

SIGNA



REVISTA DE LA ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE SEMIÓTICA

2011

20

CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE SEMIÓTICA LITERARIA,
TEATRAL Y NUEVAS TECNOLOGÍAS.
DEPARTAMENTOS DE LITERATURA ESPAÑOLA
Y TEORÍA DE LA LITERATURA Y FILOLOGÍA FRANCESA

UNED



LA MEMORIA EN VIÑETAS: HISTORIA Y TENDENCIAS DEL CÓMIC AUTOBIOGRÁFICO

MEMORY IN FRAMES: THE HISTORY AND TRENDS OF THE AUTOBIOGRAPHIC COMIC

Manuel DE LA FUENTE SOLER

Universitat de Valencia
manuel.delafuente@uv.es

Resumen: El uso de la autobiografía en el cómic ha supuesto que, en las últimas décadas, el medio supere su consideración social como medio infantil. En el cómic autobiográfico, los creadores asumen su autoría, expresan sus ideas y se hacen, en definitiva, visibles ante el lector. Desde *Maus* hasta *Paracuellos*, a través de la autobiografía el cómic actual se muestra como un medio expresivo válido de análisis de la sociedad, de reflexión política y de crónica generacional.

Abstract: The use of autobiography in comics during the last few decades has helped the medium to begin to overcome its reputation as a childish art. In autobiographical comics, the authors take ownership of their work, expressing their ideas and becoming visible to the reader. From *Maus* to *Paracuellos*, the

contemporary autobiographical comic can be perceived as a useful medium for analysing society, reflecting on politics and chronicling the experiences of whole generations.

Palabras clave: Cómic. Novela gráfica. Autobiografía. Memoria. Historia.

Key Words: Comic. Graphic novel. Autobiography. Memory. History.

1. INTRODUCCIÓN

Desde su nacimiento como forma masiva de ocio a finales del siglo XIX, el cómic ha arrastrado una cierta consideración despectiva en cuanto a su autonomía y validez como medio para expresar ideas o construir relatos propios. Si bien su fecha *oficial* de origen (la serie *The Yellow Kid*, de R.F. Outcault, 1896) se sitúa poco después de las primeras proyecciones cinematográficas de los hermanos Lumière, el cine experimentó bien pronto (como también lo harían otros medios como la radio) un gran interés por parte de las vanguardias de principios del siglo XX, lo que comportaría una reflexión consciente sobre las posibilidades específicas del medio y una definición de las características de su lenguaje.

El cómic sí recogió en su momento las propuestas de las vanguardias, y ahí están los conocidos casos de *Polly and Her Pals* (1912-1958), de Cliff Sterrett, o *Krazy Kat* (1913-1944), de George Herriman, que introdujeron en sus viñetas perspectivas y técnicas del cubismo y del surrealismo. Con todo, y pese a tratarse estos ejemplos de páginas publicadas en periódicos norteamericanos, diversas circunstancias (la aparición del cine de animación, la popularización de los tebeos de superhéroes o la orientación del medio hacia un público infantil) hicieron que esta dinámica no llegase a cuajar, de tal manera que la influencia posterior de autores como Sterrett o Herriman no ha continuado de manera directa en los medios mayoritarios, sino que se ha comunicado con el cómic *underground* de los años 60. De este modo, durante los años 30 y 40 se produce una cesura en la legitimación del cómic como un medio con entidad expresiva propia.

Sea como fuere, el proceso de banalización del cómic, por su traslación a otros medios como el cine, hizo que el tebeo perdiese, como decimos, el tren de la validación teórica que estaba experimentando el cine en esos mismos

años. Uno de los ejemplos más clamorosos sería el de *Popeye*, una serie que, durante el período en que la desarrolló su creador, E.C. Segar (entre 1929 y 1938), consistió en una obra ácida y mordaz, con una carga política muy evidente. Su inmediata adaptación al cine de animación convirtió al personaje en poco más que un simpático bufón envuelto en una repetitiva historia de amor, de tal manera que, en el imaginario colectivo, *Popeye* ha acabado por constituirse en la antítesis de lo que fue como producto original.

