

Vacíos e identidad en la novela gráfica de no-ficción *

Udo Jacobsen Camus, Universidad de Valparaíso
udo.jacobsen@uv.cl

Resumen

La no-ficción pareciese ser un género ajeno al cómic. Sin embargo, las últimas décadas han visto una creciente producción en esta área. El presente artículo pretende explorar, a través de una breve y provisoria taxonomía, la presencia de la no-ficción; especialmente la no-ficción autobiográfica o testimonial, en el mundo del cómic bajo el formato de la novela gráfica, modalidad reciente de publicación en el ámbito de la historieta. Al mismo tiempo, se plantean algunas cuestiones relativas al modo como los cómics comunican desde un lenguaje que está marcado por la presencia de vacíos, tanto a un nivel sintáctico, con la presencia inevitable del *gutter* y la elipsis, como a nivel de la mediación del dibujo, cuando se refiere a acontecimientos inspirados en la vida real.

Palabras clave

Cómic, historieta, novela gráfica, autobiografía, no-ficción.

Empty Space and Identity in the Graphic Non-Fiction Novel

Abstract

Non-fiction seems to be a genre different to comic. Nevertheless, in the last decades we have seen a growing production in this field. In this article I want to explore, through a brief and provisional taxonomy, the presence of non-fiction; especially the autobiographical and testimonial non-fiction in the world of comics under the form of graphic novel, a recent modality of publication in this field. At the same time, I will set out some issues regarding the way comics inform from a language that is marked with the presence of empty spaces, as much to a syntactic level, with the unavoidable presence of the gutter and the ellipsis, as to the intervention of the draw, when we refer to events inspired by real life.

Keywords

Comic, graphic novel, autobiography, non-fiction.

* Recibido: 15 de junio de 2015 / Aceptado: 1º de noviembre de 2015.

El vacío en primera persona

Resulta un lugar común en los últimos años decir que el cómic ha entrado a su edad adulta gracias a la novela gráfica. Sin embargo, pocos han percibido que estamos hablando de un formato que tiene ya un desarrollo de algunas décadas y que, políticas editoriales mediante, se prefiguraba con anterioridad a que las grandes casas editoriales o algunos independientes decidieran darle un soporte más adecuado que el de la revista seriada. Santiago García (2013) sugiere incluso que se trata más bien de una consecuencia coherente del desarrollo del cómic de autor. En principio, podemos entender que la novela gráfica es un formato que se opone, dadas sus características materiales, a la serie. Esto es, que no se trata de una historia realizada por entregas, sino que aparece como una unidad material. No obstante, ya en la literatura, hemos visto el fenómeno de las entregas desde el siglo XIX, asociado a los del periodismo y las revistas impresas. Bien contemplado el asunto, la novela se divide habitualmente en partes que denominamos capítulos y que implican una suerte de distribución de la historia por secciones más o menos cerradas de dimensiones variables y que es habitual que el lector asuma como una condición de pausa en la lectura. No otra cosa son las entregas de una serie al estilo de *Los tres mosqueteros* de Alejandro Dumas, por ejemplo. Asimismo, cabría hacer una distinción de la novela gráfica respecto de las series regulares y las llamadas miniseries, por utilizar la nomenclatura de la producción norteamericana. Esta designa, por un lado, la continuidad centrada en los personajes, asumiendo muy frecuentemente las paradojas y discordancias que se producen en el tiempo por la participación de equipos creativos distintos, con relación a aquellas historias. Esto, independientemente de que se centren en personajes habituales de las series regulares, las que presentan un hilo sin continuidad o arco argumental, de acuerdo a la nomenclatura editorial. Evidentemente estas distinciones son frágiles puesto que es perfectamente posible retomar una historia autoconclusiva e incorporarla a la línea cronológica de una serie regular o, a la inversa, organizar la serie a partir de arcos argumentales consecutivos, a la vez autoconclusivos y continuados. Quizás sea más apropiado emparentar la novela gráfica con la tradición europea de los álbumes, que se presenta frecuentemente como recopilación de capítulos previamente publicados en revistas y que ha tenido su eco e influencia en la producción latinoamericana. Aquí nos encontramos tanto con títulos que establecen universos ficcionales propios a través de la continuidad de los personajes, como en el caso de *Asterix*, de René Goscinny y Albert Uderzo, o *Tintín*, de Hergé, o bien que se proponen historias autoconclusivas sin posibilidad de continuidad, como *Mara* (1979), de Enric Sió, o *Blood: Un relato sangriento* (1995), de John DeMatteis y Kent Williams, por colocar algunos ejemplos al azar.

