proviene de una familia muy pobre donde a duras penas salían a delante y la poca comida que disponían en el plato era la que recibían de la ayuda humanitaria. Además, Soba ha tenido una vida de llena de excesos: alcohol y drogas, y disfruta de su tiempo libre ligando en discotecas. Aunque solo se le conoce una novia, la cual se marchó a Zagreb a estudiar medicina, él se ve así mismo como un seductor y junto a su amigo A.⁷² bailan desenfundados en el Club Obala para intentar impresionar a las chicas.

Soba le explica a Sacco que muchas veces se ha planteado abandonar Sarajevo, pero que siempre terminaba negándose a hacerlo por miedo a ser un “don nadie” allá donde fuera. Sin embargo, como ocurrió con Neven, en las notas aclaratorias finales Sacco explica que

⁷¹ Su nombre real es Nebojša Šerić Šoba

⁷² No se menciona su nombre, solo la inicial.

finalmente Soba se fue a Nueva York junto a su esposa, Leslie Fratkin. Allí finalmente pudo ejercer su pasión por el arte.

El protagonista colateral de la tercera historia es el presidente de la República de Srpska, Radovan Karadžić. Con el adjetivo “colateral” nos referimos a que, a pesar de girar toda la historia en torno a este personaje, él no pronuncia ni una palabra. Lo cierto es que Radovan Karadžić es el centro de atención de este capítulo porque es la figura a la que persiguen dos periodistas. Kasey Foley, apodado por Sacco como “el rey de los contactos” y trabaja para los siguientes medios de comunicación: *NBC Radio*, *Voice of America*, *CBC*, *Deutsche Welle*, y Jack Whit, periodista que trabaja para *CBS Radio*, se dirigen hasta la ciudad de Pale en busca de su ansiada entrevista con Radovan Karadžić.

Sacco describe al presidente como un tipo sin escrúpulos que llevó a Sarajevo por un “camino de horror” al intentar llevar a cabo una limpieza étnica con todos los ciudadanos “no serbios”. El autor nos revela, en sus actualizaciones de 2009, que la detención de Karadžić se produjo finalmente en julio de 2008, aunque su juicio aún no había finalizado cuando se publicó esta novela gráfica.

3.4.2. Estructura: interna y externa. Tiempo y espacio

La estructura externa de *Historias de Bosnia* aparece organizada principalmente en tres historias: “El mediador” (7-111), “Soba” (115-155) y “Vacaciones con Karadžić” (159-179). “El mediador” es la única de estas tres historias que está fragmentada en capítulos, los cuales están delimitados en su título por el año en los que transcurre o por el protagonista del episodio.

En primer lugar, analizaremos el capítulo dedicado a “El mediador”. Su estructura interna se fundamenta en la variación del narrador de la historia. Evidentemente, uno de los narradores de esta historia es el propio autor Joe Sacco y, en este sentido, la obra cumple con los estándares básicos por los que se rige todo pacto autobiográfico: narrador = autor. A pesar de relatar los hechos en primera persona, Sacco es una especie de narrador testigo, puesto él no es el protagonista, narra los acontecimientos sin intervenir en ellos. Este tipo de narrador aparece definido por Silvia Adela Kohan en su obra *Cómo narrar una historia*:

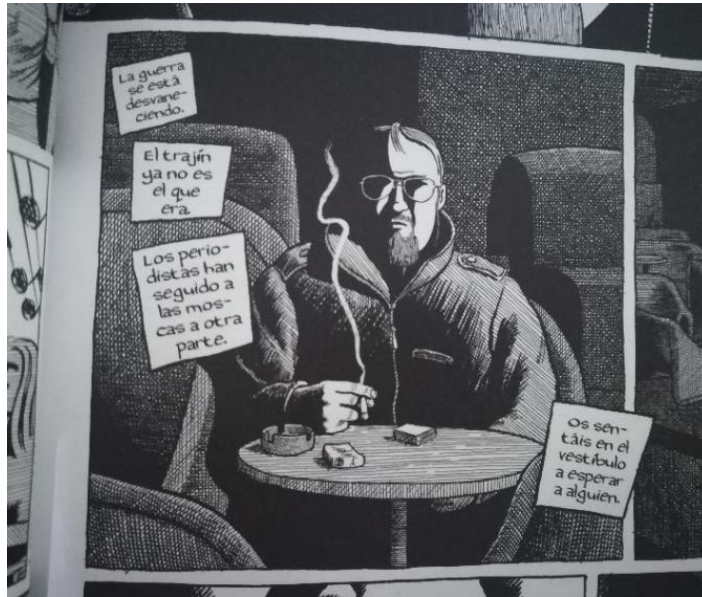
El testigo intervine en la historia como observador. Narra lo que ve o escucha. No conoce el pasado y el mundo interior de los personajes, salvo que éstos se lo confíen. (...) El omnisciente que sabe todo y narra una situación dejando al margen a los personajes se opone al testigo que cuenta lo que ve, no sabe nada más de lo que observa, duda, investiga el asunto de la narración. (2001:75-79).

Siendo un narrador testigo, Sacco no participa en la acción de esta obra, sino que es el encargado de exponer al lector, desde su punto de vista, estas historias que nunca antes se habían contado. Nuria Sierra⁷³ (2019) señala en su blog homónimo que existen tres tipos de narradores testigo: impersonal, observador presencial e informante. Sacco pertenece a este último tipo: “Narra lo que ha pasado transcribiendo los hechos como si fueran un informe, crónica o documento oficial, presentando lo escrito como auténtico”.

Respecto al narrador hay que añadir, además, una particularidad que se establece en esta obra: la existencia del narratario. Este es definido por el *Diccionario Español de Términos*

⁷³ Narrador testigo <https://nuriasierra.com/narrador-testigo/> [Consultado el 12-02-2020]

*Literarios Internacionales*⁷⁴ (2015) como: “Tecnicismo de la Narratología que se corresponde con el destinatario interno del relato, un ente ficticio a quien el narrador dirige su discurso” (1). Existen dos tipos de narratarios: explícito o implícito. En este caso tenemos un narrador explícito o marcado, el cual deja una huella de a quien se está dirigiendo. Con esta técnica se produce la conocida como “ruptura de la cuarta pared”, tan conocida en los géneros teatrales y cinematográficos. Se rompe el muro que separa la acción y a los personajes del público que está leyendo o visualizando una obra. Uno de los personajes se dirige directamente al público y le hace cómplice de la historia que está disfrutando. Como se puede apreciar en esta imagen el autor emplea la 2ª persona del plural con la que se dirige de tú a tú al lector y le pone en situación: “Os sentáis en el vestíbulo a esperar a alguien” (11)



Sacco le pide al lector que se pongan a en el lugar de Neven. De esta forma el autor pretende lograr que aquellos que estén leyendo empaticen con el protagonista y que sean capaces de entender que son sus circunstancias las que no le han dejado otra salida y ha acabado cometiendo actos moralmente reprochables. Se produce así la identificación entre protagonista y destinatario de la historia. Y esta identificación, como hemos visto en la imagen anterior, implica un cambio en la persona, pasando a la segunda (del singular o del plural). Los verbos en segunda persona solicitan la participación del lector, le invitan a meterse en la piel del personaje, en este caso en la de Neven.

Por otro lado, Joe Sacco, además de historietista, es periodista y como tal utiliza técnicas propias de la profesión para narrar esta obra. Por lo tanto, podemos observar cómo en esta obra se produce una hibridación entre géneros: periodismo y literatura. Nuestro autor combina técnicas y herramientas propias de ambos géneros creando así algo semejante a una crónica gráfico-literaria.

