



Caracol

ISSN: 2178-1702

ISSN: 2317-9651

Universidade de São Paulo

Alary, Viviane
La literariedad iconotextual en la novela gráfica hispana: prolegómenos
Caracol, núm. 15, 2018, Enero-Junio, pp. 26-51
Universidade de São Paulo

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=583766819002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UAEM  redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

La literariedad iconotextual en la novela gráfica hispana: prolegómenos

Viviane Alary

Recebido em: 01 de outubro de 2017

Aceito em: 02 de novembro de 2017

Viviane Alary

Catedrática por la Universidad
Clermont-Auvergne (Francia).

Es directora del equipo *Ecritures et Interactions sociales* del laboratorio de investigación CELIS. Es autora del ensayo *Filles de la mémoire: les images fixes de Juan Marsé* (2013) y editora de libros colectivos entre los cuales: *Historietas, cómics y tebeos* (2002), *Mythe et bande dessinée* (2006), *La guerre d'Espagne en héritage: entre mémoire et oubli, de 1975 à nos jours* (2007) *Lignes de front, guerre et totalitarismes dans la bande dessinée* (2011), *L'album ou le parti pris des images* (2011) o *Auto-biographismes, bande dessinée et représentation de soi* (2015). Con Michel Matly prepara la publicación de un libro colectivo sobre la historieta de la Guerra Civil y creó la plataforma PACE en colaboración con Tebeosfera. Actualmente trabaja en un proyecto europeo para fomentar los estudios sobre el comic ibérico.

Contato: viviane.alary@uca.fr

PALABRAS CLAVE: novela
gráfica, densidad, literariedad
iconotextual.

KEYWORDS: graphic novel,
density, iconotextual literary.

Resumen: Este artículo tiene como propósito indagar en la novela gráfica hispánica. Querer definir la novela gráfica es una empresa vana dado que es un fenómeno editorial en constante evolución. Partiendo de la hipótesis de que una novela gráfica es una obra (en el sentido que le otorga Gérard Genette), expresada por medio del lenguaje de la historieta, aplica el concepto de literariedad iconotextual a dos obras que juegan con las convenciones del cómic para crear un universo ficcional singular (*Yo soy mi sueño* de P. Auladell y F. H. Cava; *Speak Low* de Montesol).

This article aims to investigate the Hispanic graphic novel. Wanting to define the graphic novel is an unsuccessful attempt because it is an editorial phenomenon in constant evolution. Starting from the hypothesis that a graphic novel is a work of art (in the broad sense granted by Gérard Genette), expressed through the comic language, we apply the concept of iconotextual literary to two works. These works play with the conventions of the comic to create a singular fictional universe (*Yo soy mi sueño* de P. Auladell y F. H. Cava; *Speak Low* de Montesol).

Dentro de la historieta mundial, me interesa esa revolución de los contenidos, formas y formatos a la que asistimos ya desde los años sesenta hasta hoy y el surgimiento de una categoría de historietas autoproclamadas novelas gráficas. Este término se fue imponiendo a lo largo de las décadas para distinguir cierto tipo de relatos gráficos de otros. En la actualidad la expresión novela gráfica es de uso bastante común, aunque resulta objeto de muchos debates y polémica. Querer definirla es una empresa vana porque cualquier definición es transitoria y debe tomar en cuenta que es un fenómeno editorial en constante evolución. Me interesará en este artículo discutir ese término, ver sus límites en el contexto hispánico para luego entrar en el debate de modo indirecto, por medio de lo que llamo literalidad iconotextual.

Si la novela gráfica remite a realidades diferentes según los contextos e historias nacionales, la denominación novela gráfica, *grafic novel*, *roman graphique* etc., reivindicada por el editor, por el autor o por el lector refleja un deseo de apertura del campo de la historieta. Con tendencias y movimientos tales como el cómic de autor, el cómic independiente, la historieta alternativa o la novela gráfica, la historieta sale de un perímetro asignado en el siglo XX que la arrinconaba a la industria del puro entretenimiento.

La categoría *grafic novel* se impuso en Estados Unidos por la necesidad de pensar una alternativa editorial a la concepción industrial del *comic book*. En ese contexto americano que popularizó el término en Europa, se buscaba señalar un producto cultural que durara en el tiempo (en contraposición

a fascículos que se leían y tiraban a continuación). Por esta razón, en el contexto franco-belga, no está tan clara la frontera entre los grandes relatos gráficos publicados en formato álbum en color o blanco y negro y lo que sería una verdadera novela gráfica en formato libro, en blanco y negro. Para algunos, la novela gráfica se aproxima al libro y a una escritura dibujística. Para otros, la novela gráfica tiende a albergar experimentos plásticos en consonancia con las pautas actuales del arte contemporáneo y el formato privilegiado puede ser tanto el libro como otro libre, incluyendo el álbum.

