



EL CÓMIC COMO  
HERRAMIENTA PARA LA  
CONCIENCIACIÓN SOCIAL:  
DESDE ART SPIEGELMAN  
HASTA EL WEB-CÓMIC.



Alicia Pinto Pérez

Trabajo Fin de Grado 2017-18  
Grado en Bellas Artes - Universidad de Sevilla





**TRABAJO FIN DE GRADO**  
**GRADO EN BELLAS ARTES**  
**-UNIVERSIDAD DE SEVILLA-**  
**2017-2018**

EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA PARA LA CONCIENCIACIÓN  
SOCIAL: DESDE ART SPIEGELMAN HASTA EL WEB-CÓMIC.

ALICIA PINTO PÉREZ

JOSE ANTONIO AGUILAR GALEA



# ÍNDICE

1. Introducción .....	9
2. Marco teórico .....	13
2.1 EL SIGLO XX Y XXI .....	13
2.2 EL CÓMIC Y LA SOCIEDAD .....	18
2.2.1 El cómic como altavoz del pueblo .....	19
2.2.2 La corrupción de ese altavoz .....	21
2.2.3 La Reivindicación del s.XXI: desprendiendose de los lastres impuestos	22
3. Estado de la Cuestión .....	25
3.1 INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO: QUÉ VAMOS A TRABAJAR .....	27
3.2 ANÁLISIS FORMAL DE LAS OBRAS .....	27

3.3 EL ESTUDIO DE LAS OBRAS: MAUS COMO EJE .....	29
3.4 PUNTOS EN COMÚN Y DIFERENCIAS .....	46
4. Conclusiones .....	49
Tabla comparativa .....	53
5. Bibliografía .....	57



# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo propone una serie de reflexiones presentes en el panorama actual, tanto político como artístico. La principal de ellas; la capacidad del Arte para mejorarse a sí mismo y a los demás.

Es bien conocido, y especialmente por los artistas, que somos los que lo sufrimos, que el arte atraviesa hoy día una tremenda contradicción. Por un lado, está sobrevalorado como objeto de culto estético y por otro, infravalorado como medio de comunicación, debido en gran parte a la emergente inmediatez de las redes sociales. Es famosa la frase de “el arte no sirve para nada”. Incluso la hemos escuchado decir en profesores y personas vinculadas con el tema, pero ¿es una frase sincera?

El arte sirve para muchas cosas, si bien es cierto que no es práctico para hacerle a uno la cena ni para resolver una cuestión matemática. Pero ni el más pragmático podría negar que el arte sirve para construir casas, inspirar a la ciencia, vestir a las personas, contarles historias y hacerles, en resumen, la vida más rica y hermosa. Pero entonces... ¿por qué la gente sigue diciendo continuamente que “el arte no sirve para nada”? Porque la visión del arte que tenemos es errónea. Decimos “arte” y pensamos en un Pollock o en un Van Gogh. La gente no instruida en el arte, o incluso en casos relacionada con él, piensa que “el arte no sirve para nada” porque ven el arte como algo ajeno. Y no podemos echarles la culpa a ellos.

En este trabajo intentaremos desglosar y reflexionar sobre algunas de las razones por las que el arte ha estado siempre alejado del pueblo, incomprendido por él para proponer un cambio. Coger la herramienta que a los artistas se nos ha dado y utilizarla, no para elevarnos por encima de los demás, sino para ponernos a su altura y entendernos. Crear una obra muy compleja, casi incongruente, para exponerla en un museo y llevarse al bolsillo un poco de ego y dinero no debería ser el fin del arte. Debería ser un medio para crear reacciones y sensaciones, mover consciencias y lograr llegar a lugares más lejanos; más humanamente ambiciosos y menos individuales.

Hasta ahora, mucho del arte reivindicativo que se ha producido ha sido un lavado de conciencia de las clases más empoderadas para con las que menos. Por plantear un debate dentro del arte contemporáneo, fue eso lo que ocurrió en la plaza de Bolívar, con la intervención de Doris Salcedo. Esta artista es reconocida en todo el mundo por el activismo que lleva a cabo respecto a los conflictos de Bogotá, pero muchos se plantean si sus intervenciones son oportunas, y no una manera de aprovechar el rebufo para imponer su estética reivindicativa<sup>1</sup>.

¿Está realmente Doris Salcedo ayudando a la protesta, o está instrumentalizando el dolor ajeno para labrarse una carrera propia? ¿Es posible hacer arte comprometido socialmente estando en la cúpula? Exponiendo en los grandes museos financiados por empresarios y banqueros, vendiendo y gastando en las obras millones que van a bolsillo propio y no al ajeno. ¿Sería válido que Karl Lagerfeld o Damien Hirst realizaran un llamamiento a la paz y a la igualdad. Creemos que no se puede hacer arte comprometido si nuestras obras van destinadas a las élites y a personas que viven ajenas a esos problemas, y sobre todo si nuestras obras van a utilizar la pobreza o miseria de otros para nutrir las billeteras.

Por eso un gran número de personas piensa que el arte “no sirve para nada” y por eso existe una reticencia para comprender lo que éste quiere contarnos. El mercado del arte solo se está preocupando de un sector muy pequeño de la población y vive en el teatro de ese escalón, representando numerosas funciones. Utiliza un lenguaje que la sociedad a pie de calle no sabe descodificar; el arte contemporáneo, que es con el que más tratamos a día de hoy, está asociado al coste económico, al valor monetario. Eso, y quizás una cuestión de lenguaje, hacen que éste se haya separado la población. Si utilizásemos unos términos más cercanos a la gente, eso produciría una interacción mayor, un vínculo emocional. Y es precisamente en esta dirección donde el cómic adquiere un especial protagonismo.

Es aquí donde introducimos este nuevo medio como forma de concienciación social; el cómic como método para cambiar las cosas. No es necesario excluir al gran arte: éste debe seguir existiendo (aunque de manera más humana que hasta ahora), pero si puede ser una ramificación de él, un apoyo para llegar más lejos.

La novela gráfica y las historietas están muy cercanas a la gente de la calle. Al que no puede permitirse viajar para entrar en los museos nunca o no más de un par de veces al año, y por supuesto al que no tiene en su mano la capacidad de adquirir obras. El cómic está en las tiendas, en las bibliotecas, en internet, etc. Junto a la literatura, la música y el cine, llevan formando parte desde hace mucho tiempo la cultura de las masas. Creemos que éste es un

---

<sup>1</sup> En este caso, se ocupó por el pueblo la Plaza de Bolívar como protesta por un plebiscito que se hizo para cesar los conflictos en el país, y que no llegó a buen punto. Numerosas personas anónimas se hicieron con este lugar y llevaron a cabo actividades, arte anónimo, bailes y fiestas. En un momento determinado Doris llegó, llenó la plaza de sus trabajadores, y se puso a hacer una tela enorme, con los nombres de las víctimas en ellas, que la cubriría por completo. Es fácilmente deducible que pronto la artista se convirtió en el foco de atención de la protesta, que su instalación ocupó e incluso movió al resto de las personas anónimas del lugar en el que estaban, y eclipsó los bailes, las fiestas, y los gritos del resto de protestantes.

medio que los artistas debemos aprovechar; nosotros que sabemos coger un lápiz y transmitir, una brocha y emocionar, utilicémoslas para sacar lo que tenemos dentro; pero no con el fin de engrandecer nuestro ego personal, sino con el fin de conocernos más y, mediante esa exploración interior, propiciar un ambiente de comunicación mediante el cual podamos entendernos y respetarnos los unos a los otros.



# 2. MARCO TEÓRICO

## 2.1 EL SIGLO XX Y XXI

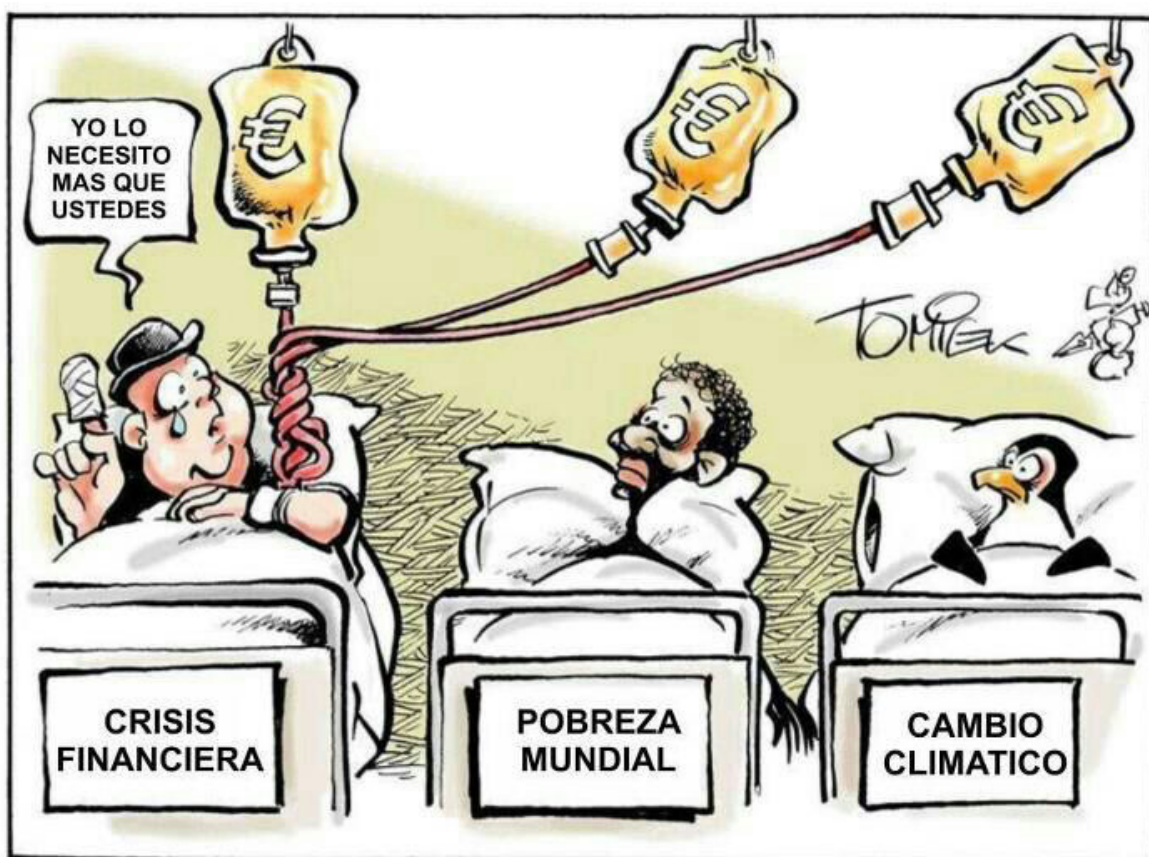
El cómic actual es una consecuencia directa del contexto en el que vivimos. De lo social, de lo político y de los cambios tecnológicos que han traído el siglo XX y XXI a la humanidad.