Sacco ejerce su labor periodística cumpliendo con la búsqueda de la verdad, a esta circunstancia se debe la rigurosidad con la que presenta el conflicto, haciendo alusión a datos históricos como: la batalla del fuerte Eben-Emael en 1940 (pág. 38), el juicio en 1994 contra Caco (pág. 102), el Acuerdo de Paz firmado en 1995 en Dayton, Ohio (pág. 146). El periodismo y la literatura gráfica se ven entremezclados en esta obra, pero Sacco se ciñe a su

⁷⁴ *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales*
<http://www.proyectos.cchs.csic.es/detli/sites/default/files/Narratario.pdf> [Consultado el 12-02-2020]

lado más periodístico para transmitir todo lo que le han corroborado sus fuentes. El periodismo siempre va a tratar de ser lo más fiel posible a la realidad de los hechos, aunque estos se narren desde la subjetividad del periodista. Ramón Tijeras manifiesta en su artículo *Periodismo y literatura: La delgada línea roja que separa la verdad del poder*, el distanciamiento que se produce entre el periodismo y la ficción:

Más allá del estilo informativo que caracteriza el lenguaje periodístico, subyace en él la intención de transmitir la verdad de una forma fiel y sin aderezos de ficción. Por lo tanto, nos aproximaremos a la noción de lenguaje como moldeador de la realidad e instrumento capaz de manipular la realidad, con el fin de alejar el fantasma de la ficción que muchas veces distorsiona la información en beneficio de intereses más o menos ocultos. (2011: 2)

Como buen periodista, el autor se dirige al lugar de los hechos para informarse de primera mano sobre la situación del conflicto. En este caso viaja a las ciudades de Bosnia: Sarajevo, capital actual del país, y Pale, antigua capital de la república de Srpska. Sarajevo es el lugar de acción de las dos primeras historias: “El mediador” y “Soba”, mientras que en “Vacaciones con Karadžić” los acontecimientos se narran desde Pale. En lo que se refiere al espacio, y como veremos a continuación con la perspectiva temporal, Sacco no da lugar a ningún tipo de confusión al lector con la lectura de *Historias de Bosnia*, puesto que no se producen saltos espaciales o temporales bruscos.

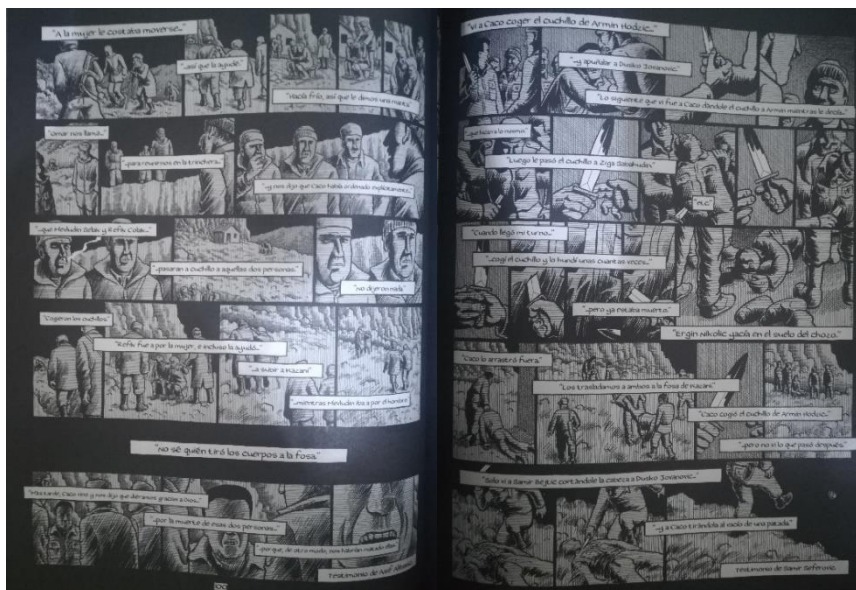
Respecto a la cronología a la hora de exponer los hechos acontecidos, esta fragmentación se produce, estructuralmente, en breves capítulos que no siguen un orden continuado, sino que se desplazan de un año a otro, aunque siempre dentro del tramo que abarca desde el año 1984 hasta el 2001, incluyendo indudablemente la Guerra de Bosnia (1992-1995). Esta falta de orden se debe a la personificación de la historia en Neven, él es el que desgrana la información y Sacco la narra siguiendo la sucesión que él cree más lógica. Además, no se trata de un libro historiográfico, por lo que no se trata de contar todo lo que ocurrió ni en su disposición temporal correspondiente. La intención de Sacco es narrar las biografías de tres protagonistas de un conflicto que sacudió a Europa, en los no tan lejanos años noventa, y mostrar al mundo historias desconocidas desde su lupa personal.

Otra herramienta periodística que utiliza Sacco en *Historias de Bosnia* se refiere a la introducción de géneros que pertenecen a dicho sector. El más empleado es la entrevista. Aunque en la imagen no se muestra a Sacco entrevistando a los personajes de manera directa, sí que lo hace de manera implícita con los protagonistas hablando directamente a cámara como se puede apreciar en la siguiente imagen:



Joe Sacco entrevista a Behireta Slijvic (72)

Incluso hay un momento en el que Sacco, tras el asesinato de Musan Topolovic, alias “Caco”, introduce en la historia los testimonios de sus víctimas:



Extractos de los testimonios de Asif Alibasic y Samir Seferovic publicadas por la revista *Dani* (100-101)

Además, como ya hemos señalado, en este primer capítulo el protagonista de la historia no es el autor, sino otro personaje que moverá la acción de la historia y ese es Neven: el excombatiente, “el mediador” y la fuente de información principal de nuestro periodista. Neven es la persona que guía a Joe Sacco por los anales más recónditos de Sarajevo contándole sus batallas. Además, le sirve al autor de puente para presentar a muchos de los personajes que aparecen en la obra, la mayoría de ellos excombatientes: Celo, Juka, Caco o Delilac. Neven le cuenta a Sacco quienes fueron estos hombres, cuál es su opinión sobre ellos y qué relación mantenía con cada uno.

Con respecto a la segunda historia, el narrador sigue siendo Sacco, aunque al igual que en la historia anterior, el que mueva los hilos de la trama sea su protagonista, Soba. El autor en este relato ejerce un papel parecido a la anterior, aunque la relación con él es bastante diferente a la que tenía en “El Mediador” con Neven. Y, en la tercera historia, “Vacaciones con Karadžić”, el papel de Sacco como personaje también es secundario. Su interacción con los periodistas a los que acompaña, Jack y Kasey, y con el protagonista ausente, Radovan Karadžić, es nula. Su papel se limita a la observación, a reflexionar sobre los acontecimientos que se suceden a su alrededor y a dar su opinión sobre el protagonista de este último.

Por último, pero no menos importante, cabe puntualizar un elemento que caracteriza a *Historias de Bosnia* y al resto de las obras de Joe Sacco, y es la forma en la que el autor representa gráficamente el texto. El autor narra las cartelas⁷⁵ en forma de notas como si fueran un cuaderno de anotaciones personal. Así lo explica, Alejandra Meriles en su estudio *Experiencia y reflexividad en el comic-periodismo de Joe Sacco*: “La diferencia entre voz propia y voces ajenas también se traduce gráficamente en el uso de las cajas de texto que se

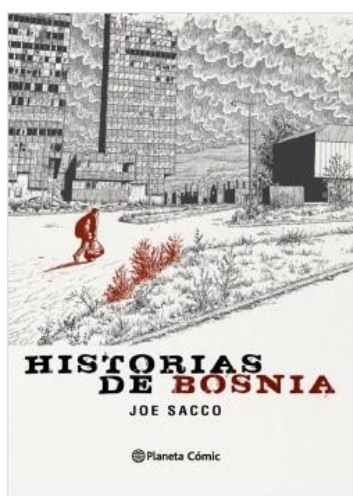
⁷⁵ Cuadro de texto en el que no figuran diálogos sino explicaciones sobre la historia. Es el lugar de expresión del autor en los cómics.

dibujan y se disponen en la página, como si fueran papelitos, retazos de ‘su’ diario de notas” (2011: 10).

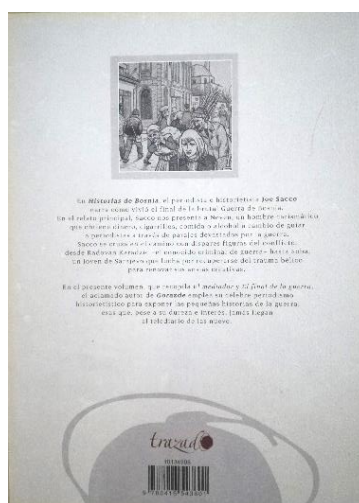
El objetivo del autor con esta obra, como hemos podido comprobar durante todo el análisis, es dar a conocer a los personajes: cómo actúan, qué piensan, cómo son sus vidas, qué pretensiones tienen. Sacco, como buen periodista, es un gran observador y, tanto en *Historias de Bosnia* como en el resto de sus trabajos, trata de retratar lo mejor posible la realidad de las personas con las que conversa.

3.4.3. El papel de la imagen

En este último apartado vamos a analizar, al igual que se ha hecho con *¿Eres mi madre?*, la parte gráfica de la obra de Joe Sacco: *Historias de Bosnia*. Comencemos con la portada y la contraportada:



Portada



Contraportada

A primera vista podemos observar que la gama de colores, tanto en la portada como en la contraportada, es bastante reducida y oscila entre tonos grises. Un color neutral como este nos traslada a un lugar sombrío y fúnebre que nos transmite sentimientos como la melancolía y la tristeza. El fondo de esta portada es una de las dos localizaciones en las que se sitúa *Historias de Bosnia*: Sarajevo. Los altos edificios con sus enormes ventanales, las densas nubes que cubren el cielo y las pequeñas viviendas al fondo de la imagen moldean esta portada. Además, en la cubierta, nos percatamos de que hay una figura de color rojo que destaca en este fondo grisáceo. Se trata de un hombre que está en medio de una ciudad, caminando solo y equipado con una mochila a sus espaldas y un macuto en su mano derecha. Este hombre es precisamente el autor de la obra: Joe Sacco.