Ninguno de los antecedentes mencionados permite, de todos modos, definir con claridad la novela gráfica. Algunos proponen *Contrato con Dios y otras historias de Nueva York* (2002), de Will Eisner, originalmente editada en 1978, como el punto de partida, dado que el mismo autor denominó de tal modo su obra, pero dadas sus características estaría más cerca de una recopilación de historias de diversa extensión que de una novela en el sentido literario tradicional. Aun así, lo más seguro es que nos encontremos más que nada frente a una denominación de carácter comercial que pretende responder a una estrategia editorial donde los cómics se distribuyen en circuitos distintos de los habituales, convocando, a través de esta denominación, un imaginario literario más acorde con la oferta de las librerías. Pero también respondería a una cierta necesidad derivada de los cambios profundos que, a partir de los años 1980, sufrió la industria del cómic tanto en Estados Unidos como en Europa. No obstante, la denominación de “novela gráfica” no deja de ser interesante, aunque carezca hasta el momento de una definición teórica más clara, porque nos indica algo respecto de lo que editores y distribuidores pretenden y que responde a un determinado contrato de lectura (Eco, 2000) hasta ese momento más o menos ajeno al mundo del cómic. Lo cierto es que prácticamente nada de lo que se presenta como novedad (salvo las referidas condiciones de comercialización y sus respectivas estrategias editoriales) resulta del todo novedoso, si nos atenemos a lo mencionado más arriba. El lenguaje, por otro lado, sigue siendo más o menos el mismo y las estrategias narrativas y gráficas se enmarcan en el concepto de autor (ya instalado durante los años 1960, influido en parte por las definiciones de la crítica cinematográfica de los 1950). Pero como se trata de una corriente creativa al mismo tiempo, que de hecho responde a ciertas libertades editoriales que entregan las actuales condiciones comerciales, la novela gráfica contemporánea ha tendido a desarrollarse en torno a algunos temas y se ha redistribuido en algunos géneros (o por lo menos ha tendido a establecer nuevos parámetros relativos a los temas y formatos que explora) que constituyen el verdadero interés de este fenómeno. Es aquí, justamente, donde la novela gráfica podría proporcionar alguna distinción, de momento; a saber, que permite el tratamiento de temas de no-ficción, de acuerdo a las categorías que habitualmente son usadas en literatura y cine, poco frecuentes en el *comic book* o la revista de historietas, y convoca nuevos métodos de trabajo, aunque puede tratarse en algunos casos del desplazamiento de métodos desde un lenguaje a otro.

Ya desde bastante temprano los cómics abordaron temas históricos con mayor o menor éxito estético. Ligado en parte a la pretensión de que las historietas pudiesen contribuir a la educación, pero también como una suerte de respuesta a las acusaciones y censuras que en determinados momentos pesaron sobre ellas, algunas editoriales emprendieron sendos proyectos de adaptación de la historia

al cómic. Las vidas ejemplares de los héroes, los grandes acontecimientos, las miradas panorámicas sobre determinados periodos, fueron las referencias a las que recurrieron los sellos editoriales para legitimarse desde los parámetros más conservadores, aunque también los hubo de corte revisionista, especialmente a partir de los años 1960. Las efemérides importantes en algunos de los países productores de historietas fueron, adicionalmente, una excelente oportunidad para indagar en esa línea, como es el ejemplo del quinto centenario de la conquista de América, para el que editorial Planeta-De Agostini publicó *Relatos del Nuevo Mundo* (1992), a cargo de prestigiosos historietistas de ambos lados del océano. Algunos autores, incluso, serán habitualmente recordados por sus contribuciones a la historieta histórica, como Hugo Pratt, Jacques Tardi o Sergio Toppi. Pero también, en este impulso pedagógico, los cómics comenzaron a utilizarse desde una perspectiva didáctica que abordó amplios temas científicos y sociales. Así ha continuado hasta hoy una andadura que ha alcanzado, en algunos casos, cotas artísticas de consideración gracias a guionistas y dibujantes que han comprendido que la función pedagógica no está reñida con la creatividad ni con el posicionamiento político. Por lo mismo, resulta interesante el esfuerzo por ser fiel a una información que ha de indagarse en profundidad con la necesidad artística de encontrar vías expresivas compatibles con la función comunicativa y la labor interpretativa. De algún modo, podríamos comparar este esfuerzo con el de muchos documentales cinematográficos, especialmente aquellos que podemos adscribir al denominado cine de ensayo.