Sin embargo, el hecho de que el cómic fuese paulatinamente relegado al consumo del público juvenil sólo repercutió en su reconocimiento teórico, no en la exploración de los creadores de nuevos caminos expresivos, ni tampoco en su vigilancia e incluso censura por parte de las instancias políticas, al entender las posibilidades subversivas que albergaba. Así, inmediatamente después de la caza de brujas del senador Joseph McCarthy que se cebó en la persecución de profesionales del cine como modo de controlar la supuesta infiltración comunista en la industria cinematográfica estadounidense (un asunto que ha actualizado Reynold Humphries, 2009: 124), el punto de mira se situó en las editoriales de tebeos: en 1954, testificaba ante el senado estadounidense William Gaines, propietario de EC Comics. El motivo fue una investigación sobre los supuestos ataques a la moral de los tebeos que publicaba Gaines, historias del género fantástico y de terror (series tan populares como *Historias de la cripta*, *Tales from the Crypt*) que sería el responsable (siempre según este punto del vista) del aumento de los delitos juveniles en el país. Todo ello avalado por un estudio pseudo-científico realizado por el psiquiatra Fredric Wertham. El resultado fue la defenestración de Gaines y su sello, la expansión de la sospecha hacia toda la industria y la promulgación de un código de censura moral y política denominado *Comics Code* (como ya estudiamos en otro artículo, De la Fuente, 2008: 97-109).

La reacción contra este movimiento conservador llegaría a finales de los 60 con la emergencia de la escena *underground*, que vulneraba continuamente el catálogo de recomendaciones y prohibiciones del código de censura. Esto supuso que los creadores de cómics, al posicionarse deliberadamente como sujetos políticos que se oponían al modelo industrial institucional, explicitasen su subjetividad, asumiendo en las páginas de sus obras su autoría, la expresión de sus opiniones y dando la cara frente al proceso de homogeneización y borrado de la individualidad que supone todo ejercicio de censura. En esta época surgen autores como Robert Crumb, que no sólo narraba sus propias historias desde un realismo sucio autobiográfico (de un modo similar a como haría en esos años en literatura Charles Bukowski, por ejemplo), sino que lo hacía reflexionando sobre la historia del propio medio.

De este modo, Crumb inspira su grafismo en el estilo de autores como Sterrett o Herriman, es decir, de aquellos autores que habían experimentado décadas atrás con los diversos elementos compositivos y narrativos del cómic y que habían sido relegados al olvido por parte de la industria.

Es en este momento cuando el cómic empieza a realizar un proceso de análisis profundo sobre su lenguaje, sobre su historia, su especificidad narrativa y sus influencias y contactos con otras disciplinas como el cine. El tebeo empieza a considerarse algo más que una serie de obras para niños, y el cómic formará parte de todo el movimiento cultural norteamericano de los 60-70 de oposición a la guerra de Vietnam. En España, recogiendo la amalgama de manifestaciones culturales que eclosionarían tras la muerte de Franco, el cómic también será un medio habitual por parte de todos los artistas que darían lugar al movimiento conocido como *movida madrileña*.

Así pues, la aparición y consolidación del cómic narrado en primera persona y que convierte al propio narrador en personaje que relata su propia vida, es decir, el cómic autobiográfico, da cuenta de la madurez del medio, de la superación de sus propios prejuicios y de la emergencia de una serie de autores que hacen gala de su subjetividad para expresar sus ideas políticas. Las opciones que se abrían fueron tan amplias y significativas, que se pusieron al frente algunos de los principales dibujantes de cómics, que apostaban por una renovación también de sus propios postulados: ahí está el caso de Will Eisner, uno de los más aclamados maestros del medio, creador del célebre *The Spirit* (1940-1952), que en los 70 iniciaría una nueva etapa en su producción, caracterizada por esta asunción consciente de su punto de vista.

El proceso de reivindicación, y casi de refundación, del cómic es muy amplio y en él convergen tradiciones y propuestas dispares como la del *underground* y la de autores como Eisner. De hecho, será en los años 70 cuando se popularice el término *novela gráfica* para denominar un cierto cómic *de calidad*, no dirigido específicamente al público juvenil, y con unas dinámicas de producción industrial diferentes al de formatos más masivos, como el *comic book*. La nueva etiqueta la propugna de manera decidida la escena alternativa y la recoge Eisner, quien en 1978 publica su obra *Contrato con Dios*, en que el nuevo término aparece ya en la portada (García, 2010: 33).

Desde entonces, todo el proceso de reflexión sobre el cómic se ha ido intensificando. Así sucede con el cómic autobiográfico, que se ha constituido prácticamente en un género al que se adscriben numerosas obras en la actualidad. Es por esto que en estas páginas no pretendemos compendiar un catálogo de tebeos autobiográficos, sino reflexionar sobre sus características a

partir del análisis de algunas obras emblemáticas, estableciendo una categoría que permita ver las tendencias y rasgos distintivos.