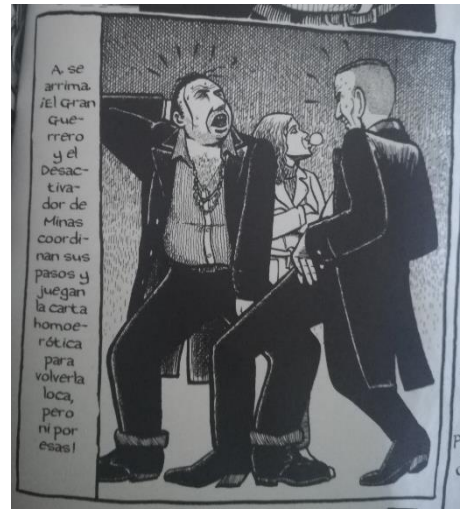
La contraportada de este libro es bastante sencilla. El color gris también es el que tiñe el lienzo de esta contracubierta. En su parte superior hay un dibujo en el que aparecen varios transeúntes en mitad de la calle. Y justo debajo de esta imagen hallamos la sinopsis.

El contenido de las imágenes de las tres historias es principalmente bélico e historiográfico. Podemos apreciar cómo los dibujos se centran en los protagonistas y en las secuencias de batalla (explosiones, disparos, tanques...). Las ilustraciones que aparecen en *Historias de Bosnia* provocan un gran impacto en el lector puesto que retratan la brutalidad de la guerra. La muerte es un asunto que se manifiesta especialmente en las dos primeras historias, vemos ilustraciones de personas gravemente heridas e incluso de un entierro, el de Musan Topolovic alias “Caco”. A modo de contraste se aprecian, en “El Mediador” y en

“Soba” muchas escenas de fiesta donde la música y el baile eclipsan el ambiente inhóspito de la guerra:



Tres hombres transportan a un hombre herido en medio de un bombardeo (57)



Soba y A. bailando en el Club Obala (133)

Adentrándonos en el interior de esta obra, de nuevo, lo primero que tenemos que analizar son las formas de las viñetas y los tipos de planos.

Respecto a las viñetas, en su mayoría, son cerradas y todas ellas tienen una forma cuadrada o rectangular y son, además, ortogonales. Aunque en alguna contada ocasión vemos viñetas abiertas, como la que se muestra a continuación:

Esta es una pequeña viñeta abierta puesto que el bocadillo de pensamiento de Sacco sobrepasa el límite de la viñeta invadiendo otra (98)



Acercas de la disposición de dichas viñetas, se aprecia una extensa cantidad de ambos tipos: internas y externas. Las internas son las que se introducen dentro de otra viñeta y las externas son las que se encuentran por separado. He aquí un ejemplo:

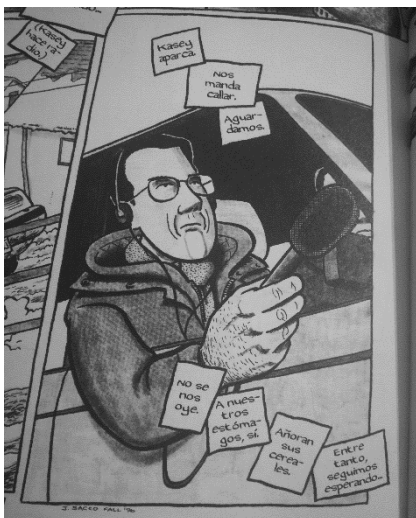


A la escena principal del grupo de inmigrantes se le superponen dos viñetas en las que Neven aparece dando su opinión, racista y despectiva, sobre ellos (79)

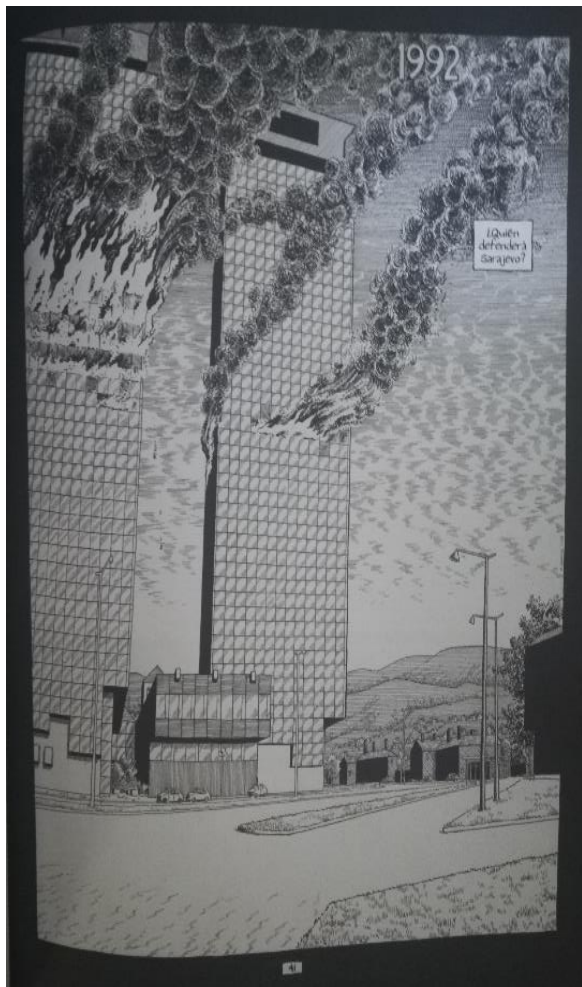
Y en cuanto a los tipos de plano, podemos observar que, aunque hay de todo tipo, podemos destacar los planos medios cortos, que van de la cabeza hasta la altura del pecho, planos medios y primeros planos para captar el interés del lector sobre el protagonista y no descentrarle con elementos externos. Este tipo de planos se observan en las dos primeras historias centrando el foco en Neven y Soba, cuyos rostros aparecen mirando directamente al lector o a Sacco cuando están hablando. Aunque también son importantes en esta novela gráfica los planos que muestran con amplitud las ciudades en las que se desarrollan las historias: Sarajevo y Pale. Para ello se emplean los llamados planos generales. A continuación, se muestran un par de ejemplos del uso de dichos encuadres:



Plano detalle: el autor centra la escena en la fotografía que le muestra Neven de sus compañeros (40)



Plano medio corto: Kasey intentando captar sonidos (168)



Plano general: dos rascacielos en llamas (41)

Otro elemento que cabe analizar es el color utilizado. Joe Sacco recurre al blanco y negro para ilustrar las tres historias que componen esta obra. En una entrevista para el periódico digital *El Faro*⁷⁶ señala el motivo de la elección de estos dos colores en sus trabajos:

Tampoco sé mucho sobre color. Eso me limita... pero tus límites ayudan a crear tu estilo. Creo que el blanco y el negro es un método muy poderoso. Reduce las cosas a su esencia, a lo fundamental. De nuevo, es una de mis limitaciones. No estoy presumiendo que no sepa usar el color, pero tienes que tomar tus limitaciones y usarlas en tu beneficio. (2017)

⁷⁶ Joe Sacco: “Tomé algunas cosas buenas del periodismo y dejé la basura atrás” <https://www.youtube.com/watch?v=hXtQsUbPXyU> [Consultado el 23-05-2020]

La utilización de los clásicos blanco y negro y por tanto la omisión del color, le da un aire de seriedad y antigüedad. Junto al sepia y el salmón, son históricamente los colores originarios de las publicaciones escritas y también de las ilustraciones. Teniendo en cuenta el carácter periodístico de esta obra es realmente significativo este hecho. Y, aunque esta no sea la intención del autor, una de las sensaciones que nos provoca el empleo únicamente de estos dos colores es el aumento de la crudeza y la melancolía que transmite la historia.

Por otro lado, en el análisis de una novela gráfica en la que su argumento principal se basa en las vidas de sus tres protagonistas, es importante detallar los rasgos principales de sus rostros. En primer lugar, podemos describir la expresión facial de Neven con los siguientes calificativos: ruda, seria e incluso agresiva, a pesar de esconder parte de su cara tras unas gafas de sol. Su cara cambia considerablemente cuando está rodeado de sus pasiones favoritas: el alcohol, el dinero y las mujeres, Neven se muestra jubiloso y hasta pícaro.

