



Universitat Autònoma de Barcelona

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi queda condicionat a l'acceptació de les condicions d'ús establertes per la següent llicència Creative Commons:  http://cat.creativecommons.org/?page_id=184

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis queda condicionado a la aceptación de las condiciones de uso establecidas por la siguiente licencia Creative Commons:  <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis it is limited to the acceptance of the use conditions set by the following Creative Commons license:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>



Universitat Autònoma de Barcelona

Departamento de Filología Española

Programa de doctorado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada

Tesis doctoral

Figuraciones del yo en el cómic contemporáneo

Tesis de doctorado presentada por

Alfredo Carlos Guzmán Tinajero

Directora

Ana Casas Janices

Tutor

David Roas Deus

Universitat Autònoma de Barcelona,

Bellaterra, Catalunya

2017

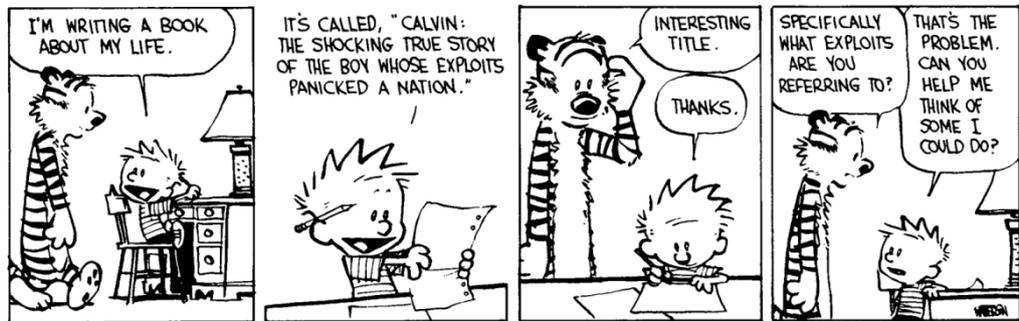
Esta tesis fue concluida gracias al apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT)

Proyecto realizado con el apoyo del Fondo Nacional para la cultura y las Artes a través del Programa de Becas para Estudios en el Extranjero (emisiones, 2011, 2012 y 2013)



Que sei eu do que serei, eu que não sei o que sou?
Ser o que penso? Mas penso ser tanta coisa!
E há tantos que pensam ser a mesma coisa que não pode haver tantos!

Álvaro de Campos



Bill Watterson

Índice

INTRODUCCIÓN	i
PRIMERA PARTE: EL AUTOCÓMIC Y SU LECTURA	1
1. El autocómic y su historia.....	3
1.1. Narraciones de vida en el cómic.....	4
1.2. Autocómic	9
1.3. Historia del autocómic.....	24
1.3.1. El autocómic en Estados Unidos.....	24
1.3.2. El autocómic franco-belga	47
1.3.3. El autocómic en España	69
1.3.4. El autocómic alrededor del mundo	91
2. Del narrador al yo-gráfico.....	95
2.1. Narración y cómic	95
2.1.1. El narrador en el cómic	97
2.1.2. Niveles narrativos	100
2.1.3. El narrador en relación al relato.....	103
2.1.4. Estatutos del narrador.....	106

2.2. Focalización.....	116
2.2.1. Focalización en el cómic.....	119
2.3. Narración y autor.....	126
2.3.1. La imagen del autor.....	134
2.3.2. Autodibujo	135
2.3.3. Detalles distintivos.....	137
2.3.4. Formas de autodibujo.....	140
2.3.5. Viñetas autorreferenciales.....	150
2.4. Yo-gráfico.....	158
3. Cómic ficcional y cómic factual	167
3.1. Narración factual y narración ficción.....	169
3.2. Distinción entre cómic de ficción y cómic factual	173
3.2.1. Pactos de lectura.....	174
3.2.2. Paratextos	178
3.3. Referencialidad discursiva.....	193
3.3.1. Autenticación.....	197
3.4. Entre la factualidad y la ficción.....	221
SEGUNDO PARTE: TIPOLOGÍA DEL AUTOCÓMIC	225
4. Autocómic factuales.....	227
4.1. Cómic Autobiográfico	228
4.1.1. Constitución del cómic autobiográfico	232
4.1.2. Variantes temáticas	239
4.1.3. Subtipos del cómic autobiográfico.....	258
4.2. Diario en cómic	263
4.2.1. Constitución del diario en cómic	266
4.2.2. Formas temáticas.....	277
4.2.3. Diarios digitales	281
4.2.4. El diario como autobiografía.....	283
4.3. (Auto)cómic documental	285
4.3.1. Constitución del cómic documental.....	289
4.3.2. Modos del (auto)cómic documental.....	296

4.3.3. Un documental personal	317
5. Autocómics ficcionales.....	321
5.1. Cómic autoficcional.....	322
5.1.1. Constitución del cómic autoficcional	329
5.1.2. Modalidades del cómic autoficcional	334
5.2. Cómic de ficción autobiográfica	346
5.2.1. Constitución del cómic de ficción autobiográfica.....	348
CONCLUSIONES	365
BIBLIOGRAFÍA	379
ÍNDICE DE IMÁGENES	417
ANEXO	425
AGRADECIMIENTOS	455

Introducción

Incontables son los relatos del yo. Cada persona es el potencial autor de un texto en el que su vida es el motivo principal. El yo se ha adueñado de la gran mayoría de los medios narrativos sin importar si se inspira en la realidad o la ficción; si los eventos que se cuentan pasaron tal y cual son presentados o si han sido manipulados o inventados para evocar un pensamiento o un sentimiento determinado. Actualmente, el autor y su vida, ya no sólo en la autobiografía, son un eje de creación artística y, también, de la academia. No son pocos los cursos, centros de investigación y congresos que se ocupan de estudiar las distintas expresiones de los documentos en los que el yo está presente. Todos hemos tenido en nuestras manos o frente a nuestros ojos una obra donde el autor se hace ostensible. Los relatos personales son la forma más común de comunicarnos; contar la vida vulgar de nuestros días en una charla de café o en un correo electrónico es una forma de dar cuenta del individuo por sí mismo. Nos construimos narrando nuestra vida: somos nuestros relatos.

La voluntad de narrarse a sí mismo ha sido una constante en la historia de la humanidad, adaptándose y transformándose de acuerdo con los cambios culturales, sociales y técnicos. Los tiempos líquidos y la posmodernidad han provocado que en el siglo XX lo íntimo y el mostrarse a uno mismo hayan gozado de una posición relevante en todos los aspectos de la vida: desde el psicoanálisis hasta el *selfie*, el yo y su exposición domina nuestra cultura. Estamos en la época de la hegemonía del yo, del culto a la persona como materia prima de creación. Esta irrupción del yo se ha visto expresada en todas las artes, y el

cómic no ha sido ajeno: “Le devenir autobiographique de la bande dessinée reflète une tendance plus générale à la parole autobiographique, qui semble typique de notre culture postmoderne et de l'art contemporain en général” (Baetens, 2004). Incluso el yo se ha tomado como un de sus motivos más importantes: “Arguably the most important development in the history of comic books has been autobiography” (Eisner, 2000: 5).

Hoy en día es común encontrar en las mesas de novedades de las librerías algún cómic con una temática relacionada con la vida del autor; y es muy probable que esté categorizado como autobiográfico. Fue especialmente a finales de la década de los sesenta que el cómic comenzó a usar al autor como materia del relato, pero no fue sino hasta el éxito comercial y de crítica de *Maus* (1991) que se afianzó el yo en la viñetas, en combinación con el *boom* de los cómics alternativos y de la *bande dessinée alternative* (Beaty, 2007: 13) a mediados de los años noventa. Aunque el cómic se ha reinventado de formas muy diversas la manera de narrar el yo, esta oportunidad de contar la propia vida, apunta Elisabeth El Refaie (2012: 222), se ha decantado principalmente en el uso del acto verídico como medio de despliegue de la conciencia, de la verdad elocuente o de una reflexión más compleja que busca explicar el sujeto y la identidad en su estado más directo.

Está claro, entonces, que el cómic responde al espíritu de su época y trata de mostrar al individuo desde sus propios medios, pero pareciera estar todo sometido a la etiqueta de la *autobiografía* como una marca genérica borrosa. Esto ha obstaculizado distinguir la diversidad de formas en las que el autor cuenta su vida, o un fragmento de ésta. El concepto de autobiografía parece servir para describir cómics tan distintos como *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (Green, 1972), *Dirty Laundry* (Crumb y Kominsky, 1993), *Journal* (Neaud, 1992), *María y yo* (Gallardo, 2007) o *L'Arabe du future* (Sattouf, 2014), los cuales no comparten formato, estilos o tonos, como tampoco lo comparten obras célebres como las recientes *Persepolis* (Satrapi, 2007), *Fun Home* (Bechdel, 2006) o *El arte de volar* (Altarriba y Kim, 2009). Lo único que parecen tener en común es la presencia del autor como personaje dentro de las viñetas. El término autobiografía se ha convertido, así, en una etiqueta comercial que poco explica el contenido, lo que nos conduce a cuestionar su propio funcionamiento. Considerando lo anterior nos preguntamos, ¿acaso todos estos cómics son similares? ¿Es posible que formen parte de un sólo género? ¿Podemos leerlos todos de la misma manera?

Dar respuesta a estas preguntas es una las razones por las que realizamos esta investigación, porque creemos que es necesario establecer algunos parámetros que puedan describir estas obras de un modo más específico. Teniendo en cuenta la densidad y diversidad

de todos los cómics que utilizan al autor –que van desde de las “*pratiques autobiographiques* allant de l’écriture de soi á la autofiction en passant per le témoignage, la bd-reportage, les chroniques générationnelles, les récits mémoriels, les blogs, les tranches de vie, les carnets intimes, etc.” (Alary *et al.*, 2015: 20)–, hemos visto la necesidad de crear un concepto que las integre a todas y que sirva como marco referencial para propiciar análisis más puntuales. En este sentido, el motivo central de esta tesis será la descripción del *autocómic* y sus categorías como forma de clasificar todas las variantes en las que se presenta el yo en este medio. El *autocómic* es, a grandes rasgos, un cómic en el que el autor es el eje discursivo de la narración sin importar su referencialidad o su ficcionalidad; tampoco el tipo de relato que cuenta. El *autocómic* servirá, de este modo, como punto de partida para distinguir una práctica habitual que presenta una gran vitalidad y diversidad.

Basado en las distintas categorías descritas para clasificar las escrituras del yo, hemos observado que el *autocómic* es propenso a una similar categorización. Si bien ha habido acercamientos diferentes a casos específicos que se alejan del uso del concepto de autobiografía –como el diario (Pichet, 2006) o el documental (Adams, 2008)–, creemos necesario plantear una tipología más clara y específica que arroje una perspectiva a todos los matices que puede tener el yo. La descripción de estas categorías del *autocómic* es la otra gran motivación de nuestra investigación. Por este motivo hemos clasificado el *autocómic* en cinco tipos: autobiografía, diario, documental, autoficción y ficción autobiográfica.

Como veremos, estos cinco tipos de *autocómic* son formas generales de delimitar una práctica que es muy amplia y que podría requerir que cada cómic fuera clasificado de manera independiente. No obstante, hemos observado que estos tipos o categorías son funcionales como método para delimitar los distintos acercamientos a las narraciones del yo en el cómic.¹ Para ello veremos la manera en la que inciden los distintos aspectos narratológicos –como son la situación del narrador o la focalización–, así como el tipo de enunciación que los *autocómics* utilizan. De igual forma, para comprender con mayor detalle el *autocómic* hemos dividido estos cinco tipos en otras dos subcategorías a partir de su enunciación, ya sea esta factual o ficcional por lo que también veremos los distintos modos de articulación de las dos clases de discurso, que conllevan ciertas particularidades y limitaciones.

¹ En este sentido hemos querido llamar a cada una de las categorías como tipos y no como géneros debido a que el concepto de género se relaciona con la codificación de los contenidos temáticos; sin embargo, los distintos *autocómics* que hemos distinguido en muchas ocasiones utiliza temas completamente opuestos. Así, usaremos la expresión *tipo* para referirnos a las variantes del *autocómic*, ya que éste es un indicativo antes formal que temático.

La postura de lectura autobiográfica ha tenido como centro las experiencias dramáticas. Pareciera que todos los cómics con vocación personal aspiran a relatar un pasado tortuoso con el fin de exponerse y así liberar el miedo de sus autores. Por lo anterior, durante esta investigación nos hemos preguntado sobre la seriedad de los trabajos que han sido clasificados como autobiografía. Diríase que todos los estudios han buscado legitimar el cómic comparándolo con la literatura a través del tratamiento de temas serios. Y aunque una parte considerable de los cómics que hemos estudiado en esta investigación sí lo hacen, hay varios autores –Crumb, Gotlib, Doucet– que optan por otros caminos como la comedia o la parodia para representarse. Por consiguiente, nos parece importante observar la amplitud de opciones en las que aparece el autor, por lo que hemos integrado a nuestro estudio cualquier tipo de cómic en el que el autor se haga presente, incluso si éste narra anécdotas absurdas o inverosímiles. Como consecuencia, esta investigación se apoya en el análisis del mayor número de aristas y temáticas; buscamos todas las experiencias del autor en el cómic, desde la más absurda hasta la más emotiva. Sin embargo, aunque consideramos la forma en que cada uno de los tipos plantea diferentes temas, no pretendemos hacer un análisis detallado de las anécdotas que se desarrollan al interior de cada uno de ellos. Nuestro principal objetivo es mostrar el funcionamiento estructural a partir del cual los cómics son proclives a ser categorizados como autocómics, y exhibir cómo recurren a formas estructurales y mecanismos narrativos similares.

Antes de proseguir, es necesario mencionar que este trabajo no debatirá las diferentes posturas sobre lo que es un cómic; del mismo modo, no pretendemos (re)definir una vez más el concepto de cómic o encontrar las raíces de sus orígenes. Para esta investigación partimos de la definición de cómic de Anne Miller –que creemos la más adecuada–, quien apunta que el cómic es un arte visual narrativo que “produces meaning out of images which are in a sequential relationship, and which co-exist with each other spatially, with or without text” (Miller, 2007:75). En este sentido debemos aclarar que, aunque apelaremos en muchas ocasiones a la teoría literaria, no consideramos el cómic como un texto literario. El cómic es un medio “capable of the same range of subject-matter as novels, films or any other media” (Sabin, 2003: 9), por lo cual no requiere ser tratado como material literario, ya que entendemos el cómic como un medio que “operates with a unique poetic” (Versaci, 2007: 13), un medio que ha sido analizado en diversas ocasiones (McCloud, 1993; Groensteen, 1999, 2011; Bartual, 2010). Así, más bien, trataremos de observar cómo operan los diversos mecanismos del cómic que nos permiten entender mejor el autocómic. Debido a la falta de un corpus extenso sobre el medio, los estudios de cómic han recurrido a la teoría literaria para

establecer sus análisis; sin embargo, la creencia de que el cómic, por ser proclive al uso de herramientas propias de la literatura, haya alcanzado un estatuto literario nos parece cuando menos condescendiente con un medio que desde muy temprano alcanzó una madurez conceptual propia. Del mismo modo, aunque recurrimos a los estudios audiovisuales para explicar ciertos elementos del cómic, éste no es una mezcla de cine y literatura, o de dibujo y literatura.

En general, hemos tratado de enmarcar lo mejor posible esta investigación en los estudios de cómic, que, a pesar de su discreta presencia en la academia,² goza ya una trayectoria de largo recorrido. Groensteen señala al respecto que existen cuatro momentos en los estudios de cómic:

- 1) l'âge archéologique des années 60, où des auteurs nostalgiques exhument les lectures de leur enfance (Lacassin, 1971);
- 2) l'âge sociohistorique et philologique des années 70, où la critique établit les textes dans leurs variantes, reconstitue les filiations, etc. (Le Gallo y Couperie, 1967; Kunzle, 1973);
- 3) l'âge structuraliste (Fresnault-Deruelle, 1972, 1977; Gubern, 1972);
- 4) l'âge sémiotique et psychanalytique (Rey, 1978; Apostolidès, 1984; Tisseron, 1985, 1987) (1999: 2).

Estos avances han permitido tomar el cómic como objeto de estudio desde muchas perspectivas: de género, postcolonial, semiológica, narratológica, etcétera. Groensteen advierte como actualmente estamos en una época de estudios *postsemióticos*, a los cuales nos adscribimos. En esta forma de aproximarse al cómic, como veremos a lo largo de esta tesis, incide tanto en estudios propios originados en los cómics, como la semiótica, la teoría cinematográfica o los estudios literarios. Nuestro marco teórico principal es la narratología, en especial la aplicable al cómic. Muchos de los términos que utilizaremos a lo largo de este trabajo se desprenden de la teoría literaria, aunque intentaremos en la medida de lo posible partir de la crítica del cómic desde el cómic.

De igual forma, esta investigación se enmarca dentro de los estudios autobiográficos del cómic, con respecto a los cuales, si bien no coincidimos con el uso del término, sí hemos tenido en cuenta la gran producción académica en torno el fenómeno “autobiográfico”, en especial los recientes libros de Hillary Chute (2010), Michael Chaney (2011), Elizabeth El Refaie (2012) y Jane Tolmie (2013). Aunque en gran medida todos ellos se inscriben en el

² Los estudios de cómic han experimentado una evolución significativa desde los años setenta, principalmente en las universidades estadounidenses (Hatfield, 2010) y francesas (Grove, 2014), pero también han tenido un desarrollo en las universidades españolas con un creciente número de tesis doctorales y congresos (Dopico, 2010).

apartado de nuestra tipología con respecto a la autobiografía, sirven tanto de referente de análisis como muestra de la forma en que los estudios del autocómic han florecido como nunca lo había hecho (Refaie, 2012: 5).

Para poder analizar la forma en la que se conforma el autocómic, este trabajo se divide en dos partes: la primera, integrada por tres capítulos en los que se explica el funcionamiento narrativo y la presencia del autor; y la segunda, dedicada al análisis de los diversos tipos de autocómic. En el primer capítulo veremos cómo hemos dado forma al concepto de autocómic a través de las nociones de *life writing* y autonarración. A partir de ello, daremos las pautas para entender cómo en el cómic las narraciones del yo son mucho más amplias que el recuento histórico de la vida del autor. En esta investigación nos centraremos en tres tradiciones: la estadounidense, la franco-belga y la española. Es necesario remarcar que no haremos un trazado histórico del cómic, ni trataremos de dar solución al debate sobre sus orígenes. Se trata de un acercamiento cronológico a la aparición del autocómic dentro de estas tres tradiciones, lo que nos permitirá ver cómo se ha llegado al éxito actual de dicha práctica. De la misma manera, esta tesis no consiste en hacer un catálogo exhaustivo de todos los cómics que se han publicado; tratamos de ofrecer una mirada amplia de todo un fenómeno que sigue evolucionando y transformándose.

En el segundo capítulo estableceremos una base narratológica que nos permita analizar el cómic de forma textual y, sobre todo, que nos permita ver la forma en la que el autor se hace presente mediante los dispositivos del discurso; así, observaremos cómo se organizan los diferentes tipos de narradores y el tipo de focalización. A continuación explicaremos la forma en la que el autor se expresa de manera visual en las viñetas. A partir de estas nociones, este capítulo nos permitirá definir lo que denominamos el *yo-gráfico*, que es una conformación central en el autocómic, en especial para su propio reconocimiento. Una vez analizada la figura del autor en el cómic, en el tercer capítulo distinguiremos entre factualidad y ficción. Para ello, veremos la manera en la que se elabora la referencialidad documental a través de la documentación y la autenticación.

La segunda parte de esta tesis comienza en el cuarto capítulo, donde veremos los tres tipos de autocómics factuales: autobiografía, diario y cómic documental. Primero explicaremos cómo la idea tradicional de autobiografía planteada por Philippe Lejeune (1975) puede adaptarse en cierta medida al cómic. Luego daremos paso al estudio del diario de acuerdo con los parámetros establecidos por Béatrice Didier (1976). Y por último, analizaremos el autocómic documental (Adams, 2008), centrándonos en cómo se presenta el autor dentro de este tipo de relatos enfocados en transmitir un suceso o una información

determinada. En el último capítulo nos enfocaremos en los dos tipos que consideramos ficciones: la autoficción y la ficción autobiográfica. Es necesario aclarar que, aunque la autoficción ha sido considerada habitualmente como un enunciado ambiguo, en este trabajo la entendemos como una enunciación ficcional porque, como veremos, la gran mayoría de los cómics recurren a la construcción de situaciones inverosímiles en las que insertan la figura del autor. Para concluir analizaremos la composición de la ficción autobiográfica, como la forma más distante del autor, y los modos de manifestar la narración del yo.

Por último nos gustaría abordar brevemente el título de esta tesis, con la intención de explicar las raíces de esta investigación. Primeramente, entendemos por figuraciones del yo todas las posturas que adopta el autor dentro del cómic. Aunque esto se detallará en el primer capítulo, el origen de esta idea se encuentra en la forma en que los autores se sitúan en las viñetas. En un principio pensamos que era una cuestión exclusivamente visual, una forma de autorretrato, pero conforme avanzamos en la investigación nos dimos cuenta de que esta postura depende de todo un proceso de interacción con el resto de los elementos del cómic. Estas posturas fueron las que nos llevaron a crear la noción de autocómic. La segunda parte del título se refiere al periodo en el que centramos la investigación. El uso de la noción de *cómic contemporáneo* es un poco arbitrario ya que no existen parámetros que la delimiten. En este sentido, para esta tesis, entendemos por cómic contemporáneo toda la producción a partir de 1968, fecha del inicio del movimiento del *comix underground* con la publicación de *Zap Comix*, que marcó un cambio en la producción tanto conceptual como formal –y el cual fue, en cierta medida, imitado en Francia y España–. El uso del término contemporáneo pretende, también, integrar el mayor número de obras de las diferentes corrientes creativas del cómic. Como es conocido, éste ha sido dividido en comercial e independiente, subdividiéndose este último en alternativo, *underground*, independiente, de autor, etcétera (cf. Sabin, 1996; Hatfield, 2005; Beaty, 2007; Díaz, 2014). Así, la idea de contemporáneo sorteaba divisiones extras que para los motivos de esta tesis no son relevantes. Considerando esto, debemos señalar que esta investigación está mayoritariamente enfocada a los cómics publicados después de 1990, debido al auge editorial de los libros de cómics,³ así como a la facilidad de archivo que dicha evolución conlleva.

³ En esta tesis trataremos no utilizar el término novela gráfica en la medida de lo posible. En su lugar, utilizaremos el de *libro de cómics* para referirnos a todas las referencias de cómic de largo aliento. El uso del término “novela gráfica” ha generado muchos debates en los cuales no ahondaremos (cf. Campbell, 2007; Uchmanowicz, 2009; Labio, 2011; Baetens, 2015). Sin embargo, es necesario mencionar que consideramos que el uso de la partícula “novela” (o en francés *roman* y en inglés *novel*) implica una ficción inherente en lo relatado; por lo que debido a que gran parte de esta investigación está centrada en relatos referenciales creemos

Como ejemplo de la amplitud del autocómic, además del esbozo histórico, hemos realizado un anexo a manera de catálogo no exhaustivo. Principalmente está enfocado en las tres tradiciones en las que hemos basado esta investigación. Este anexo servirá de foto panorámica del autocómic actual. Es probable que hayamos pasado de largo muchas más obras, pero no era nuestra intención catalogar todos los autocómics realizados en el mundo. De igual forma, no es nuestra intención determinar una lectura: el tipo de autocómic que se apunta está basado en la aplicación de los conceptos que explicaremos en esta tesis y que son posturas abiertas. Este pequeño catálogo es también una bitácora personal de todos los textos que nuestra investigación consideró, pero que por razones de espacio y tiempo no serán mencionados aquí. Para esta tesis hemos realizado una extensiva lectura de autocómic, para lo cual hemos revisado los fondos de la Bibliothèque Nationale de France en París, la Biblioteca de la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image en Angoulême, la Biblioteca Nacional de Catalunya y el Fondo Especial de Cómics de la Biblioteca Central Tecla Sala de L'Hospitalet.⁴

se genera una contradicción conceptual. De este modo, preferimos utilizar una locución que consideramos neutral, ya que no contiene ninguna marca genérica y describe de mejor manera un formato de publicación.

⁴ Nos gustaría explicar que, al no situarnos en esta tesitura de los orígenes del cómic o de la elaboración de su lenguaje, daremos por sentado algunas nociones sobre el medio que creemos pertinentes aclarar. Al no ser un trabajo de estudio del cómic en tanto que medio, damos por hecho el conocimiento del lector de ciertos términos como plancha, viñeta, cartucho, etcétera. En todo caso, si existe alguna duda creemos que es bueno consultar el *Diccionario terminológico de la historieta* (Barrero, 2015).

Primera parte: el autocómic y su lectura

1. El autocómic y su historia

Desde su afirmación como práctica común a principios de los años setenta, el cómic autobiográfico ha experimentado transformaciones e innovaciones que han hecho proliferar estilos, temas y formas en el relato personal, confeccionando un panorama heterogéneo. Estos cómics, que abordan y utilizan la vida o la personalidad del autor, han sido designados de numerosas maneras con el propósito de reunir en un mismo concepto todas sus variantes. Más allá del generalizado y popular sintagma de *cómic autobiográfico*, encontramos otras propuestas que reclaman nuestra atención, de las que observamos tres vertientes. Primeramente, existen términos que resaltan aspectos asentados en nociones literarias como *memorias gráficas* (Bradley, 2013) o *cómic confesional* (Lightman, 2014). Segundo, hay otros que ponen el acento en el autor como sujeto, como *bande dessinée du moi* (Maréchal, 2004), *ego bande dessinée* (Moreau, 2006) o *graphic life writing* (Herman, 2011). Finalmente, están los que pretenden sintetizar la relación entre la representación, el autor y el medio como *autobiographix* (Fleener, 1996), *autobiofictionalography* (Barry, 2002), *autographics* (Whitlock, 2006) o *bédé-réalité* (Delporte, 2011). Aunque todos estos términos intentan agrupar a los cómics personales, ninguno ha logrado consolidarse debido a que aspiran a delimitar y a describir esta práctica, cosa que impide su observación desde una perspectiva integral. Por ello, este trabajo propone el neologismo *autocómic* para referirnos a todos los cómics en los que el autor participa sin importar las variantes de formato, tema o estilo.

1.1 Narraciones de vida en el cómic

Algunos de los términos mencionados arriba coinciden, como veremos a lo largo de esta tesis, con elementos y características que definen el autocómic, aunque no logren reunir todas las formas que ha ocupado esta práctica. Por un lado, *cómic autobiográfico*, *memoria gráfica* y *cómic confesional* son, a nuestra consideración, maneras de describir un tipo de discurso que aspira a un relato preponderantemente referencial y verídico. Bajo esta perspectiva, estas clasificaciones dejan de lado aquellos cómics que aspiran a la manipulación de los eventos o a la reproducción de fantasías personales como material central del relato. Por el otro lado, los términos *autobiographix*, *autobiofictionalography* y *graphic life-writing* nos parecen incorrectos, pues, si bien incorporan elementos ficcionales, continúan reclamando un vínculo fundamental con la vida del autor, lo que excluye aquellos trabajos que buscan explorar la ficción del autor sin necesidad de inspiración autobiográfica.¹ De la misma manera se organiza la *bédé-réalite*, propuesto por Julie Delporte, que se diferencia de los términos anteriores al centrar su creación y análisis en cómics que tienen un soporte digital. Por último, el término *bande dessinée du moi* es el que nos parece más acertado de todos los anteriores, al menos en un principio, ya que pone el acento en los dos conceptos que nos conciernen: el cómic (en tanto que medio) y el autor. No obstante, la definición de Béatrice Maréchal se origina en un subgénero del manga que explora los relatos intimistas,² mientras que el autocómic, como veremos a continuación, se basa en la amplitud y capacidad de integrar todas las variantes, y tiene la virtud de sortear algunos de los límites marcados en los términos anteriores. Para entender el uso de este término, en la primera parte de este capítulo explicaremos su origen y fundamentos, con lo que, posteriormente, ofreceremos una definición general. Para ello, analizaremos primero la forma en la que convergen el cómic, la narrativa y las *escrituras del yo*; y segundo, los tres conceptos que permiten la elaboración del concepto de autocómic: el *life writing*, la *autonarración* y la *figuración del yo*. En la segunda parte, realizaremos un esbozo histórico del autocómic para observar un panorama de

¹ Encontramos, también, que estos tres términos guardan una relación problemática o ambigua con el cómic como medio. En *autobiographix*, la equis al final crea una relación evidente con los *comix underground* de los setenta en Estados Unidos, por lo que este concepto parece delimitarse a un periodo concreto y a un estilo gráfico determinado. *Autobiofictionalography*, por su cuenta, parece no referirse claramente al cómic y podría ser utilizado en cualquier otro medio como la literatura o el cine. Y *graphic life-writing* se origina en el uso, bajo nuestro punto de vista, equivocado de narrativa gráfica como sinónimo de cómic, lo que impide la definición del medio y ocasiona conflictos con otras artes que ocupan la imagen gráfica como herramienta discursiva.

² “Elle se définit comme étant un récit court, porté par un personnage principal qui s'en fait l'unique médiateur, évoluant dans un espace-temps quotidien, en proie à un malaise dans son rapport à lui-même et avec son environnement” (Maréchal, 2004: 156).

su evolución desde los inicios del cómic hasta su pleno desarrollo y consolidación como una de las formas de relato más común en el cómic de las últimas dos décadas.

Como mencionamos en la introducción, el cómic es un medio distinto a la literatura, compuesto de imágenes y escritura, y es predominantemente narrativo (Pratt, 2009: 107).³ Hacemos énfasis en este punto porque, equivocadamente, “when we speak about narrative today, we inevitably associate it with the literary type of narrative, the novel or the short story” (Fludernik, 2009: 1). Sin embargo, cabe mencionar que la narratología se ha expandido en las últimas décadas para incorporar otros campos de estudio como las conversaciones, el cine, el cómic, la pintura, la fotografía, la ópera, la televisión o la danza (Marie-Laure Ryan 2009: 266). De este modo, la narración se plantea como “a formal system that the reader interprets as an interesting representation of a series of logically and chronologically related events, caused or experienced by actors. It is a formal system because it is a set of elements that depends on and affect one another” (Lefèvre, 2000). En consecuencia, la narración es un sistema que se despliega independientemente del medio y las herramientas retóricas que utilice. En este sentido, coincidimos con Ricoeur (1998: ix-xiii) cuando señala que existe un *género narrativo* y diversas *especies narrativas*, entre las cuales se encuentran la novela, el cine, el teatro y, evidentemente, el cómic: “Naturellement, chaque espèce narrative propose au public un autre mode d’exposition au récit, et dispose de compétences propres” (Groensteen, 1999: 11), tanto estilísticas, como discursivas causadas por su configuración y por los soportes que las contienen. Aunque cada especie narrativa posee códigos determinados, éstos se influyen entre ellos provocando un intercambio temático y formal (Barthes, 1966; Ryan, 2004) que permite su crecimiento y el surgimiento de nuevas especies narrativas. Éste es precisamente el caso del cómic, que

no es más que una especie narrativa que ha sabido aglutinar y sistematizar todos estos recursos aparecidos en el seno de especies narrativas anteriores: el uso del texto en combinación con la imagen, la adopción de la caricatura como estilo, el uso de signos visuales que permiten a la imagen narrar por sí misma o entrar en contradicción con el texto, la representación secuencial del movimiento y, finalmente, la asunción de un modo plenamente dramático gracias al uso del bocadillo y del diálogo (Bartual, 2010: 322).

³ Aunque existe un acuerdo en que el cómic es un medio narrativo, también existe, como han manifestado Jan Baetens (2011), Thierry Groensteen (2012) y Tamryn Bennett (2012), un cómic no-narrativo y poético. Aunque cada vez con más frecuencia aparecen publicaciones como *Abstract Comics: The anthology* (2009), editado por Andrei Molotiu, o *Comics as Poetry* (2012), éstas continúan siendo una sección minoritaria en el cómic.

Desde sus inicios, el cómic se ha caracterizado, en efecto, por tener unos modelos de narración originados en el vínculo con la narrativa literaria.⁴ Sin embargo, existe una controversia con respecto al origen del cómic entre aquellos que señalan las narraciones pictográficas y a las narraciones en estampas del siglo XIX como precursoras indiscutibles del medio (Lacassin, 1971; Kunzle, 1973; 1990; Renard, 1978; Bartual, 2010) y aquellos otros que fechan su nacimiento con el surgimiento de los *strips* en la prensa estadounidense de finales del siglo XIX (Gubern, 1979; Sabin, 1996; Boyd, 2010). Estas dos maneras de entender el origen del cómic son aparentemente opuestas. Los primeros consideran el medio como algo dependiente de la narración visual, mientras que los segundos lo entienden como un producto de masas que responde a la necesidad de los lectores. No obstante, ambas perspectivas pueden funcionar unidas, si consideramos la aparición del cómic como un proceso histórico longitudinal y no como una invención condicionada a un proceso técnico o a una característica estructural. Podemos resumir sucintamente este proceso de la siguiente manera: en un inicio, el cómic tiene precursores en las diversas narraciones pictográficas que se extienden incluso hasta finales de la Edad Media (Kunzle, 1973); a continuación, Rodolphe Töpffer definió el cómic en su forma contemporánea y, por último, a partir de la primera década del siglo XX se consolida su forma actual, conquistando al público masivo a través del mercado de la prensa estadounidense. Paralelamente, en su configuración, el cómic se nutre de diversas fuentes para modelar sus contenidos y su forma, como los grabados, las acuas, las narraciones en estampas, la caricatura satírica en la prensa, los folletines, los libros y las revistas ilustradas y la prensa juvenil (Renard, 1978: 76.27).

Este somero reconocimiento de los antecedentes del cómic permite observar que, desde el punto de partida teórico detallado por Töpffer hasta la invención de la etiqueta de novela gráfica, el cómic ha mantenido una estrecha relación con la narrativa escrita. Töpffer concibe el cómic como un arte similar a la literatura, que se puede percibir en su definición de *littérature en estampes*, en la que “on peut écrire des histoires avec des chapitres, des lignes, des mots: c’est de la littérature proprement dite. L’on peut écrire des histoires, avec des successions de scènes représentées graphiquement” (Töpffer, 1994: 12). Esta proximidad con lo literario no se estableció exclusivamente en el campo teórico,⁵ ya que tanto Töpffer como una gran parte de los precursores y primeros autores del cómic fomentaron una relación

⁴ Hay una relación muy estrecha con la narración cinematográfica pero entendemos que sus orígenes más o menos simultáneos los hacen dependientes de un intercambio discursivo que ocurre previamente, en ambos casos, con la literatura.

⁵ Como observa Smolderen sobre las ideas teóricas de Töpffer: “Le langage libre et ouvert qu’il revendique dans la plupart de ses écrits théoriques [...] trouve en effet ses véritables modèles dans une tradition littéraire” (Smolderen, 2009: 6).

con la literatura, ya sea ilustrando libros y reportajes o instituyéndose como dramaturgos, poetas, o novelistas como Wilhelm Busch, Gustave Doré, Nadar o Apelles Mestres.

Aunque la manera más evidente en la que el cómic sugiere una dimensión narrativo-literaria son las formas textuales como las cajas de texto, los bocadillos o las filacterias (Pratt, 2009: 107), la influencia más relevante de la literatura sobre el cómic se produce en la organización de los elementos narrativos del relato: “like cinema or theater, the comic shares certain elements of its process of institutionalization in the literary system, perhaps even more so than film and theater” (Gil, 2011: 2). Así, el vínculo del cómic con la literatura reside en una aspiración narrativa más que en una idea de equiparación intelectual.⁶

Junto a la relación profesional de los autores con la literatura, vemos que la evolución de la narrativa en el cómic también ha estado sujeta a los límites del soporte. En sus inicios, al ser parte de publicaciones periódicas, el cómic “es más parecido al folletín que a cualquier otro modelo literario” (Bartual, 2010: 84).⁷ Estos mismos condicionantes del formato sobre la narrativa se repetirían en los años treinta con el *comic book*⁸ y en los años sesenta “cuando el cómic europeo (y en menor medida, el estadounidense) empieza a imitar estrategias narrativas y estructuras típicas de la novela” (Bartual, 2010: 85); esto último no sólo por su extensión, sino también por la posibilidad de libertad formal y temática que estos álbumes representan.⁹ Si bien observamos que el vínculo narrativo entre cómic y literatura se produce en la segmentación y organización condicionada por el formato, también tiene lugar en la manera de presentar los relatos a través de personajes, tramas y temas. Así vemos que, como apunta Barbieri, “el parentesco entre cómic y literatura existe también a nivel de *microforma*, las denominadas formas narrativas. Este parentesco existe en todos los lenguajes narrativos, narrativos precisamente porque comparten estas formas” (1993: 204).¹⁰

⁶ Sin embargo, la crítica reciente ha tratado de ubicar el cómic fuera de su posición “comme une forme affadie, simplifiée, abâtardie de la littérature” (Dürrenmatt, 2013: 46), y situarlo dentro del campo literario o como parte de un forma de literatura intelectual noble (cf. Meskin, 2009; Miodrag, 2011), llamándolo incluso *littérature dessinée* (Morgan, 2003), que implica una dependencia estructural con sus formas, algo que nos parece erróneo.

⁷ Aunque Töpffer ya publicaba sus *Histoires en estampes* en formato de libro, el principal soporte, tanto en Estados Unidos como en Europa durante el siglo XIX, en el que el cómic se desarrolló fueron las revistas y periódicos.

⁸ Debido a que en esta tesis el término *libro de cómic* es utilizado como sinónimo de novela gráfica, para identificar al modelo estadounidense de publicación mensuales conocidas en España como *grapa* utilizaremos la locución en inglés *comic book*.

⁹ Este uso de modelos novelísticos para el cómic es lo que ha impulsado la idea de *novela gráfica* como un cómic que “se centra en el hecho de asumir la misma ambición creativa que dio origen a la novela escrita. Es decir, caracterizarla por ser una narración larga que posee autonomía y unidad en la configuración de su campo de ficción. [...] Teniendo en cuenta lo anterior, la aparición de la novela gráfica implica una doble maduración: la del lenguaje y la de los contenidos, y es fruto de un proceso en el que se produce una interrelación entre la voluntad de los autores, la demanda del público y los cambios en la industria” (Gálvez, 2008: 75).

¹⁰ A lo que Barbieri se refiere con “microforma” es al género y a los subgéneros literarios (Barbieri, 1993: 203-208).

Esta influencia de las formas narrativas es apreciable en los diversos géneros literarios que el cómic ha utilizado como referente para crear sus argumentos y tramas. Pero no ocurre a modo de adaptación, copia o ilustración, sino como un mecanismo de integración de géneros presentes en diversas especies narrativas a los códigos del cómic. Ya Töpffer estableció una referencia a los géneros literarios al realizar “parodias del sentimentalismo de corte romántico y de un género muy en boga en la época: el *Bildungsroman* o *novela de formación*” (Bartual, 2010: 64). Del mismo modo, en Estados Unidos los dibujantes de tiras seriadas y dominicales trataban de imitar los géneros de la literatura popular de las revistas *pulp* para atraer más lectores. Sin embargo, “el comic no desarrolló una servidumbre con respecto al texto literario, sino que integró a éste su constelación temática” (Trabado, 2012: 245), alimentándose así de géneros populares para crear formas propias que, en algunas ocasiones, consolidaron géneros nuevos, como, por ejemplo, los cómics de superhéroes. De este modo, varios géneros y subgéneros exitosos en la narrativa literaria pueden observarse modulados, transformados o reformados en el cómic con características propias, como ocurre en los cómics de aventuras (*Terry and the Pirates*, *El Capitán Trueno*, *Tin Tin*), los policiales (*Dick Tracy*, *Black Sad*, *Torpedo 36*) o los históricos (*Prince Valiant*, *Asterix o El Guerrero del Antifaz*), que utilizan como referente la novela de aventuras, la novela negra o la novela histórica, respectivamente. De igual modo, se observa la correspondencia con otros géneros con un impacto distinto, como la narrativa gótica (*Hellblazer*, *Museum*, *Adam Sarlech*) o la ciencia ficción (*Buck Rogers*, *Nikopol Trilogy*, *Historias de Taberna Galáctica*) que fueron reformuladas en géneros ya asentados del medio como los cómics de horror, característicos de la EC Comics en los sesenta, o los cómics de superhéroes, que son la creación más significativa del cómic estadounidense.¹¹

Como veremos en la segunda parte de este capítulo, el autocómic –o sus primeros trazos– siempre ha estado en el medio presente de alguna manera. No obstante, cuando a partir de los sesenta la autobiografía con sus diversas variantes, consideradas genéricamente como *escrituras del yo*,¹² se tornó un género abundante en el mercado literario, el cómic

¹¹ Estos géneros son considerados de forma general, pero está claro que dentro de ellos existen subgéneros que se vincula a la literatura y el cine, y que son formas puntuales y comerciales en el cómic, como el *steampunk*, el *cyberpunk*, los postapocalípticos, la fantasía, el western, el *weird west*, la guerra, el romance, etcétera.

¹² Elene Cuasante apunta que: “Las prácticas textuales que generalmente englobamos bajo sintagmas como ‘literaturas del yo’, ‘escrituras del yo’ o ‘escritura autobiográfica’ constituyen una realidad plural y diversa. En la medida en que se sirve de numerosos y muy diferentes instrumentos formales –que se sitúan a menudo en las fronteras que separan lo literario y lo no literario, la realidad y la ficción–, la representación del yo se resiste a una sistematización rigurosa, de suerte que la primera operación de la investigación crítica, la que consiste en delimitar el objeto de estudio, se convierte en una tarea particularmente compleja” (2007: 58). De este modo, entendemos el término de una manera amplia, pues ha permitido elaborar diferentes representaciones del sujeto

comenzó a influenciarse de este fenómeno con mayor entusiasmo, lo mismo que otras artes. La propagación del autocómic puede vincularse al giro social y cultural de la segunda mitad del siglo XX hacia lo que Foucault denominó la “culture de soi” (Foucault, 1984: 56-60) y el individualismo que prepondera las relaciones del sujeto consigo mismo. De igual forma, el autocómic puede inscribirse en la inconstancia del sujeto en la “era de la intimidad” (Catelli, 2007: 9) y la continua búsqueda de los autores de reafirmarse en un contexto en el que la distinción lo es todo. Asimismo, el cómic también se ha visto afectado por la crisis de las grandes narrativas, la renovación de los discursos autobiográficos con la aparición de la autoficción, el nuevo periodismo, y por la sobreexposición del individuo con la democratización de internet (Reggianni, 2012: 106). Este abandono de las formas narrativas colectivas en pos de las narraciones personales y la búsqueda de la distinción individual ha marcado al cómic en los últimos cincuenta años de una manera determinante, y ha establecido las narraciones del yo como uno de sus géneros predilectos.

Hatfield observa esta forma de hacer cómic como autobiografía. Sin embargo, para nosotros el autocómic “has become a distinct, indeed crucial, genre in today’s comic books” (2005: 112), no sólo por su manejo del sujeto sino también porque se ha convertido en un argumento socorrido para quienes tratan de posicionar el cómic como un medio cultural “digno”. Un medio en el que se puede hablar de cuestiones individuales y personales alejados de su supuesto pasado infantil. Así, el cómic ha empleado algunas de las formas de las escrituras del yo para representar la vida desde distintas perspectivas y temáticas, como explican Whitlock y Poletti:

Contemporary autobiographical comics generally include a narrative of trauma and crisis, yet at the same time, they share a humorous and ironic turn that is irreverent and, perhaps, confronting, given that they deal with contentious political and social issues and obsessions with sex and death ‘in person’. These comics are triggering innovative criticism that responds creatively to the demands of these ‘troublesome’ cross-discursive texts with their unique autobiographical mix of the tragic and the comic (2008: ix).

Esta diversidad de estilos no sólo se proyecta en las maneras de abordar las tramas y los temas, sino que también se enuncia en las formas visuales en las que los autores se representan y se reconstruyen en las viñetas. Así, este tipo de cómics resulta una práctica de expresión del individuo amplia y compleja, que no responde a una estructura ni a un procedimiento específico. Con el fin de poder analizar esta variedad de cómics sin necesidad

y, sobre todo, diferentes categorías textuales que permiten diversos entramados genéricos. Estas variantes serán consideradas a lo largo de nuestra investigación para estructurar nuestra tipología.

de delimitarla con patrones específicos, pero sí tratando de incorporar el mayor número de coincidencias, proponemos, como mencionamos al inicio, el uso del término *autocómic* para referirnos a todos aquellos cómics en los que el autor tiene una inscripción textual a la vez que funciona como núcleo narrativo.

1.2 Autocómic

Como adelantábamos, el término autocómic tiene su base en tres conceptos: el *life writing*,¹³ la *autonarración* y la *figuración del yo*. Estos conceptos, al traspasar las fronteras de las escrituras del yo, permiten crear un enfoque amplio con respecto a la representación del autor distinto al de otros medios y artes, y se asocian con el autocómic de la siguiente manera: primero, el *life writing*, cuyo origen se remonta a la tradición literaria anglosajona del siglo XVIII cuando se utilizaba para referirse a todos los escritos –ya fueran biográficos o autobiográficos (Kadar, 1992: 3)– relacionados, principalmente, con la vida pública. No obstante, con el paso del tiempo, en especial en los últimos cincuenta años, el término se ha vuelto una expresión maleable y comercial que define todo tipo de documentos o fragmentos de documentos escritos a partir de la vida de alguien o de la experiencia personal del autor (Winslow, 1980: 634). Así, el *life writing* se ha convertido en una forma de nombrar los textos “about the ‘self’ or the ‘individual’ that favours autobiography, but includes letters, diaries, journals, and (even) biography” (Kadar, 1992: 5), y que actualmente podría incluir manifestaciones digitales como blogs y producto de las redes sociales. Esta posibilidad de extender el concepto a otros medios y soportes es en la que nos apoyamos para dar un marco referencial al autocómic que no responde a un formato o soporte determinado, ni a una longitud preestablecida, y que incorpora en un mismo territorio las tiras de cómic, los *comic books*, los libros de cómics, los minicómics y los webcómics.

Asimismo, se ha planteado que el *life writing* tiende a orientarse hacia los relatos factuales o verídicos, por lo que está ligado a la *non-fiction literature*.¹⁴ Sin embargo, varios autores (Kadar, 1992; Gudmundsdóttir, 2003) coinciden en que el *life writing* ha dejado de ser sólo un término de la narrativa factual para incorporarse a formas de ficción en las que se

¹³ Aunque existe el término en español *escritura de vida*, utilizaremos la locución en inglés debido a que su contenido conceptual abarca un mayor espacio.

¹⁴ Recordemos que la *non-fiction* (no-ficción) es la distinción, editorial y comercial principalmente, en el mundo anglosajón que separa en dos grupos la narrativa escrita. Son, por un lado, la ya mencionada *non-fiction*, que incorpora todos los textos basados o inspirados en hechos reales (libros de historia, ensayos, autobiografías, crónicas, etcétera), y la ficción que abarca toda la narrativa originada en la imaginación (novela, relato corto, cuentos).

añade al autor como parte de la misma. Por lo tanto, el *life writing* “includes many kinds of texts, both fictional and non-fictional, though we tend to focus on the latter because they appear more true to life” (Kadar, 1992: 152). Si bien lo factual supedita el *life writing* al integrar formas narrativas como la autoficción o la *non-fiction novel*, la frontera entre narraciones ficcionales y factuales se desvanece o se une de forma indeterminada como ocurre en *In Cold Blood* (1966) de Truman Capote o *L'Adversaire* (2000) de Emmanuel Carrère.¹⁵ En consecuencia, podríamos decir que es a partir del *life writing* que se han sentado las bases del autocómic con respecto a la integración de las variantes narrativas del cómic personal sin tener en cuenta su relación referencial o ficcional con el mundo tangible.

Otro elemento del *life writing* que influye en el autocómic es el posicionamiento del individuo en el centro de las narraciones, independientemente de la temática o la intención discursiva, creando una forma de nombrar colectivamente un gran número de obras que comparten pocos elementos más allá de la persona como objeto del relato. No obstante, mientras el *life writing* integra todos los documentos donde el individuo es el centro del relato sin importar si éste se trata del autor, de una figura pública o de una persona cualquiera, el autocómic abarca únicamente aquellos documentos en los que la figura del autor es un componente principal. Para aclarar esta diferencia con la lógica del *life writing*, podemos deducir un término análogo al término literario en el cómic como lo es el *cómic de vida*.¹⁶ El *cómic de vida* funciona, entonces, como marco en el cual se agrupan todos los cómics que relatan o exploran la vida de una persona. Consecuentemente, este tipo de cómic se divide en dos categorías: el *cómic biográfico*¹⁷ por un lado, y, por el otro, el *autocómic*, que al mismo tiempo se subdivide en cinco tipos principales, que son los que estudiaremos en este trabajo, como se observa a continuación [Fig. 1.1].

El segundo término al que acudimos para construir el concepto de autocómic es el de *autonarración*, introducido por Tilottama Rajan en su artículo sobre la feminista inglesa Mary Haysen, “Autonarration and Genotext In Mary Hays’ Memoirs of Emma Courtney” (1993). En él, la autora propone la autonarración como “part of a larger discursive formation characteristic of Romanticism, in which writers bring details from their personal lives into

¹⁵ O en el cine donde esto se puede apreciar en obras como *Close-Up* de Abbas Kiarostami o *Aro Tolbukhin en la mente del asesino* de Isaac-Pierre Racine, Agustí Villaronga y Lydia Zimmermann.

¹⁶ A diferencia del término *life writing*, utilizaremos la locución en español. Este término se origina en la posibilidad de cualquier medio y arte de reproducir los modelos del *life writing*, por lo que también reconocemos el *life filming* (cine de vida), *life painting* (pintura de vida), etcétera.

¹⁷ Ej. *Louis Riel*, de Chester Brown (2006), *Thoreau at Walden* de John Porcellino (2011) o *Che* de Spain Rodríguez (2008). Esta categoría estaría emparentada con el cómic histórico y el documental pero, debido a que se trata de una práctica común, consideramos que requiere su propia categoría y, por ende, su propio análisis. De igual forma recuperaremos esta distinción con el cómic documental en el capítulo 4.

their texts, speaking in a voice that is recognizably their own or through a persona whose relation to the biographical author is obvious” (1993: 159). Esta necesidad del reconocimiento del autor en el texto, la retomamos en la conceptualización del autocómic, el cual reclama, de modo similar, un nexo identificable entre autor y personaje. Por identificación no nos referimos únicamente a la enunciación explícita de éste o del uso del nombre propio como símbolo de dicha correlación, sino también a las referencias intertextuales y peritextuales. Rajan explica que la autonarración va más allá de una coincidencia en los nombres del autor y el personaje, y afirma que el vínculo indispensable de la autonarración entre ambas instancias se produce en lo narrado.

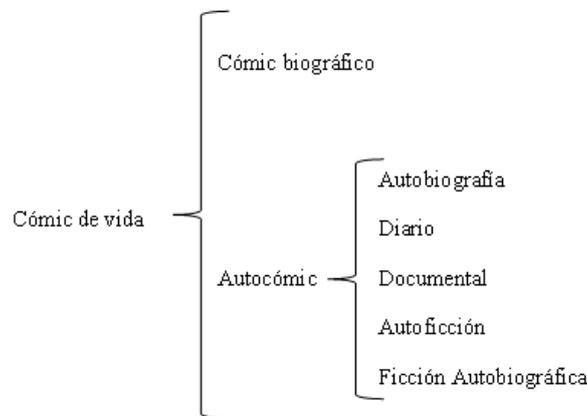


Fig. 1.1

Si bien la coincidencia de los nombres afirma y predispone la codificación de los tipos de autocómic que plantearemos más adelante, la construcción del concepto no responde exclusivamente a una declaración textual de esta coincidencia, sino que también ocurre por medio de los elementos textuales, por una relación intertextual y paratextual, por elementos fuera del relato, como son las introducciones, los epílogos, los presentaciones, incluso la portada o la contraportada.¹⁸ Consecuentemente, el autocómic se distancia de la homonimia como la forma inequívoca de conectar al autor con el personaje y amplía las posibilidades de representación de la vida (y) del autor.

Otro componente que tomamos del trabajo de Rajan es la idea de que la autonarración “involves not simply the author's entry into the text through the first-person pronoun, but a

¹⁸ Volveremos a ello en el capítulo 3. Pero para clarificar, de acuerdo con Genette, existen dos tipos generales de relación paratextual: el peritexto y el epitexto. El peritexto se refiere a todo aquello que se encuentra dentro de los límites del libro (prefacios, títulos, epígrafes, etcétera) y el epitexto hace referencia a todo aquello que refiere a los elementos fuera del libro (entrevistas, reseña, etcétera) (Genette, 1997). Como anunciamos en la introducción, en esta tesis consideramos únicamente los elementos peritextuales.

much more detailed rewriting in fictional form of events from the author's life” (1993: 160). Esta forma de reescritura de la experiencia personal plantea una transformación de la condición del autor respecto al relato factual como única vía de mostrarse en el texto y una postura en la que la vida, en tanto que referente, puede ser manipulada. A partir de esta noción, la introducción de la ficción en un texto personal o de inspiración autobiográfica, da al autocómico la posibilidad de integrar la ficción sin el descrédito que implicaría situar a ciertos cómics dentro de un espacio constituido como factual. Por consiguiente, esta condición aleja de la narración personal la necesidad de transparencia y verdad, y propone la potencial reescritura de la vida desde la ficción o a partir de ella.

Rajan plantea que la “autonarration is not autobiography because it is still fiction, but it is not just fiction because of its genesis in the life of a real individual” (Rajan, 1993: 160). Esto coloca a la autonarración en un estado indeterminado que, como veremos más adelante, se acerca a ciertas posturas de la autoficción y que ven en esta indeterminación la construcción de un modo narrativo diferente a la autobiografía (Darrieussecq, 1996; Alberca, 2013 [2007]). La autonarración se conforma como una forma narrativa en la que la autor se proyecta textualmente en la obra, contrario al autocómico, que se extiende como una manera de agrupar el mayor número de variantes posibles de narraciones del autor. En este sentido, el autocómico está más cerca de la autonarración propuesta por Aranud Schmitt, que introdujo y desarrolló profusamente el término en la crítica francesa.¹⁹

Schmitt basa su concepto de autonarración en el proceso de *autonarrarse*, que consiste en “faire basculer son autobiographie dans le littéraire. Il faut se dire en utilisant toutes les techniques narratives mises à disposition par le roman: variations modales, polyscopiques ou stylistiques. L’auteur part d’une base référentielle mais il se dit comme dans un roman” (2007: 25). Como se observa, Schmitt coincide con Rajan en que la autonarración suscribe la incorporación de la vida del autor a las obras de ficción. Sin embargo, utiliza el término como una manera de resolver la ambigüedad de la autoficción produciendo un término englobante, al contrario que Rajan, que ve en ella una forma específica del *self-writing* (1993: 160). Para Schmitt la autonarración agrupa dos formas de narración: la autobiografía y la novela autobiográfica (y la autoficción como versión postmoderna de esta última). Con ello, la autonarración evita posicionarse ya sea dentro de la ficción o dentro de lo factual y aporta la posibilidad de narrar lo real desde las formas literarias. Como explica Ana Casas acerca del concepto de Schmitt,

¹⁹ Primero en su texto “Auto-narration et Auto-contradiction dans Mercy of a Rude Stream de Henry Roth” (2005) y, más tarde, en “La perspective de l'autonarration” (2007) y en *Je réel Je fictif* (2010).

la autonarración ya no necesita construirse –como le ocurría a la autobiografía convencional– sobre la noción de veracidad, sino de compromiso, ya que sobre esta base el autor narra episodios que no tienen que ver tanto con la verdad –los hechos verificables, objetivos–, sino con su verdad íntima y subjetiva (2012: 31).

Este uso de la vida y la figura del autor sin cuestionar la veracidad o lógica factual o de ficción prevalece en nuestra definición del autocómic, que no requerirá, entonces, de una distinción entre estas naturalezas discursivas, y se someterá sólo a la intención de contarse, incluso si con ello interpone la invención o la imaginación. En la autonarración, y consecuentemente en el autocómic, al autonarrarse no existe la necesidad de la veracidad de lo relatado más allá del vínculo con el autor y la narrativa visual y verbal de las viñetas. Esto trae consigo relatos que nos introducen en lo referencial pero no necesariamente en lo autobiográfico (Schmitt, 2007: 24), lo que permite ampliar el espectro de posibilidades en las formas narrativas. De esta manera, tanto la idea de agrupar los relatos ficcionales y factuales dentro de un mismo espacio, como el uso del autor como elemento del relato, están presentes en el autocómic.

Como el propio Schmitt señala, el concepto de autonarración permite al autor “à prendre sciemment (c’est-à-dire contractuellement avec le lecteur) des libertés avec sa vérité, mais elle lui permet surtout de casser la linéarité et l’illusoire objectivité de la réminiscence, en autorisant digressions, voyages imaginaires ou, encore, témoignages inconscients” (2007: 48). Frente a esta posibilidad de contener escrituras distintas, Philippe Gasparini recupera el término para referirse a la autonarración del siguiente modo:

Le concept d’autonarration ne désigne pas un genre mais la forme contemporaine d’un archigenre, l’espace autobiographique. Il recouvre des textes strictement autobiographiques, régis par le pacte du même nom, et des romans autobiographiques, obéissant à une stratégie d’ambiguïté plus ou moins retorse (2008: 312-313).

La manera en la que Gasparini agrupa en un mismo espacio las narraciones de ficción (autoficción y novela autobiográfica) y las factuales (autobiografía) la retomamos para constituir el autocómic como un término que engloba todo tipo de textos sin predominio ni conflicto entre unas y otras. Para Schmitt y Gasparini, bajo el término autonarración conviven narraciones personales tan diferentes como *W souvenir d'enfance* (1975) de Georges Perec, *City of Glass* (1988) de Paul Auster y *París no se acaba nunca* (2003) de Enrique Vila-Matas. O, en el caso del autocómic, *Maus* (1991) de Art Spiegelman, *Alec* (2000) de Eddie Campbell o *My Troubles With Women* (1990) de Robert Crumb.

Aunque Gasparini ve una opción en el término autonarración, apunta que existen textos que se resisten a formar parte de dicho concepto de autonarración (2012: 197) y propone en su lugar el término *auto-ensayo*, el cual se distingue “claramente de los géneros narrativos, autobiografía y autoficción, porque rechazan someter la escritura del yo a una estructura temporal” (2012: 197). Este anexo a la autonarración deja ver un espacio narrativo que ni Rajan ni Schmitt toman en cuenta y en el que, sin embargo, prevalece la intención de autonarrarse. Volveremos más adelante sobre estos documentos no narrativos, pero cabe destacar que en gran medida esto último nos ha motivado para establecer el término autocómic a partir de la combinación del prefijo *auto* y la palabra *cómic*. Por un lado, el primer segmento incluye todos los aspectos de las narraciones del autor (ya sean ensayos o narrativa) y, por el otro, el uso del término cómic proporciona una ambigüedad en la forma narrativa, lo que nos permite eludir las limitaciones de la novela gráfica, la tira o el *comic book*. De este modo, el autocómic recoge la noción de archigénero de las narraciones del yo en el cómic y nos permite establecer un término con pocas restricciones.²⁰

El tercer y último concepto del que nos hemos servido para elaborar la noción de autocómic es el de *figuración del yo* propuesto por José María Pozuelo Yvancos. En su libro *Figuraciones del yo en la narrativa*, Pozuelo defiende el sintagma en oposición a la categoría de autoficción; es decir, en la figuración del yo el autor se articula a sí mismo para crear un personaje que puede guardar con él una relación referencial o ficcional. Con este modelo, Pozuelo se distancia de la autoficción y de la autobiografía al plantear que “el problema de la *figuración del yo* se resuelve principalmente en la relación entre el texto y la vida (que es solamente una de las posibilidades que la novela ha experimentado desde que existe)” (2010: 21). Para Pozuelo, el autor y su vida pueden ser manipulados sin necesidad de observar referentes reales con el único fin de crear una imagen, esto es, una *figura* inventada del autor.

Si bien diversos autores como Meizoz (2007) o Maingueneau (2009) se han aproximado a esta postura de la invención de la figura del autor como una manera de impostura literaria y social que se extiende más allá de la obra, al usar el término de Pozuelo nos mantenemos en el espacio textual, ya que los autores arriba mencionados plantean

²⁰ El término *autocómic* puede inclusive tener un origen etimológico. Basándonos en la etimología convencional de autobiografía podemos dividir el término en dos, primero el prefijo *auto* derivado de griego αὐτός-*autos*, es decir “sí mismo o por sí mismo”, y a continuación la palabra *cómic*, como el término común y más internacional del medio. De este modo, el *autocómic* sería el “cómic de uno mismo”.

Esta estructura etimológica nos permite crear el término como una forma adaptable a las diversas tradiciones que utilizan una palabra autóctona para el cómic. Así, proponemos su traducción a algunas lenguas. Por ejemplo, al inglés: *autocomic*; al francés: *autobédé (auto-bande-dessinée)*; al español: *autotebeo; autohistorieta*; al italiano: *autofumetti*; y al portugués: *auto-banda-desenhada, autoquadrihnos*.

elaboraciones similares desde el ámbito social que se reflejan en los textos que producen. Es decir, nos centramos en los detalles formales que permiten esta construcción y escapamos de los planos extratextuales como entrevistas, notas de prensa o construcciones sociales a través de las apariciones públicas. Pozuelo plantea que

una de las razones que me han llevado a establecer distancia entre el mecanismo de la autoficción respecto de la *figuración del yo* (que no se le opone pero sí se le diferencia) radica [...] en la consciente mistificación que [los autores] hacen de un yo figurado que, si bien posee virtualmente algunos rasgos de su autor, es un narrador que ha enfatizado precisamente los mecanismos irónicos (en su sentido literario más noble) que marcan la distancia respecto de quien escribe, hasta convertir la voz personal en una voz fantaseada, figurada, intrínsecamente ficcionalizada, literaria en suma (2010: 29).

Aunque con esto Pozuelo se acerca al concepto de autonarración de Schmitt y Rajan, su propuesta de construcción de una identidad textual sobrepasa la idea de la representación del autor dentro de un espacio de ficción mediante la escenificación del relato. Pozuelo propone la confección de una figura (*del yo*) a partir del autor y no sólo su uso dentro de un contexto que determina su estatus referencial. La principal diferencia entre la figuración y la autonarración reside en el peso que la primera concede al referente. Mientras Schmitt, y también Rajan, ponen la incidencia de la ficción en la forma de representar la existencia, es decir en los acontecimientos y cómo estos son relatados, Pozuelo se enfoca en la forma en cómo el autor se (re)construye y, por consiguiente, se vuelve objeto de ficción al igual que su descripción física y emotiva. Es decir, ya no sólo hablamos de una representación del autor que es utilizado como personaje, sino que la personalidad de éste se convierte en una forma de ficción capaz de edificarse como otra distinta bajo una misma identidad nominal. De este modo, la relación con el autor puede sólo ocurrir a través de una inspiración distante, como puede ser un deseo o algún rastro distintivo que defina “las figuraciones de la voz narrativa de un Yo” (Pozuelo, 2010: 21).

Al ubicar la posibilidad de ficción directamente en el sujeto, Pozuelo establece un juego con el individuo al imaginarse cómo es que otro que puede conducir a formas de crítica, burla o mitificación de sí mismo. Esto ocurre en el cómic en la obra de Vázquez o Gotlib, quienes, a través de un largo entramado de autocómics en los que se ridiculizan a sí mismos, han generado un mito en torno a su figura pública y textual, más allá de su referente visual o de su nombre (cf. Altarriba, 1995; Vargas, 2011). De este modo, la figuración del yo se integra en el autocómic mediante la producción de una imagen (figura) identificable con la del autor sin necesidad de que exista una relación referencial. La figuración planteada por Pozuelo se vuelve evidente en el cómic ya, que la representación del autor pasa por una

construcción visual, que puede guardar o no relación con la apariencia real del autor, pero que sigue ligada a él. De este modo, también existe una figuración visual que dota a la invención de un carácter particular.

Sintetizando, el *life writing*, la autonarración y la figuración del yo sirven de base para definir el autocómic como un archigénero que engloba a todos los cómics, sin importar el soporte o el tipo de narraciones, ficcionales o factuales, en las que el autor se manifiesta como eje discursivo aunque no necesariamente como personaje principal, con una postura narrativa o argumental esencial, cuya presencia es indispensable para la producción de la historia.

El posicionamiento del autor como eje discursivo, sobre el que profundizaremos en el siguiente capítulo, se establece fundamentalmente a través de dos mecanismos: primero, por medio de la (auto)representación que instala una figura reconocible y vinculada con el autor dentro del cómic; y segundo, el establecimiento de esta figura como centro narrativo o instancia que permite el relato, ya sea como narrador o como personaje principal. Por consiguiente, la ausencia de una figura ligada al autor, las apariciones gráficas incidentales (cameos) o incluso las referencias metatextuales y reflexivas que evidencian la autoría, serían ineficaces en la formulación del autocómic. Estas inserciones que no afirman la postura medular del autor, si bien funcionan como un mecanismo intertextual, no hacen que el cómic se construya desde o alrededor del autor.

Un ejemplo de esto sería el uso que Chris Ware hace de su persona en *Rusty Brown* (2005-2008). En esta serie, Ware se representa en diversas ocasiones e interactúa con el resto de personajes, aunque el cómic no se construye desde su perspectiva (como narrador u observador), ni plantea una anécdota sobre la existencia de Ware o su proyección. Observaremos esto en la siguiente plancha [Fig. 1.2], extraída de *Acme Novelty 16* (2005), en la que el autor llega a la sala de maestros de la escuela donde el cómic se desarrolla. En ella, la figura de Ware es plenamente identificable, incluso porque el personaje central, Rusty Brown, lo interpela por su nombre en la segunda viñeta. Pues bien, esta plancha es tan sólo una muestra de lo que sucede a lo largo del cómic, en el que se dilucida que el personaje de Chris tiene una relación de identidad con el autor, sin que ello implique, inequívocamente, la inscripción de la obra en el autocómic.²¹ Esto es, por un lado, porque no hay una intromisión directa del autor en el relato, es decir, sabemos que el personaje tiene el mismo nombre que él y que ambos pueden tener coincidencias, pero no tenemos forma de leer el cómic como un

²¹ Aunque, como veremos en el apartado dedicado a la autoficción, en este caso sí es parte de una variante que consideramos limítrofe con el autocómic.

relato observado o narrado por Ware; y, por el otro, porque toda la historia trata del melancólico Rusty Brown. Así, a pesar de que Ware es parte recurrente del relato, su presencia es contingente.

Aunque en el autocómico, como ampliaremos posteriormente, no es necesario la tríada de homonimia entre autor, narrador y personaje establecida por Philippe Lejeune (1975) como característica forzosa para los relatos autobiográficos, sí es imprescindible, al igual que en la autonarración, una filiación entre el personaje y el autor, por mínima que esta sea. La conformación de este vínculo distingue al autocómico de aquellos cómics donde el narrador y el personaje central son el mismo, o en los que el personaje ficticio relata su vida pero es imposible encontrar un vínculo con el autor, como en *Julio's Day* (2013b) de Gilbert Hernandez o *Café Budapest* (2008) de Alfonso Zapíco.²²



Fig. 1.2 (Ware, 2005: sn)

²² Estos ejemplos se muestran distintos, ya que el primero crea una separación a través del uso de un nombre diferente al del autor al mismo tiempo que proyecta una historia que no es vinculable de ninguna manera con el mismo. El segundo cómic establece una clara distancia con el personaje mediante un narrador textual en tercera persona y un personaje supuestamente histórico que tampoco podemos relacionar con el autor. (Para un mayor detalle de esta relación con los narradores véase la primera parte del siguiente capítulo).

Otro ejemplo de las formas en las que el autor se manifiesta pero que no podemos colocar dentro de los terrenos del autocómic se observa en la siguiente tira de *Macanudo* (2000-) [Fig. 1.3]. En ella, los dos personajes hablan de su odio hacia el autor del cómic, Liniers, que se hace presente de una manera metatextual en la cuarta viñeta y que se afirma como autor de la tira en la sexta. Si bien la coincidencia del autor al que apelan los personajes y el nombre público del autor permite considerar a Liniers como el narrador de la tira,²³ al no ejercer como eje discursivo de la historia, ni estar presente visualmente como personaje central, nos impide su catalogación en el autocómic.



Fig. 1.3 (Liniers, 2006: 76)

Un caso que presenta el mismo conflicto de los personajes revelándose contra su creador, pero con diferente relación con el autocómic, es el relato de Hergé “Une grave affaire” [Fig. 1.4], de la serie *Quick and Flupke*, donde, a pesar de que parten de un argumento similar, se diferencian en el uso de la figura del autor como personaje. En “Une grave affaire” los personajes deciden secuestrar a su creador para exigirle una carta de disculpa por reírse de ellos “semana a semana”. Al igual que en la tira anterior, este cómic no presenta un narrador textual,²⁴ por lo que se puede suponer que se trata de Hergé, autor legal de la serie. Aunado a esto, el elemento más relevante es que uno de los personajes tiene el mismo nombre que el autor, lo cual se hace explícito en tres ocasiones (la tercera viñeta de la primera plancha y las viñetas uno y tres de la segunda), incluso para afirmar que Hergé es creador de las aventuras de los dos jóvenes en la primera viñeta de la segunda plancha. La coincidencia entre el nombre del autor y el del personaje instan a vincular al autor con su

²³ Sobre los niveles narrativos del cómic volveremos en el siguiente capítulo para mostrar cómo el autor se posiciona en ellos. Cabe mencionar brevemente que en el cómic es más habitual que el narrador no aparezca textualmente, por medio de los cartuchos de texto, y que el relato tenga la sensación de contarse solo.

²⁴ Este ejemplo es un caso complejo de narrativa debido a que en las últimas dos viñetas se descubre que el relato se trata en realidad de una ficción (dentro de la ficción) imaginada (escrita) por Quick. Este conflicto de niveles narrativos y de narrador es relevante, por lo que regresaremos a él más adelante.

representación. Y si bien la posición de Hergé (personaje) no es central en el relato, el cual está dedicado en Quick y Flupke, éste mantiene una función indispensable dentro de la trama, por lo que el ejemplo sí cumple con nuestra idea de autocómico.



Fig. 1.4 (Hergé, 1991: 28-29)

Es necesario mencionar que en el autocómico no es forzosa la presencia continua o permanente de la figura del autor, aunque ésta sí debe ser determinante para situarlo al menos como narrador interno de la historia. De esta forma, podrían incluirse dentro del autocómico otros ejemplos como *Les Mauvaises gens* (2005), en el que su autor, Etienne Davodeau, apenas se dibuja como testigo de las voces que se narran a lo largo de casi doscientas páginas. En *Les Mauvaises gens*, el autor tan sólo se dibuja para hacer explícito que él es el narrador de la juventud y militancia sindical de sus padres [Fig. 1.5].²⁵ Como se aprecia en el ejemplo, Davodeau apenas figura en las viñetas, no tiene una postura de personaje central, pero deja claro en esta página cómo es que a través del cómic da voz a la vida de sus padres,

²⁵ Sobre esta forma de autocómico volveremos en el quinto capítulo, cuando nos ocupemos del cómic documental.

a la narración del otro; una narración que no le pertenece, pero a la que dedica la atención determinada como para entenderla a la perfección.