2. LA TRANSMISIÓN ORAL DE LA MEMORIA: MAUS Y EL ARTE DE VOLAR

En su estudio sobre la narración autobiográfica, Philippe Lejeune define la autobiografía como un «relato retrospectivo en prosa que una persona real hace de su propia existencia, poniendo énfasis en su vida individual y, en particular, en la historia de su personalidad» (1994: 50), una definición que implica la coincidencia en la identidad entre autor, narrador y personaje (Lejeune, *íd.*: 52). Esta coincidencia en la identidad puede aparecer expresada de diversos modos, de manera que lo autobiográfico es un terreno fronterizo que se inmiscuye en el terreno de la novela y de la ficción.

Esto puede apreciarse en una de las obras más destacadas del cómic contemporáneo: *Maus*, de Art Spiegelman. Publicado por entregas en la revista *Raw* a lo largo de los años 80, y recopilado posteriormente en un único volumen, el cómic ganó un premio Pulitzer especial en 1992, lo que constituyó un hecho inédito y que viene siendo celebrado desde entonces como un hito sobre el reconocimiento del medio. En *Maus*, Spiegelman es un dibujante, que, a lo largo de sucesivas entrevistas con su padre (Vladek Spiegelman), va narrando la historia de éste y su peripecia como judío polaco durante la Segunda Guerra Mundial, especialmente su lucha por la supervivencia como prisionero en Auschwitz. El padre le narra al hijo la historia, no sin interrupciones, reflexiones y apuntes que delatan la difícil personalidad de Vladek, una persona totalmente marcada por la experiencia que le relata a su hijo. Ya en el principio del libro, a modo de prólogo, Vladek lleva al límite su desconfianza respecto al ser humano, al decirle a su hijo (cuando es todavía un niño) que la amistad sencillamente no existe, expresión realizada desde su experiencia como superviviente del Holocausto.

En *Maus* llama la atención, ya desde un primer vistazo, ese juego fronterizo al que nos referíamos entre la memoria y la ficción. Spiegelman lo saca a un primer plano con el grafismo del libro, al caracterizar con rasgos animales a los distintos personajes. Así, los judíos (como el propio Spiegelman y su padre) aparecen con rasgos de ratones; los nazis son gatos; los polacos, cerdos; los franceses, ranas; los americanos son perros y los británicos, peces. En esta elección existe una clara voluntad de distanciamiento por parte del autor, aparte de hacer una crítica a la homogeneidad racial y al bo-

rado de identidad ejercido por el nazismo. Sin por ello renunciar, ni mucho menos, a su voluntad de valor testimonial, para lo cual Spiegelman recurre al empleo de diversos recursos gráficos, como la inclusión de una fotografía de su padre como prisionero del nazismo (imagen 1):



Imagen 1. Maus (Art Spiegelman, 1991).

Uno de los asuntos nucleares en *Maus* es el juego de relaciones familiares que traza Spiegelman. La relación del dibujante con su padre es una relación del conflicto, de oposición incluso, a la figura paterna. Spiegelman no se limita a escuchar el relato de su padre, sino, a la manera en que haría Claude Lanzmann en su documental sobre el Holocausto (*Shoah*, 1985), interviene en él, obligando a su padre a profundizar en sus recuerdos, reprochándole su modo de proceder en algunas circunstancias e incluso enfrentándose a él e insultándole cuando su padre le confiesa que destruyó los diarios de la madre del autor (que acabaría con su vida suicidándose) y que Spiegelman considera fundamentales para su ejercicio de preservación de la memoria. En ese momento concreto no existe ninguna complacencia, sino una oposición frontal a su padre, que muestra de modo explícito en una viñeta en que Spiegelman se marcha profundamente enfadado tras esta revelación, llamándole «asesino» (imagen 2). Así, Spiegelman utiliza la autobiografía, como ha señalado Nancy K. Miller (1994: 9), para hacer frente a su pasado, a sus padres, a su identidad, a los fantasmas de los muertos:



Imagen 2. *Maus* (Art Spiegelman, 1991).