Con la crisis económica propiciada por el crash de 2008, importantes instituciones financieras de Estados Unidos (entidades hipotecarias, empresas de seguros, bancos de inversión) quebraron. Esta bancarrota, junto a la construcción desaforada, llevó a una burbuja inmobiliaria que concluyó en rescates a la banca, recorte de los servicios públicos, desahucios, aumento del paro y precarización laboral. Las familias vieron disminuidos sus ingresos, sus oportunidades laborales y, por tanto, su libertad.

Después de los avances producidos en los años setenta y ochenta en el ámbito humano y social, esta crisis fue la excusa perfecta para volver atrás y borrar del mapa mucho de esos avances. Se impuso en muchos países un modelo de gobierno neoliberal, opuesto a la libertad de expresión personal y social. El papel de la mujer, del inmigrante, del enfermo, del pensionista, del homosexual, se vio relegado por políticas intolerantes que vetaban y afectaban a los colectivos minoritarios. Políticas que proclamaban la obligación de asistir a los bancos, a las empresas, en vez de a causas más humanas, con la excusa de que ésta era la manera de salir adelante. La lucha que nació en Estados Unidos por lograr esos derechos y que empezaba a expandirse por todo el mundo se vio frenada. Ya no había tiempo para hablar de integración; faltaba el dinero, y los intereses eran otros. Hacer resurgir las superpotencias, recuperar las inversiones perdidas. Nada de atención quedaba ya para los marginados que, encontrándose en medio de aquella situación, tuvieron que seguir luchando desde la sombra.

Dentro de todos esos colectivos, los más castigados por la pobreza, las guerras y la intransigencia tuvieron que cargar con muchas de las consecuencias de lo ocurrido. Los países





1. Viñeta de TOMIEK en la red relativa al tema tratado.



2. Mauricio Lima, Tyler Hicks, Daniel Etter y Sergey Ponomarev. The New York Times. 2016.





3. Anónimo, siglo XI, *Tapiz de Bayeux*. [tapiz] 50 × 6838 cm. Museo del Tapiz de Bayeux, Centro Guillermo el Conquistador, Bayeux (Francia).

que hasta entonces los recibían se vieron empobrecidos. La gente, que ya no tenía dinero para sus familias, empezó a ver con más desconfianza aún que antes como extranjeros ilegales venían a apropiarse de sus trabajos. Oportunidades que escaseaban ya para todos. Este odio se vio fomentado por las grandes empresas, los lobbys y el gobierno. La izquierda había caído del poder por su incapacidad para asentar los logros sociales, por sus discursos vacíos de contenido y por su corrupción, tanto de ideales como monetaria, y la población, enervada y hambrienta, arrastrada por el populismo imperante en la mayoría de los países, cedió el poder a la derecha.

La inmigración se convirtió en un conflicto entre pobres, promovido por la ignorancia. A pesar de la importancia del fenómeno, los medios de comunicación y la política no le dedican tiempo ni esfuerzo, dándole prioridad a otras cuestiones. Los nacionalismos, los enfrentamientos internos del parlamento, el cierre de las fronteras, etc. Al obviar el problema, los inmigrantes y los refugiados son pasto de la ignorancia. Y cuanto más ignorancia hay respecto a un tema, más fácil es manipular la información sobre éste; promover el olvido cuando interesa, sacarlo a flote cuando hay algo que rascar de él.

La falta de información lleva al enfrentamiento del pueblo para con el pueblo. Y es entendible. No son las altas esferas las que tendrán que repartirse los espacios públicos: hospitales, guarderías, colegios, con todas esas personas que llegan desde el extranjero. En medio de la crisis, la población vio (y sigue viendo) a los inmigrantes como una amenaza. Mientras tanto, para las clases más ricas, la inmigración es un mal menor. Los obvian porque los inmigrantes no representan una amenaza para ellos. Es más, son un beneficio. El cómic y el arte, colaborando con otro tipo de manifestaciones, podría aportar la información a la gente de la que ahora carecen.

Muchas personas, cegadas, echan la culpa a los inmigrantes de quitarles sus trabajos ¿pero no cogerían ellos mismos esos mismos trabajos, si representasen un sueldo y una esperanza de vida? Hay que hacer entender quienes tienen la culpa y quienes sufren las consecuencias. La diferencia de vida entre el español y el africano, por ejemplo, es brutal. Y esta carencia de recursos que hace a las personas emigrar a países “desarrollados” no es culpa de su poca capacidad de autogestión: es irresponsabilidad de dirigentes corruptos que roban, carecen de escrúpulos, y gobiernan de forma despótica y autoritaria. Dirigentes apoyados por nuestros gobiernos, que les dan la mano en vez de quitarlos del poder ¿Por qué? Por razones económicas. África, Oriente Medio, América del sur... son países que proporcionan muchas cosas a Europa y Estados Unidos. Armas, petróleo, tierras, drogas, tratas de personas. Es un negocio que no les interesa cesar y que solo mediante la cultura (el arte, la literatura, el cine, la música) podremos cambiar. De nada sirve la libertad de expresión sino hay libertad de pensamiento detrás.

Esto no es algo nuevo. Sucedió ya en nuestro propio país, cuando los españoles fuimos los inmigrantes. Andaluces, extremeños y gallegos, sobretudoo, tuvieron que abandonar su tierra durante el régimen franquista. Y al contrario de lo que se pueda creer, esto fue muy

beneficioso para los fascistas: acabaron con dos problemas de una vez. Uno, el régimen se quitó de encima a todos los parados sin futuro, limpiando su imagen. Dos, eliminó las posibilidades de grupos que podrían haber ocasionado problemas sociales y protestas. Además, se aprovechó de que estos emigrantes enviaban a España recursos económicos para poner en pie su país, y se atribuyó el mérito de habernos sacado de la pobreza.

Todas estas cosas solo se pueden entender mediante la educación y la culturización, pero no encontraremos estas historias en los libros de textos ni en los telediarios. Es ahí donde entra el arte y su poder y, más concretamente, el cómic.

## 2.2 EL CÓMIC Y LA SOCIEDAD

Existe una definición genérica que podemos atribuir al concepto del cómic, pero ésta solo sirve para englobar una serie de formatos que se asemejan en apariencia pero presentan diferencias, sobre todo dentro de los ámbitos nacionales y culturales. Por ejemplo, no es lo mismo un cómic japonés (manga) que uno estadounidense o español.

En su origen, el cómic consistía en una tira de viñetas (cómic-strip) que aparecía diariamente en un periódico para ilustrar una noticia o subrayarla, y que fueron aumentando en calidad y cantidad conforme se fue popularizando, dando lugar a las revistas monográficas (cómic-books), donde el discurso gráfico y visual dominó progresivamente al literario. De ahí surgió un movimiento, a finales del siglo XIX, que marcó al cómic como lo conocemos hoy día. Pero podríamos ir mucho más atrás para encontrar los orígenes. Scott McCloud sitúa a los posibles antecedentes en su libro *Entender el Cómic. El arte invisible*. Fragmentos de epopeyas de un manuscrito ilustrado precolombino encontrado por Cortés en 1519, un documento plegable de unos diez metros de longitud, con ilustraciones que cuentan las hazañas de un gran militar y héroe político. El tapiz de Bayeux, obra francesa, de más de sesenta metros de longitud, que cuenta la conquista de Inglaterra por los normandos, en 1066. Incluso podríamos retroceder hacia los inicios de la historia, cuando los hombres vivían en cuevas, y dibujaban en sus paredes la historia de lo que les ocurría en el día a día, de sus costumbres y valores.

En todos estos casos encontramos una secuencia de imágenes que relatan una acción, o que intentan con los medios disponibles expresar algo fundamental y difícil de atrapar; el tiempo. La representación del tiempo es uno de los atributos más interesantes del cómic, pues relata la complejidad de un hecho, o tiempo inmediato que nos transmite una noticia o un fenómeno reciente.

La invención de la fotografía y la cronofotografía a finales del siglo XIX impulsa este modo de expresión, ayudando a superar las dificultades técnicas que había hasta entonces en el Arte. La idea de fragmentación de lo relatado o la inclusión junto a la imagen de palabras, textos o sucesos superpuestos será una de las principales innovaciones que podemos observar en las tiras cómicas o los relatos gráficos.

Como se puede deducir de todos estos ejemplos, el cómic lleva mucho tiempo formando parte de la historia del arte y de manera esencial. Sin embargo, sistemáticamente se ha relegado a un segundo plano hasta que el apareamiento de la imprenta y de la fotografía (destacada dentro de esta la cronofotografía) propician su resurgimiento y lo colocan en primer plano. El arte, hasta entonces monopolio de las élites, puede ser ahora compartido con toda la sociedad.

Con la proliferación de los medios de comunicación de la sociedad moderna, el cómic empieza a tomar consistencia y la amenaza de derrocar a otros estilos artísticos, tan acomodados en sus privilegios, hace que muchos escritores, intelectuales y artistas lo consideren un verdadero peligro. Por ejemplo, Bradbury afirma en su obra *Fahrenheit 451* que lo único que dejaba leer el Gran Hermano eran cómics, como si estos no supusiesen una amenaza, debido a su bajeza. Edmund Carpenter recoge parte de estas ideas en una de sus obras<sup>1</sup>:

Un nuevo lenguaje difícilmente es bien recibido por el antiguo. La tradición oral desconfía de la escritura, la cultura del manuscrito despreciaba la de la imprenta, la cultura de los libros odiaba a la prensa.

Esta mala fama, sin embargo, no está causada solo por el recelo. América, aún con todo el mérito que le concierne el hecho de haber sido la principal impulsora del cómic, es también la principal causante de estos prejuicios. Estereotipos que gran cantidad de guionistas y dibujantes, principalmente europeos, están cambiando. El cómic, antes tan cerrado a la evasión, a los superhéroes y las aventuras, se está inclinando hacia posturas politizadas, pero no partidistas. Relata historias individuales de personajes cercanos (no superhombres) que hacen sentirse identificado al “target”<sup>2</sup>.

### **2.2.1 El cómic como altavoz del pueblo.**

El cómic constituye un arte por excelencia de las clases medias y bajas, dado que es una expresión del inconsciente colectivo que se instala en nuestra infancia. El cómic es, en muchos casos, lo primero que leemos. Constituye casi el primer arte humano que uno ve, y gracias al cual se activan, conforme la mente se desarrolla y crece, el deseo de consumir obras más complejas, tanto dibujadas como escritas.

El cómic es, por tanto, el nexo entre lo infantil y lo adulto, entre el juego y la cultura. Propicia el ansia de saber si articula con eficacia las interrogaciones. Las enciclopedias ilustradas, que hoy en día han desaparecido en favor de los vídeos y los juegos interactivos, son un buen ejemplo de ese tránsito entre un tebeo y un libro escrito.

Leer un cómic, en principio más sencillo que un ensayo, puede llevar a una persona no versada en el tema a conectar con él y empezar a consumir recursos más complejos. Pero ¿por qué es tan sencillo, a primera vista, leer este tipo de obras?

---

<sup>1</sup> Carpenter, E y McLuhan, H.M, 1968: 228

<sup>2</sup> Objetivo, persona o cosa a la que se dirige una acción.





4. Imagen portada del cómic de Stan Lee y Jack Kirby; los primeros dibujantes junto a Joe Simon del Capitán América, en los años 50.