Nuestro segundo protagonista: Soba, aparece en muchas viñetas con un semblante triste y nostálgico, que cambia radicalmente cuando Soba se encuentra en un ambiente más festivo donde disfruta de la música y eso se refleja en su rostro.

En tercer lugar, cabe comentar el gesto impenetrable de nuestro tercer protagonista: Radovan Karadžić. Un hombre con un aspecto firme, impenetrable y sereno que inquieta, teniendo en cuenta su currículum delictivo.

Por último, analizaremos algunas características que configuran el rostro de Joe Sacco. Hay que puntualizar que el autor se autorretrata sin dibujar sus ojos, los cuales se esconden tras los cristales de sus gafas. En la entrevista realizada por Diego E. Barros, y citada anteriormente, habla de esta peculiaridad gráfica:

Es una especie de señal hacia el lector, para decirle «estás viendo casi todo de mí pero no todo». Tampoco me muestro en totalidad. Quiero decir que si me muestro en el cómic siempre es de una forma autoparódica. Creo que es importante no mostrar mis emociones o qué estoy pensando realmente aunque a veces se escape algo. Así que las gafas son una especie de barrera autoprotectora. (2014)

Hay que añadir a este rasgo que la expresión facial de Sacco se caracteriza por tener una apariencia concentrada y serena con todo lo que le cuentan las personas a las que entrevista y todo lo que ocurre a su alrededor.

Concluimos este análisis afirmando que, si hay un aspecto que rescatamos de los dibujos de Joe Sacco y que aparece en *Historias de Bosnia*, ese se concreta en el retrato de la belicosidad y la dureza de las imágenes que vemos en el cómic. Ilustrar hechos tan crudos y violentos desde el punto de vista en el que lo hace Sacco es muy difícil, puesto que tiene que adentrarse en el lugar del conflicto, indagar como lo haría un periodista y acercarse a la intimidad de las personas que protagoniza sus historias. Por ese motivo este autor se ha convertido en uno de los más renombrados escritores de novela gráfica periodística.

4. CONCLUSIONES

Como cierre del presente trabajo de investigación sobre la novela gráfica autobiográfica, trazamos a continuación algunas consideraciones finales:

La novela gráfica no se limita a ser una mezcla entre cuadros de dibujos y de texto, es una nueva forma de expresión artística. A pesar de que el cómic sea el antecedente de las novelas gráficas y que, en consecuencia, compartan muchos más rasgos de los que las separan, hay que aclarar que son géneros distintos. Los cómics y, por ende, las novelas gráficas hay que apreciarlas por lo que son, con sus particularidades, que hacen de su narración algo único, y sin entrar en debates sobre etiquetas, que solo generan descrédito hacia este género.

Por otra parte, aunque no entremos en consideraciones categóricas sobre si las novelas gráficas son o no literatura, lo que sí tenemos claro es que contienen rasgos propios de otros géneros literarios. Si decíamos que la novela abarcaba las características de géneros como el teatro, la poesía o el ensayo, la novela gráfica no se queda atrás y también presenta influencias, por ejemplo, del discurso teatral, por su predominio del diálogo. Incluso la poesía ha visto cruzados sus caminos con la novela gráfica: *Tiempo que dura esta claridad* de Elisa Gálvez y Federico del Barrio y *Ocho poemas. Novela gráfica* de Laura Pérez Verneti son un ejemplo de ello. La novela gráfica también adopta estrategias de otras disciplinas artísticas, como por ejemplo el cine: uso de sus estructuras y sus herramientas narrativas y, por encima de todo, hace gala de su esmero en el terreno estético.

Y, como es evidentemente, la novela gráfica también toma muchas técnicas y recursos propios de la novela canónica. En primer lugar, tanto las tramas que se narran en la historia como los personajes que protagonizan las novelas podemos verlas representadas en las novelas gráficas. Además, muchas novelas célebres han sido adaptadas en versión gráfica, este es el caso de *El Diario de Ana Frank* (2017) de Ari Folman y David Polonsky, *Moby Dick* (2015) de Christophe Chabouté o la obra clásica española por excelencia *Don Quijote* (2014) de Rob Davis.

Además, tanto en las novelas canónicas como en la novela gráfica es común encontrarnos momentos en los que se pasa del diálogo entre dos o más personajes al monólogo. Y con esto no nos referimos a un par de líneas en los que se queda hablando solo, sino páginas y páginas de reflexiones que el personaje mantiene en su cabeza o que incluso puede llegar a manifestar en voz alta. Son los llamados monólogos interiores, en *Ulises* (1922) de James Joyce o en *Cinco Horas con Mario* (1966) de Miguel Delibes. Un ejemplo de ello en las novelas gráficas estaría precisamente en *¿Eres mi madre?* (2012) donde, como apuntábamos en el análisis, Alison al inicio del libro expresa sus planteamientos en voz alta antes de hablar con su madre sobre su nuevo proyecto.

Otra característica que comparten es la utilización de las descripciones. Indudablemente, la novela hace un mayor abuso de este recurso puesto que el espacio del que dispone para detallar, por ejemplo, las características de los personajes o de los lugares, es muy superior al de la novela gráfica. Esta última compensa con el dibujo lo que no tiene cabida en las didascalias.

Por último, respecto al tratamiento del espacio y del tiempo que se llevan a cabo en ambos géneros podemos observar algunas similitudes entre ellos como el empleo de las siguientes técnicas: elipsis, analepsis y prolepsis. En las novelas gráficas es en los dibujos donde se aprecia el cambio del espacio, aunque en muchas ocasiones se requiere de su especificación en las didascalias. Sin embargo, el cambio de tiempo este género, si no es muy brusco; por ejemplo, un personaje que pasa en una viñeta de niño a adulto o a la inversa, si que es

necesario que el autor lo aclare en las didascalias. En la novela canónica ocurre lo mismo, si la persona que está contando no deja claro la transición temporal, el lector no puede saber que esta se ha producido. Al igual que con el tiempo, el cambio del espacio en las novelas gráficas es fácilmente reconocible a través de los dibujos, pero en las novelas canónicas es muy importante que se exponga si hay alguna una variación en el emplazamiento.

Con las reflexiones teóricas que planteamos sobre el nacimiento y desarrollo de la novela gráfica, hemos podido comprobar que no fue todo un “camino de rosas”. Tanto es así que ni siquiera en su denominación los autores son capaces de ponerse de acuerdo. Algunos investigadores están en contra de su utilización y otros son partidarios del beneficio que aporta, en el terreno del marketing, este concepto. El género, durante su evolución, pasó por muchos cambios, en lo que respecta a su temática, su lenguaje, sus personajes y su estructura. Definitivamente las novelas gráficas que tenemos actualmente han diversificado mucho sus horizontes, a los que el cómic antes no ha conseguido nunca abarcar.

Por otra parte, uno de los objetivos que hemos pretendido con el análisis de estas dos obras es demostrar que, a pesar de ser muy similares en esencia, existen también muchas diferencias. Bien es cierto que ambas son dos novelas autobiográficas en las que el autor queda de alguna forma eclipsado por otro personaje. Aunque, como hemos podido comprobar en el análisis, en *Historias de Bosnia* se hace más visible que en *¿Eres mi madre?*, puesto que Sacco se convierte en un sujeto testimonial de la historia a diferencia de Alison que comparte el protagonismo en la novela junto a su madre. Así, siguiendo el esquema de identidades y pactos de Manuel Alberca, al que hicimos referencia en el marco teórico, podemos señalar que *¿Eres mi madre?* cumple completamente con el denominado “pacto autobiográfico”, en él las identidades del autor, narrador y protagonista confluyen en la misma persona, en este caso, en Alison. Sin embargo, en *Historias de Bosnia* se produce el denominado “pacto ambiguo”, mediante el cual la identidad del protagonista no coincide con las del autor y el narrador, aunque hay que aclarar que esta novela gráfica está más próxima a la autobiografía que a la novela autobiográfica, porque tanto los personajes y los lugares como los hechos que ocurrieron no son inventados por Sacco, sino que ocurrieron en realidad.

Respecto a las diferencias que hay entre ellas, lo primero que cabe señalar es la temática que presentan. *¿Eres mi madre?* es una historia personal y de introspección que encierra un trasfondo muy profundo. Alison cuenta en esta novela todo tipo de intimidades tanto suyas como de su familia, puesto que una de sus intenciones, más allá de contar una historia, es “sanar” sus heridas internas a modo de terapia. En cambio, el objetivo de *Historias de Bosnia* es diferente: retratar la atrocidad de la guerra y las consecuencias que esta conlleva para las personas, por ese motivo la mayoría de las escenas que conforman este libro están cargadas de acción.

