

Entre viñetas y palabras

Las potencias de la novela gráfica

JUAN DIEGO ÁLVAREZ MARTÍNEZ¹

Entender una historia narrada mediante palabras escritas es un ejercicio que requiere una fuerte imaginación para unir los puntos que creen el mapa topográfico que ayude al lector a recrear lo que el escritor trata de materializar. El éxito de esta empresa depende del autor y su habilidad para realizar dicho objetivo, tanto como de quien lee la historia y su capacidad de descifrarla. Eso, con simpleza, es una novela, una construcción escrita hecha por un emisor y una construcción mental hecha por un receptor. Esta ecuación ha dado la oportunidad de crear espacios y universos únicos que llevan al lector a los límites de su propia concepción de humanidad. Sin embargo, esta no es la única manera de realizar esta tarea. Con la pintura y la fotografía pudimos consumir visualmente un mundo, reflejo parcial del nuestro, que da la oportunidad de explorar nuevos territorios, como el trabajo de Claude Monet en los lienzos, y la obra de Peter Henry Emerson en los rollos fotográficos. Esto da paso al ejercicio de contar una historia, no solo mediante la escritura, sino también a través de imágenes.

La llegada del noveno arte, los comics, permitió que un simbiotismo entre estos

dos campos diera como fruto un sinfín de narrativas, al igual que el nacimiento de personajes que formarían parte de la cultura popular mundial. A partir de aquí los caminos se multiplicaron, permitiendo a artistas entrar a zonas que no calificaban como literatura escrita, pero tampoco se quedaban solo en simples dibujos en viñetas acompañados de diálogos. Las novelas gráficas, expresión de esta simbiosis, hicieron uso de narrativas casi cinematográficas, al igual que adoptaron detalles del comic clásico y los cuidados que un escritor le daría a su obra escrita.

En este texto se harán algunos comentarios sobre los componentes artísticos (en clave ontológica) y narrativos de la novela gráfica. Se tendrán como referentes (estudios de caso) la obra *Daytripper*, escrita por Fábio Moon y Gabriel Bra, *Blankets*, la autobiografía gráfica de Craig Thompson y los 12 tomos de *Black Hole*, escrita por Charles Burns, siendo esta última una aproximación más cercana al mundo del cómic que al de las novelas gráficas. La influencia de Alan Moore es innegable dentro de las viñetas narrativas, así que tendrá un lugar al interior de este ensayo, como también “su amigo cercano” Frank Miller. Hacer un análisis de este universo sin hacer referencia a esta dupla es equivalente a discutir sobre la historia del cine sin mencionar a un Orson Welles o a un

¹ Estudiante del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. jd.alvarezm@hotmail.com

más contemporáneo Martin Scorsese. Artistas cuya obra han moldeado el mundo del cómic y la novela gráfica a un punto de no retorno.

Esquema principal

La estructura de una novela no es diferente a la de cualquier obra narrativa. Contiene un personaje principal y otros secundarios, una historia que conecta todo el tejido argumental, espacios que permiten el libre desarrollo de los personajes y unos acontecimientos que sirven como ruta para la historia en general. Todo lo cual corresponde a lo que Greimas (1987) llamaría una estructura semántica simple, donde el relato tienes unos actores que sirven como guía para operar como una estructura actorial. Sin embargo, aceptar que todo sujeto actancial principal debe ser una persona sería un engaño. En muchos casos otros participantes no humanos juegan un papel importante dentro de la historia.

En el caso de *Black Hole*, aparte de Chris y Keith, protagonistas principales de la historia quienes sufren las consecuencias de sus actos, una enfermedad transmitida sexualmente, la cual les provoca serias transformaciones físicas y mentales, opera como un personaje. De no ser por ella, la historia nunca se desarrollaría y el autor no podría ubicar a los actantes en las situaciones ilustradas en la obra. Un caso diferente puede hallarse en *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, donde nos presenta un personaje golpeado por la vida, un Batman oxidado que regresa a su vieja gloria. No muy diferente a un modelo odiseico, en contraste con el trabajo de Campbell (1959) que ofrece un psicoanálisis sobre la narrativa y desarrollo de los personajes.

Los personajes varían de acuerdo a la intención del artista, ya sea que este quiere contar la historia de un héroe caído en desgracia, o de una enfermedad metamórfica ligada a una simbolización del paso de un adolescente a su adultez. La línea que divide el esquema actancial, donde el sujeto debe pasar de un plano a otro llevando una acción acabo, es bastante delgada. Otro aspecto importante dentro de la concepción de un personaje es su transformación, su evolución entre las viñetas. Por ejemplo, Chris de *Black Hole* no es la misma joven estudiante, pues al final de la historia se ha resignado y acepta su cambio psicológico. Estos son peldaños narrativos, los cuales Campbell ha retratado como parte de una estructura para el desarrollo de la protagonista. En este caso se trata del héroe en proceso de transformación, una adolescente que pasa por un fuerte proceso de metamorfosis, casi como la historia misma.