El cómic reúne una serie de características que lo hacen accesible y sencillo de entender; es visual. Es fácil comprender mediante la visión directa de una representación gráfica cuestiones que son difíciles de explicar de manera sintética (por ejemplo: es más fácil entender cómo es un animal si lo ves dibujado que si te lo explican). Sin embargo, al dibujo le falta lo que da la explicación: con ésta se puede llegar a detalles más profundos, cosas que no se ven a simple vista: a la psique y al pensamiento abstracto. El cómic aún a ambas cosas, tomando, tanto del dibujo como de la escritura, sus factores más ricos.

Scott McCloud, al que ya nos hemos referido anteriormente, dice así <sup>3</sup>:

En los cómics buenos, las palabras y los dibujos son cómo parejas que bailan y que se turnan para llevarse. Cuando ambas se empeñan en llevar al otro, la competición puede echar a perder su objetivo [...]. Pero cuando ambos conocen a fondo su papel y se respaldan entre sí, el cómic puede competir con cualquier otro medio artístico, cuyos recursos expresivos utiliza.

No solo supone el cómic el paso entre la infancia y la adultez; es también el refugio al que acudir cuando las cosas son demasiado difíciles de entender y asumir. Un buen ejemplo de esto fue lo ocurrido durante y después de muchas guerras y conflictos sociales; en España -la Guerra Civil-, en Estados Unidos -la Depresión-, en el mundo en general -las Guerras Mundiales-. Tras estos períodos de catástrofes y crisis, es fácil de entender que el cómic florezca. Hablamos de épocas marcadas por el pesimismo. El ser humano necesita siempre, pero sobre todo en esos momentos, identificarse con alguien en sus anhelos y propuestas, para encontrarle un sentido a la vida, y no lo logra en las grandes obras, que reconoce lejanas, idealizadas; una contemplación ascética o una lección moral (tal y como se ve en obras pictóricas de la Edad Media, el Renacimiento, y sobre todo en el Barroco).

Es el cómic el que propicia esa identificación. El lector sigue a través de las páginas a un protagonista que es como él, un símil. Mediante la representación visual, se convierte en el personaje de la mano de ilustradores, dibujantes y artistas como Honoré Daumier, perteneciente al realismo francés<sup>4</sup>. Se produce en este proceso un enraizamiento de las viñetas y las historietas en lo popular; el adulto no cultivado ha entrado en el cómic sin darse cuenta de ello.

### **2.2.2 La corrupción de ese altavoz**

Sin embargo, empiezan a quedar atrás esos halos del cómic como acompañante del pueblo, y el poder de éste empieza a corromperse. El cómic se convierte en un modo de evasión, de alienación, y se abandona a las manos del sistema capitalista.

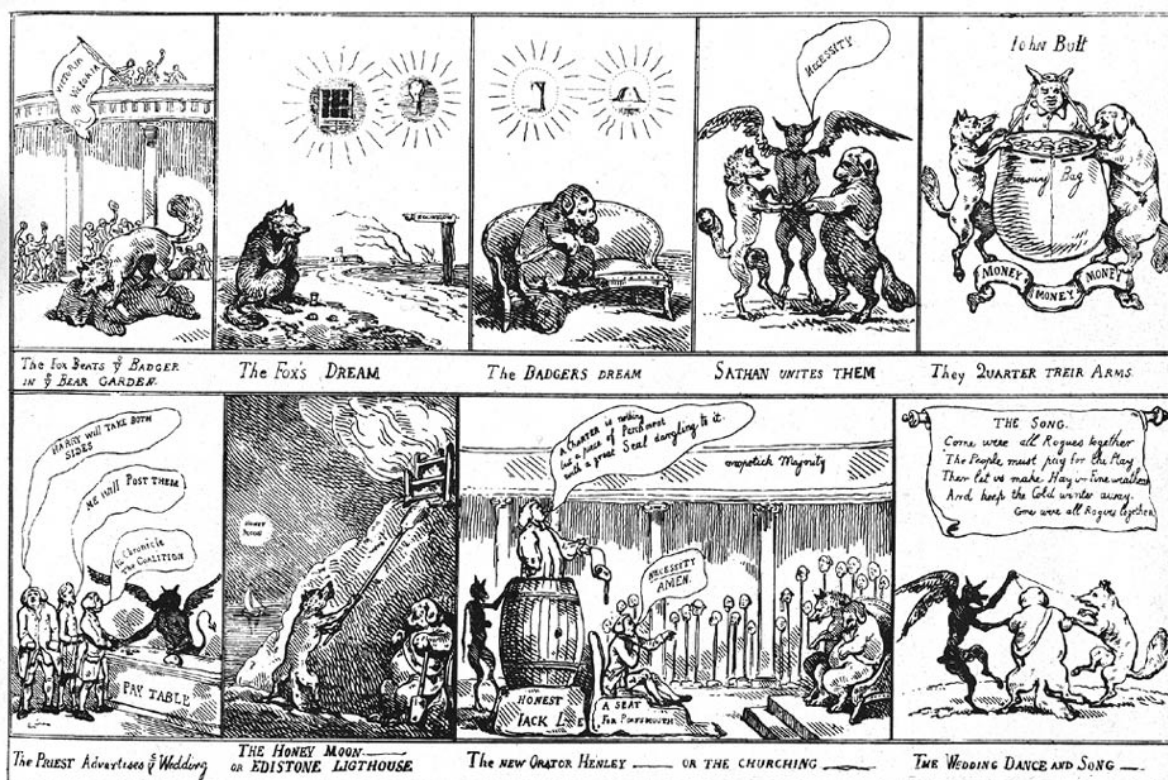
El cómic americano empieza a representar a personajes que promueven los valores de la patria y del sistema: ciudadanos ejemplares, un sueño de civilización que se derrumba,

---

<sup>3</sup> McCloud, S. 2016: 155-156.

<sup>4</sup> <http://www.daumier.org/>





*THE LOVES OF THE FOX AND THE BADGER, OR THE COALITION WEDDING.*

Publ. Jan'y 7, 1784 by W. Humphrey, N<sup>o</sup>. 227. Strand

5. Viñetas de William Humphrey y Thomas Rowlandson, publicada en 1784 en Londres. 239 x 333 mm.

inexistente, que se intenta mantener en pie mediante este medio. El cómic, arrastrado por la cultura pop y el consumo de masas, se banaliza. Se convierte en un medio tecno económico más que aprovecha a las clases bajas para lucrarse.

La burguesía, hasta entonces para nada interesada por él, dado el carácter crítico que el cómic había tenido hasta entonces con ellos, lo utiliza. Arrastra al olvido los orígenes del cómic, que surgieron como crítica a las altas esferas: Rodolphe Töpffer, junto a otros como Mickey Dugan en el papel de *The Yellow Kid*, un chico de barrio marginal, estrafalariamente vestido y de habla coloquial, representan los inicios de este nuevo lenguaje audaz y crítico. Antes de utilizar el cómic, de dar con la clave para corromperlo, la burguesía realiza varios intentos. Ejemplos de esto se pueden ver en *A Harlot's progress* y en *The Rake's progress de William Hogarth*, donde el autor intenta crear viñetas, pero sus formas costumbristas destruyen la esencia del cómic y además no consiguen aceptación, dado que sus seguidores eran burgueses, y no obreros.

Lo único que la burguesía parece aceptar y querer adoptar del cómic es la caricatura. Así se ve en *The loves of the fox and the badger... or the Coalition Wedding (1784)* y esto se debe a que la cúpula de poder estaba dispuesta (y sigue estando) "a aceptar solo la representación de sí mismos, pero no la explicación"<sup>5</sup>

La burguesía, al no encontrar un medio de identificación, se desentiende del cómic y lo deja en manos del pueblo, pero lo usa para adinerarse.

### **2.2.3 La Reivindicación del s.XXI: desprendiéndose de los lastres impuestos**

Con la invención de internet, reespalada de las ya "bibliotecas públicas", y la mejora de los medios tecnológicos (tabletas digitales, programas avanzados, etc), el cómic se reinventa. Y muchos escritores y dibujantes se unen a un nuevo movimiento que llega con el siglo XXI: la novela gráfica.

Dentro de ésta hay mucha variedad y lógicamente no todas abordan temas sociales. Pero sí que dejan de lado la temática de evasión, para realizar tramas más densas, con más tendencia a la literatura y en muchos casos experimentales. El cómic se deshace de sus cadenas y empieza a desarrollarse, a llegar a públicos a los que antes no alcanzaba. No es un movimiento unilateral. La novela gráfica comienza a tener difusión internacional. Entra en auge dentro de Estados Unidos (recordemos, una cultura del cómic muy atada a los superhéroes y a la evasión) y figuras como Seth, Daniel Clowes o Joe Sacco (que trataremos en este trabajo), junto a francófonos como Guy Delisle y Marjane Satrapi (también presentes en este texto) o españoles como Paco Roca, serán los encargadas de dar el empuje que este nuevo arte necesita.

Con el nacimiento de la novela gráfica, se produce una reivindicación del cómic como enlace social y creador de consciencia. Y el destinatario de este mensaje es la sociedad general. Formatos económicos, que pueden llegar al lector que viva en un pueblo pequeño o

---

<sup>5</sup> Moix, pag 153

en una gran ciudad gracias a la compra online; y quien no pueda permitírselo puede leerlo acudiendo a la gran red de bibliotecas que tenemos en nuestras ciudades.

La principal revolución es la globalización e internet. Con este último surge una nueva vertiente de esta reivindicación: los cómics webs. Viñetas que no necesitan de un reconocimiento ni de unas cualidades artísticas: cualquiera puede colgar su cómic en la red. Debido a esto, obtenemos obras de gran calidad como *Dark Horse*, *Gone with the Blastwave*, *Dresden Codak*, *Zen Pencils* o *Atomic Robo*<sup>6</sup>.

El cómic ya no es un simple juego de intelectualismo. No consiste en pagar un alto precio por ellos, convertirlos en reliquias, endiosándolos, ni tampoco debe ser el resultado de una moda pasajera. Las posibilidades sociológicas y la capacidad de expresión del cómic exige, tal y como dice Terenci Moix en *Historia social del cómic*: “consideración intelectual y coherencia sociológica (relación entre clase-cómic)”. No aprovecharse del favor de las grandes masas para explotarlas, sino para ayudarlas a subir peldaños y a adquirir una cultura popular hasta ahora inexistente, o de escaso desarrollo.

---

<sup>6</sup> Enlaces a los cómics referidos: <https://www.darkhorse.com/> // <http://www.blastwave-comic.com/> // <http://dresdencodak.com/> // <https://zenpencils.com/> // <http://www.atomic-robo.com/>

### 3. ESTADO DE LA CUESTIÓN: EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE CAMBIO ¿QUÉ SE HA HECHO HASTA AHORA?

Tal y como hemos comentado hasta el momento, el cómic contemporáneo ha ido acercándose a la actualidad y utilizándose como medio de expresión fuera de sus atributos inicialmente artísticos. Se ha aproximado a temas de corte social y político, y con el surgimiento de la novela gráfica se traspasa la barrera del cómic como medio de alienación y evasión. Pero, ¿de dónde surge este movimiento?