Spiegelman elabora un relato que reflexiona sobre la experiencia del trauma, inscribiendo su historia, según Michael Rothberg (2000: 219), en las coordenadas del *realismo traumático*: la historia gira constantemente en torno a las pérdidas que supone la experiencia traumática del Holocausto y sus consecuencias, como la pérdida de la madre, la pérdida de una cierta humanidad del padre, el destino marcado por la experiencia. Su misión frente a este destino es la ruptura del silencio, de manera que Spiegelman se marca como reto la narración de la historia de su padre, y por ello insiste una y otra vez (como hacía Claude Lanzmann con los testigos a los que entrevista en su película) para obtener su testimonio.

Si Spiegelman basa su relato en una necesidad de contar, surgida de la incompreensión entre padre e hijo, de un modo muy distinto se procede en un cómic español reciente. Nos referimos a *El arte de volar*, en el que Antonio Altarriba parte de la identificación con el punto de vista del padre. Al igual que en el libro de Spiegelman, el protagonista narra su historia relatando la experiencia vital de su padre, que servirá para entender las circunstancias vitales del autor. Publicado en 2009, *El arte de volar* es un cómic dibujado por Kim (Joaquim Aubert, autor famoso por su serie *Martínez el Facha*), en el que el guionista (Altarriba) cuenta la historia de su padre, que se suicidó en 2001 a la edad de 90 años. Altarriba trata de comprender el motivo del suicidio, recordando la historia de su padre, en un ejercicio que supone un repaso por la historia de la España del siglo XX y un repaso a su propia existencia. De hecho, el guionista se encuentra presente, si bien no de un modo

tan constante como Spiegelman, en las páginas de *El arte de volar*, ayudándonos a trazar los rasgos más importantes de su vida. En un momento del libro, Altarriba padre (convencido republicano y, por lo tanto, perdedor de la Guerra Civil) narra que sus visitas a sus antiguos camaradas franceses le sirven para oxigenarse del asfixiante clima político del franquismo, al tiempo que aprovecha estas estancias para llevar a su hijo y darle la posibilidad de recibir una educación más tolerante. Allí será donde el pequeño Antonio aprenda a hablar francés (imagen 3), lo que se adivina decisivo para su futuro laboral (catedrático de Literatura Francesa en la actualidad):



Imagen 3. *El arte de volar* (Altarriba/Kim, 2009).

El cometido de *El arte de volar* será, así pues, el de mostrar una vida de desesperanza que lleva al suicidio. Una vida truncada por la Guerra Civil, en la que la frustración del personaje sirve para explicar lo que supuso el franquismo. Antonio Altarriba padre es un joven emprendedor, que, tras huir del campo a la ciudad, es sorprendido por la guerra. Su lucha en el bando republicano le marcará de por vida, y deambulará por el franquismo forzado a adaptarse a un sistema social que desprecia, caracterizado por la injusticia y la corrupción. Obligado a casarse por la Iglesia y embarcado en una serie de negocios de dudosa legalidad que acabarán por llevarle a la ruina, Altarriba volcará su vida en la educación de su hijo, obstinado en que no pase por las penurias económicas, ni las estrecheces ideológicas que él ha tenido que padecer. Ya en el ocaso de su vida, el padre siente que la suya ha sido una exis-

tencia incompleta, infeliz, y decide arrojarse al vacío desde la cuarta planta de la residencia de ancianos en la que se aloja.

En la medida en que la historia pone el acento en el esmero del padre hacia la educación del hijo, no aparece un conflicto violento entre el padre y el hijo, como sí sucedía en *Maus*. Aquí, de hecho, el narrador inicia su relato describiendo el suicidio de su padre, y explicitando la identificación con su punto de vista (imagen 4):



Imagen 4. *El arte de volar* (Altarriba/Kim, 2009).

De hecho, el proceso de elaboración de la narración da cuenta de las diferencias. En *Maus*, Spiegelman tiene que orientar las entrevistas que le hace a su padre, interpeleándole en repetidas ocasiones, registrando su testimonio con una grabadora, haciéndole destacar algunos aspectos y obviando otros que no le interesan para el cómic que quiere realizar. En *El arte de volar*, Altarriba explica que apenas fue necesaria esta interpelación, ya que la obra está escrita a partir del recuerdo de las conversaciones con su padre a lo largo de los años. Únicamente le insiste en que escriba sus recuerdos ya de anciano y como ayuda para paliar los primeros síntomas de la depresión que acabarán por llevarle a la muerte. El relato en *Maus* surge, así pues, de un conflicto, mientras que en *El arte de volar*, existe una identificación total. En ambos casos se nos describe una vivencia personal determinada por unas circunstancias políticas extremas. La diferencia está en que Spiegelman fuerza

los recuerdos de su padre para explicar un momento muy concreto de su historia que lo marcó en tanto que experiencia traumática y que continúa definiendo su presente. En el caso de Altarriba, no existe una fecha concreta para datar esa experiencia, puesto que, de tan prolongada como es, abarca toda su vida, incapaz de aferrarse a un presente de una cierta estabilidad.