Si el fenómeno editorial americano influye bastante en la buena recepción actual del sello “novela gráfica” en España, tanto los contenidos y estilos de procedencia americana, franco-belga como últimamente japonesa, así como la propia tradición hispana influyen en el devenir de lo que se está construyendo como una categoría dentro de la historieta. *La batalla del mar salado*, de 1967, de Hugo Pratt, una aventura del aventurero romántico Corto Maltese, sería para algunos, de modo retrospectivo, el prototipo de una novela gráfica europea (con influencias argentinas). Como bien es sabido, *A Contract with God and other tenement stories* (1978), subtítulo “A graphic novel by Will Eisner”, y *Mauss* de Art Spiegelman (1986) han dado, con el tiempo, otro sentido moderno al *graphic novel*. El de relatos personales que entrelazan la autobiografía, la memoria familiar y la colectiva. **Desde entonces, la dimensión personal y memorial fue entendida como característica de la novela gráfica.** Pero no se debe olvidar que en España, con el deseo común de crear un relato de la memoria y proclamar su condición de autor, aparece en 1977 *Paracuellos, Auxilio social* de Carlos

Giménez que contribuyó a difundir la idea de una autobiografía dibujada en Europa. A pesar de este primer opus en el ámbito hispánico, se suelen citar otras obras como primeras novelas gráficas. En 1996, el término se impone en la contraportada de la historieta *El Artefacto perverso* (relato policiaco en blanco y negro ambientado en la postguerra española). No se trata de autobiografía sino de un relato policiaco que se presenta como una memoria de la posguerra española. Debía ser la primera obra de una larga serie impulsada por Antonio Martín, iniciativa que no cuajó en el contexto de la editorial Planeta-de Agostini. Se cita *Un largo silencio*, de Miguel Gallardo (1997), porque se sitúa en una continuidad temática y genérica con *Mauss* de Art Spiegelman. Santiago García adelanta incluso otro título: *Arrugas* (2007), de Paco Roca, como primer éxito hispánico (García, 2010, p. 263).

En realidad, muchos investigadores y críticos europeos del sector se muestran reacios a utilizar esta etiqueta, acusada de separar lo que sería una historieta elitista de una historieta popular. Este debate es objeto de ensayos (Baetens, Frey, 2015) y polémicas, en particular en España. A la luz de lo leído y oído sobre el tema, señalaré algunos sesgos deformadores. El primero de ellos atañe a la legitimidad de la existencia del término. “Crear un nuevo término para legitimar culturalmente aquello que ya posee legitimidad no es necesario” afirma Gómez Salamanca, con toda la razón (Gómez Salamanca, 2017, p. 163). Pero el problema no estriba en si debemos rechazar o no el término, puesto que es ya de uso común. Y si se expande su uso es porque se corresponde con nuevas aspiraciones de

los lectores, que piden ser orientados en el tipo de lectura que quieren emprender en un momento dado de su existencia, y autores que buscan una valoración editorial y mediática específica cuando se proponen relatar una historia más personal con un guión no estandarizado.

El segundo aspecto es que el surgimiento de una categoría de novela gráfica dentro del campo del cómic induce un cuestionamiento sobre el medio de la historieta. Creo que, en el fondo, el verdadero problema está en la representación, muy arraigada en el imaginario colectivo, de lo que es el cómic. Puede que la utilidad del término novela gráfica sea modificar la representación del cómic, íntimamente ligada a géneros como el humor o los superhéroes y ciertos estilos gráficos. La novela gráfica, que no puede ser un género y que en teoría abarca todo tipo de géneros, tiende a ser definida en función de la presencia de ciertos géneros no tradicionales en historieta: autobiografía, testimonios, reportajes, poesía. Esta ampliación genérica contribuye a abrir las puertas y las ventanas del cómic, hasta el momento encastillado en fortalezas (formatos, modelos, normas editoriales) nacionales o transnacionales.

Otro sesgo deformado atañe al campo de investigación de la historieta. La novela gráfica como manifestación relevante de la historieta contemporánea obliga a una revisión historiográfica. La asimilación de un modo de expresión, la historieta, a un tipo de industria estructuró la investigación que tiene ahora que cuestionar sus bases teóricas. El problema “existencial” que plantea la presencia de una nueva categoría en el noveno arte no atañe únicamente a su delimitación y definición sino

también a la acotación del campo de la investigación en este sector. Se teme que el término novela gráfica sirva de caballo de Troya para supeditar el campo de la historieta al de la literatura y que se definiese “el cómic como subgénero de la literatura” (Gómez Salamanca, 2017, p. 166). Pero no se debe confundir el campo de estudio del cómic (muy interdisciplinar desde hace tiempo, a través de especialidades como historia cultural, literatura, historia del arte, antropología, semiótica, etc.) y el mundo del cómic. A raíz de las mutaciones a las que asistimos desde los años setenta, me parece muy adecuado que se vuelva a escribir la historia de la historieta (Beronä, Kuper Peter, 2009; Brandigi, 2013) incluyéndola no solo en el campo de la cultura de masas sino también en el campo de las artes y de las literaturas.