Fig. 1.5 (Davodeau, 2005: 23)

Este tipo de relatos en los que se delega la voz narrativa es recurrente en los relatos testimoniales como *Maus*, de Art Spiegelman o *Unsung Hero* (2003) de Harvey Pekar y David Collier, donde este último aparece como autor del cómic en no más de diez ocasiones a lo largo de tres *comic books*, aunque se nos deje claro que él es el narrador y que todo lo que leemos parte desde su óptica. En estos casos se expone al narrador para crear la relación con el autor y con el personaje-narrador y, con ello, marcar una subjetividad personal de eventos ajenos. Esta proyección gráfica, aunque en muchos casos mínima, marca un grado de intimidad que articula lo relatado como autocómico, al contrario de lo que ocurre con aquellos

cómics en los que el narrador no se manifiesta o sólo lo hace de manera textual. Ejemplo de ello serían el libro del propio Davodeau y Kris, *Un homme est mort* (2006), sobre la muerte de un obrero en las huelgas de Brest en 1950, o los reportajes de Jean-Philippe Stassen, en los que no aparece nunca el autor y éste sólo hace un trabajo de reportero o documentalista. La mera presencia textual, mediante los cartuchos, sin representación visual del autor hace inoperante el autocómic, ya que impide confirmar la perspectiva subjetiva de lo relatado o reconocer la relación del autor con algún personaje. Sin una figura que se vincule con el autor, no existe un referente sobre el cual poder confirmar que la narración se motiva en el autor, aunque éste sólo tenga la función de observador o excusa de la ficción.

Esta necesidad de presencia autoral también puede ser expresada a través de un tipo de narración poco habitual en el cómic en la que si bien el autor no se representa visualmente sí se ubica como observador permanente y subjetivo del relato. Esta narración de la que hablamos se consigue mediante el uso exclusivo de viñetas encuadradas en un plano subjetivo, las cuales se emparentan con la idea del encuadre cinematográfico o cámara subjetiva, es decir “a shot in which the camera assumes the position of a subject in order to show us what the subject sees” (Branigan, 1975: 55). Este encuadre se utiliza frecuentemente para crear una subjetividad que permite identificar al narrador directamente con el personaje, aunque, como veremos más adelante, esto se convierta en un elemento retórico. El uso de este tipo de viñetas no es extraño, pero su uso es exclusivo; es decir, una narración complementada desde la subjetividad es algo inhabitual y aún más en el autocómic. No obstante, existen ejemplos como el de Will Eisner [Fig. 1.6], en las historias de *Last Day in Vietnam* (2000), donde cuenta su experiencia como parte del ejército estadounidense durante las guerras de Corea y Vietnam, utilizando continuamente este tipo de encuadre.²⁶ A pesar de que en ninguna de estas historias se hace explícito que es Eisner quien observa, la coincidencia biográfica, así como algunos trazos dentro de las historias, la introducción del libro y las referencias internas a la profesión del observador, nos permiten crear una relación con el autor entre el narrador y el autor.²⁷ En la plancha “Last Day in Vietnam”, un soldado le habla al observador que identificamos como Eisner, lo que hace que se experimente el relato sin ningún tipo de filtro, es decir, nos genera una sensación de que lo que se nos cuenta es la transcripción más cercana de los hechos. Asimismo, el encuadre subjetivo también produce una sensación de interioridad en el lector, quien a través de la narración es colocado en la

²⁶ Todas las historias tratan de usar este tipo de encuadre a excepción de “A Purple Heart for George”.

²⁷ Aunque los consideraremos como autocómic, cabe decir que este cómic ocuparía una posición de ficción autobiográfica, apoyándose en elementos paratextuales. Analizaremos esta tipología del autocómic en el último apartado de esta investigación.

postura del personaje, convirtiéndose así en el observador. Por ello, ambos comportan el espacio de focalización.

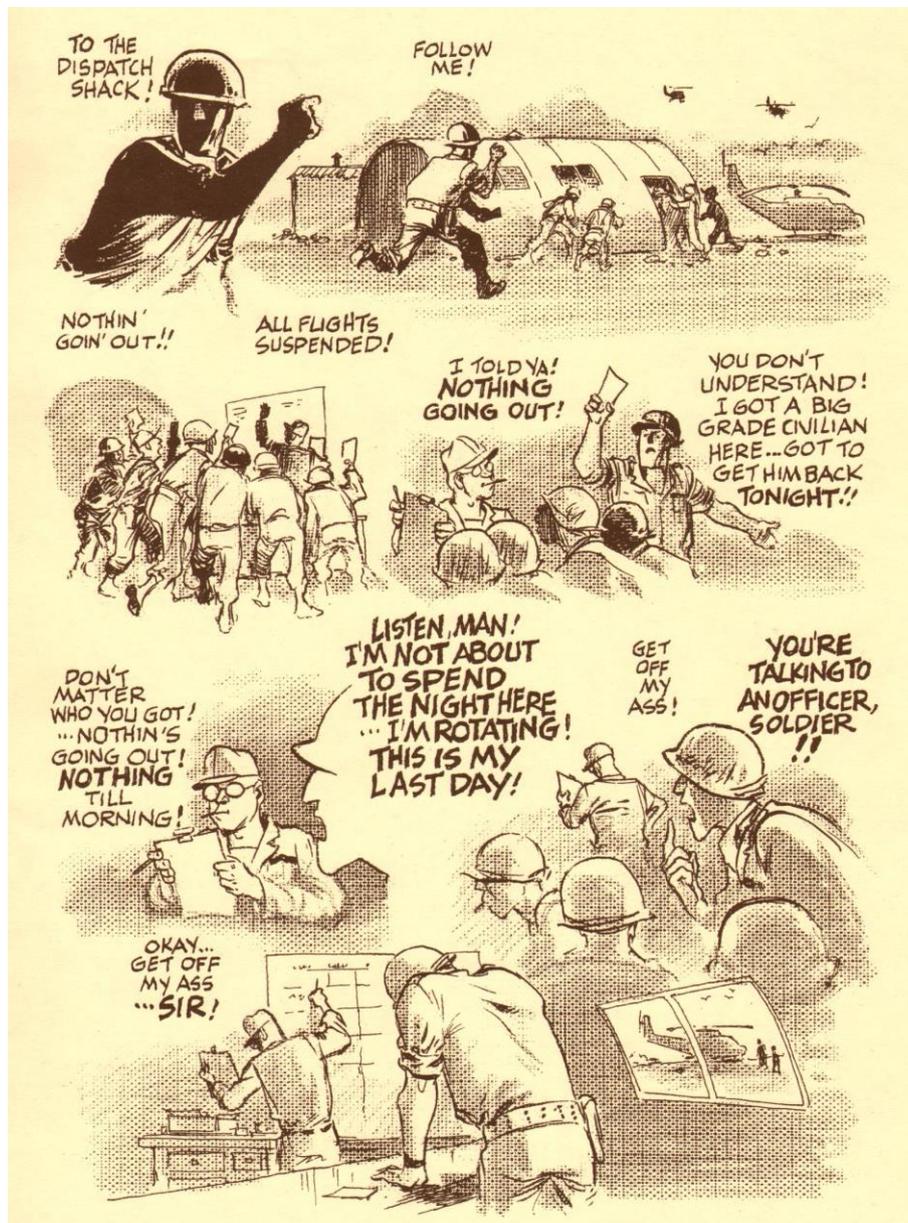


Fig. 1.6 (Eisner, 2000: 29)

Estos ejemplos dejan ver que el autocómico es un archigénero que abarca un sinfín de narraciones de muy diversa índole y diversos objetivos. Por ello, nuestra definición no pretende codificar su tratamiento, sino designar un fenómeno en todas sus posibilidades. Buscamos, pues, que sirva como punto de partida para distinguir las diferentes variantes de un fenómeno creativo que tiene la figura del autor como lugar común. Así, el autocómico no es un modelo descriptivo, sino el promotor de un marco referencial que generaliza todos los

tipos de cómics en los que una figura identificable con el autor orienta el relato, ya sea como personaje o como narrador. De esta manera, el término autocómic permite catalogar todos estos relatos, agrupándolos en cinco grandes tipos: autobiografía, diario, documental, autoficción y ficción autobiográfica; y que son el motivo principal de esta investigación.

1.3 Historia del autocómic

Explicado el término autocómic, veremos a continuación cómo éste se ha presentado a lo largo de la historia. Para ello expondremos algunos ejemplos representativos dentro de las tres tradiciones que consideramos en esta investigación (estadounidense, franco-belga y española), partiendo de las primeras tentativas hasta su consolidación en los años sesenta, y llegando a la actualidad. A pesar de que el recuento que realizaremos es detallado, éste no pretende ser un análisis exhaustivo de los orígenes del medio, ni de sus transformaciones. Se trata, pues, de un breviario que pretende ofrecer una perspectiva cronológica que sitúe puntos de referencia en la conformación del autocómic y su posterior consolidación como práctica exitosa y recurrente. Por lo anterior, mencionaremos una gran cantidad de referencias y subrayaremos algunos ejemplos de autocómic que dejarán ver cómo, desde épocas tempranas, la presencia del autor en sus relatos es, si no constante, significativa para cada una de las tradiciones que aquí contemplaremos.

1.3.1 El autocómic en Estados Unidos

En Estados Unidos el cómic se desarrolló gracias a la influencia de las revistas satíricas inglesas y francesas de mediados del siglo XIX, como *Pluck*, de 1871. En estas revistas se publicaban habitualmente tiras cómicas y caricaturas que, a finales de siglo, constituyeron el primer formato notorio de cómic en Estados Unidos: las *tiras de cómic (comic strips)*. Rápidamente, éstas encontraron un público ferviente y numeroso que llamó la atención de los dos magnates del periodismo de la época, Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst, quienes tras observar el potencial comercial de este nuevo medio, decidieron darle un espacio en los suplementos dominicales de sus periódicos más importantes. Uno de los primeros autores con una tira periódica dentro de un diario fue Richard Felton Outcault, que trasladó su serie *Hogan's Alley* de la revista *Truth* al *New York Word*, de Pulitzer, en 1895. Más tarde, en octubre de 1896, se unió al *New York Journal* de Hearst, en el que cambió el nombre de la serie por el de *The Yellow Kid*, tal y como los lectores conocían a su personaje principal. Esta

tira de Felton Outcault demostró el poder comercial de los cómics, por lo que hoy se le considera el primer cómic moderno (Gordon, 1998: 24).

Como consecuencia del éxito de *The Yellow Kid*, Hearst contrató a más autores como Rudolph Dirks, creador de *The Katzenjammer Kids*; James Swinnerton, conocido por la tira *Little Bears and Tigers*; y al autor de *Happy Hooligan*, Frederick Burr Opper, quien dibujó, además, las series *And Her Name Was Maud* y *Alphonse and Gaston*. Estas tiras tuvieron dos formatos: *la tira dominical (sunday strip)*, en la que el dibujante disponía de una página entera a color para desarrollar la narración; y *la tira diaria (daily strip)*, compuesta habitualmente por cuatro viñetas en tinta negra alineadas a lo largo de una sola tira o de dos tiras apiladas (Bartual, 2010: 69).

Durante los primeros cinco años del siglo XX, las tiras de cómic gozaron de un éxito asombroso, especialmente las dominicales que funcionaron como una forma de liberar la tensión semanal de un modo humorístico-cotidiano. Este éxito

placed comic strip characters and the art form before a wild national audience, laying the basic for their use in other products. It also provided the urban and rural reader with a weekly shared experience and brought together diverse national audiences as markets for mass media products (Gordon, 1998: 38).

Para lograrlo, Hearts *sindicalizó*²⁸ las tiras, lo que permitió su reproducción en más de setenta periódicos alrededor de todo el territorio estadounidense. Esto favoreció el impacto social de los cómics, suscitando un interés masivo hacia ellos en todo el país. Así, el cómic se instauró como un producto cultural indispensable, especialmente para los jóvenes y las clases más populares.

En este apogeo comercial apareció una de las figuras más importantes para la historia del cómic: Winsor McCay, creador de *Little Nemo in Slumberland*, célebre por su superbo y temprano manejo del lenguaje, en el que experimentó con la forma y los límites del medio (Telotte, 2010). No obstante la relevancia de esta tira, en este trabajo atenderemos a una de sus primeras series, *Dream of the Rarebit Fiend* (1905). En esta tira –publicada bajo el seudónimo de Silas en septiembre de 1904 en el *New York Herald*–, McCay realizó algunos de los primeros intentos de autocómic. *Dream of the Rarebit Fiend* partía de una anécdota simple: las alucinaciones fantásticas (o pesadillas) del protagonista de cada tira, producidas por la ingesta del platillo escocés *welsh rarebit*. Aunque la serie no tenía personajes recurrentes, algo extraño para la época, sí fue constante la aparición del propio Silas (McCay)

²⁸ El término (*syndicalised*) se refiere a la venta de los derechos de una población para su reimpresión en otros periódicos a lo largo de Estados Unidos.

como personaje. A lo largo de la serie se menciona al autor en al menos diez ocasiones, y Silas se dibuja y participa en siete de estas tiras.²⁹ Como mencionamos en la primera parte del capítulo, la mención, conciencia y enunciación de parte de los personajes del autor como su creador no es suficiente para considerar las tiras como un autocómic. Es decir, estas tiras en las que Silas es interpelado o mencionado por los personajes no son más que juegos metatextuales, constituyendo, por otro lado, algunos de los primeros ejemplos de *metacómic*.³⁰ No obstante, las tiras en las que Silas es el personaje principal sí las podríamos considerar como una incipiente muestra del autocómic.

Un ejemplo de esto lo podemos observar en la tira publicada el 24 de abril de 1906 [Fig. 1.7], que se enfoca en el propio Silas, al que reconocemos porque uno de los personajes lo interpela por su nombre en la primera viñeta (“What!! Silas! Didn’t you...”) e incluso hace explícito, en la segunda, que se trata del dibujante de la serie (“Mr. Bubble. This is Silas, the man. Eh, that draws *The Rarebit Fiend*...”). Además de esto, se confirma la homonimia entre personaje y autor a través del encabezado, donde podemos leer “by Silas” –el mismo nombre con el que llama al personaje– a manera de firma, al final de la plancha.³¹ Así, las escasas autorrepresentaciones de McCay, y esta tira en particular, adelantaron lo que apareció como uso frecuente en la segunda mitad del siglo XX: la experiencia creativa como motivo del autocómic, incluso en la manera de integrar la autorreferencialidad indispensable en algunas especies del autocómic mediante el dibujo del autor en su mesa de trabajo.³²

Sin embargo, McCay no fue el único que encontró en las tiras de cómic una forma de alcanzar la fama como dibujante. Entre sus contemporáneos de más renombre y éxito podemos señalar a George Herriman con *Krazy Kat* (1913), George McManus con *Bringing Up Father* (1913), Frank King y *Gasoline Alley* (1918) o a Frank Williar, creador de *Moon Mullins* (1921). Estas tiras sentaron algunas de las pautas temáticas y estilísticas del cómic estadounidense, como una forma de diversión asequible que ofrecía a los lectores un espacio

²⁹ En las tiras número 182 (24 de abril de 1906), 205 (14 de julio de 1906), 221 (13 septiembre de 1906), 241 (22 de noviembre de 1906), 281 (13 de abril de 1907), 528 (9 de septiembre de 1909) y 626 (6 de julio de 1911).

³⁰ Jose Manuel Trabado señala que McCay no debe ser el primero en hacer uso del metacómic, aunque sí puede ser considerado como uno de sus principales innovadores (Trabado, 2012: 142). Sobre este concepto de metacómic volveremos en los siguientes capítulos.

³¹ Como explicaremos más en detalle en el siguiente capítulo, la ausencia de narrador textual podría remitir al autor, por lo que este ejemplo completaría la identificación entre autor, narrador y personaje, facilitando el establecimiento del autocómic.

³² Es pertinente apuntar que, además de las siete historias en las que Silas aparece representado, en el resto de la serie el parecido de alguno de los personajes con él y algunas coincidencias con los eventos de su vida, como el matrimonio y el nacimiento de sus hijos, pueden ser leídos como pistas relacionadas con su biografía (Canemaker, 2005: 85). Todo ello permitiría considerar alguna de estas tiras como una autobiografía encubierta. Sin embargo, los cómics y los datos que poseemos no permiten corroborar estos datos, por lo que afirmarlo sería entrar en terrenos de la especulación y caer en la sospecha de una ficción autobiográfica.

de liberación por medio de la comedia. El éxito masivo de muchas de estas series provocó que se prolongaran por décadas, algunas perdurando incluso hasta la fecha. Con ello, también se estableció un sistema de consumo (Blanchard, 1974: 194) que impulsó el desarrollo de la industria editorial y el subsecuente éxito de las tiras diarias a principios de los años veinte (Gubern, 1979: 39).

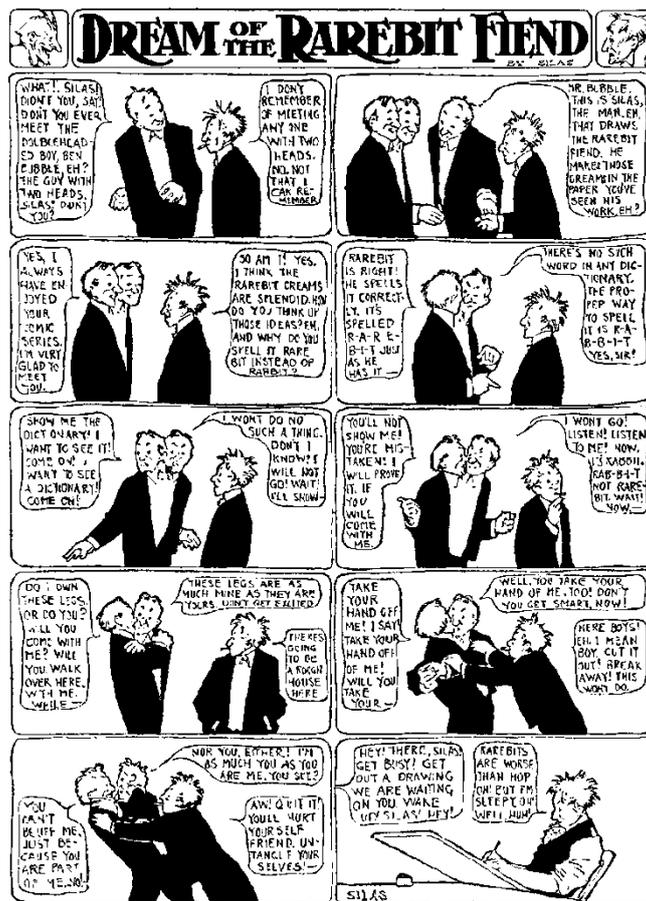


Fig. 1.7 (McCay, 1906)

El desarrollo de estas tiras propició normas editoriales, no sólo en el formato, sino también en cuanto a las temáticas. No obstante, mientras que la libertad de la que gozaron McCay y sus contemporáneos les permitió explorar el medio, las exigencias del mercado a partir de la segunda década del siglo XX coartó la autonomía creativa de los autores que tenían que cumplir plazos estrictos y asumían una carga de trabajo intensa, provocando que las representaciones del autor mermaran hasta quedar rezagadas a los autorretratos o autocaricaturas que los dibujantes usaban con fines comerciales:³³ “Es decir, acabaron todas

³³ En el siguiente capítulo estudiaremos en detalle el efecto y las consecuencias de las autorrepresentaciones en el cómic y su integración en el autocómic.

aquellas incursiones en el metalenguaje de la viñeta que jugaban con las convenciones del medio” (García, 2010: 99). En las tiras de los años veinte y treinta, apenas aparecen algunos pequeños ejemplos de la presencia del autor. Uno de ellos es la tira diaria del 7 de marzo de 1919, en la que Herriman dibuja una mano que podemos identificar como suya en una inserción metaléptica [Fig. 1.8]. Esta manera de mostrar la mano, también presente en McCay, ha sido una forma recurrente entre los dibujantes para marcar su autoría y control sobre la obra; sin embargo, como hemos mencionado, con tan sólo este elemento no podemos considerarlas un autocómico.

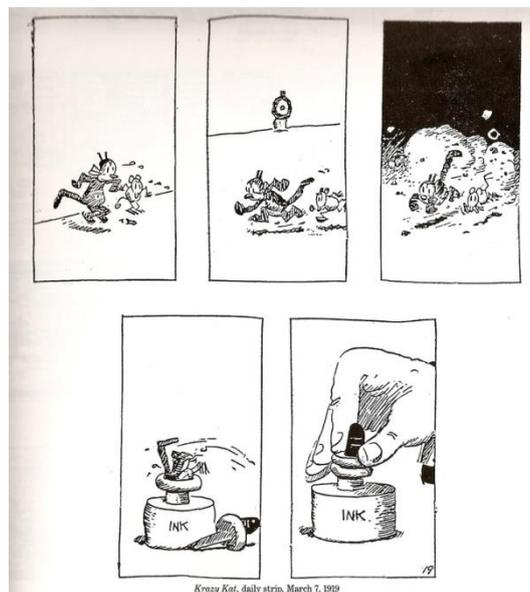


Fig. 1.8 (Herriman, 1919)

Al final de los años veinte hubo un cambio importante en el tipo de cómics que se publicaban; las tiras de humor perdieron terreno frente a las de género, como consecuencia de la facilidad que tenían las tiras diarias de contar una historia de modo folletinesco y con ello abordar temáticas más allá del chiste autoconclusivo. Al Capp, creador de *Li'l Abner*, explica la decadencia de las tiras de la siguiente manera: “Newspaper publishers discovered that people bought more paper, more regularly, if they were worry by a comic strip that if they were merely amused by one” (Harvey, 1994: 70). Así aparecieron las tiras de corte melodramático como *Wash Tubbs*, de Roy Crane (1924), o las de guerra y aventuras, como *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff (1934). También surgieron historias que recurrían a los géneros de moda en el cine o en la literatura *pulp*, como las historias de detectives (*Dick Tracy*, de Chester Gould, 1931) y de ciencia ficción (*Flash Gordon*, de Alex Raymond, 1934).

En 1929 se imprime la primera recopilación de tiras de cómic bajo el título de *The Funnies*, que significó el primer intento de creación de una revista exclusivamente dedicada al cómic. Sin embargo, no sería hasta 1930 que “entrepreneurs associated with the printing industry created a new medium for comic art” (Gordon, 98: 128): el *comic book*, con el que instituyó un nuevo discernimiento del medio que marcó el sistema editorial, provocando que este formato pasase a ser la forma paradigmática de los cómics hasta la llegada de los libros de cómics, también conocidos como novelas gráficas: “El auge del *comic book* fue muy rápido, y coincidió con un declive constante de las tiras de cómic que a partir de los años cuarenta tienen espacio y calidad de reproducción en los periódicos. Apenas surgirían nuevas series importantes hasta *Pogo* (1948) de Walt Kelly, y *Peanuts*, de Charles Schulz” (García, 2010: 103).

Con la llegada del *comic book* surgen algunos títulos y formas de producción que facilitaron la posterior reaparición del autocómic. El más importante de estos ejemplos, considerado como un parteaguas en el planteamiento de la autorrepresentación, fue la serie *Scribbly*, de Sheldon Mayer. Publicada por primera vez en *Popular Comics #6* en 1936, *Scribbly* [Fig. 1.9] presentaba las aventuras de un joven dibujante desde sus inicios hasta su consagración como editor de cómics. Como apuntan Hatfiel (2000) y Goulard (2012), el personaje que da nombre a la serie, Scribbly, guardaba una relación física y semiautobiográfica con Mayer, dibujante y a su vez relevante editor de cómics del momento. La serie gozó de un cierto éxito, gracias a la cual Mayer publicó su propio *comic book* a partir de agosto de 1948. De este modo, *Scribbly* quedó como uno de los primeros cómics de larga duración con intenciones cercanas a lo autobiográfico, y como una muestra de lo atractiva que resultaba para los lectores la vida de los dibujantes.

El *comic book* permitió muchas variantes en la composición de historias, desde recopilaciones de relatos cortos, hasta series de larga duración o ejemplares de una sola historia. Del mismo modo, el tipo de historias y de género se expandió en muchas direcciones, abarcando prácticamente todas las temáticas populares desde el romance hasta los relatos de ciencia ficción (cf. Wright, 2006). Esta variedad de publicaciones tuvo un éxito comercial significativo, por lo que a este periodo se le conoce como la edad de oro del *comic book*.³⁴ Al igual que sucediera con las tiras de cómic, la popularidad del *comic book* propició unas condiciones laborales extenuantes que industrializó la labor de los autores. Esto provocó

³⁴ Esta división permitió la subsecuente separación de otros dos periodos del *comic book* (edad de plata y edad de bronce), aunque éstos se usan, sobre todo, para el estudio de los cómics de superhéroes (Reynolds, 1992).

una forma de trabajo donde la experimentación temática o gráfica era poco viable, y finalmente derivó en un escaso uso de la autorrepresentación.



Fig. 1.9 (Mayers, 1936)

A pesar de lo anterior, en estos años se presentaron algunos ejemplos que son importantes en la construcción del autocómic. En abril de 1946 DC Comics, famosa por haber consolidado los cómics de Superman y lanzar a Batman al mercado en 1938, sacó a la venta *Real Fact Comics* con la intención de contar historias basadas en hechos reales o con apariencia de ser verídicas, incorporando el uso de lo real como condición y tema para esta clase de cómics.³⁵ Para el quinto número de *Real Fact Comics*, en sus páginas se habían mostrado las vidas de Houdini, Louis Braille o Lion Chaney, y los editores vieron como una buena iniciativa relatar “The True Story of Batman and Robin”, en la que aparecía Bob Kane,

³⁵ Éste no fue el primer esfuerzo por retratar la realidad a través del cómic; algunas series en las tiras de cómics ya intentaron relatar anécdotas de guerra y en 1941 apareció *True Comic*, que fue el principal referente para favorecer el uso de la “realidad” en el cómic.

creador de Batman, explicando cómo había ideado al famoso superhéroe, a su *sidekick* e incluso a algunos de sus villanos [Fig. 1.10]. No obstante, debido a que la historia no tenía firma visible (ni indicación en el índice), en un principio los lectores creyeron que el propio Kane la había dibujado; ahora se sabe que fueron Mort Weisinger y Win Mortimer, por lo que no la podemos considerar como un autocómic. Sin embargo, esta idea de colocar al autor exponiendo su proceso creativo junto a sus personajes abrió una de las primeras brechas explotadas por el autocómic.



Fig. 1.10 Primera y última plachas (Weisinger y Mortimer, 1946: sn)

Otro ejemplo del naciente interés en el autocómic apareció en la revista *Life* en 1946. “Al Capp by Li'l Abner” [Fig. 1.11] es, posiblemente, el primer autocómic estadounidense con una extensión considerable, similar a la de un *comic book*.³⁶ En este cómic, el personaje más popular de Al Capp, Li'l Abner, relata la biografía de su creador. A pesar de que el narrador está vinculado a un personaje ficticio, el eje discursivo es el personaje que posee el

³⁶ Después de su publicación en *Life* fue distribuido en formato *comic book* por la Cruz Roja para alentar a los veteranos que habían perdido algún miembro, ya que el propio Capp, como se lee en el cómic, habría sido amputado una pierna en un accidente de tráfico.

mismo nombre que el autor de la serie, estableciendo con ello la relación autor-personaje indispensable para el autocómico.

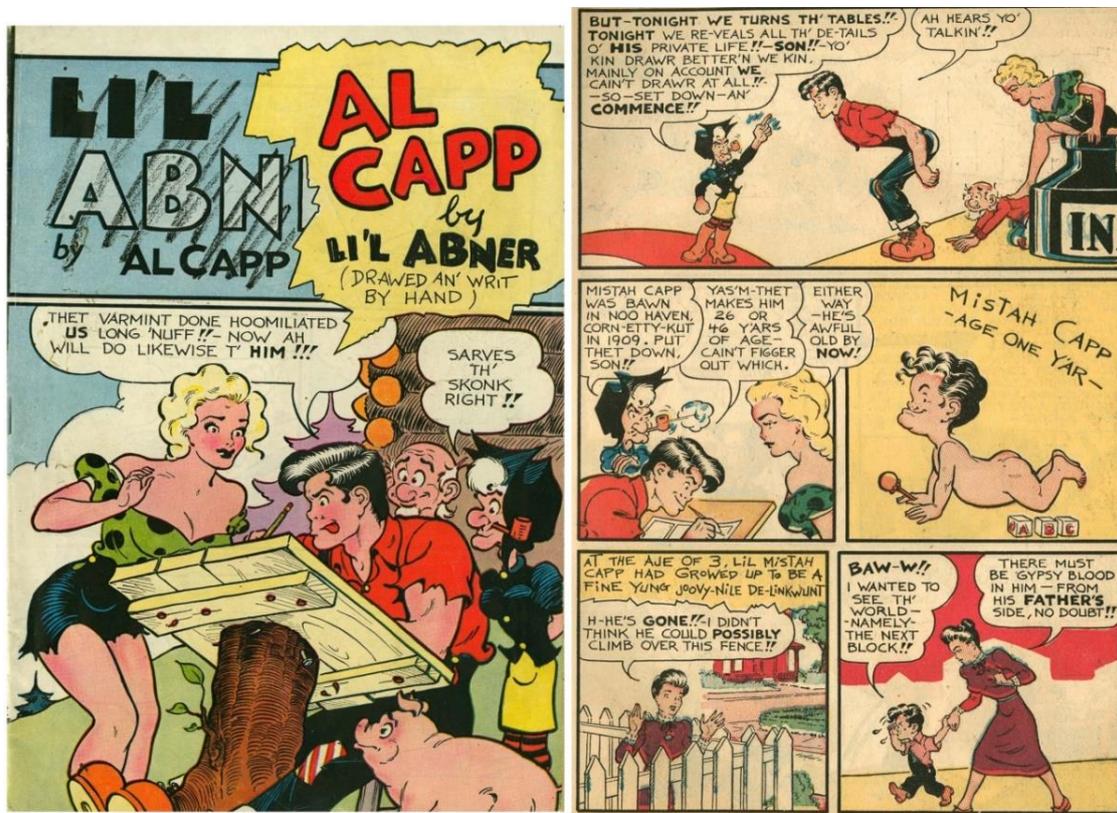


Fig. 1.11 Portada y tercera plancha de “Al Capp by Li'l Abner” (Abner, 1946)

A partir de estos dos ejemplos observamos como los autocómics en los que los autores usan el tópico de la interacción con sus personajes se vuelven recurrente. Otro claro ejemplo de esto es la serie de cómic publicada en la revista de variedades *Collier's* entre septiembre de 1948 y mayo de 1949 bajo el título *America's Top Comic Strips*. La serie consistía en invitar a un autor para que detallara cómo había nacido su personaje más emblemático. La serie contó con la participación de ocho dibujantes entre los que se encontraban Ernie Bushmiller, creador de *Fritzzy Ritzzy* y *Nancy* [Fig. 1.12] y Ham Fisher, creador de *Joe Palooka*.³⁷ En ambos cómics, los autores relatan su infancia llena de aspiraciones artísticas y cuentan cómo edificaron sus carreras. Estos ejemplos recurren al tópico de la creación de sus personajes, que es uno de los más habituales en el autocómico. Aunque en apariencia tienen una voluntad referencial, como en el ejemplo de *Batman* [Fig. 1.9], los personajes cobran vida, salen de las viñetas, y hablan con sus creadores rompiendo así la ilusión de verdad. De un modo general,

³⁷ Los otros cinco autores son Milton Caniff, Chester Gould, Frank Willar, Kern Ernst, Allen Saunder, Harry Haenigsen y V.T.Hamlin.

y como explicaremos en el quinto capítulo, estos autocómics se encuentran dentro del tipo de la autoficción por su combinación de elementos referenciales y ficcionales.



Fig. 1.12 (Bushmiller, 1948)

Santiago García (2010: 108) explica que, en la segunda mitad de la década de los cuarenta, los comics de superhéroes experimentaron un marcado declive, pero el soporte del *comic book* continuó en ascenso como fruto de su accesibilidad económica y de distribución. Fue durante esta etapa que inició el auge de los *comic book* de terror, *suspense* y de detectives con la renovación editorial EC Comics, donde se originaron las mejores propuestas a nivel gráfico y de contenido de los años cincuenta gracias al trabajo de William Gaines y Harvey

Kurtzman. Este último fue el responsable de editar la revista *Mad* en 1952, que sirvió como trampolín para que los autores en búsqueda de otras formas de expresión dentro del cómic, como la sátira y la parodia, tuvieran un espacio de desarrollo. En este periodo, las autorrepresentaciones fueron escasas y se situaron por medio de cameos, menciones en los bordes y pequeños detalles de la presencia del autor, por lo que el autocómic aparece en contadas ocasiones y generalmente dentro de las tiras.³⁸ Uno de estos casos son los ejercicios realizados por Kurtzman, en su serie *Hey Look!*, en la que él aparece en varias ocasiones de modo metatextual.

En 1955 surge un nombre relevante para la historia del cómic y, sobre todo, para el comic de no-ficción: Bernard Kringstein, quien por esas fechas publicó una de las piezas fundamentales del cómic contemporáneo: “Master Race”. Esta historia relata el encuentro en el metro de Nueva York entre un superviviente de los campos de concentración y su captor. Publicado en *Impact #1* y editada por Gaines, “Master Race” fue el primer cómic en tratar un tema tan relevante como el Holocausto, hasta aquel entonces reservado a otros medios mejor valorizados socialmente. Conjuntamente con “Master Race”, otros cómics que relataban historias bélicas como *Frontline Combat* (1951) de Kurtzman, lograron introducir en el medio situaciones reales y conflictivas. Como ya hemos apuntado, aunque el cómic ya había utilizado estos temas, siempre los había tratado como forma de espectáculo y aventuras. “Master Race” hizo del cómic un medio viable para explorar tópicos y temas más complejos como la memoria histórica, el testimonio o los efectos de la guerra:

La palabra clave es *verdad*, el elemento que Kurtzman introdujo en el cómic como elemento crítico del espectáculo de masas propio del siglo XX. Frente a la versión edulcorada que ofrecían los cómics de todos sus contenidos [...] Kurtzman exploró el lado que quedaba en la sombra, y a partir de ahí algo empezó a resquebrajarse (García, 2010: 125).

A pesar de este fortalecimiento y desarrollo del discurso del cómic, en 1954 la industria afrontó una crisis que ralentizó las posibilidades del medio de narrar temas complejos. Ese año Fredric Wetham publicó el libro *Seduction of the Innocent*, en el que culpaba al cómic de pervertir a la sociedad. Como consecuencia de los juicios y debates ocasionados por el libro se instauró el *Comics Code Authority*: un sello que se imprimía en las portadas de los *comic books* para avalar su “calidad moral” (cf. Nyberg, 1994). Sin embargo, el *Comics Code* no fue sino una manera de control y censura que excluyó de las páginas cualquier representación

³⁸ Dos ejemplos de esto serían el diario ficcional de Jack Mendelsohn, *Jacky's Diary* (1959) y algunas tiras de *Sam's Strip* (1961), de Mort Walker.

de violencia, sexo, así como de provocación política y social. Las secuelas de ello fueron un cúmulo de *comic books* de superhéroes incólumes, aventuras descafeinadas y romances anodinos que se extendieron con poca fortuna hasta mediados de los ochenta. El talento de toda una industria se vio paralizado.

Ante esta dureza moral, a incios de los años sesenta se encontraba un mercado del cómic destrozado; las ventas caían por los suelos y ningún autor había producido algo significativo después de “Master Race”.³⁹ *Mad* fue la única publicación que logró sortear los embates de censura del *Comics Code* debido a que Gaines y Kurtzman, dueño y editor, habilidosamente cambiaron el estatus legal de su publicación de *comic book* al de revista para adultos en 1955 (García, 2010: 103). Ahora, si bien *Mad* mantuvo la línea editorial de sus primeros años enfocada a un cómic de humor satírico, el cambio de estatus legal sirvió de apoyo a la creatividad de diversos autores, como Basil Wolverton, Don Marin o Joe Orlando, para que evadieran el control gubernamental y realizaran los cómics paródicos y grotescos que luego marcarían de forma importante a la siguiente generación de artistas. En particular, pensamos en la forma mucho más aperturista de abordar los temas y los estilos.

Como consecuencia de la situación de censura editorial, en el sur del país y en la costa oeste se gestó un movimiento de jóvenes dibujantes, encabezados por Jack Jackson y Gilbert Sheldon, el cual rompió el cerco de la censura y reactivó el desarrollo temático del cómic. Enmarcados en el movimiento hippie y los procesos de autogestión de los años sesenta, e influenciados por los rastros de EC Comics y *Mad*, estos artistas comenzaron a autoeditar *comic books* bajo el sobrenombre de *comix*,⁴⁰ en los que dieron salida a historias que retaban o que estaban fuera de las reglas del *Comics Code*. Posteriormente, estos trabajos dieron forma al movimiento de los *comix underground*, que tuvo como punto cardinal la publicación del *comic book Zap Comix* en 1968, de Robert Crumb. En su mayoría, los *comix* imitaban el formato de los *comic books*, con la diferencia de que se imprimían de forma manual (en copisterías o en casa) o a través de editoriales independientes que evadían los registros de autor y con ello la censura.⁴¹ El sistema de publicación y distribución, de mano

³⁹ El mundo del cómic que tuvo un carácter más comercial gozó de mejor suerte refugiándose en el mercado infantil y adolescente, en que se establecieron patrones y productos bien definidos (Nyberg, 1994: 138).

⁴⁰ La equis final estuvo inspirada en las películas catalogadas como X en inglés, que sólo podían ser vistas por adultos. Esta equis enfatizaba la vocación antiprohibitiva que tenían estos trabajos (Sabin, 1996: 10).

⁴¹ Varios críticos apuntan la importancia de que la imitación del modelo del *comic book* por parte de los artistas del *underground* respondía a una necesidad de crear una tradición paralela a la establecida, pero sin romper con un formato tan cómodo.

en mano y en tiendas de artículos para fumar marihuana,⁴² permitió a los autores eludir estándares editoriales y controles estatales. Como resultado de este contexto tan diverso y activo, los temas abordados por los *comix* fueron muy variados. Dentro de sus páginas se podían leer alucinaciones cósmicas producidas por el consumo de drogas, sexo explícito y grotesco, violencia absurda y despectiva, críticas a la iglesia y a otros grupos de poder, monstruos repulsivos, sangre y fluidos, etcétera.⁴³ Todo aquello que el gobierno intentó sacar de los cómics, el *underground* lo utilizó para formular un universo propio (Sabin, 1996: 110).

Asimismo, los *comix* fueron una vía de salida a todas las ideologías que el Estado pretendía subyugar, por lo que pronto se desarrolló un interés particular por la homosexualidad, el feminismo o la crítica social de izquierda. Gracias a esto, una de las temáticas más recurrentes fue lo autobiográfico (García, 2010: 154), porque la opinión y las experiencias personales eran el núcleo natural de estas historias. Al final de la década de los sesenta aparecieron recopilatorios que incluían historias rocambolescas y numerosas experiencias personales, trastocadas por la imaginación singular de sus autores. Greg Irons, Spain Rodriguez, Kim Deitch, Aline Kominsky o Trinna Robbins son algunos de los que realizaron alguna historia o *comic book* en los que presentaron diversas formas de autocómic.

En 1972 Justin Green publicó *Binky Brown meets de Holy Virgin Mary*. En él, Green –enmascarado en la figura de un alter ego llamado Binky Brown– narra su problemática relación con la Iglesia debido a su trastorno obsesivo compulsivo. *Binky Brown* es considerado por gran parte de los especialistas (Whitlock, 2006; Hatfield, 2010; El Refaie, 2012; Costa, 2013) como el primer cómic autobiográfico; sin embargo, como hemos visto hasta ahora, existen ejemplos anteriores que dispusieron el terreno para su aparición y que conforman un corpus del autocómic más extenso. Incluso dentro de los mismos cómics *underground* hubo muestras previas de cómo los autores se manifestaban en el interior de sus relatos. Regresando a *Binky Bown*, aunque Green se encubre bajo el alter ego de Binky, él es probablemente el responsable del primer *comic book* con una intención abiertamente autobiográfica, ya que trata explícitamente un pasaje particular de su propia vida sin la intención de transformarlo por la fantasía. *Binky Brown* despertó el interés de los lectores, al hacer un recuento de un tema sensible de un modo crudo y franco; si bien el cómic tiene momentos de humor, el tono general implica una confesión pública y dolorosa que apela a

⁴² Esta etapa se realizó casi en su totalidad en el área de la bahía de San Francisco, en la que los artistas se mudaron a mediados de los sesenta atraídos no sólo por el cómic, sino también por el movimiento hippie y la experimentación con drogas que más tarde retratarían en sus trabajos.

⁴³ Como ejemplo de ello podemos mencionar la serie *Dope* (1978- 1984) en la cual artistas como Kim Deitch, Denis Kitchen o Steven Stiles relataban el uso de todo tipo de sustancias. En el número 5 (1984) de la serie, por ejemplo, cada uno de ellos contó su primera experiencia con la marihuana.

una lectura ardua y seria. A estos puntos de atracción crítica se suma el hecho de que Green fue el primero en crear un autocómic de extensión considerable, empleando las estructuras que darían luego forma a los libros de comics.

Unos de los referentes de Green para la elaboración de su cómic fue Robert Crumb y su forma de exponer a los lectores sus fantasías más perversas sin ningún tipo de recelo o retraimiento. Una de estas historias es “The Truth”, publicada en 1971, a modo de editorial para el segundo número de *Big Ass Comix* [Fig. 1.13]. En ella el autor entra en conflicto consigo mismo por la falta de inspiración, utilizando una vez más un tema recurrente en el autocómic: el proceso creativo.⁴⁴ Sin embargo, su acción no es la simple trasposición de una historia que adopta un posicionamiento retórico, sino que es también un proceso de burla y parodia que establece una mitología degradada del individuo: “Many of these earliest autobiographical *comix* were mixtures of life and fantasy, often recounting acid trips or dreams, and deliberately blurring the lines as to where ‘real life’ ended and the fantasy took over” (Gardner, 2008: 8). Así, Crumb mostró que los *comix* podían ser una herramienta para la flagelación pública a través de lo grotesco, y para la exposición de ilusiones indecentes que conformaban un imaginario colectivo escondido. Esta forma de provocar al lector por medio de la sobreexposición influyó a otros dibujantes de la siguiente generación, como Joe Matt o Chester Brown. Sin duda, su trabajo abrió el camino para una estética agitadora basada en un dibujo poco estilizado y una forma de construir un relato autobiográfico distorsionado con el uso de la ficción o la imaginación.

Entusiasmados por el moderado éxito de *Zap Comix*, muchos autores y editores emprendieron la publicación de innumerables *comic books*, varios de los cuales retrataban eventos de la vida cotidiana del mundo *underground* o incluían autocómics como “So you want to be a... cartoonist” [Fig.1.14], de Jayzey Lynch, en el que el autor se autorrepresenta para explicar al lector cómo se realiza un cómic con ayuda de su personaje Pat th’ Cat. El mismo año de la publicación de *Binky Brown*, Aline Kominsky, posterior pareja sentimental de Crumb, publicó el primer número de *Wimmen’s Comix* (1968), en el que presentó las historias sexuales de Goldie, alter ego de Kominsky: “For Kominsky, the determination to tell her daily experiences of neuroses, body-issues, and sexuality was going very much against the grain of the underground *comix* movement, which remained dominated by a macho culture of rape fantasies and power trips” (Gardner, 2012: 132).

⁴⁴ En este mismo número también estaba el cómic “A Word to You Feminist Women” en el que Crumb, sentado en un sofá, intenta justificar el machismo presente en su trabajo.

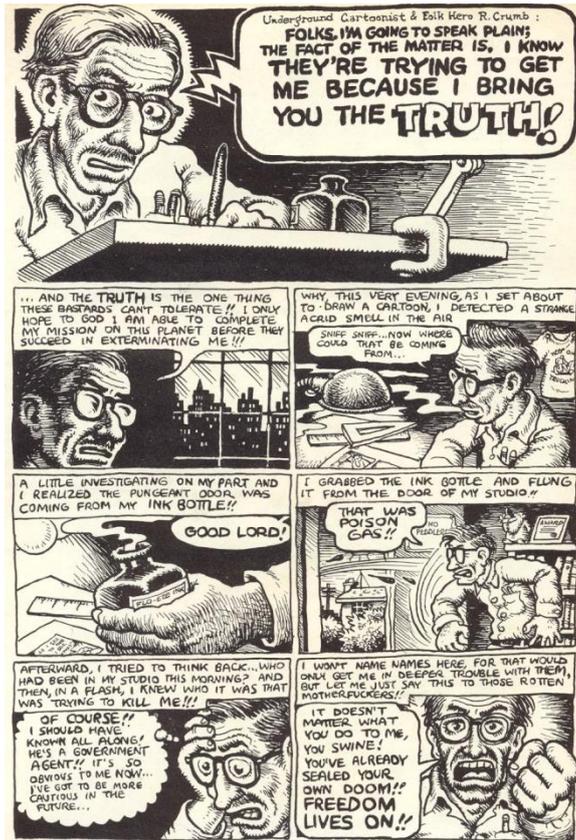


Fig. 1.13 (Crumb, 1971: 3)

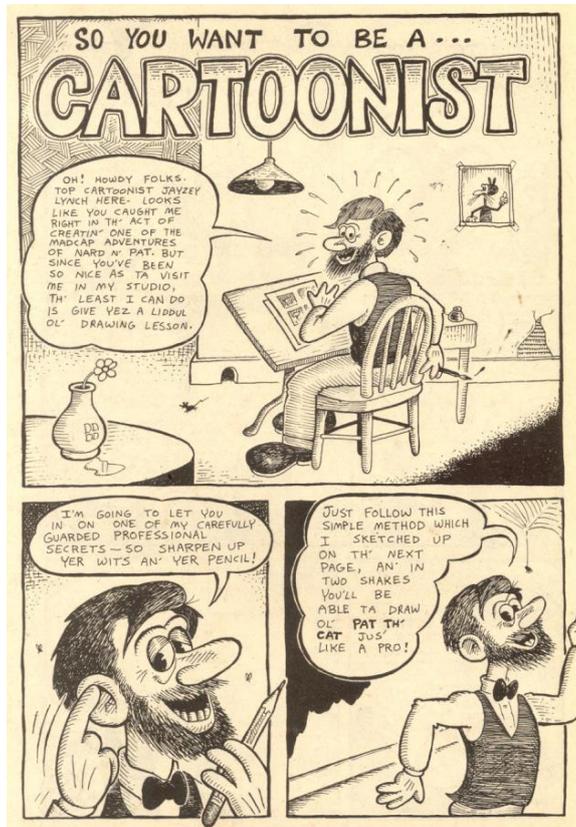


Fig. 1.14 (Lynch, 1968: sn)

Siguiendo esta vertiente, en 1974 Kominsky y Crumb publicaron uno de los autocómics más singulares de este periodo, *Dirty Laundry* [Fig. 1.15], en el que retrataron su vida de pareja. Dibujada y escrita por ambos, los dos son el eje discursivo que elabora un autocómic compartido. A pesar de ser una costumbre poco habitual, cuando el autocómic está realizado por más de un autor es habitual que el relato recaiga sólo en uno. *Dirty Laundry* es un referente para posteriores prácticas del autocómic, como las entrevistas y encuentros entre autores de la serie *Conversations I* (2004), en la que James Kochalka y Jeffrey Brown dialogan en cada viñeta sobre la manera en la que entienden el cómic. Otro ejemplo de autocómic posterior al lanzamiento de *Binky Brown* es “Back Home in Pasadena”, de Bob Armstrong, publicado en 1976 en el último número de la revista *Arcade*, cuyo editor era Art Spiegelman. En esta historia se puede observar uno de los recursos que permiten al autocómic construir un relato factual: el uso del texto para afirmar que lo que leemos es cierto. Lo anterior se puede manifestar de varias maneras, pero en este caso se hace desde la primera viñeta con la leyenda “A true life accout...”, con la que el autor nos conduce, como veremos en los siguientes capítulos, a formular una estructura subordinada de un referente aparentemente real.



Fig. 1.15 (Kominsky y Crumb, 1974: sn)

En 1976 el apogeo de los *comix* comenzó a venirse abajo; por un lado, las ventas descendieron debido al conformismo creativo en el que habrían caído los autores, que ahora vivían más preocupados por las experiencias delirantes que por ofrecer un trabajo bien estructurado; y por otro, gracias a las nuevas legislaciones que permitían la distribución de material para adultos en los locales donde se vendían estas publicaciones (Medina, 2013: 135). En este panorama menguado apareció la figura de Harvey Pekar que, influenciado por Green y Crumb, lanzó *American Splendor*, con el que reavivó el cómic estadounidense y puso un acento importante en lo autobiográfico. Ajeno completamente al mundo de los cómics, Pekar, un archivero de Cleveland, decidió narrar su vida y la de sus contemporáneos a través del cómic. El único inconveniente en esta decisión fue que no sabía dibujar, por lo que pidió ayuda a su amigo Robert Crumb para hacer las primeras historias de *American Splendor*. El *comic book* fue publicado anualmente entre 1976 y 1991, para después convertirse en varios libros de cómic en los que Pekar, ayudado por dibujantes de todas las trayectorias y estilos,⁴⁵ narró su vida cotidiana y trivial, al tiempo que relataba la de las personas de su barrio [Fig. 1.16]. Con ello, Pekar cambió la forma del autocómic abriendo dos nuevos caminos: primero, la realización del retrato de lo cotidiano de un modo normal, distanciado de la retórica burlesca o confesional de sus antecesores –incluidos Crumb y Green–, y segundo, la aparición de una nueva forma de autocómic documental, gracias a la intromisión de la mirada del autor en el recuento de vidas o eventos distintos de los suyos, en los que queda de manifiesto su opinión y, sobre todo, su particular mirada.⁴⁶

Como hemos visto, el autocómic encontró un terreno fértil en el cómic underground por la libertad que presuponían las editoriales alternativas o la autoedición. Por el contrario, en el cómic comercial estadounidense, dominado por los superhéroes desde la década de los años treinta, la idea de autoría se fue desvaneciendo como resultado de la división de los trabajos del escritor, dibujante, letrista y entintador, para reducirse a un trabajo mecanizado sujeto a las fechas y a las pautas del mercado. No obstante, algunos dibujantes, y sobre todo algunos escritores que lograron sobresalir como autores buscaron la manera de representarse en sus historias. El caso más sobresaliente dentro del panorama del cómic comercial fue el de Jack Kirby y Stan Lee,⁴⁷ dupla reconocida por haber creado *The Fantastic Four*, *Captain America*, *X-Men* y *Hulk* (Ro, 2005), y que en 1967 habrían realizado “This is a Plot?” [Fig.

⁴⁵ Alison Bechdel, Chester Brown, Gary Dumm, Frank Stack, Dean Haspiel, Spain Rodriguez, Joe Sacco, Gerry Shamray, Jim Woodring, entre otros.

⁴⁶ Veremos más sobre este tema en el capítulo cuatro, dedicado al autocómic documental.

⁴⁷ Stan Lee ya había aparecido en “How Stan Lee and Steve Ditko Create Spider-Man” en *The Amazing Spider-Man Annual* #1 (1964). Esta historia recuerda a las presentadas por los autores en los años cuarenta que vimos más arriba.

1.17]. En este cómic, publicado también en el especial anual de *The Fantastic Four*, el dibujante y el guionista se introducen como protagonistas en una aventura que emula la de sus personajes y que termina por internarlo en un hospital. En este sentido, tanto Lee como Kirby realizan una estrategia que se corresponde, de nueva cuenta, con la autoficción. Ahora, es importante mencionar que, Aunque Lee y Kirby se autorrepresentaron en diversas ocasiones a lo largo de los setenta y ochenta, nunca llegaron a realizar otro autocómico significativo.⁴⁸



Fig. 1.16 (Pekar y Crumb, 1977: sn)

⁴⁸ Como testimonio de esta voluntad por realizar autocómico está “Street Code”, realizado por Kirby en 1983, pero publicada hasta 1990. En él, Kirby cuenta su infancia de forma autobiográfica.

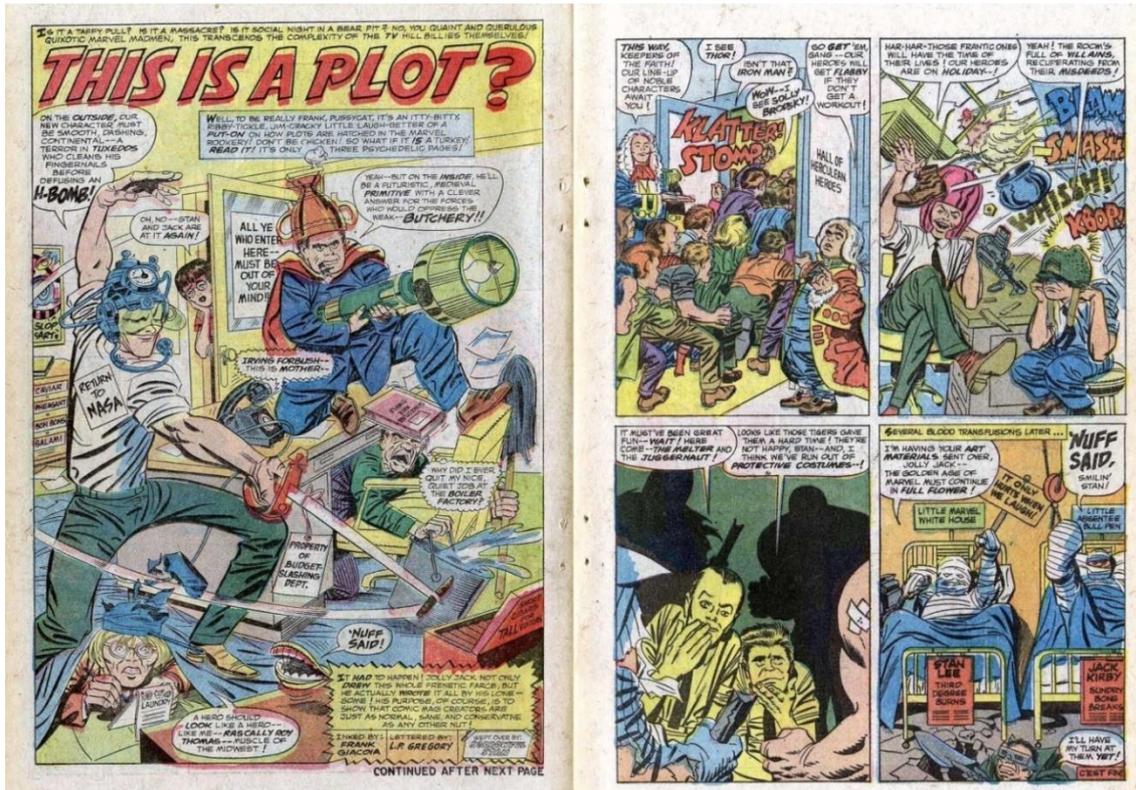


Fig. 1.17 (Kirby y Lee, 1967:sn)

Esta experiencia dentro del cómic comercial se repetiría a finales de la década de los setenta, cuando Will Eisner, creador en los años cuarenta de *The Spirit*, sorprendiera al mercado con el lanzamiento de su libro de cómics *A Contract with God* (1978). En este libro, señalado por el autor como *novela gráfica* (Kaplan, 2010: 53), Eisner relataba cuatro historias relacionadas con la sociedad judía, de que fue parte. La última de éstas, “Cookaline”, muestra los conflictos sentimentales y sexuales en un *camping* en las afueras de Nueva York. Es en esta historia donde aparece por primera vez el personaje llamado Willie, a través del que Eisner relata parte de su vida. Aunque el cómic no es declaradamente autobiográfico, el parecido de ambos nombres nos orilla a pensar en una relación autobiográfica confirmada por la aparición de Willie en otra obra suya titulada *To The Heart Of The Storm* (1991), en la que Eisner hace un recuento de sus inicios como dibujante. A través de un personaje parecido llamado Billy, variante mínima de Willie, Eisner realizó uno de los autocómics más destacados de esta década, *The Dreamer* (1986), donde narra las anécdotas de Billy como dibujante, desde su llegada a la imprentas hasta su éxito como dibujante [Fig. 1.18]. Tiempo después, Eisner tendría más encuentros con el autocómic, pero el último fue su trabajo documental en *Last Days in Vietnam*, donde nos narra su experiencia en el frente de batalla. La importancia de este libro reside en las dos primeras historias, relatadas completamente a

través de viñetas en *punto de vista* –un recurso que, como explicaré más adelante, produce en los lectores una sensación de extrema proximidad con el narrador y, consecuentemente, con el autor.



Fig. 1.18 (Eisner, 1986: 26)

Sin embargo, mientras Eisner gozaba de un gran éxito editorial que cambió, en muchos aspectos, la consideración cultural del cómic, el resto de los autores independientes luchaban por sobresalir y continuar realizando obras alejadas de los estereotipos comerciales. La mayoría de los *comix* se publicaron de forma individual, sin casas editoriales, lo que condujo a una distribución de mano en mano. Este sistema hizo que, a lo largo de los años ochenta, proliferara la venta directa y la creación de tiendas de cómics, los cuales paulatinamente, dieron paso al nacimiento de sellos independientes y a los *alternative comics* (Merino, 2003b): aquellos que fueron creados por una generación de autores posterior al *boom* del *underground*. Charles Hatfield (2010: 7) explica cómo este fenómeno creó un sólido

mercado paralelo a la industria de los superhéroes, con el que se estimuló la mejora en la calidad de los libros, a la par que se mantuvo la libertad creativa. Ya algunas revistas herederas de la tradición de los *comix*, como *Raw* (1980), *Love & Rockets* (1981) o *Weirdo* (1981), planteaban el progreso establecido por los diferentes acercamientos al medio, dando salida a un mundo de propuestas que apuntalaron el autocómico. Con ello, también aparecieron historias de ficción en formas contemplativas –*Jimmy Corrigan* (2000) de Chris Ware–, narraciones de la vida cotidiana o *slices of life* –*Ghost World* (1997) de Daniel Clowes–, relatos de acción postmodernos –*Jimbo in Purgatory* (2004) de Gary Panter– y otras formas de ficción fantástica y gótica –*Black Hole* (2005) de Charles Burns.

Sin duda, otro gran responsable del desarrollo del cómic alternativo fue Art Spiegelman. Tras surgir del mundo *underground* a través de revistas como *Young Lust* o *Arcade*, Spiegelman fundó en 1980, junto a Françoise Mouly, la revista *Raw*. Esta se presentó con un formato diferente al del *comic book*, reformando así la percepción del cómic como un medio con múltiples posibilidades artísticas para un arte con una tradición y un lenguaje propios (cf. Heer, 2013). Uno de los mecanismos que utilizó *Raw* para esta revalorización del cómic fue la incorporación de autores europeos, que propició cambios en el lenguaje, como el refinamiento de la línea de dibujo o la organización reticular de la página. *Raw* sirvió, pues, de plataforma para muchos autores de autocómico ya conocidos, como Lynda Barry, Robert Crumb o Kim Deitch, y también para autores nuevos, como Julie Doucet, Kaz o Chris Ware. De la misma manera, *Raw* funcionó como espacio para que Spiegelman publicara la primera versión de *Maus*, considerado el pilar central del cómic contemporáneo.

Maus, publicado en formato libro entre 1986 y 1991, narra la experiencia de los padres de Spiegelman durante la Segunda Guerra Mundial y su paso por los campos de concentración. Una de las peculiaridades del cómic es que retrata a los nazis como gatos y a los judíos, incluido él y su padre, como ratones, lo que ha generado opiniones encontradas sobre su validez testimonial (Rothberg, 1994; Orban, 2007; Merino, 2010), aunque también ha servido como ejemplo para diversos autores (Trondheim, Kellerman, Liniers o Kochalka) en el uso de una máscara al momento de autorrepresentarse. En este caso, el origen del cómic fueron las entrevistas que el autor hizo a su padre antes de morir. Al tener como punto de partida la vida de su padre y tan sólo contar la suya a través de aspectos incidentales, el relato autobiográfico daría paso más bien a un autocómico documental. La narración que hace Spiegelman se basa en la recolección de información y la incorporación de recursos, como fotos y mapas, que sirven más “para reforzar y legitimar la narrativa dibujada como verdad histórica” (Faxedas, 2010: 142) que para generar un relato personal intimista.

Con el impulso del trabajo costumbrista de Pekar, así como con la narrativa burlesca de *Weirdo* y el estilismo de *Raw*, pero sobre todo a partir de que *Maus* obtuviera el premio Pulitzer en 1991, el cómic alternativo experimentó un éxito comercial notable y alcanzó un estatus intelectual sobresaliente. De este modo, a partir de finales de los ochenta, los autores pudieron darse cuenta de que una fórmula loable para lograr notoriedad era contar sus propias vidas. Así, durante estos años el autocómic tuvo un auge significativo. Las editoriales alternativas, como Fantagraphics, Top Shelf o la canadiense Drawn & Quarterly dieron salida a *comic books* dedicados exclusivamente al autocómic. Ejemplos de ello son *Jim* (1987), en la que Jim Woodring realiza una especie de diario soñado que explora su imaginación y fantasías mediante la proyección de sí mismo en el mundo psicodélico de sus cómics; o Joe Sacco, que lanzó *Yahoo* (1988) y *Palestina* (1993). En este último, el autor plasmó, a modo de reportaje personal similar al nuevo periodismo, sus observaciones sobre la zona de conflicto. Fue esta serie la que abrió el camino para la consagración del cómic documental y el cómic de reportaje (Versaci, 2007; Woo, 2010). Otros ejemplos son *Kaboul Disco* (2007, 2008) de Nicolas Wild, donde éste cuenta su estancia en Afganistán como ilustrador de la constitución afgana. En la tradición del cómic *underground*, Mary Fleener y Robert Crumb crearon *Slutburger Stories* (1990) y *Self Loathing Comics* (1994), respectivamente.

Ya en la década de los noventa aparecieron, influenciados en gran medida por el propio Crumb, una serie de autores que narraban sus miedos y fantasías a través de la autoburla⁴⁹ –Julie Doucet en *Dirty Plotte* (1991)– o mediante la exhibición total de sus perversiones –Joe Matt en *PeepShow* (1991)–. Durante este periodo, también se publicaron *comic books* que, si bien no estaban dedicados totalmente al autocómic, sus páginas presentaban algunas historias que recurrían a esta práctica. Algunos ejemplos de ello son *Optic Nerve* (1995) de Adrain Tomine, *A Touch of Silver* (1997) de Valentino, o *Palookaville* (1991) de Seth, en la que el autor utiliza la autoficción para crear una historia en la que se realiza una investigación acerca de un dibujante canadiense inventado. En este tenor también aparecen algunas revistas colectivas como las mencionadas *Weirdo* y *Raw*, o *Gay Comix* (1982), en la que Alison Bechdel publicó sus primeras historias.

Algunos de estos *comic books* e historias fueron reunidos en antologías y vendidos como novelas gráficas, lo que les dio acceso a un mayor número de lectores.⁵⁰ Entre los casos más significativos están las obras antes mencionadas *It's a Good Life, If You Don't Weaken* y

⁴⁹ Los términos en francés *autodérision* y en inglés *self-depracration* nos parecen más afortunados, pero con un fin simplificador mantendremos el término *autoburla* como sinónimo de ambos.

⁵⁰ Recordemos que este formato permitió la entrada de los cómics a sitios no especializados.

Palookaville, de Seth, *The Poor Bastard* (1996) y *Fair Weather* (2002), de Joe Matt, o *Palestina* (2001), de Joe Sacco, además de las recopilaciones de la última etapa de la revista *Yummi Fur* (1983), *The Playboy* (1992) o *I Never Liked You* (1994), de Chester Brown. También aparecieron colecciones de historias de artistas que anteriormente habían publicado en diversas revistas como *True Story* (1995) de Spain Rodriguez, o *Vignettes: The Auto-Biographical Comix of Valentino* (1996) de Valentino. A estos ejemplos podemos agregar los autocómics que recurrieron directamente al formato de libro de cómic o novela gráfica como *David Chelsea in Love* (1993), en el que Chelsea describe su vida durante el movimiento por los derechos de los homosexuales en San Francisco. Igualmente se publicó *Our Cancer Year* (1994) de Harvey Pekar, en colaboración con Joyce Brabner y Frank Stack. Este cómic fue el primer libro de Pekar pensado para un formato largo, dejando atrás las pequeñas historias colectivas para centrarse en su pelea contra el cáncer. También en la misma década, salieron a la venta los libros de cómic de Julie Doucet *My Most Secret Desire* (1995) y *My New York Diary* (1999). En los últimos años de la década pareciera que el autocómic estaba reservado para los creadores que habían decidido tomar esta práctica como un recurso habitual; sin embargo, existen otros ámbitos donde podemos encontrar algunos ejemplos interesantes de autores que han realizado ejercicios similares. Uno de ellos es *Love & Rockets* (1995), que apareció en la revista de los hermanos Hernandez. En “My Love Book”, Gilbert Hernandez realiza una autoficción centrada en la creación de un cómic en el que el autor se proyecta a través de diversos personajes para descubrir que su trabajo ha sido inútil.

Con el cambio de siglo llegó también la consolidación del autocómic a través de una extensa diversificación temática y retórica. Así, aparecieron libros de cómic que narraban memorias infantiles y adolescentes, como *Blankets* (2003) de Craig Thompson, *American Born Chinese* (2006) de Gene Luen Yang, *Missouri Boy* (2006) de Leland Myrick; otros que contaban traumas familiares como *Mother, Come Home* (2002) de Paul Hornschemeier, *Fun Home*, de Allison Bechdel (2006), *The Impostor's Daughter: A True Memoir* (2010) de Laurie Sandell; relatos de enfermedades, *Cancer Made Me a Shallower Person: A Memoir in Comics* (2006) de Miriam Engelberg, *Stiches* (2009) de David Small; libros de viajes, como *Carnet de Voyage* (2004) de Craig Thompson, *French Milk* (2008) de Lucy Knisley; cómics que enfrentan los efectos del terrorismo, *In the Shadow of No Towers* (2004) de Spiegelman o *American Widow* (2008) de Alissa Torres y Sungyoon Choi; reportajes de guerra, *To Afghanistan and Back* (2002) de Ted Rall o *War is Boring* (2010) de David Axe; y finalmente cómic que se centran en narrar la vida cotidiana como *Lucky* (2004) de Gabrielle Bell, *Diary*

of a Mosquito Abatement Man (2005) de John Porcellino o *Marble Season* (2013) de Gilbert Hernandez.

Como las temáticas, los estilos también se diversificaron, y comenzó un tratamiento diferente de lo referencial, aspecto que puso en duda la veracidad del narrador. Un ejemplo particular es la composición a manera de *collage* de Lynda Barry en *One! Hundred! Demons!* (2002) y en *What It Is* (2009); otro es *Don't Go Where I Can't Follow* (2006) de Anders Nilsen, quien a través de la incorporación de elementos como cartas, notas y fotografías, crea una suerte de cuadernos de trabajo que podemos considerar como diarios.

Para finalizar este repaso histórico del autocómic estadounidense es preciso mencionar que a finales de los años noventa surgió un nuevo soporte para la publicación del cómic: el mundo digital. La inmediatez de este nuevo soporte y la ausencia de editores permitió la distribución y exhibición de un gran número de cómics, especialmente de aquellos basados en la continuidad más directa, como los cómics que cuentan el día a día o las experiencias personales a corto plazo. Uno de los casos más interesantes para esta investigación es el de James Kochalka, quien comenzó un diario en 1998 titulado *American Elf*, en el que diariamente subía una historia relacionada con sus actividades recientes. Este cómic tiene como personaje central a un elfo, que es la figura con la que el autor se presenta a sí mismo. A lo largo de quince años, Kochalka actualizó casi a diario el sitio web, exponiendo su vida diariamente como ningún otro autor lo había hecho antes; pues estamos hablando de una forma sólo posible a través de la red.⁵¹ También existen otros ejemplos destacados de autocómic en internet como *Fart Party* (2013) (luego conocido como *Museum & Mistakes*) de Julia Wertz, *Next Year's Girl* (2010) de Katie Valeska, *Dar!* (2003) de Erika Moen, o *Mom's Cancer* (2004) de Brian Fies, este último con una gran repercusión debido a su posterior publicación en libro. La gran mayoría de estos *webcómics* han creado un tipo de escritura diarística que analizaremos en el capítulo cuatro, ya que es en este medio donde se ha generado con mayor fecundidad.

1.3.2 El autocómic franco-belga

Mientras que en Estados Unidos el desarrollo del cómic tuvo lugar gracias a los periódicos, en Francia y Bélgica la *bande dessinée*⁵² evolucionó a través de la prensa ilustrada y las revistas satíricas como *Le Charivari* (1832), *Saint-Nicolas* (1880) o *Le Chat Noir* (1881).

⁵¹ Los cómics de *American Elf* han sido publicados en diversos volúmenes y antologías.

⁵² Mantendremos el término en francés para referirme a la tradición franco-belga.

Estas raíces en la prensa –considerada educada– propiciaron una concepción del medio diferente, casi opuesta, a la del otro lado del Atlántico.

If it [la *bande dessinée*] can be traced back to Töpffer’s work, then it can lay claim to some illustrious European successors later in the nineteenth century, including Félix Nadar, Gustave Doré, Wilhelm Busch, Théophile Steinlen and Caran d’Ache, whose status as artists is uncontested. Its subsequent disappearance into the ghetto of children’s magazines and mass culture can, in consequence, be seen as contingent and transitory, until a new conjuncture emerges in which it can flourish as an art form (Miller, 2007: 16).

Esta transitoriedad se prolongó hasta después de la Segunda Guerra Mundial cuando apareció una serie de artistas innovadores del medio en Francia y Bélgica. A continuación mostraremos cómo, incluso durante los difíciles años de las guerras y la censura la *bande dessinée* generó autocómics en sus distintas etapas hasta convertirse en una importante vertiente creativa.

En Francia, la obra de Töpffer tuvo una repercusión importante, por lo que varios editores y autores franceses se inspiraron en sus trabajos para elaborar los primeros libros y revistas de cómics (Groensteen, 2004). Uno de los más destacados fue Christophe, quien retrató la sociedad francesa de finales de siglo en los libros *Les facéties du sapeur camember* (1890), *La famille Fenouillard* (1893) y *L’idée fixe du savant Cosinus* (1894). En estos libros, hilados a través de viñetas realistas, Christophe estableció la forma de entender el cómic como medio para narrar situaciones reales. Una parte fundamental para el éxito de la *bande dessinée* fue el humor, originado primordialmente en los giros irónicos o cómicos más que en la construcción de un mundo imaginario, lo que marcó a las generaciones siguientes.