Las claves para comprender estas estrategias han de situarse en el marco más amplio de las corrientes de revisión histórica, a través tanto de la propia disciplina de la historia como de la renovación de la crónica, la novela histórica y el cine documental. En los últimos casos, se ha tendido a focalizar el esfuerzo en revelar las condiciones político-sociales a través de la mirada íntima de unos personajes que sirven de testigos, a través de protagonistas activos desde el anonimato o, incluso, en la revisión de esas claves íntimas de personajes de trascendencia, a menudo desvelando y cuestionando el mito que los construye. Mientras la investigación de los historietistas de otrora se centraba en la reconstrucción de una época bajo los parámetros institucionales vigentes, los actuales, y quienes los precedieron en estos esfuerzos, han incorporado la duda y la interpretación, la ambigüedad de la mirada y la complejidad de los acontecimientos, sin abandonar la necesaria fidelidad a los datos concretos pero dándole un espacio también a la imaginación y la fantasía como medios de comprensión. De ahí que no podamos sino considerar que este tipo de cómics es una suerte de literatura de no-ficción, en el entendido que la no-ficción es una modalidad de la ficción, aunque no será éste el espacio para desarrollar tal debate.

Ya en la literatura y en el cine se han desarrollado corrientes de diversa suerte que han trabajado la no-ficción desde la perspectiva de la subjetividad. Menciona el caso del cine de ensayo, donde el punto de vista del realizador está presente y se centra más sobre las preguntas que aquel se hace sobre el mundo que habita que sobre la constatación de determinados hechos, algo que lo distancia del documental en el sentido más convencional del término. Véanse a este respecto los trabajos de Chris Marker, Agnès Varda, José Luis Guerín o Mariano Llinás, por citar algunos ejemplos notables. En otra vertiente se encuentran las películas testimoniales, como las de Lantzman, las confesionales, como *Tarnation* (2003) de Jonathan Caouette o *¿Y ahora? Recuérdame* (2013) de Joaquim Pinto, o las autobiográficas con vocación de diario, como las de Jonas Mekas o Naomi Kawase. Incluso podríamos apuntar a los reportajes como otro tipo de no-ficción donde la subjetividad juega un rol importante, aunque solapado. En el cómic, en buena medida gracias al formato de la novela gráfica, se han desarrollado también estos y otros géneros.

Pero en el cómic hay dibujos y éstos, como es natural, se distancian de su referente respecto de la fotografía, por muy realistas que pretendan ser. Las marcas de estilo son más claras porque están inscritas en el trazo. Esta distancia provoca un vacío entre el signo y su referente y es ese vacío el que debe llenar el lector. El camino del cómic puede resultar, en ese sentido, más trabajoso que el del cine, pero la presencia de la imagen es al mismo tiempo una invitación al acercamiento, especialmente la imagen mimética. La palabra escrita, en este sentido, viene a generar una nueva distancia. El esfuerzo del lector es doble en el cómic. Debe leer dos veces y luego hacer una síntesis. A diferencia del cine, que resulta más inmediato a los sentidos y no requiere de una actividad intelectual demasiado grande —salvo en aquellos casos en que el realizador busca una cierta opacidad de los signos, como es habitual en el cine de autor—, el cómic debe convivir con esta dificultad de entrada y crear estrategias de acercamiento y llenado de este vacío. Los códigos instalados de los géneros asentados ayudan a superar esta dificultad, pero, en el caso del cómic de no-ficción, aun no lo suficientemente internalizado por los lectores, debe recurrirse a la construcción conjunta de una nueva retórica, a través de la experimentación.

Espejos

“Las historietistas siempre han estado presentes en sus obras de una forma u otra”, anota Eddie Campbell (García, 2013: 27). Parece un lugar común referir a la obra del artista como una extensión de sí mismo. No obstante, los géneros de la autobiografía o el autorretrato parecen los más pertinentes para referirse a la intención de testimoniar la propia vida. La novela gráfica se ha mostrado espe-

cialmente adecuada para canalizar estas miradas a sí mismo. Con notables resultados, la autobiografía se ha convertido en una de las vertientes más prominentes de la historieta de las últimas décadas. Son numerosos los dibujantes y guionistas que han optado por convertir sus vidas en imágenes secuenciales. Quizás el caso más notorio, por tratarse efectivamente de alguien que hizo de su vida la totalidad de su obra, sea el de Harvey Pekar. Prácticamente toda su obra se centra en él mismo, especialmente a través de la serie *American Splendor* (1976-2009). Sin embargo, muchos otros autores han incursionado en la autobiografía con cierta asiduidad. Son los casos de Justin Green, Robert Crumb, Art Spiegelman, Eddie Campbell, Craig Thompson o Marjane Satrapi. Vidas comunes, mínimas (si exceptuamos el caso de Spiegelman, a causa de la relevancia de los acontecimientos que relata, o el de Satrapi, cuya vida coincide con hechos históricos relevantes), los historietistas graban su existencia en un doble juego de trascendencia y nimiedad. Por un lado, encuentra la banalidad de su cotidiano pero, por otro, busca el reconocimiento del lector en esos acontecimientos que le pueden resultar extrañamente familiares.