En realidad, a la luz de lo que acabo de plantear de modo esquemático, creo que se debería abarcar este fenómeno editorial de modo extensivo, para no dejar de lado los grandes relatos de la historieta española.

Desde mi perspectiva literaria y estética, me interesa estudiar la novela gráfica como obra de arte, expresada por medio del lenguaje de la historieta. Y en seguida puedo afirmar que España produjo novelas gráficas sin asumirlo o sin saberlo desde hace tiempo, por lo menos desde los años setenta. Resulta necesario preguntarse, en efecto, si algunos grandes relatos de los años 80 y 90 del siglo pasado - empezando por *Mara* de Enric Sio (Nueva Frontera, 1980), *El Toro blanco* de Laura y *Doctor Vértigo de Martí* (La Cúpula, 1989), *Berlin 31*, de Raúl y Felipe H. Cava (ed. Casset, 1991) o *Trazo de tiza* de Miguelanxo Prado (Norma ed. 1993)- por mencionar

algunos de los que me impactaron, no podrían en la actualidad valorarse como novelas gráficas entendidas como “obras novelescas gráficas”.

Una novela gráfica como *obra de arte* implica como mínimo, la creación de historias singulares y una total libertad del autor o de los autores en cuanto a los formatos, formas, temas e intrigas y el modo de contar. Gérard Genette se planteó el problema de lo que es una obra de arte (novelesca, artística, musical) en *L'oeuvre de l'art* (Genette, 1994). Afirma que se basa en una relación estética entre un creador al que se le atribuye una intención artística y un receptor al que se le atribuye una atención estética. La etiqueta novela gráfica incluye una promesa de una historieta con contenidos adultos que presentan cierta madurez literaria y/o artística. Promesa a veces defraudada porque la etiqueta no es un sello de calidad y puede ser un simple enganche comercial. Si bien esta promesa hace vender –aunque no tanto– es que existe un nuevo acercamiento al cómic por parte de la sociedad. Todo lo que se considera implícita o explícitamente como novela gráfica se dirige, para retomar las palabras del poeta Juan Ramón Jiménez, a “una inmensa minoría”. No estamos aquí hablando de éxitos de venta equiparables a los de las series más famosas. En términos cuantitativos y financieros, esa tendencia pesa muy poco. Desde el punto de vista simbólico, social, mediático o cultural, sí que pesa.

El otro lado del concepto atañe a cuestiones de ritmo, *tempo* o densidad, cuyo modelo sería ya no el “continuará” sino un mundo autónomo, autoconclusivo, de la novela, en este caso, visual. La cuestión de la densidad me parece relevante. En su sentido más concreto casi de formato,

la novela gráfica guarda distancia con, por una parte, la serie de *comic book* por ejemplo –historias extensivas que no parecen terminar, muy detalladas y con una meta cosmogónica-, y el *comic strip*, donde prevalece la eficacia de lo conciso y breve. En la novela gráfica, la parte descriptiva y mostrada es menos importante que en una serie, pero más importante que en una tira dibujada, sintética y elíptica. La novela gráfica presenta un formato intermedio que se aproxima a las condiciones de lectura de una novela. Pero la densidad remite también al tiempo de duración de la lectura y al tipo de lectura. En eso la novela gráfica pretende diferenciarse de un *one shot*. Distanciándonos de la persona real que es el lector, y retomando los estudios sobre la lectura que afirman que en el lector conviven varias instancias –o varios grados de implicación en la lectura- (Jouve, 1993) una novela gráfica solicita competencias intelectuales y culturales, dimensiones sensitivas y pulsionales en grados diversos (Couturier, 2005). Genette ahonda en lo que es una obra de arte hablando de una estratificación de los niveles de atención y, por ende, de significados. Los recovecos de esta estratificación requieren una participación más activa del lector, que entabla diálogo con el autor, empático y crítico. No puede quedarse en una lectura pasiva y rápida que puede ser satisfactoria en otros casos. Y resulta interesante recordar aquí las palabras de Enric Sió a propósito de su relato *Mara*: “En la lectura de una obra muy abierta tiene que haber una predisposición del lector con el creador. En realidad hago propuestas de trabajo al lector, una forma de construir juegos y respeto a todas las actitudes” (Sió, 1980).