En *Maus* y en *El arte de volar* asistimos a un relato autobiográfico en que el narrador se explica y define por la historia de su padre. Porque, según explica Altarriba en la primera página de su cómic: «Siempre he estado en él porque un padre está hecho de sus hijos posibles y yo soy el único hijo que le fue posible a mi padre, descendiendo de mi padre, soy su prolongación y, cuando todavía no había nacido, ya participaba, como potencial genético, de todo lo que le ocurría». Será un método que servirá para profundizar en la autobiografía en el cómic sin limitarse el narrador a relatar su propia vida, sino indagando en las razones de su existencia. Un paso más allá que se nutre de las experiencias previas del cómic autobiográfico, que trataban de reflexionar a partir de la experiencia directa del narrador. En estos casos, el narrador se erige en cronista de su propia época en un momento, en los años 70, en que el cómic reflexiona sobre sus posibilidades de reflexión sobre la sociedad en que se inscribe.

3. LA MEMORIA COMO RETRATO GENERACIONAL: WILL EISNER Y ROBERT CRUMB

Si tuviéramos que destacar una de las figuras más respetadas de la historia del cómic norteamericano, ésa sería sin duda Will Eisner. Su vasta trayectoria como dibujante (70 años de carrera), su recorrido a lo largo de distintas épocas del tebeo, su constante indagación en el lenguaje del medio, su labor como teórico, su trabajo como editor y su magisterio entre diversas generaciones de dibujantes y guionistas, han convertido a Eisner en una figura crucial para entender la evolución del tebeo desde los años 30-40 hasta el fallecimiento del autor, en 2005.

La reputación de Eisner como renovador del cómic norteamericano se remonta a los años 40, cuando empieza a producir su serie *The Spirit*. En ella, Eisner partía de un personaje en apariencia banal (un justiciero enmascarado que lucha contra el crimen en la ciudad de Central City, trasunto de Nueva York), para desarrollar, en historias autoconclusivas de siete páginas, un retrato de la sociedad norteamericana, al tiempo que indagaba constantemente en las distintas vías de expresión del cómic: superando la limitación de la

composición de la página a una mera sucesión de viñetas, Eisner vulneraba sin descanso estos límites, de tal manera que sumergía al lector en nuevas formas de lectura del cómic. Además, el lenguaje de Eisner dialogaba abiertamente con el de otras disciplinas como el cine, usando encuadres, perspectivas y juegos de luces y sombras que podían verse, por ejemplo, en las películas de Orson Welles. Todo ello en un continuo juego de referencias explícitas: sin ir más lejos, el propio Welles protagonizaba una historia de *The Spirit* de 1948, siendo bautizado sarcásticamente por Eisner como *Awesome Bells*.

Si *The Spirit* permanece como una de las obras más renovadoras del cómic, los trabajos que realizó Eisner en su madurez (una etapa que comprende sus últimos treinta años de trayectoria, desde los años 70 hasta su fallecimiento) suponen una fase en que intentó dar un nuevo impulso al cómic, sacarlo de su orientación juvenil, para lo que realizó una serie de libros teóricos y defendió la denominación de etiquetas como *novela gráfica*. Esta labor de reflexión sobre el medio hace que, en sus obras, Eisner piense cada vez más en su situación en la industria, y dibuje unas obras en las que habla de sí mismo, a veces a modo de autobiografía velada (sustituyendo los nombres de las personas a las que hacía referencia, como en *El soñador*, 1986) o relatando sus vivencias y las de su familia, como ocurre en *Viaje al corazón de la tormenta* (1990), sin olvidar los apuntes autobiográficos en muchas de sus obras como *Contrato con Dios* (1978), un tebeo cuyo argumento parte de una situación especialmente dolorosa en la vida de Eisner como fue la muerte de su hija.