FUE UNA ESPECIE DE CRISIS EPISTEMOLÓGICA.
¿CÓMO PODÍA SABER QUE LAS COSAS QUE
ESTABA ESCRIBIENDO ERAN UNA VERDAD
ABSOLUTA Y OBJETIVA?



Ilustración 1 (Bechdel, 2008: 141)

Un caso interesante en este sentido es el de Alison Bechdel, cuya *Fun Home. Una familia tragicómica* (2008), engarza la historia personal con el aire de los tiempos. Articulando esta historia sobre la muerte del padre, Alison Bechdel va desenmarañando su vida familiar y su despertar de género en una estructura de

flashbacks reflexivos. La homosexualidad, núcleo de la historia y de los cuestionamientos de la autora, sirve de hilo conductor para develar cuestiones más complejas de la relación entre padre e hija. Las referencias literarias, especialmente a Proust y Joyce, sirven como retícula retórica que establece las múltiples transferencias y metáforas que aparecen en el contexto del recuerdo, fragmento a fragmento, cosiendo los retazos de su vida. Aquí la memoria y los documentos se conjugan para armar una visión realista e intimista de los recuerdos de la infancia y la adolescencia. Resulta notable el detalle con que Bechdel reconstruye el hogar familiar y otros espacios que los personajes transitan: el mobiliario, el vestuario, los detalles ornamentales de la casona, los utensilios de época; todo crea una profunda impresión de anacronía. Probablemente los álbumes fotográficos familiares, aparte de la memoria de la historietista, hayan contribuido considerablemente a la recreación. Pero hay que considerar también la tendencia de la autora a llevar cuenta de sus días en un diario de vida. Este mismo hace su aparición en la historia y nos revela un detalle importante del modo como Bechdel concibe su autobiografía. Cada tanto aparece en letras pequeñas la palabra “creo”, aludiendo a la inestabilidad gnoseológica del personaje: “Fue una especie de crisis epistemológica. ¿Cómo podía saber que las cosas que estaba escribiendo eran una verdad absoluta y objetiva?” (2008: 141). Algo característico de la subjetividad de la autobiografía, de la memoria que habla de quien memoriza. No sólo las palabras, también las imágenes, especialmente las quirográficas, tienden a asumir esa condición inestable del punto de vista que se juega en el vacío entre el signo y el referente. Agrega la autora en la página siguiente: “Mis *creo* eran suturas de telaraña en esa grieta entre significante y significado. Para fortalecerlos, perseveraré hasta convertirlos en borrones” (2008: 142).

Asumida como un signo, la memoria aparece como una discordancia arbitraria entre su expresión y su contenido. Bechdel asume esa distancia, la trabaja e hipotetiza su pasado. A lo largo de la historia, los condicionales se hacen presentes regularmente. No se trata de un reflejo preciso del pasado sino de su presencia actual, esto es, de la memoria. De este modo, la historia es siempre una hermenéutica. Poco a poco, el diario se va revelando desde lo que oculta. La autobiografía es, entonces, una escritura de la ausencia, no en el sentido de que describe lo que ya no está, sino de aquello que se resiste a ser inscrito. La elíptica de esos vacíos se constituye en la verdadera historia del sujeto. Como si lo que está testimoniado fuese una suerte de engaño, que Bechdel tiende a interpretar; lo que finalmente aparece como lo importante es la censura que evidencia el documento. Poco a poco, las anotaciones se vuelven más elípticas hasta francamente ir transformándose en un lenguaje secreto. El lenguaje del cómic se presenta como especialmente adecuado para marcar estas ambigüedades. La articulación entre el lenguaje verbal y el dibujo refuerzan inevitablemente el carácter interpretativo. Por muy realista que se pretenda el dibujo, por muy detallada que sea

la descripción, hay siempre una marca de estilo, una huella de la subjetividad del autor. Pero lo es también por la presencia del *gutter* (el espacio entre viñetas) que indica el tiempo elidido entre cada representación estática del dibujo. En este caso, la autora asume esos rasgos y reflexiona sobre ellos, inyectando paradójicamente un halo de autenticidad. En definitiva, asistimos a un exorcismo, como lo es habitualmente la literatura confesional. Esa extracción se presenta normalmente bajo el aspecto de una ofrenda. Nosotros, lectores, la recogemos como debemos hacerlo. El contrato de lectura encuentra su sentido.