En *Blankets*, por otra parte, vemos el desarrollo de un personaje de una manera muy particular. Al ser un trabajo autobiográfico el artista se encargó de ilustrar su propia vida y usar las viñetas para mostrar su evolución

Blank



como dibujante. Llevó el modelo propio de unas memorias escritas y lo acompañó de trazos con tonos infantiles que fueron avanzando a una novela con un tono más maduro y directo. Las mismas ilustraciones tienen un desarrollo, un paso de niño a adulto. Con esto se demuestra que el sujeto físico, con unas características creadas por el autor, no es siempre el principal elemento.

Tejido argumental

Las novelas gráficas analizadas tienen un común denominador: emociones humanas. Las ilustraciones de la novela juegan un papel crucial dentro de la percepción que tiene el lector sobre la historia para que dichas emociones se materialicen. Charles Burns dibuja un entorno monocromático, donde el terror es reflejado en el diseño de los personajes. El rechazo a lo grotesco, en palabras de Lovecraft, refleja los mayores miedos de la humanidad. Es por esto que una novela gráfica cumple con una función casi fotográfica, donde las emociones humanas dibujadas son un espejo a las sentidas en la vida real. A pesar de que

Novela gráfica

la creación de una historia debe ser tomada como una construcción imaginaria, como lo explica Greimas, eso no le resta importancia al papel de la realidad en la misma historia. La intertextualidad, como señala Genette (1989), juega con dichos elementos, muestra aspectos de la vida real y los aplica a una creación simbólica. Por ejemplo no se puede experimentar temor a lo desconocido sin antes haber temido realmente.

Estos trabajos no solo caracterizan rasgos humanos a partir del dibujo sino, por ejemplo, con prácticas de tipo cultural. En *Blankets* son usadas, de manera recurrente, canciones de la cultura estadounidense para retratar emociones. O, en el caso de *Daytripper*, melodías influenciadas fuertemente por las costumbres brasileras. El mundo real tiene un espacio dentro de toda obra, ya sea para calcarla con gran detalle, como una novela histórica, o modificarla de acuerdo a las intenciones del artista. La licencia de usar sucesos específicos para dar contexto o influencia a las obras también está permitido, incluso aunque el ilustrador no lo haga de modo directo. Por ejemplo, en *Black Hole*, el fuerte miedo a esta extraña enfermedad que modifica la apariencia de las personas, posiblemente sea una interpretación del reciente temor, en la década de los 80's o 90's, a las enfermedades de transmisión sexual. Usar esto como trasfondo también genera un intertexto con la historia oficial.

Hipérbole narrativa

Dentro de la función constructiva de la novela, donde debe urdirse, en clave imaginaria, un universo verosímil, auto-sostenible, también se encuentra la función "espejo". Como antes se mencionó, las novelas gráficas pueden

usar los mismos recursos que la pintura o la escritura para tomar elementos de la historia e imprimirles una firma propia. Sin embargo, existen casos donde la condición humana se ve maximizada de acuerdo a los deseos del escritor. Frank Miller tomó elementos de la batalla de las Termópilas, donde un batallón pequeño luchó contra las huestes incontables del ejército persa. El resultado fue *300*, una novela gráfica donde la exageración de la vida se ve retratada en los matices de colores que usa. No solamente amplía los alcances de un hecho que sucedió realmente en la historia, sino también da protagonismo a personajes específicos y reales. Haciendo a un lado tal rasgo, la misma exageración de lo real, aplicado a obras imaginarias, es recurrente en las viñetas. Casi como un modelo griego de perfección, los artistas pueden mostrar cómo sucedieron ciertas cosas desde su propia perspectiva o cómo personajes creados sin un referente directo participan en hechos reales. Por ejemplo, un pequeño dossier de la casa editorial Marvel ilustra como un grupo de superhéroes participa en la búsqueda y rescate de sobrevivientes de la tragedia del 9/11.

Concepción de espacio

Siempre pensamos el espacio como una dimensión de naturaleza física, ligada directamente al territorio en el cual nos ubicamos y desplazamos. En el caso de una obra narrativa, concebimos el espacio como el marco en que la acción se desarrolla, donde los acontecimientos son materializados. El tiempo, por otra parte, es un aspecto que bien puede ser analizado como un espacio abstracto (incluso una cuarta coordenada espacial). Las líneas temporales

son un camino horizontal de doble sentido, por el cual los personajes pueden moverse, en muchos casos libremente. Todo depende del interés del artista.