Resulta interesante el caso de Eisner porque se trata de un autor que, habiendo trabajado en la época industrial más boyante del cómic norteamericano de los años 30-40, es también uno de los primeros en hacer de la autobiografía una constante en su segunda etapa como dibujante. La preocupación de Eisner será el retrato generacional, volver la vista sobre su pasado, sobre sus inicios como dibujante, sobre la vida de su familia, para retratar cómo era la vida en Nueva York durante la depresión de los años 30 y los años 40. Las penurias económicas de la clase media, la emergencia del movimiento obrero, la movilización militar de los jóvenes llamados a combatir durante la Segunda Guerra Mundial (el propio Eisner fue uno de esos jóvenes) y las formas de abrirse camino un dibujante en la industria del tebeo estadounidense son temas recurrentes en su obra autobiográfica. En *El día en que me convertí en un profesional* (2003) Eisner nos muestra, en únicamente cuatro páginas, sus comienzos en la industria, su visita con sus bocetos de despacho en despacho, y las sucesivas negativas que recibía a la hora de intentar publicar (imagen 5):



Imagen 5. El día en que me convertí en un profesional (Will Eisner, 2003).

No deja de ser curioso que esta dimensión de la autobiografía como retrato generacional le llegara a Eisner a partir del otro extremo de la industria, es decir, desde la escena *underground*. Porque, en el camino que le conduce de la narración de historias de justicieros hasta la crónica de los habitantes de Nueva York en los años 40, tiene una influencia decisiva la escena de la contracultura de los años 60 y 70. Es la voluntad del cómic *underground* norteamericano por realizar su propio retrato generacional el que sitúa a un autor *mainstream* como Eisner en la búsqueda de nuevos temas y enfoques.

Uno de los autores más influyentes para este cambio es Robert Crumb. Su influencia posterior en numerosos autores radicará en la capacidad de Crumb para elaborar su propio proyecto a partir de la absorción de las más diversas fuentes. Su propio recorrido profesional (trabaja en ambas costas de Estados Unidos en los años 60, viviendo en Nueva York y California) y su interés en los distintos productos culturales (es famoso su trabajo en el mundo del rock, como la portada del LP de Janis Joplin *Cheap Thrills*) le hacen ir más allá de la escena contracultural en la que se mueve. En palabras de Pablo de Santis (1998: 42): «Su historieta sobrevivió a la urgencia de la época por su trabajo con sedimentos anacrónicos, su ubicación consciente en la tradición historietística norteamericana y la carga autobiográfica con la que construyó sus historias».

Porque, para Crumb, la tradición es importante. No entiende la contracultura como una ruptura con la tradición previa, sino como una asimilación de sus postulados para la elaboración de los suyos propios. Es por ello que su humor arremete también contra esa misma escena *hippie*, psicodélica y contra los que Ken Goffman (2004: 391) ha denominado «los ultrarrevolucionarios», es decir, los colectivos contraculturales que abogaban por la destrucción total del sistema social existente. Crumb apuesta por el distanciamiento, primero con la creación, en los años 60, de una serie de personajes (*Fritz the Cat*, *Mr Natural*) que se burlaban de los excesos de la época, y a continuación, con la narración autobiográfica en que mezcla sus recuerdos con sus frustraciones, sus dudas y sus anhelos. En sus escritos autobiográficos, Crumb elabora su particular retrato generacional, no tanto de los *hippies* de los 60 como de los que sobrevivieron a la época, dando testimonio del difícil proceso de adaptación y supervivencia artística en los Estados Unidos de la revolución conservadora de Ronald Reagan. De hecho, Crumb decide mudarse en 1991 a Francia, donde reside desde entonces.

Este retrato generacional parte, de todos modos, de un mayor acento en su individualidad. En sus cómics autobiográficos, Crumb habla más de sí mismo de lo que lo hacía Eisner, e interpela directamente a sus lectores, como sucede en la historieta que lleva el expresivo título de *Gracias! Gracias!*, que viene a ser una especie de confesión en que Crumb reconoce que su supervivencia se ha basado en la capacidad para desarrollar su labor como dibujante (imagen 6) y aconseja a sus lectores que busquen su propio modo de sobrevivir: «Bajo las actuales circunstancias os aconsejo que aprendáis un oficio, desarrolléis una habilidad e intentéis manteneros íntegros», dice Crumb en una viñeta.

La concepción de autobiografía de Eisner y Crumb se centra en la experiencia personal para elaborar una reflexión sobre el colectivo (en este caso generacional) en el que se inscriben. Si bien existen diferencias entre ambos (como la mostración del sexo, muy explícita en Crumb y prácticamente ausente en Eisner), los dos aparecen unidos por un retrato de la sociedad americana separada por una generación, por las diferentes concepciones del mundo que tenían los jóvenes de los años 40 y los de los años 60, pero coincidentes en un cierto tono melancólico cuando echan la vista atrás en sus años de madurez.