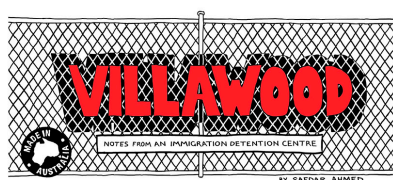
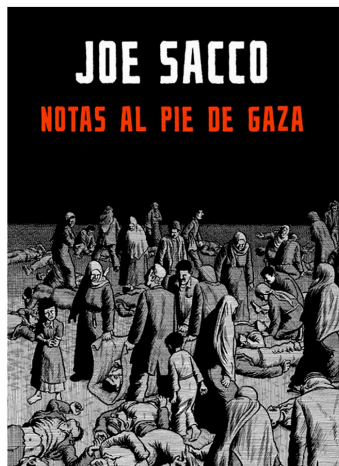
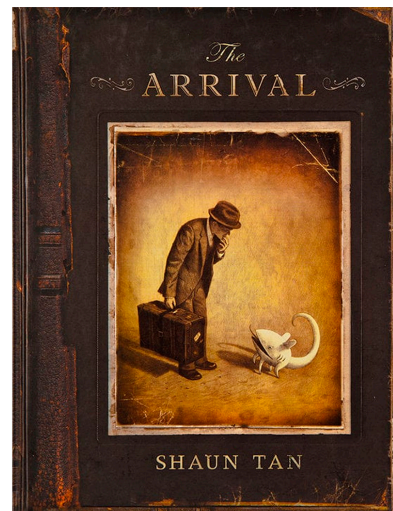
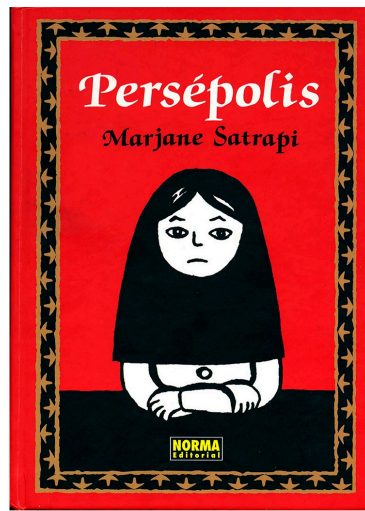
El precursor de la novela gráfica es Art Spiegelman, con *MAUS*, una obra sobre el holocausto judío. Este autor da las claves para construir un nuevo tipo de narrativa secuencial. No cuenta grandes historias: se centra en experiencias personales, sociales y políticas a través del dibujo, creando una conexión con el lector y haciéndole partícipe no solo de una historieta, sino de una forma de pensamiento crítico.

Este esfuerzo e innovación es reconocido, y en 1992 la obra *MAUS* logra el premio Pulitzer. Es el momento en el que el cómic comienza a entenderse como un arte más allá del entretenimiento. Movidos por este precursor, empiezan a aparecer otros como Joe Sacco, premiado por la Fundación Fertel con su obra *Notas a pie de Gaza*.

¿Por qué funcionan tan bien estas obras y, por ejemplo, no lo hace de igual manera un telediario, o un periódico? Porque, ni los telediarios ni los periódicos propician la empatía. Vacíos, llenos de números, cortos y sin indagar en historias personales. Buscan informar, no conmover. Saturan nuestros oídos y nuestros ojos, pero no llegan a nuestras emociones. El cómic, en cambio, sí lo hace, porque nunca es objetivo, dado que es arte. Todo el mundo entiende un dibujo que discorra dentro de lo formal. Todo el mundo sabe que una persona está compuesta de ojos, nariz, manos y boca. Si nos ponemos la máscara de los personajes del cómic, nos veremos reflejados en ellos. Compartiremos su subjetividad, nos entenderemos y conversaremos. Hasta entonces, todo será entelequia.

Sin embargo, hay que tener cuidado con esta reflexión. Todo el arte es subjetivo, pero no todo el arte es universal, ni adecuado para esta tarea. Existen grandes artistas que no salen del “yo” y que cuentan historias internas, muy personales, que generan empatía





6. Portadas de las obras a estudiar.

con él pero no para con el mundo. Artistas que se recrean en lo estético, y que dejan el mensaje atrás, como un bajo murmullo.

### 3.1 INTRODUCCIÓN AL ESTUDIO: ¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?

En las últimas décadas se ha cambiado el concepto del cómic y ha surgido una aproximación al uso de la imagen como fuente histórica, pero aún así lo que se ha publicado sobre el valor historiográfico del cómic es escaso. Es consecuentemente un ámbito poco explorado.

Si bien Art Spiegelman es el precursor de toda esta corriente del cómic (de la novela gráfica pero, más concretamente, del cómic respecto a los refugiados, los inmigrantes, los parias), existen numerosos artistas que siguen su curso. No podemos desglosarlos a todos, por lo que en este trabajo nos centraremos en algunos que hemos entendido son suficientemente representativos:

*Maus*, Art Spiegelman

*Notas al pie de Gaza*, Joe Sacco

*Crónicas Birmanas*, Guy Delisle

*Persépolis*, Marjane Satrapi

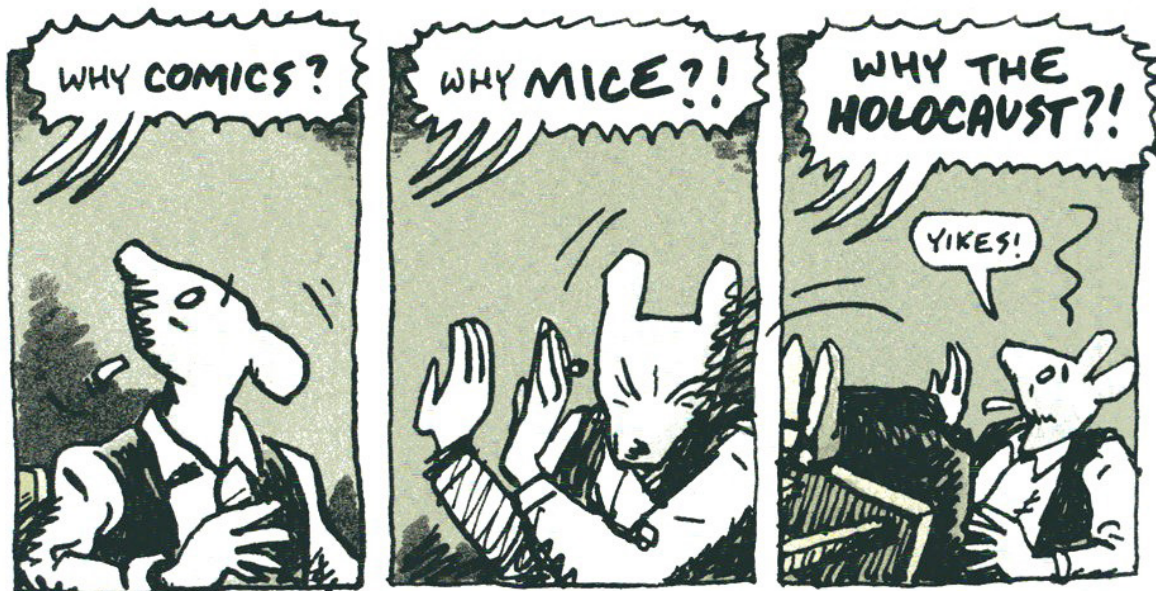
*Emigrantes*, Shaun Tan

*Villawood*, Safdar Ahmed

### 3.2 ANÁLISIS FORMAL DE LAS OBRAS.

Para entender como han logrado estos cómics llegar al gran público y conmover, captar esa empatía ya comentada, deberemos hacernos unas preguntas fundamentales sobre ellos, para así identificar sus peculiaridades, clasificarlas y relacionarlas, tras lo cual obtendremos algunas respuestas. Aquí planteamos algunas de las que trataremos.

¿Qué formato tienen estos cómics?, ¿Cómo se organizan sus viñetas y sus diálogos para crear una conexión con el lector?, ¿En qué orden cronológico están contados?, ¿Siguen todos una linealidad?, ¿Abarcan fragmentos de tiempo largo, o cortos? Los personajes son otro punto importante a tener en cuenta: ¿Están las historias contadas en primera persona, para lograr una mayor inmersión? O: ¿Cómo logran la inmersión si están contadas en tercera? ¿Hay un solo un personaje principal, o varios? Y respecto a la narración, el tono del cómic ¿es documental?, ¿Está el narrador implicado emocionalmente con lo que cuenta?



7. Tira del cómic MAUS. Spielgman, Art.

Son muchos los factores a tener en cuenta. El dibujo formal, si recurren los ilustradores a dibujos formales e identificables, y por qué. Si hay un uso del multicolor extendido, o si la mayoría opta por el blanco y negro. Y respecto a esto: ¿Es ésta una elección para abaratar los costes de impresión, o tiene otras connotaciones? También es importante aclarar cuál es la estructura interna del cómic, es decir, como funciona la trama a nivel cronológico ¿Se queda abierta al llegar al final?, ¿Se le da un cierre? Hay infinitas preguntas sobre las que trabajar, y todas son igual de aclaratorias. ¿Está el cómic inspirado en un suceso real? ¿Es incluso una crónica verídica?, ¿Está ambientado en otro mundo? Si así es, ¿es ese mundo una metáfora del nuestro? ¿Son los autores ajenos al problema o lo han vivido?, ¿Se da de manera regular que el autor pertenece a la raza/país/situación que cuenta en su relato?

Para aclararnos en estas tareas y no hacer una mezcla inentendible de todas estas preguntas, se adjunta una tabla ordenada con la que trabajaremos, y que iremos desglosando autor a autor.

### 3.3 EL ESTUDIO DE LAS OBRAS: MAUS COMO EJE.

No tendría sentido comenzar este estudio si no es por Art Spiegelman, el autor de *MAUS*. Tal y como refiere Fernando Samaniego en una de sus obras, *MAUS* es el vértice del cómic underground, y el cómic underground como tal tiene gran importancia en la sociedad de la época <sup>1</sup>:

El cómic underground clásico es otro de los fenómenos que sacuden la sociedad norteamericana de la época, junto a la protesta estudiantil, la defensa de los derechos civiles, la oposición a la guerra del Vietnam, la experimentación con alucinógenos, la formación de comunas, la influencia de las filosofías orientales y la música como expresión vital.

El mundo está cambiando y lo hace adoptando nuevas formas. En los años 80 y 90 se da paso a la crueldad, no de manera recreativa, sino de manera realista. Están sucediendo muchas cosas y la sociedad empieza a ser consciente de la suciedad del mundo tras dos Guerras Civiles, una Guerra Fría, y la llegada de la globalización. *MAUS* refleja a la perfección los traumas de esta época y es por ello que obtiene el premio Pulitzer en 1992, siendo la primera historieta en atraer la atención de la cultura más tradicional y elevada estadounidense. Art Spiegelman aparece como un dibujante de cómics para adultos y se produce la incisión que ha persistido hasta día de hoy en el cómic, que Jorge Flores-Oliver define tan bien en su ensayo<sup>2</sup>:

Para muchos comentaristas y lectores *MAUS* resultaba una anomalía absoluta y Spiegelman el creador

---

<sup>1</sup> Dopico, P, 2006: 16

<sup>2</sup> Oliver-Flores. 2016.