Además, el contexto bélico de la obra de Sacco implica ese componente histórico y periodístico que caracteriza al autor, por su profesión. Y lo que es más, *Historias de Bosnia*, junto al resto de trabajos de Joe Sacco, ha permitido introducir la hibridación entre los cómics y el periodismo como nunca antes se había hecho. Es curioso ver cómo las viñetas tuvieron su origen precisamente en las páginas de los periódicos. De igual forma podemos extraer como conclusión que esta unión entre géneros se ha producido gracias a la autobiografía, porque como podemos observar al mencionar estos títulos -*Pyongyang*, *Shenzhen*, *Crónicas de Jerusalén* y *Crónicas Birmanas* de Guy Delisle, *El fotógrafo* de Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert, Frédéric Lemercier o *Sin la sombra de las Torres* de Art Spiegelman-, todos tienen como pilar principal el hecho de ser géneros autobiográficos. Y esto se debe a que uno de los aspectos, que caracterizan a los reporteros, es el acto de desplazarse al lugar

de los hechos (o encontrarse ya en él como ocurre en la última obra mencionada) y narrar bajo su perspectiva los acontecimientos que suceden a nuestro alrededor.

Otra diferencia que cabe destacar en estas conclusiones se refiere a sus personajes. Lo primero que percibimos es de la segmentación de género existente en ambas novelas. Así, en *¿Eres mi madre?* todas sus protagonistas son mujeres, mientras que en *Historias de Bosnia* todos los personajes que aparecen son hombres. Además, es llamativo el ambiente abierto y tolerante que se respira en la obra de Alison, en lo que respecta a la condición reivindicativa de la sexualidad y de la mujer. Dicha situación contrasta mucho con los comentarios machistas y sexistas que verbalizan los soldados en *Historias de Bosnia*. He aquí un ejemplo de cómo Soba describe despectivamente a dos mujeres cuando se encontraba en una discoteca con Sacco: “Mira esas dos. Mira la pinta. Son estúpidas. Odian la música y no saben qué hacen aquí. Solo piensan en pillar cacho” (121).

En el aspecto más gráfico o visual, se aprecian notables diferencias respecto a la cantidad de imagen o texto que hay en las viñetas. Así en *¿Eres mi madre?* existe un claro predominio de las palabras frente a los dibujos debido a la enorme cantidad de extractos de otros textos que se recogen en esta novela gráfica. Sin embargo, en *Historias de Bosnia* la cantidad de imágenes es mucho mayor y además tienen un carácter visual mucho más impactante que las representadas en la obra de Bechdel. Esto se debe a que en la obra de Sacco, al tratarse de un conflicto bélico, hay un predominio de las escenas de combate (bombas, disparos, ataques, explosiones...) frente a la carga reflexiva que genera *¿Eres mi madre?* Las dos tienen un peso emocional muy fuerte, pero se manifiesta de distinta forma, en una se expresa mediante la reflexión y en la otra se hace a través de la acción.

En definitiva, tras realizar el análisis y este breve apunte comparativo sobre las dos obras, podemos concluir afirmando que, aunque son muy diferentes en muchos aspectos, constituyen dos claros ejemplos de este nuevo género. Es importante destacar, en este sentido, el hecho de tratar temas y problemas sociales como las enfermedades mentales, la diversidad respecto a las orientaciones sexuales o las relaciones familiares disfuncionales. A dicha problemática se suman los conflictos bélicos que parecían olvidados, como la Guerra de Bosnia. La consecuencia principal de esta serialización temática a través de la autobiografía, como decíamos en la introducción, ha conseguido que las novelas gráficas hayan obtenido el beneplácito tanto de la crítica como del público.

5. BIBLIOGRAFÍA

[Comic Code Authority]. Recuperado de: <http://www.elquaderno.com/histcomic/wp-content/uploads/2017/03/comic-code-authority.pdf>

[Información biográfica sobre Isaac Rosa]. Recuperado de: <https://www.escriitores.org/biografias/1982-rosa-isaac>

[Texto recopilatorio de La Poética de Aristóteles. Realizado por la UGR]. Recuperado de: https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf

Aguilar, A., (13 de agosto de 2015). *Alison Bechdel: “Nuestra cultura se ha volcado en lo gráfico”*. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2015/08/05/babelia/1438779907_950582.html

Álamo Felices, F., (2006). *La caracterización del personaje novelesco: perspectivas narratológicas*. *Signa* Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-caracterizacin-del-personaje-novelesco-perspectivas-narratolgicas-0/>

Amo, Í., (2009). *El pacto ambiguo. De la novela autobiográfica a la autoficción*. *Signa*. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/amo-inigo-0/>

Annacondia López, J. M., (2013). *La construcción de la identidad de género en el cómic de superhéroes estadounidense*. Recuperado de: http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/15097/6/TFM_Annacondia.pdf

Arroyo Redondo, S. (2012) *Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico*. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ESIM/article/download/40525/38862>

Baquero Goyanes, M., (1960). *Ortega y Gasset frente a la novela*. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/21737/1/01%20Ortega%20y%20Baroja%20frente%20a%20la%20novela.pdf> Anales de la Universidad de Murcia

Baquero Goyanes, M., (1998) *Qué es la novela, qué es el cuento*. 3ª Edición. Universidad de Murcia.

Baquero Goyanes, M., (2009). *Sobre la novela y sus límites*. Recuperado de: <https://www.biblioteca.org.ar/libros/134868.pdf>

Barchilón, M., (9 de enero de 2019). *Personajes míticos del cómic europeo. La vanguardia*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190109/454016341669/comic-europeo-asterix-obelix-spirou-lucky-luke-titeuf.html>

Barrero, M., Merino, A., Reggiani, F., Berrocal, C., Berone, L. R., Vázquez, L., Cerra, M., Peppino Barale, A. M., (2012). *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*, México, D.F. Universidad Autónoma Metropolitana [Libro electrónico]. Recuperado de: <http://www.uam.mx/casadelibrosabiertos/libroselectronicos/NarrativaGrafica/narrativagrafica/assets/basic-html/page-1.html>

Barros, D. E., (2014). *Joe Sacco: “Yo entiendo el periodismo como el primer escalón de la historia”*. *Jot Down*. Recuperado de: <https://www.jotdown.es/2014/06/joe-sacco-yo-entiendo-el-periodismo-como-el-primer-escalon-de-la-historia/>

Bechdel, A. (2012). *¿Eres mi madre?* Reservoir Books. Barcelona

Bernardino Mestre, I., (2014). *Literatura digital o la reinención de la lectura: desde la poética de la obra abierta hacia la hipermedia*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5181040>

Bertone M., García A., Schwab L., (2016). *Español A: Literatura*. Oxford University Press. [Libro del alumno]. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=7szKDwAAQBAJ&pg=PA55&lpg=PA55&dq=novela+grafica+primer+boom&source=bl&ots=3YGN9DSIB8&sig=ACfU3U2FZ9mzpOhvkPHB16KJr wSDIUktSQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjO9qWCtYnoAhVJA2MBHVpWB6k4ChDoATABegQIDBAB#v=onepage&q=novela%20grafica%20primer%20boom&f=false>

Bravo, E., (2 de marzo de 2019). *Cuando los cómics eran más peligrosos que el nazismo*. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2019/03/02/actualidad/1551540709_919486.html

Caño, A. (23 de febrero de 2018). *Adiós a un genio del humor gráfico*. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2018/02/22/actualidad/1519325981_449006.html

Centro Virtual Cervantes, (s.f.). Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/intertextualidad.htm

Cervantes, M., (1613). *Novelas ejemplares*. [Libro electrónico]. Recuperado de: <http://libros.metabiblioteca.org:8080/bitstream/001/154/9/Novelas%20ejemplares%20-%20Miguel%20de%20Cervantes%20Saavedra.pdf>

Clark Kent makes a major life change in new 'Superman' (23 de octubre de 2012). *US Today*. Recuperado de: <https://eu.usatoday.com/story/life/2012/10/22/clark-kent-superman-comic-book-series/1648921/>

Collera, V., (15 de septiembre de 2012). *El futuro de la lectura*. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/cultura/2012/09/12/actualidad/1347445405_451371.html

Cortázar, J., (1971). *Algunos aspectos del cuento*. *Cuadernos Hispanoamericanos*. Recuperado de: <https://www.academia.edu/9831032/Algunos aspectos del cuento>

Costa Mendiá, I., (2013). *Justin Green y el surgimiento del cómic autobiográfico*. http://cuadernosdecomic.com/docs/revista1/justin_green_costa.pdf

Crecen los lectores en España pero casi la mitad sigue sin leer absolutamente nada (21 de enero de 2019). *El Confidencial*. Recuperado de: https://www.elconfidencial.com/cultura/2019-01-22/barometro-habitos-lectura-libros_1774134/

De la Fuente Soler, M., (2001). *La memoria en viñetas: historia y tendencias del cómic autobiográfico*, *Signa*. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/la-memoria-en-vinetas-historia-y-tendencias-del-comic-autobiografico-the-history-and-trends-of-the-autobiographic-comic/>

Delgado, J. (2016). *Mortadelo, Superlópez. Tebeos españoles que sobrevivieron a los 90*. Recuperado de: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/personajes-tebeo-espanol-que-si-sobrevivieron-90-64046>

Díaz, R., (2017) *La controversia del Comics Code Authority*. Recuperado de <https://www.lacasadeel.net/2017/03/la-controversia-del-comics-code-authority.html>

Donaire, M. L. y Lafarga, F., (1991) *Traducción y adaptación cultural: España-Francia*. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/traduccin-y-adaptacin-cultural-espaafrancia-0/>

Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Barcelona Norma. Barcelona.