Además de Christophe, uno de los principales maestros de la *bande dessinée* fue Caran d’Ache, quien con un estilo elegante, marcado por un trazo firme y preciso, fue probablemente uno de los primeros autores franceses en acercarse al autocómic con “Le soldat-automobile” (1896) [Fig. 1.19]. En este cómic, Caran d’Ache, identificado como él mismo a través del diálogo con otro personaje en la primera viñeta, narra la invención de un soldado mecánico. Aunque Caran d’Ache únicamente está presente en las dos primeras viñetas y en la última, es a través de él que el lector recibe toda la información. La representación de Caran d’Ache es la del narrador central del cómic –el eje discursivo del cómic–, por lo que, si bien no se puede considerar esta página como autocómic, sí la podemos pensar como un claro precedente que autoriza la voz del autor dentro del cómic.

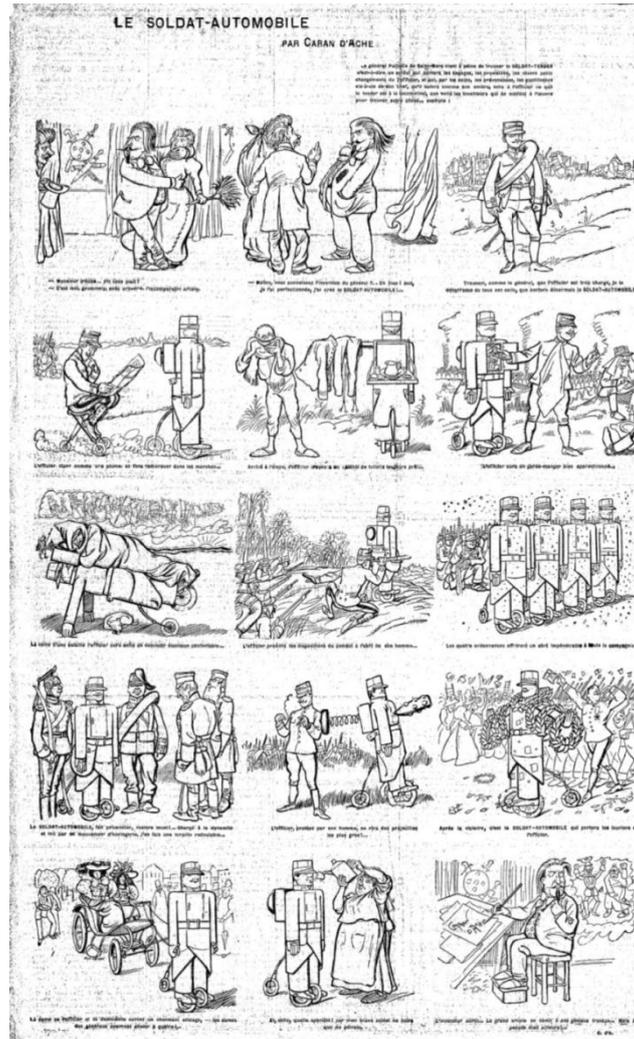


Fig. 1.19 (d'Ache, 1896: 3)

El éxito de la *bande dessinée* entre el público adulto llevó a las editoriales a publicar las primeras revistas infantiles y juveniles como *Le Petit Français illustré* (1886), *La Jeunesse illustrée* (1903), *La Semaine de Suzette* (1905) o *L'Epatant* (1908), para así ampliar el número de posibles lectores. En estas publicaciones se perfeccionaron las primeras formas, técnicas y estilos del cómic, y se establecieron los primeros personajes populares de la *bande dessinée* como *Les Malices de Plick et Plock* (1893) de Christophe, *Bécassine* (1905) de Émile Pinchon, o *Les Pieds Nickelés* (1905) de Louis Forton. Estos cómics comprendían apenas unas ocho páginas y sus contenidos estaban consagrados primordialmente al divertimento infantil y adolescente, lo que ocasionó que en “the end of the nineteenth century, francophone *bande dessinée* [...] had moved out of the press for adults and into the restricted sphere of magazines for children, from which it would scarcely emerge until the 1960s” (Miller, 2007: 17). En esta primera etapa, la presencia del autocómic e incluso de las autorrepresentaciones fue escasa y se limitó tan sólo a algunas inclusiones de los autores en

viñetas aisladas y a los autorretratos que se usaban con fines de identificación en las editoriales.

A pesar del gran éxito entre los jóvenes y de la aparición en 1925 de *Zig et Puce* – considerado el primer cómic moderno y una de las principales influencias para la *línea clara* (Sterckx, 2000)–, para mediados de los años treinta el cómic francés entró en un declive ante la llegada masiva de los cómics estadounidenses. El éxito de revistas como *Le Journal Mickey* (1934), *Robinson* (1936) y *Hop-là* (1937) llevó al cierre de casi todas las revistas y suplementos franceses (Gauthier, 1989). Sin embargo, en Bélgica el progreso de la *bande dessinée* se mantuvo estable con la publicación en 1929 del suplemento semanal del periódico *Le Vingtième Siècle*, *La Petit vingtième*, editado por Hergé, en el que apareció por primera vez Tintin. Al año siguiente, inspirado por *Zig et Puce*, Hergé presentó la serie *Quick et Flupke* en la que reaparece el autocómic con el episodio “Une grave affaire” [Fig. 1.3]. Además de esta historia, Hergé se dibujó en otras ocasiones pero únicamente como figurante o de forma metatextual; no obstante, este ejemplo deja ver una intención de usar la autorrepresentación como excusa narrativa.

A finales de los años treinta salió al mercado *Le Journal de Spirou* (1938), que tuvo entre sus novedades dar cabida a autores belgas y franceses desconocidos y así poder contrarrestar la supremacía de las publicaciones estadounidenses. Peculiarmente, desde el primer número, *Le Journal de Spirou* mostró una intención vanguardista al publicar una historia cercana al autocómic. En “La Naissance de Spirou” [Fig. 1.20] un dibujante (pintor) –que guarda un parecido razonable con Rob-Vel, creador del personaje y a quien se le atribuye el cómic en la cabecera– da vida al personaje de Spirou ante la petición del editor de la propia revista. Vel recurre al tópico de la creación del personaje como tema para explicar la creación del cómic. Este relato es peculiar porque el encuentro entre el autor y su personaje ocurrió la primera vez que Spirou apareció en un cómic, y no como habitualmente sucede cuando el personaje ya es famoso. De la misma manera, en “La Naissance de Spirou” el reconocimiento del autor es impreciso, ya que pasa por un mecanismo que depende de referencias externas, lo que condiciona la constitución del relato como autocómic.⁵³

⁵³ Por ejemplo, en este caso, donde, a pesar del parecido físico del personaje con el autor, siguen existiendo dudas acerca de la autoría del cómic, pues bien pudo haber sido obra de su colaborador hasta 1939, Luc Lafnet (Pissavy-Yvernault, 2013: 25).



Fig. 1.20 (Rob-Vel, 1938)

Con la explosión de la Segunda Guerra Mundial y especialmente durante la ocupación entre 1940 y 1944, la prensa francesa fue dominada por los alemanes y, como consecuencia, la *bande dessinée* padeció dificultades para publicarse y distribuirse; la industria editorial se derrumbó, entre otras razones, porque los cómics estadounidenses fueron prohibidos. Sin embargo, algunas revistas mantuvieron frágilmente la tradición del cómic gracias a que cambiaron su sede de París a Lyon o a Marsella, como el *Journal de Mickey*, *L'intrepide* o *Hardi*, y a que otras pasaron a la clandestinidad como *Le Jeune Patriote* (Gordon, 2010: 129). En general, hasta 1942, la influencia nazi sobre las publicaciones en el lado ocupado fue moderada y hubo una circulación constante de revistas que atendían al público infantil, aunque sin emprender nuevos caminos creativos. Al contrario que en Francia, en Bélgica, la actitud colaboracionista de las revistas permitió una cierta continuidad (Lambeau, 2013: 18), desarrollando una línea clara con la aparición de autores como E. P. Jacobs, Jijé, Mitacq, Rob-Vel, Sirius, Texas o Maurice. No obstante el progreso estilístico de los cómics en Bélgica, el estancamiento en sus temáticas retrasó su evolución durante los años de combate.

Ahora bien, a pesar de la ralentización productiva y la censura editorial durante la ocupación, fue en París donde apareció uno de los gestos más singulares e interesantes del autocómic. Por su parte, los nazis, siempre alerta del poder propagandístico de los medios, notaron el alcance ideológico que poseía la *bande dessinée* y crearon su propio semanario en 1943, llamado *Le Téméraire*. Aunque concebido como aparato ideológico, *Le Téméraire* también terminó por convertirse en un detonador estilístico para un medio estancado en un clasicismo ingenuo e infantil (Filippini, 1980: 56). Uno de los artífices de este cambio fue Vica, quien incorporó a la revista un personaje con su propio nombre. Este personaje reapareció varias veces en la revista y, en 1942, en tres folletines⁵⁴ [Fig. 1.21] parecidos en formato y longitud a un *comic book*; en ellos se contaban las aventuras anticomunistas y antiestadounidenses de Vica. Se cree que estos cómics fueron creados por orden del partido nazi (Ragache, 2000: 756) para exhibir de una manera simple lo perversos que eran los enemigos del régimen.



Fig. 1.21 Portadas de los tres ejemplares (Vica, 1943; 1943b; 1944)

En estos tres ejemplos, junto a otros tres folletines publicados con anterioridad, se sitúa al marinero Vica como eje central y narrador de la historia; y en todos ellos existe, por un lado, la relación del nombre con el del autor y, por otro, la coincidencia del oficio, lo que hace pensar en una vocación de ficcionalización del autor, basada en una relación lejana con su propia vida:

The autobiographical element comes in the fact that Vica's character bears his name and, although he is a sailor living in a world of fantastic animal friends rather than a serious soldier, the character is used to make weighty political points which would seem to be the opinion of the artist (Grove, 2004).

⁵⁴ *Vica au Paradis de l'URSS* (1943), *Vica contre le Service Secret Anglais* (1943b) y *Vica défie l'Oncle Sam* (1944).

En estos cómics, Vica tuvo una clara voluntad de establecerse como guía del relato: en la viñeta que observamos [Fig. 1.22], hace hincapié no sólo en su oficio de marinero, entendido por el uso del uniforme, sino también en el de dibujante, lo que se puede deducir por la imagen del pincel que lo acompaña. Aunado a esto, la coincidencia de la firma –que en esta viñeta se encuentra fuera del relato– con la del cómic y con el nombre del autor crea la ilusión de que se trata de un relato personal. El desarrollo ficcional a partir de primicias reales responde, como veremos en el quinto capítulo, al uso de la autoficción. Con todo esto, se puede considerar la obra de Vica como el primer autocómic francófono de extensión considerable, pues no sólo se recrea al interior de cada folletín sino que también busca establecer una relación entre distintas obras. Además del ejemplo de Vica, durante la ocupación apenas encontramos autocaricaturas e inserciones de autores incidentales como las de Hergé y Jacobs.

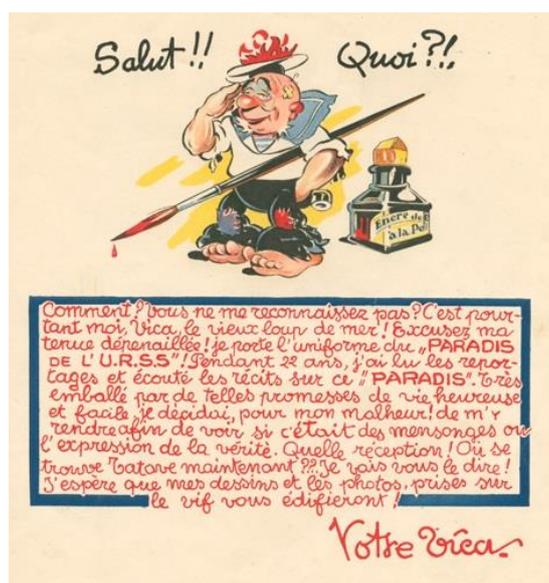


Fig. 1.22 Primera página de *Vica défie l'Oncle Sam* (Vica, 194: sn)

Poco después de finalizar la guerra, la *bande dessinée* gozó de una segunda edad oro, gracias a revistas belgas como el *Journal de Spirou* y el *Journal de Tintin*, y su distribución en Francia (Miller, 2007: 20). Estas revistas propiciaron una línea clara a través de dos escuelas: la de Bruselas y la de Charleroi o estilo atomium, recuperado en los setenta por Joost Swarte e Yves Chaland. En este contexto de bonanza, la autorrepresentación se (de)limitó a inserciones de la imagen del autor en algunos cómics, aunque sí encontramos un autocómic destacado titulado “Les aventures de Franquin par Fatasio” [Fig. 1.23]. En este

cómic, Fantasio, compañero de aventuras de Spirou, cuenta la vida de Franquin, el dibujante de la serie. A partir de un dibujo con un estilo diferente al que ya se le reconocía en ese momento, se insiste en que el narrador es distinto al autor. Este autocómic utiliza el mismo encubrimiento realizado por Al Capp en el cómic mencionado anteriormente [Fig. 1.10], en el que para narrar su propia vida utilizó a uno de sus personajes como narrador, aunque con una coincidencia onomástica entre sus nombres, que nos permite una vinculación biográfica y por lo tanto su inclusión en el autocómic.

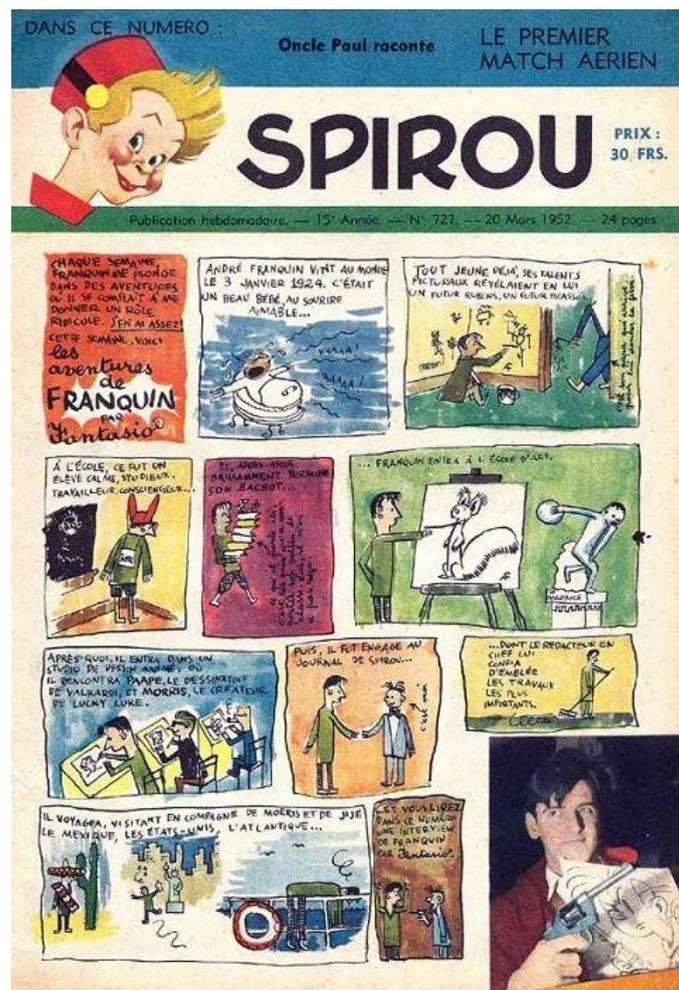


Fig. 1.23 Portada *Spirou* # 727 (Franquin, 1952)

A pesar de la vasta producción durante esta época y de que ambas revistas “nourished the childhood imaginary of later generations of artists, and it continued to exert an influence over *bande dessinée* for the rest of the century, as unconscious or conscious source and, often, as intertext”, la siguiente década vería los “beginnings of the revolution set in train by the founding of *Pilote* magazine in 1959” (Miller, 2007: 21). *Pilote* creó una plataforma para consolidar autores como Goscinny, Udezo, Morris, Fred, Greg, Cabu o Tabary, entre otros, y

para lanzar series significativas de la *bande dessinée* como *Asterix* (1959), *Achille Talon* (1963), *Philémon* (1965) o *Lucky Luke* (1967). Empero de su concepción como un semanario dedicado a la juventud, con el paso de los años, y la integración de nuevos autores, *Pilote* fue impulsando contenidos más propositivos, especialmente a partir de 1963, cuando Goscinny y Jean-Michel Charlier fueron nombrados redactores, y con ello, llegaron nombres como Jean Giraud (Moebius), Claire Bretecher, Nikita Mandryka y Gotlib.

Si, por un lado, *Pilote* representó el mejoramiento y la continuación de la forma convencional de hacer *bande dessinée*, por el otro, en 1960, apareció *Hara-Kiri* como una alternativa adulta e iconoclasta de contenido subversivo (Mazurier, 2007). En *Hara-Kiri*, bajo el subtítulo de “*bête et méchant*”, se presentaron relatos incongruentes y absurdos, aventuras escatológicas y perversiones sexuales con total desenfado y sin ningún tipo de tabú. Esta publicación dio cabida a las versiones más desvergonzadas de Fred, Willem o Wolinski, e introdujo a Vullemin, Gebè y Topor. Uno de los elementos más significativos de *Hara-Kiri* fueron los artículos y dibujos de Cabu, quien a través de sus caricaturas y cómics de la sociedad francesa, se volvió un retratista de esa realidad, la cual trasladó a los lectores por medio del dibujo y, a veces, del cómic. Las postales del espacio rural y pueblerino francés de Cabu son, como veremos más adelante, las precursoras del cómic documental o *bédé reportage* (Dabitch, 2009: 186).

Aunque durante los sesenta gran parte de los autores se insertaron en sus historias por medio de la apariciones circunstanciales o en caricaturas de sí mismos como forma de presentación, en estas dos revistas se publicaron varios autocómics. Por ejemplo, en 1961 se publicó en *Hara-Kiri* “Sujet de rédaction” [Fig. 1.24], en el que Gebè narra sus recuerdos de infancia de en la vida familiar cotidiana. Para enfatizar que se trata de una relación de eventos del pasado, Gebè construye la historia como una tarea del colegio de época; desde la primera viñeta, el autor aclara que él es el narrador del cómic al poner su nombre después de la indicación “Nombre del alumno”.

Por supuesto, los movimientos sociales de 1968 no pasaron inadvertidos en la *bande dessinée*: “depuis 1968 la grand nouveauté, le grand évènement est la naissance, l’affirmation, l’officialisation progressive d’une forme adulte de la bd entre dans nos mœurs” (Filippini, 1980: 93). Los autores percibieron que su trabajo podría ir con el ánimo popular y comenzaron a realizar historias innovadoras en busca de un público adulto y más crítico. Gotlib, por ejemplo, comenzó a publicar en *Pilote* la serie *Rubrique-à-brac* (1968), en la que la ambigüedad, la ironía y la subversión de la moral y de los códigos del cómic son el principal motor del discurso (Gordon, 2010: 282). En esta serie, Gotlib exploró las dimensiones

croyez-en ma vieille expérience



Fig. 1.25 (Gotlib, 1971: sn)

En *Pilote* también surgieron otras formas de autocómic, como la realizada por Goscinny y Uderzo en 1970. En “Banix”, ambos autores representan una supuesta entrevista frente a cámaras de televisión para, después de ello, pelearse por los elogios uno del otro. El autocómic también tuvo espacio en el *Journal de Spirou*; por ejemplo, en 1974 apareció la serie *Pauvre Lampil* (1974) de Willy Lambil y Raoul Cauvin, que cuenta las desventuras de un menospreciado dibujante de cómic. A pesar de que *Pauvre Lampil* estaba basado en las experiencias del propio Lambil, él no era el guionista de la serie, por lo que los elementos de ficción parecen en primera instancia más factibles, aunque no deja de ser una proyección propia del autor y, por lo tanto, una forma del autocómic. Este método representó los albores de una de las maneras más comunes de realizar autocómic en *bande dessinée*.

A pesar de que *Pilote* presumía de una apertura a todo tipo de historias, en 1972 Bretécher, Gotlib y Mandryka abandonaron la revista debido a la negativa de Goscinny de

publicar un tira de *Le Concombre masqué*, de Madryka. Inspirados en gran medida por *Mad*, el trío de desertores fundó *L'Echo des Savanes*, dedicada exclusivamente, como indicaba su portada, a cómics para adultos. No obstante, aunque el propósito de la revista era mostrar historias que no podían salir en otros lugares por su contenido prosaico y exhibicionista, también tuvo espacio en ella el autocómic. Uno de estos casos fue “La vie d’Artiste” [Fig. 1.26], de Mandryka, en la que un personaje amorfo relata cómo se volvió dibujante de la revista *L'Echo des Savanes*. El uso de la referencia, así como la introducción de un narrador en primera persona, hace pensar que el objetivo de Mandryka era burlarse de sí mismo.



Fig. 1.26 (Mandryka, 1972: sn)

En el tercer número de la revista (1973) apareció el autocómic más notable de este periodo, y posiblemente uno de los más significativos de la historia. En una quincena de páginas, “La Coulepe” sirvió a Gotlib para cuestionarse sobre el quehacer artístico a lo largo de su vida. A través de una historia rocambolesca en la que Gotlib atraviesa un desierto,

metáfora de la página en blanco, y se encuentra con varios de sus personajes como Gai-Luron o Galileo, el autor evoca los horrores que le produce la creación artística y las dudas personales que lo asaltan. Al final de su travesía, Gotlib rompe la página que estamos leyendo [Fig. 1.27] a manera de venganza y en oposición a las normas condicionantes impuestas por sí mismo. En “La Culpé”, Gotlib incluso cuestiona su talento al hacer una introspección en su imaginación; se trata de la narración de una serie de acontecimientos —cuando menos fantásticos—, a través de los cuales plasma sus frustraciones. Al situarse en situaciones inverosímiles tanto temáticas como lógicas, este autocómic se acerca a una de las formas de autoficción, sobre la que volveremos más adelante.



Fig. 1.27 Última plancha de “La culpé” (Gotlib, 1973: sn)

Durante los setenta aparecieron diversos autocómicos de importancia como la entrevista de Moebius a sí mismo en la revista *Cahiers de la bande dessinée* (1974). Esta forma de autocómic es similar a la que más tarde el mismo autor utilizó en la serie *Inside Moebius* (2004-2010), en la que mantiene conversaciones imaginarias consigo mismo y con

sus personajes sobre la existencia y la creación artística a lo largo de cinco álbumes. Previo a estos ejercicios, Moebius publicó “La deviation” en *Pilote*, donde cuenta cómo, al tomar una desviación en la carretera, él, su esposa y su hija se ven envueltos en un delirante cuento de fantasía que finaliza en un paraje espacial. El evento detonador del relato, como más tarde aceptaría el propio Moebius, ocurrió en verdad y le pareció una buena excusa para contar una ficción insólita en la que él fuera el héroe. Estos ejemplos son dos diferentes inflexiones del autocómic que pretenden situar al autor como potencial artífice y protagonista. Por un lado, se proponen las típicas consideraciones sobre el arte pero no desde la exhibición de la creación, sino desde lo argumentativo, acercando con ello la *bande dessinée* al ensayo; y por el otro, está el uso de la persona y su contexto real para desenvolver un profuso imaginario que en literatura ya se comenzaba a plantear por medio de la autoficción.

Si bien *L’Echo des Savanes* estableció una nueva forma de *bande dessinée* adulta en la que las visiones extravagantes podían prosperar, Gotlib se aventuró a fundar la revista *Fluide Glacial* en 1975. En cuanto a cuestiones y tratamientos temáticos y artísticos, la revista no aportó gran novedad a las publicaciones anteriores. Sin embargo, el giro estilístico de *L’Echo des Savanes*, tras la llegada del grupo Bazzoka (Sadaoul, 1978: 15), hacia una *bande dessinée* más conceptual le permitió a Gotlieb garantizar la supervivencia de su revista y dar cabida a muchos dibujantes novatos y experimentados que encontraron en *Fluide Glacial* uno de los pocos espacios comerciales de libertad. En *Fluide Glacial*, Gotlib continuó autorrepresentándose con referencias personales bastante marcadas por un afán de autoburla y con el uso de su persona como material de ficción. No obstante, a pesar del éxito de *Fluide Glacial* y su lugar preponderante en la historia de la *bande dessinée* —y de la continuidad del semanario *Charlie Hebdo*—,⁵⁵ con el primer cierre de *L’Echo des Savanes* en enero de 1982⁵⁶ se puso fin al primer periodo de cambio de la *bande dessinée*.

Inspirados por esta década y por la forma de producción, muchos autores fundaron revistas sobre todos los temas, abarcaron desde ciencia ficción hasta lo poético, pasando por los mitos escatológicos y el humor absurdo. Las más famosas de estas publicaciones fueron *Metal Hurlant* (1974) y *A Suivre* (1978). A la par, también se consolidó el mercado de los álbumes, en los que se reunían las historias aparecidas en las revistas, en uno o varios tomos, lo que facilitó y expandió el mercado; el coleccionista ya no sólo tenía que comprar la revista mensual o semanalmente, sino que en cambio podía decidir qué aventuras seguía o esperaba

⁵⁵ Revista que sustituyó a *Hara-Kiri* en 1969. A pesar de que tienen una presencia importante de cómic, su principal propósito fue la sátira política.

⁵⁶ La revista volvería en noviembre del mismo año con otro editor y dibujantes extranjeros para cubrir el vacío dejado por la salida de los franceses.

su salida en álbum. Asimismo, el formato álbum permitió un almacenaje y una clasificación más efectivos, lo que dio pie a estudios académicos, favoreciendo diversas perspectivas sobre el medio que influenciaron la creación. El periodo entre 1975 y 1985 es considerado la época de oro de los álbumes (Filippini, 2010: 86). Durante este tiempo, muchas series dejaron de publicarse en las revistas y se convirtieron en trabajos autónomos que dependían del éxito de sus álbumes para subsistir, por lo que proponer una ruptura con la continuidad o con la lógica de las historias era delicado, riesgo que pocos autores y editores estaban dispuestos a correr. De este modo, el autocómic perdió presencia, si acaso se encontraba, era a manera de fragmentos de un relato más amplio; con lo anterior, se impulsó lo que llamamos autocómics autónomos, que se publicaban como álbumes independientes. Con las nuevas posibilidades para crear historias de mayor extensión y explorar nuevas temáticas “a new tendency emerged in the 1980s, based, like the work of some of the satirists, on the observation of daily life, but treating it through emotions and atmospheres rather than humour” (Miller, 2010: 40). Por ejemplo, en 1981 apareció *L’Institution*, de Christian Binet, en el que el autor se retrató entre la masa de alumnos de la escuela religiosa a la que asistió en sus años de infancia [Fig. 1.28].

Ese mismo año se publicó *Passe le temps* (1981), de Edmond Boudoin, en el que narraba sus recuerdos de infancia por medio de una narración poética. En principio, este autocómic se confirma por una relación extratextual explicada en diversas entrevistas y textos críticos por la compleja identificación del personaje y el autor; en la obra se llama Paul y no hay ningún rastro de que el autor sea el mismo que el personaje. Como veremos en el siguiente capítulo, el autocómic se sustenta en vínculos indispensables, como el reconocimiento del autor que puede hacerse mediante el nombre, la profesión o el parecido físico. La relación extratextual no forma parte de los elementos del autocómic, sino del proceso de recepción. Sin embargo, al tratarse de un ejemplo reconocido es probable que los lectores participemos de la información previa y así creemos el vínculo entre autor y personaje. Otro ejemplo de su trabajo que podemos clasificar como autocómic sería *Cauma acò* (1991) o *Éloge de la poussière* (1995), en el cual experimentó con el libro de viajes y el cuaderno de trabajo como formas de expresar su intimidad. A la fecha, Boudoin ha continuado realizando cómics autobiográficos de corte contemplativo y con una apreciación costumbrista del espacio.



Fig. 1.28 (Binet, 1981: 8)

También durante esta década aparecieron álbumes de humor que se cuestionaron la función de los autores, como es el caso de *Comment faire de la Bédé sans passer pour un pied-nickelé* (1988), en la que Florence Cestac, con guión de Thévenet y Jean-Marc, dibujó la historia de los autores de la editorial Futuropolis. Este trabajo se encuentra en un espacio liminal del autocómic debido a que ambos creadores son partícipes del relato, siguiendo la forma de creación de Pobre Lampil. Esta forma, como hemos insistido, se ha repetido en más ocasiones, como en *Le gang Mazda* (1987) de Christian Darassey y Bernard Hislaire. En esta serie se cuentan las anécdotas de un trío de dibujantes, dos de los cuales corresponden a los autores del cómic.⁵⁷ O el *Journal d'un Album* (1991) de Charles Berberian y Philippe Dupuy, en el que, imitando un diario de trabajo, cuentan la elaboración de un cómic de principio a

⁵⁷ A partir del tercer álbum, Darassey se queda como único miembro de la pandilla que tiene relación con los autores.

fin. En estos trabajos se afirma la vida dentro del taller del autor como uno de los temas más recurrentes en el autocómic. Además de los ejemplos anteriores, a lo largo de los años ochenta aparecieron otros ejemplos de autocómic como los de Max Cabanes –*Colin Maillard* (1986) – y las tiras de Wolinski en *Charlie Hebdo*,⁵⁸ quienes publicaron historias con la intención de evocar su infancia, contar su vida amorosa o narrar la sociedad desde su mirada (Groensteen, 2013c). Aunque en esta década los ejemplos fueron frecuentes, los autocómics no darían el gran salto sino hasta la década siguiente con la llegada de una nueva generación de autores.

Efectivamente, a finales de los ochenta el mercado de la *bande dessinée* gozó un periodo de bonanza gracias a los cómics de género y a la llegada del manga (Miller, 2010: 52; Guilbert, 2012). Al mismo tiempo también se gestó el fenómeno de los fanzines, que recuperaban el espíritu de los creadores de finales de los setenta e incorporaron las nuevas propuestas de la novela gráfica y del cómic alternativo estadounidenses. Esto impulsó el género a buscar mecanismos de publicación e impresión que no dependieran del seguimiento institucionalizado marcado por las grandes editoriales; así nació lo que se conoce como *nouvelle bande dessinée* (Dayez, 2002) o *bande dessinée alternative*. Este movimiento se originó en la pequeña editorial alternativa Association pour l'Apologie du Neuvième Art Libre (A.A.N.A.L.), en 1985, fundada por Jean Christophe Menu, Stanislas y Mattt Konture. Durante su existencia, la editorial funcionó como un colectivo encargado de publicar fanzines, revistas y libros de *bande dessinée* que no respondían o encajaban en el panorama editorial, enfocado en la mercantilización y explotación de la tradición estética y social.

El advenimiento de los fanzines fue de suma importancia, ya que, al ser publicados, editados y vendidos por los mismos autores, éstos se permitían hacer creaciones más personales (Dozo y Preyat, 2010). Un ejemplo de esto fue *Krokrodile Comix* (1988),⁵⁹ en el que Matt Konture cuenta su vida diaria como dibujante de cómic y músico de punk. Desde entonces, Konture ha publicado una gran cantidad de autocómics, especialmente la serie *Auto-psy d'un mort vivant*,⁶⁰ donde ha ido transformado su narración de un relato puramente vivencial y cotidiano en un relato confesional acerca de su enfermedad. Uno de los elementos destacados de la obra de Konture es el tratamiento de lo narrado cercano al realismo sucio, que se conoce como *linge crade* (línea sucia), y es opuesto radicalmente a la estética francesa tradicional estilizada y delicada de la línea clara.

⁵⁸ Recopiladas después en *Le bonheur est un métier* (2016)

⁵⁹ Primero apareciendo en A.A.N.A.L y luego, hasta la fecha, en L'Association.

⁶⁰ De las que se desprenden *Tombe (la veste?)* (1999), *Headbanger Forever* (2002), *Cinq heures du mattt* (2002) y *Sclérose en plaques* (2006).

En 1990, Menu, Konture y Stanislas se unieron a Lewis Trondheim, David B., Patrice Killoffer y Sty Mokeït para crear un colectivo que derivó en la fundación de la editorial L'Association. Uno de los proyectos más relevantes de la editorial ha sido la revista *Lapin* (1992), en la que se recoge, desde el primer número, principalmente dos tipos de *bande dessinées*: experimentales⁶¹ y autocómics. *Lapin* estuvo inspirada en gran medida por la revista *Labo* (1990), donde Menu reconoce haber dado un giro sorprendente hacia lo autobiográfico al ver que la mayoría de las colaboraciones que llegaban sugerían una tendencia hacia lo personal (Dejasse, 2011). En concordancia, *Lapin* y L'Association han dedicado gran parte de su catálogo al autocómic y sus variantes, incluso de creación extranjera. Menu es, sin duda, el miembro del colectivo más notable, pues se sirvió de los mecanismos editoriales de L'Association y de otras editoriales independientes (como Cornélius o Les Requins Marteaux) para publicar cómics que no habían encontrado cabida en las editoriales comerciales. Primero aparece en *Mune Comix* (1993), serie conformada por cinco números, donde experimentó con las formas de representarse al introducirse en ocasiones como personaje y otras como narrador de eventos de su vida, la mayoría de ellos relacionados con su experiencia como dibujante. Después publicó *Livret de Phamille* (1995), donde hace una recopilación de cuatro años de historias en torno a su familia. Con esta obra, Menu comenzó una labor plenamente autobiográfica que ha continuado hasta el día de hoy con cómics como *Le Livre du Mont-Vérité* (2002) o *La Topographie interne du M* (2007).

Además de L'Association, en los años noventa aparecieron otras editoriales independientes que, ante el inicio de la crisis de la industria del álbum (Miller, 2010: 54), fomentaron la creación de autocómics; nos referimos a editoriales como Cornélius (1991), *Le reveurs* (1997), *Ego comme x* (1993), *Freon* (1994), *Amok* (1994) o *L'employé du Moi* (1999). *Ego comme x*, fundada por Xavier Mussat, Loïc Néhou y Fabrice Neaud, ha tenido la particularidad de dedicarse íntegramente a la edición de autocómics. Su catálogo cuenta con libros de viaje, diarios íntimos, autoficciones y cualquier tipo de relato que presente al autor dentro de una historia. Su editor y autor más conocido es Fabrice Neaud, quien, entre 1996 y 2002, publicó un diario íntimo en cuatro volúmenes. En *Journal* ha presentado una experiencia novedosa debido a la inmensa extensión de la obra y, sobre todo, al planteamiento completamente abierto de la vida del autor.

Frente a este panorama, a partir de la segunda mitad de los noventa la práctica del autocómic se fortaleció en Francia (Menu, 2010: 56); ahora, los relatos personales se han

⁶¹ L'Association ha dado acogida y salida al movimiento OuBaPo (Ouvrage de Bande Dessinée Potentielle).

vuelto un género de mercado: “L’autobiographie en *bande dessinée* passe en France, dans la décennie des années 90, du statut de *sujet improbable* à celui de *phénomène inévitable*” (2010: 57). En la última década del siglo XX y la primera del XXI, la cantidad de autocómics publicados en el mercado de la *bande dessinée* ha sido exponencial, especialmente en editoriales alternativas. Aquí aparecen célebres ejemplos como, de David B., *L’Ascension du Haut Mal* (1997); *Approximativement* (1995) de Trondheim; *Persepolis* (2000) de Marjane Satrapi; *Journal d’un album* (1994) de Dupuy y Berberian; de Matthieu Blanchin, *Le val des ânes* (2001); *Le Goût du paradis* (2001) de Nine Antico; *Sainte famille* (2002) de Xavier Mussat; de Olivier Josso, *Douce Confusion* (2002); *No sex in New York* (2004), *Ma Circoncision* (2008); los tres tomos de *L’Arabe du future* (2014; 2015; 2016) de Riad Sattouf; o, finalmente, *La parenthèse* (2011) de Elodie Duran.

En este contexto de vasta producción, podemos señalar que existen dos vertientes de autocómic bien definidas. Por un lado, están las obras que se declaran relatos veraces, y dan una fuerte importancia a la intención de ser referencial; y, por el otro, necesariamente contrario, están las que utilizan la figura del autor como un personaje abiertamente de ficción. Lo anterior dio pie a que hoy existan pocos ejemplos que lleven al límite los conceptos del autocómic. Algunas de estas excepciones son los cómics de Dominique Goblet, *Souvenir d’une journée parfaite* (2001) o *Faire semblant c’est mentir* (2007), en los que confluyen los cuadernos de notas, el diario íntimo, el autorretrato y el libro de artista, innovando así no sólo el lenguaje del autocómic, sino también el de la *bande dessinée* [Fig. 1.29].

Aunque pareciera que estamos ante un fenómeno circunscrito a los movimientos de la nueva *bande dessinée* o de los círculos alternativos, los espacios más comerciales también han sido afectados por esta tendencia. Si bien algunos autores relacionados con la *bande dessinée* clásica como Moebius o Lampil hicieron incursiones en el autocómic, a partir de los años noventa la práctica aumentó. Todo ello, no sólo porque los autores alternativos han comenzado a dibujar series o son publicados en editoriales abocadas a otros temas, sino porque también ocurre a la inversa; es decir, hay autores más comerciales que deciden contar sus vidas y para ello acuden a editoriales alternativas o deciden hacer autocómics desde su posición comercial. El caso más importante a la fecha es el de Jaques Tardi, conocido principalmente por sus series sobre la Primera Guerra Mundial y por la serie *Adèle Blanc Sec* (1976). Pues bien, en *Moi, René Tardi, prisonnier au Stalag II* (2012), Tardi relata, de forma similar a Spiegleman y a Miguel Gallardo –a quien trataremos más adelante–, la vida de su padre durante la Primera Guerra Mundial en un cómic en el que se introduce como personaje, narrador y presencia permanente al costado de la figura paterna [Fig. 1.30].



Fig. 1.29 (Goblet, 2007: 1)

Otro caso relevante fuera del círculo alternativo es el de Manu Larcenet, que ha generado una producción de autocómic bastante significativa con su diario íntimo o cuaderno de trabajo *L'Artiste de la famille* (2001), y con sus acercamientos a la autoficción en *Retour à la terre* (2002) y *Le Combat Ordinaire* (2003) –apuntamos que estas últimas recurren de nueva cuenta al uso de un guionista diferente al dibujante–. También podemos considerar la obra de Guillaume Bouzard quien, con dos series como *The autobiography of me too* (2002) y *The autobiography of a Mitroll* (2008), ha creado un universo en el que relata sus incidencias cotidianas, al tiempo que reflexiona sobre la personalidad y la sociedad con

humor, al hacer una parodia de la contemplación y el melodrama. En el mismo tenor, han aparecido otras series de humor en el autocómic como *AutoBio* (2008) de Cydril Pedrosa, *J'aurais adoré être ethnologue* (2009) de Margaux Motin, *Autobiographie d'une fille Gaga* (2011) de Diglee o *Journal d'un vieux papa* (2009) de Jean-Frédéric Minéry.

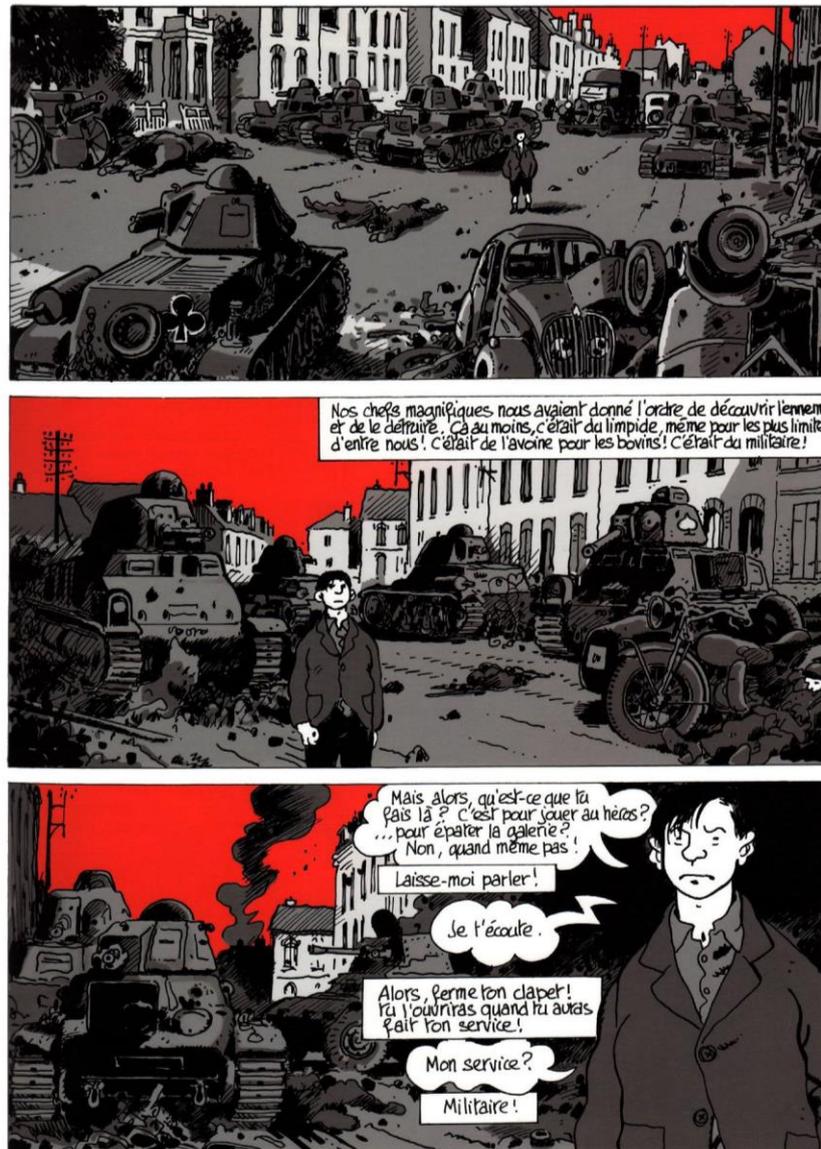


Fig. 1.30 (Tardi, 2012: 9)

La *bande dessinée* siempre ha sido proclive a la elaboración de cómics históricos, tanto de épocas antiguas como de la modernidad. Entonces, no es para sorprenderse que el último gran peldaño del autocómic de la *bande dessinée* haya evolucionado con bastante fuerza, en la última década hacia el autocómic documental. A pesar de que el autor como guía fundamental del relato había quedado rezagado, a partir de mediados de los años ochenta

aparecen autores que intentan contar la actualidad sin dejar de lado su punto de vista. L'Association ha tenido un papel muy importante en el desarrollo de este tipo de autocómic y, en especial, en la variante del libro de viajes. Por ejemplo, en 1998, la editorial inició un proyecto que consistió en mandar a varios dibujantes a Egipto, India y México para dibujar sus impresiones y publicarlas en tres volúmenes.⁶² Estas experiencias personales serían retratadas de manera más extensa por Edmond Baudoin y Troub's para relatar dos viajes: a Ciudad Juárez en México y a Colombia.⁶³ La publicación de estos dos libros, *Viva la vida* (2011) y *Le goût de la terre* (2013), planteó una nueva forma de realizar un autocómic compartido. Esta forma de trabajo, habitual en la *bande dessinée* más que en el autocómic, permitió crear un relato que no dividiera el trabajo del ilustrador y el guionista, sino que ambos compartieran las mismas labores. Igualmente, L'Association fue responsable de la publicación de los primeros trabajos de Guy Delisle, uno de los autores más emblemáticos de este tipo de autocómic. Delisle ha publicado *Shenzhen* (2000), *Pyongyang* (2003), *Chroniques birmanes* (2005) y *Chroniques de Jérusalem* (2011), entre otros, en los que narra su estancia en cada una de las ciudades, tratando al tiempo de explicar cómo es la vida cotidiana en cada lugar.

Los autocómics que mencionamos en el párrafo anterior están estrechamente ligados al individuo y su experiencia de viaje. No obstante, también podemos encontrar los que están influenciados por el trabajo de Joe Sacco y los que se han adjudicado el nombre de *reportage en bande dessinée* (Bourdieu, 2012). Desde los años setenta, autores como Cabú y Catherine realizaron observaciones y ensayos visuales sobre la actualidad francesa. Sin embargo, la ausencia de los autores en las viñetas dejaría fuera estos trabajos del concepto de autocómic, pues, como explicaremos más adelante, existe una división muy clara entre el simple reportaje en cómic, que ha tenido un éxito considerable, y la publicación de la *Revue Dessinée*. A pesar de ello, se pueden encontrar algunas muestras de estos autocómics en el trabajo de Philippe Squarzoni y sus *In Garduno, en temps de paix* (2003) y *Zapata, en temps de guerre* (2004), en los que hace una observación documental que por momentos se aproxima al comentario⁶⁴ o al cómic abstracto. Otros ejemplos de este tipo de trabajos mucho menos ensayísticos y más contemplativos son los tres volúmenes de *La vie secrète des jeunes* (2007, 2010, 2012) y *Retour au collègue* (2005), en los que Sattouf explora el mundo de los

⁶² *L'Association en Egypte* (1998), *L'Association au Mexique* (2000) y *L'Association en inde* (2006).

⁶³ Troub's ya había realizado dos ejercicios similares en *La bouille* (2002) y *Le paradis... en quelque sorte. 90 jours à Bornéo* (2008).

⁶⁴ Aunque ésta no pertenece a un tipo del autocómic, en el cuarto capítulo veremos cómo se organiza como una de las formas de la autobiografía en la que el autor comenta situaciones cotidianas con las que afirma una mirada personal.

adolescentes franceses. También podemos mencionar el trabajo de Étienne Davodeau en *Rural!* (2001) y *Les Ignorants* (2011). Cabe señalar que, a pesar de que el autor está poco presente en estos cómics –apenas aparece en algunas viñetas– es suficiente para imprimir ese punto de vista tan necesario para su designación como autocómico.

1.3.3 El autocómico en España

A pesar de las periódicas crisis, el cómic en España ha tenido una evolución sostenida similar a la ocurrida en Francia y Bélgica. Los primeros prototipos de cómic en España surgieron en el contexto del progreso cultural y económico ocurrido en la segunda mitad del siglo XIX, momento en que la sociedad en general inició una etapa de mayor producción material que diversificó el consumo de las formas de ocio, entre ellas la prensa (Martín, 1978: 11). En buena medida, este incremento se debió a los avances técnicos de la industria editorial que permitieron una reproducción de miles de ejemplares (Alary, 2002: 22). Antonio Martín (1978, 2000a, 2000b) destaca que los primeros cómics⁶⁵ aparecieron en revistas como *La Caricatura*, *Blanco y Negro*, *Madrid Cómico* o *Gente Menuda* –dedicadas mayoritariamente a la ilustración y al humor gráfico–, aunque también, en casos aislados, en revistas de corte infantil como *Los Niños* (2000a: 10).⁶⁶ Esto provocó que los primeros autores de cómic instauraran un *humor costumbrista* en el que se ilustraba la vida cotidiana con un toque cómico. Esta manera de retratar la sociedad sería a la postre la marca temática más recurrente del cómic hecho en España, en especial cuando la industria abocó la producción hacia un público infantil.

La primera historieta española es “costumbrista” en un sentido amplio. Al nacer dentro del conjunto de contenidos de la revista satírica o de humor, dirigida a un público general adulto, la historieta se referirá a la sociedad, sus tipos y costumbres, tomando situaciones proclives al humor crítico para llevarlas siempre un paso más lejano (Martín, 2000a: 17).

Este estilo se puede apreciar, sobre todo, en los autores de las últimas dos décadas del siglo XIX, como Apel·les Mestres, Mecáchis, José Luis Pellicer, Ramón Cillá o Joaquín Xaudaro, quienes, además de lograr una producción estable, instauraron este tipo de formas temáticas y estilísticas (cf Alary, 2002; Barrero, 2011). A través de la intuición más que del

⁶⁵ Martín las llama historietas pero, como explicamos en la introducción, preferimos el uso del término *cómico* para establecer una lógica unitaria entre las diversas tradiciones.

⁶⁶ Existen varias propuestas sobre los primeros cómics en España, la más consolidada es la de Martín, que señala “Un drama desconocido” de 1875 como el primer cómic español.

conocimiento, estos autores lograron el desarrollo del lenguaje de manera notable (Cuadrado, 2000). Desde un punto de vista formal, el cómic español tiene como referencias las aucas, las aleluyas o los folletines.⁶⁷

Dichas tendencias temáticas y exploraciones formales facilitaron que en el cómic español se instaurara desde muy pronto “una tradición autorreferencial” (Altarriba, 2001: 56). Algunos de los autores arriba mencionados se introdujeron en sus viñetas no sólo como una forma incidental o a manera de autorretrato, sino como personajes de las historias. Mecáchis, por ejemplo, narra en “En busca del asunto” (1891) un día en la vida de un dibujante y las dificultades que este tiene para encontrar el tema para crear una página. De forma similar, Cillá dibuja en “Un compromiso” (1892) a un dibujante que se pelea con su lápiz, que cobra vida, para poder dibujar. En ambos casos, identificamos al autor por la profesión y porque ambos hacen referencia a tener que entregar el cómic a *La Semana Cómica*, revista en la que trabajaban. El último de estos “antecedentes”, si se quiere, del autocómic en España que hemos localizado es “Epístola”, realizado por Ramón Escaler [Fig. 1.31]. En este cómic, el autor identificado por su firma al final, responde a la pregunta de un lector sobre su proceso creativo. Estos ejemplos no son sólo relevantes por ser, tal vez, los primeros cómics en presentar al autor, sino también porque sirven de crítica a la labor del autor, lo que implica una relevancia importante de los autores en el proceso creativo. Los autores:

están haciendo la crítica de su profesión y del papel que ésta alcanza en la sociedad de su tiempo. Ciertamente es que no se trata de una crítica en profundidad y que no agota el tema, pero implica ya un alto nivel de coherencia y el conocimiento de la especificidad del nuevo trabajo que están haciendo al realizar historietas (Martín, 2000: 119).

Es singular cómo los tres cómics anteriormente descritos proyectan relaciones distintas con el medio aunque traten un tema similar. Por un lado, Mecáchis hace un planteamiento realista donde el personaje se sitúa en un espacio convencional y costumbrista. Por otro, Cillá propone un relato en el que la fantasía tiene cabida al integrar a la narración una plumilla humanizada. Y por último, Escaler realiza una suerte de metacómic en que la imaginación se vuelve el elemento retórico.

⁶⁷ Aunque nutrida de una tradición autóctona, el cómic español fue influido por el trabajo de autores como Willhem Busch y Caran D’Ache, que se manifestó en la técnica de algunos de los primeros autores (Martín, 1978: 14).

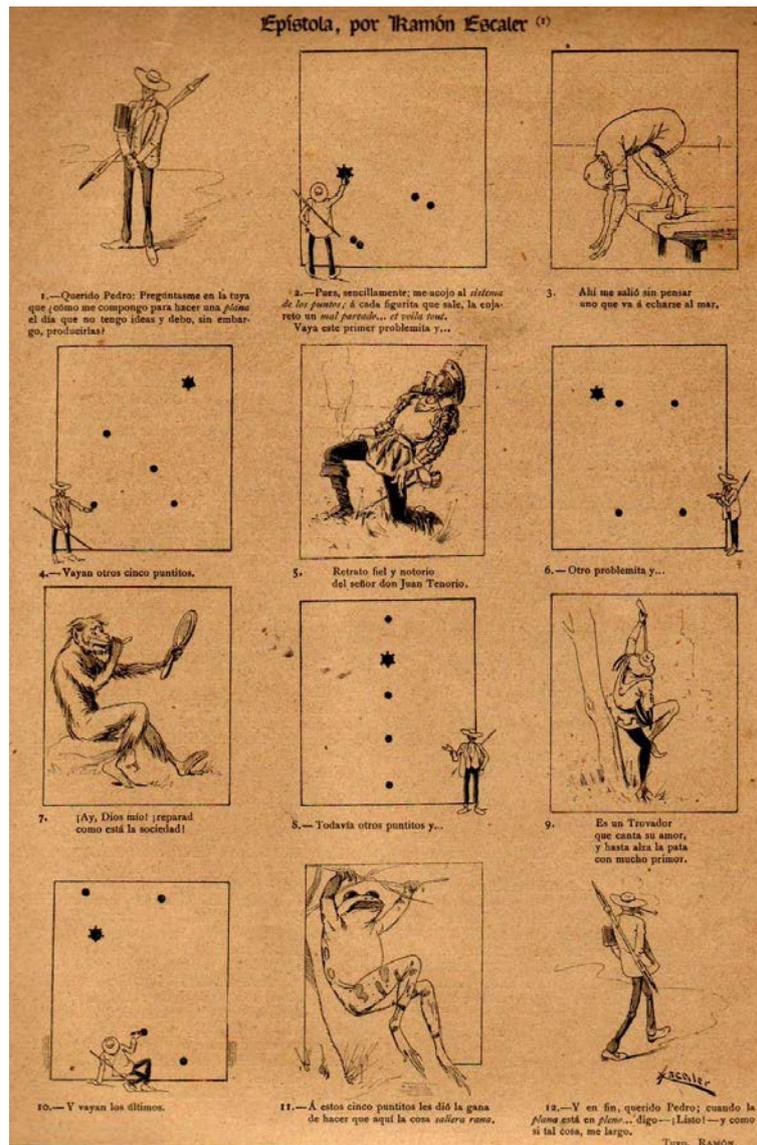


Fig. 1.31 (Escaler, 1893)

A finales del siglo XIX y principios del XX, el cómic español estuvo marcado por nuevas tendencias artísticas; sin embargo, el crecimiento de la prensa y la imposición de normas en la forma y el contenido (Alary, 2002: 27) ralentizó su evolución creativa. Y si bien no hubo un declive en la producción, sí se estancaron el estilo y el contenido para complacer a los lectores. La situación cambió a partir de la segunda década del siglo XX cuando hubo un nuevo crecimiento del mercado editorial, provocado en parte por la posición neutral de España en la Primera Guerra Mundial, situación que le otorgó al país beneficios industriales y económicos. Es en este momento cuando se inicia una producción más industrializada en la que los autores pudieron desenvolver nuevamente sus inquietudes gráficas. Lo anterior se reflejó en la creación de semanarios, revistas y suplementos dedicados exclusivamente, o casi, a los cómics. Entre 1915 y 1917 salen a la venta revistas como *Dominguín* (1915),

Charlot (1916) y *TBO* (1916), que se volvió el pilar de la producción y dio un nombre popular al medio: tebeo. Asimismo, para acompañar a estas publicaciones surgieron diversas editoriales entre las que destaca El Gato Negro, que en 1921 publicó la revista *Pulgarcito*. Posteriormente, esta revista se convirtió en la competencia más cercana de *TBO* (Merino, 2003: 100), potenciando de este modo la existencia de un público exigente, lo que provocó un aumento en la diversidad de estilos, así como un crecimiento en la producción.

A finales de los años veinte y principios de los treinta comenzó lo que se conoce como la “edad dorada del tebeo”, que se extendió hasta finales de la década de 1960. Con las evidentes perturbaciones provocadas por la Guerra Civil (Martín, 2000b: 67), esta etapa alcanzó su pico comercial y estilístico en la postguerra (Altarriba, 2001: 14). Aunado a las revistas mencionadas, también surgieron otras publicaciones como *Macaco* (1928) y su continuación *Macaquete* (1931), *Pocholo* (1931), *KKO* (1931) y *Yumbo* (1934), entre otras; y las catalanas *En Patufet* (1904), *Violet* (1922) o *Esquitx* (1931). Aunque en estas publicaciones continuaron la línea costumbrista con la que los lectores más inocentes podían reírse de sus calamidades habituales, el público más educado encontró otro tipo de historias dedicadas a las aventuras y a los dramas bélicos en revistas como *Aventurero* (1935) o *Mickey* (1935) (Martí, 2000: 58). Con esto podemos observar el modo en que la industria diversificó las temáticas y los estilos al hacer dos formas principales de cómic. Por un lado encontramos el humor de carácter social e infantil, que utiliza un dibujo caricaturesco y, por el otro, el cómic de aventuras (con sus variantes bélicas, *western* o temáticas), que echaba mano del dibujo realista en vez de usar lo caricaturesco, suficientemente profesado en las revistas humorísticas. Según Merino, fue gracias a esta diversidad en las publicaciones que el cómic español se consolidó como producto de masas (2003: 100). En estas revistas, autores como Urda, Moreno, Bluff, Pérez Muñoz, Mihura y Tono sentaron las bases artísticas y técnicas para el posterior desarrollo de la corriente más conocida y popular del cómic español: la escuela Bruguera.

Durante estos años, lo autorreferencial era anecdótico y se localizaba, principalmente, en los cómics de humor, en los que al borde de las historias era habitual encontrar algún autorretrato en las portadas o en las editoriales de revistas como *Gutiérrez* (1927), donde los caricaturistas se representaban habitualmente en la portada pero no en el interior de los cómics. Así, el autocómic se redujo a gestos incidentales o autorreferenciales de corte metatextual, como el realizado por K-Hito en esta plancha de la serie *De cómo pasan el tiempo Currinche y Don Turulato* [Fig. 1.32], en la que hace patente su presencia como autor a través de una mancha de tinta que Currinche dice haber provocado tras darle un puntapié al

autor. Como podemos ver, K-hito no aparece dibujado, pero la conciencia de su autoría es el gesto de su existencia.



Fig. 1.32 (K-hito, 1931)

También cabe mencionar que en *Gutiérrez Mihura* publicó algunos cómics situados en los límites de la autorrepresentación. “Año Nuevo” [Fig. 1.33] cuenta la historia cotidiana de un primero de enero, con un texto narrado en primer persona que recurre a temas cotidianos, generando así una suerte de relación con el autor. No obstante la impresión intimista que guarda este cómic, la falta de datos que corroboren la relación del autor con el personaje nos deja en una indeterminación que impide situarlo como autocómico en un sentido estricto. Sin embargo, podemos considerar esta representación humorística y directa de lo cotidiano –utilizada también por otros contemporáneos como Bluff y Tono–, como una forma

de acercar la realidad al cómic, que posteriormente será una de las características principales del autocómico.

AÑO NUEVO, POR MIHURA



—¡Las nueve del día primero!
¡Nada! ¡Fuerza de voluntad y a levantarse!



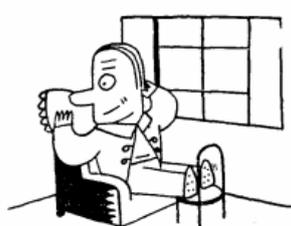
... ¡Terminó eso de estarme hasta las dos de la tarde en la cama, haciendo una vida insana!...



... ¡Me sentaré un rato a fumar un pitillo cómodamente y luego daré un paseo por la Moncloa!...



...¡Así! ¡Me pondré esta sillita para estirar los pies!...



... Y ahora esta almohadita para estar cómodo. ¡No hay nada más que tener fuerza de voluntad!...



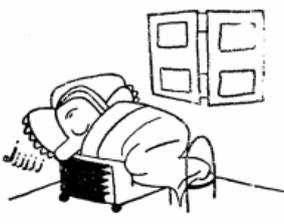
... ¡Caramba, hace fresquito! Y luego se agradece esto de levantarse temprano...



... que indiscutiblemente es lo más sano...



... ¡Qué resplandor entra!...



MIHURA.

Fig. 1.33 (Mihura, 1927: 5)

En 1936 la industria del cómic español se vio afectada con el inicio de la Guerra Civil; los problemas económicos y sociales que ésta trajo, así como la factura de las estructuras editoriales, causaron que la producción del cómic cayera en picado (Martín, 1978: 157). Sin embargo, a pesar de las dificultades para encontrar papel e imprentas, algunas revistas lograron mantener una publicación constante, o esporádica en el peor de los casos, aunque al final se vieron superadas por el surgimiento de revistas con contenido de carácter ideológico

que condicionó su relación con los lectores: “El cómic no pudo evitar insertar el presente en sus páginas y se convirtió en vehículo ideológico al servicio de cada bando” (Merino, 2003: 101). Por un lado, los republicanos lanzaron *Pionero Rojo* (1937), *Pionerín* (1937) y *Calderilla* (1937); y por el otro, los fascistas publicaron *Flechas* (1936) y *Pelayos* (1938), que en 1938 se fusionaron como parte del aparato de propaganda franquista. A pesar de este panorama, como apunta Altarriba (2001: 24), las historias de humor y de acción siguieron funcionando como forma de entrenamiento para los lectores, que encontraron en los tebeos una forma de escape al conflicto. No obstante, al tener por un lado publicaciones enfocadas en aleccionar ideológicamente y, por el otro, publicaciones dedicadas a construir o mostrar mundos insólitos y de aventuras poco realistas, hizo que el tratamiento de lo íntimo fuera poco viable (cf. Vázquez, 1980).

Finalmente, la victoria fascista y su posterior dictadura instauraron una precaria situación editorial subordinada a la censura. Este hecho, aunado a la crítica situación que estaba viviendo la economía española, sumida en una gran depresión, dejó al cómic en una situación compleja durante los años cuarenta. Como ya mencionamos, el fin de la guerra trajo consigo un descenso importante en el número de publicaciones, lo que derivó en un desinterés del público. De igual forma, las publicaciones franquistas “no supieron vivir en la España de la posguerra y con su actitud constante de no dar al olvido el pasado gozaron de escasa simpatía, comprometiendo su futuro, lo cual afectó su difusión comercial” (Martín, 2000b: 100). Así, los esfuerzos para reactivar el sistema de producción del cómic y, sobre todo, para continuar con los niveles de producción previos al conflicto, se dieron de manera artesanal y combativa (Martín, 2000b: 103). Uno de estos puntos de resistencia fue la creación, en 1939, de la editorial Bruguera, que recogió la tradición y el material de la editorial El Gato Negro (Martín, 2000b: 135) y recuperó la revista *Pulgarcito*. Esto creó un contrapeso editorial con historias de humor costumbrista para hacer frente a su competidor natural, el *TBO*, que continuaba siendo la principal revista de cómic, y a la facción oficialista *Chicos* (1938) y su énfasis en los relatos de aventuras.

Bruguera reconstruyó, pues, gran parte del mercado a través de una línea editorial enfocada en un público infantil pero apto también para adultos. Superadas las duras condiciones económicas de la posguerra y con la regularización de las leyes de imprenta a finales de los cuarenta, comenzó el resurgimiento de la industria, de la cual Bruguera fue parte fundamental (Martín, 2000b: 125). Durante el franquismo, Bruguera se consolidó como la principal casa editorial de cómic con la publicación de revistas semanales, mensuales y

anuales, como *Campeón* (1948), *DDT* (1951) o *Can Can* (1958).⁶⁸ Estas publicaciones establecieron lo que hoy se conoce como la “escuela Bruguera”, dedicada al humor costumbrista satírico, principalmente, y orientado al entretenimiento infantil (Cuadrado, 2000: 431). Entre sus autores más representativos estaban Cifre, Bernet, Peñarroya, Escobar o Vázquez (cf. Guiral, 2005; 2010):

La escuela Bruguera estableció definitivamente un estilo costumbrista humorístico que se debió a que todos los personajes, independientemente de su autor tuvieron rasgos capaces de articular el espacio social de su época. Además de no construirse ficciones heroicas como las que aparecían en los cómics de aventuras, sino que basaban la tensión narrativa en la anécdota humorística, cotidiana y creíble dentro de los márgenes de su propia irracionalidad (Merino, 2003: 109).

Además de Bruguera, esta construcción del costumbrismo humorístico se basó en revistas como *Yumbo* (1936), *Jaimito* (1943) o *Nicolás* (1948), que explotaban el mismo estilo de humor y los mismos tópicos (Merino, 2003: 106). Es en estos años es cuando nacen la mayoría de los personajes que perdurarán en el imaginario colectivo como El repórter Tribulete (1947) de Cifré; Carpanta (1947) y Zipi y Zape (1948), de Escobar; o Las hermanas Gilda (1949) de Vázquez, entre otros. Paralelamente a este humor, no podemos olvidar que en este periodo también comenzó el éxito de los grandes personajes de aventuras como Cuto, creado en 1935 por Jesús Blasco, o El Guerrero del Antifaz (1944) de Manuel Gago, muy influenciado por el cómic estadounidense.

No obstante esta ebullición del mercado del cómic, la autorrepresentación continuó teniendo una presencia moderada en los cómics humorísticos, debido a que el cómic de aventuras se centró en un realismo utilitario o en una proyección de mundos de fantasía. Aunque en este periodo los cómics se volvieron más autorreferenciales (Alatriba, 2011: 57) —en el sentido en que los personajes toman consciencia de que son parte de un mundo de tebeos—, la presencia de los autores era todavía anecdótica. Sin embargo, existen algunos ejemplos próximos al autocómic, como es el caso de “La rebelión de Carpanta” [Fig. 1.34], publicado por Escobar en 1948, en el cual el autor es increpado por su personaje Carpanta para que escriba una historia en la que consiga algo de comer;⁶⁹ pero ante la negativa de Escobar, Carpanta organiza al resto de los personajes de Bruguera para revelarse en contra de sus creadores. En este cómic no sólo vemos cómo los personajes son conscientes de su estatus de ficción, sino que además tienen conocimiento de su autor. Por ello, este cómic

⁶⁸ De igual forma supo contener la escisión de *Tío Vivo* (1957) fundada por Escobar, Peñarroya, Conti, Cifré y Giner, que cansados de las condiciones laborales de Bruguera decidieron aventurarse por su cuenta. La revista fue refundada en 1961 bajo la propia editorial.

⁶⁹ Recodemos que el tema recurrente en las historias de Carpanta es la búsqueda de éste de algo para comer.

representa un cambio en la proyección del autor, que habitualmente marcaba su presencia apareciendo al principio o al final de las historias. Aquí Escobar no es un personaje secundario; si bien no es el central, es parte fundamental en el desarrollo de la historia.⁷⁰

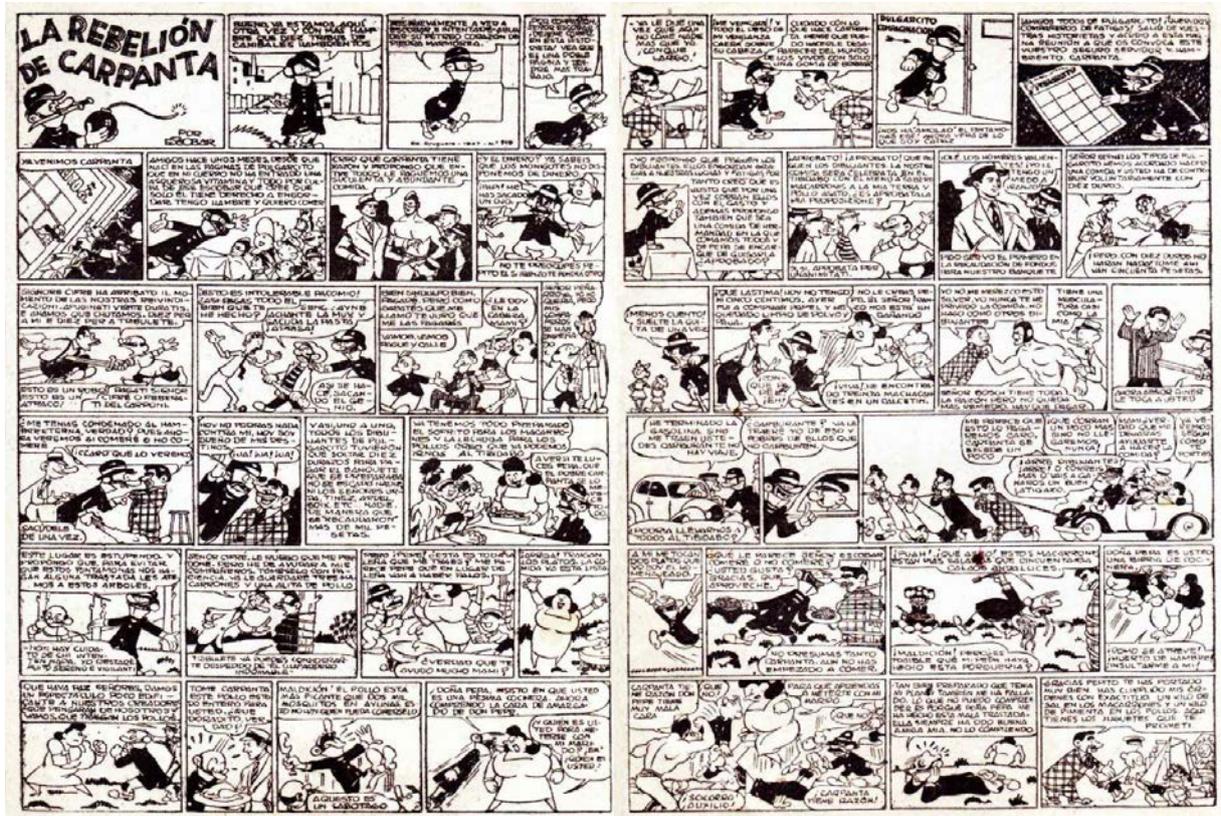


Fig. 1.34 (Escobar, 1948)

Diez años después apareció lo que consideramos el primer ejemplo de autocómic español; se trata de “El gran Vázquez” (1958), realizado por Vázquez [Fig. 1.35]. Este cómic apareció en la revista *Can Can* como parte de una sección encargada de contar la vida de actores famosos o de personajes de ficción. Este episodio fue dedicado a la figura del propio Vázquez, en este cómic, quien narra su vida imaginada desde sus primeros años hasta su consagración como autor. Aunque la historia está narrada en tercera persona, como una biografía al uso, al final de la plancha podemos ver la firma del autor, con lo que podemos vincularlo al personaje y confirmar así que se trata de un autocómic.

⁷⁰ Ese mismo año Escobar publicó “Carpanta en Gustos Raros” en la se posicionó como personaje de la mitad de la historia. En el cómic narra cómo su mujer lo pone a fregar el piso en lugar de dibujar una historia de Carpanta, de la cual el personaje cobra vida y devora la comida del resto de las viñetas que está sobre la mesa. Al regresar a la mesa de trabajo Escobar se da cuenta de lo sucedido.



Fig. 1.35 (Vázquez, 1958: sn)

En los años sesenta la censura se tornó más rigurosa con la llegada de Jesús María Vázquez a la Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles, organización encargada de regular los cómics. Cualquier forma de violencia o guiño ideológico era censurado o transformado, lo que impidió que los cómics exploraran nuevos caminos y transformó las publicaciones en meros pasatiempos inofensivos. Aunque este control institucional careció de impacto en la producción, sí provocó que algunos dibujantes se exiliaran tanto física como laboralmente, sobre todo porque durante estos años se

establecieron las agencias de dibujantes que trabajan desde España para mercados extranjeros, como el francés, donde los autores podían encontrar mayores posibilidades creativas y económicas (cf. Vázquez, 1980). Así, durante esta década, el cómic español permaneció en una especie de pausa creativa que apenas exploró nuevos terrenos. Aunado a este control y a la falta de perspectiva, esta década también estuvo marcada por el éxito social de la televisión, que transformó el panorama del ocio y provocó un descenso importante en las ventas de revistas de cómic que poco tenían qué ofrecer frente a la novedad.

Sin embargo, a pesar del sosiego creativo, aparecieron dos series que podríamos designar como autocómics, y que además mostraron una nueva forma de utilizar al autor dentro de las viñetas. La primera fue *Yo* (1963) de Ibáñez, publicada en *Pulgarcito*. En esta serie, Ibáñez, acostumbrado a salir como figurante en otras de sus series, hizo una tira de aventuras ficticias al estilo estadounidense en las que contaba aventuras ficticias, como en esta [Fig. 1.36], en la que el personaje terminaba en prisión tras falsificar un billete. Y, si bien es verdad que en ninguna de las tiras aparece directamente el nombre de Ibáñez, el uso del pronombre “yo” como título de la tira es una forma de relacionar al autor con el personaje. Además de esto, cabe señalar que la imagen de Ibáñez ya era popular en la época, por lo que su identificación resultaba bastante sencilla.