8. Tira del cómic MAUS. Spielman, Art.

de una forma completamente nueva, sin pasado, sin tradición, sin relación alguna con ese medio que sólo parecía servir para contar las aventuras de Batman o del Pato Donald. Es que, si los comic books eran por definición un entretenimiento infantil y torpe, “libros cómicos”, eso que había hecho Spiegelman tenía que ser otra cosa”.

Nace con este comentario la novela gráfica. Sin embargo, el hecho de que no se reconozca a *MAUS* dentro del cómic tradicional y se le coloque una nueva etiqueta no es más que una táctica para mantener al cómic-denuncia al margen. Como ya se ha comentado en los párrafos anteriores, *MAUS* comienza a hacerse un hueco en el arte pese a ser un cómic y es ahí donde está el fallo. Una vez más, el cómic tradicional, que parecía haber sido elevado y reconocido al fin gracias a este artista, regresa a su cauce. Los superhéroes con los niños y las clases bajas, pero Art Spiegelman con nosotros, la alta cultura, el arte contemporáneo, el periodismo de guerra.

*MAUS*, y con él la novela gráfica, se hace ver como una obra compleja (que lo es) y se le retira al paladar de los que realmente la necesitan ¿Es esto un acto intencionado, o viene dado por el egoísmo de la alta cultura, que necesita crear un arte elitista, y dividir a la sociedad en niveles? Lo cierto en todo esto es que *MAUS* era una revolución. Lo que en ella se relata no es otra cosa que el Holocausto Nazi, y la maravilla que guarda entre sus páginas es la facilidad de comprensión que Spiegelman logra. Por ejemplo, todos los personajes están representados como animales. Los judíos tienen cuerpo de ratón y los nazis de gatos, mientras que los polacos tienen cabezas de cerdos. Este recurso gráfico es muy usado en los cuentos para niños, y por tanto hace que un niño o una persona sin un desarrollo intelectual o cultural elevado pueda entender la metáfora, empatizar con los personajes y procesar e interiorizar la obra. Art Spiegelman consigue ponernos de parte de los judíos ya no por el hecho de que tengamos conocimientos de historia, sino por el hecho de que son la presa (ratón) del depredador (gato). No hace falta saber más allá de eso, ni tener más cultura histórica que un par de lecciones de biología.

Si bien Spiegelman se queda en el camino de lograr hacer llegar a la gente de a pie temas de relevancia y rigor histórico y periodístico, abre la veda. Y con bastante éxito. Pronto le siguen autores de su misma rama, que empiezan a dar reconocimiento a la novela gráfica y, con esto, crean un altavoz para las clases medias y bajas. Joe Sacco es uno de ellos. Este autor no es dibujante sino periodista, y además usa en sus textos una sátira que luego se verá también reflejada en sus dibujos, una vez que abandone la labor exclusivamente periodística por considerarla tediosa. Esto ocurrió mientras redactaba textos para guías de viajes en Malta, cuando comenzó a publicar cómics de temática romántica en una pequeña editorial maltesa. Tras esta incursión en el mundillo sigue publicando trabajos en otras editoriales cada vez más internacionales, hasta que decide publicar sus propias obras ya no en revistas sino en libros. Es su obra *Palestina: notas al pie de Gaza* la que supone una inflexión en su arte y en su vida. Aquí recoge el legado de Art Spiegelman y lo realza, formando parte sin saberlo



9. Tira del cómic *Notas a pie de Gaza*. Sacco, Joe.

de una nueva corriente que compartirá con los autores que tratamos en este trabajo.

Joe Sacco da voz al conflicto palestino-israelí, una crisis que lleva años en los telediarios pero de la que no sabemos nada. Él mismo habla de este desconocimiento por falta de información, o por información intencionadamente errónea <sup>3</sup>:

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.

Existe una maraña de información alrededor de todo, y más en relación al tema de la inmigración y de los refugiados, que ni los políticos ni los medios informativos tienen interés alguno en resolver. En la televisión, en los periódicos, son números y acontecimientos aislados, vistos a través del cristal de la ideología, que no permiten reconstruir una historia sino fragmentos. Es por ello que la obra de Joe Sacco remarca el objetivo de este trabajo: el cómic como medio para comprender, de una manera sencilla (que no simple) lo que está ocurriendo fuera, sin tenernos que enfrentar a difíciles discursos, historias y acontecimientos que a una persona a pie de calle costaría asimilar. Él mismo lo dice <sup>4</sup>:

Hago tebeos periodísticos porque es la mejor manera de unir mis dos pasiones: los cómics y el periodismo. No tengo ninguna teoría que me permita explicarlo. Sencillamente, siempre me he interesado por la actualidad, y a veces, suceden cosas en el mundo que me impelen a hacer algo al respecto. Y lo más útil que se me ocurre es ir allí e informar de qué es exactamente eso que está pasando. Creo que los cómics son un medio estupendo de presentar información compleja.

Así, con el fin de hacer más cercano esto a los lectores, Joe Sacco comienza en 1992 a escribir y dibujar *Notas al pie de Gaza*, obra con la que gana en 1996 el American Book Award. También recibe, además de ese, otros premios, entre ellos el Book Expo America. Su manera de dibujar es transmisora directa de lo que escribe. Los dibujos, hasta cierto punto deformados, desagradables pero a la misma vez llenos de belleza, transmiten una crudeza brutal. No tiene reparo en mostrar la realidad que él vio con sus ojos, tanto en los dibujos como en la narración sugestiva <sup>5</sup>.

Sus imágenes, cercanas al fotoperiodismo, muestran situaciones difíciles y comprometidas, vidas durísimas, lastradas por enfrentamientos larvados de compleja solución. Su obra diserta sobre los excluidos y los desubicados, sobre la transitoriedad y la fragilidad de la vida a la que, en este caso, los pales-

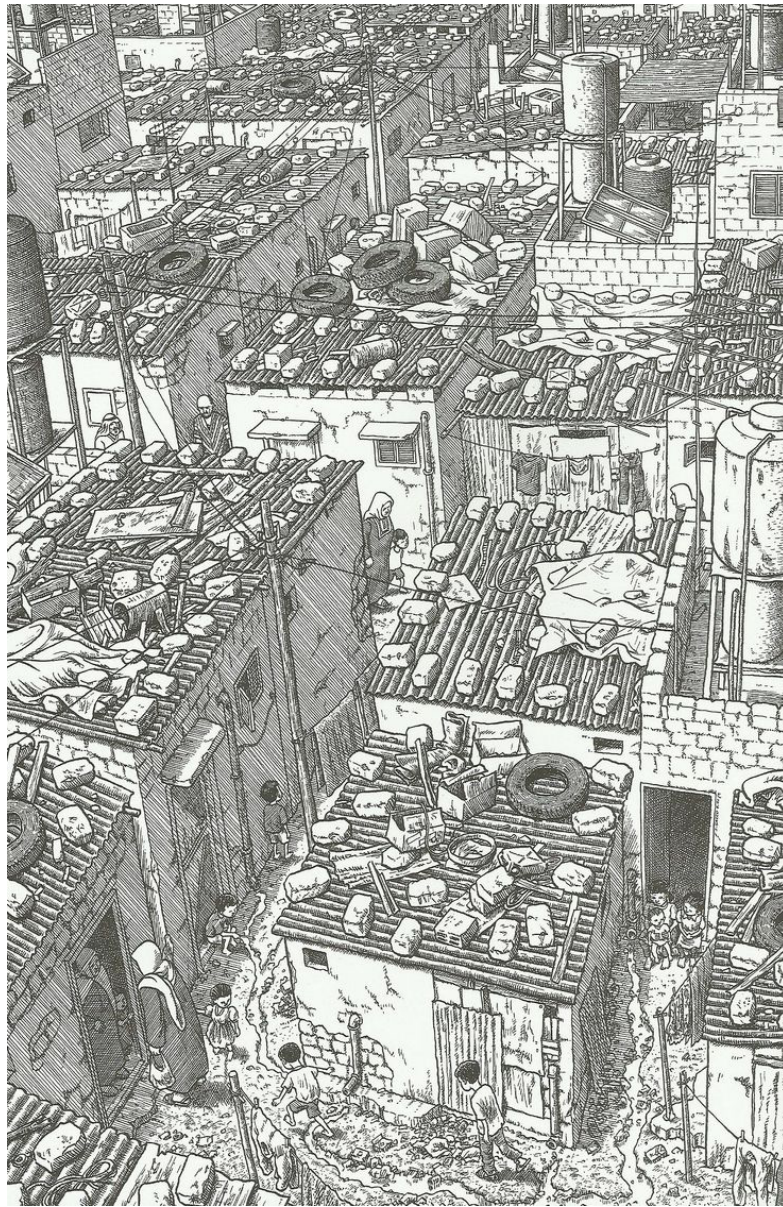
---

<sup>3</sup> Barros, Diego. 2014.

<sup>4</sup> Barros, Diego. 2012.

<sup>5</sup> Yoldi Lopez, M. 2017: 58.





10. Tira del cómic *Notas a pie de Gaza*. Sacco, Joe.

tinios se ven sometidos. Los dibujos de Joe Sacco hablan del desarraigo, de la dificultad de sobrevivir día a día, de la desorientación, del no lugar, de la ausencia de hogar, del desplazamiento y de cómo se afronta la vida viviendo bajo la ocupación. Sus imágenes sacan a la luz lo que casi nunca vemos en los medios de comunicación, pues retratan y relatan historias personales y concretas.

Para Joe Sacco, el periodismo es un privilegio a explotar. Te permite contar las historias en primera persona, y ahondar sobre ellas. Y no es el único que se ha dado cuenta de este potencial. La novela periodística y política está en auge, y otro de sus precursores es Guy Delisle. En este trabajo nos hemos centrado en una de sus obras, pero cabe decir que son varias de ellas las que hablan de su experiencia en lugares como Jerusalén o Birmania. Él puede realizar estos cómics, gracias a que su mujer viaja como voluntaria en médicos sin fronteras, y teniendo un tono mucho más desenfadado que Sacco, sigue transmitiendo la denuncia entre líneas. La principal diferencia entre ellos es que Guy Delisle no es periodista, sino padre, y sus obras son un diario de viaje. En ellas hay bondad, no crudeza, Guy no relata grandes acontecimientos como Sacco, sino que se relega al segundo plano, al plano de sus paseos por las ciudades, sus charlas con la gente, las anécdotas que surgen de las diferencias culturales y de su estancia en esas partes del mundo.

Pero ¿Quién es Guy Delisle y a qué se deben estas diferencias de narración? Para entenderlo, hay que subrayar que mientras Sacco era periodista y su interés mayor es transmitir la información sobre un conflicto, Guy es de manera profesional dibujante y animador. Debido a los viajes que necesita hacer como supervisor de la empresa de animación en la que trabaja (CinéGroupe) realiza viajes a Asia, del que surgen dos de sus obras más valoradas, que son el inicio de su carrera: *Shenzen*, sobre el período que pasó en China, y *Pyongyang*, centrada en su experiencia en Corea del Norte, cuando trabajó para el gobierno en un programa por el que se elaboraban películas educativas y de entretenimiento afines al sistema del lugar.