Testigos

No es habitual relacionar el cómic con el periodismo, a pesar de que el cómic nació justamente al alero de los primeros periódicos en Estados Unidos a fines del siglo XIX. Incluso, antes del cómic, muchas de las noticias eran ilustradas por dibujos, como reconstituciones de escenas, una práctica que se prolongó hasta entrado el siglo XX, a pesar de existir la fotografía. ¿En qué se basaban esas ilustraciones? En las declaraciones de los testigos del acontecimiento noticiado y los informes policiales, amén de una buena cuota de imaginación del dibujante que adosaba su punto de vista a las especulaciones del periodista. Un resonado caso como el de Jack el Destripador fue seguido por miles de lectores a través de artículos ilustrados.



Ilustración 2 (Sacco, 2002: 40)

La revista francesa *XXI* es un caso curioso de periodismo gráfico en la actualidad. Los reportajes que publica son ilustrados o directamente cómics, privilegiando de este modo el punto de vista y la visión de los investigadores periodísticos. Uno de los que ha colaborado en la publicación se ha hecho un importante nombre en el

cómic de reportaje: Joe Sacco. Sus historietas sobre Irak, Palestina, Chechenia, la inmigración africana o la pobreza en la India han sido publicadas en diversos medios y recopiladas bajo la forma de álbumes. En el formato de novela gráfica publicó *Palestina. En la franja de Gaza* (2002), luego de su publicación por capítulos, con prólogo de Edward Said. En la misma línea y como consecuencia de aquel trabajo, en 2009, publicó *Notas al pie de Gaza* (editado en castellano el 2010). En estos trabajos, Sacco se interna en Gaza para recoger el testimonio de los palestinos que viven en un estado de guerra permanente. La traducción visual de esos testimonios resulta estremecedora. Esa es la capacidad que el cómic tiene de transmitir lo que las palabras apenas alcanzan a vislumbrar o que la fotografía tiende a repeler con horror. El vacío entre la imagen y su referente es llenado por la imaginación del lector. Es cierto que las palabras convocan también la actividad imaginaria, pero la concreción en dibujos de los hechos permite generar un cauce que evita los desvíos y permanece dentro de un campo semántico acotado. “No hay duda —dice Edward Said en el prólogo a *Palestina*— de que sus imágenes son más gráficas que cualquier cosa que uno pueda leer o ver por televisión” (2002: 5-6). Lo que hace el lenguaje de la historieta es personalizar, darles una identidad a sus personajes y facilitar de ese modo la identificación. Así, ellos son alguien a la vez que cualquiera. Sacco se centra en la gente común, en los que viven las consecuencias de una situación, no en aquellos que las determinan desde las altas esferas. Invariablemente, los cómics de Sacco se centran en las víctimas. Viaja al lugar, conversa con la gente, saca fotografías, memoriza los gestos y las expresiones, toma bocetos, los traduce en dibujos y da vida a relatos que permiten adentrarse en ese vacío que da significación a las texturas. Esa entre-realidad que permite el cómic, cuando se trata de hechos reales, crea un modo de acceder a los acontecimientos que permite al mismo tiempo una distancia y una aproximación. Una estrategia similar asumió, en animación, Ari Folman en *Vals con Bashir* (2008), donde relata como testigo en primera persona la matanza de Sabra y Chatila en el Líbano, el 14 de septiembre de 1982. Aun así, Folman no se resiste a incorporar al final de la película imágenes en vídeo que registran los cadáveres, incluso de niños, dando cuenta de la masacre. El efecto es ciertamente devastador, pero no sería lo mismo si no hubiese tratado el tema previamente con la distancia que proporciona el dibujo, esta vez animado, e incluyendo la fantasía como una alternativa representativa de la subjetividad de los personajes que han borrado de su memoria el horror.

Tanto en el caso de los cómics de Sacco como en el film de Folman, el dibujo les permite a los autores utilizar técnicas retóricas que facilitan la interpretación de los acontecimientos desde la perspectiva de la vivencia subjetiva. Sea la caricaturización, que permite destacar determinados rasgos, sea las características de determinados ambientes o la visualización de las trampas de la mente y las ensoñaciones. De este modo, la realidad retratada gana en verosimilitud, puesto que es

retratada desde una perspectiva: el testimonio. Y, como sabemos, un testimonio no es sólo el relato de unos hechos objetivos, sino también la develación de una experiencia. Es esa experiencia la que los trabajos de Sacco permiten transmitir. Así, el uso frecuente de ladrillos de texto para relatar las vicisitudes del viaje que lleva al reportero a través del territorio ocupado, sirve como marca autorreflexiva, a la vez que devela la posición del autor. No obstante, las víctimas tienen diálogos. Los globos de texto se remiten principalmente a sus testimonios.