Un tono de melancolía que adquiere un cariz político distinto cuando se trata de mostrar la realidad oculta. Una realidad silenciada como la dictadura franquista, en un silencio combatido por la obra de Carlos Giménez, que



Imagen 6. *Gracias! Gracias!* (Robert Crumb, 1989).

centra su autobiografía en los años no de juventud, sino de infancia, para mostrar la vulnerabilidad del individuo ante un sistema dictatorial.

4. LA RECUPERACIÓN DE LA MEMORIA HISTÓRICA: LA OBRA DE CARLOS GIMÉNEZ

La obra de Carlos Giménez está gozando en los últimos años de un merecido reconocimiento por su labor de recuperación de la memoria histórica de una etapa, el franquismo, que aún suscita, por parte de determinados sectores conservadores que minimizan los efectos nocivos del período en un ejercicio de revisionismo histórico, un debate en los medios de comunicación. De hecho, pese a que la obra de Carlos Giménez abarca una trayectoria de 40 años de oficio, es en la actualidad cuando la edición y lectura de sus obras resulta más que oportuna para reflejar las vivencias de los españoles de un período totalmente edulcorado por parte de estas tesis propagandísticas y revisionistas.

Siendo la de Giménez una obra muy extensa y variada, resulta particularmente interesante su exploración del mundo de la infancia, que parte de

sus recuerdos de los años que pasó internado en uno de los Hogares del Auxilio Social (concretamente en el Hogar Batalla del Jarama), los centros de acogida creados por el franquismo para adoctrinar a los hijos de quienes habían perdido la Guerra Civil. Este relato autobiográfico lo serializó Giménez entre 1977 y 2003, bajo el título de *Paracuellos*.

En *Paracuellos* Giménez nos habla de su infancia en un clima de aislamiento, donde un grupo de niños está sometido a la férrea disciplina de la Falange. Son niños que continuamente se quejan de que tienen hambre y que, a la manera de un campo de concentración nazi, tienen que recurrir al engaño para subsistir. Los críos reciben palizas, castigos, y tienen muy limitadas las visitas de sus familiares a unos cuantos domingos. También existen, evidentemente, los sobornos, ejercidos por las familias que los pueden pagar y que supone una serie de beneficios sobre unos pocos niños del hogar, lo que convierte el recinto en un microcosmos de la corrupción franquista que describían Altarriba y Kim en *El arte de volar*.

Uno de los pocos instrumentos de evasión para los niños son los tebeos, que se pasan de unos a otros a escondidas. Será, para el pequeño Carlos, la esperanza de salir del hogar y convertirse en dibujante para emular las historias que lee. El autor insiste en este rasgo como dato que explica su propia supervivencia en el recinto: ya de niño cuenta que su meta es ser de mayor «dibujante de tebeos» (imagen 7):



Imagen 7. *Paracuellos* (Carlos Giménez, 2007).

Resulta revelador el ejercicio que realiza Giménez en *Paracuellos* al recoger un aspecto del franquismo apenas recordado, y no digamos ya en los años 70, cuando empieza a publicarse la serie. Al fijar su atención en la vida en los centros de acogida falangistas de la postguerra, el autor consigue que el cómic autobiográfico sea también un instrumento de recuperación de la memoria histórica. Su memoria personal resulta en este caso una memoria colectiva, puesto que su caso representa el de numerosos niños que fueron víctimas del franquismo.

Porque, tal y como explica Borja de Riquer en el prólogo de su reciente estudio del franquismo, el reciente fortalecimiento de las lecturas revisionistas de la dictadura atiende a un cierto debilitamiento del pensamiento democrático y propugna la desinformación sobre el período conducente a la amnesia histórica y a un olvido interesado:

Frente a ello [...], el derecho al recuerdo es una necesidad de la memoria colectiva, un elemento fundamental de la formación de nuestra propia conciencia [...]. [Esta amnesia del pasado supone] una actitud perversa que pretende no sólo obviar responsabilidades, sino mantener vivos muchos de los prejuicios y rencores del pasado [...]. Los que pretenden que se hable lo menos posible del franquismo aspiran no sólo a borrar de la memoria colectiva sus aspectos más tétricos y represivos, sino también a mantener en el olvido a los miles de mujeres y hombres que se arriesgaron defendiendo la dignidad colectiva de sus conciudadanos y, en condiciones extremadamente difíciles, lucharon por los más elementales derechos humanos y por la reconstrucción de la razón frente al irracionalismo oficial (Riquer, 2010: XXVI).