El cómic, (). https://cerlalc.org/wp-content/uploads/publicaciones/olb/PUBLICACIONES_OLB_El-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica_v1_01012010.pdf

El soñador-Will Eisner (s.f.) [Post en un blog] <http://amrazgz.blogspot.com/2015/03/1985-el-sonador-will-eisner.html>

Escartín Gual, M., (2010). *Del autoconocimiento a la autoficción. Ínsula*. Recuperado de: https://www.insula.es/sites/default/files/articulos_muestra/INSULA_760.html

Faix, D., (2013). *La autotoficción como teoría y su uso práctico en la enseñanza universitaria en la literatura*. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/budapest_2013/14_faix.pdf

Fernández, M. y Gaspin, F., (1991) *Astérix en español y/o la opacidad de la traducción de un código cultural*. Recuperado de: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/astrix-en-espaoil-yo-la-opacidad-de-la-traduccin-de-un-cdigo-cultural-0/>

Formatos de cómic (2014). *Cuarto Mundo*. Recuperado de: <https://www.cuartomundo.cl/2014/11/07/formatos-de-comics/>

Galway, C. (2001). *Wilhelm Busch: Cryptic Enigma*. Recuperado de: <https://www.collectionscanada.gc.ca/obj/s4/f2/dsk3/ftp04/NQ60537.pdf>

García, S., (2010) *La novela gráfica*. Atisberri Ediciones. Bilbao

Gavaler, C., (2016). *El Anti-superhéroe en la ficción*. Recuperado de: <http://tuimaginario.es/wp-content/uploads/2019/06/Chris-Gavaler.-El-Anti-Superh%C3%A9roe-en-la-ficci%C3%B3n-literaria-2.pdf>

Gómez Salamanca, D., (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica* [Tesis] Recuperado de: https://www.academia.edu/6297933/Daniel_G%C3%B3mez_Salamanca_Tebeo_c%C3%B3mic_y_novela_gr%C3%A1fica_la_influencia_de_la_novela_gr%C3%A1fica_en_la_industria_del_c%C3%B3mic_en_Espa%C3%B1a

González Moreno, J. J., (s.f.). *El cómic español. Breve ensayo de la historieta en España*. Recuperado de: http://lateinamerika.phil-fak.uni-koeln.de/fileadmin/sites/aspla/bilder/ip_2014/JuanJesusGonzalez_El_Comic_Espanol_PDF.pdf

González Ramírez, D., (2017). *Boccaccio, el Decamerón y la acuñación de un neologismo: la 'novela' en el siglo XV*. Recuperado de: https://www.academia.edu/36344478/Boccaccio_el_Decamer%C3%B3n_y_la_acu%C3%B1aci%C3%B3n_de_un_neologismo_la_novela_en_el_siglo_XV

González-Linares, M., (2017). *El humor en los tiempos de 'Weirdo'*. Recuperado de: <http://amberesrevista.com/el-humor-en-los-tiempos-de-weirdo/>

Guzmán López, M., (2011). *El cómic como recurso didáctico, Pedagogía Magna*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628291.pdf>

Introducción al cómic de Bélgica (2014). *Vivir en Europa*. Recuperado de: <https://www.dw.com/es/150-a%C3%B1os-de-max-y-moritz/a-17506355>

Jaén Seijo, P. (2001). *Los géneros literarios: historia, evolución y teoría*. Recuperado de: <https://www.letralibre.es/2009/05/los-generos-literarios-historia.html>

Jiménez Espitia, S., (2018). *Wordless Novels: La enunciación del silencio y la crisis de la modernidad*. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/37948>

Jiménez Varea, J. (2016). *Narrativa gráfica. Narratología de la historieta*. Madrid, Fragua.

Jiménez Varea, J., Garrido Lora, M., y Caro González, F. J., (2009) El cómic como soporte del emplazamiento de productos: el caso de las editoriales Marvel y DC. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/29082/elcomiccomosoporte.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jiménez, J., (19 de noviembre de 2017) 'ZAP comix', el mejor cómic underground cumple 50 años. RTVE. Recuperado de: <https://www.rtve.es/noticias/20171219/zap-comix-mejor-comic-underground-cumple-50-anos/1646820.shtml>

Kohan, S. A., (2001). *Como narrar una historia*, Barcelona, Alba Editorial. [Libro electrónico]. Recuperado de: https://kupdf.net/download/a-kohan-silvia-adela-como-narrar-una-historia-pdf_58a604156454a72751b1e91b_pdf

Lambeck, P. (2014). *150 años de "Max y Moritz"*. Recuperado de: <https://www.dw.com/es/150-a%C3%B1os-de-max-y-moritz/a-17506355>

Lejeune, P., (1991) *El pacto autobiográfico*. Recuperado de: <http://semioticaderedes-carlon.com/wp-content/uploads/2018/04/Lejeune.pdf>

Lizardo, G. (2013). Margo Glantz y el concepto de "autoficción" [Tabla de los pactos con el lector de Manuel Alberca] Recuperado de: <http://hiperficcionario.blogspot.com/2013/01/margo-glantz-y-el-concepto-de.html>

López, L., (17 de febrero, 2019). *Mapa de las corrientes*. RTVE. Recuperado de: <https://blog.rtve.es/vengalavida/2019/02/mapa-de-las-corrientes.html>

Los Premios Pulitzer de AP (s.f.). Recuperado de: <https://www.ap.org/es/sobre-nosotros/premios-y-reconocimientos/premios-pulitzer>

Macías G. (10 de mayo de 2017). *El cómic periodístico. Diario de Sevilla*. Recuperado de: https://www.diariodesevilla.es/comics/comic-periodistico_0_1133887288.html

Maraña, J. (15 de diciembre de 2018). *El cuarto poder es otro*. Infolibre. Recuperado de: https://www.infolibre.es/noticias/opinion/columnas/2018/12/15/el-cuarto-poder-otro_89901_1023.html

Martín Franco, E., (2016) *Temporalidad en el Cine y en el Cómic: Fugacidad y Eternidad*. Recuperado de: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/103313/1/TFM%20Martin%20Franco.pdf>

Martín Largo, J. R., (1 de septiembre de 2015). *Fun home, de Alison Bechdel. Una familia tragicómica y un escándalo americano*. *La República Cultural*. Recuperado de: <https://larepublicacultural.es/articulo10452>

Martín Rodrigo, I., (18 de septiembre de 2012). *La novela gráfica como terapia familiar*. *ABC*. Recuperado de: https://www.abc.es/cultura/libros/abci-alison-bechdel-201209150000_noticia.html

Martín, A., (2008) *Entender el cómic, el arte invisible*. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n30/n30a12.pdf>

Matos Agudo, D. (2017) *Periodismo Cómic*. Comunicación social, ediciones y publicaciones. Salamanca

Medina, S., (2016-2017). *El cómic después de la lluvia*. Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6590/El+comic+despues+de+la+lluviaLa+maduracion+tematica+y+ling%FCistica+de+la+novela+grafica+en+la+obra+de+Alan+Moore.pdf;jsessionid=0E96EA091C42F033679973D7C77CB9A5?sequence=1>

Melero, X. (2015). *El cómic como medio periodístico*. Recuperado de: <http://eu-topias.org/el-comic-como-medio-periodistico/?format=pdf>