Ilustración 3 (Spiegelman, 1994: 41)

En una línea más compleja todavía se sitúa el ya famoso y aclamado trabajo de Art Spiegelman, *Maus* (1989/1994), realizado en varios capítulos entre 1973 y 1986, continuado entre 1986 y 1991 y posteriormente recopilado en dos tomos. Es el primer cómic en ganar el premio Pulitzer en 1992. La estrategia de Spiegelman se sitúa a medio camino entre lo testimonial y lo confesional. A partir de una serie de encuentros con su padre, superviviente de Auschwitz y Dachau, y que aparecen escenificados en el cómic, Spiegelman va desarrollando metadiegeticamente los recuerdos de Vladek, su padre, de su vida en Polonia, de los inicios de la guerra, de su vida en los campos de concentración y de su liberación. Los relatos se van alternando y mezclando. La segunda etapa hace referencia al éxito de la primera en un giro metaléptico de autorreferencialidad. Pero quizás lo más importante sea el recurso a la zoomorfización de los personajes: los judíos son ratones, los alemanes son gatos, los polacos son cerdos, los franceses son ranas y los norteamericanos son perros. Esta referencia invertida a los animales antropomór-

ficos al estilo Disney resulta irónica, aunque refuerza el tono fabuloso de la historia. Lejos de los cómics infantiles, *Maus* relata uno de los acontecimientos más siniestros de la historia de la humanidad y lo hace aumentando el vacío entre el signo y su referente, de modo que el llenado del lector es aún más intenso. La paradójica distancia producida por el dibujo de los personajes, por un lado, y la precisión de los datos históricos y la reconstrucción en imágenes de la época, pero sobre todo de la vida en los campos de exterminio, por el otro, genera un efecto interesante de encuentro de dos registros en un estilo que los combina —esto es algo que Spiegelman documentó muy detalladamente y que puede verse en la posterior publicación del archivo utilizado, en *MetaMaus* (2012). Los personajes no son propiamente humanos, pero habitan el territorio de la historia y cuentan los acontecimientos en que se vieron envueltos desde la perspectiva de las víctimas.

Mientras en el caso cinematográfico, alguien como Claude Lantzman aboga por la irrepresentabilidad del horror, Spiegelman opta por un camino distinto: el de la fábula moderna, aunque la moraleja diste de ser la clásica o la esperada. La condena está implícita, pero el testimonio es de alguien que tiene su propia historia y sus propias contradicciones. Un personaje como el de Vladek no es el de un individuo íntegro y totalmente consciente de la historia. A tal punto que algunos de los documentos que podrían haber servido a Spiegelman para completar la historia no fueron conservados, se perdieron o simplemente fueron destruidos por su padre. Lo que documenta el autor es también el conflicto que la víctima tiene con la memoria y con su propia experiencia. Es desde esa perspectiva que *Maus*, más que la historia del Holocausto, lo que documenta son los síntomas del trauma y la culpa, y una perspectiva de la vida que se proyecta en las generaciones siguientes. No como las secuelas del genocidio, sino como la experiencia de convivir con la historia y toda su carga dramática, así como con un sobreviviente, individuo con sus virtudes y defectos como cualquiera. Vladek representa para Spiegelman las contradicciones de su pueblo. Es al mismo tiempo una víctima y una caricatura.

Hechos

Quizás el último lanzamiento en Chile de *Los años de Allende* (2015) de Carlos Reyes y Rodrigo Elgueta, bajo la denominación explícita de novela gráfica, proporcione una apertura a estos terrenos poco explorados en nuestro país. Asesorado por el historiador Manuel Vicuña y el escritor Marcelo Mellado, se trata de un trabajo de reconstrucción de los años de la Unidad Popular canalizados a través de un personaje ficticio: un corresponsal norteamericano. Probablemente se trate de una referencia a Charles Horman, periodista norteamericano asesinado

durante el golpe de Estado de 1973 cuya historia inspiró *The execution of Charles Horman: An American Sacrifice* (1978), de Thomas Hauser, y que fue a su vez adaptada a la pantalla grande por Constantin Costa-Gavras con el título de *Missing* (1982).



Ilustración 4 (Reyes y Elgueta: 2015: 113)

Los años de Allende es un trabajo meticuloso desde todo punto de vista. No sólo los detalles pertinentes a la arquitectura, los vestuarios y los usos, amén de la referencia a un sinnúmero de personajes relevantes del periodo, sino también una selección de los acontecimientos hábilmente entrelazados con la historia del periodista dan un aire de familiaridad y reconocimiento que, en otros cómics nacionales, no es fácil de encontrar. La parte de ficción conduce la historia, pero proporciona también una visión de los entresijos que la CIA tejía en Chile por aquel entonces. De este modo, el protagonista no sólo participa de la Historia, sino que genera el nexo necesario entre ésta y el relato para crear un clima emotivo que le proporciona el ritmo a unas acciones que de otro modo parecerían fragmentadas. El cómic se convierte, por tanto, en un texto en el sentido de una trama donde las partes se van hilvanando, permitiendo comprender de buena manera las relaciones existentes entre los acontecimientos. Aquí el vacío no funciona de igual modo para cualquiera. Aunque se presenta el vacío que remite a lo común en cualquier historieta, el hecho de hablar de un pasado compartido implica una situación emotiva distinta, especialmente para quienes vivieron conscientemente esa época. No es nada desdeñable considerar esta situación del lector, puesto que el contrato de lectura se produce en cierto modo con “letra chica”. Evidentemente el juicio crítico, ante la complejidad de lo que se cuenta, podrá ponderar de diversos modos la propuesta, pero lo que aquí me interesa es relevar el carácter emotivo adicional que puede llegar a desprenderse de un trabajo de este tipo y que está en buena medida configurado en su lector modelo.