En literatura, para abordar el tema de la riqueza y densidad literarias de una obra, se ideó el concepto de literariedad (lo que hace que un texto sea literatura). Pero hablar de literariedad en historieta no parece tan evidente. El cómic no forma parte de géneros canónicos como la poesía, la novela o el teatro. Sin embargo, la presencia en el paisaje editorial de un corpus de novelas gráficas que no deja de crecer impone la idea de una literariedad gráfica en historieta (lo que hace que un cómic sea una obra de arte) según Pierre Fresnault-Deruelle (Fresnault-Deruelle, 2008). Yo prefiero hablar de literariedad iconotextual antes que de literariedad gráfica, porque permite insistir en la especificidad intersemiótica del Noveno Arte y, por ende, en una literariedad que tome en cuenta la imagen. En opinión de Fresnault-Deruelle, la novela gráfica patentiza una literariedad con potencialidades ilimitadas más o menos latentes en la historieta digamos “clásica” o “de género”. Es cierto que la industria tentacular del cómic mundial produjo verdaderas obras de arte, aunque no fuera su propósito de partida. Las nuevas propuestas pueden contar con unas estéticas, una poética, un lenguaje que no existiría sin esta industria y sin el arraigo popular de la historieta. Este proceso bien conocido de formas más o menos anónimas y populares que cobran –con el tiempo– valor de obra de arte tiene lugar en un tiempo muy corto en el devenir de la historieta (dos siglos como máximo). Influye en este proceso este nuevo acercamiento al cómic desde los años setenta, del que la novela gráfica es partícipe, al afirmar esta pretensión de salir de una práctica artesanal y anónima, para entrar en una práctica artística y/o autoral.

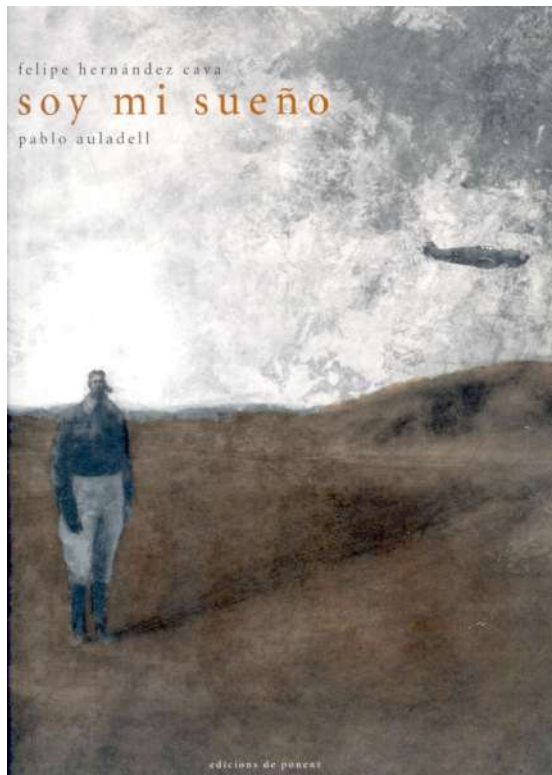
Si aceptamos que la novela gráfica pueda ser, entre otras cosas, un objeto de estudio literario, este hecho supone que entra en el campo de la comunicación literaria. Dice Michael Riffaterre (Riffaterre, 1979, 12) que la comunicación literaria es una experiencia única « de cierto modo mediatizada por el estilo de la obra, (...) una diada cuyos polos son inseparables: lo que se espera, lo que resulta incongruente, y es creador de efectos estilísticos, la literariedad »¹. Para este estudioso de la semiótica, las incongruencias, las “agramaticalidades” son las que producen literariedad. Si la historieta es arte y literatura, no es por la repetición ciega y saturada de unas convenciones fosilizadas, sino por la búsqueda de una singularidad, de un juego poético con las convenciones y los géneros predilectos del medio. Sería, pues, un contrasentido buscar características comunes, que podrían definir estilísticamente una novela gráfica.

Por esta razón las novelas gráficas que rompen más con la norma y las convenciones, sin ser las más representativas, son las que más manifiestan esas potencialidades de una literariedad iconotextual. La relación entre la norma y su superación al servicio de un estilo y una visión del mundo es fuente de creatividad e invención. En el plano comunicativo, la distancia y el juego con la norma esperada señalan al lector que debe emprender otro tipo de lectura, diferente de lo habitual, con una mayor participación del ser cultural que es.

1 « (...) en quelque sorte médiatisée par le style de l'œuvre, (...) une dyade aux pôles inséparables: ce que l'on attend, ce qui est incongru et crée l'effet de style, la littérarité. »

Para pasar ahora a unos ejemplos significativos de un quehacer hispánico en materia de literariedad iconotextual, retomaré a continuación dos ejemplos de relatos gráficos que ponen de relieve, en el primer caso, un uso renovado de la intericonotextualidad, y, en el segundo, de la página.

YO SOY MI SUEÑO DE PABLO AULADELL Y FELIPE HERNÁNDEZ CAVA.