Sus cómics se basan en notas, en diarios personales que comenzaron como una afición y que luego derivaron a más. Él mismo lo dice durante una entrevista que realizó para la revista Cactus<sup>6</sup>:

Ya había estado en China antes, en Nanjing en 1998, y después en Shenzhen en 2000. Suelo tomar notas para no olvidar las cosas que vivo, así que la segunda vez lo hice. Al volver a casa y revisarlas, pensé que quizás podrían servirme para hacer un pequeño cómic (...) Lo que comenzó como una breve historia se fue convirtiendo en un capítulo y luego en otro y en otro. Así que al final fue un libro, pero muy underground, porque hace quince años en Francia ninguna gran editorial iba a publicar un pequeño cómic en blanco y negro sobre un tío que viaja a China. Así que la única manera de publicarlo fue gracias a L' Association, una pequeña editorial francesa que sacó unas 200 copias.

---

<sup>6</sup> Gutiérrez, K. 2014: 19-21.





11. Tira del cómic *Crónicas Birmanas* Delisle, Guy.



12. Tira del cómic *Persépolis* de Marjane Satrapis.





13. Fotograma de la película *Persépolis* de Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud.

Estos dos autores son los sucesores de Spiegelman. Ambos han publicado trabajos de ardua documentación y sustentan la base de nuestro escrito: el hecho de hacer llegar a las masas un mensaje, que de otra forma se habría quedado en la superficie. Sin embargo, pese a todo eso, ninguno de los dos tiene el reconocimiento del primero: se les valora casi exclusivamente como dibujantes de cómics, y son solo conocidos en este ámbito.

Esto es algo que no le pasa a nuestra siguiente autora. Si hay que destacar algún cómic que ha logrado e incluso superado la fama de *MAUS*, esa es Marjane Satrapis. En este caso, el mérito no está solo en la obra, sino en el hecho de que Marjane es mujer e iraní, y nadie ha logrado llegar tan lejos como ella partiendo de esas dos premisas.

En sus cómics, Marjane habla de uno de los imperios más poderosos en la historia: Persia. Este reino fue fundado por Ciro el Grande, dando fin a la conquista de Alejandro Magno en el 331 a.C, y lo más bello de ella fue que, según los historiadores antiguos, fue una civilización de profundo respeto a la diversidad religiosa y cultural de los pueblos.

El cómic comienza con la revolución islámica de 1979, cuando Marjane narra, de una manera muy sencilla, con un dibujo añorado (tal y como lo hacía también Guy Delisle), su propia historia. Su vida desde los diez hasta los veinticinco años; desde su infancia en una familia acomodada hasta su emigración a Austria, donde desapareció durante dos meses y estuvo a punto de morir en la calle, sin sentirse parte de ningún lugar.

Su obra más significativa, *Persépolis* logró vender millones de copias alrededor del mundo y se realizó una versión cinematográfica de su historia, logrando el Premio del Jurado en el festival de Cannes en 2007. Su manera sencilla de contar, al principio desde el punto de vista de una niña y luego dejando plasmada la madurez de su crecimiento entre las páginas, junto a la secuencia personal que interioriza en la vida de la propia autora, ha sido la clave para que su obra, y con ella la historia de Irán, lleguen a todos los puntos del planeta.

Hasta ahora, los cuatro autores que hemos analizado han hablado de ficción, han narrado una historia, pero lo han hecho desde la cruda realidad, poniendo nombres y apellidos, señalando en el mapa los lugares. Son autores politizados, alejados de la fantasía y la ficción. Por ello en este trabajo se ha incorporado además la obra de Shaun Tan, el siguiente autor del que vamos a hablar.

Hay numerosos cómics y novelas gráficas sobre la emigración y las guerras, que relatan acontecimientos, que nos informan de la historia, pero hay menos novelas que ejerzan esa misma crítica desde la imaginación. Si bien todos los cómics de los que estamos hablando aquí fomentan la empatía y hacen llegar a la gente documentación e información que de otras formas hubiera desaparecido en el olvido, Shaun Tan logra la sensibilización mediante la evasión. Refleja la realidad actual en un mundo que tiene que ver con el nuestro, pero trasladado a un espacio y tiempo indeterminado, convirtiéndolo así en universal. *Emigrantes*, la obra de la que hablamos, representa una oda al buen gusto de contar historias, y de hacerlo con un compromiso social. Shaun no hace vaticinios, ni da discursos (como podría

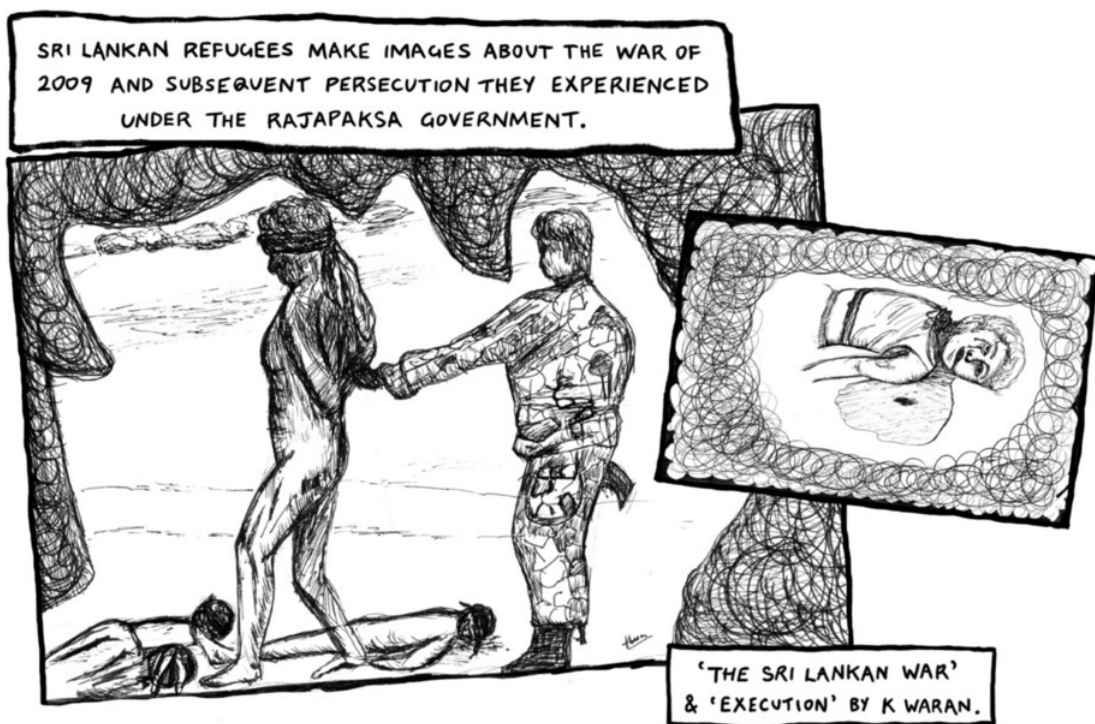


14. Tiras del cómic *Emigrantes* de. Tan, Shaun.



15. Tira del cómic *Emigrantes* de. Tan, Shaun.





16. Fragmento de la obra en la que podemos ver como Safdar cede su espacio para introducir un dibujo hecho por K Waran, uno de los internos.

hacerlo, sus obras son mudas), pero da lugar en el lector a numerosas reflexiones <sup>7</sup>.

Las preguntas abiertas (...)en mis libros (...) principalmente permite hacer diferencias entre cada lector: diferentes puntos de vista, niveles de experiencia y de creatividad, incluso diferentes posiciones religiosas y políticas. Los libros más convencionales ciertamente tienen su lugar, especialmente para primeros lectores, pero tienen un rango muy limitado de interpretación. Si haces una afirmación, la gente solo puede estar de acuerdo o discrepar. Pero si haces una pregunta, la gente puede tomar la dirección que quiera, y uno siente como que está hablando “con” el lector, en lugar de “hacia” el lector. Es la diferencia entre una conversación y un sermón .

Cuando leemos su obra, las interpretaciones que se le pueden dar son infinitas. El color, la manera de disponer las páginas, todo es una oda a la emoción, a dejar la objetividad de lado, a introducirse en las sensaciones del que lee. En *Emigrantes* se cuenta la historia de un hombre y de su familia que, amenazados por grandes tentáculos que controlan toda la ciudad, deciden comenzar una nueva vida lejos, y es el padre el elegido para comenzarla. Moviéndose en barco, en globo, hasta llegar a la nueva ciudad, donde todo le es desconocido, los paralelismos con la inmigración del mundo actual se hacen patentes. El lector siente en sus carnes la desorientación, la tristeza, la soledad del protagonista que, comenzando a adaptarse, aún no puede traer a su familia y está solo.

El hecho de que no conozcamos el nombre ni el lugar de proveniencia del personaje hace que este puedan ser todos los hombres y mujeres que han tenido que emigrar debido a la amenaza que suponía seguir en su hogar. Con gran éxito, Shaun Tan narra y te hace sentir solo mediante los dibujos todas las emociones que esas personas sintieron también. Además, el hecho de que sea un cómic mudo, sin palabras, hace que la libre interpretación sea más grande todavía, y cuanto menos se atan las conclusiones, como él ha comentado en el fragmento de entrevista anterior, más fácil es que el lector las asimile como propias. Con *Emigrantes* nos alejamos de las particularidades de acontecimientos concretos para poner sobre la mesa todo lo que estos tienen en común; recurriendo a las metáforas gráficas que refuerzan la idea de desorientación, aislamiento, soledad, distancia, etc. Que tal vez, al verlas reflejadas en los hechos reales, pueden pasar desapercibidas.

Todas estas obras de las que hemos hablado hasta ahora son publicaciones sobre papel, pero se ha introducido en este ensayo un último cómic que no existe de manera física: *Villawood*, de Safdar Ahmed. Safdar es un artista asentado en Sydney y uno de los miembros fundadores del Refugee Art Project, un proyecto a través del cual se hacen workshops y se crea arte con refugiados y asilados, para luego exponerlos públicamente, con el fin de hacer llegar a la gente la historia de estas personas y de darles una oportunidad de expresarse.

*Villawood* es un cómic digital, esto quiere decir que cualquier persona, bien desde el internet de su casa, de su móvil, o incluso desde los ordenadores de una biblioteca pública,

---

<sup>7</sup> Babar. 2014.



17. Tira del cómic *MAUS*. Spiegelman, Art.

puede acceder a su obra de manera gratuita. Si bien en este trabajo se defiende desde el principio la facilidad para acceder a los cómics por sus precios y por su disponibilidad en lugares como las bibliotecas, es aún más fácil acceder a los webs-cómics, y por eso no podíamos omitirlos en este texto.