Fig. 1.36 (Ibáñez, 1963: sn)

El otro ejemplo al que haremos referencia apareció en 1968 en la revista *Din Dan* a cargo de Vázquez. Al igual que Ibáñez, Vázquez estaba acostumbrado a dibujarse en sus historias, pero no fue sino hasta que comienza a publicar *Los Cuentos del Tío Vázquez* que estableció una mitificación de su persona basada en la confección de un personaje picaresco, cuyo parecido físico es evidente, y con el que comparte apellido. En esta serie, Vázquez volcó sus fantasías de usurero y moroso contando historias rocambolescas que le dieron fama

a la persona real.⁷¹ Aunque existe una semejanza física bastante evidente, la serie se presenta abiertamente como una ficción, lo que la aleja de la autobiografía al uso (Gálvez, 2008), pero no de nuestra concepción de autocómic. Como hemos visto, hasta este momento el campo autorreferencial en el cómic español estaba centrado en los autores y su proceso creativo, ya sea como problemática o como juego ficcional con sus personajes. En estas dos series los autores dejan de lado estos tópicos y se insertan en historias cotidianas, inspiradas de alguna manera en su vida, transformándose en un personaje más de ese mundo de humor costumbrista producto de su imaginación.

Más adelante, en los años setenta comienza un giro hacia la producción de un cómic más adulto. Por un lado, se crean revistas que dejan el humor costumbrista para centrarse en la ciencia ficción o el terror, como *Dossier Negro* (1968), *Vampus* (1971) o *Vampirella* (1974), entre otras. Y, por el otro, se recuperan las revistas satíricas de carácter aperturista como *Hermano Lobo* (1972) o *Por Favor* (1974) (Dopico, 2005: 34), que a pesar de tener que sortear controles, multas, sanciones y suspensiones, sentaron las bases para la aparición de la prensa *underground* en la que “todo lo que hasta entonces había quedado fuera de la viñeta” se exhibía “con provocadora complacencia” (Altarriba, 2001: 314).

Esta apertura subterránea promovió la transformación del cómic de un mercado de humor infantil a un espacio de crítica social y política:

Los planteamientos personales adquieren mayor relevancia porque ahora no se trata de cumplir con el encargo de ‘producir’ sino de ‘hacer obra’. La historieta, concebida y difundida como un entretenimiento básicamente infantil y relativamente desechable, se transforma en un producto de autor (Altarriba, 2001: 316).

En este momento se fundaron dos revistas de suma importancia para el desarrollo del cómic en España: *El Rollo enmascarado* (1973) y *El Papus* (1975). La primera se publicó a manera de fanzine, en el que Farry, Javier Mariscal, Nazario y Pepichek –que habían militado en diversas publicaciones de corte contestatario– dieron salida a expresiones más personales y delirantes. Influenciados por los *comix underground* estadounidenses, los dibujantes del *El Rollo enmascarado* retrataron la vida de las calles en los estertores del franquismo. En sus páginas mostraron desde los movimientos hippies en Ibiza hasta las noches de fiesta en Barcelona. *El Papus*, por su parte, abogó por un corte más político y satírico que permitió la concepción de un cómic y una caricatura crítica y socialmente comprometida (Altarriba,

⁷¹ La serie se prolongó hasta 1982, por lo que podríamos hablar de un uso continuo del sujeto para la creación de una ficción fraccionaria que afectaría a su vida real (cf. Guiral, 2010b).

2002: 91). Gracias a estas revistas aparecieron también en el mercado otras publicaciones de carácter contracultural como *Star* (1974) y *Ajoblanco* (1974), en las que, a pesar de que el cómic no era la materia central, éste estaba incorporado habitualmente en sus contenidos. Fue en el interior de estas publicaciones donde comenzó a retratarse la vida cotidiana desde una perspectiva más directa y menos humorística.

Si bien algunos de los cómics en estas revistas tenían un claro componente vivencial, donde aparecieron temas como “la introspección, la confesión intimista, la plasmación de las sensaciones más arraigadas, la transcripción de una dimensión interior compleja” (Altarriba, 2001: 331), éstos se manifestaron de forma abstracta. Por un lado, los autores de *El Rrollo* y otras publicaciones afines utilizaron historias de un realismo que podemos llamar sucio para plasmar las experiencias de la vida bohemia, en particular el uso de drogas o la experimentación sexual. Por el otro, sus acercamientos al interior del ser ocurrían de una forma onírica, es decir, pretendiendo capturar lo emotivo mediante recursos abstractos. En ambos casos es evidente que existe una huella autobiográfica, como en los primeros trabajos de Nazario, Romeu, Mariscal e incluso Max; sin embargo, en ningún caso se llegó a hacer explícita o completamente evidente esa conexión. Esta forma de incorporar la vida cotidiana estableció un costumbrismo excéntrico que mantuvo, no obstante, una mirada social. En otro plano, en las revistas satíricas o de corte político, encontramos algunos rastros íntimos en los primeros cómics de Ivà o Vallès, en los que personajes anónimos que se repetían en cada número comentaban la vida social y política. Al no tener una apariencia física determinada y hablar desde una aparente conciencia propia, nos es posible interpretar a estos personajes como una representación velada del autor, aunque no tengamos ningún elemento para confirmar la relación autor-personaje.

Paulatinamente, dentro del creciente y diverso panorama editorial, surgieron algunos autocómics, como es el caso de los libros de Enric Sió, *Mara* (1970) y *Mis Miedos* (1971). En el primer libro, Sió elabora la historia velada de su familia durante el franquismo (Riera, 2012); y en el segundo, aborda las exploraciones intimistas de su conciencia. De estos episodios destaca “Minims” [Fig. 1.37], en el que el autor entabla un diálogo con él mismo de niño. El autocómic de Sió fue de corte abstracto e impresionista, basado en los movimientos europeos de la época –una práctica habitual en los años setenta, especialmente en los círculos vanguardistas del cómic—. Luis García, por su lado, realizó un acercamiento a lo íntimo en “Chicharras” (1977), donde el personaje narra introspectivamente su recorrido por el pueblo de su infancia. Este ejemplo se instaura como autocómic sin necesidad de ser explícitamente

autorreferencial, a través los recursos formales que nos dejan ver que se trata del propio García (Díaz, 2005).⁷²



Fig. 1.37 (Sió, 1971)

Con la muerte del dictador Franco, los cómics se unieron a la “emoción” del cambio hacia la democracia. Durante los primeros años de la llamada Transición surgieron editoriales y revistas de todo tipo que abrieron espacios que anhelaban “la recuperación de la libertad que perdieron sus padres y por otro están en el exterior buscando nuevos modelos para fabricar su propio lenguaje” (Merino, 2010: 144). Así comenzaron a publicarse *El Jueves*

⁷² Además de que el propio autor ha declarado en diversas ocasiones que se trata de una autobiografía.

(1977), *Totem* (1977), *1984* (1978) y *El Víbora* (1979), entre muchas otras, que dieron espacio a todo tipo de historias desde la ciencia ficción hasta el erotismo. No obstante, la necesidad de retratar la vida cotidiana perduró, sobre todo en *El Víbora*, en el que se plasmó de forma precisa el mundo de las calles en todas sus dimensiones, la vida nocturna de las ciudades, la enajenación social y, en general, un mundo nuevo de libertades.

El Víbora abrió la puerta a todo un abanico de formas estilísticas que provocarían la creación de otras revistas como *Cairo* (1981) o *Madriz* (1984), con las que entablaría una relación de competitividad que elevó enormemente el nivel creativo y técnico del cómic español. Si bien entre ellas existía una clara diferencia en el estilo gráfico y en el tipo de historias, las tres compartieron la idea de expandir los límites del cómic, ya sea a través de las experiencias alteradas de la *línea chungu* manifestada en *El Víbora* (Dopico, 2014), o de la imitación de una línea clara con un evidente entusiasmo francófilo en *Cairo*, o por medio de el hilo poético, pictórico y abstraccionista característico de *Madriz* (cf. Pérez, 2013). Algo en común en las historias aparecidas en estas tres revistas fue que tuvieron un marcado carácter realista; es decir, trataron de mostrar, a veces en un tono particular, lo que sucedía en las ciudades españolas o lo que imaginaban los personajes que en ellas habitaban. Es en este panorama tan cuantioso y heterogéneo que el autocómic comenzó a volverse una práctica habitual.

Un ejemplo de ello es “El blues del dibujante” (1976) [Fig. 1.38] de Rubiales, en el que sobresale “una narración poética e intimista que ensalzaba la labor del dibujante, su vida cotidiana, sus recuerdos y sus pensamientos” (Dopico, 2005: 170). En el mismo tenor abstracto, en *Madriz* se dio una forma de hacer cómic en la que los autores se acercaron a un modo onírico en el que la voz principal puede ser interpretada como la del autor. En este estilo encontramos el trabajo de LPO, conocido después como El Roto, y su serie *Baladas*, en la que realiza observaciones de Madrid y su comportamiento urbano. De la misma manera aparecen los trabajos de Miralbell, Cesssepe, Javier Vázquez, El Hortelano o Diego que, si bien no concuerdan con los parámetros de autocómic, permiten ver un espíritu intimista en sus observaciones e interpretaciones de la realidad.

Además de muestras abstractas cercanas al autocómic, en 1975 aparece en *Muchas Gracias*, *Yes* y *El Papis*, la serie *Paracuellos*, de Carlos Giménez, que a la postre sería uno de los emblemas del autocómic. En esta serie, Giménez plasma las memorias de su infancia en una casa de Auxilio Social durante el franquismo; sin embargo, la serie se publicó sin mucho éxito comercial, lo que llevó a Giménez a dejarla hasta 1982 cuando la recuperó en formato álbum, de los cuales se han publicado hasta la fecha seis. En su interés por retratar

el periodo de la dictadura y la posterior transición, Giménez ha producido una serie de autocómics en varias entregas con diferente temáticas, como *Barrio* (1978) o *Los Profesionales* (1977), donde narra la vida diaria en una oficinas de dibujantes de cómics (cf. Fuentes, 2012). En este mismo periodo también apareció “Una visita a la artista” (1977) [Fig. 1.39], en la que Trina, la autora, nos cuenta un poco sobre su vida, como si se tratase de una entrevista para la televisión. “Una visita a la artista” es probablemente el primer autocómico autoconsciente publicado en España,⁷³ por la manera en que la autora utiliza el propio medio para certificarse como ella misma.

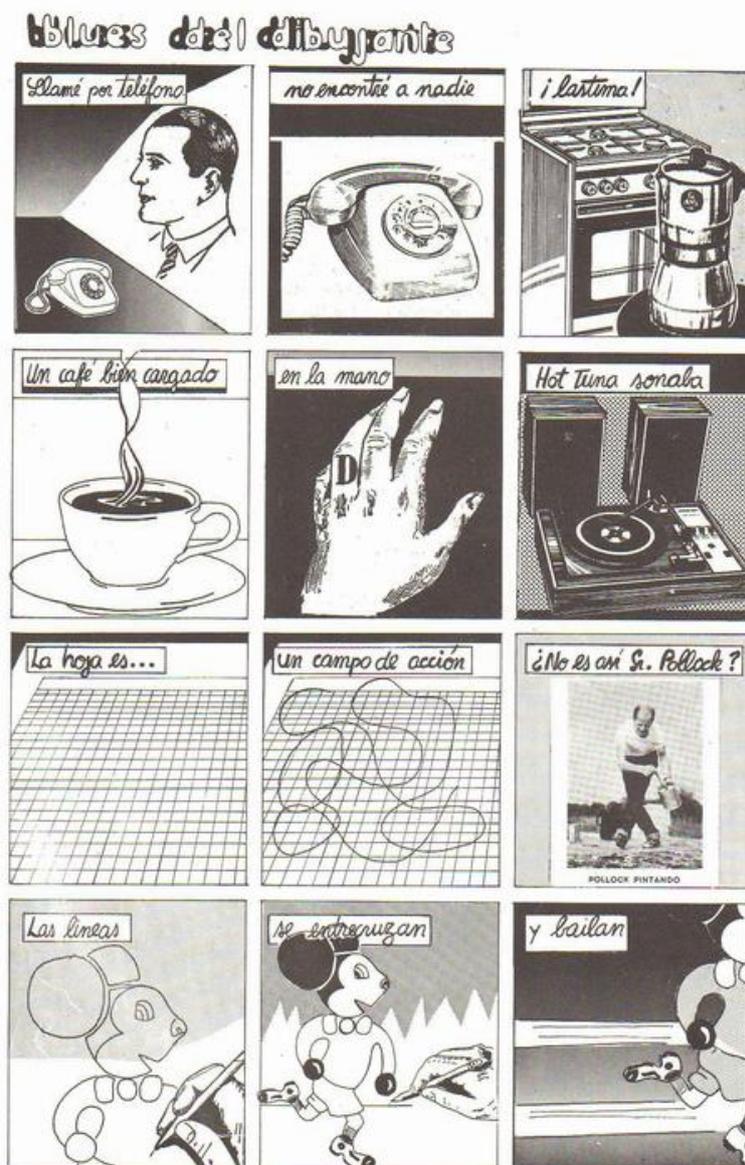


Fig. 1.38 (Rubiales, 1976:sn)

⁷³ Aunque este cómic es atribuido a Trina (Robins), dibujante estadounidense, nos parece relevante su presencia dentro del cómic ya que marca un nuevo paradigma de realizar cómic dentro del cómic español.



Fig. 1.39 (Trina, 1977: sn)

Este elevado nivel artístico del cómic provocó una debacle en el mercado de las revistas de humor convencionales. Pero aun en este entorno difícil surgieron algunos proyectos editoriales que dieron paso a diversas expresiones del autocómic que nos parecen relevantes. Bruguera, en un intento de sobrevivir al nuevo panorama editorial del cómic, lanzó *Bruguelandia*, donde recuperó viejas historias e incluyó una sección en la que los autores contaban su vida. Uno de ellos fue Vázquez, quien en la historia titulada simplemente “Vázquez” (1981) hizo de nueva cuenta un uso magistral de los recursos del cómic de humor en el que combinó elementos de las historias del Tío Vázquez y su biografía real, que hasta incluye una foto de sí mismo [Fig. 1.40].⁷⁴ En esta misma revista Raf realizó un ejercicio similar sólo unos meses después bajo el sugerente título “Mi viñetera vida” (1982). Como continuación de “Vázquez”, Vázquez realizó una de las muestras de (re)invención personal más importantes de este periodo con *Yo, dibujante al por mayor*, aparecido en la revista

⁷⁴ En esta historia encontramos algunos de las anécdotas que ya había planteado en el ejemplo que vimos más arriba.

valenciana *Jauja* (1982). En esta serie Vázquez se desenmascara de sus historias del tío Vázquez –aún presentes en algunas revistas de Bruguera– y relata sus problemas habituales como dibujante, así como la relación con su esposa. En esta misma revista, Vázquez también publicó otra serie con relatos en código de autocómic titulada *Vámonos al bingo*, en la que enseñaba cómo estafar en los casinos.

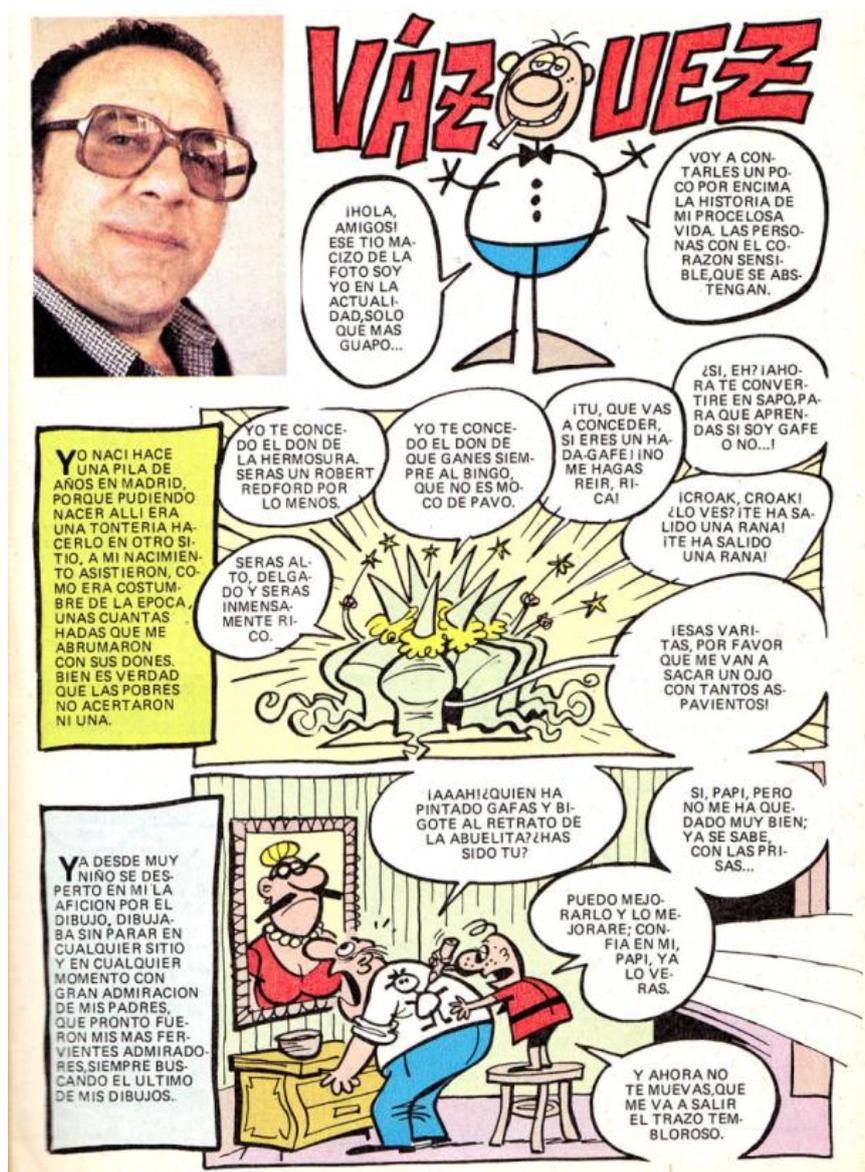


Fig. 1.40 (Vázquez, 1981: sn)

A pesar de la evidente calidad técnica, estilística y temática, en la segunda mitad de la década de los ochenta comenzó una crisis en las ventas de cómic que orilló a *Cairo* y *El Papus* a cerrar puertas en 1987, a *Madriz* en 1989 y a la editorial Bruguera en 1986. Sólo *El Jueves* (vigente a la fecha) y *El Víbora* (que perduró hasta 2001) resistieron los nuevos

cambios en la industria y en el público provocado por la llegada y el éxito masivo del manga, así como y el creciente interés por los cómics comerciales estadounidenses. Estos cierres marcaron el fin “del *boom* las revistas de historieta para adultos en España” (Pérez, 2013: 286). Sin embargo, esta generación dejó una necesidad de búsqueda de nuevos caminos y formas que se han replicado hasta la fecha con la aparición de fanzines y revistas de corta duración que, desde finales de los ochenta, han sido el punto de partida para gran parte de los autores contemporáneos. En esta última etapa de éxito comercial del cómic encontramos dos ejemplos de autocómic, ambos publicados en *El Víbora*. El primero es la serie *Juan Jaravaca* (1987), en el que Juan Mediavilla utiliza un álgter ego para reconstruir e inventar anécdotas como dibujante en una ciudad decadente en la que tiene que buscarse la vida y las drogas. Aunque era evidente la relación entre el autor y el personaje (ambos se llamaban Juan, eran dibujantes y guardaban un parecido más que evidente), en su última aparición, el personaje explica que se trata del propio Mediavilla. El segundo ejemplo son algunas de las historias de Vallès que ya habían manifestado en *El Pápus* algún gesto de autocómic. En *El Víbora*, Vallès explora de un modo evidente su autoría en “Una Jornada Cualquiera” [Fig. 1.41], donde el autor se encuentra con la contradicción habitual de no poder llegar a la fecha de entrega; un ejemplo peculiar porque, casi después de un siglo de la primera incursión del autor en el cómic español, los temas parecen no haber cambiado.

La primera parte de los noventa constituyen un momento de incertidumbre (Díaz, 2011: 214). Aparecen algunos autocómics destacables como *Las inefables aventuras de Vázquez, agente del fisco* (1993), donde el autor retoma una vez más su imagen creada a través de décadas para narrar cómo el fisco lo contrata por sus dotes de defraudador para atrapar a otros deudores. Combinando la imagen del tío Vázquez, así como su personalidad y otros elementos y anécdotas de su propia vida, el autor crea una historia personal de ficción que, como veremos en capítulo quinto, conforma un ejemplo de autoficción. Pero los autocómics de Vázquez no terminan aquí, su presencia en el interior de las viñetas se extiende en diversas publicaciones hasta su muerte. Un ejemplo de ello son los volúmenes *Gente peligrosa* (1993), *Más Gente peligrosa* (1994) y *By Vázquez* (1995), en los que se recopilaban cómics de diversas revistas desde finales de la década de los ochenta, cuando el autor se dedicó a reunir sus anécdotas y a responder cartas de lectores imaginarios. Su último autocómic apareció en 1995 en el fanzine *Espuma*, en el que Vázquez engaña a sus

personajes de la escuela Bruguera para filmar una película pornográfica.⁷⁵ Con esto, es posible afirmar que Vázquez fue uno de los creadores, en general, no sólo de los españoles, que más han recurrido al autocómico, construyendo así un mito de su persona que se alimenta principalmente de la ficción.



Fig. 1.41 (Vallès, 1986: 70)

Con una industria basada en esfuerzos individuales, a partir de la segunda mitad de los noventa surgen editoriales y fanzines que ven en la moda del cómic de autor y alternativo –provenientes de los Estados Unidos y Francia– un nuevo modelo de producción. Entonces nacen algunos fanzines, entre los que destacan *Amaniacos*, *TMEO* y *Nosotros somos los muertos*, que significaron un semillero de los autores que actualmente dominan el panorama editorial. Por ejemplo, en *TMEO* aparecieron los primeros trabajos de Álvarez Rabo, seudónimo de Alfredo Álvarez Plágaro, quien exponía sus opiniones y consejos sobre la vida sexual y sentimental con una serie de cómic de corte ensayístico, la cual ha sido recopilada en dos libros; *Historias Raberas* (1993) y *A las mujeres no les gusta follar* (1997), ambos someramente enmarcados dentro de los cómics intimistas. Así comienzan a aparecer historias

⁷⁵ En 2010 apareció una nueva antología, *Lo peor de Vázquez*, en la que se recogen alguna tiras aparecidas en diversas revistas y fanzines, y de las cuales un gran número son autocómics.

y tiras con una evidente intención de mostrar la vida cotidiana y testimonial (Altarriba, 2001: 333); un ejemplo lo encontramos en la obra de Ramón Boldú publicada en *El Víbora*, que aborda lo personal de una manera completamente abierta, sin otra intención que la exhibición de la vida misma. Boldú comenzó a publicar pequeñas historias de su vida cotidiana en 1991, que fueron recopiladas en dos volúmenes titulados *Bohemio pero abstemio* (1995) y *Memorias de un hombre de segunda mano* (1998).⁷⁶ Durante estos años, en *El Jueves*, Manel Fontdevila, habituado al costumbrismo humorístico para adultos con su serie *La Parejita*, comienza, junto a Albert Monteys, la serie *Para ti que eres joven* (1997), en la que ambos autores realizan comentarios sobre la vida cotidiana en la que aparecen eventualmente como personajes.⁷⁷

Con el cambio de siglo y con un mercado más o menos estable, nuevas editoriales, como De Ponent (1998), Sinsentido (1998), Astiberri (2001) o Dolmen (2001), abren sus puertas, propiciando espacios proclives para la autorrepresentación, influenciadas en gran parte por el auge de la novela gráfica en el mercado estadounidense. Se abandonan, pues, los patrones de relatos irracionales y ridículos, y comienza la exploración de temas más complejos. Uno de los primeros grandes éxitos del autocómic ocurre con la reedición de *Paracuellos*, que revitalizó las posibilidades de un relato más serio y personal. En 2001 también aparece el cómic que centraría la atención sobre el autocómic en España, *El arte de volar* (2009) de Altarriba y Kim. Este cómic presenta la historia del padre de Altarriba a través de un mecanismo particular en el que autor se encarna en su padre. El cómic está narrado por el padre de Altarriba, quien en las primeras viñetas explica que le prestará su voz. De forma similar, en *Un largo silencio* (2008) Miguel Gallardo cuenta la vida de su padre durante la Guerra Civil, gracias a la recuperación del diario de éste, entablando también una especie de impostura de la voz paterna.

En estos primeros años del nuevo milenio se publicaron, también, una serie de autocómics que relataban la vida cotidiana en un tono más amable. De entre estos podemos destacar dos libros de cómics de Gallardo: el primero es *Tres viajes* (2006), en el que cuenta sus visitas a Tel-Aviv, Buenos Aires y Turín; el segundo es el célebre *María y yo* (2007), en el que narra su relación con su hija autista. Además de estos cómics, Gallardo y Paco Roca publicaron en conjunto *Emotional World Tour* (2009), un cómic en el que se narran las

⁷⁶ Más tarde aparecerían *El arte de criar malvas* (2008), *Sexo, amor y pistachos* (2010) y *La vida es un tango y te piso bailando* (2015), en los que continúa narrando su vida desenfadadamente.

⁷⁷ Fontdevila y Monteys han continuado por una línea política en diversas revistas en las que se utilizan a sí mismos como personajes, a veces comentaristas, como en *No os indignéis tanto* (Fontdevila, 2013), o como centro del relato, como podemos ver en la serie *El show de Albert Monteys* (2014-) dentro de la revista *Orgullo y Satisfacción*.

anécdotas producto de sus presentaciones conjuntas a lo largo y ancho de España, de sus cómics, *María y yo* y *Arrugas* (2007) respectivamente. En este autocómic se realiza un trabajo similar al de Crumb y Kominsky o Troub's y Boudoin, en el que la historia se cuenta de un modo compartido, sin la existencia de una persona (personaje) privilegiada. En este mismo tenor en que lo cotidiano es relatado desde una perspectiva humorística, Paco Roca publicó *Memorias de un hombre en pijama* (2011) y su continuación *Diario estival de un hombre en pijama* (2013b), donde narra anécdotas diarias del trabajo, al tiempo que rememora escenas de su infancia o hace reflexiones sobre temas diversos de la actualidad.

La rentabilidad de los formatos largos y de la etiqueta “cómico autobiográfico” (Alary, 2015: 99), así como la relevancia cultural alcanzada por el cómic en los últimos años han permitido a jóvenes dibujantes contar historias personales en las que narran su vida de un modo directo como en los tres volúmenes de *Autobiografía. No Autorizada* (2007, 2008, 2010) de Nacho Casanova, *Nada más importa* (2013) de Aitor Sarabia o *El fin de la victoria* (2013) de Guillermo Carandini. Asimismo, se ha propiciado la aparición de autores que recuperan la memoria de infancia, como en *Los juncos* (2006) de Sandra Uve, *Historias de barrio* (2011) de Gabi Beltrán y Bartolomé Seguí, *1968. Un año de rombos* (2012) de Juan Álvarez o, aunque de forma velada, *Los días más largos* (2003) y *El año que vimos nevar* (2005) de Fermín Solís. La comedia costumbrista personal también se ha revitalizado con los cómics de Juanjo Sáez y sus diversos autocómics, entre los que destacan *El Arte, conversaciones imaginarias con mi madre* (2006) y *Yo, otro libro egocéntrico* (2010), el cómic digital *Let's Pacheco* (2011) de Laura Pacheco o los ya mencionados libros de Ramón Boldú.

Ahora también, con una mirada más seria, se publican autocómics que relatan acontecimientos dramáticos o trágicos como la serie *Miguel, 15 años en la calle* (2010, 2011, 2012) de Miguel Fuster, en la que relata sus experiencias como vagabundo durante quince años; *Ausencias* (2008) de Ramón Rodríguez y Cristina Bueno, en el que cuentan los problemas de sueño de Rodríguez; o *Speak Low* (2013), en el que Montesol narra el proceso de duelo ante la muerte de su hijo. Además, han aparecido cómics documentales en los que el autor es el punto central, como en *Una posibilidad entre mil* (2009) y *La máquina de Efrén* (2012) de Cristina Durán y Miguel Giner, el asombroso *Los surcos del azar* (2013) de Paco Roca, o el cómic colectivo *Viñetas de vida* (2014). De forma parecida también se han publicado autocómics que se encuentran en los límites del documental y el diario de viaje como *Por el camino yo me entretengo* (2009) de Joaquín López Cruces o *La ruta de Joyce* (2011) de Alfonso Zapico.

1.3.4 El autocómic alrededor del mundo

Con este sucinto recorrido vemos cómo el autocómic se ha convertido en una práctica consolidada dentro de las tres tradiciones que hemos investigado; sin embargo no es exclusiva de éstas, por lo que a continuación mencionaremos brevemente algunos ejemplos de otras tradiciones occidentales⁷⁸ que consideramos de relevancia para este trabajo. En Alemania, por ejemplo, de la mano de editoriales como Avant-Verlag o Electrocomics, se ha producido en la última década una cantidad substancial de cómics que relatan la vida de sus autores. De éstos, posiblemente el más importante es *Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens* (2009) de Ulli Lust. En él, la autora relata su juventud punk y sus viajes a Austria e Italia en los noventa. También podríamos mencionar los trabajos de Flix, Mawil o Parsua Bashi, esta última migrante iraní que, al igual que Satrapi, ha encontrado en el cómic una manera de lidiar con los problemas de integración social en *Nylon Road: Eine graphische Novelle* (2006).

Por otro lado, en Italia –país con una amplia tradición en el cómic– no son pocos los autocómics que se han producido. Su principal exponente es Gipi con sus cómics *S.* (2005) y *La mia vita disegnata male* (2007), en los que explora los rastros de la memoria paterna, con un dibujo impresionista. Sin embargo, ya desde los años ochenta, Andrea Pazienza había relatado su contexto repleto de drogas y desasosiego en el libro de cómics *Pompeo* (1987), inspirado en su propia vida. Ahora, en años recientes, debemos destacar *Graphic novel is dead* (2014), en el que de Davide Toffolo aparece como personaje central para contarnos su peripecias como vocalista de un grupo, al tiempo que reflexiona sobre la labor del dibujante de cómic y sobre la idea de realizar una autobiografía a través de las viñetas.

A lo largo y ancho de toda Europa no es extraño encontrar algún ejemplo de autocómic. En Suecia destaca Martin Kellerman, que en 1998 comenzó a publicar en el periódico *Metro* la serie *Rocky*, en la se retrata como un perro humanizado y gruñón que relata la vida cotidiana de Estocolmo, su vida de desempleo y la convivencia con sus amigos (McDonal, 2005). En Polonia (pasando por Francia), están Marzena Sowa y Sylvain Savoia, creadores de la serie *Marzi* (2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2011), donde Sowa rememora su infancia en los años ochenta y su mudanza a Francia para convertirse en dibujante. En circunstancias similares, también encontramos a la autora libanesa Zeina Abirached, quien, desde su llegada a Francia, ha publicado cuatro autocómics en los que relata sus temores

⁷⁸ Por occidentales nos referimos a los cómics que provengan de la tradición europea originada en Töpffer. En este recuento no consideramos el manga y sus variantes.

sobre la Guerra del Líbano de los noventa en tres cómics: *[Beyrouth] Catharsis* (2006), *Mourir, partir, revenir - Le jeu des hirondelles* (2007) y *Je me souviens - Beyrouth* (2008).

Por último, mencionaremos brevemente tres autocómics producidos en el Reino Unido. El primero es la serie del escocés Eddie Campbell, *Alec* (2000), en la que hace un recuento desde los años setenta de su vida a través de su álgter ego. El segundo es *The Spiral Cage* (1988), en el que Al Davison narra su esfuerzo diario como enfermo de espina bífida. Para acabar, mencionaremos *Dotter of Her Father's Eyes* (2011) de Mary y Bryan Talbot, quienes narran la vida de la primera, al tiempo que hacen una biografía de la hija de James Joyce.

Más allá del espacio europeo, uno de los países con mayor arraigo en el cómic es Argentina, en el que ya se notaba el interés por lo íntimo en dibujantes como Quino y Héctor Germán Oesterheld (Pireja, 2012). No obstante, entre los autores argentinos que destacan, no sólo por su uso del autocómic sino por su uso depurado del lenguaje, destaca Liniers, quien, en su serie *Macunado* (con diez volúmenes publicados desde 2003), ha introducido tiras en las que se representa como personaje principal para reflexionar sobre su cotidianidad y los problemas que enfrenta para crear su serie. Peculiarmente, Liniers se dibuja a sí mismo como un conejo antropomórfico [Fig. 1.42], lo que ha generado una proyección reconocible, llevándole, incluso, a llamar su libro de viaje *Conejo de viaje* (2008). Además de Liniers, en los últimos años se ha gestado un movimiento de cómic independiente y digital, en el que las muestras del autocómic son diversas.

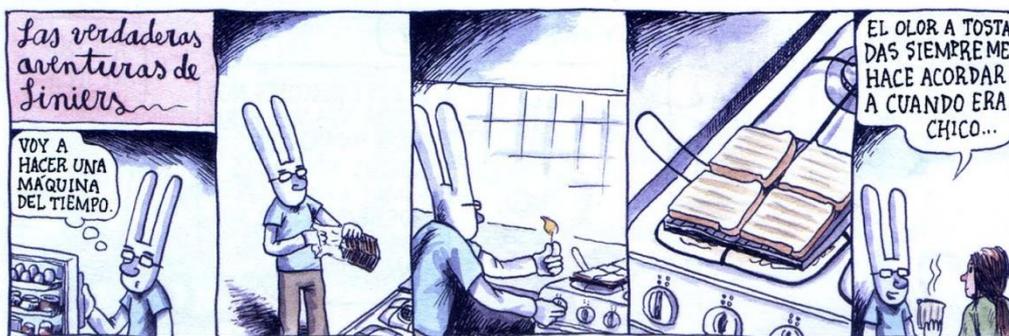


Fig. 1.42 (Liniers, 2006: 20)

Algunas de ellas son de autores jóvenes como Berliac, Ernan Cirianni, Ángel Mosquito, o el blog colectivo *Historietas reales* (2005), basado principalmente en historias autobiográficas. A través de éste, los autores han creado un vínculo con un país que hasta hace poco estaba fuera del panorama internacional del cómic: Colombia. A partir de las

últimas dos décadas estos dos países han producido ejemplos de autocómic, como los realizados por Joni B, Truchafrita y Mónica Naranjo Uribe, entre otros. Casi todos ellos tienen una conexión con la revista *Larva* (2006) y con la editorial Robot. De esta corriente de nuevos autores, sobresale Power Paola, nacida en Ecuador pero educada en Colombia que, con un trazo cercano al boceto, ha centrado toda su obra en el autocómic, con *Virus Tropical* (2010), *Diarios* (2013) o *qp* (2015).

Ana Merino explica que una de las tradiciones del cómic más arraigadas a la sociedad es la mexicana (2010: 210), a la cual tampoco le ha sido ajeno el autocómic. Desde hace mucho, en la obra de Rius hemos podido encontrar muestras de ello, ya que habitualmente se dibujaba en sus libros en una suerte de ensayo en cómic que dota de una voz muy personal a toda su obra. Además, Rius realizó un autocómic en forma: *Rius para principiantes* (1991), en el que mediante, el mismo modelo ensayístico que utiliza para explicar el marxismo o la crisis cubana, hace un recuento de su vida y plasma sus reflexiones. Al igual que en España, el cómic político en México ha servido para la expresión personal para autores como Paco Calderón, quien habita constantemente sus tiras. Proveniente de esta tradición, en 2008 Jis publicó su diario, *Diario I. Va de nuez*. Asimismo, en México los blogs han permitido la aparición de nuevos autores que encuentran en sus vidas la materia de su creación. Entre los más destacados situamos *Jours de Papier*, de Tania Camacho y Esteban Martínez.

A manera de conclusión, lo que hemos podido comprobar con este recorrido histórico es que el autocómic no es una práctica reciente. Los autores han plasmado, casi desde el inicio su interés por situarse dentro de sus cómics de muy distintas maneras, sin necesidad de responder necesariamente responden a la concepción generalizada del relato autobiográfico. Con ello, entendemos la evolución del autocómic en tres etapas. La primera iría desde la creación del medio hasta la llegada de los *comix underground* y la *bande dessinée* alternativa, en los que los autores se representaban en el interior de las viñetas para cuestionar el proceso creativo desde una posición que evitaba lo referencial. Posteriormente vino el periodo de experimentación, que va de los años setenta a la fundación de las editoriales independientes en los noventa, en el que los autores utilizan su figura para la burla y el exhibicionismo, así como para exponer cualquier tipo de acontecimiento vivido, de preferencia si se trata de algún suceso extraordinario relacionado con las drogas y el sexo. Y por último, la tercera etapa que podemos llamar “de intimidad” y que inicia con la publicación de *Maus*. En este periodo los autores se centraron en los relatos personales referenciales, donde intentaban contar sus vidas apegados a la realidad. El cómic se vuelve entonces un discurso serio que permite abordar problemáticas que hasta ese momento no habían sido consideradas para ser

representadas en un cómic. La evolución de la práctica ha sido tal que en los últimos años la diversidad de tratamientos del autor en el cómic es vastísima, razón por la cual no hemos prestado atención a ciertos casos, porque serán mencionados posteriormente, cuando expliquemos la forma en la que funcionan y se insertan en cada uno de los tipos de autocómic que proponemos.

2. Del narrador al yo-gráfico

En el capítulo anterior señalamos que el autocómic, entre sus características fundamentales, ubica al autor como eje del discurso, por lo que examinar esta postura y su articulación en el relato nos ayudará a diferenciar sus variantes. Recordemos que existen dos mecanismos que orientan la categorización de todo cómic: 1) la narrativa: cómo se cuenta la historia, y 2) la temática: qué se cuenta. Por lo anterior, en este capítulo analizaremos algunos principios de la narración y la manera en que éstos ayudan a confeccionar una identidad gráfica del autor en el autocómic. Para ello nos apoyaremos en la narratología del cómic, con el fin de reconocer las relaciones entre el autor, el narrador y su representación al interior de cada texto. Por consiguiente, primero revisaremos la manera en la que se elabora el narrador, después cómo se construye la focalización y, por último, cómo se forma la autorrepresentación visual en el cómic.

2.1 Narración y cómic

A pesar de que los estudios de cómic carecen de una teoría narratológica sólida, existen diversas investigaciones a partir de las cuales podemos establecer un acercamiento adecuado para nuestro análisis. Conscientes de ello, recurriremos a los trabajos de Groensteen (1999, 2011), Lavanchy (2007), Mikkonen (2008, 2012) y Bartual (2010); y en menor medida a los de Miller (2007), Muro (2004), McCloud (1993), Varillas (2009) y Postema (2013). Además,

acudiremos a la narratología literaria (Genette, 1972, 1983; Bal, 1977; Rimmon-Kenan, 2002; Pozuelo, 1989) y a la fílmica (Jost, 1987; Gaudreault y Jost, 1995) para encontrar caminos de lectura que nos permitan revelar, en la medida de lo posible, el funcionamiento de un medio en extremo reticente a la esquematización formal (Holbo, 2012).⁷⁹

Diversos investigadores (Gubern, 1979; Kraft, 1991) han tratado de situar las unidades básicas del cómic en la viñeta –incluso algunos apuntan a la línea del dibujo como sustento de ello (Gauthier, 1976: 113)–. Sin embargo, aunque consideremos esta discusión necesaria, para investigación resulta improductiva. Por este motivo, nuestro trabajo se inscribe en la postura de Groensteen, quien, al tiempo que sostiene que la viñeta, en sus diversas formas, es la unidad básica del cómic (1999: 7), subraya que estas unidades carecen de significado aislado, ya que dependen de su interacción con el resto de viñetas. De este modo, si la viñeta es la unidad básica⁸⁰ del cómic, su principio fundamental es lo que Groensteen llama la *solidaridad icónica* (*solidarité iconique*) (1999: 21), que es la

mise en relation d'une pluralité d'images solidaires. [...] On définira comme solidaires les images qui, participant d'une suite, présentent la double caractéristique d'être séparées [...] et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia* (1999: 21).

En otras palabras: la particularidad del cómic recae en la secuencialidad de las viñetas, pues el discurso y consecuentemente la narración sólo son posibles a través de este fenómeno.⁸¹ Ese principio de articulación del medio funciona como pauta para un análisis centrado en el ensamblaje de grandes unidades de significado y en la singularidad del dibujo. Así, el análisis del cómic se elabora en bloques de sentido y no en viñetas aisladas.

La gran mayoría de los teóricos coinciden en que la narración en el cómic se origina en las diferentes relaciones entre viñetas. Sin embargo, en aquéllas que han sido descritas y clasificadas (cf. Gubern, 1972; Barbieri, 1993; McCloud, 1993; Varillas, 2009), la postura que nos parece más adecuada continúa siendo la de Groensteen (1999, 2011), basada en tres conceptos: la *espacio-topía* (*spatio-topie*), la *artrología* (*arthrologie*) y el *trenzado*

⁷⁹ El acercamiento narratológico que proponemos no pretende volverse un marco teórico rígido, sino que es una forma de resolver aspectos aún inciertos en la teoría del cómic y sobre los cuales nos sustentaremos para generar un análisis sencillo y eficaz sin necesidad de la normativización.

⁸⁰ Esta unidad básica lo es también en un sentido estructural y no de significado como explica Bartual: “Cada viñeta está compuesta de unidades de significado inferiores a ella, como pueden ser las figuras humanas, los objetos, el trazo, las manchas de color; así como también posee dispositivos dirigidos a articular la estructura de dichos signos: el encuadre, la composición, la perspectiva, etc. La viñeta nunca podrá ser una unidad mínima de significado o una unidad meramente extensional que remita inequívocamente a un referente. La viñeta, como la secuencia, es también *estructura*” (2010: 21).

⁸¹ La idea de secuencialidad como base del cómic fue expuesta previamente por Will Eisner (1985), a partir de lo cual, durante un período, se popularizó el cómic como *arte secuencial*.

(*tressage*). El primero se refiere a la manera de organizar la página, la disposición de las viñetas en la plancha y la manera en que éstas se relacionan entre sí.⁸² El segundo explica la articulación semántica de los contenidos entre las viñetas a través de las relaciones lineares y de corte. El último es el mecanismo por el cual los contenidos de las viñetas cobran sentido al relacionarse unas con otras, ya sea de modo estructural o temático (cf. Goensteen, 1999).

Si por un lado nuestro estudio del cómic se lleva a cabo considerando las relaciones de la espaciopía, la artrología y el trenzado para comprender el texto, por el otro, para entender su narrativa y completar nuestra propuesta de análisis, revisaremos el modelo narratológico de Genette (1972, 1982, 1983, 1991), como ya lo han hecho otros estudiosos (Levanchy, 2007; Varillas, 2009; Chavanne, 2011; Jiménez, 2016).⁸³

2.1.1 El narrador en el cómic

Habitualmente, el narrador es concebido como el enunciador a través del cual accedemos a la diégesis; es decir, es un intermediario entre el texto y el lector⁸⁴ que facilita la información y crea el relato (Fludernik, 2003: 4). En la creación de éste intervienen dos factores: un enunciador y un “enunciado o contenido que se extiende hasta formar el universo diegético” o diégesis (Pimentel, 1998: 134). Es decir, el lector accede a la diégesis gracias a un enunciador que ejecuta el acto de narrar o de contar la historia: llámese *narrador*. En el cómic, aunque el narrador ha sido estudiado en distintas ocasiones (Mikkonen, 2008; Meskin, 2009; Badman, 2009; Groensteen, 2011; Thön, 2015; Jiménez, 2016), no existe un consenso sobre sus variantes, ni sobre el origen de su enunciación como existe en la literatura. No obstante, la mayoría de los estudios coinciden en analizar esta figura a partir del modelo de Genette (1972), por lo que nosotros haremos lo mismo, aunque con algunas variaciones y nuevos planteamientos.

A diferencia de la literatura, en la que el narrador es reconocible a partir de la enunciación textual, en el cómic esto sucede a través de las dos instancias fundamentales del cómic: la imagen y el texto. Aunque hemos insistido en que el cómic es un medio

⁸² De acuerdo con Groensteen, existen seis funciones de la *arthrologie*: “clôture”, “séparatrice”, “rythmique”, “structurante”, “expressive” y “lecturale” (cf. Groensteen, 1999).

⁸³ A pesar de que consideramos gran parte de los principios que propone, para los motivos de esta investigación obviaremos algunos términos y nos centraremos en analizar cómo operan en el cómic el narrador y la focalización.

⁸⁴ En tanto que receptor del relato. Genette propone el término *narratario* como figura contrapuesta al narrador, sin embargo mantendremos por comodidad epistemológica el término lector como receptor o destinatario del texto.

primariamente visual, el texto es en ocasiones indispensable en el establecimiento de la solidaridad icónica, y determinante en la construcción del narrador, quien no sólo se manifiesta exclusivamente en lo que vemos sino también en lo que leemos. No debemos olvidar que ambos elementos, escritura y dibujo, son los intermediarios entre el cómic y el lector. Así, debemos tener presente que estas dos instancias participan del acto de enunciación. Es por ello que antes de especificar los tipos de posibles narradores y su estatuto narrativo, analizaremos la dimensión narrativa de ambas instancias. Tanto la imagen como la escritura interactúan en el discurso del cómic de dos maneras, que nombraremos siguiendo a Groensteen: *mostrador* (*monstrateur*) (2011: 91) y *recitante* (*recitant*) (2011: 93).

a) *Mostrador*

El concepto de *mostrador* fue propuesto por André Gaudreault para referirse, en el cine, al “mode de communication d’une histoire qui consiste à *montrer* des personnages qui *agissent* plutôt qu’à *dire* les péripéties qu’ils *subissent*, et pour remplacer ce terme trop marqué, trop galvaudé par trop polysémique qu’est ‘représentation’” (1998: 91). Es decir, la alusión alude a la manera de separar lo que se percibe en el campo de lo visual de aquello que se nos relata por vía textual o sonora.

Esta escisión entre mostrar y contar puede ser aplicada al cómic, tal y como lo han hecho otros investigadores, como Marion (1993), Baetens (1993) o Driest (2006), para describir el dibujo en tanto que instancia visual encargada de presentar las acciones de los personajes. Por su lado, Groensteen también ha incorporado este término a su modelo de análisis para explicar que el mostrador no sólo comporta el dibujo dentro de las viñetas, sino también la organización y disposición de las planchas, así como la selección de los encuadres, lo que determina el ritmo y orden del relato desde la esfera visual. Por ello, utilizaremos el término *mostrador* “pour designer l’instance responsable de la *mise en dessin* de l’histoire” (Groensteen, 2009: 9). Diremos, pues, que esta es la instancia principal del cómic, ya que ordena lo visual haciendo posible el relato. Esta instancia puede ser nombrada *mostración* para referirnos al apartado visual del relato en cómic. De acuerdo con todo lo anterior, el mostrador no es en ningún modo narrador, ya que éste es producido por el narrador y es de acuerdo a cómo se presenta que se condicionan y se establecen sus distintas variantes.

b) *Recitante*

El *recitante*, por el contrario, es la instancia narrativa responsable de la enunciación escrita. El nombre tiene su origen en las cajas de texto, denominadas también recitativas o

cartuchos (Groensteen, 2011: 96), en las que habitualmente se halla la voz en *off* - cinematográficamente es de forma similar. El recitante será entonces “pour le texte narratif, l’instance équivalente à celle du monstreteur, pour le dessin” (Groensteen, 2011: 96). Anteriormente, los elementos escritos en el cómic han sido estudiados como algo liminal de la narración, situándolos como una parte supeditada a la imagen.⁸⁵ Sin embargo, la idea del recitante implica que el texto, más que un suplemento de la narración, es también un indicador del tipo de narrador que acontece. Considerando que no toda la escritura en el cómic es narrativa (Lavanchy, 2007: 46), el recitante sólo será aquella expresión escrita encargada de la narración. Debemos evitar confundirnos con los elementos textuales-visuales (onomatopeyas, títulos, firmas, etcétera), cartuchos o bocadillos de diálogo o de pensamiento, aunque puedan convertirse o sean dispositivos del recitante.⁸⁶ A diferencia del mostrador, el recitante no puede construir un relato por sí mismo,⁸⁷ pero en muchas ocasiones es el garante para establecer el tipo de narrador a partir de su interacción con la imagen. A pesar de que las formas que tiene el recitante de combinarse con el mostrador pueden ser múltiples,⁸⁸ nosotros las agruparemos en dos categorías:⁸⁹

- Como *voz narradora*: el recitante narra mientras el mostrador complementa o ilustra lo relatado. Este narrador puede “estar presente” durante todo el cómic o sólo aparecer para vincular viñetas o planchas, pero siempre a través de una narración escrita. Esta manera de relacionarse es habitual en las adaptaciones de obras literarias como la conocida colección *Classic illustrated*, en la que el recitante lleva el peso de la narración y sin el cual el relato puede resultar ilegible. Igualmente hay casos en los que el recitante no tiene esta importancia, sino que su presencia sólo facilita o

⁸⁵ Existen textos que ponen especial atención a la relación entre texto e imagen (cf. Warterberg, 2012; Fresnault-Deruelle, 1972; Barbieri, 1993; Kannenberg, 2001), que se interesan por la interacción gráfica y no por su forma narrativa dentro del cómic. Otros, como Lavanchy (2011) o Miller (2007), ven esto como algo secundario. Groensteen es el que, sin situarlo a la misma altura que la mostración, le da un valor relevante al recitante como parte fundamental del cómic.

⁸⁶ Ocurre cuando un diálogo o un pensamiento se convierte en una narración dentro de otra superior; esto lo explicaremos un poco más adelante.

⁸⁷ Para que ello fuera posible tendría que tratarse de un cómic realizado exclusivamente con viñetas que contuvieran sólo texto. Aunque existen algunos experimentos que han tratado de aplicar este modelo (Koch, 2004; Navo, 2010), éstos han terminado, más bien, como un juego de tipografía y su contenido visual. De igual forma, proponen una reflexión sobre los límites y las capacidades de ambas instancias.

⁸⁸ Unas muestras de estas formas han sido descritas, por un lado, por Groensteen, quien apunta que el recitante en el cómic puede tener hasta siete funciones: “l’effet de réel, la dramatisation, l’ancrage, le relais, la suture, la régie et le rythme” (1999: 150-159). Y por otro, por Bartual, que categoriza cuatro interacciones principales del texto con la imagen: imagen con función ilustrativa respecto al texto, texto con función de anclaje, texto con función de relevo, y texto con función divergente (Bartual, 2010: 235).

⁸⁹ No obstante ambas categorías funcionan para cualquier texto en el cómic, y lo que a nosotros nos interesa es la interacción con la narración.

complementa la construcción de la historia, como en los cómics de superhéroes donde si bien las descripciones son mínimas, éstas permiten ampliar el contenido del relato.

- Como *marcador* temporal o espacial: aquí el *recitante* aparece por medio de cartuchos en los que no existe una narración pero sí proporciona elementos para la continuidad del relato, como abordar la temporalidad (aquel día, después, al día siguiente, etcétera) o la ubicación espacial (en otro sitio, en una ciudad, etcétera). Esta forma está presente en cómics como *Tintin*, en el que en las recitativas sólo aparecen menciones de tiempo o espacio. Esta interacción puede presentarse sin necesidad de cartuchos, en forma de indicadores escritos que anexan información al relato pero que no tienen función dentro de la diégesis como el diálogo, las onomatopeyas o los elementos escritos del dibujo.

2.1.2 Niveles narrativos

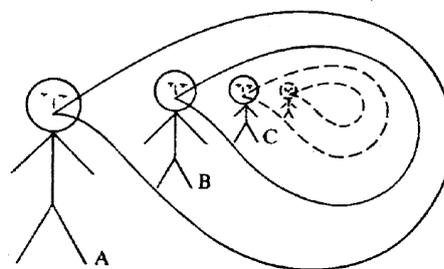
Teniendo en cuenta lo anterior, daremos a paso a los principios narrativos que nos permitirán formalizar al análisis del autocómic. Siguiendo las propuestas de Genette en *Figuras III* (1983), en este apartado expondremos la posición del narrador con respecto al nivel narrativo, el cual entendemos, de modo general, como el lugar desde la cual se enuncia un relato. Existen varios niveles narrativos, es decir, el relato principal puede contener un relato segundo. Genette llama a este primer nivel *extradiegético*, mientras que el narrador incluido dentro de éste será *intradiegético*, o simplemente diegético, y el relato que produce será metadiegético (Genette, 1989: 283). Ordenado de afuera hacia dentro quedarían de la siguiente manera: extradiegético, intradiegético y metadiegético. Genette explica que “todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel diegético inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narrativo productor de dicho relato” (1983: 284).

De acuerdo con Genette, toda narración se expresa por un narrador extradiegético, que es el encargado de producir la diégesis, por lo que cualquier relato, sin importar su intención, se produce desde este nivel (Genette, 1989: 285). El narrador extradiegético es además administrador de todo lo relatado, incluidos los narradores intradiegéticos. En el cómic, el narrador extradiegético se muestra como el creador de todo lo que vemos en la página y puede ser visto a través de ambos, mostrador y recitante, o únicamente a través del mostrador. Siempre existirá un narrador que está en una posición extradiegética, aunque no se le pueda distinguir de manera particular. Se comprende entonces que siempre habrá una entidad que produce el relato aunque sólo sea apreciable como articulador de la mostración.

El narrador *intradiegético* enuncia desde dentro del relato en tanto que es producido por el narrador *extradiegético*. Habitualmente es un personaje al que el narrador *extradiegético* cede la palabra para que elabore su propio relato, volviéndose con ello un narrador secundario que “tendrá como objeto un relato *metadiegético*” (Pimentel, 1998: 149). En consecuencia, en el cómic, el narrador *intradiegético* siempre será un personaje representado visualmente, por lo que enuncia desde el interior de las viñetas. Éste marcará, a través de un indicador normalmente textual, que comenzará a narrar, provocando así un cambio de nivel narrativo. Sin embargo, para que este cambio de nivel narrativo tenga lugar en el cómic no basta con que el narrador *intradiegético* narre textualmente, es necesario que lo que cuente esté representado por el mostrador. Es decir, el narrador *intradiegético* debe crear un relato *metadiegético* que sea visual.⁹⁰

Como explica Genette, el cómic nos permite clarificar la distinción de los niveles narrativos:

La forma más expresiva de representar estas relaciones de nivel consistiría, tal vez, en dibujar esos relatos, unos dentro de otros, pronunciados por hombrecillos que hablen en los tebeos. Un narrador (y no personaje, porque entonces no tendría ningún sentido) *extradiegético* A (digamos, el narrador primario de *Las mil y una noches*) emitiría una burbuja, relato primario con su diégesis en la que se hallaría un personaje (*intra*)*diegético* B (Sherezade) que, a su vez, podría convertirse en narrador, siempre *intradiegético*, de un relato *metadiegético* en el que figuraría un personaje *metadiegético* C (Simbad) que, a su vez, podría quizá, etc.:



(Genette, 1998: 58)

Entonces, entendemos que en el nivel *extradiegético* el narrador es una entidad abstracta perceptible en diferentes grados a través del mostrador y/o del recitante. Por su lado, en el nivel *intradiegético* todo narrador está representado; y, aunque la mayoría del tiempo es un personaje, también sucede que el relato segundo es introducido por un objeto inanimado (una carta, un libro) dentro de la propia obra (Genette, 1992: 286). Así, una *metadiégesis* puede ser producida por una carta, un libro o cualquier otro dispositivo narrativo. En el cómic

⁹⁰ Es debatible si el texto de un globo de texto o de pensamiento en el que un personaje cuenta un relato es una *metadiégesis*, es decir, un relato en sí mismo. No obstante, creemos que al ser un relato contenido en un medio primordialmente visual, si no existe esta instancia no existe un cambio de nivel.

encontramos una plancha que ilustra esto en *Maus* (1991), cuando Mala, la pareja de su padre, le muestra a Art un cómic sobre el suicidio de su madre [Fig. 2.1] que él mismo había dibujado tiempo a atrás. El propio cómic introduce un segundo relato enunciado en él y que podemos leer de principio a fin dentro del relato principal.



Fig. 2.1 detalle (Spiegelman, 1991: 99)



Fig. 2.2 (Spiegelman, 1991: 100)

Al mismo tiempo, este episodio sirve para ver la manera en la que los narradores intradieгéticos se pueden ir sucediendo al interior de la metadiégesis. En el cómic que aparece en las manos de Art dentro de *Maus*, “Prisoner on the Hell Planet” [Fig. 2.2], se ve un personaje en la segunda viñeta, que deducimos es otra representación de Spiegelman, la cual enuncia la historia que tiene lugar a partir de la tercera viñeta. De este modo, en estas dos páginas se pueden apreciar tres niveles narrativos. Así, observamos un narrador extradiegético que narra la visita de Spiegelman a su padre, y un narrador intradieгético, el cómic, que a su vez presenta un narrador metadiegético, Art, que cuenta los eventos que sucedieron al suicidio de su madre.

2.1.3 El narrador en relación al relato

Si los niveles narrativos permiten ubicar al narrador, con respecto al relato, desde donde enuncia, también podemos situarlo de acuerdo a su relación con el relato. Genette (1983, 298) distingue dos tipos de narrador de acuerdo a su grado de participación e involucramiento con el relato: el *heterodieгético* y el *homodieгético*. De forma simple, podemos decir que el primero es un narrador que “está fuera de la historia que cuenta” (Genette, 1989: 299), es decir, que no forma parte del mundo narrado. Y el segundo es aquel que está “presente como personaje en la historia que cuenta” (1983: 299).

En el cómic, el narrador heterodieгético, al no participar en la diégesis y sólo existir como enunciadore de un relato que le es ajeno, se presenta en dos manifestaciones: el *fundamental* y el *recitante*.

a) *Fundamental*

En el cómic son comunes los relatos que aparentan contarse solos porque a veces el único acceso al relato es el mostrador; es decir, no presentan un recitante que acompañe el contenido de las viñetas. Sin embargo, aunque sólo se manifiesta a través de la instancia visual, ningún cómic carece de narrador en la medida en que ésto está presente en la huella visual, la composición de la página y el estilo del dibujo. Pero, al carecer de referentes textuales que permitan identificarlo con algo dentro del relato (por ejemplo, un recitante en primera persona), damos por sentado que el narrador no guarda relación alguna con la diégesis más que la de ser su productor.

Groensteen toma el término *fundamental* de Gaudreault, quien explica que, en el cine, el narrador sin referente sonoro o textual es un “narrateur *premier*, narrateur *fondamental*, véritable instance *supra-diégétique* (et toujours déjà *extra-diégétique*)” (1988: 150). Es decir, un narrador que se halla fuera del espacio diegético y lo controla todo desde su posición organizadora; también se le puede denominar “gran arthrologue” (Groensteen, 2011: 105), pues da forma al relato desde el diseño de las planchas y la viñetas, como un arquitecto del discurso. Este narrador mantiene una posición distante desde la cual registra “les paroles que les personnages sont censés avoir prononcées et qu’il nous les *rapportait*: un tel a dit ceci, tel autre a répliqué cela” (2011: 106). Así, el narrador fundamental no posee recitante ni en los cartuchos ni en ninguna otra forma de escritura que permita observar alguna participación con los eventos que muestra. Si bien es cierto que existe la escritura dentro de los cómics con este tipo de narrador, esto ocurre como parte de la diégesis y no para hacer partícipe de la historia al narrador en tanto que enunciador. Cuando se presenta un narrador extradiegético fundamental, éste es siempre heterodiegético porque nunca podrá crear ningún tipo de conexión con la diégesis.

b) *Recitante*

El narrador heterodiegético recitante se hace presente por medio de las recitativas, ya sea como voz narradora o como marcador. Si este narrador sólo se hiciera presente como marcador, su posición sería cercana a la del fundamental; al contrario, si narra, si va contando algo, al enunciar debe quedar claro que no tiene relación o participación con lo que está relatando. Se trata de un enunciador del relato que no participa de la historia ni siquiera como testigo, sólo aparece como narrador que recurre a ambas instancias del cómic (visual y textual), pero que no se muestra de ninguna manera; es decir, no tiene representación visual y no es un personaje, por lo que tampoco ha tomado parte de los eventos.

La existencia de dos narradores heterodiegéticos es significativa porque hace evidente dos relaciones distintas con lo narrado. Por un lado, el narrador fundamental está completamente ausente de la historia y, por el otro, el recitante demuestra que está presente en tanto que enunciador externo del relato.

A mayor presencia, mejor definida estará su presencia como narrador; a mayor “ausencia”, mayor será la ilusión de objetividad y por lo tanto de confiabilidad. [...] En cambio, un narrador que se señala a sí mismo con sus juicios y prejuicios define abiertamente una posición ideológica, se sitúa en una zona de subjetividad que llama al debate (Pimentel, 1999: 143).

En la otra esquina, el narrador homodieético se define por su implicación en el relato, que puede ser de muchas formas y en distintos grados de participación. El narrador homodieético comparte el mundo del relato con el resto de personajes. Su relación con lo narrado no es de mero enunciador, sino que es partícipe de la historia como personaje; tiene una función de actor en lo que se cuenta. De acuerdo con Genette, existen dos variantes del narrador homodieético. Una es el *autodieético* (1983: 299), que define al narrador como “protagonista de su relato” (Genette, 1989: 299); es decir, es el “héroe” de la historia que se cuenta. Y la otra es el narrador *testimonial*, “que desempeña un papel secundario, que tiene, por decirlo de alguna manera, un papel de observador o de testigo de los sucesos” (Genette, 1989: 299). Este narrador ha presenciado los eventos que relata, aunque no desempeñe en ellos una función protagónica: “el objeto de la narración no es la vida del ‘yo’ que narra, sino la vida de otro” (Pimentel, 1993: 137).

En el cómic, el narrador homodieético hace perceptible su relación con el relato a través del recitante y de un narrador actorizado. El recitante funciona de forma similar que en literatura por medio del uso de la primera persona,⁹¹ revelado que el narrador, al menos como testigo, comparte el universo con el resto de personajes. Sin recitante es probable que no exista un narrador homodieético.⁹² Habitualmente, el narrador homodieético tiene una representación visual como personaje, lo que hace que pertenezca al mismo espacio que el resto. A esta forma de representación del enunciador dentro de la diégesis la llamaremos *narrador actorizado*, siguiendo la pauta de Groensteen.

Entendemos por narrador actorizado el enunciador que tiene una representación visual dentro del relato. Groensteen lo ha llamado así, *narrateur actorialisé*, “puisque’il apparait comme acteur dans le récit dont il est (ou feint d’être l’annonceur)” (2011: 106). Este narrador es poco común en el cómic clásico pero se ha vuelto una de las formas más habituales en el cómic contemporáneo (Groensteen, 2011: 107), especialmente en el autocómico, por su capacidad de volverse autodieético. Así como el narrador fundamental corresponde sólo a la categoría heterodieética, el narrador actorizado es un mecanismo funcional sólo posible para el narrador homodieético.

⁹¹ Aunque primordialmente ocurre a través de la primera persona, podemos pensar en otras formas como la primera persona del plural (como en *Viva la vida* [2011] de Troubs y Baoudoin) e incluso en segunda o tercera persona. Sin embargo, estos casos serían específicos y entendemos que deben ser analizados singularmente a partir de este modelo.

⁹² Existe la posibilidad de que una narración exclusivamente en viñetas con encuadres subjetivos pueda contener un narrador homodieético sin necesidad de recitante. No obstante, consideramos que la ausencia del recitante impide el acceso de forma clara, además de que los casos que usan este modelo son extremadamente raros. Sin embargo, como veremos más adelante, estas historias y este tipo de viñetas serán de suma importancia para producir ciertos tipos de focalización.

Relación \ Nivel	Extradiegético	Intradiegético
Heterodiegético	<i>Fundamental</i>	<i>Fundamental</i>
	<i>Recitante</i>	<i>Recitante</i>
Homodiegético	<i>Actorizado</i>	<i>Actorizado</i>
	<i>Recitante</i>	<i>Recitante</i>

Fig. 2.3

2.1.4 Estatutos del narrador

Considerando todo lo anterior y haciéndonos eco de los preceptos de Genette (1989: 304), proponemos un cuadro similar en el que se observan ocho tipos posibles de estatutos del narrador en el cómic [Fig. 2.3]. El estatuto del narrador es lo que define a un “narrador a la vez por su nivel narrativo [...] y por su relación con la historia” (1989: 303). A diferencia del cuadro de Genette, el nuestro incorpora las variantes del narrador actorizado y narrador recitante, así como la del narrador fundamental. Cabe recordar que, al igual que en la literatura, el narrador en el cómic puede cambiar a lo largo del relato, ya sea por la presencia de otro o por el salto de nivel narrativo. Como veremos a continuación, algunos de estos estatutos son más frecuentes que otros. De hecho, en el caso del narrador *intra-homodiegético recitante* no hemos podido encontrar ejemplos, aunque es posible imaginarlo.

a) Narrador extra-heterodiegético fundamental

En este estatuto el narrador no tiene ninguna relación con el universo narrado, únicamente se sitúa como narrador fundamental, extradiegético, que organiza todo el cómic pero no tiene ningún tipo de presencia. El narrador queda completamente en la retaguardia del discurso, por lo que su presencia, aunque evidente, es neutra y no pretende revelarse como enunciador. Su funcionamiento lo podemos ver en la siguiente tira de *Peanuts* [Fig. 2.4], lo cual únicamente tiene un mostrador que se encarga de organizar la disposición de las

viñetas. Este estatuto es bastante habitual y lo podemos encontrar en varios cómics, desde las tiras de prensa hasta libros de cómic como *Marbles Season*, de Gilbert o *Fanfare*, de Aude Picault.⁹³



Fig. 2.4 (Schulz, 1950)

b) Narrador extra-heterodiegético recitante

Este narrador está al mismo nivel que el anterior, es decir fuera de la diégesis, con la diferencia de que sí participa de la instancia del recitante. Con ello, queda evidenciada su presencia como enunciador aunque no forme parte del mundo narrado; el narrador se construye mediante las dos instancias, mostrador y recitante. Al igual que el anterior, el narrador extra-heterodiegético recitante carece de representación visual en el relato, es sólo una voz que cuenta la historia sin tener un representante en el mundo que narra. Un ejemplo del uso de este narrador podemos encontrarlo en “The True Story of Leopold and Loeb” (2011) de Daniel Clowes [Fig. 2.5]. Este cómic presenta desde la primera viñeta un recitante que cuenta la historia del asesinato de Bobby Franks. El narrador hace implícito que no comparte el mismo espacio que los personajes al no tener representación visual y narrar los eventos de un modo casi historiográfico. Este narrador es el que hallamos en la mayoría de los cómics de aventuras o en la *bande dessinée* clásica como en *Les Aventures de Tintin*.

c) Intra-heterodiegético fundamental

Presenta un personaje que narra una historia desde dentro de la diégesis. El relato que produce, la metadiégesis, existe sólo por medio del mostrador. De igual modo, en este relato segundo, el narrador no está presente y no comparte el universo de su relato. En general, este tipo de narrador es poco habitual, pero podemos encontrar algunos ejemplos, como lo vimos anteriormente en *Maus* [Fig. 2.2]. Precisamente en ese momento del cómic hay un cambio de narrador, que sostiene la historieta en sus manos, al que está presente en “Prisoner on the

⁹³ Destacamos que esta tira, al igual que muchos cómics con un narrador fundamental, presenta la firma del autor (aquí en la última viñeta). Esta firma se encuentra dentro del espacio visual del texto, por lo que podríamos considerarla como un gesto textual, que tendrá gran relevancia para la identificación del narrador con el autor aunque, como mencionamos anteriormente, no sea parte del recitante.

Hell Planet”, donde además hay un narrador fundamental que muestra a Art hablando. A continuación, sucede otro cambio narrativo en el que propio Art dentro de “Prisoner on the Hell Planet” se posiciona como narrador intra-homodiegético actorizado. Es decir, el narrador intra-heterodiegético fundamental está apenas presente en la primera viñeta.

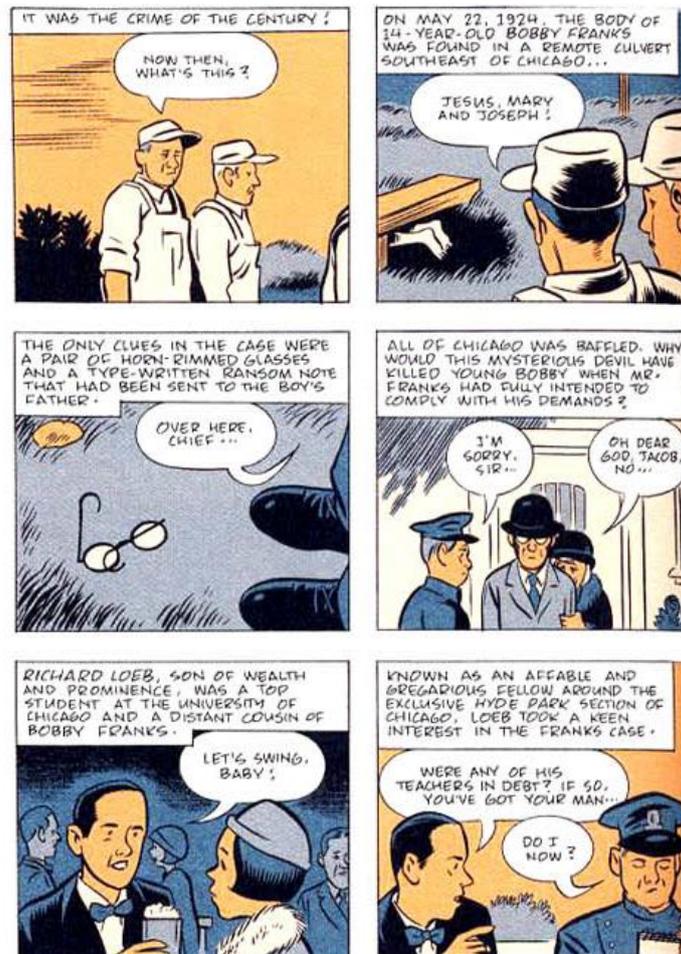


Fig. 2.5 *détalle* (Clowes, 2001: 22)

d) *Intra-heterodiegético recitante*

El estatuto intra-heterodiegético recitante tiene lugar cuando un personaje comienza a narrar, habitualmente a través de un bocadillo, un relato del que no forma parte, pero que el mostrador empieza a ilustrar.⁹⁴ Uno de los ejemplos más reconocidos se produce en *Le Secret de la Licorne* (1943: 14-26), cuando el capitán Haddock [Fig. 2.6] se vuelve el narrador de un

⁹⁴ Podríamos polemizar un poco sobre si existe un cambio de nivel narrativo en cómics cuando el personaje que enuncia la narración sólo lo hace a través de los bocadillos, sin mostrador. Es decir, viñetas en las que sólo se vea un personaje contando un relato que no vemos, como ocurre en “The Harvey Pekar Name Story”, de Harvey Pekar. A nuestro entender el mostrador es necesario para notar el cambio de nivel narrativo, pero sentimos pertinente plantear el posible debate de estos casos.

relato sobre su ancestro sir Francis Haddock. Este ejemplo es esclarecedor porque, gracias a que está construido a través de una narración paralela, apreciamos la posibilidad de alternancia de niveles en un mismo cómic. Por un lado, tenemos un narrador extra-heterodiegético recitante que cuenta cómo Haddock habla con Tintin y, por otro, tenemos un narrador intra-heterodiegético recitante, Haddock, que relata la historia de su antepasado sin formar parte de lo que cuenta.