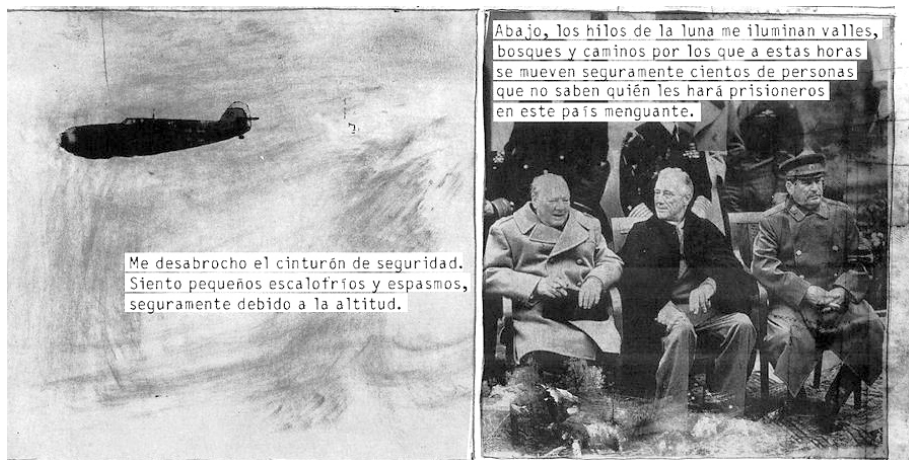
Il. 1 : *Yo soy mi sueño* de Pablo Auladell y Felipe Hernández Cava, Alicante: De Ponent, 2008, Portada.

En la portada (il. 1) de *Yo soy mi sueño* de Pablo Auladell y Felipe H. Cava (De Ponent, 2008) el bitono digital —el sepia de las fotografías antiguas y el velo gris— parece envolver a todo y a todos como lo advierte este umbral de la portada. El diseño gráfico así como el modo de contar y las referencias intericonotextuales invitan a una lectura distanciada, filosófica, ética y estética de la ficción histórica, que es ante todo imaginación y memoria.

El relato nos cuenta la vida y las aventuras de Erich Hafner, aviador alemán, que tiene un accidente durante el cerco de Sebastopol (mayo de 1942). Su avión se estrella y Solaya, chamana tártara, lo recoge y lo cura. El tiempo diegético recorre el momento del accidente hasta la muerte del personaje en 1945 en el cielo de Dresde. Pero la disposición en capítulos no sigue esta lógica cronológica, sino el fluir de la conciencia del personaje narrador, que emprende un recorrido iniciático gracias al poder chamánico de Solaya, que le conduce a destacarse del adoctrinamiento nazi y a abrirse al mundo gracias a la reflexión filosófica inspirada en Schopenhauer, en su obra *El mundo como voluntad y representación*. No es una narración textual funcional, meramente didascálica y cronológica sino una narración textual literaria. No es un diseño transparente. Hay una afirmación, por la presencia de unos marcadores específicos, de una enunciación gráfica poco convencional en la que cuenta más la huella, la mancha, que el trazo. Como he establecido líneas arriba, un aspecto relevante de la densidad de un relato y de su literariedad es su espesor intericonotextual. La historieta en general tiene una facultad bien particular. Yo la veo como una especie de arte esponja que puede absorber cualquier tipo de sustancia que, moldeada

dentro de su mundo, la enriquece. En *Yo soy mi sueño* una densa memoria visual, que encuentra sus referentes en arte, literatura, historia e historieta, recorre y estructura el relato, y funciona como contrapunto y antídoto cultural, filosófico, histórico a las ideas más peligrosas (nazi) y a los actos de barbarie (cometidos por los nazis y por los soviéticos y, al final, con el bombardeo de Dresde, por los aliados). Habría mucho que decir sobre los distintos niveles y sofisticaciones de la hipericonotextualidad en este relato. Pero, al contrario de un canon clásico que supondría preservar la unidad estilística del relato, tan del gusto de la línea clara, por ejemplo, se deja bien visible el proceso de trasplante o de *collage* de una imagen o texto ajeno que funcionan como hipotextos e hipoiconos. De este modo, se solicita al lector, obligándole a emprender otras lecturas y pesquisas fuera del relato. Solo destacaré el proceso más evidente, el que desempeña una función formativa que nos incita a ampliar nuestros conocimientos, nuestro bagaje cultural y a ejercitar nuestras facultades críticas.

A veces, el efecto de *collage* busca un reconocimiento instantáneo por parte del lector, es el caso de la integración de la fotografía mítica (il. 2) de la Conferencia de Yalta (4-11 de febrero de 1945). El texto superpuesto en la imagen no se sitúa en la misma línea temporal. Remite al narrador huyendo de la Dresde bombardeada por los aliados (13-15 de febrero de 1945). El desfase temporal cuestiona los actos bélicos de los Aliados al final de la guerra, y el bombardeo de la población civil.