Mergen, B., (2001) *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. [Libro electrónico] Recuperado de: https://books.google.es/books?id=iYL9qTMu1EC&pg=PA3&lpg=PA3&dq=eastern+color+printing+company+comic&source=bl&ots=Xfou9irl6u&sig=ACfU3U0gG6y_ms1-cT9LJbV8_9fx1Fq0oA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjciNT9htfoAhWE5OAKHdAXBcsQ6AEwE3oECAsQLw#v=onepage&q=eastern%20color%20printing%20company%20comic&f=false

Merino, J. M., (2016). *Realidad y ficción en la literatura española*. *Cedille*. Recuperado de: <https://cedille.webs.ull.es/M6/03merino.pdf>

Mollá, D., (2013). *Las adaptaciones del pulp, la daily, la sunday y el comic book en los seriales norteamericanos de los años treinta y cuarenta*. Recuperado de: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=24&path%5B%5D=12>

Montaño, A. R., (2001). *La novela autobiográfica de Martín Gaité*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5228349>

Muñíz Menéndez, M., (15 de junio de 2017). *Sarah Glidden: «El cómic puede añadir un poco de calidez al periodismo»*. *ABC*. Recuperado de: https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-sarah-glidden-comic-puede-anadir-poco-calidez-periodismo-201706150124_noticia.html

Musitano, J., (2016). *La autoficción: una aproximación teórica. Entre la retórica de la memoria y la escritura de recuerdos*. *Scielo*. Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-68482016000100006

Navas Ocaña, M. I. (2001). *Hacia una tipología de la novela en el siglo XX*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=104961>

Ochoa, A., Del Río, A., Sánchez, M., (2004). *Historia y novela histórica: coincidencias, divergencias y perspectivas de análisis*, Zamora (México), El Colegio de Michoacán, A.C. [Libro electrónico]. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=aAfiv_I00nMC&printsec=frontcover&dq=Conrado+Hern%C3%A1ndez+L%C3%B3pez++historia+y+novela+hist%C3%B3rica:+coincidencias,+divergencias+y+perspectivas+del+an%C3%A1lisis&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi9pJHxtPfpAhUM8hQKHwZ7BaEQ6AEIKDAA

Peláez Navarrete, C., (2014). *La historieta. Breve recorrido histórico hasta nuestros días*. Recuperado de: <https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/8412/Pel%C3%A1ez%20Navarrete%20Cristina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pérez del Solar, P., (s.f.) [Estudio sobre la historieta en España]. Recuperado de: http://www.elboomeran.com/upload/ficheros/obras/introduccion_perez_del_solar.pdf

Pérez García, J. C., (2018). *Robert Crumb: Del comix underground al Génesis ilustrado*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4128913.pdf>

Pérez, P., (2010). *El manifiesto de la novela gráfica* [Post en un blog]. Recuperado de: <http://pepoperez.blogspot.com/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html>

Pulido Salamanca, D. C., (2015). *Cómics para videojuegos, industria cultural y digital*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/86435318.pdf>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es/metaliteratura> [Consultado el 05-07-2020]

Rodríguez Moreno, J. J. (2014). *Una nueva mirada al ocaso de los superhéroes durante la época dorada del comic book estadounidense (1944-1949)*. Recuperado de: https://www.academia.edu/2641785/Una_nueva_mirada_al_ocaso_de_los_superh%C3%A9roes_durante_la_Edad_Dorada_del_c%C3%B3mic_estadounidense_1944-1949

Romero, L., (2014). *Lectura tradicional versus lectura digital*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6068718.pdf>

Sacco, J. (2014). *Historias de Bosnia*. Planeta DeAgostini.

Saganogo, B., (2007). *Realidad y ficción: literatura sociedad*. Recuperado de: https://is.muni.cz/el/1421/podzim2013/SJ0B786/um/literatura_y_realidad.pdf

Sánchez Adaliz, J., (2008). *Novela histórica*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2564521.pdf>

Solà Gimferrer, P., (22 de diciembre de 2017). *¿El test de Bechdel está pasado de moda? Creadoras proponen otras alternativas*. *La Vanguardia*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/series/20171222/433813779773/test-de-bechdel-feminismo-interseccionalidad-series.html>

Such, M., (18 de agosto de 2019). *El test de Bechdel ya no sirve. Fuera de serie*. Recuperado de: <https://fuera series.com/el-test-de-bechdel-ya-no-sirve-30351e08230d>

Terrasa, R. (23 de enero de 2012) *Arrugas de cine*. *El Mundo*. Recuperado de: <https://www.elmundo.es/elmundo/2012/01/18/valencia/1326906359.html>

Trabado, J.M., Sabin, R., Lefèvre P., Hatfield, Ch. Baetens, J., Barrero, M., De la Calle, A., Campbell, E., Beaty, B., Kannenberg, G. y Di Liddo, A. (2013). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Arco/Libros. Madrid

Valsells, R., (8 de enero de 2020). *Guerra en los Balcanes: todos contra todos*. *La Vanguardia*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20191220/472370939793/guerra-balcanes-antigua-yugoslavia-genocidio-minorias.html>

Verdú, V., (17 de noviembre de 2007). *Reglas para la supervivencia de la novela*. *El País*. Recuperado de: https://elpais.com/diario/2007/11/17/babelia/1195260623_850215.html

Wall Street Journal, (2 de mayo de 2012). *Alison Bechdel, Author of "Are You My Mother?"*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=HMr0-UWe_9o

Young Vic London, (6 de julio de 2018). *Pride 2018: In conversation with Alison Bechdel*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=U1_r8F2ubCo&t=4s

ANEXO 1

Entrevista: Isaac Rosa

Isaac Rosa, nacido en 1984. Estudió periodismo y actualmente colabora en *eldiario.es*. Además, es escritor de teatro, novelas y cómics. Ha recibido varios galardones por su novela *El vano ayer*: en 2004 recibió el Premio Andalucía de la Crítica y el Premio Ojo Crítico de Narrativa (RNE) y en 2005 le otorgaron el XIV Premio Rómulo Gallegos. También se le concedió en 2009 el VIII Premio Fundación José Manuel Lara por su obra *El país del miedo*.

1. **¿Cuándo decidiste que querías dedicarte a la literatura? ¿Cómo fue que te animaste a emprender un nuevo rumbo hacia el mundo del cómic?**

En mi caso es más bien un camino de ida y vuelta. Mi primera vocación, o en realidad la única vocación que tuve en mi infancia y adolescencia era ser dibujante de cómic. He sido siempre lector de tebeos, y mi educación lectora pasa antes por Uderzo o Marvel que por Barco de Vapor o Cervantes. A la literatura llegué de forma tardía, ya en la universidad (estudié Periodismo en la Complutense). En el encuentro con la palabra escrita, y la toma de conciencia de la fuerza que tiene la escritura, y las consecuencias que puede provocar en el lector, entendí que lo que me gustaba no era dibujar, sino contar historias. Sería en tal caso una vocación narrativa, de contar el mundo y contarme a mí mismo mediante historias. En ese interés narrativo, me valen por igual la literatura o el cómic, pero también el cine o el teatro, en los que también he probado. En todos los casos busco lo mismo: contar una historia, y cada historia precisa un formato, un lenguaje, una relación con el lector o espectador. Tras más de diez años publicando novelas, una editorial (Nube de Tinta) me propuso participar en una nueva colección de novela gráfica de tema social y pensada sobre todo para lectores jóvenes. Era una buena oportunidad para reencontrarme con mi primera vocación.

2. **¿Cómo es tu trabajo como escritor de novelas y de cómics?**

Hay tantas similitudes como diferencias. Ambas son formas narrativas, pero dos lenguajes muy distintos. Entre las similitudes, mi método de trabajo (sin ser un escritor muy metódico): el punto de partida es siempre una idea a la que dar desarrollo narrativo, y a partir de ahí inicio un trabajo de documentación, pero también de indagación formal. En cuanto a las diferencias, además de la más obvia (la palabra escrita frente a la imagen), una novela exige una intensidad y una concentración absolutas durante meses de soledad, mientras que un cómic es un trabajo en equipo, a tres bandas: guionista, dibujante y editor. Es la parte que más aprecio, la posibilidad de trabajar en equipo, compartir decisiones, equivocarnos juntos.