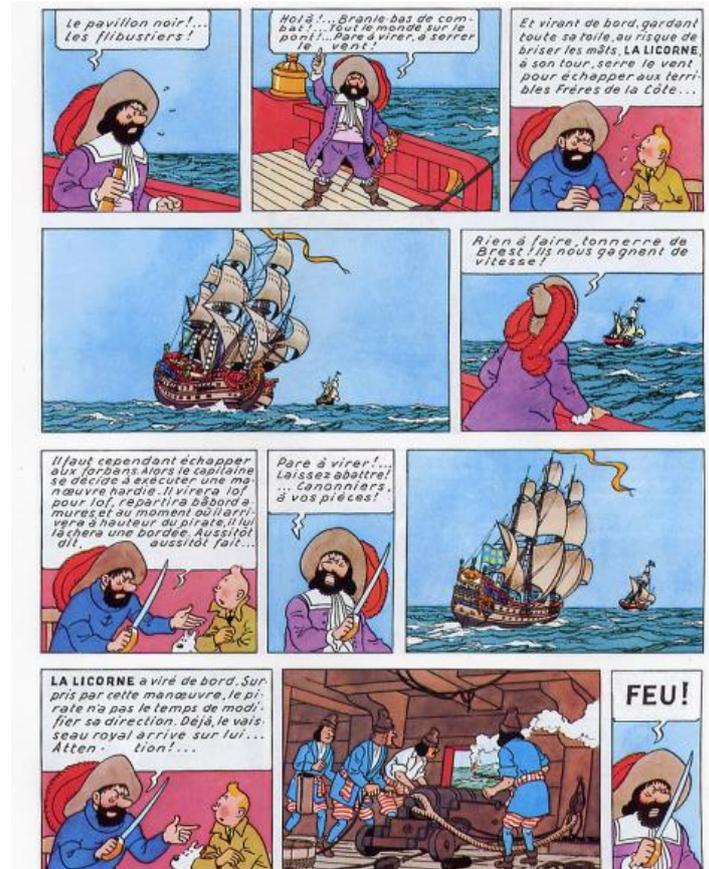


Fig. 2.6 (Hergé, 1943: 16)

Este estatus puede tener una variante que coincide con lo que Groensteen llama narrador actorizado con “fonction d’embrayeur” (2011: 113). El narrador es ajeno al relato que enuncia, pero tiene la particularidad de que sólo aparece como presentador de la narración intradiegética y luego pasa a ser únicamente recitante, como es el caso de Oncle Paul en *Les Belles Histoires de l'oncle Paul*, o The Cryp-Keeper en *Tale from the Crypt*. [Fig. 2.7]. Todos ellos son personajes introducidos por un narrador extra-heterodiegético fundamental que funcionan como enunciadores particulares encargados de dar un tono o crear cierto estilo. En el caso de *The Cryp-Keeper*, esto se puede entender como una forma de

situar un componente reconocible entre cada uno de los números de la revista, dado que las historias casi nunca presentaban personajes similares; por ello, un *storyteller* resulta una buena forma de entablar contacto con el lector. The Cryp-Keeper no está en una posición introductoria de otros relatos. Como se aprecia en la plancha, él se vuelve el narrador de los diferentes cuentos de la revista e incluso a veces aparece en la última viñeta para cerrar el relato. En el cómic documental, menos personal, estos narradores emergen cuando se registran testimonios que cuentan sucesos de los que no son partícipes.



Fig. 2.7 (Davis, 1951: 02)

e) *Extra-homodiegético actorizado*

Cuando tenemos un narrador extra-homodiegético actorizado, el recitante posee una representación visual; existe dentro de la diégesis como personaje que identificamos como enunciador del relato primero. Este narrador responde al presupuesto de Genette de que “todo narrador extra-homodiegético es intradiegético como personaje y extradiegético como narrador” (Genette, 1992: 91). En “Corazonadas” (1990) de Walter Minus [Fig. 2.8] podemos ver cómo opera este estatus. El narrador extradiegético recitante cuenta la fascinación momentánea que tuvo al ver pasar a una mujer. Al utilizar la primera persona, deducimos que

el recitante corresponde al hombre que reacciona en las viñetas. Con esto queda claro que el narrador es parte del universo que cuenta en tanto que personaje. El narrador ha sido partícipe de la historia y, por lo tanto, es homodiegético con respecto a su implicación con el relato y extradiegético desde su posición desde donde está enunciando.



Fig. 2.8 (Minus, 1990: 26)

El recitativo utilizado por el narrador extra-homodiegético actorizado puede tener diferente continuidad y relación con el mostrador y aparecer sólo en la primera viñeta o de forma esporádica describiendo las acciones que vemos en las viñetas o evocando algo distinto. Sin embargo, es indispensable un indicador escrito, ya sea de manera directa o insinuada, que exhiba que el que cuenta fue partícipe o testigo de lo que se narra. Esta representación puede ocurrir mediante una relación temporal directa, como en el ejemplo anterior, donde el recitante y el mostrador son casi simultáneos,⁹⁵ o mediante un relato de la infancia, donde la representación del autor corresponde a un pasado distante en el que se

⁹⁵ Como es sabido, en cualquier narración existe una disonancia temporal. Ningún relato mediatizado por la escritura, el cómic, el cine, etcétera, ocurre de forma simultánea a su representación. De este modo, esta disonancia temporal entre lo relatado y el enunciador permite reconocer la postura extradiegética.

ubica el recitante, como sucede en los autocómics. El mostrador ilustra la memoria del narrador adulto, que cuenta su pasado desde un nivel extradiegético.

Este hecho lo observamos en *Fun Home* (2006), donde la narradora extradiegética recitante evoca la relación con su padre durante su infancia y cómo ésta sigue afectándolo actualmente, mientras el mostrador exhibe en cierta medida algunos de los eventos de su infancia. En esta plancha [Fig. 2.9] vemos cómo el recitante explica el recuerdo de su padre bañándola. Aunque el texto no describe lo que sucede en las viñetas, temáticamente podemos interpretar que el recitante es complementario, y nos permite identificar a la narradora con la niña de las viñetas. Aquí queda en evidencia la discrepancia temporal de ambas instancias: por un lado, el recitante nos informa de la muerte del padre en la segunda viñeta (“he’s dead”), mientras que, por el otro, el mostrador lo presenta vivo. A diferencia del ejemplo anterior, donde ambas instancias trabajan en conjunto, aquí tenemos dos canales de información; esto amplía la lectura de la escena y permite al narrador extradiegético mostrarse como una entidad participativa. Ambos ejemplos presentan no sólo un narrador extra-homodiegético actorizado, sino que, además, podemos considerarlos *autodiegéticos*, dado que cuentan sus propias “aventuras”. Si bien existe una diferencia de implicación y profundidad (el primero narra una incipiente anécdota, mientras que el segundo profundiza en la vida íntima de la autora), ambas historias se centran en la experiencia del narrador.

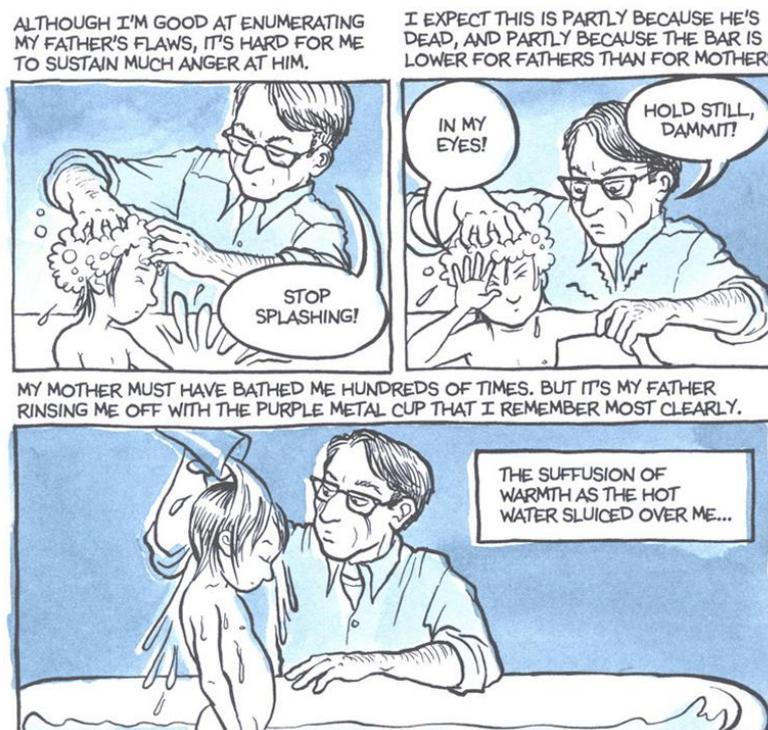


Fig. 2.9 *détalle* (Bechdel, 2006: 22)

f) *Extra-homodiegético recitante*

El narrador extra-homodiegético recitante presenta un relato del cual ha sido partícipe; es decir, tiene una relación con los hechos, aunque carezca de representación visual en tanto que personaje. A este narrador lo podríamos llamar también no actorizado, pero como únicamente se expresa a través del recitante mantendremos esta manera de distinguirlo.⁹⁶ Generalmente, el recitante se expresa en primera persona y opera como narrador testimonial porque, aunque participe de alguna manera de los eventos que se cuentan, al no tener una representación visual, su historia no puede ser el motivo principal del relato.⁹⁷ Aunque este tipo de estatuto es poco frecuente, podemos ver un ejemplo de ello en “Una mirada a Hebrón” (2012) [Fig. 2.10].

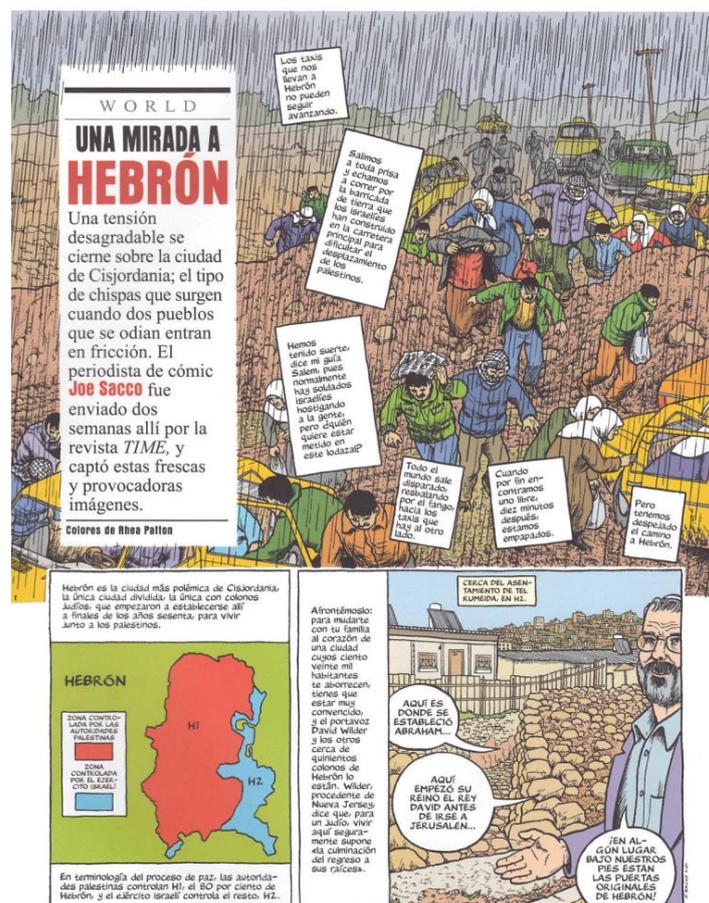


Fig. 2.10 (Sacco, 2011: 16)

⁹⁶ La posibilidad de un narrador extra-homodiegético fundamental es inexistente por medios textuales, ya que, al no tener recitante, no existe la posibilidad de identificar al enunciador con algún personaje.

⁹⁷ No obstante, existen narradores autodiegéticos recitantes como en *Venecia*, de Jiro Taniguchi, en el que la mostración sólo utiliza paisaje y el recitante narra su experiencia en la ciudad italiana. Sin embargo, este tipo de cómics es escaso y, como veremos más adelante, plantean una experiencia que implica una presencia vivencial que va más allá del simple registro del espacio.

En este cómic documental Joe Sacco reporta en primera persona del plural la situación de crisis que sufren los palestinos en Cisjordania sin representarse en ninguna viñeta. A pesar de la ausencia de una representación como personaje, el narrador demuestra que fue testigo de los eventos al usar una narración en primera persona, simulando así la inmediatez y presencia documental cinematográfica (sobre esto volveremos en el apartado 4.3).

g) *Intra-homodiegético actorizado*

Podemos describir un narrador intra-homodiegético actorizado como un personaje dentro de un relato primario que cuenta una historia de la que es partícipe (relato segundo o metadiégesis) y en el que tiene una representación visual. Este narrador es utilizado por muchos cómics documentales para mostrar el testimonio de los entrevistados. Un ejemplo de ello lo encontramos en *Maus*: el relato primario enunciado por un narrador extra-homodiegético actorizado, que podemos identificar como el propio Art Spiegelman, contiene un relato secundario expuesto por un narrador intradiegético, Vladek Spiegelman, en el que cuenta la manera en que huyó de los campos de concentración, por lo que el suyo sería un relato homodiegético o, incluso, autodiegético.⁹⁸ En estas dos planchas [Fig. 2.11] podemos ver el primer cambio de narrador que tiene lugar en *Maus*. Aquí, Art Spiegelman habla con Vladek, quien comienza su relato intra-homodiegético actorizado en la última viñeta de la primera plancha y que continúa en la segunda. En la metadiégesis podemos reconocer al personaje de Vladek, no sólo por el uso de la primera persona, sino también por el parecido visual y porque queda confirmado a través de la llamada en la tercera viñeta. En el siguiente centenar de páginas que conforman los dos volúmenes, estos dos narradores se alternarán para permitir a Spiegelman contar la relación con su padre y con Vladek, su historia de supervivencia durante la segunda Guerra Mundial. *Maus*, en este sentido, es un ejemplo paradigmático de la manera en que la situación narrativa puede cambiar a lo largo del relato, ya que, como hemos visto, no sólo el padre cuenta, sino que lo hace a través de un cómic [Fig. 2.2].

Antes de proseguir con el último estatuto del narrador nos gustaría hacer una anotación. Aunque el narrador fundamental es esencialmente heterodiegético, éste también puede ser homodiegético si se encuentra en una posición intradiegética, debido a que cualquier narrador intradiegético está representado, es decir es un personaje identificable

⁹⁸ Como punto particular, nos gustaría mencionar que los narradores intradiegéticos se descubren como tales y como producto de un relato superior. Esto es debido a que en muy pocas ocasiones el estilo del mostrador se ve alterado sin que el nivel narrativo cambie. Esto mismo ocurre en este caso donde, a pesar de que Vladek narra la parte visual, la textual sigue manteniendo el estilo del narrador principal, Art Spiegelman.

visualmente. Lo que hace que este narrador sea poco habitual es que al narrar no tiene un recitante, por lo que el reconocimiento entre el personaje y el narrador se complica. Un ejemplo de esto lo vemos en la adaptación de *Infierno* (2012) de Marcel Ruijters [Fig. 2.12], en la cual el personaje de la primera viñeta introduce un relato con un narrador fundamental, en la que aparece como personaje, es decir un narrador fundamental homodiegético; pero como este narrador es un personaje del primer relato sería, en realidad, intradiegético.⁹⁹

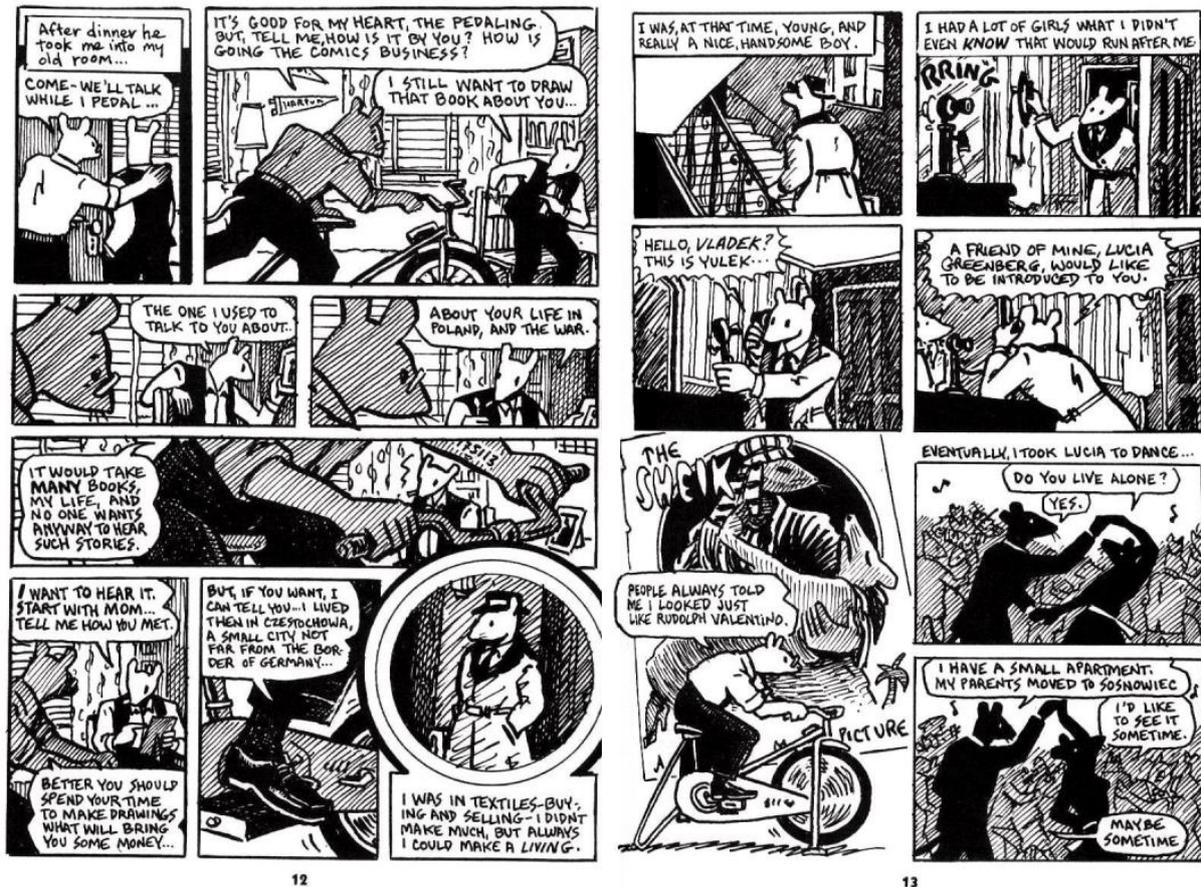


Fig. 2.11 (Spiegelman, 1991: 13-14)

h) Intra-homodiegético recitante

Del último estatuto del narrador que planteamos en nuestro cuadro no hemos podido encontrar ningún ejemplo. No obstante, podemos describirlo como un narrador que cuenta una historia en la que comparte el mundo de las acciones sin estar representado como un personaje metadiegético. Sería como si, en el ejemplo de Joe Sacco [Fig. 2.10], este relato fuera un relato enunciado por alguien dentro de un relato superior.

⁹⁹ Debido a que creemos que se trata de una variante de la actorización del narrador intradiegético no la consideramos como una categoría particular.



Fig. 2.12 (Ruijters, 2009: 65)

2.2 Focalización

El último principio de la narración que nos interesa exponer aquí es la focalización. En general, este principio parte de la idea de “una restricción de 'campo', es decir, de una selección de la información” narrativa (Genette, 1998: 53). Es una forma de administrar la información producida por el relato a partir de una percepción que no es obligatoriamente la del quien narra. A pesar de ser un concepto investigado a fondo por numerosos teóricos (cf. Bal, 1977; Rimmon-Kenan, 1983; Herman, 2009), consideramos que el modelo de Genette sigue siendo el más operativo, por lo que será a través de éste y de algunas consideraciones de François Jost (1987) a propósito de la focalización en el cine, que veremos cómo es que se establece la focalización en el cómic.¹⁰⁰

¹⁰⁰ En el cómic de años recientes, existen algunos trabajos de especial interés con respecto a la focalización – Mikonnen (2008, 2011, 2012), Horstkotte (2011) y Scheider (2013)– que parten en gran medida de estos mismos conceptos. Algunos de ellos los tendremos en consideración para formular nuestra propuesta, en especial los trabajos de Mikonnen (2008, 2011).

Antes de desarrollar nuestros modelos recordemos que Genette divide la focalización en tres formas básicas:

- a) *Focalización cero o no focalización*. Corresponde a lo que se conoce como el narrador omnisciente, que entra y sale de la mente de sus personajes a voluntad, se encuentra en constante movimiento y no tiene límites cognitivos ni perceptivos por parte de ningún personaje. (Genette, 1983: 244)
- b) *Focalización interna*. La perspectiva del relato está sometida a un personaje y a la percepción cognitiva y perceptual de éste. Genette: reconoce que existen tres variantes (1983: 245): *fija*, la que se da en un personaje; *variable*, que va alternando entre diversos personajes; y *múltiple*, cuando se apropia de puntos de vista diferentes sobre el mismo evento.
- c) *Focalización externa*. El acceso a los pensamientos y a los sentimientos de los personajes no ocurre (Genette, 1989: 245). Los personajes se muestran ante nosotros y actúan sin mayor información que sus acciones.

La focalización se ha relacionado tradicionalmente con la mirada en tanto que “un punto de vista restrictivo” (Genette, 1972: 204), pero actualmente, debido a su uso en otros medios, ha sido concebida, incluso por el propio Genette, como una condición más bien cognitiva. Ya no se trata de quién *observa*, sino de quién *percibe* la información. Genette “has always seemed to mean more by focalisation than the mere power of sight. He obviously refers to the whole spectrum of perception: hearing, tasting, smelling, and so on. What is not so clear is the extent to which he means it to refer to other mental activity, like cognition, and to functions other than mental” (Nelles, 1990: 192). De este modo, la focalización es el filtro de percepción a través del cual recibimos la información y no quien observa los sucesos y, por lo tanto, no está irreparablemente unido al estatuto del narrador.

Al igual que en los epígrafes anteriores, adecuaremos las formas establecidas por Genette para poder ver cómo se focaliza un relato en el cómic. Haremos un cambio basado en las distintas formas y limitaciones que tiene el cómic para acceder a la mente de los personajes, pues esto sólo puede ocurrir mediante información en los cartuchos o globos de pensamiento.¹⁰¹ Por ello, consideraremos la idea de la percepción “in relation to the experience and knowledge of the narrator, the characters or other, more hypothetical entities in the storyworld” (Niederhoff, 2011) como parte central de la focalización. Así, entenderemos en cierta medida cómo “the information, the narrative conveys about the

¹⁰¹ Es posible también interpretar algunas emociones a través del mostrador; en la reacción de los personajes y algunas señas visuales como las onomatopeyas o las interjecciones.

spatial and physical point of observation, and the sensory range of that position, including information of the spatiotemporal position of the focalised, that thing which is perceived” (Mikonnen, 2012: 71).

Dicho de otro modo, en el cómic la focalización radica en quién percibe (por diversos mecanismos) e interpreta los eventos, y no tanto en quién los observa. Para entender lo anterior, nos haremos eco de las ideas de François Jost en *L'Œil-caméra* (1987), donde plantea que en el cine, al igual que entendemos sucede en el cómic; el acceso a los pensamientos de los personajes no tiene lugar de un modo explícito, sino que se experimenta a través de diversos sentidos, por lo que propone escindir la focalización en tres partes: la *ocularización*, la *auriculización* y la *focalización cinematográfica*. Esto establece una focalización perceptiva que responde a las preguntas “¿quién mira?, ¿quién escucha? y ¿quién comprende?” (1987: 6), de igual manera a como sucede en el cómic.

La *ocularización* consiste en “la relation entre ce que la caméra montre et ce que le héros est censé à voir” (Jost, 1987: 22). A partir de esta experiencia visual, Jost distingue dos formas de *ocularización*: la externa y la interna. Por un lado, la *ocularización externa* se refiere a lo visto por una instancia que “ne prend la place d’aucun oeil interne a la diégèse” (Jost, 1987: 26). Por otro lado, la *ocularización interna* concierne a todas las imágenes ancladas en la mirada intradiegética, lo que elabora una subjetividad vinculada a un personaje distinguible. La *ocularización interna* se divide, a su vez, en dos formas: la primaria y la secundaria. La primaria ocurre cuando vemos desde los ojos de algún personaje. Esta forma está concentrada en el plano conocido como *punto de vista* (*point of view*). La *ocularización interna secundaria* expresa su subjetividad a través del montaje (Jost, 1987: 27), en el que vemos lo que ve uno de los personajes a través de contracampos y tomas alternadas.

La *auriculización* es parecida a la *ocularización*; la diferencia principal es que la segunda corresponde a la relación del sonido y los personajes. Del mismo modo, se divide en dos formas. En la *auriculización externa* el sonido se adecua a la distancia de los personajes con la cámara. En la *interna primaria*, el sonido y sus posibles deformaciones están ligados al oído de un personaje, como cuando uno de ellos está bajo el agua; y la *interna secundaria* ocurre por medio de la sala de montaje (Jost, 1987: 57). En el cómic, estas manifestaciones tienen un efecto distinto debido a que se trata un medio silente. Pese a ello, la percepción sonora de los personajes dentro de la diégesis ocurre a través de las reacciones a las imágenes

y palabras que evocan sonidos, los diálogos y los ruidos que, si bien son experiencias visuales, se pueden entender como sonoras.¹⁰²

El último punto del modelo de Jost es la *focalización cinematográfica*, que se refiere a la vista perceptual; es decir a quién interpreta cognitivamente lo sucedido. A pesar de que ésta se revela a través de la ocularización, la focalización cinematográfica se basa en quién experimenta, percibe e interpreta los sucesos ante la mirada de los espectadores. De este modo, Jost la subdivide en tres formas: *externa*, *interna* y *del espectador*. La *focalización externa* tiene lugar cuando no tenemos acceso a los pensamientos de un personaje y no existe una subjetivación de la cámara ni una correspondencia con el autor. La *focalización interna* nos coloca en la experiencia de los personajes, “on vive les événements comme le personnage les vit, d’autre part que nous soyons admis à pénétrer dans sa tête” (Jost, 1987: 80). Por último, la *focalización del espectador* explica que éste tiene más información que el personaje, ya sea por conocimientos previos o por ciertos planos que parecen ocultar al personaje algo que el espectador sabe (Jost, 1987: 77).

Considerando a Genette y Jost, coincidimos con Mikkonen en que el eje central de la focalización en el cómic es el concepto de *focalización cognitiva*, el cual puede aplicarse para crear una perspectiva adecuada en el análisis del género. Mikkonen (2008, 2012) y Horstkotte y Pedri (2011) entienden esta parte cognitiva como una condición global del sujeto a través de la cual se focaliza el relato, y no sólo como condición literal o de perspectiva visual que reduce la interpretación de la narración como experiencia de lo que se cuenta.

2.2.1 Focalización en el cómic

Siguiendo los preceptos anteriores, nuestra perspectiva de la focalización se centra en los aspectos que formulan el relato, lo que uno o diversos personajes perciben y experimentan, constituyendo una subjetividad cognitiva. Esta perspectiva nos permite disociar la focalización como una norma centrada en dispositivos como el encuadre, un recitante concreto o un acceso a la mente de cierto personaje, y situarla como una forma diversa

¹⁰² Sobre esta división perceptiva Nelles explica que: “I suppose, we could coin the parallel terms 'gustativization', 'olfactivization', and 'tactilivization' for cases centering on details of a character's ability to taste, smell, or touch, but it is difficult to imagine texts that call for such tools (would Proust's episode of the madeleine constitute an exception here?)” (Nelles, 1990: 378). A pesar de que su crítica es relevante, nos parece pertinente pensar que todo ello que menciona como parte integral de una perspectiva perceptiva es lo que valoramos en nuestro concepto de focalización.

matizada a partir de la experiencia y el entendimiento de los eventos. De esta manera, para el cómic proponemos tres focalizaciones básicas: *cero*, *interna* y *simultánea*.¹⁰³

A continuación veremos la manera en que se articula cada uno de estos tipos de focalización. No obstante, antes de ello debemos recordar que si bien el acceso a la mente de los personajes no es indispensable para la distinción del tipo de focalización, este acceso permitirá matizar el tipo de relación de foco perceptivo con los eventos. Para distinguir el grado de este acceso a la mente de los personajes, hemos denominado dos categorías: primaria –cuando tengamos acceso– y secundaria –cuando no–. Si bien el cómic sólo puede entrar de forma directa en la mente de un personaje por medio de un encuadre, podemos encontrar otros mecanismos que permiten acceder a su pensamiento, y que se distinguen a través del recitante y del mostrador.

Por un lado, el recitante tiene a su disposición dos opciones para penetrar en la mente de los personajes: la enunciación indirecta, que describe lo que sienten los personajes, y la directa, en la que el recitante funciona como exponente de los pensamientos o sentimientos del personaje en primera persona. Por otro lado, el mostrador, también tiene dos formas de exponer el mundo interior de los personajes: directa e indirectamente. La forma directa más evidente son los bocadillos de pensamiento, tanto si son textuales como si son dibujados. La forma indirecta ocurre de maneras distintas, como la expresividad en el dibujo o con líneas de gesticulación, pero sobre todo a través del encuadre subjetivo, o a través del punto de vista, que nos posiciona dentro de los ojos de un personaje.

Sin embargo, en el cómic, la ocularización, y por lo tanto también la focalización, “includes not only images representing the ocular viewpoint of a character, often preceded by a panel showing that character’s ‘glance’,[...] but also images which bear traces of subjectivity through deformation, [...] and purely subjective images” (Miller, 2007: 110). Estas imágenes localizadas en el exterior del personaje corresponderían al modo indirecto. Son encuadres que permiten identificar lo que percibe el personaje. De igual forma, el cambio de dibujo o de color podría mostrar o clarificar quién focaliza, por consiguiente “el factor gráfico también puede demostrarse efectivo a la hora de marcar un cambio de un punto de vista” (Varillas, 2009: 140).

De entre los encuadres que facilitan la subjetivación del discurso, los que más destacan son el contracampo, el dorsal y el primer plano. Los primeros son una secuencia de dos o más viñetas que muestran lo que un personaje observa sin necesidad de utilizar una

¹⁰³ Como vemos mantenemos dos bajo la distinción de Genette y una propia.

viñeta subjetiva. Esto tiene lugar a través de una viñeta con un personaje observando algo para, en la siguiente, mostrar lo que está mirando. Los encuadres dorsales, o semisubjetivos, definen las viñetas en las que se observa una parte del cuerpo del personaje –especialmente la espalda, o parte de ella– y, con ello, todo su campo de visión: “the character’s position subjectifies the perspective even if the angle and the position in the image do not pretend to correspond with the character’s field of vision” (Mikkonen, 2012: 86).

Por último, el primer plano es aquel a través del cual se observan las reacciones de un personaje y que podemos interpretar como rastros de percepción. De este modo “any image that connects with the character’s gaze and stays anchored to his or her subjectivity” (Mínguez-Arranz, 2002: 72). El cambio gráfico, por su lado, es distinguible cuando se da algún tipo de alteración en el dibujo de acuerdo a quien esté experimentado el relato. Esto ocurre de forma clara en *Asterios Polyp* (Mazzucchelli, 2009), donde el conflicto entre Asterios y su pareja, Hanna, es representado no sólo por la historia sino por las dos formas distintas de percibir ese mundo. Cuando Asterios es quien lo interpreta, todo es representado en formas geométricas azules, mientras que cuando es el turno de Hanna, el dibujo está hecho en *cross-hatching* en tinta roja [Fig. 2.13]. Estos cambios y formas de encuadre y dibujo ayudan a matizar quién focaliza la historia y el grado de acceso que tenemos a sus pensamientos.



Fig. 2.13 *detalle* (Mazzucchelli, 2009: 45)

a) *Focalización cero*

Si seguimos a Genette, esta focalización se basa en la posibilidad de acceder sin ningún tipo de restricción a la mente de todos los personajes. En el cómic, esta focalización no se fija en ningún personaje como único perceptor cognitivo de las acciones. La narración no está pegada a ningún elemento de forma permanente y por lo tanto la historia no obedece a

quien la focaliza para continuar la trama. En el cómic de superhéroes es común, ya que al tener diversas líneas argumentales y múltiples personajes es necesario cambiar sin restricciones de centro perceptor. En un mismo *comic book*, por ejemplo, se puede observar lo que piensan y experimentan varios personajes en diversos espacios y tiempos, incluso simultáneamente.

Esta focalización recurre usualmente a un narrador heterodiegético, recitante o fundamental, que presenta a los personajes como actores de las acciones a los cuales puede singularizar pero no de la manera. El focalizador cero tiene acceso a información y campos de visión que ninguno de los personajes tendría; tiene la posibilidad de estar distante de todo. En ocasiones se puede acceder al pensamiento de los personajes de forma directa, por lo que a esta variante la llamaremos primaria, y mientras que cuando ello es imposible, es decir cuando sólo tengamos percepción de acciones, hablaremos de variante secundaria. Un ejemplo de esta focalización lo vemos en la tira de *Peanuts* [Fig. 2.14] en la que se cuenta la experiencia de cuatro personajes en un mercadillo donde cada uno vende un producto. El espacio gráfico correspondiente a cada personaje es el mismo (una viñeta), por lo que ninguno tiene más relevancia que otro en el relato. Como en esta pequeña historia carecemos de información sobre el interior de cada uno de los personajes, podríamos hablar de *focalización cero secundaria*.

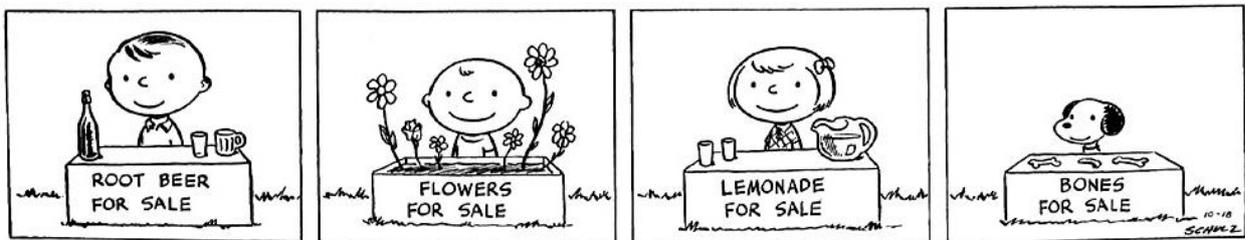


Fig. 2.14 (Schulz, 1951)

b) Focalización interna

Al contrario de la focalización cero, ésta sí se adhiere a la percepción de algún personaje o a la de varios de ellos. Siguiendo el modelo de Genette, hemos identificado tres variantes: *fija*, *variable* y *múltiple*. Al igual que la focalización cero, se puede dividir en primaria y secundaria, según tengamos acceso directo o no a los pensamientos de los personajes.

La *focalización interna fija* es de aquella que, en la experiencia y espacio perceptivo, está sujeta a un sólo personaje. El relato no se separa de éste para mostrarnos su percepción

de los hechos; es decir, siempre estamos a la espera de lo que le sucede. El lector no tiene ningún otro acceso ni filtro en la experiencia de la diégesis. De igual forma, el conocimiento de los hechos lo recibimos exclusivamente a través de un único personaje. Gráficamente, este personaje aparece en la mayoría de las viñetas o es la voz narrativa expresada por un dispositivo textual –usualmente, pero no de manera exclusiva–, como narradores homodieéticos, por lo que resulta bastante común en el autocómico. Puede servir de ejemplo la siguiente viñeta de *Calvin and Hobbes* [Fig. 2.15], en la que se aprecia a Calvin experimentando los hechos y funcionando como filtro entre nosotros y la diégesis. Se nos informa de lo que le sucede a Calvin y no a Hobbes. A pesar de tener un narrador fundamental, la focalización está sometida a la percepción de un solo personaje: seguimos a Calvin en cada una de las viñetas.¹⁰⁴ Ya que no tenemos acceso directo a sus pensamientos, se trata de una *focalización interna fija secundaria*.¹⁰⁵

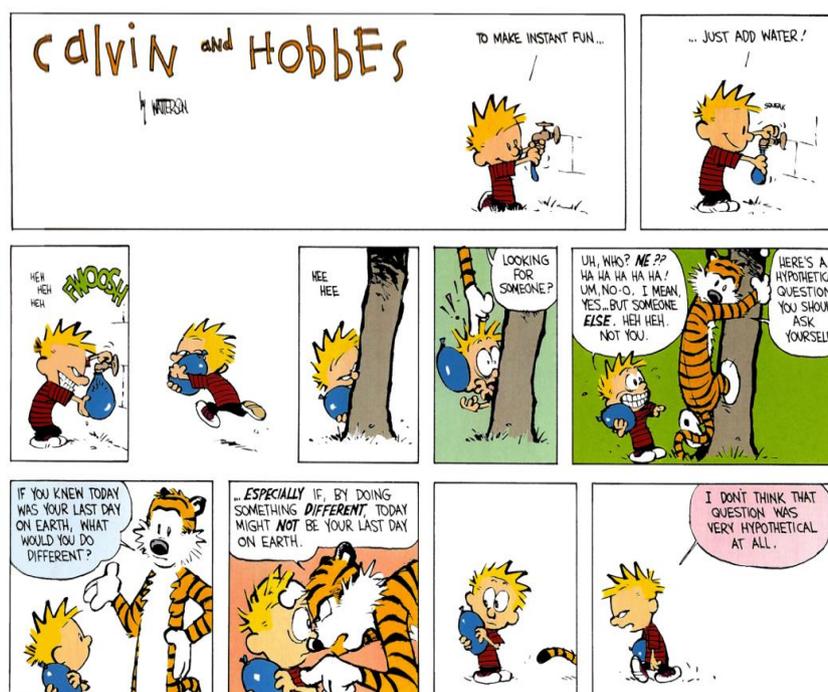


Fig. 2.15 (Waterson, 1989)

¹⁰⁴ En el caso de esta serie, podemos hacer una interpretación también temática de la focalización. Un lector habitual de *Calvin and Hobbes* sabría que Hobbes sólo cobra “vida” cuando Calvin está solo, por lo que en general podemos mencionar que se trata de una construcción de su mente, una interpretación de la realidad. Esta focalización también ocurre en textos de mayor extensión como *Arrugas* (2007) de Paco Roca o *No Sex in New York* (2004) de Riad Sattouff.

¹⁰⁵ La categoría secundaria puede ser motivo de debate porque en la última viñeta Calvin expresa en un bocadillo su opinión “I don’t think...”. No obstante, para evitar confusiones, nosotros consideramos como expresiones directas únicamente aquellas que provengan directamente del interior de los personajes, es decir a través de un narrador homodieético.

Existe un caso particular de focalización interna fija primaria que podemos llamar *ocularizado*. Éste se da exclusivamente a través de lo que Jost llamaría una ocularización interna primaria, es decir, a través de encuadres de punto de vista de un sólo personaje. Existen algunos ejemplos como “Last Day in Vietnam” (2000) de Will Eisner, *Dans mes yeux* (2009) de Bastien Vives, *Yukiko's Spinach* (2001) de Frédéric Boilet, o el clásico ejemplo de Winsor McCay, *Dreams of the Rarebit Fiend* (1904), donde uno de los personajes experimenta su entierro desde la tumba.

La *focalización variable* se basa en la variación de la percepción entre dos o más personajes. Esto lo podemos ver en cómics como *Maus*, en el que los eventos son experimentados de manera alternada por Art Spiegelman y su padre, Vladek. El relato está anclado a ambos focalizadores; a falta de alguna de estas perspectivas la historia no proseguiría. Esta focalización no requiere una equidad de tiempo del relato para volverse variable; es suficiente con una variación momentánea pero significativa para que deje de ser fija. En *Les Pauvres Aventures de Jérémie* (Sattouf, 2009), la mayoría del relato está focalizado por Jérémie, aunque en algunas páginas cambia la focalización a algunos de sus amigos para después regresar a él. Estos pequeños cambios hacen que la focalización sea variable y no fija.

Es factible que se dé cierta confusión entre los diversos tipos de focalización, especialmente entre la interna variable y la cero. Para clarificar esto, podemos decir que la focalización cero posee toda la información perceptual y cognitiva de los personajes, y nos puede ofrecer visiones panorámicas que ningún otro personaje podría darnos; conoce y percibe todo, y es capaz de traer información en cualquier momento. En cambio, en la interna, el focalizador cierra el ángulo de percepción y se limita el acceso a la información a varios focalizadores.

La *focalización interna múltiple* tiene lugar cuando una misma historia, o fragmento, es focalizada por varios personajes, es decir, la acción que se presenta es la misma pero experimentada por distintos focalizadores. Este tipo de focalización es poco habitual en el cómic, aunque existen algunos ejemplos como el número cinco de *The Question Quarterly* (1992) [Fig. 2.16], en el que diversos personajes tratan de averiguar por qué The Question golpeó al alcalde. Estas cinco focalizaciones, incluso, están apoyadas en estilos gráficos diferentes. Del mismo modo, en los cómics documentales podríamos hablar de focalización múltiple cuando se presentan varios entrevistados, aunque resulta poco habitual.



Fig. 2.16 Primeras planchas de las tres primeras versiones (Puckett, Gold y Baron, 1992: 3, 12, 22)

c) Focalización general

La única forma de focalización propuesta por Genette que consideramos inoperante en el cómic es la externa. Esto se debe a que para el autor francés la característica de esta focalización es la imposibilidad de acceso al interior de los personajes. Como hemos insistido, para nuestra propuesta lo importante es el focalizador perceptivo, por lo que el acceso, o la imposibilidad de éste, no es un marcador significativo que determine el filtro perceptual de los acontecimientos. En su lugar proponemos el término *focalización general* para referirnos a aquella que no está sujeta a ningún personaje, sino que está acapara el espacio total de la diégesis. Dicho de otro modo, los personajes ocupan un espacio donde todo tiene lugar en apariencia de forma simultánea, así que ningún personaje puede ser singularizado como intérprete de la situación. Esto sucedería, mayoritariamente cuando tenemos encuadres abiertos o planchas en la que las acciones de distintos personajes ocurren al mismo tiempo. El ejemplo más significativo de esta clase de focalización es la serie *13 Rue del Percebe* (Ibáñez, 2016), en la que a través de un corte lateral a un edificio vemos a sus habitantes realizar sus actividades diarias de forma simultánea. Aunque esta focalización es habitual, su uso es puntual dentro de lo relatos. Al no existir uno o varios focalizadores, los sucesos son expuestos en la página de un modo global. Otro ejemplo de esta forma son algunos de los cómics de *Building Stories* (Ware, 2012) o en *The Great War* (Sacco, 2013) en el que en una sola viñeta, en plano abierto de dieciséis páginas unidas, una suerte de tapiz de varios metros de largo, se reproduce la Batalla del Somme [Fig. 2.17].



Fig. 2.17 *detalle* (Sacco, 2013: sn)

Estos tipos de focalización no son exhaustivos, sino que son formas básicas que, al asociarse con los distintos estatutos del narrador, ayudan a matizar su postura dentro de cada cómic. Al igual que con el estatuto del narrador, no podemos afirmar que exista un tipo de focalizador para cada categoría de autocómic, aunque hay ciertos tipos con mayor presencia que otros.

2.3 Narración y autor

A continuación veremos cómo el autor se presenta en el cómic a través de los elementos de la narración. Como apuntábamos en el capítulo anterior, al hablar del autor como eje central del discurso nos referimos a su condición de elemento del texto que permite el relato, ya sea como enunciador principal, como personaje o como ambos. Por ello, es necesario insistir en que el autocómic no sólo hace referencia a los cómics en los que el autor es reconocido como el personaje central, sino también a aquellos en los que se sitúa como focalizador aunque su participación en los eventos que relata sea reducida, como sucede en los autocómics documentales. Dado que este posicionamiento puede ocurrir a través de todos los elementos mencionados, es imposible determinar un estatuto del narrador o una focalización como forma medular para ninguno de los tipos de autocómic; son las variantes las que ayudarán a su clasificación.

Para encontrar los nexos entre un personaje y el autor, antes debemos mencionar que por autor entendemos a la persona real responsable de la elaboración del cómic, quien a través de su nombre (o seudónimo) tiene la propiedad intelectual¹⁰⁶ de la obra. Esta propiedad queda atestiguada por el nombre en la portada del cómic, o por alguna otra instancia como puede ser la firma o la cabecera. No existe ninguna relación innata entre el autor y el narrador más allá de la reserva administrativa o participativa en la creación. De igual forma,

¹⁰⁶ Nos permitimos utilizar el término a modo de sinónimo de la autoridad administrativa, a pesar de que entendemos el debate sobre propiedad intelectual y autoría (cf. West, 2006).

entendemos que ningún narrador tiene una correspondencia directa ni lógica con el autor real, la persona física, por lo que es imposible ubicarlo en el relato sólo por ser participa en su creación.

Existen dos formas de relacionar al autor con un personaje y/o narrador: de manera textual y paratextual.¹⁰⁷ La primera utiliza los elementos narrativos y la articulación visual, que conforman la segunda parte de este capítulo. Lo paratextual ocurre mediante los elementos descritos por Genette en *Seuils* (1987), los cuales entablan una relación contextual con la obra. Esta manera de relacionarse está en el límite de la configuración del autocómico, ya que no depende del texto sino de una interacción más allá de las páginas de la obra. No obstante, estos elementos los trataremos en detalle en el siguiente capítulo.

El principio de relación más común entre el autor y el relato es la coincidencia nominal. Es decir, acreditar, por medio de un señalamiento directo o indirecto, que el autor posee el mismo nombre que el narrador o el personaje sobre el cual se focaliza el relato. Cuando hablamos de un señalamiento nos referimos a que el autor confirme mediante un gesto textual que el personaje es su representación, ya sea porque manifieste que se llama igual que el autor o porque el narrador lo hace patente. La forma indirecta ocurre cuando la confirmación de la coincidencia nominal ocurre por medio un tercero, como puede ser un personaje, un texto o un dibujo –estas dos formas las veremos con mayor detalle en el apartado dedicado a las viñetas autorreferenciales–. De este modo, para determinar una filiación referencial, el nombre es un elemento esencial para establecer la relación autor-personaje; eso y el reconocimiento del lector. Un ejemplo de esto sucede en el caso de *Maus*, donde Art Spiegelman es presentado como personaje; o de forma encubierta, como en el caso de Manu Larcenet y el personaje de *Le Retour à la terre* (2002) llamado Manu Larssinet. Como explica Foucault, el nombre del autor no es una referencia distante ni un nombre común, sino que sirve para identificar y conectar al autor con el resto de su obra:

Ces différences tiennent peut-être au fait suivant: un nom d'auteur n'est pas simplement un élément dans un discours (qui peut être sujet ou complément, qui peut être remplacé par un pronom, etc.); il exerce par rapport aux discours un certain rôle: il assure une fonction classificatoire; un tel nom permet de regrouper un certain nombre de textes, de les délimiter, d'en exclure quelques-uns, de les opposer à d'autres (Foucault, 1969: 14).

¹⁰⁷ Como mencionamos en el primer capítulo, el autor tiene una parte de creación pública de imagen en tanto que invención social (cf. Meizoz, 2007, 2011). No obstante, esta impostura del autor servirá más adelante para reflexionar sobre la influencia de los paratextos y su contacto con el autocómico.

Es decir el nombre no sólo servirá para relacionar al autor de un texto con el nombre de la portada, sino también para crear una red entre textos que pueden unirse bajo una misma identidad.¹⁰⁸ Es importante insistir en que en el autocómic no es forzosa la tríada autor-narrador-personaje establecida por Lejeune (1975) como marca imprescindible para la autobiografía literaria.¹⁰⁹ Aunque esta triple homonimia sucede en diversos autocómics, el autor puede utilizar tanto al narrador como al personaje, o a ambos, para mostrarse como centro del discurso.

Aunque es evidente que existen narradores y focalizaciones más proclives a exponer la relación entre el autor y el personaje como eje del discurso, como la focalización interna fija o el narrador autodiegético, dicha relación puede darse en cualquiera de las variantes, incluso mediante un narrador fundamental. Si bien el narrador fundamental carece de posibilidades textuales para vincular al narrador con el autor, la relación autor-personaje se puede llevar a cabo por medio de otras instancias. Bastaría con que el personaje sobre el que se focaliza la historia, o aquel que puede reconocerse como eje discursivo, sea nombrado con el nombre del autor (o uno similar) para que podamos establecer un vínculo entre ambos.

Así sucede en la “L’evieux” [Fig. 2.18], de la serie *Le Retour à la terre*, dibujada por Manu Larcenet y escrita por Jean-Yves Ferri,¹¹⁰ donde desde la primera viñeta reconocemos al personaje de la gorra roja como la representación del autor porque la mujer lo llama “Manu”, es decir con el nombre de uno de los autores que aparece en la portada.¹¹¹ A este primer lazo entre autor y personaje se adhiere la focalización interna fija sobre Manu, que es marcada porque aparece en todas las viñetas y reacciona a todos los eventos. De este modo identificamos como eje discursivo a la representación del autor en el relato, por lo que podemos señalar que se trata de un autocómic. Como observamos anteriormente la presencia del autor en el autocómic no reside en la tríada de homonimia entre autor-narrador y personaje, sino sólo en el reconocimiento del autor como personaje.

La tira de Larcenet también pone de manifiesto la cuestión de la autoría colectiva en los cómics. Como es sabido, este medio presenta en muchas ocasiones más de un autor, por lo que la interacción con los relatos parece complicarse no sólo en materia administrativa

¹⁰⁸ Sobre la utilidad de los nombres, sus alteraciones, enmascaramientos y sus implicaciones en el tipo de autocómic volveremos en el siguiente capítulo.

¹⁰⁹ Debemos tener en consideración que dicha tríada también ha sido utilizada como factor importante para la autoficción.

¹¹⁰ *Le Retour à la terre* narra el cambio de vida de Mariette y Manu Larssinet cuando deciden mudarse de la ciudad a la campiña francesa. Está conformada por cinco tomos (2000, 2003, 2005, 2006, 2008), que contienen historias cortas en forma de tiras, por lo que el narrador y focalizador pueden cambiar entre cada una de ellas.

¹¹¹ También existe un componente visual del parecido físico con Manu Larcenet, pero este hecho forma parte de los elementos paratextuales que veremos más adelante.

(Groensteen, 2013), sino que también plantea un dilema en la relación que esbozamos para determinar qué era un autocómico. No obstante, proponemos una respuesta que permite trabajar con nuestro modelo. Partiendo de que la institución del autor como eje central del discurso se da en gran medida en la identificación nominal, consideramos que se trata de un autocómico cuando en la obra es posible identificar a uno de los personajes como uno de los autores. En otras palabras, el personaje representado que comparta, entre otros rasgos de identificación, el nombre de uno de los autores será el motivo del autocómico. De modo que el resto de autores participarán en la realización del cómic en tanto que colaboradores que ayudan a comunicar la historia.



Fig. 2.18 (Larcenet, 2006: 45)

Otro ejemplo similar al de Larcenet lo encontramos en “The Greenhouse Effect” (1990) [Fig. 2.19], escrito por Harvey Pekar y dibujado por Mark Zingarelli, como se señala en la cabecera. En esta plancha vemos un narrador heterodiegético recitante con una focalización fija en el personaje identificado en la primera viñeta como “Harv”, diminutivo de Harvey.¹¹² Así podemos concluir que estamos frente al recuento de una experiencia de Harvey Pekar en la que Zingarelli participa como dibujante. Ambos casos serían autocómics

¹¹² A pesar de que el diminutivo es evidente, otra forma de identificación es el reconocimiento de la figura visual de Pekar. Al haber colaborado durante más de treinta años con diversos dibujantes en la creación de autocómics, su figura se ha institucionalizado hasta el grado de ser reconocida sin la necesidad del nombre. Como veremos a continuación, en muchos autocómics el nombre del autor ha resultado poco necesario debido a que muchas veces los autores han creado un personaje de sí mismos. Este personaje es el que han desarrollado la mayoría de los dibujantes que han consagrado una parte significativa de su obra al autocómico como podrían ser Pekar, Spiegelman o Trondheim.

porque vemos a un personaje con el nombre del autor, o de uno de los autores, que funciona como centro del discurso. Es decir, entre ellos existe una relación nominal que configura un punto de partida para determinar su clasificación como autocómico. Y aunque se podría pensar que ambos son poco cercanos a la vida de los autores debido al uso de un narrador extra-heterodiegético, fundamental en el primero y recitante en el segundo,¹¹³ en ambos casos el recuento de lo cotidiano les confiere un halo intimista, provocado probablemente por el uso la focalización interna fija.



Fig. 2.19 (Pekar, 1990: 12)

¹¹³ El narrador fundamental puede relacionarse con el autor únicamente por medio del dibujo; es decir, el mostrador en el caso de ser un autor completo. Esta forma de relación es poco sólida, ya que depende de un entorno paratextual evidente. Esto sucede cuando la filiación es sostenida en la idea del trazo y el estilo que, como explica Bredehoft (2011: 100) o Douglas Wolk (2007: 58), pueden ser la huella del autor. El dibujo, o más bien el estilo del dibujo, tendría un valor en la autoría pero no en la relación entre el autor con la diégesis. En muchos casos, como veremos en el siguiente punto del capítulo, el autor puede expresar una intimidad por el estilo. En el vínculo con el autor, el dibujo será tan sólo un mecanismo retórico que puede apoyar la identificación de un personaje y el autor.

Con estos dos ejemplos, a pesar de sus diferencias con respecto al uso de los narradores, estilos y objetivos, observamos cómo en los cómics realizados por dos o más personas es posible establecer un vínculo con uno de ellos a partir del nombre. De forma similar, el autocómic no es exclusivamente un producto individual; es posible formar un autocómic colectivo en el que se sitúen dos personajes relacionados con algunos autores como ejes discursivos, ya sea a través de una focalización interna variable como en “This is a Plot” (1967), de Stan Lee y Jack Kirby, o en la alternancia narrativa de *Viva la vida* de Troubs y Baoudoin¹¹⁴ y las entrevistas entre Power Paola y Liniers (2014) [Fig. 2.20], donde ambos autores fungen como narradores extra-homodiegéticos autorizados



Fig. 2.20 (Power Paola y Liniers, 2014)

¹¹⁴ En diversas ocasiones se ha querido primar alguna labor en el cómic, generando una serie de debates sobre la responsabilidad y la importancia. No obstante, el vínculo del autocómic no está unido ni con el guionista ni con el dibujante. Estos dos ejemplos también lo demuestran: mientras Larcenet es el dibujante, Pekar es guionista y ambos autores dominan la narración.

Otra de las formas de manifestación del autor en el cómic, que puede ser considerada como vinculante entre la narración y el autor, es el uso de un recitante en primera persona. No obstante, como ha explicado Glowinski (1977) y Darrieussecq (2010), la primera persona, en literatura, puede situarse en una posición ambivalente que, cuando no existe una corroboración de la identidad, puede dejar el texto en una incertidumbre referencial. En literatura esto ha sido aprovechado por diversos autores como Annie Ernaux en *La Place* (1983) o Marguerite Duras en *L'amant* (1984) para generar narraciones ambiguas que, por ello, han sido enmarcadas dentro de la autoficción. La relación ambigua entre la primera persona y el autor para situar al autocómic se reduce, en cambio, a la existencia de algún elemento textual que corrobore o evidencie un lazo del narrador con el autor.¹¹⁵

Recordemos que este reconocimiento puede ocurrir en cualquier momento del cómic y no necesariamente en las primeras viñetas. Existen muchos casos en los que la relación de nombres se vuelve poco evidente, pero debemos tener claro que la inserción del nombre es fundamental para la existencia del autocómic. Ésta puede aparecer en cualquier momento, haciéndonos reconsiderar nuestra lectura o haciéndonos reconstruir el nombre como ocurre en el primer tomo de *The Autobiography of a Mitroll: Mum Is Dead* (2008), de Bouzard, donde el narrador extra-autodiegético actorizado no revela su nombre ni su vínculo con el autor. Si bien desde la primera página el narrador actorizado nos explica que “je suis dessinateur” (2008: 01), lo que nos puede llevar a suponer una relación con el autor, ésta no queda ratificada. Es por medio de diálogos indirectos que se confirma, en cierta medida, la relación entre el narrador actorizado y el autor; ejemplo de ello es el momento en que la enfermera le explica que su madre “Mdme. Bouzard” (2008: 5) está en otra habitación, o cuando un amigo lo llama por su nombre: Guillaume (2008: 16).¹¹⁶ A partir de este ejemplo, podemos intuir que cualquier caso donde el narrador homodiegético contenga una relación con el autor puede ser considerado autocómic, o al menos ser una señal de ello. Esto ocurre incluso en narradores testimoniales como los utilizados por Joe Sacco, que aunque no son personajes centrales, sus posturas como narradores devienen el eje discursivo porque a través de ellos, de su perspectiva, conocemos la historia.¹¹⁷

¹¹⁵ Los elementos paratextuales también servirán en esta identificación pero, como veremos más adelante, su participación formula una contextualización diferente, provocando con ello diferencias en la lectura.

¹¹⁶ Este nombramiento es un tanto ambiguo, ya que, aunque es su verdadero nombre, Bouzard firma con su apellido por lo que la vinculación sólo puede ser corroborada vía paratextual.

¹¹⁷ La selección de un narrador homogéneo testimonial implicará una cierta distancia desde la que el autor se sitúa para no ser determinante en el relato y crear una cierta objetividad. Esta distancia también es matizada por la posición, desde el nivel narrativo desde donde ocurre el relato. Por ejemplo un autocómic como el de Sacco [Fig. 2.13], al tener un narrador extra-homodiegético recitante, refleja cierta honestidad periodística a la que el autor aspira. Es lo contrario de lo que sucede con el narrador intra-homodiegético actorizado de Vladek en *Maus*,

Al igual que a través de los narradores, el autor puede manifestarse en la focalización, al tiempo que también puede dimensionar la intimidad del autocómic y modular una postura con relación al relato. La forma principal en la que la focalización participa en la relación entre relato y autor es a través de la instauración de un personaje como eje del discurso, sin necesidad de que éste sea el narrador. Aunque no tiene que producirse obligatoriamente una focalización interna fija, es en estos casos en los que se da gracias a las delimitantes evidentes y a la atención centrada en un solo personaje. Sin embargo, también pueden presentarse otros tipos de focalización sin que con ello deje de tratarse de un autocómic. Esto es habitual en el autocómic documental porque, como ya mencionamos, es normal que exista un desplazamiento de la focalización entre los personajes y el narrador testimonial –entre el dibujante y los personajes que entrevista–; no obstante, la presencia de un narrador testimonial permite entender que, a pesar de estos cambios de focalizador, el filtro del relato siempre es el autor identificado como el narrador. En ocasiones este narrador es únicamente el observador de la historia, un primer filtro que después resulta diseminado entre los diversos personajes aunque su condición de instancia narradora esté permanentemente presente.

La focalización ayuda a distinguir la distancia con el personaje, como vemos, por ejemplo, en el caso de Bouzard, que, al utilizar el narrador extra-autodiegético actorizado, permite crear una narración de contenido personal y emotivo. Además, al realizar una focalización interna fija sobre su personaje, el grado de introspección o de emotividad aumenta. Por el contrario, en un cómic como *Palestina*, de Sacco, donde la focalización es interna y variable, el grado de intimidad con relación al autor resulta menor. De este modo, la focalización nos permite observar cómo aunque ambos cómics no tienen la misma relación con el sujeto, pueden considerarse los dos autocómics: el primero, autoficcional, y el segundo, documental.

Resumiendo, los elementos de la narración que hemos analizado servirán más adelante para reconocer el nivel de interacción entre autor y relato, tanto desde un punto de vista narrativo como un punto de vista emocional. Del mismo modo, podemos adelantar que distinguimos que el estatuto del narrador más habitual en el autocómic es el de extra-homodiegético actorizado y la focalización privilegiada es la interna fija. Sin embargo, cada tipo de autocómic tiene un estatuto preferente, lo que implica un grado distinto de intromisión en el relato o de relación con el autor. Ahora, en el siguiente segmento del capítulo

que crea una narración íntima entre él y su hijo, el autor del cómic, Art Spiegelman, que es a su vez el narrador extradiegético. Este uso de diversos narradores y niveles narrativos genera una subjetividad mayor.

analizaremos cómo el autor se manifiesta en tanto que figura visual que complementa esta relación con lo que se narra.

2.3.1 La imagen del autor

Después de observar las formas en las que el autor se desarrolla a través de los elementos narrativos, analizaremos su presencia en la instancia visual. Esta (auto)representación es esencial para la codificación del autocómic, ya que sitúa al autor dentro de la obra como elemento visual, ya sea en casos mínimos en los que apenas aparece para establecerse como narrador o focalizador, o en aquellos casos en los que es parte fundamental del relato.¹¹⁸ Dicha representación está encaminada a crear un personaje que comparte, o que toma prestada, la identidad del autor.¹¹⁹

Como ya hemos mencionado, esto se suscita principalmente a través de la homonimia entre personaje y autor, pero también a través de referentes contextuales y paratextuales que evidencien dicho vínculo. En este desdoblamiento visual se crea una figura discursiva a la que nombraremos *yo-gráfico*, que se establece mediante las múltiples apariciones de la autorrepresentación en uno o varios cómics. El *yo-gráfico* es la identidad gráfica –similar a la *identidad narrativa* (1985: 335) propuesta por Ricoeur–, transtextual, y producto de la acumulación de las diferentes autorrepresentaciones visuales y de los elementos discursivos.¹²⁰ El *yo-gráfico* permite una identificación sin necesidad de establecer en cada viñeta la relación con el autor, ya que porta el carácter y la historia (real y ficticia) resultante de su combinación, transposición e invención. En este apartado primero veremos cómo se representa el autor en una suerte de autorretrato realizado en viñetas, al que llamaremos *autodibujo*, que crea el aspecto físico/visual del autor. Posteriormente, estudiaremos cómo esta representación del autor se introduce en el relato y cómo es la forma en que se reconoce el vínculo entre autor y personaje.

¹¹⁸ Aunque, como vimos en el primer capítulo, existen algunos autocómics donde la imagen del autor es inexistente, estos son más bien escasos por lo que su consideración resulta anecdótica. Estos autocómics requieren de un análisis específico que por cuestiones de espacio aquí obviaremos.

¹¹⁹ Si bien, posteriormente consideraremos las relaciones abstractas que el término tiene, en este apartado la entendemos como identidad nominal que conjunta las características físicas y legales del autor.

¹²⁰ Podríamos decir que estamos hablando de las características psicológicas y emotivas que van produciendo una identidad emocional y cognitiva a través de múltiples elementos y representaciones.

2.3.2 Autodibujo

Gran parte de la historia del arte ha sido proferida por la inscripción del cuerpo mediante el retrato: “La representação do outro ou de si mesmo parece estar ligada à condição da arte” (Medeiros, 2000: 35) de una manera natural en la que el cuerpo es indispensable para imaginar la reproducción del mundo en un lienzo, en un muro o en un pedazo de papel. Por esto, si el cuerpo es uno de los fundamentos de la pintura, el retrato es uno de sus géneros francos junto con el paisaje¹²¹ y el bodegón. Cid Priego explica que el término *retrato*, y por extensión el de *autorretrato*, carece de una definición concluyente, por lo que propone la siguiente, a la que nos apegaremos en este trabajo:

El retrato es la imagen de una persona, hecha por cualquier procedimiento, que de alguna manera establece relación de reconocimiento entre modelo y obra, dentro de las condiciones apuntadas, en el sentido corriente del realismo, pero también en otros muchos que se alejan profundamente, siempre que persista al menos la intención de mantener esa mutua dependencia (1985: 177).

El retrato tiene como propósito imitar la realidad y vencer el paso del tiempo al establecer un indicio material y perdurable de la existencia de su creador, ya sea como testigo o como actor. El deseo que tienen los seres humanos de contemplarse por medio de la interpretación de su propia imagen parece ser parte de los más antiguos impulsos de la humanidad, y el arte del retrato individual es una de las formas artísticas universalmente más presentes de todos los tiempos (Francastel, 1995: 11). Así, el retrato se revela como un vestigio de la vida a través de su forma más evidente: el cuerpo. En todas sus variantes, se trata de una expresión visual imperecedera que reaparece y se transforma transversalmente en todas las artes, incluyendo las más actuales como la fotografía, el cine y, evidentemente, el cómic¹²² (Francastel, 1995: 12).

Al hablar de autorrepresentación en el cómic es inevitable pensar en los “puntos de contacto con la práctica del autorretrato, habitual en el discurso pictórico” (Trabado, 2012: 224). Debido a esta proximidad técnica y estilística que muchas de las autorrepresentaciones en el cómic asumen, es loable un acercamiento análogo al del autorretrato pictórico, en tanto

¹²¹ Esta categorización parte de la *jerarquía de los géneros*, según la cual son cinco los géneros naturales de la pintura: 1) la pintura de historia, 2) la escena de género, 3) el retrato, 4) el paisaje y 5) el bodegón. Sin embargo, los tres primeros toman como referente la figura humana, por lo que, en una consideración amplia, pueden ser vistos como una sola forma: el retrato; mientras que el cuarto y el quinto actúan de forma independiente.

¹²² A pesar de que diversos autores utilizan técnicas propias del cómic para autorretratarse, no consideramos la posibilidad del autorretrato como un tipo o género más del autocómic. Sin embargo no podemos aseverar su inexistencia en tanto que variante dentro de la narrativa del cómic, por lo que sería valioso investigar si es posible y cómo se desarrolla.

“género artístico del Yo” (Cid, 1985: 187). Aunque las diferencias son claras,¹²³ no cabe duda de que la pintura y el cómic comparten una cultura visual y un uso técnico similar (cf. Beaty, 2012). Una de las influencias más notorias de la pintura en el cómic es el uso de la caricatura,¹²⁴ la cual está ligada, incluso, a los orígenes del medio (Blanchard, 1974: 90) como lo entendemos en la actualidad y que aún “sigue proporcionando al cómic sus recursos expresivos básicos” (Bartual, 2010: 253). Wilfrido Rincón señala que existe una variante del autorretrato al que llama *autocaricatura*, la cual consiste en aplicar los métodos del autorretrato a través de la técnica de la caricatura en la que la distorsión y la acentuación de ciertos caracteres es dominante (1991: 47). Este subgénero es el más similar al cómic, incluso en todos aquellos autorretratos que un sinnúmero de autores, como Hergé, Sergio Aragonés o Chris Ware [Fig. 2.21], por mencionar algunos de los más famosos, han utilizado para promoción o forma de presentación comercial, o simplemente como autorretrato al uso.



Fig. 2.21 (Hergé, 1947; Aragonés, 2009; Ware, 2012)

Este tipo de autorretratos sería un primer acercamiento a la autorrepresentación en el cómic. No obstante, al ubicarse comúnmente fuera de los cómics, se trata únicamente de autorretratos con estilo o técnica de cómic que pueden funcionar como paratexto.¹²⁵ Por este motivo, para referirnos a las autorrepresentaciones dentro de un cómic sin importar su forma, utilizaremos el término *autodibujo*. Éste sería, entonces, la representación del autor de sí mismo mediante el uso del cómic como medio, sin importar el soporte, la técnica o el estilo. Es, de un modo simple, un autorretrato inserto en una viñeta, que puede repetirse en las

¹²³ Principalmente por el efecto transitivo y la relación asociativa e iterativa del cómic. A pesar de que el estudio de un elemento estático extraído de un lenguaje enraizado en el tejido parece reductivo y limitado, este análisis servirá de aproximación al fundamento visual del autocómico.

¹²⁴ La caricatura entendida como una variante de la pintura con una extensa historia propia.

¹²⁵ Sería interesante analizar cómo los autores de cómics se autorretratan a través de técnicas y formatos del cómic como de fuera de éste. Una muestra de la variedad de estilos se puede ver en *Naked Cartoonist* (2012), en el que Gary Groth, editor de *The Comics Journal* y fundador de *Fantagraphics*, pidió a cien autores una *self-carticatures* desnuda. Entre los nombres más reconocidos existe gente relacionada con el autocómico como Art Spiegelman o Trina Robbins, pero también autores de *strips* como Scott Adams autor de *Dilbert* o Charles Schulz, creador de *Peanuts*.

subsecuentes de forma similar o con variantes mínimas. Aunque se han acuñado diversos términos similares,¹²⁶ el uso de autodibujo se basa en la particularidad de que cada viñeta es trazada y/o dibujada antes de tener cualquier proceso de impresión, y que el dibujo es el principio básico del cómic (Barbieri, 1993: 26).¹²⁷

2.3.3 Detalles distintivos

Al igual que la pintura, el cómic es un medio incapaz de articular el “realismo ontológico” (Bazin, 1967) que produce el cine o la fotografía al carecer de una relación objetiva con la realidad. Por más que haya ejemplos en los que se intenta ser explícitamente (hiper)realista, el cómic no conseguirá jamás una imitación exacta. El cómic no se concibe sin la mediación del dibujo, lo que conlleva una disolución de la fidelidad con la realidad. Sucede incluso en los foto-comics, donde la transposición imitativa generada por la fotografía pierde referencialidad al utilizar bocadillos y recitativas que rompen con la exactitud fotográfica. Al no poder reconstruir la imagen del mundo de manera cabal, el cómic recurre a una *referencialidad figurada*. Esta es la manera en la que el dibujo se comunica con su referente de forma indefinida por medio de elementos particulares que son acentuados para hacerlos reconocibles sin necesidad de un señalamiento explícito. La reproducción de lo que se observa “repose sur une équivalence fondamentale du réel et de son interprétation; reproduire (figurer), ce n’est pas inventer, transformer, modifier, c’est au contraire restituer” (Lecigne y Tamine, 1996: 8) o, en palabras de David Harrocks (2004), crear un universo dibujado.