II. 2, *Yo soy mi sueño* de Pablo Auladell y Felipe Hernández Cava, Alicante: De Ponent, cap VI, pl. 8.

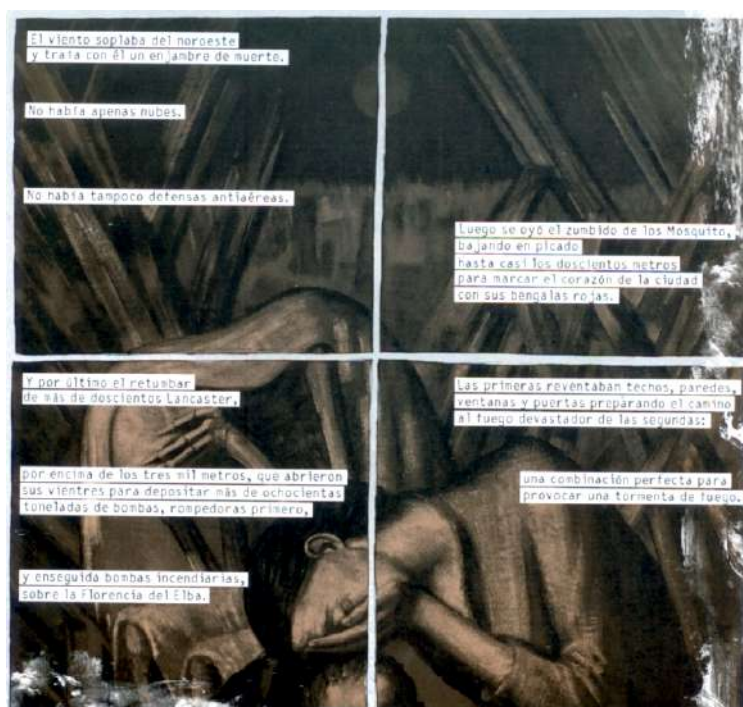
Una segunda cita, un dibujo de una fotografía, esta vez del bombardeo de Dresde, puede ser un poco más complicada de reconocer. Pero con tal de que el lector busque en internet imágenes de Dresde asociadas a la Segunda Guerra mundial, va a encontrarse con esta famosa fotografía. El diseño de esta viñeta produce heterogeneidad en la economía del relato, señala al lector que es un trasplante de una entidad ajena, primordial para suscitar su sed de conocimiento. El texto, en cambio, asume la continuidad discursiva, enlazando los hipoiconos entre sí (la conferencia de Yalta y la fotografía de Dresde).



Il. 3, *Yo soy mi sueño* de Pablo Auladell y Felipe Hernández Cava, Alicante: De Ponent, cap VI, pl. 1.

Una última referencia a este bombardeo, es la integración del lienzo “La muerte de Dresde” que el pintor, Wilhelm Karl Lachnit (1899-1962) realizó al volver a su ciudad natal después del bombardeo (il. 4). Es más difícil llegar a la fuente si no se conoce el cuadro. El espacio intericónico desempeña un papel discriminatorio y obliga al lector a detenerse en cada viñeta, es decir, en cada zona del cuadro. En vez de plasmar la descomposición de una hazaña bélica aérea espectacular escenificando el bombardeo, propia del cómic clásico, se elige una imagen que permite insistir en los desastres causados en los civiles. Hay una inversión entre texto e imagen: para quitarle su espectacularidad, la hazaña bélica está a cargo del texto mientras la imagen retoma como hipoicono un cuadro

realizado después del acontecimiento. La confrontación dialéctica de imágenes transmite mensajes de denuncia e invita al lector a interrogarse sobre las representaciones colectivas, iconos y mitos de la Segunda Guerra mundial y a emprender una reflexión crítica sobre la transmisión histórica. Con estos ejemplos tan sencillos, se ve claramente cómo este relato juega primero con la naturaleza icónica del conocimiento y la iconotextualidad.



Il. 4, *Yo soy mi sueño* de Pablo Auladell y Felipe Hernández Cava, Alicante: De Ponent, cap VI, pl. 2.

SPEAK LOW DE MONTESOL

Speak Low de Montesol (ed. Sinsentido, 2012) es un relato que nos cuenta un doble dolor: el de la pérdida del hijo en un estúpido accidente a la salida de una discoteca y el dolor del hijo, que heredó del silencio vergonzoso de un padre que formaba parte del bando vencedor durante la guerra civil española. El estilo peculiar de esta obra, fruto de una doble práctica, la de historietista y la de pintor, hace que estemos sumidos en ese dolor de la voz narradora que nos guía.

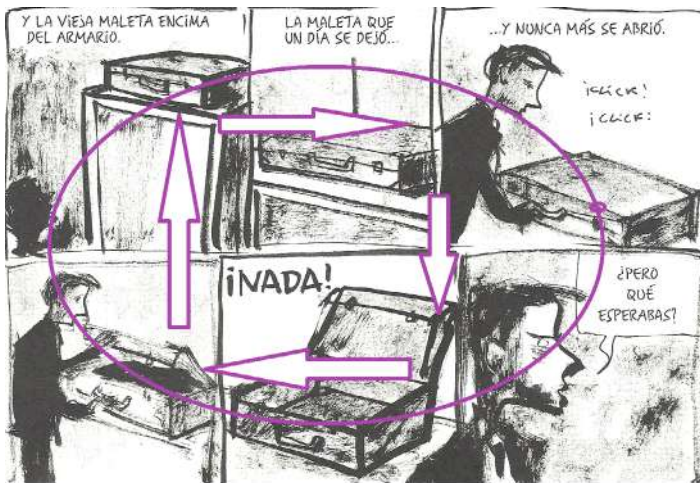


Il. 5, *Speak Low*, Montesol, Madrid: ed. Sinsentido, 2012, "La guerra civil", pl. 1.