3. **Has trabajado con los dibujantes Cristina Bueno y Mikko ¿cómo ha sido el proceso de creación de *Aquí vivió: Historia de un desahucio* y *Tu futuro empieza aquí* junto a ellos?**

En ambos casos el arranque del proyecto es entre la editorial y yo, tanto Cristina como Mikko se incorporaron en una etapa posterior, con las líneas generales ya avanzadas. Una vez decidida la historia, y contando con un primer tratamiento narrativo y unas pocas páginas de guión, buscamos dibujante, a partir de una primera selección de autores que encajaban en la línea de dibujo buscada para cada historia. Tanto Cristina como Mikko son jóvenes y con poca obra previa, no teníamos demasiadas referencias. Les hicimos una prueba con varias páginas, y coincidimos en que era lo que buscábamos, su estilo encajaba bien en la historia. Una vez incorporados al proyecto, trabajábamos con guión técnico: yo les pasaba a los

dibujantes el guión con especificaciones técnicas y un *storyboard* de toda la historia que yo hago mientras escribo, para poder ver la página y comprobar si funciona la distribución de viñetas, el ritmo, los cambios de página, etc. Tanto Cristina como Mikko vieron bien trabajar con guión técnico (hay otros autores que prefieren guión literario, para interpretarlo gráficamente ellos mismos), por método y por plazos de entrega ajustados. Pero siempre dejando claro que tenían libertad para modificarlo y reinterpretarlo, como así hicieron en algunos casos, mejorando la propuesta inicial. Todo el proceso fue en equipo, decidiendo juntos a partir de sus bocetos.

4. ¿Qué es lo que te resulta más complicado a la hora de crear?

Tanto en una novela como en un cómic, lo más complicado son las decisiones formales. Uno puede tener una buena historia, unos personajes, un tema, una peripecia, una intriga, pero lo decisivo es la forma, las decisiones estéticas que van a permitir que esa historia funcione y provoque en el lector determinadas emociones, reacciones, reflexiones. Aunque se me suele etiquetar como “escritor social” o “escritor político”, mi primera preocupación es formal, y no es una contradicción: nada más político en una obra artística que la forma; todo orden ideológico propone y se sostiene sobre un orden formal, de modo que cuestionar un orden social implica necesariamente un cuestionamiento formal. En el caso del cómic, más que complicaciones tuve cautelas: pese a mi vocación temprana y mis lecturas de cómic, no he dejado de sentirme un intruso temerario por ponerme a crear en un lenguaje ajeno al de mis novelas. Lo que en un principio eran complicaciones (narrar en imágenes más que en palabras), pronto se convirtieron en oportunidades (manejar recursos de los que no dispongo como novelista).

5. ¿Los cómics tienen que pasar por una serie de filtros antes de publicarse? ¿las editoriales dan manga ancha a la hora de publicar?

En mi caso, aunque las decisiones eran compartidas, conté con toda libertad tanto para elegir los temas como su enfoque o los aspectos formales. Claro que las editoriales intervienen en lo que publican, sobre todo cuando como es mi caso se trata de un encargo. No lo digo en términos de censura, que nunca he sufrido, sino más bien hablo del buen trabajo de un editor profesional que completa y mejora al creador desde su experiencia, conocimientos y talento como editor. Desconozco cómo operan otras editoriales, pero los buenos editores buscan una cierta coherencia en su catálogo, lo que a veces implica rechazar propuestas disonantes.

6. ¿Qué consejos le darías a alguien que quiera dedicarse al mundo del cómic?

Un consejo obvio: que se forme. No vale solo con talento ni con buenas historias, tratándose de un terreno muy competido, con pocas oportunidades de publicación y muchos autores de enorme talento proponiendo buenas historias. Tanto un guionista como un dibujante deben formarse artística y técnicamente en su terreno. Y un consejo práctico: toma tus decisiones académicas y laborales como si no fueses a dedicarte profesionalmente al cómic, pues es altamente probable que no puedas vivir de tus creaciones, algo que pocos autores consiguen. La mayoría de dibujantes de cómic viven de trabajos no muy alejados, como la ilustración, la edición, la docencia, la traducción de cómics extranjeros, o el periodismo cultural. Actividades todas que exigen formación.

7. ¿Qué opinas del término “novela gráfica” para referirse a los cómics? ¿crees que es puro marketing o realmente es un nuevo género?

Veo demasiado marketing. Entiendo que hay un tipo de cómic al que puede ir bien la etiqueta, por sus características (narraciones largas, no episódicas, con una densidad, una complejidad narrativa, una profundidad y una creación de personajes más propias de novela), pero las editoriales han abusado de la etiqueta hasta extremos absurdos (mi hija de once años acaba de leer un cómic infantil en nada diferente a cualquier cómic infantil, pero presentado en la portada como “novela gráfica”). Creo que hay un intento por prestigiar e intelectualizar un género, el cómic, que demasiadas veces ha sido tratado por el periodismo cultural con menosprecio, como un género menor, o más propio de niños, jóvenes y frikis. Es algo parecido a lo que ha sucedido con las series de televisión de las plataformas, que han sido intelectualizadas, subrayando sus valores artísticos, para distinguirlas de las series de televisión de toda la vida (cuando en realidad siguen siendo un producto televisivo, para bien y para mal). Y a veces lo consiguen: la etiqueta “novela gráfica” logra atraer a lectores que nunca han leído cómic, o que lo abandonaron al dejar la infancia, y que en muchos casos no seguirán leyendo cómic (salvo que se les venda otra vez como “novela gráfica”). A mí me gusta más hablar de cómic, incluso de nuestro viejo “tebeo”. No lo considero un género menor, sino un género con un lenguaje propio, unos códigos propios, y un vínculo también propio con sus lectores.

8. Para ti, ¿los cómics y las novelas gráficas pueden considerarse literatura? ¿cuál es tu opinión sobre aquellos que dicen que no lo son?

Me parecen discusiones sin mucho interés. Es evidente que hay mucha más inteligencia, humanidad y arte en ciertos cómics que en muchas novelas. Los buenos cómics se leen con facilidad y rapidez, pero nada más terminarlos te convocan a una relectura más detenida, en la que apreciar su complejidad y su exigencia artística. Si mantenemos la distinción clásica de géneros, no, los cómics no son literatura, ni necesitan serlo.

9. ¿Cómo ves el panorama actual de la novela gráfica y los cómics? ¿crees que son compatibles?

Veo el panorama en términos generales, sin distinguir cómic y novela gráfica, pues como dije antes creo que hay mucho abuso en la etiqueta. En términos generales, creo que estamos en un buen momento, con muchas editoriales apostando y corriendo riesgos, y una enorme cantera de autores talentosos con ganas de contar historias. Quizás falte en esa ecuación un público lector suficiente y comprometido, que sostenga tanta creación. Sospecho que el cómic sigue siendo un género minoritario, con las excepciones sabidas, aunque en los últimos tiempos puede haber salido de cierta marginalidad a la que fue condenado durante un par de décadas (tras haber vivido un buen momento en los años ochenta). Hoy las páginas de cultura de los periódicos o los telediarios informan o reseñan cómics, algo que hace diez o quince años era impensable.

10. ¿Qué opinas sobre los cómics autobiográficos? ¿suponen, en tu opinión, una serialización para el género? ¿crees que le dotan de un prestigio social que no tenían cuando lo protagonizaban superhéroes?

Supongo que, como el auge de la autoficción literaria o cinematográfica, es un signo de los tiempos, tiene que ver con corrientes culturales y sociales de fondo. Y como ocurre en la literaria o la cinematográfica, la autoficción gráfica me interesa cuando trasciende, cuando el “yo” es la puerta al “nosotros”, cuando la mirada a uno mismo nos pone en conexión con el género humano. Pero también los superhéroes han recogido durante décadas las tensiones, conflictos, miedos y deseos de cada época, aunque fuese de manera implícita.

11. Los cómics se han visto recientemente influenciados por el periodismo, de hecho, algunos periodistas han comenzado su andadura en este género ¿crees que el género periodístico supone un beneficio para el mundo del cómic?

Es cierto que hay una corriente de cómic periodístico muy interesante, más próximo a la crónica o el documental, y que viene ya de lejos (hace más de veinte años de las primeras obras de Joe Sacco). Hay muy buenos ejemplos de cómo un buen dibujante trabajando con un buen periodista (o ambas condiciones en un solo autor) puede darnos grandes obras, que ensanchen o lleven a otras lecturas lo que ya está haciendo el buen periodismo.

12. Por último, ¿piensas que las nuevas tecnologías están acabando con la literatura o crees que los nuevos formatos digitales de lectura pueden llegar a relanzarla?

Las nuevas tecnologías son cualquier cosa menos nuevas: llevamos ya muchos años discutiendo si la tecnología terminará con la escritura y la lectura, pero seguimos contando historias, de la misma forma que el cine nunca terminó con el teatro; ni la televisión acabó con el cine. Creo que el ser humano es por naturaleza un animal narrativo, necesitamos contar historias, contar el mundo y contarnos a nosotros mismos, elaboramos nuestra interpretación de la realidad a partir de relatos, nuestro pensamiento tiene una fuerte base narrativa. De modo que nunca vamos a dejar de contar historias, ni vamos a dejar de leerlas o verlas.