Es, por lo tanto, no sólo un lector que debe aceptar la intromisión explícita de la ficción en un contexto no ficcional, sino uno al que se le conmina a recordar y reconocer. La función política del cómic no está dada sólo por sus contenidos, sino por sus estrategias narrativas y estéticas. La focalización en el periodista extranjero proporciona la distancia adicional que permite objetivar en buena medida la narración, especialmente gracias al uso del lenguaje neutro de la información, pero también es la entrada a la identificación a través del uso de la primera persona y el acceso a su subjetividad a través de los ladrillos de texto en que se inscribe su pensamiento. Aquí, el testigo ficticio sirve para recomponer la historia en una combinación de hechos documentados (tanto en sus contenidos como en las imágenes de referencia) y ficticios, como en las conversaciones que el periodista tiene con miembros del MIR o con agentes de la CIA. La polaridad social, el enfrentamiento entre visiones distintas del proceso, desde las posturas republicanas o revolucionarias de la izquierda, o desde la derecha política y paramilitar, es la lógica que va articulando la historia para demostrar que nada en la historia tiene una sola cara y que ésta no es necesariamente prístina.

(Auto)Reflexividad



Ilustración 5 (Campbell, 2010: 38)

El destino del artista (2010), de Eddie Campbell, lleva por subtítulo *Una novela autobiográfica, con anomalías tipográficas, en la cual el autor no aparece como él mismo*. Estructurado sobre la base de una hipotética desaparición del artista, debida a una suerte de destino fatal al que el personaje se precipita alegremente, la historia, si es que así podemos catalogarla, se desarrolla sobre la base de fragmentos más o menos inconexos pero perfectamente coherentes en el tono. Eddie Campbell es el desaparecido interpretado por el Sr. Siegrist, un alter ego perfectamente igual al historietista. A lo largo del cómic se desarrollan una serie de discursos a cargo de los dobles del personaje, de la familia (incluyendo el uso de la secuencia fotográfica en el caso de su hija), tiras diarias y planchas dominicales

con otros tantos dobles de la familia y relatos escritos a modo de diálogos absurdos. El conjunto no puede sino remitirnos al ensayo, tal como actualmente podemos entenderlo por lo menos en el cine. La composición busca una estructura sobre la base de las iteraciones y sus variaciones. La vida personal, escenificada por los dobles, se confunde con la fantasía del autor y sus reflexiones sobre el arte y el mundo del cómic, así como con la mirada crítica de sus familiares o de los dobles paródicos de las historias dentro de la historia. En un episodio, el individuo contratado para cortar el césped deja una mata sin cortar. En ella, el Sr. Siegrist coloca un ladrillo con la leyenda “Monumento al caos. No cortar a menos de medio metro” (2010: 38). Es ese mojón, marca fundamental de las intenciones del autor, el hito que resume, de un modo u otro, el proyecto. Todo puede parecer ordenado alrededor de la historia, pero es la historia misma la que no puede ser ordenada. Ese caos, característico de la creatividad, se presentará en todo su esplendor a partir de una lógica de collage, donde los fragmentos se atraen o repelen y funcionan como átomos en movimiento. Quizás no haya manera más honesta de reflexionar sobre los propios procesos creativos que la estrategia que asume Campbell para hacernos partícipes de ellos, pero, al mismo tiempo, especialmente cuando esta autorreflexividad se refiere al propio autor, se recurre a los múltiples enmascaramientos. Mientras en el *Maus* de Spiegelman estos enmascaramientos están explicitados, no sólo a través de la zoomorfización de los personajes, sino también mediante el uso de máscaras de animales en el nivel diegético, Campbell orquesta el caos creativo para “escondarse”.