Las viñetas tienen una cualidad diferente al cine, la televisión o cualquier medio audiovisual, que reducen el tiempo a una medida métrica, aunque, en ciertos casos, se distorsione intencionalmente al mejor estilo del Doctor Who. No se trata de convivir en el tiempo, ni tampoco usarlo como medida. Es cuestión de “dónde” y no de “cuándo”. Con *Daytripper* tenemos la oportunidad de ver el espacio como una configuración temporal. El desarrollo de su personaje ofrece un ritmo diferente, en especial para quienes están acostumbrados a las historias de tipo lineal. Aunque el relato toma elementos de la vida y la muerte, no necesariamente es el camino de la vida hacia la muerte, sino la importancia de la última sobre la primera y cómo esto distorsiona el espacio y los acontecimientos.

Bras, el protagonista creado por los ilustradores, vive una vida dentro de las palabras. Y son las palabras las que dan las acciones a su vida y el tiempo es el espacio donde se desarrolla. Por ejemplo, terminar cada capítulo con un obituario del mismo protagonista, como si este hubiera visto su propia muerte y la hubiera escrito para su medio, es adelantarse al tiempo y reubicarse en él.





El espacio visto como medida territorial también tiene una ventaja única en las viñetas. Páginas enteras pueden ser usadas para describir un lugar aunque haya una ausencia total de color. En *Daytripper* hay interludios donde una luz blanca se desvanece sobre un fondo totalmente negro. El escritor usa estos espacios para dar un respiro a la historia, como una transición de la muerte a la vida. El espacio es usado como actante con repercusiones notorias en la historia. También los espacios pueden ser materializados en un personaje, en la importancia que posee para otros actantes.

Las viñetas describen a un personaje, no solamente para darle una corporeidad concreta, sino también para otorgarle un peso dentro de la narrativa. Un sujeto es un cuerpo que existe dentro de un plano dibujado, ocupa un espacio determinado y unos colores que dotan de vida a ese espacio. El artista Alan Moore es ampliamente conocido por usar los espacios con precisión. Para él, cada cuadro o viñeta tienen una intención propia. No se trata solo de retratar evolutivamente a un personaje o a una historia, sino modificarla para

alcanzar otros efectos retóricos. El uso de colores negro y rojo dentro de la novela *V de Vendetta*, en términos del contexto espacio-temporal, ofrece un Londres distópico.

Noveno arte

Una expresión artística debe ser capaz de sostenerse a sí misma, como bien sugiere Vattimo (1991). Debe tener la habilidad de generar emociones en el espectador (activar su pathos) y entregar un mensaje, independiente de su complejidad. El artista tiene como obligación retratar una idea y convertirla en un sistema que una audiencia pueda percibir. La novela gráfica, o los cómics en su defecto, toman lo mejor de distintos mundos y crean uno propio. Más allá de los universos creativos, totalmente imaginarios (Universo Marvel, DC), está también el universo de las viñetas como expresión misma. Dentro de las muchas obras publicadas se creó un universo que permite a artistas, escritores y dibujantes desarrollar una idea. Nada que envidiar a una novela escrita o a una película, las historias gráficas permiten el libre desarrollo, detallado y complejo de una narrativa.

Ya sea con el manto de un superhéroe viejo o en la evolución de un niño con mucha imaginación, las historias crean un universo dentro del universo ya creado. Incluso su influencia en la cultura como tal es notable. No es difícil ver en la cartelera de cine adaptaciones de novelas gráficas o historietas, o continuaciones literarias de personajes que por primera vez existieron en el llamado "Noveno arte". Ontológicamente hablando, las novelas gráficas deben ser capaces de crear un mundo que sea tan perceptible como el mundo mismo y es gracias

a esto que puede ser catalogado como obra de arte sin ningún miramiento. En una interpretación contemporánea, y sinónimo de ese simbiotismo que hemos sugerido, la novela gráfica es un

pastiche propiamente hablando. Un conjunto de elementos narrativos y creativos que permiten al lector percibir otro tipo de arte, y al realizador, valga la redundancia, realizarlo.

Referencias

- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. Literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Greimas, A.J. (1987). *Semántica estructural. Investigaciones metodológicas*. Madrid: Gredos.
- Vattimo, G. (1991). *El fin de la modernidad*. Barcelona: Gedisa.