De este modo, los objetos, y especialmente los personajes, funcionan en el cómic sin un referente exterior determinado o con uno parcialmente identificable, pero nunca como una copia transparente del objeto real. Incluso si el referente tiene una relevancia simbólica o

¹²⁶ Como *moi-personage* (Groesnteen, 2013), *avatar* (El Rafei, 2010), *graphic self* (Davis, 2005), *I-con* (Chaney, 2011), *graphiation autofictionnelle* (Marion, 2015). Sin embargo, el que creemos que plantea la lectura más interesante es Charles Hatfield, que propone el término *self-caricature* (2005: 114) para referirse a los dibujos en los que el autor se representa. Aunque su análisis nos servirá en gran medida para entender la conformación del autodibujo, su propuesta consiste en que la forma caricaturesca permite, a través de la ironía, revelar un sentido de honestidad. Exhibirse de forma vergonzante tendría un valor de sinceridad, por la posición social indecorosa en la que se sitúan. Hatfield explica que la *self-caricature* permite a los autores persuadir al lector para imponer su mirada sobre el mundo a través de la manipulación de su propia imagen, creando una parodia tanto de sí mismo como de su entorno que es permeada por una verosimilitud. El inconveniente con el término de Hatfield es que se centra en un tipo de dibujo que se basa en la caricatura como un modo del cómic y no como su punto de origen.

¹²⁷ Si bien tenemos en cuenta los procesos históricos del cómic que han conducido a diversos autores a buscar técnicas más pictóricas que se alejan de sus trabajos del concepto normativo de dibujo, decidimos mantener el término *dibujo* ya que éste es, probablemente, compartido y utilizado en todas las técnicas.

social, como el caso de un lugar o de una persona célebre, todo recae en una interpretación de lo retratado y su recodificación, no en su fidelidad. Esta recodificación responde a una reconstrucción realizada por el lector que tiene que completar el cómic y “understand the typical visual styles of comics: reduced detail, outlines drawn around objects, flat colours, caricature, and so on” (Medley, 2010: 56). Esta forma de fabricar las imágenes se origina principalmente en dos condiciones descritas por Harry Morgan para la creación de personajes, pero son aplicables a todos los elementos en el cómic:

[...] two factors play an essential role in the graphic definition of the character in modern graphic literatures (*littératures dessinées modernes*), one being technical, the other semiotic. The technical factor is *autotypie*, in other words the reproduction of hand-drawn (or written) style. The semiotic factor is that of speed-drawing or swift creation (*rapidité d'exécution*) (2009: 24).

Por un lado, el *autotype* expone la necesidad en los inicios del medio de un dibujo previo al proceso de impresión que condicionaba el detalle debido a los sistemas de traslado a las placas y a los procesos químicos; y por el otro, la *rapidité d'exécution* reclamaba un proceso de elaboración acelerado por los niveles de producción que aumentaron exponencialmente a finales del siglo XIX. Esto llevó a los autores a trabajar a un ritmo muy rápido, lo que trajo como consecuencia la simplificación de la técnica (Morgan, 2009: 27), además de impulsar en gran medida el uso de un estilo caricaturesco.¹²⁸ Ambas condiciones establecieron un sistema de simbolización del dibujo y por consiguiente del autodibujo, basado en el uso de *detalles distintivos* que aparecen en las diferentes viñetas y que permiten su identificación a primera vista en las subsecuentes. Por la necesidad de no repetir dibujos detallados en cada viñeta se volvió una práctica natural esquematizar y destacar ciertos elementos para su fácil reconocimiento.

Un claro ejemplo de este funcionamiento es la figura clásica de Charlie Brown creada por Charles Schulz, identificable a partir de su ya emblemática camiseta con una raya negra en forma de zigzag, desde su primera aparición en 1950 [Fig. 2.22] hasta su última en el 2000 [Fig. 2.23], vistió casi de forma inquebrantable. Este rasgo en el personaje ha permanecido a través de los años y de las variantes en el estilo, haciendo que sobresalga del resto del dibujo

¹²⁸ La influencia de los sistemas de impresión en el desarrollo del cómic ha sido múltiple y de gran envergadura. Se pueden observar los cambios en la factura a nivel gráfico y técnico en los diferentes tipos de impresión, la disponibilidad del papel, el color, etcétera. En este trabajo tan sólo consideramos esta relación inicial para la construcción de personajes, pero no queremos simplificar los lazos entre procesos técnicos y avances en el medio (cf. Watterson, 1989; Waugh, 1991; Gordon, 1998; Boyd, 2010).

a tal punto que la camiseta se ha vuelto una metonimia del sujeto.¹²⁹ Charlie Brown ha sido dibujado de maneras diferentes y parodiado por diversas manos, pero en ello se ha explotado este detalle distintivo. Como en esta viñeta [Fig. 2.23] de Sikoryak, que toma prestada la imagen de Charlie Brown para combinarla con la *Metamorfosis* de Kafka.¹³⁰



Fig. 2.22 (Schulz, 1950)



Fig. 2.23 (Schulz, 2000)



Fig. 2.24 (Sikoryak, 2009)

Los detalles distintivos son relevantes para la edificación de cualquier personaje y por lo tanto para el autodibujo. Al sustentarse en significar y simplificar los elementos trascendentales, estos crean una base intratextual e intertextual que facilitan el reconocimiento del personaje sin la necesidad de una exhaustiva y prácticamente imposible repetición de información. Los detalles distintivos establecen conexiones entre los diversos (auto)dibujos de un personaje sin la necesidad de poseer un referente exterior.

Al igual que en el ejemplo anterior, en el que los rasgos sirven para identificar a un personaje, en el autocómic observamos el caso de Spiegelman, quien, desde sus primeras autorrepresentaciones en la revista *Arcade* [Fig. 2.25], ha ido integrando, ciertos detalles como el cigarrillo, el chaleco o su personificación como ratón en diversos cómics como *Maus* [Fig. 2.26]¹³¹ o *In the Shadow of No Tower* (2004) [Fig. 2.27]. Si bien éstos se han transformado, han sido recurrentes incluso en la realización de un autorretrato fuera del medio [Fig. 2.28]. Sin embargo, aunque este uso es indiscutible en todos los autodibujos, a veces los detalles son menos notorios que las marcas de Spiegelman o el rostro de Harvey Pekar, como veremos más adelante. Incluso pueden aparecer en un limitado número de viñetas, pero, en su acumulación, permiten crear un catálogo de elementos que confluyen bajo un mismo personaje, al menos en un texto determinado.

¹²⁹ Otro uso representativo del detalle distintivo ocurre en los cómics de superhéroes donde a través de una máscara o un logotipo se unifica al sujeto a lo largo de extenuantes series.

¹³⁰ La referencia intertextual a Schulz es apuntalada por la frase “Good Grief”, también habitual del personaje.

¹³¹ Que a veces no es la personificación, sino una máscara.



Fig. 2.25 (Spiegelman, 1974: 32)



Fig. 2.26 (Spiegelman, 1991: 14)



Fig. 2.27 (Spiegelman, 2004: 3)



Fig. 2.28 (Spiegelman, 2011)

2.3.4 Formas de autodibujo

Los detalles distintivos están presentes en todos los estilos visuales del cómic y, aunque son más evidentes en la caricatura, la variación de estilo permitirá diversas aproximaciones al tono del relato y, por ende, también para matizar el carácter y la identidad de los personajes. Si los artistas que trabajan introspectivamente en un medio expositivo como la fotografía, dice Dana Asbury (1978), pueden manipular la apariencia conforme a una interpretación interior, esto “applies even more obviously to drawn self-portraits, in which emotional interpretation often exceeds and even sabotajes literal descriptions” (Hatfield, 2005: 116). Las emociones se pronuncian mejor en el dibujo que en el texto; las imágenes son una manera de exponer cierta parte de la intimidad de los personajes.

A pesar de que el estilo caricaturesco es predominante en el cómic, existen muchos otros que van desde el minimalismo hasta el hiperrealismo, pasando por el expresionismo, el

puntillismo o el *collage*.¹³² Esta variedad está representada en el diagrama [Fig. 2.29] propuesto por Scott McCloud en *Understanding Comics* (1993) en el que explica que todo el “Pictorial vocabulary” se encuentra bajo tres ejes: 1) el realismo, 2) lo icónico en un plano horizontal y 3) el nivel de abstracción como plano vertical.

Este modelo permite ver las diferentes formas y combinaciones que toma el dibujo en el cómic (y cualquier expresión visual) y nos permite describir sobre qué eje se encuentran y cómo se combinan con el resto del relato.¹³³ A pesar de que existe una tendencia interpretativa para cada estilo, como por ejemplo relacionar lo caricaturesco con el humor o lo realista con un tema mucho más serio, estas variantes se utilizan libremente y deben ser consideradas de acuerdo a su funcionamiento global dentro de cada cómic. Benoit Peeters apunta que “l’auteur de la bande dessinée ne se contente pas d’enregistrer le monde comme le ferait une caméra, il le passe au filtre de son style” (2011). Por consiguiente, para codificar el autocómic debemos considerar estos estilos, así como el modo en la que interactúan con su relato.

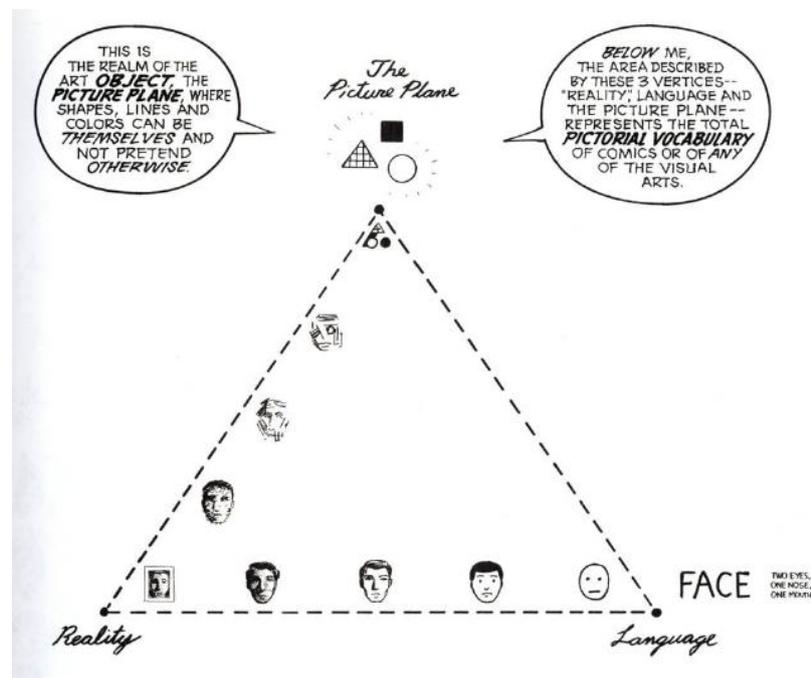


Fig. 2.29 (McCloud, 1993: 51)

¹³² Incluso generando un estilo que elude las descripciones pictóricas y que responde sólo al medio del cómic como lo serían la línea chunga, la *ligne claire* o los diversos estilos de manga.

¹³³ McCloud señala que las combinaciones, tanto en el estilo del dibujo, como en la composición misma, son bastas. Así podemos tener personajes más cercanos a lo icónico abstracto o al realismo figurativo en combinación con un espacio abstracto o con uno realista. McCloud ponen como ejemplo a *Tintin* y cómo los personajes icónicos se insertan en un espacio realista figurativo (1993: 54).

Los autores de cómic disponen “de tres recursos gráficos, que pueden combinarse de maneras infinitas: 'líneas', 'manchas' y 'tramas', que a su vez pueden tener como vehículo cromático el negro o cualquiera de los colores del espectro que se obtienen por la descomposición prismática de la luz blanca” (Gubern 1979: 55). En estos elementos¹³⁴ se encuentra el soporte para expresar los pensamientos y las emociones (Forceville, 2014), dando un matiz al autodibujo para concretar una lectura direccionada. Ésta es afectada a su vez por la unificación o el fraccionamiento del estilo con el relato y consigo mismo. El recurso de usar el trazo como herramienta para volcar el interior al exterior es también una forma de mostrar cómo se concibe la creación artística, por lo que cada autodibujo es una pequeña *arts poética* que explica la visión del autor sobre el medio y, con ello, del mundo.

La mayoría de los autodibujos, y en general del cómic (McCloud, 1993: 52), se encuentran en la base horizontal del modelo de McCloud; es decir no se separan mucho de lo figurativo y sólo varían entre lo icónico y lo realista. Lo icónico está marcado por un dibujo poco minucioso, determinado en gran medida por los detalles distintivos; aquí se incluiría mayoritariamente lo caricaturesco. Al otro lado encontramos el dibujo realista que busca una representación imitativa del mundo y que, habitualmente, se realiza con más elementos. En el autocomic vemos cómo ambos polos están presentes. Por un lado apegado al lado icónico, más caricaturesco, encontramos el trabajo de Art Spiegelman en *Maus* [Fig. 2.26], Porcellino [Fig. 2.30], Wolinsky o Juanjo Sáez, realizados a partir de una sola tinta y con líneas breves y poco expresivas. Y, por el otro, está el autodibujo cercano al eje del realismo, como el de Karl Stevens en su serie *Failure* [Fig. 2.31], Phoebe Gloeckner o Alison Bechdel, que recurren a un dibujo depurado y a técnicas pictóricas minuciosas.



Fig. 2.30 (Porcellino, 2011: 5)



Fig. 2.31 (Stevens, 2012)

¹³⁴ También entra en juego el encuadre de las imágenes. Sin embargo, este elemento formará parte de otra sección del autocomic que analizaré más adelante.

Groensteen (2012) apunta que en el cómic hay dos modalidades del realismo: uno el de los contenidos, sobre el que volveremos en el siguiente capítulo, y otro, el de la cuestión gráfica, que es el que nos ocupa en este momento. Como hemos mencionado, el apartado gráfico de los cómics no puede –ni pretende– alcanzar a copiar el mundo real de una manera análoga; tiende más bien a tratar de construir un mundo referencial. Groensteen explica que el realismo visual

[...] peut se mesurer assez précisément à sa fidélité dans la restitution de quatre données du réel: — les formes, qui ne doivent pas être altérées (dé-formées); en cela, le réalisme s’oppose bel et bien à la caricature; — la profondeur, que restitueront – sur le support à deux dimensions du papier – les codes perspectifs; — la lumière, qu’exprimeront l’alternance de zones éclairées et obscures, ainsi que les éventuels *modelés* du dessin, travaillés dans le respect d’une cohérence imposée par des sources lumineuses, explicites ou implicites; — enfin, dans une moindre mesure, ce que Guy Gauthier nomme ‘la compacité’, et qui est l’infini foisonnement des détails (il n’y a pas de ‘blancs’ dans la nature). Selon la proportion de détails qu’il restitue, le dessin atteint à un niveau plus ou moins élevé de descriptivité (Groensteen, 2009: 334).

Esto nos permite ir más allá en nuestra idea de realismo que la simple transposición fotográfica o hiperrealista. Tomando en cuenta que se fundamenta en la potencia de los detalles, podemos considerar realista el dibujo de Eisner, Gobett o Sacco. Aunque este último estaría más bien en el centro del esquema de McCloud, Groensteen explica que, para acceder al realismo, un autor no debe presentar todos los puntos que se señalan para conformarlo, sino más bien establecer una lógica propia; es decir, crear relaciones que hagan al lector considerarlo como posible, “il peut arriver que cet ‘engagement’ sur certaines propriétés et pas sur d’autres apparaisse comme un défaut de cohérence” (2013).

Aunque el uso de una técnica realista es habitual para realizar cómics considerados serios,¹³⁵ especialmente en el autocómic, también puede ser utilizada para situaciones fantasiosas o fantásticas, como ocurre en la “La desviación” (1973) de Moebius. En este cómic, a través de un dibujo estilizado y detallado, Moebius busca afirmar el espacio verídico en el que se mueven los personajes para que el giro fantástico sea más contundente.¹³⁶

Del mismo modo que el autorretrato, el autodibujo crea una relación artificial con el referente real del autor, sustentada en lo que se plasma en la viñeta y no en una correspondencia contextual. Esto quiere decir que para el reconocimiento físico de los autores

¹³⁵ Aunque el realismo en el dibujo tiene una significación importante en el carácter general de la obra, este es un elemento más en la construcción del realismo de los contenidos (Groensteen, 2013). Como veremos en el siguiente capítulo, recae en los contenidos y la manera en que estos funcionan en relación con el relato y no solamente en el dibujo.

¹³⁶ Recordemos que uno de los elementos indispensables para la aparición de lo fantástico es un mundo reconocible como real (cf. Roas, 2011; para el cómic Guzmán, 2012; Trabado, 2014, 2016).

no es necesario conocer el referente físico real. Si no se conoce la imagen real del autor, el autodibujo es en sí mismo el referente de la imagen visual. Al aceptar que el dibujo que observamos es la representación del autor, esta representación tiene la posibilidad de ser referencial. Esto elimina el imperativo de un parecido relevante para considerarlo verídico si no tenemos ninguna manera de crear una correspondencia directa, por lo que su verosimilitud se genera por el propio relato, por el autodibujo y por su forma. De este modo, el autor crea una imagen de sí mismo que puede sustentarse en varios estilos gráficos de acuerdo con su interés o con la construcción de una forma concreta de sí mismo. En la selección de un estilo se expondría, entonces, cierto carácter que se pretende resaltar o alguna característica física de relevancia. La manipulación de la imagen hace evidente que el acto de exponer(se) en un cuadro, una fotografía o un cómic implica una transfiguración de la persona en objeto con el que se puede “to choose, and thus control, identity” (Jay 1994: 192).

De este modo, el sujeto es transformado en un modelo al que puede atribuírsele rasgos ajenos o revalorizados mediante lo que Hatfield denomina *objetivación*. El individuo objetivado se vuelve un componente más del trabajo; es desplazado de sus categorías intrínsecas y se entrega a las órdenes de los artistas. No obstante, el término objetivación no debe confundirse con la idea de *reificación* (cf. Honneth, 2007), la cual se sustenta en quitar cualquier valor al sujeto que se representa. La objetivación pasa primero por un modelo de rectificación en el cual se eliminan sus valores naturales desde la interpretación y la selección; se les da un valor y no sólo se abandona al sujeto a una situación inmóvil puramente estética. Por esto, al hacerlo con uno mismo, la selección es más detallada y emocional. El objeto es visto como figura extraña apropiada para un uso libre, pero enlazada con las características únicas de cada individuo, a las cuales sólo el artista tiene acceso. En el caso de ser el autor y el modelo, este acceso será aún mayor y, por lo tanto, también las posibilidades de invención y de construcción de una identidad diferente. Esta acumulación de invención permitirá, en gran medida, la creación de los parámetros de la autoficción y de la ficción autobiográfica.

Como agrega Hatfield: “objectification of the self through visual representation, may actually enables autobiographer to articulate and uphold his or her own sense of identity”. (2005: 115). La objetivación de sí mismo está caracterizada por un criterio reflexivo matizado por el contexto y por la interpretación de éste desde la subjetividad del dibujante, que considera insuficiente el acuerdo del cuerpo como forma estable y lo sitúa como una forma maleable acorde a las emociones demostradas por los elementos sobresalientes, cosa que el cómic utiliza para dar significado al individuo. En esta selección y (re)construcción de

características, la elección del estilo marca la forma en que estas pueden ser interpretadas y así limita la lectura en un sentido o en otro.

Como hemos insistido, uno de los principales estilos en el cómic es la caricatura, por lo que esta viñeta [Fig. 2.32] que abre *Bible of Filth* (1984) de Robert Crumb nos permite observar cómo los autores se reconstruyen por medio de la exploración de particularidades que pueden ser reales o inventadas. Aunque esta viñeta no es completamente icónica, la deformación grotesca de los rasgos físicos y la exageración de elementos del rostro, tales como la nariz, los ojos o las orejas, son una clara muestra de estilo caricaturesco (que podríamos denominar semi-icónico). Con este estilo carnavalesco, Crumb pretende generar repulsión para burlarse de sí mismo y de su imaginación libertina. No intenta hacer un autodibujo que muestre su condición de autor o que exalte su imaginación, más bien pretende hacerlo funcionar como la sublimación de un delirio sátiro.

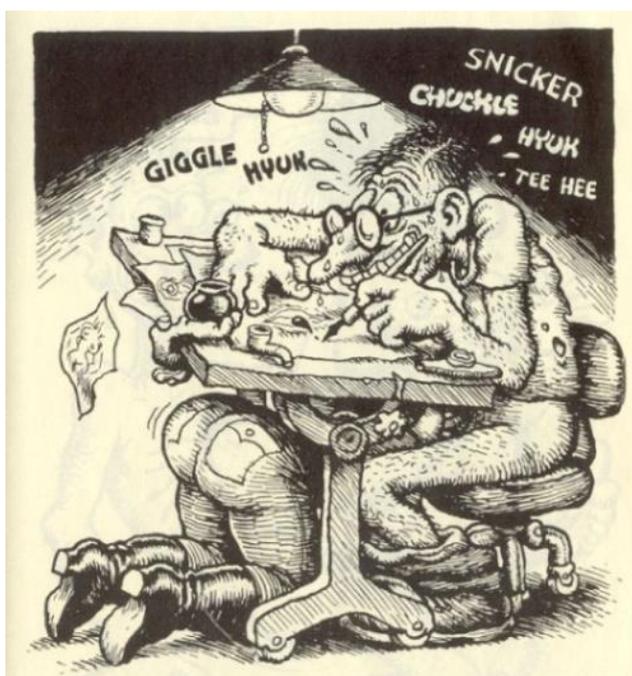


Fig. 2.32 *detalle* (Crumb, 1986: 3)

El acto de caricaturizarse puede, como en este ejemplo, enfocarse desde un punto de vista burlesco o paródico para denigrar (lo que en francés se conoce como *autoderision*) o para buscar lo que Hatfield denomina como la *ironic authentication*, esto es: “the implicate inforcement of truth claims through their explicit rejection. In brief, ironic authentication makes show of honesty by denying the very possibility of being honest” (2005: 125). Esto quiere decir, ser honesto al asumir la incapacidad de serlo, dotando con ello a la

amplificación (la caricatura) de autenticidad, pues parte como una invención que revela una idea, una percepción, que es verdadera porque no es real.

Un ejemplo de esta honestidad por medio de lo caricaturesco es el trazo curvo y la saturación monocromática acompañados de una línea hostil como la que emplea Julie Doucet [Fig. 2.33]. En ella se manifiesta un obsesivo impulso social realzado por lo caricaturesco de las formas poco estilizadas y simétricas. La marcada exageración de los gestos faciales, el contraste y la desproporción en el cuerpo generan el indicio de una percepción interior degradante y poco virtuosa, a través de la cual Doucet expone sus problemas emocionales, como las crisis de ansiedad o su depresión.¹³⁷ Otro tipo de trazo que utiliza la caricatura de modo similar es el de Joe Matt [Fig. 2.34] y Chester Brown, que elaboran una caricatura más estilizada, con líneas más firmes y armoniosas que la de Doucet, pero que buscan ponerse en ridículo para franquear los límites íntimos y expresar su angustia moral. En ambos casos la ironía y la parodia funcionan para rebajar la dureza y construir, como explicaremos más adelante, un relato verídico a través de la exhibición vergonzosa.¹³⁸ Estos autodibujos se ajustan, en buena medida, a las propuestas de Hatfield del uso de la caricatura para dirigir una recepción con un “implicit reinforcement of truth claims through their explicit rejection” (2005: 126).



Fig. 2.33 (Doucet, 2001: 27)



Fig. 2.34 (Matt, 2007: 40)

¹³⁷ Está claro que la exhibición de estos problemas (así como su manera irónica y paródica de lidiar con ellos) no se muestra solamente en el autodibujo, sino también en el mostrador y en la manera de organizar las historias. No obstante, como primer acercamiento gráfico a la personalidad, éste resulta bastante expresivo y es una ventana al mundo propio de los autores que se irá confirmando con el paso de las páginas.

¹³⁸ Entendemos que a partir de un solo autodibujo es poco viable esta explicación. Por este motivo en el siguiente capítulo regresaremos sobre la manera en que estas autorrepresentaciones interactúan con los relatos y sus contextos.

A pesar de que los ejemplos anteriores utilizan la caricatura como umbral de una supuesta sinceridad, lo sugerido por Hatfield no nos parece del todo acertado, al carecer de una dimensión general y ceñirse a una intención que sólo serviría para ironizar o generar un cuestionamiento del problema de lo indecible, lo *indibujable*. Si bien esta perspectiva es relevante para observar la construcción del individuo, considerando su interior como eje de la honestidad, no se puede resumir al autodibujo caricaturizado a una sola dirección. Existen muchos otros ejemplos, como los trabajos de Crumb, Gotlib o Vázquez, que aunque usan una técnica similar, su intención no es buscar un cierto tipo de honestidad, sino explorar la imaginación y la fantasía de sí mismo, frecuentemente usada en la autoficción.

De igual modo, la caricatura no sólo es utilizada como mecanismo humorístico, también puede situarse en un espacio neutral, como ocurre con el autodibujo de Spiegelman en *Maus* [Fig. 2.25], en el que, si bien el dibujo es esquemático, éste resulta poco expresivo.¹³⁹ Este cómic presenta un tema complejo y ampliamente discutido (cf. Witek, 1998; LaCapra, 1998; Young, 1998; Ewert, 2000; Geis, 200; Chute, 2006), como es la representación del Holocausto. Por ello, en cierta medida, se entiende que su tratamiento se hace desde una sobriedad que el dibujo mantiene a pesar de utilizar la caricatura como estilo primordial tanto para los personajes como para los escenarios. El uso de un trazo simple y monocromático, con poco contraste, establece la posición emotiva contenida y fría que predomina en el relato (Witek, 1998: 110). En *Maus*, la caricatura, el uso antropomórfico y poco realista –incluso hasta inocente–, no tienen una función irónica o carnavalesca, sino que se utiliza para aumentar la dimensión humana del personaje y otorgar “an emotional distance for readers who find the events of Holocaust too painful to address directly” (Beatty, 2012: 120).

Si, por un lado, hemos visto cómo la caricatura funciona en sentidos opuestos, también es necesario ver cómo esto ocurre en un estilo más realista, naturalista o ilusionista (Groensteen, 2013). A pesar de que Hatfield no se ocupa de ello, sus ideas sobre la elección

¹³⁹ Al mismo tiempo Spiegelman caracteriza una forma particular del autodibujo, que consiste en el uso de animales antropomórficos a manera de disfraz. Esto ha sido analizado ya en diversas ocasiones para explicar que tiene un significado alegórico de la persecución, y como metáfora de la violencia racial (cf. Hirsh, 1992; Priego, 2002). El uso de esta forma de representación, repetimos, no es extraño en el cómic; y, al igual que sucede con el estilo, creemos que es una forma de representar a la persona. Esta representación, al ser reconocida como la del autor cobra un sentido referencial que explica la forma que el autor tiene de interpretarse. Incluso, a veces, se trata simplemente de una cuestión estética o humorística, si el autor o la persona se parecen a una animal, como sucede en la representación (un gallo) de Trondheim (Trondheim, 2006). De igual forma, este uso puede ser realista o icónico, ya que responde a una necesidad determinada por cada autor de acuerdo al relato. En el caso icónico de Trondheim sirve para caracterizarse como una persona nerviosa, o en el caso más realista de Kellerman que se dibuja como un perro para identificarse con la vida suburbana que narra. En estos ejemplos, la animalización no es más que otra forma expresiva de interpretar al personaje y no marca la verosimilitud de un cómic, como veremos en el siguiente capítulo.

de elementos son también aplicables a la caricatura. En ese sentido, la primera impresión que podemos tener de estos cómics es que buscan un acercamiento a la verosimilitud al tratar de copiar exactamente lo que se ve, o de expresar las emociones desde una perspectiva más detallada. Un ejemplo de esto lo podemos ver en la viñeta de Karl Stevens [Fig. 2.31] en la que, con una técnica depurada del trazo y colores naturalistas, crea una representación del mundo reconocible para situar un relato irónico de la vida cotidiana. En este caso, la expresividad se vuelve contenida. Debido a ello, este estilo es escogido a menudo para establecer la distancia emotiva que resulta necesaria en el cómic documental, como sucede con Davodeau [Fig. 2.35]. También puede ser utilizado para remarcar la dureza de los hechos por medio de un realismo detallado, aportando un mayor número de elementos verídicos que remarcan lo relatado, como en el caso de Gloeckner [Fig. 2.36], quien recurre a un realismo casi quirúrgico para remarcar la intensidad de las agresiones sexuales.



Fig. 2.35 (Davodeau, 2005: 10)



Fig. 2.36 (Gloeckner, 1998: 33)

Al igual que podemos hablar de diferentes niveles de iconicidad, el realismo puede abarcar un espectro amplio, desde el realismo fotográfico hasta uno impresionista o el *nouveau réalisme* (Legine y Tamine, 1983). Para observar el contraste entre ambos estilos, veremos otro autodibujo de Spiegelman producido años después de *Maus*; se trata de un buen ejemplo del uso del estilo para proponer otro tipo de tono. Mientras en el autodibujo de *Maus*,

Spiegelman establece un efecto ralentizado, hermético y tenso, en *In the Shadows of the No Towers* utiliza el color y una línea abierta y detallada para establecer una conciencia más activa que esboza nerviosismo, tensión o angustia [Fig. 2.26]. La línea imprecisa expresa una postura brusca acentuada por el contraste cromático entre el negro y las variantes de grises, y la marca roja del cigarro. El cambio de estilo que se aleja de lo icónico y que se acerca a un trazo realista hace pensar en una relación menos alegórica; es decir, el cuerpo no comporta una significación ideológica, sino que es exhibido frontalmente. No obstante, a través de los detalles distintivos, como la figura del ratón y el chaleco negro, crea un lazo estético con el autodibujo de *Maus*, demostrando así el cambio de ánimo de su autor. Estos autodibujos pueden ser reconocidos como distintas representaciones de la misma persona gracias a los detalles distintivos, sin importar que los estilos o incluso la apariencia física sean diferentes. A partir de ellos, y sus combinaciones con los referentes intertextuales producidos por las historias en las que se encuentran, darán forma, como veremos en la última parte de este capítulo, al yo-gráfico.

De este modo se corrobora “Le réalisme graphique est un code parmi d’autres. Il n’est pas plus ‘vrai’, il ne touche pas de plus près à l’être même des choses, à leur essence, que le style humoristique” (Groensteen, 2013). Por ello, se debe poner especial énfasis en la forma en que los elementos son utilizados porque, aunque muchos posean ciertas características inmanentes de verdad, éstas no determinan su veracidad.¹⁴⁰ Lo esencial de la selección entre la convención de estilos para crear un parecido es que sea adecuada con un “inward sense of the self” (Hatfield, 2005: 117). El ejemplo más claro de la variación del estilo gráfico de acuerdo a la intención del autor para darle un significado particular al cómic es el uso que Pekar hace de diferentes dibujantes, a los que selecciona como herramientas de acuerdo al tipo de historias. Pekar abarcó un gran rango de estilos desde lo abstracto hasta lo fotográfico con un fin determinado, como incrementar el dramatismo con un claroscuro marcado en *Our Cancer Year* (1994). Un cómic que ilustra esto adecuadamente es “The Man Who Came to Dinner and Lunch and Breakfast” (1990), en el que Pekar acude a Carole Sobocinski, cuyo trazo es similar al de Spiegelman, para contar al estilo de *Maus* la historia de un judío (dibujado como ratón), que es escondido por un polaco (dibujado como cerdo) durante la Segunda Guerra Mundial, pero que se queda en el escondite hasta los años noventa (McKittrick, 2012:71). Para realizar este cómic, en parte una burla de *Maus*, era necesario un

¹⁴⁰ Por este motivo, en el siguiente capítulo veremos cómo los autores crean en el autocómic los diferentes espacios de codificación de lo verosímil.

dibujante que imitar el estilo de Spiegelman y poder marcar así el gesto irónico más allá de la historia.

Todas las variantes estilísticas comprendidas entre los polos situados por McCloud afectan y conducen una parte de la veracidad o ficcionalidad del relato; pero no por su capacidad imitativa del mundo, sino por una construcción sólida de un carácter referencial en combinación con lo narrado para crear un contexto verosímil o bien para negarlo. Asimismo, estas variantes estilísticas sitúan una forma de concebir la idea de autorrepresentación en el cómic que “enables self-understanding and self-transformation” (Hatfield 2005: 116), en algunas ocasiones de maneras tan diferentes como la representación sin ninguna correspondencia con el referente real tangible, pero sí con una percepción íntima de aquel. Precisamente en estos autodibujos es donde se proyectan variantes de la conciencia de los sujetos que se configuran a partir de los tres elementos que se han revisado: el tipo de dibujo, el detalle distintivo y el estilo. Estos elementos sirven para manipular su estado físico ante el lector, una manipulación que no sólo se reduce a parámetros estéticos de formas de ver la realidad o el cuerpo, sino que también proyecta emociones o el mundo interior de los autores por medio del personaje.

Todo autodibujo reclama un autor al cual hacer referencia, por lo que debemos entender cómo opera en su inclusión en el relato, la manera en la que se ajusta al cómic y sobre todo el mecanismo de identificación con el autor real. A continuación veremos cómo se inicia la extensión del autor hacia el dibujo. Identificado el autor, podemos ver cómo el autodibujo conlleva una responsabilidad sobre el carácter expositivo de la obra, o sobre las maneras en las que éstos afectan la narración; cómo se construye el personaje que podemos relacionar con el autor, y cómo éste puede desarrollar una personalidad específica.

2.3.5 Viñetas autorreferenciales

Antes de dar paso al análisis del yo-gráfico es necesario ver cómo el autor instituye el vínculo con un personaje para poder clasificarlo como autodibujo. Como mencionamos anteriormente, gran parte de esta identificación está determinada por la coincidencia entre el nombre del personaje y el del autor que aparece en la portada (o en cualquier parte del formato) y que lo identifica como responsable de la propiedad intelectual del cómic. Dicha identificación ocurre de dos formas: por un lado, a través de los elementos discursivos y, por el otro, mediante los paratextos. El autodibujo, al igual que el autorretrato, requiere del nombre o de la firma del autor, ya que “everything depends on the label” (Lejeune, 1989:

110); es decir, en la señalización de la identidad contenida en el nombre que permite dicha correspondencia. El nombre servirá, no sólo para dar fe de la identidad del autor, sino también, como ya advertimos, para relacionar al sujeto con una persona real y con el resto de su obra.

La homonimia debe producirse o intuirse por el relato mismo. Esto ocurre principalmente a través de viñetas que denominaremos *autorreferenciales* y que funcionan como el umbral de acceso al reconocimiento del autor en un personaje. Aunque podemos considerar que todas las viñetas donde se intuye un autodibujo son autorreferenciales, esta categoría se concentra en aquellas donde la homonimia se pone de manifiesto, ya sea por la aparición textual del nombre o por una suposición respaldada por el contexto. Las *viñetas autorreferenciales* tienen dos variantes: *explícita* y *alusiva*.¹⁴¹ La explícita contiene a un personaje que se nombra a sí mismo (*directa*) o por un tercero (*indirecta*) con el mismo nombre que el autor. Este apelativo no tiene que ser idéntico, pero sí evidente.

Un ejemplo de la forma directa son las viñetas de Peter Kuper y de Julie Doucet. Ambos autores hacen mención a sus nombres, los cuales coinciden con los aparecidos en las portadas de los libros. La de Kuper es completamente clara: ya en la primera página aparece el personaje realizando un diálogo metatextual¹⁴² que explica que será él el guía discursivo del cómic [Fig. 2.37]. Por el contrario, en el segundo, la autora sitúa primero al personaje como parte central del relato antes de hacer explícita la relación entre ella y su personaje. En esta viñeta [Fig. 2.38], por ejemplo, se observa cómo, de modo circunstancial, el personaje principal se presenta a sí mismo con el nombre de la autora al llegar a una fiesta. Aunque en el caso de Doucet su nombre no es completamente explícito (únicamente aparece “Julie”), podemos afirmar que en ambos casos se trata de un autodibujo.

¹⁴¹ Hemos tomado prestadas las categorías para establecer el efecto del autorretrato propuesto por Lejeune (1989: 112). Lejeune explica que en el autorretrato lo paratextual es inseparable de la nominación del cuadro para producir un pacto similar al autobiográfico. Esto es: un pacto entre el espectador y el autor, en el que se establece la admisión de la persona representada como el autor para entablar un acuerdo de veracidad. De este modo, el autorretrato no necesita de una figura real precedente para consolidarse como tal, ya que plantea una mecánica de aprobación directa que es otorgada a partir de la expresión del deseo de realizar un autorretrato; enunciar que se trata del propio autor basta para consagrar la imagen al creador del cuadro. Por consiguiente, el lector entabla una relación de creencia porque no cuenta con ningún elemento para desmentirlo. Todo está en el autorretrato mismo o en sus alrededores y se contiene en el nombre. La verdad de la imagen reside en los propios límites de la información que la propia imagen confirma. No se requiere un punto referencial para tomar como ciertas las características de un rostro; basta sólo con la idea de relación del autor con el personaje para que estas funcionen como ciertas. En el autodibujo esta dependencia ocurre de forma similar; tiene que existir un acto de determinación para poder concretizarse.

¹⁴² Este tipo de referencia metatextual será analizado en el siguiente capítulo, en el que veremos cómo a partir de esta ruptura de la diégesis se crean diferentes efectos con respecto a la veracidad en el cómic.



Fig. 2.37 detalle (Kuper, 2007: 3)



Fig. 2.38 detalle (Doucet, 2001: 6)

Para la forma indirecta es necesaria una introducción del nombre por parte de otro personaje en un diálogo, en una interjección, o por medio de elementos textuales que no corresponden al personaje que se nombra. Este tipo de designación lo podemos observar en *No Sex in New York*, de Riad Sattouff [Fig. 2.39], en el que un personaje secundario revela que el nombre del personaje principal coincide con el del autor. De igual forma que con Doucet, en esta viñeta sólo se aprecia el uso del apellido, pero esto es suficiente para que funcione como reconocimiento del vínculo entre autor y personaje. Aunque es probable que en muchos casos exista la suposición previa de que se trata del autor, la confirmación se hace necesaria para establecer una correspondencia clara entra las dos instancias y crear un espacio realista verosímil. La forma indirecta no verbalizada ocurre por medio de señalamientos textuales que hacen implícita la homonimia. Es el caso de este ejemplo de Joe Matt [Fig. 2.40], en el que vemos al personaje en una conferencia de cómics sentado esperando a sus seguidores. El texto en el cartel no muestra el nombre del autor; pero este aparece en la portada del libro que intuimos está vendiendo. En la esquina inferior derecha se lee “Joe”, nombre que coincide con el del autor del libro. Además de esto, podemos relacionar al autor con el personaje, porque la portada del libro, o lo que se alcanza a ver de ella, coincide con la de uno de sus libros: *Spent* (2007).



Fig. 2.39 (Sattouf, 2004: 5)



Fig. 2.40 (Matt, 2007: 8)

En estos ejemplos podemos corroborar que la homonimia establece una relación clara con el autor, cosa que permite una asociación con la realidad. Sin embargo, a la hora de nombrar al sujeto también se pueden establecer ambigüedades que permiten el proceso de ficcionalización en algunos tipos de autocómic. Esto ocurre principalmente cuando tenemos viñetas en las que el personaje tiene un nombre distinto al del autor, pero con el cual sospechamos existe una relación. Tal es el caso de Justin Green y su personaje Binky Brown o de Manu Larcenet y Manu Larssinet,¹⁴³ los cuales ante la no coincidencia nominal completamente clara plantean una tendencia a la ficción (sobre ello que volveremos en el quinto capítulo).

El segundo tipo de viñeta autorreferencial, la alusiva, es aquella en la que intuimos que un personaje es la representación del autor por medio de elementos contextuales de la propia viñeta. El reconocimiento no se ve corroborado por ningún elemento en el relato, sino que se sugiere al lector a través de la información que se va acumulando sobre un personaje. Esta variante es frecuente cuando hay un narrador homodiegético actorizado. Al no tener un nombre para formular la homonimia, es posible conjeturar una relación entre autor y personaje, lo cual se establece sobre todo por una interpretación de que el recitante es el autor. Esto lo podemos observar en los casos en los que el recitante describe las acciones que suceden en las viñetas, en primera persona, ya sea de un modo presente o pretérito. Este ejemplo es visible en este cómic de Spain Rodriguez [Fig. 2.41], cuyo narrador extra-homodiegético recitante que podemos interpretar como actorizado, ya que el texto narra la historia que el mostrador está ilustrando. Aunque parecería fácil relacionar al narrador con un

¹⁴³ En el primer caso la sospecha es opaca, apenas podemos intuirlo simplemente con el texto, y en el segundo es bastante transparente la intención de ser descubierto.

personaje, reconocer esta relación se vuelve complejo porque las acciones que se describen podrían referirse a cualquiera de los personajes, lo que nos obliga a recurrir al contexto de toda la historia para reconocer algún vínculo. La lectura lleva a suponer que Rodriguez es uno de los personajes en la segunda viñeta y que hace explícito que “We heard the Hound dog [...]”; es decir, en este caso es un “nosotros” que explica lo que sucede dentro de la viñeta y que se refiere a los dos. Sin embargo, al sólo repetirse visualmente uno de ellos en la cuarta viñeta y el recitante estar en plural, podemos interpretar que se trata del narrador, y muy probablemente el autor. Esta viñeta, la cuarta, es la que podemos establecer como la encargada de detonar las sospechas de autoría y, por ende, del autodibujo a partir de la cual reconoceremos a Spain en los subsecuentes capítulos. Siendo estrictos, el vínculo no está corroborado; sin embargo, los paratextos, como el título del libro (*My True Story*) y el del capítulo (“Memoirs”), nos permiten establecer una suposición casi confirmada.



Fig. 2.41 (Rodriguez, 1976:sn)

Existen cómics similares en los que la suposición de correspondencia se produce cuando el lector reconoce al autor porque éste ha establecido una representación visual recurrente. Un ejemplo de ello son Trondheim, Crumb o Vázquez, que no necesitan ya exponer sus nombres para ser identificados por el lector. Este reconocimiento inferido puede producirse o reafirmarse a través de los paratextos, mediante autodibujos, o retratos en las solapas del libro de cómic o en la contraportada que identifican al autor con alguno de los personajes.¹⁴⁴ No obstante, al no estar de manifiesto en el interior del relato, el personaje se mantiene en un orden alusivo. Por consiguiente, en este tipo de autocómic las viñetas autorreferenciales son aquellas donde aparece por primera vez el autodibujo.

Recurrentemente, estas viñetas apuntalan la relación autodibujo-autor por medio de un contexto al interior de la misma. Parte de ello sucede a través de lo que Lejeune llama el “self-portrait effect” (Lejeune, 1985: 111), que es la forma en la que los pintores hacen evidente la condición de autorretrato de su obra, sin que esto se lleve a cabo de modo explícito. Esto sucede, normalmente, cuando se plasman frente a un espejo, mientras pintan o se sitúan en un taller donde podemos reconocer parte de su producción anterior (Lejeune, 1989: 113).¹⁴⁵ Este efecto aporta la identificación del retratado como artista y crea un contacto entre la profesión de la persona retratada y la del creador. En el cómic el efecto tiene un paralelismo con la variante del autorretrato llamada *el artista en su estudio*, el cual, apunta Lejeune, es una de las variantes más asertivas para interpretar un autorretrato como cierto (1989: 112). En el cómic ocurre de forma similar, tanto cuando la homonimia es explícita, como cuando es inferida, y muchos de los autores se autodibujan en sus mesas de trabajo o presentado textos anteriores.

Un ejemplo de ello se puede apreciar en la primera viñeta de *Désœuvré* (2005) de Lewis Trondheim [Fig. 2.42]. En ella se observa a un dibujante que comenta su proceso creativo de los últimos meses y sus intenciones de dejar de hacer cómics. Aunque el autodibujo, el gallo antropomórfico, es bastante popular entre los lectores habituales de Trondheim, alguien que carezca de este referente también es capaz de deducir que se trata del autor. Primero por el supuesto, antes comentado, de que un narrador homodiegético puede remitir al personaje a través de pistas que lo vinculan con uno de los personajes (aquí sólo uno, lo que lo hace más sencillo). Y segundo, porque el mostrador crea un espacio donde el personaje es expuesto, si no como creador de cómics, al menos como artista, lo cual se

¹⁴⁴ También podemos considerar la imagen real del autor reconocida a través de la prensa.

¹⁴⁵ En este caso lo que apunta Lejeune sería una especie de cita intertextual entre pinturas. En el cómic ocurre algo similar por medio de publicaciones.

complementa con la información del recitante que explica el proceso creativo experimentado por un dibujante. Esto haría suponer que se trata de un autodibujo y, por lo tanto, la viñeta funcionaría como una viñeta autorreferencial, puesto que podemos relacionar al personaje con la representación del autor.



Fig. 2.42 (Trondheim, 2005: 3)

En el caso de este libro, el autor no hace explícito su nombre pero la filiación entre autor y personaje es bastante clara. Aunado a los elementos textuales señalados, podemos destacar cierto uso de los paratextos que ayudan a aclarar la situación.¹⁴⁶ Otro ejemplo de este tipo de viñetas ocurre en esta tira [Fig. 2.43] de la serie *Macanudo*, de Liniers. En ella vemos un personaje, un conejo antropomorfo, que está dibujando una tira y accidentalmente deja caer tinta sobre la página. El narrador fundamental impide que identifiquemos al personaje como el autor, pero al saber que éste se llama Liniers y al leer el título, “Las verdaderas aventuras de Liniers” (2006), podemos conjeturas de que el conejo es el autodibujo del autor,

¹⁴⁶ Ejemplos de ello serían el subtítulo de la portada, “ensayo”, por lo que se puede deducir que se trata de un relato factual. Además, al ser un ensayo, el autor y el narrador tendrían que ser la misma persona.

pues es el único personaje en la tira. Por consiguiente, identificamos la primera viñeta como autorreferencial por dos elementos: el oficio del personaje y el título, aunque, al igual que en el ejemplo anterior, la confirmación no sea total. Este tipo de viñetas son habituales y, aunque en la mayoría de ellas podemos ver al autor en su mesa de trabajo, también es posible encontrarlo con un cuaderno de dibujo o, como vimos en el capítulo anterior, rodeado de sus creaciones (Groensteen, 2015). Además de funcionar como introducción y de enlace con el autor, estas viñetas sirven para crear un contexto factible en el que la noción de creador tiene un peso determinado.

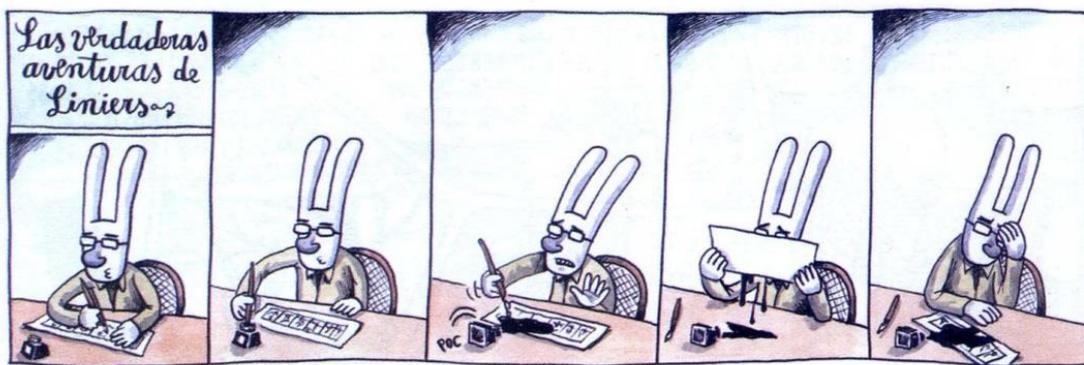


Fig. 2.43 (Liniers, 2006)

La forma alusiva se somete en gran medida a la interpretación basada en elementos paratextuales como son los títulos, las portadas y las cubiertas traseras, que analizaremos en el siguiente capítulo. Tanto en el ejemplo de Trondheim como en el de Liniers el nombre de los autores no se indican en el interior del relato, pero podemos observar una relación con el autor mediante la aparición de los nombres en algún sitio dentro de los límites del texto: en la firma, en la portada y en la viñeta de título. Ambos tipos de viñetas autorreferenciales, explícitas y alusivas, pueden coincidir en diversos cómics; su alternancia permite una mejor codificación de la relación entre autor y personaje. En cada una de estas viñetas se aporta algo del autor en la configuración de una personalidad gráfica, tanto por su construcción visual, como por su ubicación dentro de un espacio discursivo. Sin ellas, la repetición crearía un personaje reconocible pero sin manera de vincularlo o sospechar ninguna relación con el autor. Estas viñetas no funcionan solas, sino que se combinan con la focalización y la narrativa para determinar la figura del autor como eje central. En muchos casos, la viñeta alusiva sirve como apoyo a la viñeta autorreferencial para dar forma al yo-gráfico.

2.4 Yo-gráfico

La combinación del autodibujo y la posición del autor en los elementos narrativos conforman lo que denominamos *yo-gráfico*, que de modo general entendemos como la instancia conjunta entre narrativa-visual y la identidad del autor real. Es la unión del autor como propietario de la obra, el narrador como agente discursivo y su representación dibujada en uno o varios cómics. Es sobre quien se establece el eje discursivo y se conforma por cuatro procesos: 1) la identificación entre el autor y el autodibujo, 2) la relación intertextual y paratextual, 3) la construcción de un carácter visual a través del dibujo, y 4) la correlación con los elementos de la narración.

El yo-gráfico amalgama todas las construcciones emotivas y las acciones de un personaje en el autocómic. Está constituido por todos los elementos vinculados al autor que se despliegan en los cómics, ya sean autodibujos, estatuto del narrador o la información extraída de las historias. Al igual que el autodibujo, el yo-gráfico es una figura mutable que conserva condiciones invariables y, aunque puede ser reconocida en una viñeta concreta como una representación del autor, su identificación como figura discursiva reside en la acumulación de información a través de las anécdotas, las diferentes representaciones visuales y las actitudes que van sumándose para crear una suerte de carácter del personaje. El yo-gráfico concentra la imagen del autor y su representación proyectada en la narración. Por lo tanto, el yo-gráfico no precede al cómic sino que es una consecuencia del mismo. Es una imagen en constante construcción y desarrollo, lo que permite y reclama una observación *a posteriori* para determinar próximas lecturas del autor en otro cómic. En otras palabras, el yo-gráfico contiene toda la información de un autor que se ha producido en los cómics, por lo que va incrementado su dimensión de acuerdo con su uso.

De este modo, se puede hacer una analogía entre el yo-gráfico que proponemos y el concepto de Ricoeur de *identidad narrativa*, “es decir aquella identidad que el sujeto humano alcanza por la *mediación* de la función narrativa”, que en nuestro concepto, además, tiene una segunda mediación, la del (auto)dibujo. Debido a que su finalidad es apuntalar la presencia del autor a lo largo de distintos cómics, sin importar el soporte o la extensión, su construcción es progresiva y acumulativa. Con ello vemos que está en constante relaboración y que incluso incluye la interpretación del lector; todo yo-gráfico también es acumulación de lectura porque una interpretación puede afectar la de otro lector, que incorpora estas perspectivas a su recepción. Por consiguiente, no puede ser analizado desde un aparatado visual o narrativo, sino en su conjunto transtextual. El yo-gráfico surge de la enunciación visual de un personaje

recurrente emparentado con el autor a través del nombre y que recolecta las características emotivas encarnadas y significadas por el estilo y la composición gráfica, así como toda la información “biográfica” real o ficticia que se puede relacionar con autor.

El yo-gráfico tiene dos modos principales de configuración de acuerdo a la capacidad de acumulación de elementos y características: *disperso* y *conciso*. No obstante, estos modos no son permanentes y al elaborarse con el paso del tiempo pueden ir cambiando e incluso funcionar de manera retrospectiva. Por ejemplo, un yo-gráfico que, en su primera aparición era disperso, al ir acumulando información, se convierte en conciso, lo que afecta la lectura de esa primera representación. Por un lado, el *yo-gráfico disperso* tiene pocos rasgos determinantes y su presencia visual y/o narrativa es más bien escasa, lo que provoca que se tenga poca información sobre su personalidad. Este sería el caso del yo-gráfico de Davodeau, que aparece en diversos reportajes (2001, 2005, 2011) en los que apenas se muestra visualmente. De la misma manera, aunque se establece como eje del discurso, la información que obtenemos de su personalidad es escasa. Por el otro, el *yo-gráfico conciso* es el que está conformado por un torrente de elementos que lo dotan de una complejidad o de una personalidad, que, aunque virtual, es sólida, así como de una apariencia visual firme. Posee un conjunto de gestos y características que revelan una emotividad variable pero singular. En este sentido, su elaboración depende de una presencia más notoria y constante. Si bien es posible conformarlo en un solo libro, en diversos textos se vuelve más complejo. Para esta modalidad, el autodibujo presenta cambios sobresalientes, o al menos mantiene una atención determinada en los detalles distintivos; un ejemplo de ello sería el yo-gráfico de Art Spiegelman creado a partir de un libro, *Maus*, y sus posteriores representaciones.

Aunque ninguno de estos dos modos establece el tipo de autocómic en el que se incorporan, se trata de un indicio importante. Considerado esto podemos mencionar que el yo-gráfico disperso no puede producir un discurso intimista sólido sobre el cual tejer una narración autobiográfica o diarística, ya que éstas dependen, como explicaremos más adelante, de una acumulación significativa de información referencial y veraz que en la ausencia visual o narrativa es difícil de conseguir. No obstante, este yo-gráfico disperso es más funcional para el cómic documental, pues en muchos casos se trata de ocupar una postura un tanto distante de lo que se cuenta en la búsqueda de una neutralidad. Por el contrario, un yo-gráfico conciso puede acumular tanta información entre obras que puede crear una especie de intimidad continua, por lo que dotaremos a la representación de información que tal vez no se encuentra en el texto, pero que nosotros la añadimos como sucede con la figura de Pekar o Spiegelman. El cambio de modo también es utilizado para

crear contrastes o cuestionar lo que se cuenta. Si se tiene un yo-gráfico conciso en diversas obras, cualquier cambio puede modular o desarticular su referencialidad. Mientras que uno disperso tiene menos referentes y por lo tanto puede transformarse sin crear dudas o contradicciones. En este sentido, el yo-gráfico disperso opera de mejor manera en la ficción, mientras que el conciso se decanta mayormente por los relatos factuales.

Recapitulando un poco: el yo-gráfico toma gran parte de su forma en la visión retrospectiva de todo lo leído, por lo que se convierte en una figura en proceso constante de desarrollo que aproxima al lector a la opinión que tiene el propio autor sobre su figura y, en algunos casos, de la evolución de su carácter. Un ejemplo de esto lo representa Crumb que, a través de diversos autocómics (como “Truth” o *The R. Crumb Handbook*), ha establecido un yo-gráfico que podríamos llamar deplorable, debido a dos puntos: primero, al modo grotesco en el que se autodibuja a menudo [Fig. 2.44] y segundo, por el tipo de anécdotas que presenta. Es un yo-gráfico que explota y desenvuelve los principales temas para Crumb, como la sexualidad exuberante y patológica (incluido el incesto), el autoodio y la rebelión (Shannon, 2012: 634). Esta falta de empatía social, irreverencia, además de su corporeidad desagradable, hacen dudar de la veracidad de los relatos; sin embargo el yo-gráfico es tan firme que constituye un carácter y un físico transtextual reconocido, afectando, incluso, la vida real del autor.¹⁴⁷



Fig. 2.44 Autodibujo de Robert Crumb (1971: 3; 1986: 6; 1994: 5)

¹⁴⁷ Esto le ha afectado al punto de recibir amenazas por su supuesto machismo, así como una popularidad por su conocida misantropía. Crumb ha creado un personaje de su persona real, es lo que Meizoz llama “la impostura del autor” (cf. 2007), en la que éste alimenta su figura pública con elementos de ficción que se vuelcan en un camino de dos vías hacia los relatos. Aunque estos casos son frecuentes en la historia del cómic, pudiendo mencionar a Vázquez, Gotlib, Seth o Joe Matt, para esta tesis no lo consideraremos como parte del yo-gráfico. No obstante, creemos que este derrotero es un buen punto de partida para otras investigaciones.

Otro ejemplo es el de Art Spiegelman, quien, a través de *Maus* y toda su obra bastante centrada en su persona, ha conformado un yo-gráfico conciso que se ha extendido en todos sus trabajos y a otras pequeñas apariciones,¹⁴⁸ como en “Become a Cartoonist”, publicado en respuesta al atentado de *Charlie Hebdo* [Fig. 2.45]. En este cómic podemos ver el identificable autodibujo de Spiegelman (como vimos más arriba), con su típico chaleco negro, pero también hace memoria con la máscara de ratón herencia de *Maus*, y el formato caótico de la plancha en clara referencia a *In the Shadow of No Towers*. Esta proyección visual trae consigo un pasado visual que se reactiva en nuestra lectura. Cuando vemos la máscara de ratón es poco probable que no evoquemos lo leído en *Maus*. De esta manera, el yo-gráfico de Spiegelman no es sólo producto de esta plancha, sino que es todos los instantes en los que se ha representado en un cómic.

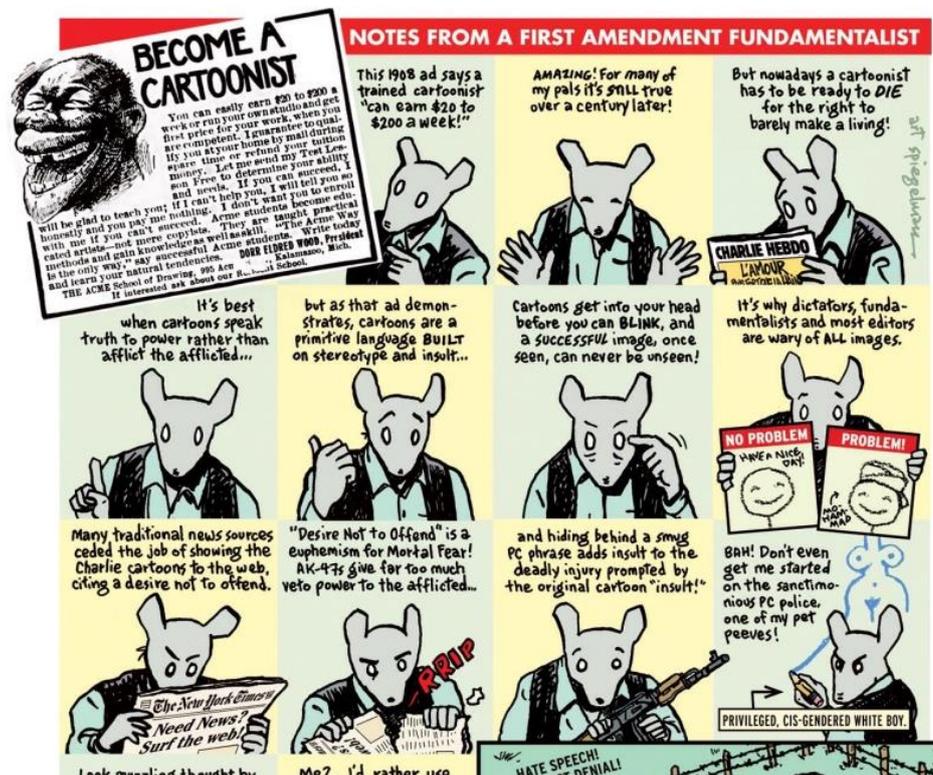


Fig. 2.45 Fragmento (Spiegelman, 2015)

Otro ejemplo de yo-gráfico conciso es el de Lewis Trondheim [Fig. 2.46], quien a lo largo de toda su trayectoria, desde principios de los noventa, se ha representado, al igual que Spiegelman, en un autodibujo en forma de animal antropomorfo, en su caso un gallo. La obra de Trondheim es extensa en el tiempo y en cantidad: con más de una veintena autocómics, ha

¹⁴⁸ Incluso en otros medios, como su aparición en el capítulo “Husbands and Knives” (2007) de *The Simpsons*, en el que aparece con la máscara de ratón.

producido una de las trayectorias más variadas y ricas. Ha experimentado con géneros y estilos, pero siempre ha conservado los rasgos distintivos y el carácter que lo singularizan. Posee un yo-gráfico conciso que atraviesa todo tipo de narraciones, tanto factuales como ficticias,¹⁴⁹ con lo que su identidad se va acumulando tanto en la invención como en la referencialidad. En este yo-gráfico ha plasmado una identidad excéntrica y crítica con la sociedad francesa, y con el mundo de la *bande dessinée*. Trondheim evidencia que la construcción del yo-gráfico no estriba sólo en una relación referencial con el autor, sino que incorpora la ficción, ya sea a través de los sueños o las fantasías. Consecuentemente, el yo-gráfico no será nunca ni ficcional ni verídico, sino una acumulación de todas las variantes.

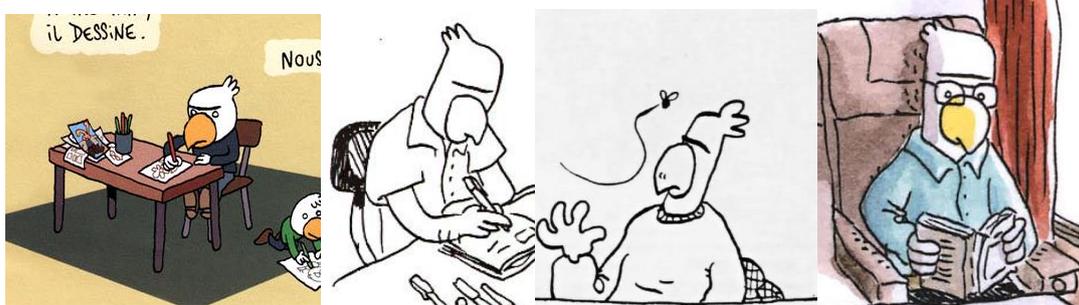


Fig. 2.46 Varios autodibujos de Trondheim (1999, 2005, 2002, 2006)

Estos dos ejemplos que acabamos de ver son concisos en gran medida por su reiteración en múltiples obras y por la particularidad de su representación en animales antropomorfos,¹⁵⁰ pero también existen autores que no recurren a esta fórmula como Riad Sattouf, Julie Doucet o, en menor medida, Craig Thompson. También podemos hablar de autores que logran establecer un yo-gráfico en una sola obra por medio de la acumulación de información y de un grafismo insistentemente marcado por rasgos específicos, como Alison Bechdel en *Fun Home* o Ellen Forney en *Marbles* (2012).¹⁵¹ En contraste a estos yo-gráficos concisos, uno que estaría a medio camino, o que podríamos llamar poco conciso, es el de Marjane Satrapi en *Persepolis* (2007) que, si bien hace un trabajo de recuperación de memoria personal, su autodibujo resulta escasamente característico o memorable. El reconocimiento pasa más por una repetición, y por la focalización interna fija, lo que dificulta

¹⁴⁹ *Désœuvré* (2005), *Bande dessinée, apprendre et comprendre* (2006), *Monstrueux* (1999-2001), *Visite Express* (2015).

¹⁵⁰ Como también lo serían el perro Rocky de Martin Kellerman o el conejo que representa a Liniers.

¹⁵¹ Evidentemente, muchos de los autores que sólo han realizado primordialmente autocómico (Weiz, Thompson, Alfred, Knisley o Aurita) a través de los libros de cómics, en su primera obra generaron un yo-gráfico que se ha ido solidificando o ampliando en subsecuentes trabajos. Esto no implica que ese primer trabajo no sea portador de un yo-gráfico conciso.

la conformación sistemática de una identidad.¹⁵² Su dibujo no es como el de Crumb, Spiegelman o Trondheim, que logran impregnar rápidamente de una identidad a su representación. *Persepolis* pone en evidencia que el yo-gráfico se construye también a través de una negociación con respecto a la manera en que se conectan los elementos narrativos.

Aunque existe un yo-gráfico en cada autocómic y, en ocasiones sólo en un cómic, este se va desarrollando también con variantes y matices en diversos textos. En muchos casos, como en los de Spiegelman o Trondheim, los cambios son mínimos, pero en otros, como en el de *Persepolis*, pueden estar marcados incluso dentro del mismo cómic, ya que abarcan espacios temporales amplios, lo que implica que el personaje va envejeciendo, y por lo tanto la imagen y el carácter van modificándose. Son pocos los casos en los que el autodibujo cambia radicalmente en un solo texto, aunque podemos señalar varios ejemplos como *Fun Home*, *L'Ascension du Haut Mal* (B., 2011), *Pourquoi j'ai tué Pierre* (Ka y Alfred, 2006) o *Blankets* (2003). En todas ellos el yo-gráfico no sólo incorpora un autodibujo, ya que éstos se presentan de diferentes formas a lo largo de la vida de cada uno de los personajes, por lo que vamos viendo en ellos una progresión física, y también de carácter. En este sentido, el trayecto de los diferentes autodibujos nos permite ver que el yo-gráfico puede integrar muchos autodibujos, como se aprecia en Craig Thompson y su obra *Blankets*, en la se autodibuja en cuatro momentos diferentes de su vida [Fig. 2.47], y a la que que podríamos agregar su autorrepresentación en *Carnets de Voyages*.¹⁵³



Fig. 2.47 Cuatro autodibujos de Craig Thompson en *Blankets* (2003) y uno de *Carnet de Voyages* (2011)

En los autocómics en los que el guionista y el dibujante son la misma persona, la composición del yo-gráfico acontece de manera sencilla, ya que toda la argumentación e interpretación del sujeto recae en un solo individuo que va acumulando elementos en cada

¹⁵² En *Persepolis* creemos que es intencional que el yo-gráfico sea poco conciso debido a que una de las ideas del cómic es tratar de mostrar que la vida de Satrapí no es un caso extraordinario. Responde un poco la necesidad de difuminar a la persona con el resto de la comunidad.

¹⁵³ Aunque el parecido, especialmente entre los autodibujos de niño y los de adulto, es escaso (solamente quizá el "color" de pelo y el tipo de nariz), es gracias al narrador y a su constante afirmación de que se trata de él que podemos identificarlos a todos como el mismo persona(je).

viñeta. Es decir, entendemos que el sujeto principal del autocómic es quien lleva el nombre con el que corresponda la homonimia, pero en los casos en que la autoría está escindida, el yo-gráfico tiene un déficit de consolidación aunque no imposible. Así sucede, por ejemplo, en *American Splendor*, donde pareciera que se imposibilita una autorrepresentación y, por ende, un yo-gráfico conciso. Sin embargo, Pekar logra desarrollar un sistema con el que esta unidad es posible, debido a un trabajo de selección y dirección de los dibujantes. Sería simplista clasificar a Pekar sólo como guionista, ya que la selección del dibujante constituye un planteamiento de ritmo y de tono del relato. Ejemplo de esto serían varios de los autocómics documentales de Pekar dibujados por Joe Sacco, especialista en el género, con lo que su elección implica un conocimiento previo del estilo y de las consecuencias visuales que éste conlleva para cierto tipo de relatos.

A lo largo de toda su carrera, Pekar ha sido dibujado por más de una treintena de artistas¹⁵⁴ que se alternan, no sólo entre cómics, sino también entre historias dentro de cada *comic book*, produciendo una inestabilidad estilística ajena al autocómic convencional. A pesar de los cambios en técnica y dibujo, Pekar ha configurado el dispositivo visual de su yo-gráfico de modo similar al de un superhéroe. De hecho, e irónicamente, en esto Pekar se encuentra más cercano a la tradición de escritura del cómic de superhéroes, donde los equipos de escritor/artista/letrista dan oportunidad de reformular al superhéroe tradicional (High, 2007: 185). Esto tiene lugar debido a que su imagen visual se basa en la repetición de detalles particulares de su rostro y gestos, como el pelo desalineado, las patillas alargadas y las cejas pobladas, así como en una expresividad adusta y descontenta. Aunque representada heterogéneamente, la imagen de Pekar ha mantenido estos lineamientos gráficos¹⁵⁵ utilizados por la mayoría de los dibujantes, lo que permite relacionar el nombre con el rostro a pesar de las diferencias [Fig. 2.48].

Aunque Pekar es el responsable de la estructura de las viñetas y de las planchas, delimitando con ello el trabajo de los dibujantes, estos logran desplegar puntos de vista externos que no restringen el del autor, sino que lo amplían. Cada uno de los estilos aporta un detalle más al yo-gráfico de Pekar, que está precisado por todos los dibujantes, pero bajo la decisión de una única estructura y perspectiva discursivas. Esto produce una actitud con

¹⁵⁴ Algunos de ellos son Robert Crumb, Val Mayerik, Joe Sacco, Gerry Shameray, Sue Cavey, Frank Stak, Jaime Hernandez, Gregory Budgett, Richard Corben, Dean Haspiel, Alex Wald, Gary Dumm, Eddie Campbell, Jim Woodring, y un largo etcétera.

¹⁵⁵ Estas señas particulares han sido incluso utilizadas como elementos distintivos cuando el retrato no ha sido propuesto por Pekar, como el proyecto *The Harvey Heads* (2009) realizado por la revista *Smith* para celebrar los setenta años del autor. En este trabajo se exhiben más de cien variantes de su rostro entre las que se distinguen estos elementos (<http://www.smithmag.net/pekarproject/harveyheads/>).

características consistentes que impregnan todas las representaciones. A pesar de que el autocómico hace factible la exteriorización íntima desde una posición individual, Pekar la realiza desde un desdoblamiento de su imagen y de sus pensamientos, lo que en cierta medida expande su exposición. Por un lado, está el punto de vista primordial de Pekar como artífice del relato a través del guión y el control de la estructura, agente verbal y enunciador de su interior, y, por el otro, la mirada subjetiva del dibujante como operador secundario externo que interpreta y retrata bajo los límites propuestos por el guión, aportando una perspectiva social delimitada por Pekar.



Fig. 2.48 Diferentes (auto)dibujos de Pekar (Wald, 1996; Hernandez, 2004; Crumb, 1976; Friedman, 1989, Budgett, 1978; Mayerik, 1985; Sacco, 1992)

Concluyendo, el yo-gráfico no existe si no hay narración, y sirve de huella del autor. No es simplemente una autorrepresentación de éste, sino que es la acumulación de experiencias visuales y discursivas, que en muchas ocasiones el lector tiene que poner en relación las unas con otras. El yo-gráfico depende de un reconocimiento que no está sólo en el autodibujo, sino en la posibilidad de recobrar relatos anteriores e incluso pequeñas apariciones en el medio. Es la acumulación del eco de toda la obra del autor. Sirve como conexión entre obras que se transforman, interactúan y comunican para determinar una identidad que sólo existe en el discurso como mezcla de figura imaginaria y persona real.