En esta *plancha* izquierda de una doble página (il. 5), se escenifica la llegada del hijo al piso de los padres en Barcelona (finales de la década de los 2000), piso que quiere vender el hijo (personaje-narrador) y en el que vivieron los padres después de dejar Madrid al final de la guerra. La composición es muy fragmentada: trece viñetas para representar un deambular por habitaciones vacías. La densidad formal –que no es habitual en esta obra– se corresponde con una densidad emocional. El narrador recuerda su llegada al piso, un piso vacío a excepción de una maleta dejada por encima de un armario. El recorrido narrativo es clásico: llegada al piso, exploración, desplazamiento hacia el objeto deseado, promesa de un descubrimiento de algo misterioso con esa maleta que, como lo precisa el texto, “nunca más se abrió”. Una discreta pero eficaz onomatopeya “Click click”, puesta al final de la tira fija ese momento de misterio y suspense. Puede que, durante unos segundos, vuelva a la mente del lector el imaginario novelesco de la maleta –la promesa de descubrir una pistola o un documento que compromete, etc.–. NADA de eso: el adverbio puesto en mayúsculas, colocado en medio de la última tira y en negrita indica la decepción. El vacío del objeto como expresión espacial del silencio.

La maleta representa “la vieja memoria” (la guerra civil española) que nadie se atrevió a abrir, según nos dice la *plancha* de la derecha. La articulación escenificación/explicitación de la doble página expresa de manera magistral la herencia del silencio en los hijos de ciertos vencedores, los que vieron su vida destrozada por el recuerdo de la violencia de su propio bando.

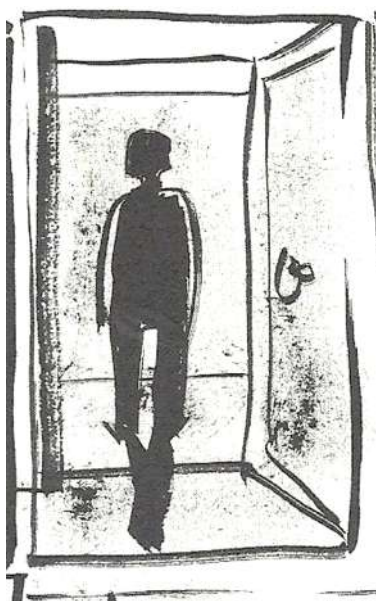
Se divide el espacio de la plancha en dos momentos visualmente diferenciados: el primero dedicado al deambular por las habitaciones del piso en el que el personaje parece encerrado. El segundo se centra en ese objeto clave que es la maleta (il. 6). El trayecto visual del sitio de la maleta en cada viñeta compone un círculo: por más que le dé vueltas al asunto, el narrador no encuentra posibilidad, en ese momento, de resolver el misterio que envuelve la maleta.



Il. 6, *Speak Low*, Montsol, Madrid: ed. Sinsentido, 2012, "Dolor", pl. 20, tora 3 y 4.

Gracias a una sinécdoque, surge una subjetividad y su relación con la memoria del acontecimiento, la Guerra Civil española. La maleta (la parte) representa el todo: en concreto, la página, metafóricamente la vieja memoria. Como se puede averiguar con más nitidez acercándonos con lupa

a la segunda viñeta (il. 7), los trazos de contorno (continente) se confunden con los del decorado: cada una de las habitaciones del piso (contenido) vistas desde ángulos diferentes. La viñeta adquiere una profundidad interna al convertirse en un cubo rectangular vertical. Cada viñeta es como una caja-maleta que encierra al personaje. Este confinamiento -el narrador habla de « el aire de siempre »- es a la par ensimismamiento. El deambular al fin y al cabo es más mental que físico. Un deambular que es también como una invitación al lector para que entre en la mente del que se expresa y comparta su experiencia.



Il. , *Speak Low*, Montesol, Madrid: ed. Sinsentido, 2012, "Dolor", pl. 20.

El motivo figurativo de la maleta es como una *mise en abyme* del medio que es la historieta. Después de 20 años de silencio el autor de esta novela gráfica vuelve al cómic, maleta y caja de Pandora donde dejó sus viñetas encerradas, para expresar, entre otras cosas, esa postmemoria dolorosa.

El sentido metafórico del relato no funcionaría tan bien sin un alejamiento de la convención, del clasicismo historietístico, por otro lado subyacente. Si esa página hubiese sido construida como una página de Tintín, no tendría el mismo poder evocador. La figura es una silueta más que personaje: lo que refuerza la imagen de un personaje perdido en sus pensamientos y sumido en el pasado. La pauta estética elegida se distancia de un estilo limpio y recto. Los trazos y manchas son como marcas de subjetividad. El « yo » gramatical se completa por esa enunciación gráfica lograda por una técnica poco habitual: El historietista/pintor Montesol prescindió de la etapa que supone el esbozo de las figuras y viñetas. Pintó directamente alternando pinceladas y manchas.