Y ésta es la lucha que mantiene Carlos Giménez en sus viñetas, la pervivencia de la razón frente a los intentos por borrar cualquier huella del irracionalismo del pasado. Una lucha que expresa a partir de las historias de su infancia, del testimonio de una infancia que representa la debilidad del individuo sumergido en el engranaje de la dictadura franquista.

5. CONSIDERACIONES FINALES

A lo largo de las últimas décadas, la reivindicación del cómic como un medio autónomo con unas características expresivas propias viene siendo una de las preocupaciones mayores de los diversos estudios teóricos. Se trata de un recorrido en el que han convergido distintas tendencias, como el *underground*, la industria *mainstream* y el contacto con diferentes estilos que han sido recogidos por el cómic norteamericano (McCloud, 2001: 21). La ecl-

sión de la autobiografía en el cómic se ha manifestado como un territorio en el que estas fronteras de estilos han encontrado un modo de expresión adecuado para superar la identificación del tebeo como un producto dirigido únicamente al público juvenil. El diálogo y el hallazgo de puntos de contacto en común entre la industria y el tebeo alternativo han sido decisivos para esta tendencia.

A través del cómic autobiográfico, no sólo el autor ha cobrado identidad y se ha desmontado la ilusión de la invisibilidad en el proceso de producción y recepción (de un modo similar a como hizo el cine de las nuevas olas en los años 60), sino que también ha abierto nuevas vías de expresión que rompen con la homogeneización del sistema industrial. Así, no resulta extraño ver también la reivindicación en la actualidad en los cómics de superhéroes, el género que había sido paradigmático en lo referente a esta progresiva homogeneización desde los años 30. El éxito del tebeo autobiográfico ha comportado la pérdida del miedo por parte de los autores y consumidores de cómic a sentirse reconocidos como tales, a lo que ha contribuido, curiosamente, el reconocimiento por parte de las instancias culturales ya consolidadas (como el premio Pulitzer a *Maus*).

Finalmente, este movimiento de reivindicación del cómic ha permitido llevar a un primer plano obras que llevaban años llamando a la reflexión sobre la recuperación de la memoria histórica. El ejemplo de Carlos Giménez resulta revelador no tanto por su novedad en su momento, sino por su recuperación en los últimos años como una obra fundamental para testimoniar aspectos importantes (y generalmente olvidados) de la sociedad franquista. Así como *Maus* funciona como una obra que muestra los horrores del Holocausto, las obras autobiográficas de autores como Giménez y Altarriba pone sobre el tapete la validez y madurez de un medio que puede luchar contra la amnesia del revisionismo histórico. En las obras autobiográficas entendidas como un valor testimonial es como el cómic muestra la posibilidad de mantener abierto un debate político muchas veces relegado al olvido. Y, además, tratándose de un medio de comunicación de masas, con el potencial de una clara penetración social.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DE LA FUENTE, M. (2008). «Moralidad, paranoia y censura en el cómic: el caso de EC y sus efectos sobre la cultura popular». *Quaderns de Filologia. Estudis de Comunicació* (Valencia: Universitat de València) 3, 97-109.

- DE RIQUER, B. (2010). *La dictadura de Franco*. Barcelona: Crítica/Marcial Pons.
- DE SANTIS, P. (1998). *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós.
- GARCÍA, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- GOFFMAN, K. (2004). *La contracultura a través de los tiempos. De Abraham al acid-house*. Barcelona: Anagrama.
- GUIRAL, A. (ed.) (2007). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Vol. 6. Del cómic underground al alternativo*. Barcelona: Panini.
- HUMPHRIES, R. (2009). *Las listas negras de Hollywood. Una historia política y cultural*. Barcelona: Península.
- LEJEUNE, P. (1994). *El pacto autobiográfico y otros estudios*. Madrid: Megazul-Endymión.
- McCLOUD, S. (2001). *La revolución de los cómics*. Barcelona: Norma.
- MILLER, N. K. (1994). «Representing Others: Gender and the Subjects of Autobiography». *Differences* (Durham: Duke University Press) 6.1, 1-27.
- ROTHBERG, M. (2000). *Traumatic Realism. The Demands of Holocaust Representation*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.