Aunque esta obra es muy diferente de las otras a muchos niveles (la técnica es menor, la distribución también, la extensión...) está unida a las demás por gran cantidad de similitudes. Como Joe Sacco o Guy Delisle, Safdar Ahmed lleva a cabo una tarea periodística. Un reportaje. Se introduce en *Villawood*, un centro de detención de inmigrantes, y se documenta dentro de él sobre lo que ocurre. Entrevista a los detenidos e incluso los hace partícipes del cómic, pues introduce en éste dibujos que estos hombres y mujeres han hecho contando su propia historia. Cede el lápiz, cosa que no hemos visto en los relatos anteriores, para crear un trabajo común, ya no solo un relato que él luego dibuja, sino un collage con las obras de los propios detenidos.

Este medio resulta muy eficaz para hacer llegar al lector la historia. Uno lee el cómic y se imagina al inmigrante, preso, entre los barrotes, con el lápiz en la mano, dibujando algo real. No una metáfora, ni una historia inventada, sino algo que sabes que ha visto con sus ojos, que ha sufrido en sus carnes. La empatía que genera este tipo de proceder en el cómic es brutal y desgarradora y, sobretodo, tremendamente efectiva. El mismo Safdar lo expresa en una entrevista sobre su cómic, que se ha traducido para este trabajo<sup>8</sup>:

Yo pienso que el arte ha jugado un papel muy importante en mi vida a la hora de recuperarme de cosas como la depresión cuando era un adolescente, y soy un firme defensor del poder del arte para dar voz a las personas, para que estas puedan resolver cualquier problema que tengan en sus vidas, aunque solo sea para tener consciencia del mundo. Y yo pienso que ese espíritu (espero) que tiene también Refugees Art Project haya dado la oportunidad a algunos de nuestros participantes de expresarse a sí mismos, de comprender su situación actual mejor y de comunicarla a otras personas. Es por ello que pienso que el arte en este contexto es un arma poderosa e inspiradora.

Esta obra, junto a todas las demás, forman un testamento implacable, que no deja paso a la frivolidad, que es conciso, crudo y sincero, y que tiene un claro matiz de carácter social y reivindicativo. Tal y como se contemplará en la tabla trabajada en las siguientes páginas, a los cómics aquí vistos les diferencian muchas cosas, pero les unen muchas más: la creación de una obra que lleva al cómic a un nuevo nivel, la denuncia que hay entre sus páginas, y la advertencia de que lo que en ellas se narra no es solo una historia más; nos incumbe a todos.

---

<sup>8</sup> Disponible en este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=y8aozqUXGXk>



### 3.4 PUNTOS EN COMÚN Y DIFERENCIAS

Tras trabajar con estas seis obras, podemos obtener unas cuantas relaciones entre ellas; primero, todas las obras muestran situaciones difíciles y comprometidas, ya sean tratadas mediante el humor o mediante la seriedad. Reflejan vidas duras, lastradas por los enfrentamientos a los que los personajes se tienen que someter. Guerras, inmigración, falta de aceptación, cambio cultural, desconocimiento propio, hambre.

Se podría entender que todas reflejan a excluidos y desubicados: historias que se mueven en un ámbito de riesgo, ya sea de manera directa, con posibilidades de muerte reales, o indirectas, con muertes sociales debido al rechazo de su cultura y de su historia.

Todas estas obras comparten también un espacio: el no-lugar. No existe el hogar, es todo un continuo desplazamiento, una falta de enraizamiento en la tierra que hace a los protagonistas (individualmente o como colectivo) moverse de un sitio para otro, expresar su inconformismo y malestar. También se llega a la conclusión de que la mayoría de personas que expresan ese malestar no son solo personajes inventados: muchos autores hablan desde su propio punto de vista. Crean autorretratos de las historias que ellos mismos, como personas reales, han vivido; bien desde su autobiografía o desde una voz externa (conocidos, historias famosas que han llegado a sus manos). Estos cómics son, en muchos casos, un contacto directo con la realidad, y esta conclusión nos lleva al siguiente punto; el realismo.

Las ilustraciones de los cómics poco tienen que ver con el arte abstracto o con la contemporaneidad de grandes obras que abarcan los mismos temas. No tienen casi puntos en común Joe Sacco con Ai WeiWei. El primero entabla un discurso muy visual sobre los refugiados en Gaza, mientras que el segundo hace instalaciones complejas y con más tendencia a la abstracción para conseguir la atención sobre los mismos temas: En *Reframe*, por ejemplo, expone veintidós lanchas neumáticas naranjas, colgadas en el Palazzo Strozzi de Florencia. Tampoco se parece en nada Marjane Satrapi, que cuenta su propia historia casi con dibujo infantil a Olafur Eliasson que, a las puertas de su estudio, coloca una lámpara verde diseñada por él, como muestra de solidaridad con los refugiados que atraviesan Europa.

El cómic abarca la denuncia y cuenta la historia con ilustraciones formales y entendibles, concretas, que se acercan más al rostro humano. El arte conceptual no consigue tanto la empatía, pues todo lo abstracto lleva a la evasión, al mundo interior, a lo personal. Es necesario el realismo (dentro de una escala de grises: se puede ser muy cartoon, hasta el punto de Guy Delisle, o muy realista, tal y como lo es Shaun Tan), para describir con precisión la situación: torturas, muertes, ataques, violencia, soledad.

Estos artistas ponen el punto de mira en el centro de la cuestión, sin alegorías. Llevan a cabo una gran labor de contextualización del conflicto: hacen panorámicas de las regiones, de las culturas, del pasado, para lograr mediante él aproximarse al presente. Y no solo eso; también llevan a cabo una labor científica, histórica, de documentación. Bien sea por su propia experiencia (tal y como expusimos anteriormente, muchos de estos relatos son au-

tobiográficos) o resultado de un exhaustivo estudio, se comprenden en sus páginas las costumbres, las creencias, las tradiciones, las religiones y los intereses que mueven el conflicto. En principio todas estas novelas gráficas reflejan historias únicas, pero que son extrapolables a gran parte de la población. Se utiliza a una persona para dar voz a un pueblo y/o a un conflicto. Esto logra la concienciación social, y el acercamiento y la tolerancia entre los pueblos.



## 4. CONCLUSIONES

Existen muchos tipos de arte y, dentro de éste, el arte divulgativo y de concienciación social cumple un papel muy importante en la sociedad. Es imprescindible. En este trabajo se han expuesto las razones y se ha ejemplificado con obras la capacidad del cómic para cumplir esta función. Hemos llegado a la conclusión de que para que el arte sea consciente y comprometido socialmente, necesita de varias cosas.

Necesita no ser vacuo, puramente decorativo o anecdótico. En él, tal y como hemos contemplado en las obras trabajadas, debe haber una crítica al modelo de estado y sociedad. No se entiende una crítica a las injusticias si no es criticando el sistema base que las propicia.

También hemos llegado a la conclusión de las problemáticas que generan estos requisitos. El arte, como todo, está dentro de la estructura social y económica, en nuestro caso del capitalismo, y si hacemos de él nuestro método de supervivencia, se convierte en un arte de mercado. El mercado no tiene piedad, está exclusivamente guiado por el lucro, y para llegar a publicar como lo han hecho nuestros autores es necesario pasar sus filtros. La mayoría de las obras que tienen difusión sirven a los intereses de los causantes de la situación actual (previamente explicada en el contexto histórico), por tanto a duras penas logra crear consciencia en la gente.

Tal vez la mayor conclusión de este trabajo sea que no se puede pretender llevar a cabo una crítica social exclusivamente mediante el cómic y/o el arte. Es necesario cambiar cosas, para que cuando un niño tenga en sus manos, por ejemplo, *Persépolis*, interiorice lo leído, y no dejé a Marjane Satrapi guardada en un cajón.

Para ello hay que aumentar el nivel de educación y cultura de la población. De esta forma todo el mundo podrá acceder a una sensibilidad y unos conocimientos que actualmente no se propician. Proliferará el criterio propio y la gente empezará a interesarse por el arte y por todo lo que nos tiene que contar. Demandará arte comprometido, y sacará del arte capital el poco compromiso que haya en él. Somos conscientes de que lo que planteamos es



18. Tira cómica de *Todo Mafalda Ampliado*. Quino.



ambicioso y utópico a corto plazo, pero si la gente empezase a consumir por gusto propio y no por los dictados que marca la moda, el mercado que genera el beneficio económico se desmoronaría, aunque también estamos convencidos de que los monopolios de poder no permitirían que eso sucediera.

Es por ello que debemos aproximarnos más a la realidad: al trabajo en la pequeña escala. Crear consciencia dentro del sistema que propicia la alienación. No despreciarnos los unos a los otros: eliminar el clasismo que todos tenemos dentro; el desprecio a las clases más pobres o ignorantes en el arte. Proporcionarles herramientas baratas y accesibles (como el cómic) para ayudarles a escalar, sin grandes pretensiones. Esta posibilidad no requiere de enormes inversiones, por lo que no se dependerá ni de financiaciones bancarias ni de superpotencias. Es algo realizable del pueblo para el pueblo. Hacer arte de pocos recursos, no de gran complejidad conceptual, que sea accesible y visitable a bajos precios o de manera gratuita. Ya hay artistas que están haciendo esto; Ruganzu Bruno Tusingwire, por ejemplo. Este hombre es un joven eco-artista ugandés que en 2012 recibió el premio City 2.0 gracias a una fantástica idea: crear un parque de atracciones móvil con materiales de desecho para niños que viven en barrios pobres de Kampala. La idea de Tusingwire consistió en convertir miles de botellas de plástico en un parque de atracciones donde los niños puedan jugar y aprender.

Él es solo un ejemplo de un movimiento que ha empezado a caminar y no tiene intención de pararse. Aurora Robson, Chiara Sgaramella, Nami Yamamoto, son solo algunos de los nombres de artistas contemporáneos que han decidido dejar la obra para colgar en la pared por la obra de denuncia. El cómic acompaña a este tipo de arte, y también a la escritura, al cine, a la fotografía. Aaron Siskind, Robert Frank, Helen Levitt, Mohamed Diab, Saramago, Sampedro... La lista de nombres es infinita, y lo mejor de todo es que todos ellos son accesibles mediante internet y los archivos públicos. Escucharlos, verlos, leerlos, tiene un precio económico muy bajo, y eso es lo que los hace excelentes.

El poder del cambio está en los artistas. En ellos y en la gente. La política actual, la economía, no va a ayudar a los grupos en exclusión, no va a hacer nada por los inmigrantes y los refugiados que se han reflejado en los cómics tratados. Todos sabemos a quienes favorecen estas superpotencias, en España y más aún en el resto del mundo, en lugares como Estados Unidos. El periodismo, el arte, la capacidad de hablar a través de las imágenes es un privilegio que a los artistas se nos ha concedido. La política no puede separarse de lo cotidiano; somos nosotros los que tenemos que hacer el cambio, cada uno dónde y cómo pueda. Los artistas, con la brocha, el lápiz y el papel.