Continuará... a pesar de todo

Queda claro que la novela gráfica no trata sólo de no-ficción, pero es justamente en este ámbito donde en la actualidad se están desarrollando sus experiencias más ricas. En concordancia con los desarrollos que en las últimas décadas ha tenido el cine, jugando en el borde de la ficción, el cómic ha desarrollado algunas de sus posibilidades expresivas y discursivas con un impulso nuevo. No se trata sino de la explosión de unas potencialidades que ya habían asomado durante los años 70 del siglo pasado, pero ahora parecen cobrar un sentido nuevo. ¿Por qué, justamente de la mano de miradas que parecían tan alejadas de la narrativa dibujada, cobran importancia en la actualidad? Probablemente no se trate sólo de la simple necesidad de renovación en un contexto editorial alicaído y ciertamente agotado de fórmulas probadas. La novela gráfica no sólo constituye una estrategia comercial, sino también un formato que da mayores libertades a los autores. Responde de mejor manera, asimismo, a un público más maduro, consumidor a su vez de historietas en su juventud. Ya en los años 1960 el cómic inició un camino que lo condujo a tratar de modo creativo temas más acordes a las realidades de su tiempo. Las últimas décadas han demostrado que, en el cómic, el camino está

abierto. Más allá del hito de la línea Vértigo de la DC Comics, este camino paralelo de la no-ficción, surgida principalmente de las editoriales independientes y de los autores europeos, aparece como el arco que permitirá cruzar el umbral hacia el desarrollo de nuevas potencialidades, tal como podemos apreciarlo en la actualidad.

No obstante, la novela gráfica en su vertiente aquí apenas reseñada, nos coloca ante la necesidad de comprender algunas de sus estrategias en un contexto de comunicación globalizada que releva la figura del autor omnipresente en su creación. El uso de la primera persona no es nuevo en el cómic ni en otras expresiones artísticas, pero su contundencia y centralidad en la producción actual debe hacernos pensar en que existe una relación con los procesos de personalización que caracterizan nuestros tiempos, por lo menos desde mediados del siglo pasado. Ciertamente, la figura del autor ha tomado un protagonismo que, en los últimos años, se ha vuelto sobre sí misma. Así lo atestiguan las múltiples expresiones del “yo” en el cine y en el cómic. Pero no es menos cierto que el tono general de estas producciones apunta a construir unas pequeñas historias, incluso cuando está comprometida con la Gran Historia. Es ese vacío fundamental, que constituye una de las características del lenguaje de la historieta, el que profundizan los cómics de corte más existencial, pero el cómic no está ajeno tampoco a la revisión crítica de la historia social y política de nuestra historia reciente o del devenir actual de los acontecimientos de relevancia mundial. Un “yo” que se sitúa en los intersticios de ese vacío quiere comunicar algo distinto a ese otro “yo” que se ha erigido en materia fundamental de los medios de comunicación actuales, sea desde la explotación comercial a través de los medios masivos, sea a través del narcisismo característico de las redes digitales. Quizás valga la pena preguntarse por las derivas (auto) críticas de estas obras, instaladas en un vacío que refuerza las zozobras de la identidad.

Referencias

- Bechdel, Alison (2008). *Fun Home. Una familia tragicómica*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Campbell, Eddie (2010). *El destino del artista*. Bilbao: Astiberri.
- Caouette, Jonathan (2003). *Tarnation*. EE.UU.: Wellspring Media.
- Costa-Gavras, Constantin (1982). *Missing*. EE.UU.: PolyGram Filmed Entertainment / Universal Pictures.
- DeMatteis, John; Williams, Kent (1995). *Blood: un relato sangriento*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Eco, Umberto (2000). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.

Udo Jacobsen. Vacíos e identidad en la novela gráfica de no-ficción.

- Eisner, Will (2002). *Contrato con Dios y otras historias de Nueva York*. Barcelona: Norma.
- García, Santiago, coord. (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.
- Hauser, Thomas (1978). *The execution of Charles Horman: An American Sacrifice*. Orlando: Harcourt Brace Jovanovich.
- Pekar, Harvey et al. (1976-2009). *American Splendor*. Oregon: Dark Horse.
- Pinto, Joaquim (2013). *¿Y ahora? Recuérdame*. Portugal: C.R.I.M. Produções / Presente Edições de Autor.
- Reyes, Carlos; Elgueta, Rodrigo (2015). *Los años de Allende*. Santiago de Chile: Hueders.
- Sacco, Joe (2002). *Palestina. En la franja de Gaza*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- _____ (2010). *Notas al pie de Gaza*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Sió, Enric (1979). *Mara*. Madrid: Nueva Frontera.
- Spiegelman, Art (1989). *Maus. El relato de un superviviente*. Barcelona: Muchnik.
- _____ (1994). *Maus II. Y aquí comenzaron mis problemas*. Buenos Aires: Emecé.
- _____ (2012). *MetaMaus*. Barcelona: Random House Mondadori.
- VV. AA. (1992). *Relatos del Nuevo Mundo*. Barcelona: Planeta-De Agostini.