3. Cómico factual y cómic ficcional

En el primer capítulo señalamos que el autocómico integra cualquier narración en la que el autor es el eje discursivo del relato; asimismo, a partir de las formas en las que el autor aparece en el relato hemos propuesto las variantes del autocómico. Sin embargo, para un mejor entendimiento de nuestra propuesta tipológica, consideramos necesario ahondar en la división del cómic en dos categorías asentadas en la estrategia de enunciación que dichas variantes adoptan: la factual¹⁵⁶ y la ficcional. Ambas categorías suponen dos maneras de exponer lo que se cuenta, su origen y su relación con el mundo real. Aunque comparten procesos narrativos y gráficos similares, cada enunciación orienta la lectura en un sentido distinto. Por este motivo, es preciso revisar los puntos en los que difieren y cómo tienden a proponer una significación determinada que dota de mayor especificidad a los tipos de autocómico. La diferencia que tenemos en mente entre lo ficcional y lo factual no es una partición “*similar to other genres*. Instead, they typically constitute broader categories into which other genres

¹⁵⁶ Usaremos el término factual porque consideramos que la propuesta de “narrativa referencial” es poco específica en relación a la acción de narrar. Aunque el concepto que intentan definir es parecido, es importante señalar que “first, not every verbal utterance is narrative, nor is every referential utterance narrative. Thus discursive reference cannot be reduced to narrative reference. More generally, reference is not necessarily verbal: it can also be visual (e.g. a photograph makes reference claims without being of a discursive nature). The same holds for fiction. Not every fiction is verbal (paintings can be, and very often are, fictional), and not every fiction, or even every verbal fiction, is narrative: both a painted portrait of a unicorn and a verbal description of a unicorn are fictions without being narrations. Factual narrative is a species of referential representation, just as fictional narrative is a species of non-factual representation. And of course not every verbal utterance without factual content is a fiction: erroneous assertions and plain lies are also utterances without factual content” (Schaeffer, 2009: 181). De igual forma, por cuestiones estilísticas y de traducción del inglés, nos parece más adecuado el uso como sinónimo del término de “no-ficción”, traducción directa *non-fiction*. Entendemos, así, como factual un relato de inspiración real que representa de algo que tuvo efectivamente lugar.

fall” (Friend, 2012: 181). Así, en este capítulo estudiaremos la organización y diferenciación de ambas estrategias mediante el pacto de lectura que proponen, los paratextos y la referencialidad discursiva.

La cuestión de los límites entre la estrategia que pone en marcha, por un lado, la narración ficcional y, por el otro, la factual, presentes desde Aristóteles (2004), ha sido estudiada en las diversas manifestaciones artísticas narrativas, como el cine documental (Jerslev, 2002; Winston, 2013), la televisión (Biressi y Nunn, 2005), el teatro (Martin, 2011) y, por supuesto, el cómic (Witek, 1989; Versaci, 2007; Pedri, 2013). A pesar de que los argumentos vertidos sobre el cómic nos serán útiles para este capítulo, recurriremos esencialmente a la teoría literaria (Genette, 1989; Dolezel, 1980; Cohn, 2000; Schaeffer, 2009) para trazar de la manera más sencilla posible las fronteras entre ambas enunciaciones y, así, reconocer cómo éstas operan en las viñetas.

Es oportuno aclarar que esta tesis no pretende ahondar en las múltiples investigaciones y teorías con respecto al discernimiento y edificación de lo factual y la ficción, abordadas en extenso desde los estudios históricos (White, 1992; 2000; Ricœur, 2006; Hutcheon, 2003), lingüísticos (Leech, 2007; Haan, 2012), filosóficos (Lukács, 1963; Baudrillard, 1981; Lamarque, 1994) e incluso científicos (Woolley, 1990; Goldman, 1998). En este sentido, prescindiremos en una medida razonable de las múltiples formas de especular sobre la realidad y nos referiremos a ésta como el espacio físico tangible en el que estamos, y en el que hemos estado, como individuos materiales.¹⁵⁷ De esa manera, entendemos por factual todo aquello relacionado con lo real, mientras que consideramos ficción todo aquello que carece de una relación referencial con lo real; es decir, ficción para nosotros será aquello que es producto de la imaginación o del pensamiento y que resulta imposible en la realidad.¹⁵⁸

Recordemos, como mencionamos en el primer capítulo, que el cómic siempre ha abordado temas basados en la realidad, temas factuales, como inspiración o excusa para sus historias. Sin embargo, la referencialidad de la anécdota o de la temática no funciona como eje para determinar la estrategia de enunciación; ésta depende de los diversos dispositivos

¹⁵⁷ Está claro que, cuando hablamos de la realidad en estos términos simplificados, hemos reflexionado en las ideas que se han venido sucediendo desde la Posmodernidad, y con anterioridad. Y si bien entendemos que pensar en la realidad de forma tan exigua es cuestionable, queremos remarcar que nuestro uso es referencial y no pretendemos incorporar una problematización filosófica, la cual ha sido ampliamente estudiada (cf. Baudrillard, 1981; Bauman, 2003; Badiou, 2015) y sumaría un debate innecesario.

¹⁵⁸ Podríamos profundizar más en los conceptos de ficcionalización (Cohn, 1999; Walsh, 2003) e indagar sobre la forma en que éste se construye en el cómic, pero, como el motivo de este epígrafe, es marcar la forma en que estas enunciaciones difieren entre sí, consideramos poco fructífera esta pesquisa, que sin embargo es necesaria en el cómic.

que se ensamblan para demarcar cada propuesta. Sin lugar a dudas, la primicia de una anécdota “basada en hechos reales” (sobre todo si éstos son conocidos previamente por el lector) tendrá una tendencia mayor a lo factual; pero en todo caso sólo servirá como principio vinculante con lo real y no como marca distintiva.¹⁵⁹ Un cómic que utilice como escenario la Segunda Guerra Mundial (pensemos en *Maus*, de Art Spiegelman, *Yossel April 19, 1943* [2003] de Joe Kubert o *Auschwitz* [2004] de Pascal Crosi) puede ser narrado usando ambas estrategias. Así, intentaremos a continuación clarificar la manera en la que el autor se posiciona ante el relato, ya sea para validarlo como un texto que tiene un origen verídico¹⁶⁰ o bien para conducirlo por los derroteros de la ficción.

3.1 Narración factual y narración ficcional

Aunque se da por hecho que las narraciones ficcionales y factuales son polos enfrentados, carecemos de formas estructurales determinantes, al menos en literatura, para diferenciarlas: “The linguistic of works of fiction and non-fiction may be indistinguishable. And just as works of fiction may refer to real individuals and events and contain true statements, works of non-fiction may contain non-referring expressions and make false claims” (Friend, 2012: 182). Frente a esta imposibilidad estructural y ante todas las proposiciones filosóficas sobre la representación de lo real es necesario indagar de qué manera podríamos distinguir las estrategias de enunciación. La clasificación que se propone, entonces, debe tener lugar a través de la construcción discursiva y la combinación de diversos elementos, como los pactos de lectura y el paratexto. Y aun así, algunos textos, que no logran hacer visible el tipo de enunciación que emplean, provocan que las fronteras sean difusas. Esta ambigüedad es utilizada por diversos tipos de autocómic, como la autoficción o la ficción documental, para establecer un discurso ambiguo.

De acuerdo con Jean-Marie Schaeffer existen tres definiciones que permiten hacer visibles las diferencias entre la enunciación factual y la ficcional, y que podemos adaptar de manera análoga al estudio del cómic:

¹⁵⁹ Sobre esto hablaremos más adelante cuando abordemos el “realismo temático” propuesto por Groensteen (2013).

¹⁶⁰ Nosotros evitaremos entrar en el debate sobre si el cómic puede ser un documento histórico válido (cf. Witek, 1989; Buhle, 2007; McKinney, 2011). Pero antes de continuar es necesario avanzar que no todos los cómics que cuentan eventos históricos o reales son obligatoriamente factuales. Esta condición o su contraria es la que trataremos de dilucidar en este capítulo.

(a) Semantic definition: factual narrative *is* referential whereas fictional narrative has no reference (at least not in “our” world); (b) syntactic definition: factual narrative and fictional narrative can be distinguished by their logico-linguistic syntax; (c) pragmatic definition: factual narrative advances *claims* of referential truthfulness whereas fictional narrative advances no such claims (2009: 179).

La primera definición, la semántica, se refiere a la manera en que la ficción no está subyugada a ningún mecanismo fuera de su narración. Los elementos que conforman la diégesis no dependen de su existencia en el plano de lo referencial, ni de que lo relatado haya ocurrido de verdad; aunque tampoco rechazan esta posibilidad. En este sentido, la ficción se vuelve evidente cuando lo relatado carece de relación lógica con nuestro mundo; cuando lo que presenta es claramente imaginario o forma parte de un universo diferente al nuestro, con reglas propias, como ocurre en las narraciones fantásticas o de ciencia ficción: “Invented entities and actions are the common stuff of fiction, and for this reason the idea of the non-referential status of the universe portrayed is part of our standard understanding of fictional narrative” (Schaeffer, 2009: 189). Cabe decir que la ficción nunca es referencial, o que se organiza únicamente en torno a espacios inventados. El naturalismo, el costumbrismo o los realismos literarios se basan en gran medida en esta capacidad de imitar la realidad y transportar a las páginas la experiencia humana; pero es la falta de intención de vincularse como copia mimética o como reflejo lo que la distingue del discurso histórico (Currie, 1985: 387).

La narración ficcional, por más realista y referencial que sea, no pretende ser real; es autónoma y articula su mundo al tiempo que lo enuncia, ya que no existe un referente previo que determine su forma ni sus eventos (Dolezel, 1980: 1988). Aunque se trata de una (re)construcción a partir de lo real, sigue siendo completamente independiente porque la ficción está “beyond truth and falsehood” (Genette, 1991: 20). Por el contrario, lo factual, bajo esta definición, está estrictamente ligado a una realidad preexistente. Las narraciones factuales aspiran a ser una representación de lo real tal y como lo percibe el autor; tienen una disposición por contar los acontecimientos como sucedieron: “We could say that whereas non-fiction aims to instil beliefs about the real world, fiction prompts us to construct fictional worlds in our imaginations” (Friend, 2008: 6). Si bien existe un extenso debate sobre las problemáticas de la representación de la realidad (cf. Auerbach, 1950; Bruner, 1991; Kincheloe 1997), consideramos que la representación de lo real se basa en el vínculo referencial –y, por lo tanto, verificable– que se establece con el objeto o el acontecimiento narrado. Lo factual, por consiguiente, tiene siempre su origen y nexos en el mundo fuera del texto; sus referentes son demostrables o localizables.

No seremos los primeros en afirmar que toda narración es una construcción del lenguaje (cualquiera que éste sea: cinematográfico, teatral, pictórico, etcétera) y que, por consiguiente, es artificial: “the force of the equation between narrativity and fictionality derives from the recognition that very little of the meaningfulness of narrative can be seen as independent of the artifice of narrativization” (Walsh, 2003: 111). Pero, aun así, debemos considerar que toda representación es una ficción: “The fact that discourse in general, and narrative discourse in particular, are constructions does not by itself disqualify ontological realism or the distinction between fact and fiction” (Schaeffer, 2009: 180).

Si bien es cierto que hemos afirmado que no existen aspectos estructurales en la escritura para distinguir lo factual de la ficción, Dorrit Cohn (2000: 112-128) apunta que es posible hallar algunos dispositivos formales que permitan hacer esta distinción, lo que nos llevaría a la definición sintáctica. No nos referimos a los mecanismos textuales, sino a las formas en las que los autores elaboran su argumentación. Una de ellas sería la manera en que la ficción organiza los acontecimientos, mientras que lo factual se rige por modelos preestablecidos por los referentes genéricos a los que evoca o por el tipo de discurso deseado. Es decir, tienden a seguir un orden cronológico predeterminado (sea éste una crónica, un reportaje o un documental, por mencionar algunas estructuras narrativas definidas), mientras que la ficción organiza los acontecimientos como mejor le conviene, pues pueden ser narrados de forma sincrónica, paralela o alternada sin que afecte el contenido. La ficción es libre en la disposición de los sucesos así como por la causalidad de estos. Si lo factual está sujeto a un orden marcado por los eventos reales o por la lógica consecutiva o histórica, en la ficción los hechos no preceden a la forma: éstos son producto de la narración.

Cohn apunta otro mecanismo a través del cual podemos notar el tipo de enunciación: se trata del privilegio de la ficción a emplear focalizaciones que dan acceso a la consciencia y a los pensamientos de distintos personajes; en cambio, lo factual recurre primariamente a la focalización externa (Genette, 1990: 762). De igual forma, la escritura factual tiende a explicitar la relación entre el autor y el narrador, mientras que en la ficción, el autor se desvanece en el narrador o los narradores como instancia virtual encargada de transmitir la historia. En este punto es donde se distingue más claramente el tipo de enunciación, ya que, por un lado, la narración ficcional demanda una distancia de la figura del autor; y, por el otro, la factual está anclada a su omnipresencia para corroborar la fiabilidad del texto.

En este mismo tenor, podemos sospechar que la ficción recurre en mayor medida a mecanismos estilísticos con un objetivo estético determinado (tiene distintos narradores, se aprovecha del monólogo interno libre, recurre a metáforas y alegorías, etcétera) que los de la

narrativa factual (Martínez, 1996: 32-33), la cual usa mecanismos “novelísticos” habitualmente más contenidos, no siendo ajenos a ella, como han demostrado Hayden White (1980; 1987) o Paul Ricoeur (1985). Dichos mecanismos operan para reafirmar la proximidad de lo relatado con la realidad. Por su parte, Genette (1983) explica que existen inscripciones textuales que hacen evidente la ficción, como las frases que dan comienzo a los relatos clásicos, por ejemplo: “erese una vez” o “había una vez”, que funcionan como marcador genérico del cuento de hadas (Genette, 1989: 46). Esto también puede ocurrir con frases menos genéricas y sujetas a un arquetipo de lo relatado, como “A long time ago in a far, far away Galaxy”, que nos lleva a pensar que lo que se contará a continuación es parte de un mundo de fantasía, imposible en nuestra realidad y, por consiguiente, ficcional.¹⁶¹ Del mismo modo, tenemos indicadores textuales de lo factual, como la presencia de fechas en una página, la redacción a la manera de un reporte oficial o la exposición de documentos que confirmen la referencialidad (formaría parte de lo que llamamos documentación y nos ocuparemos de ella más adelante). Pese a que estos mecanismos para delimitar la enunciación parecen evidentes, la mayoría depende de la interpretación del lector. Teniendo en cuenta que ambas enunciaciones suelen usar las características de la otra, no es extraño que ocurran ambigüedades que añadan complejidad al texto para enmascarar una ficción dentro de un dispositivo factual, o viceversa.

La última forma de distinción, la pragmática, que menciona Schaeffer (2009: 189) se origina en la intencionalidad del relato; en la postura que se toma y es declarada sobre lo que se narra: la afirmación por escrito de que el texto está basado en algo real o que es producto de la imaginación. En otras palabras, la propuesta de lectura del autor condiciona la recepción del texto: “What counts here is the official status of the text and its reading horizon” (Genette, 1990: 757). Como explica Walsh:

the distinction between fiction and non-fiction rests upon the rhetorical use to which a narrative is put, which is to say, the kind of interpretative response it invites in being presented as one or the other. And the distinction is categorical, not because there are any defining attributes inherent to either, but because the interpretative operations applicable to a narrative text are globally transformed, one way or the other, by the extrinsic matter of the discursive frame within which it is received (2003: 115).

Sobre esto nos centraremos en el siguiente epígrafe, ya que es una de las formas principales por las que podemos delimitar y distinguir las estrategias de enunciación en el cómic.

¹⁶¹ Está claro que estas frases iniciales no son las únicas que revelan la ficción; existen otras que pueden aparecer en cualquier momento del relato para exhibir el artificio. Sin embargo, estos ejemplos exponen claramente el mecanismo de afirmación de la ficción desde el comienzo y no permiten ambigüedad alguna.

3.2 Distinción entre cómic de ficción y cómic factual

La distinción entre las estrategias de enunciación en el cómic es similar a la que se produce en el ámbito literario, aunque con ciertos matices que indicaremos en lo que resta de este capítulo. A excepción de la propuesta pragmática, que funciona de modo análogo en el cómic, la sintáctica y la semántica las integramos para formular el concepto de lo que llamaremos *referencialidad conceptual*, pero que continúan sustentadas bajo la misma idea de ubicar elementos formales y referenciales a través de los cuales establecer distintos modos de conexión con lo real.

Con el fin de aclarar la forma en la que operan ambas estrategias en el autocómic, proponemos el siguiente esquema [Fig. 3.1] en el que observamos cómo el cómic, en tanto que medio, se divide en dos grandes categorías: el comic de ficción y el comic factual,¹⁶² con sus subsecuentes subcategorías o subgéneros. El autocómic, como distinguimos en el primer capítulo, agrupa tanto lo ficcional como lo factual, aunque se encuentra dividido en dos categorías separadas de acuerdo con su relación con lo real. A partir del esquema, podemos apreciar, someramente, las categorías del autocómic, así como su relación con el tipo de enunciación y las propuestas de pacto de lectura. Siguiendo esto, analizaremos la forma en que diferenciamos ambas estrategias; primero, a través de los pactos de lectura; después, observaremos cómo estos pactos son complementados por los paratextos; y, por último, estudiaremos cómo la referencialidad discursiva permite corroborar o contradecir todo lo anterior.

¹⁶² Es posible anexar una tercera forma de enunciación, la poética o abstracta, que, como se aprecia en el cuadro formaría una categoría distinta con otros dispositivos diferenciados que no analizaremos aquí, pero que ha sido trabajada por Baetens (2011b), Tabulo (2013) y Kartalopoulos (2015).

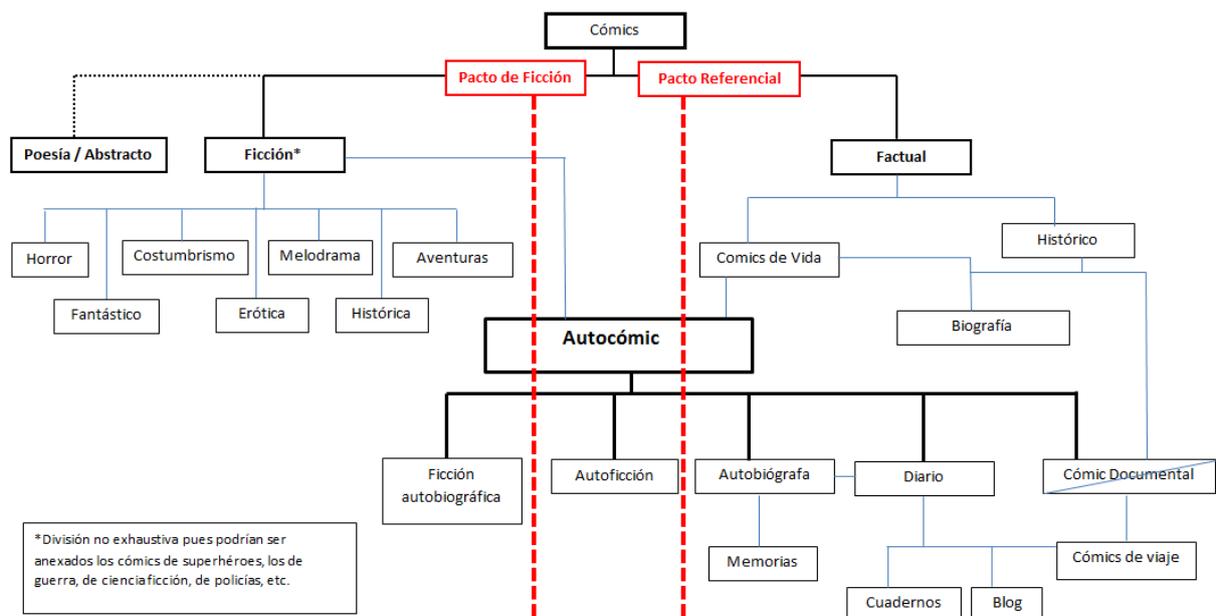


Fig. 3.1¹⁶³

3.2.1 Pactos de lectura

Cualquier texto narrativo, sea del carácter que sea, sugiere una forma en la que debe ser descodificado (visto, leído, escuchado) por un receptor. Es una proposición similar a la de un contrato en el cual se estipula el tipo de relato que afrontaremos, además de las pautas que lo regulan. A este acuerdo de comunicación se le ha dado el nombre de *pacto de lectura*, el cual puede definirse de modo sucinto como la forma en la que el autor declara la estrategia de enunciación que su texto persigue, estableciendo con ello un determinado horizonte de expectativas (cf. Jauss, 1978; Iser, 1987), el cual pone en marcha mecanismos de cooperación lectora específicos y revela cierta intención de enunciación.

a) *Pacto autobiográfico y pacto referencial*

El primero en exponer el concepto de pacto de lectura fue Philippe Lejeune en su artículo “Le pacte autobiographique” (1973) y, posteriormente, en el libro del mismo nombre (1975). En ambas obras explica, entre otras características sobre las que volveremos en el siguiente capítulo, que para que una autobiografía pueda ser leída como tal, el autor debe proponer un acuerdo con el lector en el que se asevere que lo que se cuenta es cierto. El pacto autobiográfico, entonces, se rige por dos ejes: la homonimia entre narrador, autor y personaje, que produce una propuesta implícita de lo que se cuenta es verdad, así como una declaración

¹⁶³ En el capítulo 1 planteamos un segmento de este esquema, el del autocómico, con otra disposición, pero mantiene el mismo sentido.

de veracidad por parte del propio autor. En dicho pacto, el lector acepta y confía en que el autor dice la verdad sobre su vida, por lo que predispone la interpretación del texto como algo veraz, en el cual todo lo que se cuenta ha sucedido realmente. Alberca lo explica como

una relación contractual en la que el autor se compromete ante el lector a decir la verdad sobre sí mismo, es decir, le propone al lector que lea e interprete el texto conectado a principios que discriminen su falsedad o sinceridad, según criterios similares a los que utiliza para evaluar actitudes y comportamientos de la vida cotidiana (2013).

El pacto autobiográfico, entonces, formula una correlación de confianza que evita que cada suceso representado sea objeto de sospecha o reclame una ratificación exterior. La verdad de lo que se cuenta no reside ya en su validación natural sino en la aseveración del propio autor, instalándose en un compromiso que ambas partes asumen con la declaración: “une autobiographie, ce n'est pas quand quelqu'un dit la vérité sur sa vie, mais quand il dit qu'il la dit” (Lejeune, 1998: 234).

Aunque Lejeune se centra en la declaración de sinceridad sobre la vida personal e íntima del autor como eje de la autobiografía, también explica que cualquier texto que pretende ser factual (como la historia o todos los discursos académicos) está igualmente sujeto a un pacto similar, llamado en este caso *pacto referencial* (Lejeune, 1975: 36). Este pacto, al contrario que el autobiográfico, no está supeditado a la vida del autor, sino que se aplica a todo lo narrado. El compromiso de veracidad, entonces, se extiende a todo lo relatado y no solamente a lo concerniente a la vida del quien cuenta. Así, el pacto referencial está presente en muchos otros textos que, aunque no cuenten anécdotas personales, se refieren a un acontecimiento verídico. Es una negación de la posibilidad de ficción en la que todo lo que propone el texto debe ser tomado como cierto, o al menos, como una proyección sincera de lo experimentado, visto o testificado por el autor. En este sentido, el pacto referencial atribuye a la fuente del relato toda la responsabilidad, incluso legal, de atestiguar el conjunto de lo narrado como verdad.

De ese modo, daremos preferencia al uso de la expresión “pacto referencial” para sentar un trayecto de lectura en todas las propuestas del cómic factual, ya sean de corte personal, histórico o didáctico. Por consiguiente, la noción de “pacto autobiográfico” la utilizaremos exclusivamente para referirnos a la autobiografía y al diario en el autocómic (ampliaremos la información sobre este uso en el primer epígrafe del siguiente capítulo). Ambos pactos proponen un acuerdo similar en el que asumimos todo aquello que se nos muestra o describe como una verdad, lo que “implica que el texto es un correlato de la

realidad y que, por tanto, es susceptible de ser sometido a pruebas de verificación” (Zapatero, 2010: 20) que podemos llevar a cabo mediante diversas estrategias, como la ubicación del nombre propio –mencionada anteriormente–, la documentación y los recursos paratextuales.¹⁶⁴

b) *Pacto de ficción*

En oposición al pacto autobiográfico se sitúa lo que llamaremos el pacto de ficción,¹⁶⁵ a través del cual el autor se manifiesta en un sentido opuesto al del compromiso de verdad y se aparta de cualquier responsabilidad legal o personal. Aunque “it is undeniable that fiction does maintain close links to the actual observable world” (Pavel, 2000: 538), este pacto plantea que lo narrado es producto de la imaginación del autor sin importar si está inspirado en algo real o no. Todo lo que se narra es producto de la invención o manipulación de elementos reales, por lo cual su relación con la realidad exterior como algo certificable es inexistente. “El ilusionismo del pacto novelesco no acepta ni aconseja identificar el universo ficticio con el mundo real, exterior al texto” (Alberca, 2013). Es un pacto “donde se puede encontrar cualquier historia que imite la realidad, aunque esta realidad sea fruto de la imaginación del escritor” (Farré, 2006: 10). Este acuerdo de ficción “nos deja mucho más libres, no tiene sentido preguntarnos si es verdadero o no, nuestra atención no está localizada en el autor, sino en el texto y la historia, de la que nos podemos alimentar” (Lejeune, 2004: 272). Ya no buscamos los elementos de certificación, sino que recibimos la narración sin preguntarnos si es o no es referencial.

En este sentido, con el pacto de ficción el autor no está presente y, por lo tanto, no debe insistir en que está ahí para contar la verdad. Da paso a que se cuente sólo el relato y permite que la narración siga un curso que no requiere de verificación porque “the basic rule in dealing with a work of fiction is that the reader must tacitly accept a fictional agreement” (Eco, 1994: 75) en el que, como decíamos antes, todo es parte de una ilusión.

¹⁶⁴ Esta verificación, que es en mayor medida a la que se refiere Zapatero, también puede hacerse a través de la comprobación física. Es decir, buscar la información en la realidad yendo a las fuentes, rastrear testimonios, etcétera. Esto nos parece una actividad extraliteraria, por lo que preferimos centrarnos en el proceso de comprobación a través del propio texto.

¹⁶⁵ Lejeune propone el término *pacto novelesco* (*pacte romanesque*) (1975: 67) y algunos otros especialistas, haciéndose eco de él (Alberca, 1996; 1999; 2013), han dado preferencia a su uso para referirse a la oposición del pacto autobiográfico. Sin embargo, para esta tesis preferimos el uso de *pacto de ficción*, ya que consideramos que el concepto “novelesco” se refiere a una forma estructural que corresponde en mayor medida a la literatura y que, al hablar de otro medio, como el cómic, resulta confuso. De cualquier forma, para simplificar, lo utilizaremos en gran parte como sinónimo.

Al igual que la literatura ha sido históricamente unida, no sin cierto desatino, a la ficción debido a la hegemonía editorial de lo novelesco, el cómic ha experimentado esta consideración debido a su pasado como producto infantil y de divertimento basado en aventuras fantásticas y en el predominio comercial de los superhéroes. Por este motivo, este pacto no es habitualmente explícito, ya que en apariencia es el estatuto natural de la narrativa. Sin embargo, el pacto de ficción no resulta trivial en cuanto se sitúa como un modo de afirmar que lo que se cuenta, por más cerca que se encuentre, en apariencia, del mundo real, no es cierto ni ha sucedido realmente. Es decir, no es materia de veracidad, lo que provoca un distanciamiento de lo íntimo y, en última instancia, de una posible responsabilidad moral y legal con respecto a lo narrado.

c) *El pacto ambiguo*

En algunos casos, la ausencia de una propuesta clara o de evidencia que exhiba el tipo de pacto propuesto, especialmente en relatos considerados como factuales, puede llegar a producir una incertidumbre interpretativa que problematiza la lectura. A esta área indeterminada, Manuel Alberca la ha denominado *pacto ambiguo* (1996, 2013), el cual consiste en el ocultamiento de las intenciones del autor, de modo que la distinción entre ficción y factualidad resulta indecidible:

Es también una declaración de no-responsabilidad, prevención o temor, que les [a los autores] lleva a ocultarse tras el disfraz o jugar al escondite, antes que a aceptar el compromiso y riesgo que conlleva el pacto de veracidad. Este pacto se caracteriza por incluir en una misma propuesta dos términos o premisas antitéticas, que quedan armonizados bajo una forma paradójica que disimula la contradicción, pero sin hacerla desaparecer (Alberca, 2012: 12).

Se trata de una propuesta de lectura indefinida en la que el receptor bascula entre un discurso de realidad y uno de ficción y en la que los límites entre invención y sinceridad se vuelven opacos: “entre el pacto autobiográfico y el pacto novelesco, hay una gran variedad de formas y estrategias a caballo de estos dos grandes pactos y por tanto una infinidad de posibilidades y grados de ambigüedad” (Alberca, 2006: 11).

Este pacto se caracteriza por la coincidencia nominal entre narrador, autor y personaje, y una libertad discursiva más propia de la ficción.¹⁶⁶ Plantea un juego con las expectativas del lector, que se mueve entre ambas enunciaciones con la imposibilidad de determinación. Así, “l’auteur bénéficie à la fois du pacte fictionnel et du pacte référentiel”

¹⁶⁶ Algunos autores han puesto en duda la existencia de una lectura vacilante que, como vimos, han dado cabida a la creación de conceptos como autonarración (cf. Schmitt, 2007; 2010).

(Jacomard, 1993: 45), desplegando mecanismos de ambos enunciados a favor de la incertidumbre, creando con ello una imprecisión que altera los principios de ambos pactos y que conduce a una incertidumbre que acaba caracterizando la lectura. En nuestro esquema, este pacto ocuparía la “tierra de nadie” entre las líneas que delimitan ambos pactos.¹⁶⁷ A este propósito debemos recordar que, si bien es en la autoficción donde se aprecia de mejor manera el pacto ambiguo, también lo encontramos en otro tipo de textos como la novela autobiográfica o la novela histórica.

El establecimiento de cualquiera de los pactos se formula de modo explícito mediante una afirmación textual literal –que puede ser por parte del autor al interior de la obra–, como marca genérica en la portada o a través de segmentos del relato que lo desvelan. También puede aparecer de forma implícita. Los pactos funcionan como vectores que conducen al lector a indagar e interpretar el texto para corroborar o deshacer el contrato propuesto y, con ello, su horizonte de expectativas. Estas propuestas de lectura deben materializarse y cumplir con ciertos criterios planteados desde la constitución física del libro. Debemos aclarar que la presencia de un pacto de lectura es insuficiente para establecer si un cómic es factual o ficticio; son mecanismos que condicionan la recepción de modo determinante pero no total: “À l’heure de choisir le mode de lecture d’un texte concret, le lecteur devra souvent faire appel à des informations supplémentaires” (Cuasante, 2005: 29). En este sentido, nuestro primer punto de contacto para la ratificación del tipo de pacto propuesto se encuentran en los paratextos.

3.2.2 Los paratextos

Anteriormente aludimos al paratexto para explicar cómo se establece el vínculo entre el autor, en tanto que entidad externa al autocómic, y un personaje (véase capítulo 2). A continuación nos enfocaremos en cómo el resto de paratextos proponen determinados modelos de lectura o afirman los distintos pactos, para así determinar el tipo de enunciación a la que nos enfrentamos. Como corroboramos en el apartado anterior, los indicios de factualidad o de ficción no son plenamente estructurales, por lo que los paratextos participarán activamente en el establecimiento de la estrategia discursiva: “More often, and perhaps increasingly often, a

¹⁶⁷ Adelantaremos que esta indeterminación es la parte medular de la autoficción, y a pesar de que en esta investigación la incluimos dentro del capítulo dedicado a los tipos de autocómic correspondientes a la ficción, la propuesta de este pacto está a medio camino entre ambas. Como anunciamos más arriba y como veremos en el epígrafe correspondiente, esta decisión se basa en la tendencia general en el cómic autoficcional de situarse en el lado más artificioso.

text signals its fictionality [o su factualidad] by paratextual markers which are a safeguard against misapprehension” (Genette, 1990: 770).

Por paratexto nos ceñimos a la descripción de Genette en *Seuils* (1997) como “what enables a text to become a book and to be offered as such to its readers and, more generally, to the public” (1997: 6). Se trata de los elementos más allá del texto pero que extienden su contenido. Es un “umbral” que se constituye como una zona “between the text and what lies outside it, a zone not just of transition, but of *transaction*” (Genette, 1997: 2). Genette (1997: 5) explica que existen dos grandes variantes del paratexto: el peritexto y el epitexto. El primero lo conforman los elementos que se encuentran en la materialidad del libro: la portada, el título, los epígrafes, etcétera; mientras que el segundo hace referencia a todo aquello rodea el libro, pero que no está presente en el soporte material: las reseñas, las entrevistas. En este sentido, como ya hemos apuntado, en nuestra investigación consideraremos únicamente los elementos peritextuales.¹⁶⁸ Bien sabemos que el paratexto y sus funciones pueden cambiar con cada reedición, y que pueden verse afectados por el contexto cultural e histórico; sin embargo, lo que trataremos de mostrar es la forma en la que éstos operan como marcadores sobre los que se apoya la estrategia de enunciación. Son señales que “provide key knowledge to the reader and trigger certain expectations” (Altmann, 2014: 22). Considerando que los paratextos funcionan de diferente manera en cada medio, y que éstos tienen distinta incidencia en la lectura, en nuestro análisis trataremos de particularizar su desempeño en el cómic, aunque partamos de conceptos literarios.¹⁶⁹

Es pertinente agregar que hay dos clases de paratextos de acuerdo con su productor: los paratextos *autoriales*, que son “responsabilidad del autor y en este sentido [...] es él mismo quien elige y/o formula los fragmentos de texto y, en su caso, los otros elementos” (Sabia, 2005: 1) título, epígrafe, prólogo, índice, notas, epílogo; y los *editoriales* (portada, colección, tipo de página, etcétera), que cumplen “necesidades específicas de mercado y coyuntura comercial y dependen de la capacidad, los medios y las estrategias de edición, difusión y distribución correspondientes a la política o línea seguida por la casa editorial”

¹⁶⁸ Aunque consideramos importante la manera en la que los autores construyen un relato de sí mismos como personalidades públicas por medio de los epitextos, esta construcción debería ser analizada desde una perspectiva de *performatividad* social y pública (cf. Meizoz, 2007; Maingueneau, 2009), lo que nos conduciría por un derrotero distinto que no pretendemos abordar. De igual forma, esta tesis no está dedicada al estudio de los paratextos y, por tanto, éstos son apenas ocupa un apartado, importante pero periférico, para la categorización del autocómic.

¹⁶⁹ No pretendemos hacer un estudio histórico o crítico de los paratextos, ya que la bibliografía es amplia (cf. Lane, 1989; Sabía, 2005; Jansen, 2014). Y aunque existen algunos estudios en el cómic (Margarito, 2005; Stein, 2013; Mitaine, 2015), nuestra base de análisis será mayoritariamente literaria. De igual forma, no haremos un recorrido de todos los paratextos propuestos por Genette, sino que mencionaremos aquellos que resultan relevantes en el proceso de distinción de los tipos de enunciación.

(Sabia, 2005: 2). Si bien esta división es adecuada, en el cómic es frecuente que los autores participen activamente en las decisiones editoriales. De esta manera, este fraccionamiento es útil para distinguir criterios comerciales, pero no una alteración de su efecto como principio de lectura.

a) *Títulos y subtítulos*

El título es el primer acercamiento entre el lector y cualquier texto, ya esté en la portada, en lo alto de la página o en la primera viñeta. Su función principal es “to identify the work, to designate the work's subject matter and to play up the work” (Genette, 1997: 76). El título es la marca del texto como algo particular, lo singulariza y lo consolida como objeto. Éste “offers guidance, attempts to control the reader's approach to the text, and the reader's construction of that text” (Maclean, 1991: 275). Propone también una primera conjetura narrativa que puede anunciar y dar inicio al contenido, o instaurarse como principio de la interacción con el receptor (Álamo, 2012: 23).

Para apreciar mejor el funcionamiento de los títulos, éstos pueden dividirse en dos categorías: títulos *temáticos* y títulos *remáticos* (Genette, 1997: 79), que pueden referirse tanto a libros como a historias aisladas. Los títulos temáticos son aquellos que proporcionan información sobre el contenido a través de breves explicaciones o anuncios del argumento central. Un ejemplo de ello es “Las verdaderas aventuras de Liniers” [Fig. 2.41], a partir del cual suponemos que el cómic contará alguna anécdota de alguien llamado Liniers. Aunque no sabemos con certeza qué tipo de acontecimientos se nos relatará, sí podemos suponer que tendrán un personaje cuyo nombre es Liniers. Un ejemplo en el que se exhibe con mayor claridad la temática de la obra lo encontramos en *Tintin au Congo* (Hergé, 1946) o en *Our Cancer Year* (1994), en los, que en buena medida, queda explicitada la anécdota principal de cada uno de ellos.

Cuando los títulos contienen un nombre propio “indican que se trata de una obra dedicada, en su mayor parte, al personaje cuyo nombre da su título” (Sabia, 2005: 5), ya sea una persona real o ficticia, como sucede en *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972) o en *The Adventures of Venus* (2012). Como vemos, usualmente los títulos con nombres propios se acompañan de una pequeña explicación que se convierte en un precedente de lo que se contará, aunque sea de forma simbólica. Además del ejemplo de *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*, podemos ver cómo esto también sucede en algunos cómics como *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* (1976) de Jacques Tardi, o *The Education of Hopey Glass* (2008) de Jaime Hernandez. En ambos casos se trata de obras de ficción en las

que se predice, y más adelante se corrobora, que el relato girará en torno a la vida de los personajes que aparecen en los títulos. En ellos, el uso de un nombre propio sin coincidencia con el del autor puede ser indicativo de ficción, con lo que se marca un distanciamiento del mundo real. No obstante, si existe algún elemento que evoque alguna relación con la realidad, el pacto de lectura podría ser considerado referencial, tal como sucede en las biografías, como por ejemplo *Louis Riel* (2003), de Chester Brown, o *Che: A Graphic Biography* (2008), de Spain Rodriguez, entre otras.

Del mismo modo que el nombre propio imprime en el relato un halo personal o circunscribe la historia a un individuo, el título puede originar una referencia geográfica con el lugar en donde suceden los acontecimientos que se cuentan. Esto se puede apreciar en los cómics *L'Association en Égypte* (1998), *L'Association au Mexique* (2000) o *L'Association en Inde* (2000), en los que la editorial envió a diversos autores (Caroline Sury, Thomas Ott, Dominique Goblet o Vincent Vanolí) a realizar cómics sobre dichos países. Al tener un referente geográfico específico, podemos sospechar que los cómics tendrán un contenido relacionado, y por ello referencial, con esos países.¹⁷⁰ La marca geográfica también puede declarar, en cierta medida, que lo que se cuenta alude a un momento determinado de un lugar en concreto, como en *Safe Area Goražde: The War in Eastern Bosnia 1992–1995* (2000) o *War's End: Profiles from Bosnia 1995–96* (2005), de Joe Sacco. En estos ejemplos, el título puede insinuar una enunciación factual porque sitúa la acción en un espacio conocido y una fecha determinada. De igual forma, podemos ver que en ambos títulos se evoca una temática general bastante evidente como es la de la guerra.

En los títulos existen formas que indican el contenido temático sin necesidad de ser explícitas, como sucede con la vida de los personajes o la ubicación geográfica. Algunos títulos pueden anunciar el contenido del relato de manera simbólica (Genette, 1997: 86), como en *Pilules bleues* (1991) de Frederik Peeters, donde se hace referencia a la medicina que debe tomar uno de los personajes para controlar el VIH. Incluso pueden ser títulos que se lean en clave simbólica del relato. Otro ejemplo de título un poco más elaborado es *Blankets* (2003) a partir del cual es poco probable extraer el motivo de la historia o algún tipo de referencialidad más allá de la aparición de una manta. No obstante, al finalizar la lectura del cómic descubrimos que el título hace referencia a una manta en el interior de la historia que

¹⁷⁰ Esto sucede de forma similar en cómics como *Palestina* (1996), de Joe Sacco, o *Chernobil-La Zona* (1986), de Francisco Sánchez y Natacha Bustos

se vuelve un símbolo de la relación entre los dos personajes principales, así como un signo alegórico de la estructura narrativa.¹⁷¹

Por su lado, los títulos remáticos son aquellos que no revelan información sobre el contenido temático de la obra pero hacen explícita su estructura formal. Toman “the path of a genre designation” (Genette, 1997: 86) mediante el uso de nombres comunes como odas, epigramas, himnos, etcétera. Sin embargo, estas formas de designación han evolucionado hacia terrenos menos restrictivos que implican una posibilidad descriptiva más amplia. El título remático es una descripción sintética de lo que se nombra para clarificar el género de la obra (memorias, ensayos, autobiografía) o explicar su organización (antología, obras completas, poemas selectos).¹⁷² Aunque en el cómic es poco habitual encontrar títulos remáticos, las colecciones y los compilaciones suelen utilizarlos para (re)nombrar las series o para especificar su contenido, como sucede en *Todo Mafalda* (2014) de Quino, *Lo peor de Vázquez* (2001) de Vázquez o *Reportajes*¹⁷³ (2012) de Joe Sacco. De igual forma, en relación con el autocómic, se ha comenzado a dar preferencia a este tipo de títulos como en *Journal* (1996) de Fabrice Neaud, *Diario I. Va de nuez* (2008) de Jis y *Diary Comics* (2015) de Dustin Harbin.¹⁷⁴

Si bien los títulos no son marcas absolutas de ficción o de factualidad, dejan entrever una cierta tendencia a una determinada clase de enunciación. Por ejemplo, el título que mencionábamos antes, “Las verdaderas aventuras de Liniers”, propone un pacto referencial porque presenta unos hechos calificados de “verdaderos” e incluye el nombre del autor. Del mismo modo, títulos como *Diario* o *Reportajes* están más cercanos a lo factual debido a las implicaciones referenciales que conlleva el género aludido, mientras que títulos como *Historias de la taberna galáctica* (Beà, 1981) o *The Walking Dead* (Kirkman, 2003) hacen evidente el carácter ficcional de las historias que presentan.¹⁷⁵

En la codificación del título también participa el subtítulo, al que se adhieren detalles de la estructura o del contenido de la obra.¹⁷⁶ Éstos funcionan, regularmente, bajo los mismos parámetros que los títulos, con la diferencia de que ocupan una posición secundaria. Dos

¹⁷¹ En el cómic Craig explica que sus recuerdos funcionan como la fabricación de una manta como la que hace Raina, su amor de adolescencia, a lo largo del cómic y que al final ella le acaba regalando.

¹⁷² No debemos confundir este tipo de títulos con la descripción genérica que muchas veces los cómics llevan para explicar de qué tipo de relato se trata y que analizaremos un poco más adelante.

¹⁷³ Hemos utilizado la traducción del título porque ejemplifica mejor el término remático, aunque en inglés, *Journalism*, también guarda esta noción nos parece más evidente en castellano.

¹⁷⁴ Incluso estos determinan una categoría específica del autocómic.

¹⁷⁵ Esto podemos suponerlo debido, por un lado, a que es imposible actualmente que existan tabernas en el espacio; y, por el otro, a que existan muertos caminantes o zombis.

¹⁷⁶ Genette en su libro los analiza en extenso, pero consideramos que es redundante y poco productivo estudio caso por caso cuando tratamos de situar un panorama general de funcionamiento (Genette, 1997: 55-94).

ejemplos de esto serían *Maus: A Survivor's Tale* o *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid On Earth* (Ware, 2000). En el primero es más explícito de qué trata el cómic, mientras que en el segundo podemos hablar de un subtítulo temático simbólico que cobra su significado al leer el cómic. Conviene apuntar que tanto en los títulos como en la combinación título-subtítulo puede existir una mezcla de las categorías temática y remática. Por ejemplo, *Diario de Oaxaca: A Sketchbook Journal of Two Years in Mexico* (2009), de Peter Kuper, está conformado, por un lado, por una parte remática que denota el género y la estructura (un diario) y una parte temática-geográfica que nos sitúa en un lugar específico (Oaxaca). Y por otro lado, por un subtítulo que está compuesto de igual forma, de una parte remática (“A Sketchbook Journal”) y otra temática que explica la ubicación y la temporalidad (“of Two Years in Mexico”). A partir de estos elementos es factible augurar una propuesta de enunciación factual. Este mismo mecanismo lo encontramos en *Campagne présidentielle; 200 jours dans les pas de François Hollande* (2012) de Mathieu Sapin o en *Likewise: The High School Comic Chronicles of Ariel Schrag* (2000) de Ariel Schrag.

b) *Portadas y contraportadas*¹⁷⁷

De forma más apreciable que en la literatura (Mitaine, 2013), en el cómic la portada es crucial para establecer el horizonte de expectativas del relato y, por consiguiente, para determinar cuál es su tipo de enunciación. Además de ser el centro de la información editorial (título, subtítulo, autor, editorial, colección), la portada en el cómic funciona como detonador del imaginario y otorga algunas señales sobre la trama y el estilo gráfico de la historia mediante la exposición habitual de algún tipo de dibujo. La portada es la puerta de acceso al espacio visual: “la couverture est un tour de force graphique où l’identité de l’univers transparaît en même temps que le sel du récit” (Krajewski, 2016).

De forma general, en las tres tradiciones que nos ocupan existen dos formas principales de portadas. La más habitual consiste en el uso de una imagen tomada directamente del interior; la otra, en cambio, surge de la creación de nuevos dibujos que tratan de evocar o exaltar algún elemento particular de la historia.¹⁷⁸ Estas viñetas, o

¹⁷⁷ Genette llama a todos estos elementos y algunos más (formato, editorial, papel, tipografía) *peritexto editorial*. En su estudio ocupan un primer sitio, pero debido a que en el cómic conforman una responsabilidad mayor hemos decidido cambiar el orden en el que Genette los presenta en su libro. Aparte de esto, su análisis de de las portadas (2010: 25-33) es, a nuestro modo de ver, demasiado técnico; posiblemente porque al partir del medio editorial literario francés no existe mayor comentario que como lugar de referencia para el resto de paratextos.

¹⁷⁸ Al hablar de portadas nos referimos a las portadas de los *comic books* y de los libros de cómics. Sin embargo, no podemos evitar pensar en las tiras o en los webcómic que en apariencia carecen de ellas. En este sentido creemos que es factible considerar, con ciertas reticencias, que en el caso de las tiras, la primera viñeta que lleva

planchas, son el primer acercamiento visual al mundo narrado y en ellas se suele situar al (o a los) personaje(s) principal(es) a modo de presentación o como premonición de un fragmento de la anécdota. La portada

might reproduce events explicitly depicted within the interior pages, or it might illustrate actions or events that are implied but not explicitly depicted in the interior art. In such cases, the cover presumably contributes to our appreciation and interpretation of the comic in much the same way as does the art on interior pages (Cook, 2015: 18).

El efecto de cohesión de la imagen es aún más apreciable cuando se trata de una antología o recopilado de diversas tiras o *comic books*, donde la portada puede resignificar la serie o dar un sentido unitario. En los cómics tradicionales, como los de superhéroes o la *bande dessinée* clásica, la portada tiende a ser “proléptica”, funciona como una predicción de la trama (Cook, 2015: 18) e incluso del desenlace, como sucede en las célebres portadas de *Batman* #497 (1993) [Fig. 3.2] o de *Superman* Vol. 2 #75 (1993) [Fig. 3.3], en las que se muestra literalmente el desenlace de ambos *comic books*. Ambas portadas son recortes retocados de viñetas interiores y, en los dos casos, cercanas al final; por consiguiente, podemos decir que operan como anuncio transparente de la historia. Aunado a la indicación visual, en el caso del *comic book* de Superman, el subtítulo certifica lo que podemos predecir a través de la imagen.

En el autocómic, las portadas escapan habitualmente de este funcionamiento premonitorio, pero cobran relevancia como indicadores de autoría o de la conexión del relato con el autor, llegando a formar parte, en ocasiones, de la construcción del yo-gráfico a través del establecimiento de autodibujos que acentúan el sentido del texto en relación con la figura o el carácter del autor. Podemos hallar un ejemplo de ello en las portadas de *Schizo* #1 (1994) [Fig. 3.4] de Ivan Brunetti, *New York Diary* (1999) [Fig. 3.5] de Julie Doucet o *Chroniques de Jérusalem* (2011) [Fig. 3.6] de Guy Delisle. En estos libros de cómic identificamos e interpretamos a los personajes que aparecen no sólo como protagonistas, lo que ocurre habitualmente cuando se sitúan en el centro de la portada, sino también como posibles autores o, al menos, como dibujantes, ya que explícitamente se posicionan como tales. Estas portadas se integran en el relato como una suerte de anuncio de la relación entre los autores y sus historias, o revelan que existe algún vínculo entre el personaje y el mundo del cómic como oficio: Brunetti, al llevar un pincel y caminar sobre una plancha a medio dibujar;

el título opera como viñeta-portada, mientras que en los webcómic la cabecera del sitio podría ocupar esta función.

Doucet, al estar sentada en una mesa de trabajo, dibujando lo que podrían ser unas viñetas; Delisle, en una actitud que permite entender que está dibujando.

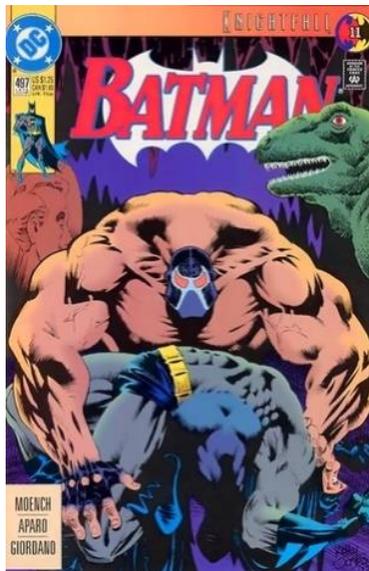


Fig. 3.2 (Jones, 1993)



Fig. 3.3 (Jurges y Breeding, 1993)

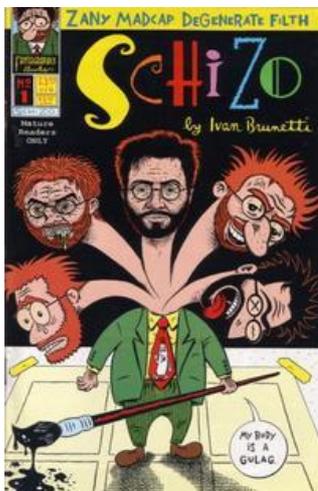


Fig. 3.4 (Brunetti, 1994)

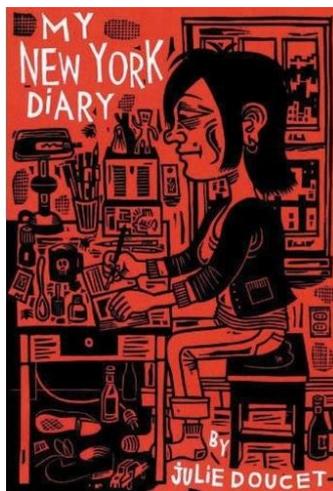


Fig. 3.5 (Doucet, 1999)

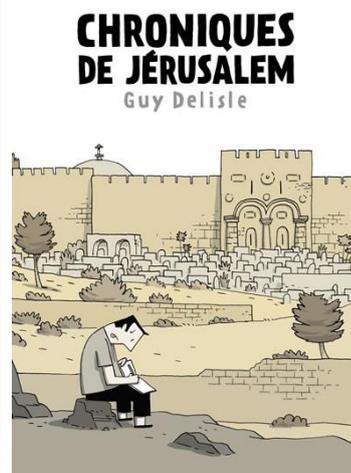


Fig. 3.6 (Delisle, 2011)

A su vez, éstas son también una insinuación velada de la estrategia de enunciación que se pretende utilizar al interior del cómic. En el caso de Brunetti, su representación similar a una hidra de cinco cabezas prevé una relación cuando menos conflictiva con lo factual, aunque puede tratarse, como a continuación veremos, de un uso metafórico (Groensteen, 2015). Al contrario, Doucet y Delisle plantean con las portadas que sus relatos están más cercanos a lo referencial. La primera, Doucet, lo hace de modo un tanto neutral al representarse en una mesa de trabajo sin ningún otro contexto, aunque el título se encarga de

decantarlo hacia una propuesta posiblemente factual. Delisle se presenta casi de forma explícita como verídico al mostrar al personaje en pleno acto de dibujar a las afueras de lo que interpretamos como Jerusalén gracias al título, que además reafirma la propuesta de enunciación al mencionar un género periodístico-histórico que tiene una carga factual bastante clara: “Crónicas”. Aunque todas las portadas plantean aparentemente un relato factual, esta propuesta tiene que ser confirmada al interior del cómic.

La presencia del autodibujo en las inmediaciones del libro también se extiende a las solapas y las contraportadas. No es raro encontrar junto a la semblanza biográfica un autodibujo del autor en el lugar que habitualmente ocuparía la fotografía en el caso de una novela; así sucede, por ejemplo, en *Maus* [Fig. 3.7].¹⁷⁹ De igual forma, la presencia del autodibujo puede clarificar la propuesta si en la lectura reconocemos al autor como eje del discurso, incluso cuando no se opta por la homonimia entre autor y personaje.



Fig. 3.7 solapa de *Maus* (Spiegelman, 1991)

Aparte de las imágenes de las portadas, también encontramos elementos referenciales en otros espacios físicos del cómic. Uno de estos elementos son las leyendas o los fragmentos de textos que anuncian el género del que se trata. Nos referimos a las marcas genéricas que aparecen en la portada, en la contraportada o en la página legal.¹⁸⁰ En literatura es habitual colocar la marca genérica para indicar si se trata de una novela, una autobiografía, un diario o una colección de poemas. Esta identificación onomástica ocurre de manera más habitual en el

¹⁷⁹ La fotografía real del autor funcionaría de forma parecida, pero al no tener el mismo tipo de representación se produce una distancia que resalta el artificio del cómic; además de que podría complicar la afirmación del pacto referencial.

¹⁸⁰ Podríamos discutir, incluso, como lo han hecho Genette (2001) o Matthews (2007), cómo el peritexto editorial influye en la recepción del cómic, pero creemos que, si bien estas consideraciones son importantes, son pertinentes para otro tipo de investigación que no nos compete trabajar aquí.

mercado editorial estadounidense y franco-belga, y de manera análoga en el cómic. Sin embargo, en el cómic español, aunque cada vez es más común encontrarlo, este paratexto resulta menos frecuente. Esta marca es, en gran parte, la responsable de plantear el tipo de lectura al especificar, en primera instancia, incluso antes de acceder al relato, de qué tipo de texto se trata, sin la necesidad de que el autor lo declare de manera explícita.

En la portada de *Blankets* [Fig. 3.8], por ejemplo, además del título y de la adaptación de una viñeta del libro como imagen principal (en la que además aparece Craig Thompson, con lo cual podría situarse un vínculo referencial con lo relatado), podemos leer la leyenda que dice “Illustrated Novel”. Esta manera de describir el cómic propone una lectura distinta según la cual el cómic permanece en una indeterminación no sólo genérica sino también mediática.¹⁸¹ Aunque hay que decir que el término que propone es poco claro y no sabemos a ciencia cierta a qué modelo de cómic se refiere, ni si existe algún horizonte de expectativas para este. La propuesta de describirlo de esta forma es una marca genérica determinante que posiciona al lector en un estado de incertidumbre que se va desarticulando con el paso de las planchas hasta situar al libro en el ámbito de la autobiografía.

En otros casos la etiqueta genérica es más explícita y sencilla de entender. Así sucede en *Désœuvré* (2005) [Fig. 3.9] de Trondheim, marcado como *essai* (ensayo), o en la primera colección de las tiras de *American Elf* (2004) [Fig. 3.10] de James Kohalka, donde incluso la leyenda, que no debemos confundir con el subtítulo,¹⁸² es claramente explicativa del contenido: “The collected sketchbook diaries of James Kochalka, October 26, 1993 to Decemeber 31, 2003”. Esta forma de delimitar la lectura no aclara si se trata de un cómic factual, pero sí predispone al lector a estar más atento a ciertos detalles del relato –como la relación de las fechas y el orden de ciertos acontecimientos– que lo inclinan hacia este tipo de enunciación: “Les indicateurs génériques [...] sont aussi voués à révéler au lecteur quelle est la part de réel ou de fictionnel qui irrigue l’ouvrage qu’il lit” (Hromyk, 2012: 52). Como hemos mencionado, no sólo en las portadas se encuentran los marcadores genéricos; éstos pueden apreciar también en la contraportada, en las solapas, en la página legal o en la portadilla.

¹⁸¹ Por el cambio al complejo concepto de novela gráfica sobre lo cual no nos detendremos, pero que debemos considerar como elemento que afecta la lectura.

¹⁸² La diferencia esencial entre leyenda y subtítulo consiste en que la primera responde, generalmente, a una decisión editorial que se anexa a un título, mientras que el segundo es cosa del autor y forma parte del título.

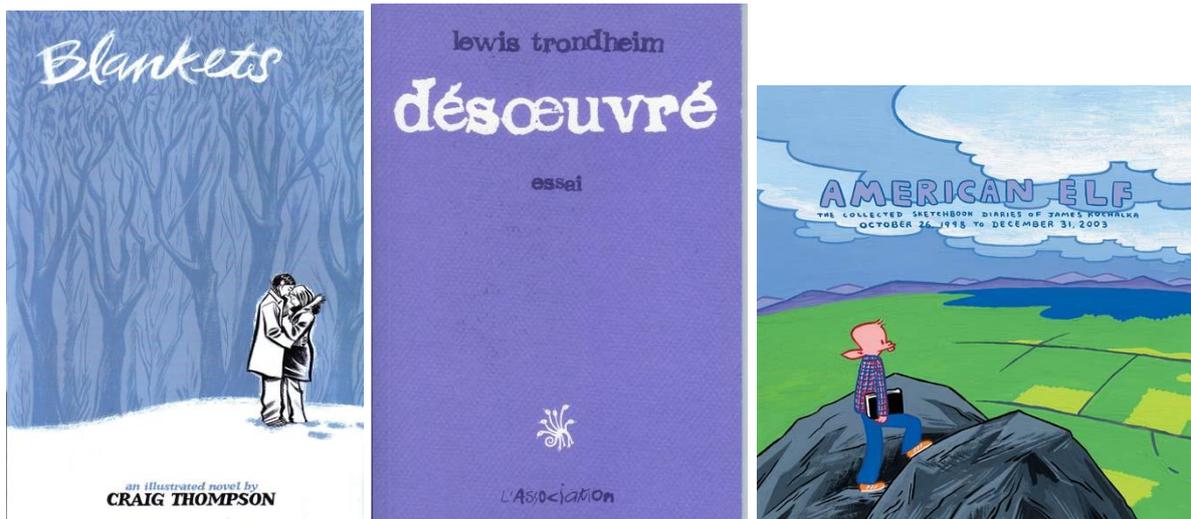


Fig. 3.8 (Thompson, 2003) Fig. 3.9 (Trondheim, 2005) Fig. 3.10 (Kochalka, 2004)

Además del marcador genérico en la contraportada, se coloca un resumen o un comentario de alguna persona célebre elogiando el texto o dando algún detalle editorial para producir interés o para delimitar la lectura (a veces el resumen y los comentarios autorizados también pueden encontrarse en la portada). En inglés estas “citas” reciben el nombre de *blurbs*. Se trata de una descripción del contenido del libro o bien de una forma de “evaluate and recommend the book by means of extracts from reviews in well-known newspapers, journals and magazines which praise the qualities of the book and the author” (Gea, 2005: 42). Desempeñan una función sobre todo comercial y promocional (cf. Cronin, 2005), aunque también son explicativos del contenido. Se toman usualmente de la prensa por las editoriales, o están escritas por encargo, por lo que están a medio camino entre el peritexto –pues se encuentran en el libro–, y el epitexto –externos al libro–. Un ejemplo lo tenemos en la contraportada de *Marbles Season* (2013) de Gilbert Hernandez, en la que se lee: “The first semi-autobiographical novel by Gilbert Hernandez [...]”. Con esta línea, convenientemente impresa en negrita, se resalta que el cómic propone un pacto de ficción,¹⁸³ al tiempo que apela al lector a buscar elementos referenciales presentes en la ficción autobiográfica.¹⁸⁴ Otro ejemplo en el que este paratexto perfila el tipo de enunciación lo hallamos en *Couleur de peau: miel* (2007), en el que Jung Sik Jun cuenta su infancia como niño adoptado en Francia. Para aclarar, o aumentar, la referencialidad del texto, el autor introduce en la contracubierta

¹⁸³ Entendemos que el término “novel” implica un grado de ficción, ya que no hace referencia al formato que sería “graphic novel”. Aunado a esto, el término evoca un modelo genérico poco claro.

¹⁸⁴ Como explicaremos con mayor detalle en el epígrafe dedicado a la ficción autobiográfica, el pacto que se establece en este enunciado no permite la ambigüedad porque se afirma como ficcional, eliminando el compromiso de sinceridad. Sin embargo, sí insta al lector a buscar referencias personales, animándolo a realizar una lectura que podríamos denominar *sospechosa*.

una reproducción de su ficha de adopción. Esto, al combinarse con el postfacio, en el que se comentan detalles de la creación del libro, confirma el relato como una propuesta factual.

Para acabar con los distintos paratextos y la materialidad del cómic, es justo mencionar la importancia que tiene la editorial en la recepción de la obra que. La marca editorial del autocómic se ha vuelto un distintivo temático de relevancia cultural, pero también un modelo de mercado capaz de transformar el sistema de publicación y de ventas (Berthou, 2015: 70). “El cómic autobiográfico” como marca comercial ha significado una verdadera revolución en el mercado del cómic, ampliando de forma importante el modo en que éste se percibe y se vende a partir de los años noventa (Beaty, 2007: 32; Hatfield, 2005: 11). La publicación en determinadas editoriales o sellos dedicados exclusivamente a la comercialización de “autobiografías y autoficción” (como Ego comme x) o con tendencia a publicar este tipo de relatos (como L’Employe de Moi, Drawn y Quarterly y, también, ciertas colecciones como Sillón Orejero, de Astiberri o Shampooing, de Delcourt), determina de modo sustancial la propuesta de enunciación, ya que cualquier libro que sea editado por estos sellos implica una evidente perspectiva de recepción.

c) *Dedicatorias, prefacios, introducciones y epílogos*

Los últimos paratextos que analizaremos son los textos que rodean al texto principal, como las dedicatorias, las introducciones, los prólogos y los epílogos. Comenzaremos por la dedicatoria que se coloca tradicionalmente antes del relato y “funciona dentro de un plano extradiegético y sociocultural que no deja de ser interesante para reconocer la situación pragmática, histórica y comunicativa en la que se inscribe la obra” (Felices, 2002: 12). Aunque pueden lucir como simples detalles sentimentales o de agradecimiento del autor, también pueden servir para validar una narración factual, al ratificar vínculos entre el mundo real y el relato. El principal mecanismo para que esto ocurra es la dedicatoria a una persona que emerge en la obra, estableciendo así un lazo entre el autor real y el texto. En *Fun Home*, por ejemplo, Bechdel lo dedica a “Mom, Christian, and John” [Fig. 3.11], que luego aparecen en el cómic como personajes. Tanto Cristian como John son señalados como hermanos de la narradora, por lo que todo hace suponer que existe un vínculo entre la narradora y la autora (lo cual se confirma después con la lectura del cómic). De igual forma, el uso de la palabra “Mom” (que se repite para indicar a un personaje a lo largo del cómic), cuando se combina con la narradora (extra-homodiegética actorizada), confirma una relación íntima que parece proponer un relato factual. Así, la dedicatoria funciona como evidencia de que la autora del

libro tiene un vínculo familiar con el cómic, lo cual se hace más claro cuando Bechdel se incorpora como parte del grupo de la dedicatoria con el uso del “we” en la frase que sigue.

FOR MOM, CHRISTIAN, AND JOHN.

*WE DID HAVE A LOT OF FUN,
IN SPITE OF EVERYTHING.*

Fig. 3.11 (Bechdel, 2006: sn)

Ahora analizaremos los anexos textuales o dibujados que acompañan los cómics. Las tres formas principales de estos textos (prefacio, introducción, prólogo y epílogo)¹⁸⁵ desempeña a grandes rasgos una función laudatoria y otra explicativa. Hemos de apuntar que antes del éxito editorial de la novela gráfica, era raro encontrar estos paratextos en el cómic, cosa que sólo sucedía en las antologías o ediciones especiales.¹⁸⁶ En las últimas dos décadas esta situación ha cambiado y se ha hecho más frecuente que los cómics cuenten al menos con una pequeña introducción donde se explica lo que ha motivado la recuperación del trabajo de un autor en particular.

Genette apunta que el prefacio designa “every type of introductory (preludial or postludial) text, authorial or allographic, consisting of a discourse produced on the subject of the text that follows or precedes it” (1987: 161). En este sentido, por una falta de especificidad en el cómic, utilizaremos introducciones, prólogos, prolegómenos, etcétera, como sinónimo de los textos que estén antes del cómic; y *posfacio* o *epílogo* para los que se encuentren después. Por un lado, se hace una presentación en la que se explica la vida del autor y se presenta el texto de un modo poético. Por el otro, se exhiben detalles para interpretar lo que se cuenta, se ofrecen datos sobre la elaboración de ciertos pasajes o se da incluso una disquisición que confiere a la lectura una determinada perspectiva. Esto cierra las posibles lecturas de la obra a la mirada del presentador, quien plantea un modo de acercamiento que, al situarse como preámbulo del relato, la determina y, en cierta manera, nos obliga a seguir leyendo (Genette, 1997: 2009). La diferencia más notoria entre ellos es la

¹⁸⁵ Genette menciona muchos otros, como “introduction, avant-propos, prologue, note, notice, *avis*, *présentation*, *examen*, *préambule*, *avertissement*, *prélude*, *discours préliminaire*, *exorde*, *avant-dire*, *poème* - and for the postface, *après-propos*, *après-dire*, *postscriptum*, and others” (Genette, 1987: 161), pero, al menos en el cómic, estos tres son los que tienen mayor presencia.

¹⁸⁶ Habitualmente en los *comic books* se incluyen, casi desde su comienzo, editoriales y cartas de los lectores que podríamos considerar como predecesores de estos paratextos. A pesar de que tienen un parecido evidente, su uso era prácticamente comercial, por lo que el efecto directo en la lectura del cómic es escaso.

posición del epílogo al final del libro, por lo que éste es habitualmente más explicativo que elogioso.

Ya sean escritos por el propio autor o por alguien más, funcionan como una presentación de la historia, una explicación de los mecanismos de creación, una ubicación genérica, o para corroborar la información y atestiguar el texto como veraz (Alvarado, 2006: 56). De igual forma, cuando son escritos por alguien más, sirven para elevar el “valor” artístico del cómic, para elogiar la trayectoria o para legitimar las palabras del autor. En este sentido, el autor del paratexto agrega significados o motivos, ya que no es lo mismo si lo realiza alguien reconocido que si lo escribe/dibuja el propio autor o alguien desconocido. No obstante, los realizados por el propio autor también conllevan un peso importante para establecer marcas personales o de intimidad (Genette, 1997: 188), como en la introducción de Larcenet en *L'Artiste de la famille* (2001), donde se da un breve recuento de la manera en la que se creó el cómic. Aunque esto no afirma la factualidad del cómic, produce una cercanía con el autor que introduce una anécdota personal.

La presencia de estos paratextos se ha dado mayormente en las nuevas colecciones o cómics de autores consagrados, a los cuales parece obligado presentar de forma ostentosa, sin aportar mucho al contenido de la historia o a su interpretación. No obstante, cuando son explicativos, cobran mayor peso, especialmente en el cómic factual, ya que, en gran medida, los paratextos pueden hacer más verosímil el relato o (re)afirmar el pacto referencial, tanto si están en una posición preliminar como de conclusión. Esto es evidente en *Palestina* (1996) de Joe Sacco, que en su primera edición como libro de cómic incluiría una introducción a cargo de Edward Said en la que elogiaba el libro como objeto periodístico. Esta forma de validar el documento como testimonial no sólo ratifica la calidad del cómic, sino que también afirma que lo que vio Sacco durante su estancia en los territorios palestinos y luego narró es verídico: “Sacco can also unostentatiously transmit a great deal of information, the human context and historical events” (Said, 2001: iv).¹⁸⁷ De este modo, la lectura de *Palestina* se ubica como un documento histórico privilegiado, categoría de la cual carecería (o sería más endeble) sin la introducción que la precede.

Algo similar ocurre en *L'Institution* (1981) de Binet, en el que se narran las peripecias de infancia del autor a lo largo de nueve años en instituciones religiosas. Desde la primera edición, el álbum viene con una introducción titulada “Composition Française”, como si se tratase de una tarea escolar escrita por el propio Binet, en la que explica las motivaciones del

¹⁸⁷ Podríamos decir también que esta introducción legitimaba el género del cómic documental como una forma válida para representar historias del conflicto palestino (Said, 2001: iii).

cómic, así como la manera en que los eventos evocados marcaron su vida: “ces neuf années sont les années les plus importante de ma vie” (1981). Esta introducción funciona como preámbulo temático e informativo, y también contextualiza el relato gracias a que en ella hay algunas fotos que introducen ciertos lugares y personajes de la historia. Estas fotos se mezclan con una declaración de intenciones bastante clara: “toutes les anecdotes, même les plus invraisemblables, sont d'authentique authenticité” (1981), para poner de manifiesto la voluntad de veracidad del relato. Además de la introducción, en este ejemplo podemos ver cómo opera la combinación de los distintos paratextos para marcar el tipo de enunciación que se busca privilegiar. En la primera página de la introducción hay una foto de infancia de Binet [Fig. 3.12] que guarda un parecido importante con el dibujo que aparece en la portadilla [Fig. 3.13]. De esta manera, incluso antes de comenzar el cómic, se sugiere una identificación entre un sujeto real y un personaje que, sumado a lo anterior, hace pensar en *L’Institution* como un texto factual.



Fig. 3.12 (Binet, 1981: 4)

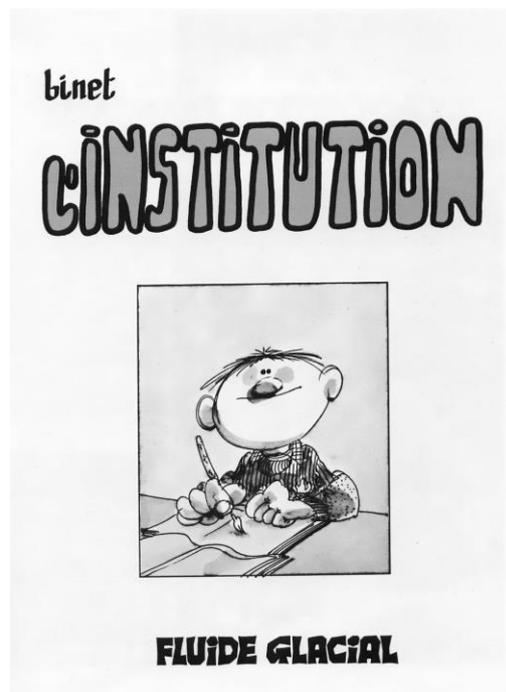


Fig. 3.13 (Binet, 2008: sn)

La función explicativa de estos tipos de paratextos la tenemos también en los epílogos, en los que después del final del relato se retoman algunos elementos para dar a aquel una justificación o para revelar su factura. En *Un homme est mort* (2006) hay un anexo (*dossier*) que funciona como epílogo, ya que contiene un texto de Kris, guionista del cómic, titulado “Le parcours d'un livre”. Cuenta en éste el trayecto de creación del libro y, para

justificarlo, muestra recortes de periódicos, fragmentos de notas y de entrevistas, documentos oficiales y fotogramas de películas que filman los personajes del cómic, y que Davodeau utilizó como guías para el dibujo (2006: sn). En efecto, el “epílogo” en *Un homme est mort* sirve para confirmar que se trata de un cómic documental y no únicamente de una ficción realista, demostrando así la manera en que el paratexto funciona como un vector de lectura aunque sea *a posteriori*.