# TABLA COMPARATIVA

4. TABLA COMPARATIVA	<i>MAUS</i> (Art Spiegelman)	<i>Notas al pie de Gaza</i> (Joe Sacco)	<i>Crónicas Birmanas</i> (Guy Delisle)	<i>Persépolis</i> (Marjane Satrapi)	<i>Emigrantes</i> (Shaun Tan)	<i>Villawood</i> (Safdar Ahmed)
Año primero de publicación	1973	2009	2007	2000	2006	2015
País de publicación	Estados Unidos, Nueva York	Estados Unidos	Canadá	Francia	Australia	Estados Unidos
Texto biográfico/basado en hechos reales/inventado.	Texto basado en hechos reales y biográfico	Texto basado en hechos reales y biográfico	Texto biográfico	Texto biográfico	Texto inventado	Texto basado en hechos reales.
A color/en blanco y negro	En blanco y negro	En blanco y negro	En blanco y negro	En blanco y negro	A color	En blanco y negro con matices de color.
Dibujo abstracto/concreto	Dibujo concreto	Dibujo concreto	Dibujo Concreto	Dibujo concreto	Dibujo concreto	Dibujo concreto.
Tipos de viñeta más usadas*	Viñetas ortogonales y diagonales, Viñeta psicológica	Viñeta psicológica, interior, viñeta exterior, ortogonales y diagonales	Viñetas ortogonales y diagonales	Viñetas ortogonales y diagonales	Viñetas cerradas, ortogonales y diagonales	Viñeta exterior y viñeta psicológica.

Estructura lineal/no lineal	Estructura lineal doble (se cuenta una historia dentro de una historia).	Estructura no lineal (cuenta sucesos separados en el tiempo de manera aleatoria)	Estructura no lineal (cuenta anécdotas)	Estructura lineal	Estructura lineal	Estructura no lineal (es un reportaje que cuenta experiencias)
Trama cerrada/abierta	Trama cerrada	Trama cerrada	Trama abierta	Trama cerrada	Trama cerrada (pero abre una nueva)	Trama abierta
Narración en Primera persona/Tercera persona	Primera persona	Primera persona	Primera persona	Primera persona	Tercera persona	Primera Persona
Tono ensayístico (documental-objetivo) /tono narrativo (historia-subjetivo)	Tono narrativo	Tono ensayístico y tono narrativo	Tono narrativo	Tono narrativo	Tono narrativo	Tono ensayístico y tono narrativo
Tono alegre, cómico/ tono serio, dramático.	Tono serio, dramático.	Tono serio, dramático.	Tono alegre, cómico.	Tono alegre y cómico a veces, con un trasfondo serio y dramático.	Tono serio, dramático	Tono serio, dramático.
Mundo real/ mundo inventado	Mundo inventado (ratones) para hablar del mundo real (Alemania nazi)	Mundo real: Palestina e Israel	Mundo real: Birmania.	Mundo real	Mundo inventado	Mundo real.
Personaje principal/ varios/ninguno (quién asume ese rol entonces)	Dos personajes principales: el autor y su padre.	Personaje principal: autor. Rodeado de personajes secundarios que lo acompañan en la narración.	Un personaje principal: autor. Rodeado de su familia y un par de amigos destacados.	Un personaje principal: autor. Rodeado de su familia y amigos.	Personaje principal, rodeado de apariciones esporádicas (podríamos decir que los secundarios son la familia).	Personaje principal como narrador que cuenta pequeñas historias de sus entrevistados.

\*Viñeta Cerrada: Ocupa toda la hoja, como una plantilla de cine.// Viñeta Abierta: El dibujo se sale de los bordes, creando la sensación de espacio // Viñeta Ortogonal (Clásica): Se encuentra de manera horizontal en la página de la historieta. // Viñeta Diagonal (Clásica): Se encuentra en forma vertical en la página de la historieta. // Viñeta Interior: Se encuentran viñetas dentro de una viñeta, mostrando un hecho que ocurre al mismo tiempo. // Viñeta Exterior: El dibujo se encuentra sin bordes que lo rodeen, es decir, sin viñetas. // Viñeta psicológica: Crea sensaciones en el lector, haciéndole comprender la situación. // Viñeta Rota: Existen dos tipos, una clase es donde una imagen se parte como un rompecabezas, mientras la otra clase un dibujo está encima de las viñetas. (<https://silvacuena.wordpress.com/2014/01/16/tipos-de-vinetas/>)

# 5. BIBLIOGRAFÍA

## 5.1 REFERENCIAS DE IMÁGENES

1. <https://i.pinimg.com/originals/d3/78/38/d37838304b999a8e5a574dc6ab91bd2d.jpg>
2. <https://static01.nyt.com/images/2016/04/18/blogs/02australialetter32-18-lens-refugeesslide-8AS8-copy/18-lens-refugees-slide-8AS8-superJumbo.jpg>
3. <https://practicarte.files.wordpress.com/2013/02/tapiz-bayeux-completo.jpeg>
4. <https://i.pinimg.com/originals/d1/4f/ec/d14fec2c96ccceae204f91c7079de6cf.jpg>
5. [https://files1.comics.org//img/gcd/covers\\_by\\_id/1114/w400/1114259.jpg?5749503083369330118](https://files1.comics.org//img/gcd/covers_by_id/1114/w400/1114259.jpg?5749503083369330118)
6. Recopilación de portadas de libros.
7. Escaneado.
8. <https://i.imgur.com/OmJIsOT.png>
9. [https://i1.wp.com/assets.itsnicethat.com/system/files/072015/559e57817fa44c6e54000434/feature\\_hero/itsnicethat\\_joe\\_1.jpg?1436440496](https://i1.wp.com/assets.itsnicethat.com/system/files/072015/559e57817fa44c6e54000434/feature_hero/itsnicethat_joe_1.jpg?1436440496)
10. Escaneado.
11. [http://4.bp.blogspot.com/\\_W0zQuRnG2wo/SX2RPw55OXI/AAAAAAAAAO-k/NtAQMeA9haw/s400/Cr%C3%B3nicas+Birmanas+V.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_W0zQuRnG2wo/SX2RPw55OXI/AAAAAAAAAO-k/NtAQMeA9haw/s400/Cr%C3%B3nicas+Birmanas+V.jpg)
12. <https://michaelalexanderchaney.files.wordpress.com/2013/12/1-758032.jpg>
13. [https://www.irishtimes.com/polopoly\\_fs/1.2046423.1419248066!/image/image.jpg](https://www.irishtimes.com/polopoly_fs/1.2046423.1419248066!/image/image.jpg)
14. [http://urokiistorii.ru/sites/all/files/image/ShawnTan/Alli.donde\\_.van\\_.nuestros.padres0012.jpg](http://urokiistorii.ru/sites/all/files/image/ShawnTan/Alli.donde_.van_.nuestros.padres0012.jpg)
15. <https://i.pinimg.com/originals/73/03/60/730360d53e1d63ce30ed2cbf229a8e11.jpg>
16. [https://cdn-images-1.medium.com/max/1000/1\\*pvNvQuKzYBni5tmgbxyYHg.jpeg](https://cdn-images-1.medium.com/max/1000/1*pvNvQuKzYBni5tmgbxyYHg.jpeg)
17. Escaneado
18. <http://www.kissfm.es/wp-content/uploads/2014/02/Mafalda-mundo1.jpg>

## 5.2 PUBLICACIONES

- Bauman, Zygmunt. *Extraños llamando a la puerta*. Barcelona: Espasa Libros. 2016. Pp. 9-27.
- Calleja, José María. *¿Qué hacemos con los inmigrantes?* Madrid: Espasa Libros. 2006. Pp.



11-27, 47-51.

-Carpente, E y McLuhan, H.M. *El aula sin muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*. Barcelona. Editorial Cultura Popular. 1968. Pp. 228.

-Delisle, Guy. *Crónicas Birmanas*. Bilbao. Astiberri Ediciones. 2016.

-Dopico, Pablo. *El cómic underground español, 1970-1980*. Ediciones Cátedra, 2005. Madrid.

-Fernandez Ramos, Patricia. *El periodismo en el cómic: los casos de Joe Sacco y Guy Delisle*. Joaquim Puig González dir., Trabajo fin de Grado. Universitat de Barcelona, Comunicación Audiovisual. Barcelona.

-McCloud, Scott. *Entender el Cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones. 2016.

-Moix, Terenci. *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera. 2007.

-Quino, *Todo Mafalda Ampliado*. Barcelona: Lumen. 2013.

-Sacco, Joe. *Notas al pie de Gaza*. Barcelona. Penguin Random House Grupo Editorial. 2010.

-Satrapi, Marjane. *Persépolis*. Barcelona. Norma Editorial. 2003.

-Spielgman, Art. *MAUS*. Barcelona. Planeta de Agostini. 2001.

-Tan, Shaun. *Emigrantes*. Albolote, España. Barbara Fiore editorial. 2016.

### 5.3 ARTÍCULOS

-Babar. *Entrevista a Shaun Tan*. 2014. Disponible en: <http://revistababar.com/wp/entrevista-a-shaun-tan/>

-Barberá Garrido, Manuel. *Ilustración, cómic y compromiso social*. Eme: Experimental Illustration, Art & Design. 2017. Nº 5. Pp 100-111. Disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/7186/7663>

-Barros, Diego E. *La paz no va a pagarme el alquiler: Joe Sacco*. 2012. Disponible en: "<http://www.jotdown.es/2012/11/la-paz-no-va-a-pagarme-el-alquiler-joe-sacco/>"

-Barros, Diego E. *Joe Sacco: Yo entiendo el periodismo como el primer escalón de la historia*. 2014. Disponible en: <http://www.jotdown.es/2014/06/joe-sacco-yo-entiendo-el-periodismo-como-el-primer-escalon-de-la-historia/>

-Castillo, Abia. *MARJANE SATRAPI: "Persépolis" Y LAS FLORES DE JAZMÍN*. Yaconic. 2013. Disponible en: <http://www.yaconic.com/marjane-satrapi/>

-Doria, Paula. *Las críticas a Doris Salcedo por su intervención en la plaza de Bolívar*. Semana.com. 2016. Disponible en: <https://www.semana.com/cultura/articulo/criticas-a-la-obra-de-doris-salcedo-sumando-ausencias/498873>

-Flores-Oliver, Jorge. *Los cómics y los acontecimientos del mundo*. Periodismo gráfico. 2016. Disponible en: <https://periodismograficounam.wordpress.com/2016/10/17/los-comics-y-los-acontecimientos-del-mundo/>

-Gutiérrez, Koldo. *Entrevista: Guy Delisle*. Cactus. 2014.

-López Yoldi, Mónica. *Joe Sacco: Viñetas, periodismo y el conflicto palestino-israelí*. Eme: Experimental Illustration, Art & Design. 2017. Nº 5. Pp 57-67. Disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/6871>

-Samaniego, Fernando *Las aventuras del gato Fritz* El País. 1977.

-Sola Morales, Salomé y Barroso Peña, Gonzalo. *El cómic de no-ficción como fuente para el estudio de los conflictos bélicos: Crónicas de Jerusalén. Historia y Comunicación social*. 2014. Vol. 19. Pp 231-248. Disponible en:  
<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/47294>

#### **5.4 PELÍCULAS**

-*Persepolis*. 2007. Película dirigida por Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud. Francia. 2.4.7. Films.