Muchos relatos gráficos actuales pueden competir en su dispositivo narrativo con novelas “literarias” actuales, obras fílmicas o plásticas en su pretensión de dar una visión de la complejidad del mundo o de un pensamiento, adentrándose, si fuera necesario, en los recovecos de la introspección. Los recursos disnarrativos obligan al lector a buscar soluciones para dar un sentido a lo que lee y mira (esa es la experiencia del lector de *Trazo de Tiza* por ejemplo). Las lecturas retroactivas, idas y vueltas entre las viñetas y páginas distantes en el relato, que ofrecen trenzados semánticos tan específicos en historieta, se hacen imprescindibles en ciertas

novelas gráficas donde el sentido literal no discurre en una lectura lineal y rápida. Esa lectura participativa es el resultado de una acción física y reflexiva de un lector que mueve su memoria visual, la cual es un elemento de activación de emociones, sensaciones y de un “trabajo” tanto cognitivo como interpretativo.

A pesar de muchas reticencias, las editoriales acompañan o a veces anticipan los nuevos hábitos de lectura y la metamorfosis de los gustos en el sector de la historieta. Si bien la etiqueta novela gráfica ha podido remitir a producciones más próximas al texto ilustrado, el término se impone cada vez más como categoría en el campo del cómic. Colocada en la portada de un relato o de una colección, la etiqueta novela gráfica es como un estandarte que busca atraer y guiar a un nuevo lector, a veces ni siquiera lector de cómics, hacia un nuevo tipo de producción. Por parte de los creadores, la denominación corre paralela con un movimiento de afirmación de una historieta de autores que podemos rastrear desde los años 60 hasta hoy, autores que ya no quieren ser simples ejecutantes de una industria y quieren contar historias y en particular, pero no siempre, sus vivencias personales. Es de esperar que el término permita visitar en profundidad el patrimonio hispánico reciente en ese sector, contando con la aportación conjunta de editores e investigadores.

Los grandes relatos gráficos hispanos pretenden deshacerse de los aspectos más apremiantes de la cultura de masas, pero a la par beben de las fuentes del tebeo y sus relatos se apoyan en una poética construida paso a paso a lo largo del siglo XX. Este diálogo con las formas del pasado es

otra vertiente -metadiscursiva y autoreflexiva- de la densidad gráfica. Es de esperar también que la etiqueta editorial novela gráfica se correspondiera siempre con lo que pretende implicar: un nuevo contrato de lectura con relatos más densos y complejos, que procuran placer estético, sed de conocimiento más allá del legítimo deseo de divertirse y de evadirse. Si es cierto que asistimos a una revolución de los contenidos y de las formas en historieta tanto en Japón o EEUU como en Europa, eso se debe al papel renovado atribuido a la historieta en su interacción-mediación con la sociedad. Una historieta que se compromete con su tiempo, transmite una visión del mundo, una mirada singular, al igual que la novela, las artes plásticas o el cine contemporáneos.

Simplificando al máximo, surgió el *grafic novel* en EEUU para albergar producciones pensadas para durar, al estilo del álbum europeo y se impuso el término *grafic novel* en sus traducciones literales en distintos países europeos para calificar algo nuevo que en el fondo ya pre-existía, pero que está tomando un nuevo rumbo, gracias a esta importación terminológica. ¡De ahí viene el malestar de unos y el entusiasmo de otros!

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baetens Jan & Frey Hugo. *The Graphic Novel: An Introduction*, NY: Cambridge University Press, 2015.
- Beronä, David A., *Wordless books : the original graphic novels*, New York: Abrams Books, 2008.
- Brandigi, Eleonora, *L'archeologia Del Graphic Novel Il Romanzo Al Naturale L'effetto Töpffer*, Firenze: Firenze University Press, 2013.

Couturier, Maurice, « De la narratologie à la figure de l’auteur: le cas Nabokov », dans V. Jouve (dir.), *L’Expérience de la lecture*, Paris: l’Improviste, 2005.

Fresnault-Deruelle, Pierre, *Images à mi-mot., Bandes dessinée, dessins d’humour*, Bruxelles: Les Impressions Nouvelles, 2008.

García, Santiago, *La Novela Gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.

Jouve, Vincent, *La Lecture*, Paris: Hachette, Coll. « Contours Littéraires ».

Genette, Gérard, *L’œuvre de l’Art, La Relation Esthétique*, Paris: Seuil, Poétique, 1997.

Gómez Salamanca, Daniel, “La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic española”. In: *Historieta o cómic. Biografía de la narración gráfica en España* (ed. Scarsella, A., K. Darici, A. Favaro), Venice: Ca’Foscari-Biblioteca di Rassegna iberistica, 2017.

Rifaterre, Michael, *La production du texte*, Paris: Seuil, 1979.

Samaniego, Fernando, “El dibujante de historietas Enric Sió presentó su libro «.In: El País, Cultura, 20-V-1980. Disponible en: https://elpais.com/diario/1980/05/20/cultura/327621610_850215.htm.