Un último ejemplo de la forma en la que este tipo de paratexto afecta a la perspectiva de lectura y la enunciación lo encontramos en el epílogo *Our Cancer Year* (1994), en el que Harvey Pekar admite haber hecho algunas modificaciones: “To tell this story. We changed some names and faces” (1994: sn). Esto no quebranta la veracidad del discurso, ya que, al explicar la construcción del relato, hace evidente que las alteraciones no van más allá de los nombres y de algunos elementos narrativos, por lo que su disposición hacia la verdad no se ve afectada, además de que, al transparentar la falsedad, se refuerza el acuerdo con el lector:

By reflecting on the difficulties and acknowledging the possible gaps and omissions of remembering and knowing for certain, graphic memoir reminds readers that what they are reading is a very human story, one in which the narrator is not a super, all knowing being, but rather an ordinary person telling his life in his own terms as best he can (Pedri, 2015: 136).

Este aspecto lo analizaremos en profundidad enseguida, pero antes nos gustaría insistir en el hecho de que el epílogo afecta (a) lo que acabamos de leer y determina el conjunto de la obra. Visto que los paratextos matizan el tipo de enunciación, pasaremos ahora a la representación referencial, ya que en ello reside una de las partes fundamentales en la diferenciación entre la ficción y lo factual, y sobre todo en su afirmación: “Recent work in the philosophy of history has called into question the validity of the concept of objective documentation in the writing of history. Yet, even today, paratextuality remains the central material mode of textually certifying a fact” (Hutcheon, 1986: 304).

3.3 Referencialidad discursiva

Como hemos constatado, los paratextos y los pactos de lectura sirven como parámetro para situar ciertos límites entre los enunciados factuales y los enunciados de ficción. No obstante, para circunscribir un poco más el tipo de enunciación que se pretende realizar en el cómic es preciso observar con detalle el funcionamiento de lo que denominaremos *referencialidad discursiva*. Ésta es, de modo general, la manera en la que un cómic elabora su veracidad a

través de los diversos mecanismos que analizaremos a continuación. A pesar de que tanto los relatos factuales como los ficcionales recurren a esta referencialidad discursiva, en la manera en que ésta es utilizada distinguiremos ciertas características que, combinadas con los elementos antes mencionados, consolidan, sobre todo, la enunciación factual. De igual forma, la referencialidad discursiva permitirá en un contexto ficcional (como veremos hacia el final del epígrafe) establecer el llamado *realismo conceptual*.

De este modo, consideraremos la referencialidad discursiva como una forma de establecer la veracidad de un relato, el cual aspira a (re)presentar la realidad y los eventos del modo más fiel posible pero que no pretende ser la copia exacta del mundo real. La referencialidad discursiva tiene como principio hacer que los acontecimientos del relato, los personajes y los objetos sean plausibles y guarden una lógica con la realidad. Para que ésta se establezca, el texto tiene que articular un mundo convincente apoyado en su propio desarrollo y en una contextualización que lo sustente a lo largo del relato.

A diferencia de la narrativa escrita, el cómic sí posee la posibilidad estructural de plantear la ficción gracias a la instancia gráfica, ya que ésta puede incorporar objetos irreales que revelarían el artificio o que nos harían sospechar a propósito de su veracidad o no. Debemos insistir en que, al hablar del artificio de la imagen, no nos referimos al tipo de dibujo, sino a la posibilidad de reconocimiento de las figuras, sin importar si son estilísticamente abstractas, minimalistas o hiperrealistas. Al ver en una viñeta formas o personajes carentes de referente en la realidad, podemos asumir que el contenido es imaginario y, por lo tanto, que es incapaz de contener un relato factual. Esto se observa de un modo simplista, pero esclarecedor, en un vistazo rápido a esta plancha de *Usagi Yojimbo* (1987) [Fig. 3.14], donde la presencia de dos animales antropomórficos podrían hacernos ubicar el texto en un enunciado de ficción. Aunque está claro que los animales representados tienen un referente real, su humanización, así como los dinosaurios en miniatura en las rocas, son posibles marcas de una construcción imaginaria.¹⁸⁸

¹⁸⁸ Aunque el ejemplo muestra de forma clara nuestra idea, resulta un tanto reduccionista pensar que siempre en una primera lectura de la instancia visual se puede predecir el estatuto de enunciación ya que en propuestas similares a ésta (como en *Maus*, *Rocky* o las autorrepresentaciones de Trondheim y Liniers), lo irreal (apuntado por el uso de animales antropomórficos) se convierte en una forma retórica de proyectar un entendimiento personal de la realidad.

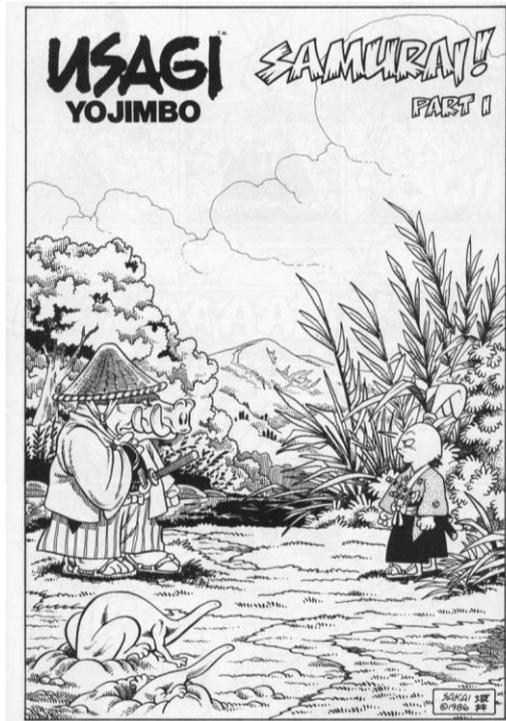


Fig. 3.14 (Sakai, 1987: 1)

De esta manera, podemos afirmar que la presencia visual de formas desprovistas de referentes reales tiende a ser una marca de la ficción, incluso cuando éstas están dibujada a partir de un estilo realista, como sucede en gran parte de la obra de Enki Bilal o de Ben Templesmith, quienes se valen de una técnica casi fotográfica para presentar historias futuristas y de vampiros. En ellas, la referencialidad discursiva se ve obstaculizada por hechos que resultan absolutamente inverosímiles.¹⁸⁹

Casi como ningún otro medio, el cómic es capaz de crear toda clase de universos, espacios e historias que van desde lo más verosímil hasta lo más onírico; su “vocation naturelle est de cultiver le fabuleux, l'irréel, l'impossible” (Lacassin, 1971: 68). Y aunque todos los espacios y formas son artificiales, como en cualquier otro tipo de representación mediatizada, debemos entender que toda “representation is not the act of producing a visible form, but the act of offering an equivalent” (Rancière, 2009: 93). Este equivalente se elabora a través de las imágenes vinculadas con la realidad y acumuladas en el cómic. Para hablar de referencialidad no basta con que un objeto o personaje estén relacionados con la realidad, hace falta que todo lo que se proyecta en el cómic (espacios, personajes y acciones) participe

¹⁸⁹ Es necesario mencionar el uso que hacen gran parte de los cómics de superhéroes del realismo gráfico para crear cómics de ficción debido a detalles que rompen la lógica referencial, como son: ver a un hombre volar, mutaciones o el uso de superpoderes. Por ejemplo en *Batman: The Killing Joke* (1988) o *Watchmen* (1987), el realismo gráfico para incrementar el efecto de inmersión del lector y hacer más “impactante” la lectura (Taylor, 2007: 351).

de estas uniones, creando una red constante de interacción entre lo real y su representación. A esta acumulación la denominaremos *consistencia referencial* como uno de los dos ejes fundamentales de la referencialidad discursiva.

La consistencia referencial es la forma en la que un cómic crea conexiones con el mundo real a través de los objetos que presenta y su posible existencia fuera de él. Esto se lleva a cabo a través de la instancia gráfica, que debe crear una diégesis lógica y cohesionada en la que lo representado, por más esquemático o abstracto que sea, tenga un equivalente en la realidad. Las imágenes de los acontecimientos que se cuentan deben funcionar bajo las mismas normas físicas que las nuestras, de igual forma que los datos históricos o las convenciones culturales que los sustentan. Cuanto mayor sea el número de elementos y acciones, conocidos o plausibles, que se vinculen con lo real, el cómic poseerá una mayor consistencia referencial (o al contrario) y, por consiguiente determinará, en cierta medida, su referencialidad y, con ello, el tipo de enunciación. La carencia de consistencia referencial sería una de las maneras de conjeturar que se trata de una ficción. Siguiendo esto, el ejemplo anterior puede ser estimado como ficción, no sólo por el estilo del dibujo (que incluso estaría más cercano a un estilo icónico realista), sino por su falta de consistencia referencial. Por más que nos esforcemos en encontrar en nuestro mundo un conejo *ninja*, esto jamás sucederá. Otro elemento que matiza la consistencia referencial es la documentación y el uso de información verídica y reconocible, sobre lo cual ahondaremos más adelante.

La referencialidad discursiva requiere de precisión en el manejo de la información: cada dato que se menciona debe ser cuidadosamente emplazado en el interior del texto para que funcione de forma adecuada. En esto recae parte del peso de la referencialidad, ya que afianza los vínculos con la realidad y elabora un contexto certero sobre el cual se edifica un mundo verosímil. En la capacidad referencial, el cómic puede mostrar su ficcionalidad o factualidad de acuerdo a qué tan detallada sea ésta. Un cómic gráficamente realista, con poca consistencia referencial, como puede ser *Arzach* (1975) de Moebius, estaría más cercano a la ficción que uno como *C'était la guerre des tranchées* (1993) de Jaques Tardi, donde la consistencia referencial es mucho mayor, además de que se combina con un relevante realismo gráfico que hace parecer datos al cómic de factualidad. No obstante, no basta con que la consistencia referencial sea formidable para determinar el tipo de enunciación; tiene que hacerse funcional mediante otros dispositivos, interactuar con el relato para lograr una confirmación de esa impresión inicial. En *C'était la guerre des tranchées*, por ejemplo, todo parece apuntar a un relato factual, pero en realidad no es el caso, tal como queda aclarado en la introducción donde se explica el gran trabajo de documentación de Tardi: estamos ante una

mezcla de elementos factuales combinados con una historia ficcional que da como resultado una ficción realista.¹⁹⁰

3.3.1 Autenticación

Otro de los ejes de la elaboración de la referencialidad discursiva es la *autenticación*. Esta es la forma en la que se verifican los elementos al interior del texto como reales y se logra instaurar la diégesis como una (re)presentación, o una (re)configuración, de la realidad. Es la manera en la que operan los elementos gráficos a partir de su confirmación referencial para certificar el relato como “auténtico” o, mejor dicho, como verídico. Elisabeth El Refaie (2010, 2012) utiliza el concepto de autenticación para explicar cómo en el autocómic (para ella, cómic autobiográfico) la representación de la realidad, y específicamente del autor, no se rige por una imitación visual exacta, sino por el establecimiento de una autenticidad conceptual que valida el realismo, y en gran medida revela la enunciación factual. Si bien, como hemos insistido, la ficción puede apropiarse del discurso realista, la autenticación plantea una afirmación de lo real, por lo que, mayoritariamente, se revela a través de ella la enunciación factual.

Aunque, el término autenticidad resulta un poco confuso, en el campo visual (y por extensión en el cómic)

can be defined very loosely as any image that lays claim to a privileged, transparent relationship to its object of representation. Visual authenticity can be based on picture-immanent features, but it is more often contextual, drawing its power from the myths surrounding the individual images or types of images or from the “performed” integrity of the image producer(s) (El Refaie, 2012: 137).

Por tanto, la autenticidad es el valor de certeza que se le confiere a una imagen que pretende ser lo más veraz y coherente posible a partir del discernimiento que cada autor tiene de ella. No reside “primarily in particular stylistic features; rather, it is regarded as deeply embedded in the understanding of the nature of reality and the cultural practices of visual representation” (El Refaie, 2010). La autenticación, por ende, es la acción discursiva mediante la cual se afirma (o se intenta afirmar) que dicha representación es fiel a la realidad experimentada por el autor. En ella operan mecanismos que se adaptan a los propósitos de cada texto y puede ser “more or less convincingly and either accepted or rejected by an audience” (El Refaie, 2012: 138); pero esto no es responsabilidad ya de la intención del autor

¹⁹⁰ Este tipo de cómics en los que la apariencia factual tiene tanto potencial estaría dentro de la categoría de realismo conceptual.

sino de una repuesta condicionada por diversos factores. De esta manera, el realismo dependerá, en buena medida, de la capacidad del autor de transferir su visión de las cosas de un modo hábil y convincente: “Avec l’image on cesse de montrer la réalité telle qu’elle est [...] pour la montrer telle qu’on la connait” (Lecigne y Tamine, 1983: 36).

Resulta complejo designar una autenticidad única e irrevocable para cada objeto, por lo que la autentificación dispone de un conjunto de procedimientos para persuadir al lector, pues aquella no reside en una comprobación fidedigna sino en la confiabilidad que se logre establecer (Hatfield, 2005: 115). La autentificación es una forma de interacción entre la realidad y el cómic que utiliza tres mecanismos (El Refaie, 2010) para constituirse: el parecido físico, el estilo gráfico y la documentación (de ellos nos ocuparemos en seguida). Aunque El Refaie pone especial atención a estos procedimientos para examinar la autorrepresentación, los consideramos adecuados para estudiar cualquier elemento dentro de las viñetas, ya que la conformación de la referencialidad depende de todos ellos. De este modo, comprendemos que por más que estemos hablando de autocómic, la autenticidad de un texto es consecuencia de la interacción de todo el conjunto de formas y no exclusivamente del individuo que aparece autorrepresentado.

a) *Parecido físico*

Como hemos mencionado ya en diversas ocasiones, la semejanza visual entre el objeto y su representación no es un factor determinante para suponer que un cómic es veraz. Considerando esto, cuando hablamos de parecido visual nos referimos a la correlación lógica y conceptual entre lo representado y su referente. Retomando el capítulo anterior, el dibujo no tiene que estar proyectado con precisión fotográfica, basta con que sea distinguible en su conjunto y en sus rasgos destacables.¹⁹¹ Como sabemos, cada representación “est sélective, même la plus réaliste. Une image ne peut rendre compte que de quelques aspects d’une réalité” (Blanc-Benon, 2009: 83). La referencialidad no es, entonces, una cuestión de exhaustividad sino de precisión. El objeto o la persona tienen que ser reconocibles en su representación sin la necesidad de una aclaración extratextual. Supongamos que un autor quiere representar una mesa: no es necesario precisar cada uno de los detalles de la mesa que pretende dibujar para que sea creíble; es suficiente con que pueda ser reconocida como una

¹⁹¹ Esta relación funciona de un modo peculiar. McCloud (1993: 36) señala que cuantos menos detalles mayor conexión hay con la realidad; no obstante, creemos que esto no es del todo cierto. El cómic con un estilo realista puede ser preciso y elocuente, pero para conseguirlo se requiere de un cuidado extremo, si algún detalle faltase, su realismo se pondría en duda (Schwarz, 2007).

mesa (que tenga cuatro patas y una tabla) para que sea vista como tal.¹⁹² Al ser entendida como una mesa se incorpora a la autenticación en la que el dibujo interactúa con el resto de elementos que integran el cómic, el cual, si intenta ser realista, deberá estar formado bajo los mismos códigos visuales para construir un contexto uniforme. Para la autenticación se requiere de un espacio donde todo se asemeje a nuestra realidad, que interpretaremos a través de rasgos específicos que en ocasiones dependen de contextos culturales y de referentes compartidos. Entonces, la autenticidad recae “more heavily on cultural conventions than on a material likeness” (El Refaie, 2012: 152), porque entendemos que lo que puede ser destacable –el detalle concreto– de un objeto cambia de acuerdo con el contexto del lector.

En lugar de hablar de parecido o idéntico, el concepto de “authenticity offers a more convincing explanation for their truth claims by being ‘producer-oriented’” (El Refaie, 2010: 169). Es decir, la autenticidad de un dibujo no reside en el detalle descomunal o la perfección de cada línea, sino en la conducción de las formas y elementos seleccionados con un objetivo concluyente, que es mostrar el mundo tal cual se entiende. Cada elemento de la realidad reproducido refleja la perspectiva de su creador y con ello su coherencia se vuelve una mirada personal. Los comics “present the world as seen through their artists’ eyes, and those ‘visions’ become [...] powerful and evocative worldviews” (Versaci, 2007: 45). Al no poder ser mimético, el cómic tiene la posibilidad de marcar emociones a través del dibujo, cada trazo es una forma interpretar la realidad que se evidencia. Así, como vimos en el capítulo anterior, el autodibujo de Crumb [Fig. 2.34] está más cercano a la personalidad del autor que una foto de él mismo, porque conlleva una carga personal expresada por medio del dibujo que refleja “the authentic self more successfully than a photograph or a highly realistic portrait ever could” (El Refaie, 2012).

Esto ocurre no sólo con las personas, sino también con el resto de objetos. Por ejemplo, John Porcellino reproduce un mundo donde todo es reconocible (los camiones, las calles, las personas y los animales) [Fig. 3.15] con un estilo directo y poco detallado, similar a un borrador, lo que refleja la intención de proyectar una inmediatez y una franqueza que sus historias sobre el drama cotidiano requieren; una suerte de “amplification through simplification” (McCloud, 1993: 30), en la que los detalles superfluos son descartados para centrarse en las partes esenciales. Esta forma de representar su entorno, como cualquier otra posible, sigue una autenticación documental, que en la propia voluntad de expresar una mirada personal se presenta como auténtica y en su comprensión como tomada de la realidad

¹⁹² Si se trata de una mesa en concreto, se puede hacer una selección de elementos destacables del original que permitan su reconocimiento.

se establece un contacto cultural con el lector que reconoce los referenes. Lo anterior demuestra que incluso con un parecido mínimo o apenas distinguible es posible establecer una autenticidad y con ello matizar mejor las inquietudes del autor, formuladas, como ya vimos, a través del estilo.



Fig. 3.15 (Porcellino, 2009: 12)

Al igual que sucede con los objetos cotidianos y las personas, los lugares pueden aportar autenticidad a una propuesta referencial a través del uso de espacios notorios como monumentos o ciudades. Debido a que muchos de éstos suelen ser referentes compartidos por mucha gente, y que son bastante patentes en la sociedad, la autenticación pasa por hacerlos evidentes bajo una perspectiva personal. Por ejemplo, en estas tres viñetas [Figs. 3.16; 3.17;

3.18] de las Torres Gemelas, se aprecia cómo, a pesar del uso de tres estilos distintos entre sí, admitimos que todas ellas hablan del mismo lugar. A partir de estas tres representaciones del mismo objeto, conjeturamos las intenciones de cada una de ellas y cuál sería la menos veraz, al menos en tanto que representación del edificio.

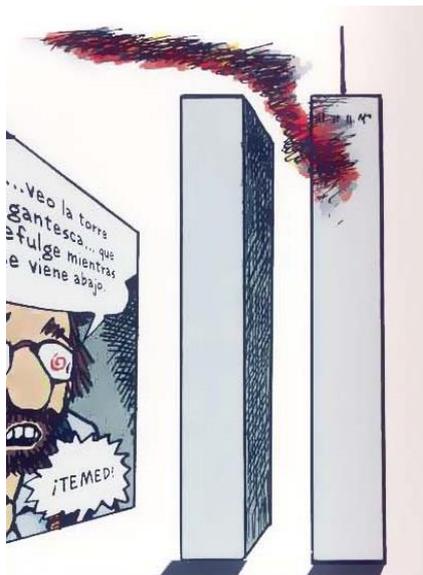


Fig. 3.16 (Spiegelman, 2004: 2)



Fig. 3.17 (Milligan, 2003: 6)

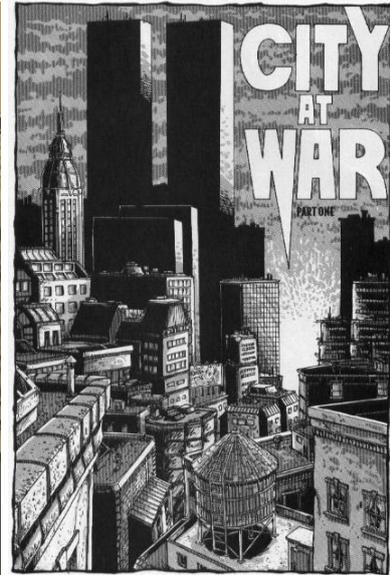


Fig. 3.18 (Eastman, 1992: 12)

Hemos de agregar que el uso de un referente tan conocido como éste sitúa el relato en un contexto real determinado y lo autentifica geográficamente. Esto funciona para crear espacios realistas en los que ya no es necesario explicar o dibujar el resto del contexto. A veces sólo es necesario usar un elemento con un alto potencial simbólico para poder apuntalarlo; el uso de marcadores extremadamente reconocibles permitirá evocar un espacio concreto sin necesidad de recurrir a otros detalles. Un ejemplo es *Maus*, cuando los prisioneros llegan a Auschwitz (Spiegelman, 1991: 157) y se aprecia el célebre letrero de entrada con la frase “Arbeit Macht Frei”. Aquí ya no es necesario que Spiegelman dibuje el resto del campo, con sólo esta imagen sitúa toda la historia en un espacio que trae a la mesa otra serie de imágenes que, al ir apareciendo, van incrementando la consistencia referencial.

Estos ejemplos traen a cuenta representaciones de espacios reales, aunque también pueden basarse en modelos genéricos, espacios no determinados pero conocidos por sus formas, como sucede en *Palomar* (2003) de Gilbert Hernandez, donde la representación realista de un pueblo de ficción se da a través de la imitación de un pueblo arquetípico de la frontera entre México y Estados Unidos. En este sentido, el parecido no es categórico, y no

inclina como los anteriores hacia una enunciación factual. Su eficacia, sin embargo, aporta un espacio referencial a una narración que lo demanda.¹⁹³

b) Estilo gráfico

El parecido visual y el estilo gráfico están estrechamente relacionados en el proceso de autenticación. Por un lado, el primero relaciona los objetos representados con el mundo real, y, por el otro, el segundo encarna el entendimiento de éste por parte del autor (o de los autores, si se da el caso). Además de esto, el estilo gráfico da cohesión a los cómics al otorgarles una continuidad que agrupa las viñetas dentro de la misma diégesis por medio de la homogeneidad visual: “La notion de réalisme, c’est avant toute chose l’homogénéité du style qui en est garante: les dessins de n’importe quel auteur produisent un effet de réalisme dès lors qu’ils se ressemblent tous entre eux. La cohérence du monde proposé lui donne consistance” (Groensteen, 2013). De este modo, el realismo requiere que se mantenga un estilo y, así, evitar discordancias con la lógica interna y con el contexto, que impidan la formulación del sentido unitario que tiene lo real.

Como apuntamos en el capítulo anterior, al ser los estilos casi infinitos, existen acercamientos ilimitados a la realidad en los cuales se expresan simultáneamente la percepción y las inquietudes del autor. Aunque Witek (1989) sugiere que en los cómics que utilizan sucesos reales (y más aún cuando se trata de cómic factuales) el estilo predominante es el realismo, el autocómic ha demostrado que la autenticación no depende de éste sino que “often draws its power less from its iconic resemblance to reality than from the indexical clues it seems to offer about the artist’s genuine characteristics and intentions” (El Refaei, 2012: 155). Es claro que un estilo realista, o hiperrealista, puede resultar más adecuado para apuntalar un cómic que aspire a contar una historia referencial. Sin embargo, el uso de un estilo u otro no condiciona la carga emotiva que el autor desea establecer. Ningún estilo está sometido a una emoción o forma de entender la realidad; son construcciones determinadas a partir del relato. Las tres viñetas de las Torres Gemelas que acabamos de analizar seguirán siendo una mera representación aunque una de ellas sea casi fotográfica [Fig. 3.18] y otra sintética [Fig. 3.16]; pero, sin el resto del relato será complejo interpretar la intención del autor.

¹⁹³ Al decir que lo demanda nos referimos a que *Palomar* es un relato fantástico y para que éste sea posible es necesario primeramente la instauración de un espacio realista (cf. Trabado, 2015)

En la selección del estilo se hace una declaración de intenciones, con respecto a la relación del autor con el mundo, como vimos con el autodibujo, y al modo en que el cómic puede ser interpretado:

The cartoonist's imageworld is a metaphorical representation of our own [...] and it can be mapped onto ours. It can even be more meaningful in some ways than an accurate depiction of our image world – the same sort of relationship that prose fiction has to reportage (Wolk, 2007: 134).

La elección de un estilo sobre otro no condiciona la autenticación, por el contrario, la modula de acuerdo con los propósitos del relato. Cada estilo puede ser manipulado de distintas maneras, incluso aquellos que aparentan ser antagónicos, como en *Persepolis* o *Maus*, en los que “un estilo sencillo puede albergar un significado extremadamente complejo” (Arroyo, 2012: 114). O en las historias de *American Splendor*, como “A fantasy” (1976) o “The Harvey Pekar Name Story” (1976), dibujadas por Robert Crumb [Fig. 3.12], en las que la “reinención ansiosa de la caricatura” (Hatfield, 2009: 146) no comporta ningún impedimento para que éstas elaboren un relato realista sobre la cotidianidad. En estas historias, todo mantiene una relación lógica con el mundo real y presenta un estilo uniforme que podemos determinar como irónico, confiriendo al relato un tono contenido y contemplativo (Dawe, 2013: 44). Aunado a esto, se presenta a la vez como una obra referencial (y probablemente factual) mediante el uso del último mecanismo de la autenticación: la documentación.

Para que la autenticación sea efectiva, el estilo ha de ser invariable, o no cambiar de manera significativa o abrupta a lo largo del cómic. Es factible que se presenten variaciones estilísticas, pero deben de estar motivadas por digresiones temporales u oníricas, para marcar “degrees of certainty and nuances of attitude in relation to what is being recounted” (Miller 2007: 123), o para distinguir entre realidad y ficción. En *Maus*, Spiegelman usa un estilo caricaturesco a lo largo de los dos volúmenes, y el único momento en que cambia radicalmente de estilo a uno expresionista es para contar la muerte de su madre. Sin embargo, este cambio se explica porque se trata de un cómic dentro de un cómic, por lo que no estamos en el mismo espacio narrativo; es un objeto dentro de la historia al que tenemos acceso y donde se suscita una metanarración. Como vimos en el capítulo anterior, este cambio plantea un traslado de los niveles narrativos, aunque en el nivel primero el estilo sigue siendo el mismo, consolidando el espacio previamente creado.

c) *Uso retórico de la imagen y las metáforas visuales*

Detengámonos un momento para profundizar un poco en la construcción de la referencialidad a través de imágenes que podríamos considerar no-realistas. El ejemplo de *Maus* es paradigmático para poner sobre la mesa la manera en la que el estilo visual y el parecido físico son recursos retóricos que pueden desvincularse de las formas específicas de lo real con un propósito definido. En un principio, lo caricaturesco del dibujo y el uso, tan debatido y analizado (Hirsh, 1992; Huyseen, 2000; Chaney, 2011), de ratones y gatos antropomórficos haría pensar que Spiegelman está contando una ficción, ya que en los personajes no existe una lógica similar ni un parecido visual con lo real. No obstante, al leer el cómic queda de manifiesto que los ratones y los gatos son en realidad personas que están “enmascaradas”,¹⁹⁴ y que su comportamiento y vestimenta responden al de los seres humanos comunes y corrientes. Conjuntamente, el espacio y los objetos de *Maus* tienen una consistencia referencial alta porque mantienen un estilo homogéneo que incorpora elementos reconocibles y establece un vínculo con el mundo real que no se ve fracturado en ningún momento. Apoyados en esto está claro que el uso antropomórfico no pretende marcar la ficción, ni presentar animales actuando como humanos. Lo extraño de la máscara, entonces, tiene un sentido retórico que expande el contenido del relato en la búsqueda de mostrar una emoción o un pensamiento determinado (El Refaie, 2012). En el capítulo anterior vimos cómo a través del trazo se expresan ciertas emociones que revelan a la postre el carácter del personaje.

En este sentido, la lógica del mundo del relato es en ocasiones transgredida por imágenes que no encajan y parecen desarticular la autenticación. Uno de los ejemplos más conocidos lo hallamos en *Píldoras azules* (2001), donde Frederik Peeters cuenta su relación sentimental con una mujer que porta el virus del VIH. Hay un momento, después de que se rompa un preservativo, en el que acuden al médico para hacerse los análisis y el médico les explica que el contagio es tan probable “como encontrarse con un rinoceronte blanco por la calle” saliendo de la consulta, a lo que Frederik responde preguntando si el circo está en la ciudad. En la siguiente página [Fig. 3.19] aparece un rinoceronte detrás de ellos sin un motivo aparente, lo que provoca una ruptura visual con la lógica del texto. Debemos comprender que este rinoceronte representa el miedo de Peeters y que por lo tanto no está ahí literalmente, sino que opera como una proyección figurada de su interior. A este uso de elementos no-realistas o ilógicos para explicar emociones o pensamientos se les ha denominado metáforas visuales. Otro ejemplo sucede en *Binky Brown*, en el que para mostrar los obsesivos

¹⁹⁴ Incluso esto se materializa cuando en el segundo volumen de *Maus* (Spiegelman, 1991b: 41) se dibuja en la mesa de trabajo como una persona “real” que porta una máscara de ratón similar a la de los personajes.

pensamientos sexuales de Binky, el personaje principal, Green dibuja los dedos de las manos y de los pies como penes que emiten rayos. Al explicar con antelación que este es un pensamiento recurrente, entendemos que no es una mutación fantástica sino, de nueva cuenta, la proyección de un mundo interior que sirve para explicar las emociones de un personaje.



Fig. 3.19 (Peeters, 2001: 120)

Estas metáforas visuales no significan una ruptura con el realismo, sino que son herramientas retóricas que añaden efectos al texto. En el caso de *L'Ascension du Haut Mal* (2011) de David B, estas metáforas son utilizadas con bastante frecuencia para expresar el sufrimiento provocado por la epilepsia del hermano del autor, cuando, por ejemplo, en un momento determinado acuden al médico y aparecen unos pequeños hombres que taladran la cabeza de Oliver (2011: 40). *L'Ascension du Haut Mal* es un caso interesante porque, si bien a veces las imágenes inverosímiles son metáforas que expresan el interior de los personajes, también se recurre seguido a ellas para proyectar sueños y paisajes oníricos, especialmente cuando se recuerdan juegos de infancia. Así sucede en esta plancha [Fig. 3.20], en la que

David B. representa sus recuerdos de la hora de la comida como una serie de batallas en la que los alimentos cobra vida para ayudarle a “hacer la paz con su plato”, es decir, a comer mejor.



Fig. 3.20 (David B., 1998: 50)

Como vimos en la introducción, puede darse un cambio de estilo notorio, pero, al igual que sucede con las imágenes irreales, ello no desarticula la referencialidad ya que la transición entre proyección de los pensamientos y el resto de la historia es muy clara. En este sentido, la representación o exteriorización visual de los sueños, delirios o cualquier tipo de pensamiento no debe considerarse como una ruptura del espacio realista, a pesar de que éstos fracturen la homogeneidad del estilo. Las ensoñaciones también ocuparían un espacio gráfico distinto que no repercute en el referencialidad discursiva, a menos que afecten a la lógica de la historia que las contiene. La extrañeza o el cambio no siempre rompen la autenticación,

sino que pueden ser métodos discursivos que aporten significados a la referencialidad. Al igual que explica Hayden White (2009) sobre el uso de elementos retóricos literarios en el discurso histórico, las metáforas visuales y el cambio de estilo forman parte de la referencialidad para asentar elementos o emociones como el miedo o la tensión.

d) *Documentación*

El último procedimiento para autenticar un cómic es la documentación (El Refaie, 2012: 156; 2012b), en la que, como explicábamos un poco más arriba, reside una parte importante de la consistencia referencial gracias al acopio de información factual. Se le llama documentación a la forma en la que los autores integran en el cómic diversos tipos de “evidencia documental” como fotografías, información legal, lugares célebres, recortes de periódicos, mapas y cualquier otro tipo de artefactos vinculados con la realidad, “either in their ‘pure’ form or in a graphic rendering” (El Refaie, 2012: 158). Ya no se trata sólo, entonces, de ofrecer un parecido genérico con el mundo tangible; con la documentación, el texto se respalda directamente en aquel. Sin embargo, la documentación no consiste únicamente en esparcir detalles y datos reales en cada una de las páginas: es su aplicación selectiva y precisa la que asienta la consistencia referencial.

Toda documentación es de alguna manera intertextual, se relaciona y reclama la correspondencia con otros textos y elementos fuera del relato, apelando a que estos confieren un contexto verosímil. Al hablar de documentación, no hacemos alusión solamente a papeles físicos, textos testimoniales o documentos oficiales; nos referimos a todo aquello que puede ser representado o introducido en un cómic para probar que lo que se muestra está enlazado con la realidad. Indudablemente, cualquier cómic posee algún tipo de documentación, cualquiera que ésta sea, pero

Unlike most of the more conventional comics genres, autobiographical comics creators frequently include photographic images and other forms of documentary evidence in their work, either in their original form or in a graphic rendering. The ubiquity of such artefacts in graphic memoirs suggests that they must have a key role to play in persuading readers of the authenticity of a particular work. Again, it seems that many readers are willing to accept such visual authentication strategies as signs of truthfulness ‘given off’ rather than ‘given’ explicitly, since they draw on the intimate link between seeing and believing that is so deeply rooted in our cultural consciousness(El Refaie, 2012b).

De igual forma debemos señalar que la documentación no es exclusivamente visual; ocasionalmente una fecha puede bastar para situar la acción en un lugar real o en un contexto histórico determinado. Por ejemplo, en *C’était la guerre des tranchées* la presencia textual de las fechas y el lugar donde suceden las acciones entos es una forma de documentar un

momento temporal y geográfico determinado. Sin ellas, el relato podría ocurrir en cualquier trinchera de la guerra mundial, en cualquier momento, pero el hecho de ubicarlo en un tiempo tan exacto le da al cómic un halo de veracidad.

La documentación se pueden clasificar en tres categorías: pública, privada e inventada. Hablamos de *documentación pública* cuando el objeto o la información que se presenta pueden ser identificados por cualquier persona. Es cierto que no es indispensable que estos elementos sean parte del imaginario de todo el mundo o que sean relevantes histórica o culturalmente; sin embargo, sí precisan que la información que otorgan pueda ser comprobada como veraz. Por lo tanto, su verificación debe ser accesible; aunque ésta no se realice, debe quedar claro que es posible corroborar la fuente de información, ya sea porque el documento es ampliamente destacado o porque la disposición de los elementos hace suponer su validez de forma implícita. Por un lado, estos elementos pueden ser incorporados de manera directa en la introducción del documento real o su reproducción, y, por el otro, a modo de síntesis o simplificación de diversas fuentes. Igualmente, la documentación puede ser el resultado de una investigación encarnada por el propio texto, como ocurre en los cómics documentales que certifican por sí mismos el origen de la información, esto es en los que la investigación/reportaje/objeto del documental es el propio proceso de creación del cómic –*Journal d'un album* (1994) de Dupuy y Berberian y, en especial, los cómics de viaje.

A lo largo de esta tesis hemos expuesto indirectamente algunos ejemplos de documentación como la presencia de las Torres Gemelas en *In the Shadows of no Towers*. Esta es una documentación mínima porque sólo utiliza el referente para ubicar la acción en un espacio determinado. Su aporte es puntual y significativo, pero no es suficiente para marcar el cómic como realista; ahí hacen falta otra serie de artefactos que se adhirieran a esta primera huella documental. De forma más profunda, muchos de los elementos en *Maus* demuestran un proceso de documentación más elaborado, como la representación de los campos de exterminio y la reproducción de fotos y mapas o la escritura textual de datos históricos.

En ambos ejemplos la fuente de información es casi incuestionable porque el marco referencial e histórico es bastante conocido, provocando que la verificación sea natural; por consiguiente, la autenticación se produce fácilmente. Por supuesto que este reconocimiento y su grado de dificultad están estrechamente relacionados con el contexto del lector, por lo que sería extraño que alguno no poseyera en su imaginario los elementos que *Maus* representa. Sin embargo, este proceso se da también en cómics que tratan temas o que incorporan elementos más desconocidos o lejanos al común de los lectores, en los que la

documentación se expone de tal manera que la verificación resulta implícita. Así sucede en *Rural!*, donde Étienne Davodeau investiga la lucha de una comunidad francesa para salvar sus tierras ante la imposición de una autovía por parte del Estado. En este cómic, Davodeau no tiene reparo en incluir mapas, señales de tránsito con el nombre del pueblo y fragmentos de diarios [Fig. 3.21], que, aunque no se pueden verificar, o no exista la intención hacerlo, tomamos como legítimos. Aunado a esto, el autor da continuamente datos de forma textual y deja que sus personajes relaten anécdotas con fechas y eventos concretos, que, al ser pronunciados por los propios protagonistas, consideramos como probables. Aunque no sean por todos conocidos, son traídos a cuenta para establecer un contexto realista producido desde el interior del relato pero conectado con la realidad. Si quisiéramos corroborar toda esta información podríamos acudir a la fuente y notar, que en efecto, el parecido del lugar, de los datos y de la gente que se nos ofrece es bastante fiel con respecto a los reales.



Fig. 3.21 (Davodeau, 2001: 72)

No cabe duda de que una de las maneras de potenciar la referencialidad del texto es la autentificación de los lugares. Como vimos, ésta puede ocurrir mediante el uso de rasgos

distintivos, como monumentos o detalles emblemáticos. De igual forma, esta autenticación puede ser ampliada por la documentación si se adhiere más información sobre el lugar en cuestión, como nombres de calles, monumentos o, como sucede en los libros de viajes, mapas. Estos últimos son bastante efectivos para confeccionar la autenticidad de la obra:

Maps perform a particularly important function in signaling the authenticity of autobiographical comics that describe someone's travels [...], probably because they seem to provide clear, unambiguous links between locations in a narrative and actual places in the real world (El Refaie, 2012: 158).

Aunque a veces estos mapas no son documentos extraídos de la realidad, su creación o mera presencia otorgan al cómic una ubicación certera que determina el resto del relato. Esto sucede en *Le Goût de la terre* (2013), en el que Baudoin y Troub's narran su viaje a Colombia. Este mapa [Fig. 3.22] aparece justo cuando llegan a dicho país e indica parte del recorrido que harán en los días subsecuentes.¹⁹⁵ A pesar de que el mapa no es realista, da la información geográfica necesaria para ubicar el relato en un espacio puntual; además, el mapa aporta datos culturales relevantes como las posiciones de la guerrilla y los militares. O también se incluyen datos históricos en esta misma plancha, a través de los bocadillos. Éstos, al igual que sucede en *Rural!*, son el reporte de las entrevistas que tienen lugar, por lo que el testimonio es recogido de primera mano y apenas es filtrado por el dibujo.

La autenticación a través del espacio resulta bastante efectiva, ya que no sólo se concreta a través de los mapas y de las imágenes reconocibles. También es habitual que se plantee una recolección de la memoria visual personal del lugar, por medio de viñetas que reproducen paisajes de los sitios visitados. Estas reproducciones dan testimonio de la presencia del autor en un lugar, porque estos dibujos manifiestan que los autores estuvieron ahí. Estas imágenes se presentan comúnmente en viñetas con planos abiertos o vistas panorámicas del entorno que amplían la información de cómo es el lugar. En *Le Goût de la terre* los autores recurren constantemente a mostrar paisajes urbanos de Colombia que, a pesar de que no los podemos corroborar, los consideramos como posibles porque cumplen con un parecido físico con el espacio real. De igual forma el cómic integra fotos, recortes de periódicos y entrevistas que mantienen el estilo homogéneo a lo largo de todo el cómic, con lo que consolidan la referencialidad.

¹⁹⁵ En el cómic, desde las primeras páginas aparecen mapas (2015: 3-4). Hay uno de Francia para asentar el origen de los autores y otro de Colombia para hacer un contraste con el destino de su viaje. Esta acumulación de información espacial y la presencia de artefactos de confirmación permiten vislumbrar que estamos ante una enunciación factual.

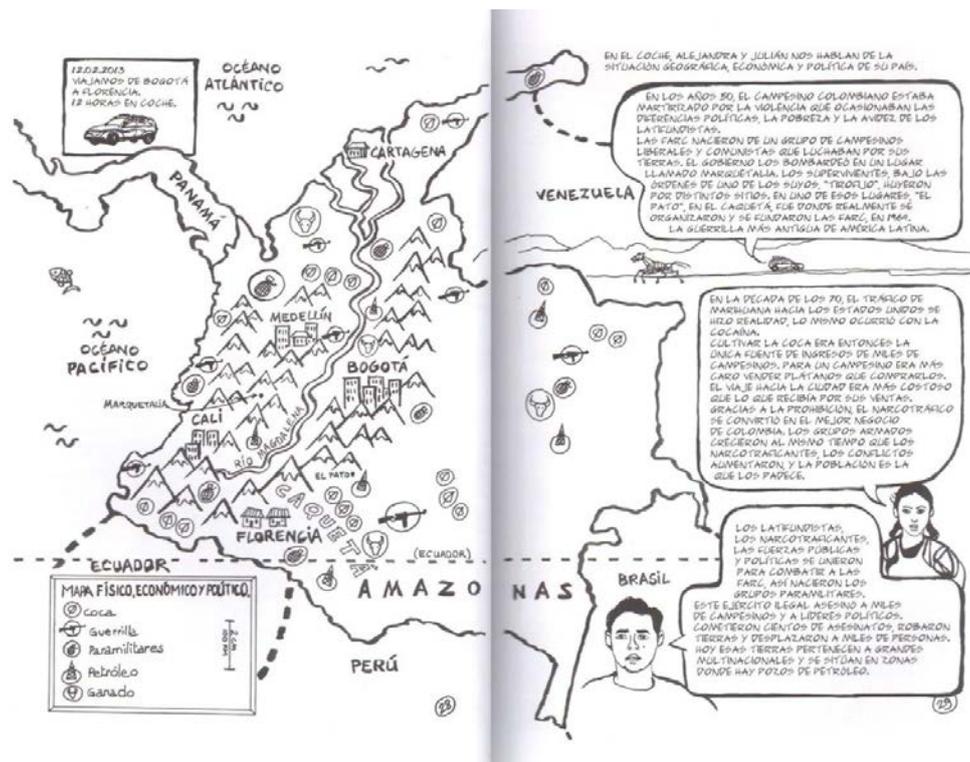


Fig. 3.22 (Troub's y Boudoin, 2013: 28-29)

Entonces, al narrar la experiencia personal del viaje, se maneja una documentación personal basada en la subjetividad, y expresada en el dibujo, que autentifica el relato como testimonio. Aunque la fuente de la autentificación y de la documentación es el propio autor, al exhibirse como tal, es decir, al mostrar cómo se realizó el cómic, éste se verifica a sí mismo. Esto se aprecia en la siguiente plancha [Fig. 3.23], donde los autores de *Le Goût de la terre* se autentifican el uno al otro. En la parte superior de la plancha Boudoin dibuja a Troub's, quien se encuentra al fondo de todo el paisaje, sentado con un papel en las manos, con otro indicativo (una flecha), además, que lo señala y hace que lo reconozcamos; y en la parte inferior de la plancha Troub's dibuja a Boudoin, mientras éste trabaja en su cuaderno de pie (de la misma manera sabemos que se trata de él porque su nombre está indicado en una flecha). Así es como ambos autores demuestran la presencia uno del otro en el lugar, al tiempo que realizan un retrato personal del espacio en el que ambas visiones coinciden, por ejemplo, a través de la presencia de una señora.¹⁹⁶

A pesar de que la documentación de Boudoin y Troub's es de origen testimonial, ambos autores son la fuente principal de información: la autentificación es consistente,

¹⁹⁶ Esta plancha, a su vez, corrobora cómo el estilo gráfico puede cambiar sin perder autenticidad. Aquí vemos dos estilos bastante distinguibles que corresponden a la mirada de cada uno de los autores que operan en conjunto.

porque ellos van incrementado lo referencial a través de todos los recursos que tienen a su disposición. En este cómic, en ningún momento es necesaria la corroboración, ya que el planteamiento gráfico y la disposición de los artefactos documentales hacen verosímil el relato. Como último detalle sobre la manera en la que se autentifica este cómic, casi al final del libro se introduce la fotografía de un afiche del candidato presidencial Jaime Pardo, asesinado en 1987 (2013: 121). Además, esta viñeta está acompañada de información histórica en las recitativas, lo que refuerza la autentificación e integra la foto al relato, volviéndose parte del lenguaje del cómic. La presencia del documento “real” produce un efecto final de confirmación a través de la exposición directa.



Fig. 3.23 (Troub's y Boudoin, 2013: 22)

Un claro ejemplo de esta autentificación a través de la fotografía sucede también en *Le Photographe* (2003-2006) de Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert y Frédéric Lemerrier. El cómic alterna las fotografías reales de Lefèvre y las viñetas dibujadas por Guibert para contar el trayecto del primero acompañando a un equipo de Médicos Sin Fronteras de Pakistán a Afganistán durante la ocupación soviética. Aquí, las fotografías ocupan una parte importante

A pesar de ser un caso extraordinario,¹⁹⁷ *Le Photographe* demuestra cómo las fotos acentúan visiblemente la veracidad de la obra. Si bien el ejemplo anterior resulta excesivo porque cerca de la mitad del cómic se constituye de fotografías reales, la presencia de una foto en cualquier cómic permite que “the factual joins the subjective to achieve the representation of the truthful” (Pedri, 2012: 2428). Las fotografías se vuelven un elemento de autenticación no sólo por la carga referencial que conllevan, sino también porque pueden atraer un grado de intimidad si su origen es personal, cuando son tomadas por el propio personaje. De igual forma, en los cómics documentales, o que suceden en contextos históricos determinados, el uso de fotografías sirve como refuerzo de la veracidad para mostrar que se estuvo ahí o para anclar el resto del relato a una figura precisa.¹⁹⁸

Otro artefacto que permite la autenticación de los cómics son los referentes culturales desplegados mediante pinturas, carteles, discos, libros e incluso canciones (exhibidas generalmente a través de sus letras).¹⁹⁹ Estos pueden ir desde la representación de un cuadro o una obra conocida como en *El Arte, conversaciones imaginarias con mi madre*, de Juanjo Sáenz, a la integración de fragmentos narrativos de libros reconocidos, como ocurre en *Fun Home*, donde Bechdel hace referencia a los textos de Proust, Wilde y Joyce para evocar una intelectualidad que la vincula con el mundo real (Luliano, 2015). Otra manera de llevar a cabo la autenticación es a través de elementos inventados que denotamos como auténticos, debido a las señales culturales que reflejan un origen real diverso. Estos elementos también pueden resultar autorreferenciales, en especial en el autocómic, cuando se introduce parte de la obra anterior del autor, por medio de viñetas citadas, bocetos anteriores o representaciones del libro.²⁰⁰

Al contrario de la documentación pública, los elementos de la *documentación privada* tienen su origen en el entorno del autor y no tenemos manera de corroborar su veracidad. Son fotografías personales, historias familiares, documentos que sólo podrían ser comprobados por el propio autor o por alguien cercano a él. Esta autenticación es menos sólida pero puede tener los mismos efectos que la pública. Una de las maneras de que esto ocurra es por la repetición de manera insistente (ya sea en una obra o en varias) de una característica física,

¹⁹⁷ Tal vez sólo comparable con *Des nouvelles d'Alain* (2011), también de Guibert y Lemercier propio con el fotógrafo Alain Keler.

¹⁹⁸ Las funciones de la fotografía en el cómic han sido analizadas por algunos especialistas (cf. Pedri, 2011; 2014; Postema, 2015; Orbán, 2015). Sin embargo, no es motivo de esta tesis indagar en su uso específico, sino en la aplicación como artefacto de veracidad.

¹⁹⁹ O como comentario sobre discos (*Chroquettes*, de Jean-Christophe Menu para *Fluide Glacial*).

²⁰⁰ Lo cual ocurre habitualmente en las escenas donde los autores se presentan a sí mismos en sus presentaciones de sus cómics, como ocurre en el caso de Joe Matt, o en el de *Emotional World Tour*, de Paco Roca y Miguel Gallardo.

de una anécdota personal o incluso de un gusto para que adquiriera cierta certeza. Otra manera es por medio de la integración de documentos privados, tales como carnets de identidad o partidas de nacimiento. Aunque llevando a cabo un arduo trabajo de investigación podríamos acceder al documento, su condición personal lo sitúa como información íntima, por lo que su presencia hace que aflore en el texto una potencial “identificación entre el autor y el personaje protagonista del relato” (Arroyo, 2012: 113), fundamental para nuestra consideración del autocómic.

Así como las fotos públicas tienen un notable efecto de autenticación, las fotos privadas (familiares o personales) son recurrentes para establecer un espacio testimonial que produce una certidumbre basada en el hecho de exhibir un pasado íntimo. Implican una manera de ofrecer una referencialidad personal que, si bien no es verificable, produce un efecto de cercanía y de autenticidad sostenible porque crea un contexto verosímil. Es cierto que cuando la foto es real, como en *Le Photographe* o *Des nouvelles d'Alain* (2009), la autenticación es más concisa porque hace evidente el vínculo con lo real aunque no podamos reconocer su origen. Debemos insistir en que todos estos objetos documentales se encuentran dentro de las historias, pues no hablamos aquí de las fotos paratextuales, como en el ejemplo de Binet [Fig 3.12], sino de aquellas que funcionan en el interior del relato. Son marcas testimoniales que evocan un pasado desconocido pero que intuimos existente, algo que tiene la apariencia de haber tenido lugar aunque no se cuente y que amplía la sensación de referencialidad del relato a un pasado fuera del cómic.

En *Fun Home* esto se expone de manera notable a través de una cantidad importante de fotos. Aunque todas ellas están dibujadas, construyen una memoria a lo largo del libro, creando un *collage* de imágenes que se adhieren a la historia familiar narrada. Funcionan como puntos de referencia sobre los que se apoya la veracidad y marcan el tono del libro, dando a entender que todo se encuentra bajo el mismo entorno. Al comenzar cada capítulo con una fotografía situada como si fuera parte de un álbum, se da la sensación de estar entrando en la memoria familiar, lo que documenta el relato desde dentro. Además de esto, el resto de las fotos que aparecen en el relato ocupan un lugar relevante en la anécdota; por ejemplo, cuando Alison descubre una foto erótica del jardinero de la familia [Fig. 3.25] entre las cosas de su padre, introduce indicios para sospechar de su homosexualidad. Esta fotografía no sólo representa un punto de inflexión en la historia, sino que, al tener el mismo estilo gráfico, más realista que el resto del cómic, integra un cierto tipo de autenticación.

Las fotografías en el cómic que son similares entre ellas no varían el estilo gráfico, lo que hace pensar que todas forman parte de un mismo espacio de referencia, probablemente

real por su verosimilitud. *Fun Home* muestra cómo la documentación privada –no sólo por las fotos sino también por la incorporación de artefactos tales como recortes de diarios íntimos de Alison, mapas y cartas personales del padre– es capaz de construir referentes propios que se instauran como ciertos, estableciendo así una referencialidad discursiva. Lo más probable es que no tengamos acceso a los documentos originales que inspiraron los dibujos, pero su acumulación, así como la combinación entre ellos, el estilo gráfico y el parecido físico, los ubican en un estatuto de veracidad bastante consistente que evoca un pasado histórico familiar y una intimidad que resultan centrales para el relato. Estas fotos crean un “archive of feelings, serving as a touchstone for both her father’s feelings and her own [Bechdel], as well as for the complexities of their relationship” (Cvetkovich, 2008: 117).

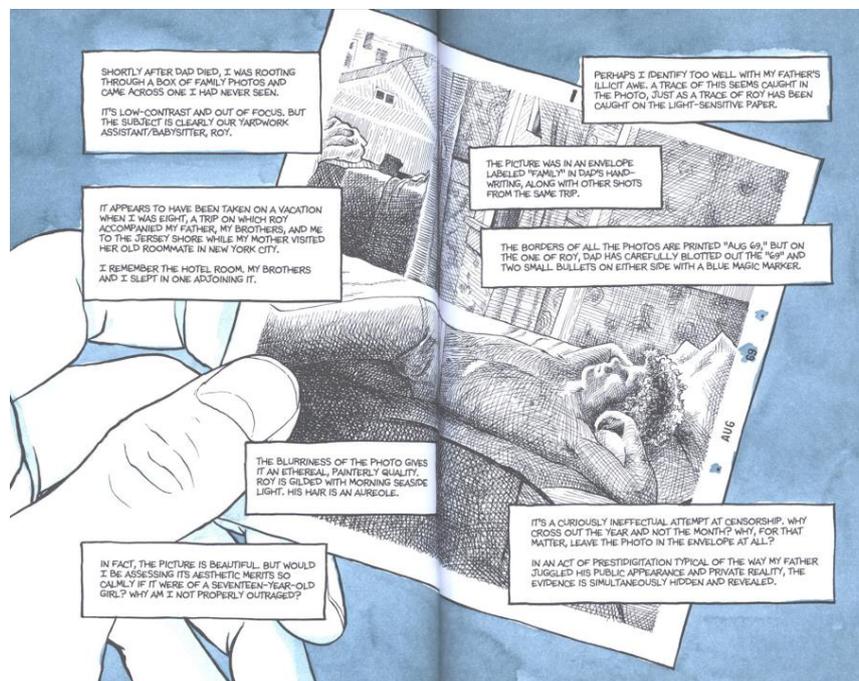


Fig. 3.25 (Bechdel, 2006: 40)

Otra documentación privada que sirve para autentificar los hechos referidos es la exhibición dentro del propio cómic del proceso de creación, ya sea a través de una metalepsis, como en *Stop Forgetting To Remember*, de Peter Kuper, o el exposición de la factura en la narración misma, tal como sucede en los cómics documentales, en los que es habitual encontrar a los autores dibujando o tomando notas de lo que luego se presentará en la historia. Esto implica una autentificación autónoma del autor, en la que exhibe los mecanismos de creación, dejando claro que el cómic es un proceso, o que el proceso mismo es el cómic. Esto sucede, por ejemplo, en *Maus* cuando Spiegelman está decidiendo cómo

dibujar a su mujer francesa y le muestra a ella algunas ideas [Fig. 3.26]. Esta consciente reflexión creativa hace evidente, por un lado, el proceso de construcción del propio relato y, por el otro, los procesos de reproducción del Otro como personaje. Es necesario mencionar que en *Maus* gran parte del relato, sobre todo la segunda parte, gira en torno a la escritura misma del cómic. Si bien en este ejemplo está claro que no tenemos acceso al boceto original, lo validamos por exponer la factura de una parte del relato que tenemos entre las manos, ya que la consecuencia de esa disyuntiva es tangible en el cómic que leemos.

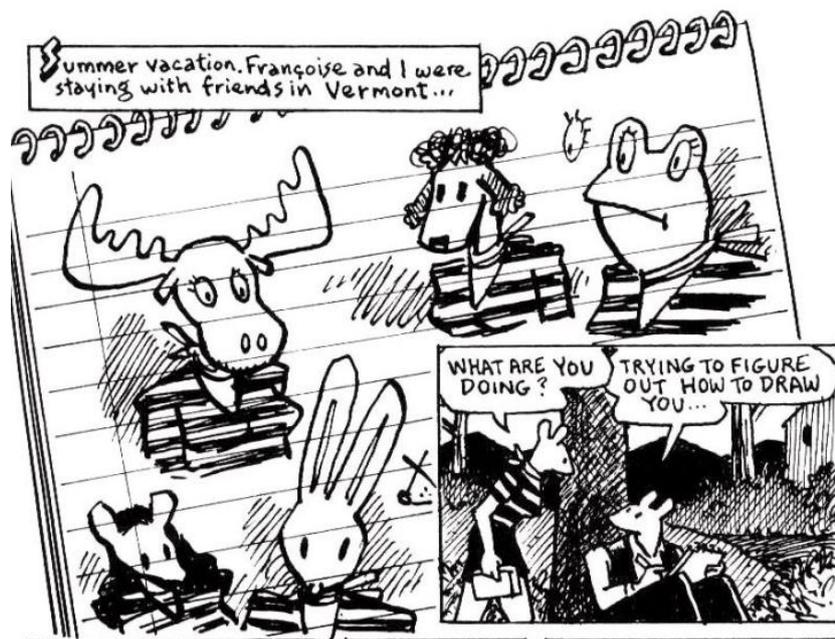


Fig. 3.26 (Spiegelman, 1991b: 6)

Esta forma de documentación que evidencia la creación se encuentra en muchos de los cómics documentales y, de forma muy particular, en los de viaje. En ellos, el autor no presenta fotos, bocetos de viñetas o viñetas inacabadas, sino que a veces coloca la hoja “original” del dibujo, o la imitación de ésta, para indicar que determinados hechos o situaciones han sido tomados de la realidad, lo que

allow readers access to the ‘backstage’ regions of their performance, leading them behind the curtains and showing them all the props, costumes, and masks – or, in other words, the formal and narrative techniques – that were used in the construction of a particular work. Paradoxically, this kind of performance may strike the reader as more rather than less authentic, because it suggests that the graphic memoirist has nothing to hide and is willing to be completely open and honest (El Refaei, 2012).

Un ejemplo de ello ocurre cuando en *Viva la vida* vemos la espiral del cuaderno de Troub's (2011: 42). Así ratifica que fue dibujado en directo como una forma de dar fidelidad a su testimonio; al ser documentos privados, no podemos saber si son ciertos, pero se autentifican a sí mismos por su presencia.²⁰¹ En estos ejemplos, y en la mayoría de los relatos de viajes, no existe una metalepsis, ya que no hay ruptura de la diégesis, porque la historia que se cuenta es la creación del cómic, o al menos el acopio de la información central para su creación. La documentación privada es en cierta medida frágil porque se pone constantemente en duda. Por más que logre autentificarse por sí misma, apoyada en una solidez gráfica e incluso en una documentación pública, la duda de su referencialidad queda latente, ya que carecemos de la información que permita confirmarlo o negarlo. Sin embargo, podemos admitir su referencialidad

Sin embargo, la inconsistencia en la referencialidad de la documentación íntima puede levantar sospechas sobre su autenticidad. Al carecer de acceso a su origen, nunca estaremos completamente convencidos de que aquello que se nos muestra es cierto. No obstante, incluso cuando los elementos carecen de referente real, su presencia puede colaborar con la autentificación si éstos son partícipes de la articulación del realismo. Al uso de segmentos que no existen fuera del texto pero que influyen en la fundación del realismo lo denominamos *documentación apócrifa*. Ésta se da en mayor medida a través de cualquier objeto representado que parece tomado de la realidad, pero, que, en verdad, no procede de ella. Su presencia como parte de la autentificación se basa en que los documentos apócrifos incorporan información de distintas fuentes que dotan de aparente veracidad a los distintos elementos. Así sucede en *Maus* con la parafernalia nazi (las banderas, los uniformes o el armamento), que sospechamos no tiene un referente directo fuera de la obra, y se trata entonces de una reconstrucción fruto de numerosas fuentes y de un trabajo de investigación. Como señalábamos anteriormente, gracias a que el imaginario de la Segunda Guerra Mundial está tan presente en la cultura visual, logramos suscribirlo como auténtico, además de que podemos ubicarlo inmediatamente en una época precisa.

Cuando no son tan completos como en *Maus*, los elementos apócrifos, al integrarse en un contexto social, presentan dificultades para articularse como mecanismo de certificación del relato de un modo sólido. Esto sucede en *Blankets*, cuando Craig está en la habitación de Raina y en la pared se ven algunos pósteres [Fig. 3.27] que pueden ser reconocidos y

²⁰¹ Si bien este ejemplo parece integrar una documentación pública, aquí no estamos refiriéndonos al contenido de lo que hay en el cuaderno, sino a la presencia del cuaderno mismo como parte del dibujo. El paisaje y el espacio son públicos en tanto que todo mundo “podría” confirmarlo, mientras que el cuaderno es propiedad única del autor.

aceptados como artefactos documentales. El problema es que estos sólo lo serán para un grupo determinado de lectores que tengan los referentes en la mente.²⁰² De cualquier manera, si pensamos en un lector que no es parte del contexto cultural y es incapaz de identificarlos, es probable que aún funcionen como elementos de autenticación, debido a que se insertan en el contexto del relato. Debemos señalar que la documentación en *Blankets* no se centra exclusivamente en este ejemplo; a lo largo de las casi seiscientas páginas que lo componen, Thompson incorpora documentación pública (lugares, datos, fragmentos de la Biblia) y documentación privada (fotografías, recortes de su diario), lo que nos permite afirmar que su documentación resulta bastante efectiva.



Fig. 3.27 (Thompson, 2003: 187)

En ocasiones, la distinción entre la documentación íntima y la apócrifa es poco notoria, resulta más una labor de interpretación por parte del lector que de marcas evidentes en el texto. En los ejemplos anteriores, a pesar de las distintas competencias exigidas, está claro que lo inventado sirve para aumentar la realidad. En un sentido, “la creación fagocita la realidad” (Alary, 2002: 162), mas no para derrocarla sino para certificarla como auténtica. Un

²⁰² En este caso, los pósters sí pueden ser referentes directos, pero su autenticidad reside, más bien, en el uso de imágenes que, en el momento en el que sucede la historia, son representativas. Es una forma de implicar todo un fenómeno cultural, como el *grunchen* en el cómic, ofreciendo así un contexto veraz.

cómico que pretende plantear un enunciado factual requiere aportar una imagen que puede no haber estado ahí pero que sirve de marca de realidad. Este proceso es el que Ricœur denomina “productive reference”, que es la manera en que la ficción construye elementos, objetos o tramas a partir de la realidad, sin necesidad de ocupar un referente preciso. Es una “new combination which has no reference in a previous original to which the image would be the copy” (1979: 126). Esta forma de observar la creación nos hace ver cómo “It will appear that, in such a context, imagination is 'productive' not only of unreal objects, but also of an expanded vision of reality” (1979: 126).

La introducción de elementos inventados también sirve para crear ficciones realistas, es decir plantear historias que se enmarcan dentro de un espacio verosímil, como puede ser el caso de *300* (1998) de Frank Miller, en el que la acción ocurre una época concreta, o *From Hell* (1996) de Alan Moore y Eddie Campbell, en el que se reconstruye el Londres victoriano además de especular con la identidad de Jack the Ripper. A estos podríamos agregar cómics como *Torso*, que parte de una investigación real sobre el Asesino de los torsos de Cleveland, cuyos crímenes nunca han sido resueltos. Bajo esta primicia, Bendis decide inventarse un final en el que el asesino es capturado. Este cambio evidente con respecto a la real activa un dispositivo de ficción que marca el tipo de enunciación seleccionada.

De igual forma, la construcción de una diégesis realista puede producir ficciones que intentan ser o son planteadas como factuales. Unos de los ejemplos más sobresalientes de ello es *It's a Good Life, If You Don't Weaken* (1996), en el que Seth cuenta en código autobiográfico su obsesiva búsqueda del desconocido dibujante canadiense Kalo. Para establecer el realismo en el cómic, Seth lleva a cabo un proceso extenso de documentación apócrifa. Incorpora dibujos, recortes de periódicos y fotos reales (no dibujadas) supuestamente originales del autor [Fig. 3.28], que combina con la documentación personal, como su autodibujo o la intrusión de su amigo dibujante Chester Brown. Con esto, el cómic consigue una relevante referencialidad discursiva, la cual se autentifica a tal punto que, al principio de su publicación, dentro de la revista *Palokaville*, se dio como cierta, aunque fueron desmentida en la edición final por el autor. Esto evidencia que cualquier mecanismo de autenticación es un proceso de impostura que puede producir una enunciación ambigua, facilitando la autoficción, como sucede en este caso.

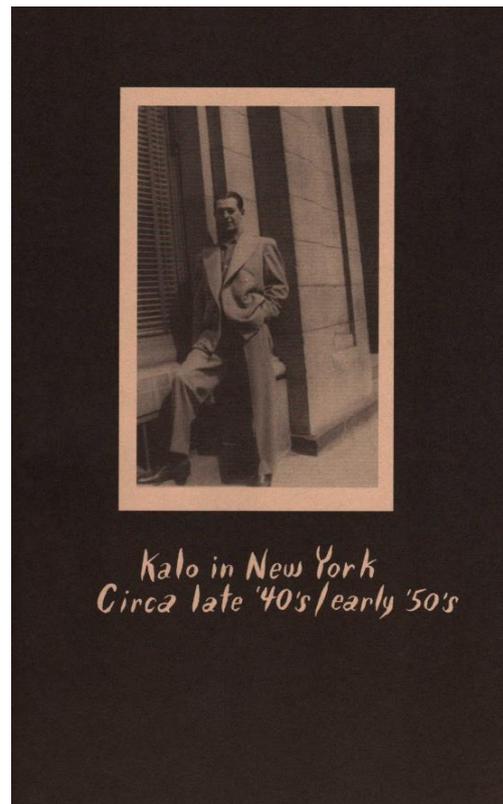
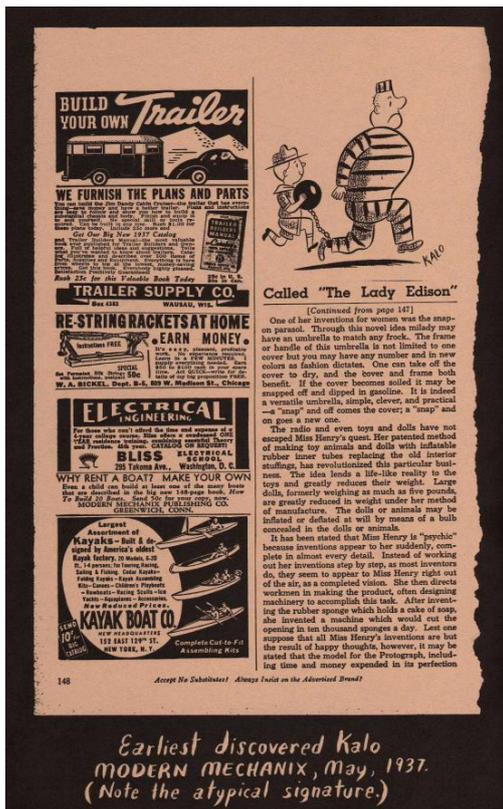


Fig. 3.28 (Seth, 1996: 167, 176)

3.4 Entre la factualidad y la ficción

Antes de concluir con este apartado es preciso decir, a modo de síntesis, recapitular que la referencialidad discursiva resulta relevante para elaborar lo que llamamos *realismo conceptual*, el cual es, a grandes rasgos, una forma de la ficción que intenta ser verosímil; es decir, busca construir una diégesis que imita ciertos elementos de la realidad, incluso al punto a veces de parecer factual. En el capítulo anterior señalamos que el realismo en el cómic es un estilo gráfico –dentro de un amplio espectro– que intenta reproducir la realidad de un modo imitativo, incluso al punto de ser fotográficamente idénticos el uno del otro. Sin embargo, el realismo entendido como una forma narrativa de imitar el mundo real no reside únicamente en el dibujo, ya que, insistimos, no existe un estilo gráfico que determine el tipo de enunciación que se utiliza. Está claro que el realismo en el cómic se encuentra estrechamente ligado a la imagen, pero su verosimilitud no radica en la imitación. Lo estilos son, en buena medida, formas retóricas que marcan el tono del relato. Además del dibujo, el realismo en el cómic recae en la manera en la que se cuenta la historia: en el cómo se crea el

discurso. Groensteen se refiere a esto como *realismo de los contenidos* (2013), basado en el uso de temas o situaciones que podrían ser reales.

Aunque el concepto de Groensteen es útil, consideramos que no es posible etiquetar un cómic como realista por el simple hecho de utilizar una temática que podría resultar probable en el mundo real. Creemos que existe toda una elaboración que debe pasar por el uso de la referencialidad discursiva. Al recurrir no sólo a una temática o a una anécdota, es más apropiado denominar este realismo *realismo conceptual*. Se trata del uso de material referencial (anécdotas, temas, fechas, escenarios, etcétera) para la elaboración de los relatos que, por el simple hecho de hacer referencia a algo tangible, pueden predisponer a los cómics como realistas. Es un umbral sólido a partir del cual el resto de los elementos narrativos trabajan para sostener la verosimilitud que reclama el realismo: “En ce sens, le réalisme est un processus, un mode de connexion” (Lecigne y Tamine, 1983: 8) entre el mundo real y el de las páginas para crear entre ambos una comunicación interdependiente. A pesar de la imposibilidad del cómic de ser enteramente mimético, el realismo conceptual se sostiene en la acumulación, coherencia y referencialidad de lo representado: “Realism stands for the believable construction of a world, in terms of surface attributes and detail” (Beattie, 2004: 14). No es necesario que el dibujo reproduzca un mundo análogo al tangible, basta con que se presente de forma lógica con respecto a nuestra realidad para establecer algún tipo de verosimilitud. Para ello, está claro que la referencialidad discursiva será de mucha ayuda, ya que todo su proceso de autenticación intenta certificarse y poder establecer la factualidad, mientras que el realismo conceptual utiliza sus dispositivos para imitar la realidad en la ficción.

El realismo conceptual ha sido utilizado para narrar historias cotidianas. Si durante mucho tiempo fue utilizado para narrar cómics históricos como forma de crear verosimilitud, ahora se ha vuelto indispensable para relatar la vida mundana, las anécdotas simples o las historias del día a día, los cuales han confirmado una vertiente temática de relevancia desde los años setenta, posicionándose como uno de los ejes temáticos del cómic contemporáneo (Schneider, 2010: 37). Por ejemplo, los cómics de Hernandez Brothers, Julie Maroh, Chris Ware o David Solís (estos dos últimos, con una importante carga autobiográfica, como veremos más adelante, permiten la ficción autobiográfica dentro del autocómic).

Como hemos visto en este capítulo, la referencialidad discursiva se utiliza primordialmente para denotar los enunciados factuales, pero también para construir el realismo conceptual que es, primordialmente, una forma de la ficción. La diferencia entre tipos de enunciaciones, entonces, no reside tanto en la elaboración de la referencialidad

discursiva, sino en el origen de los elementos y en su relación con lo real; es decir, no hablamos de una directriz de la enunciación, sino del origen de lo que se cuenta. Y aunque, a pesar de que es más habitual que la referencialidad discursiva sea utilizada en la elaboración de los relatos factuales, también tiene cabida en relatos ficcionales a través del realismo conceptual, como sucede en *Torso*, que parte de un hecho factual pero incorpora un desenlace completamente falso. Este cambio no desobedece el realismo conceptual del cómic, que al utilizar una anécdota histórica como base y una documentación exhaustiva, logra mantenerse dentro de los límites de lo verosímil, incluso cuando los hechos comienzan a ser claramente inventados. Debemos tener en cuenta que el realismo conceptual no es, bajo esta perspectiva, una forma de representación de la realidad, sino un adjetivo que califica el relato que imita dicha realidad, y que en el cómic se construye a través de lo que hemos visto a lo largo de este capítulo. En conclusión, el realismo conceptual será útil en el autocómic para codificar la ficción autobiográfica, ya que, al estar situado como un relato de ficción, necesita ser mayormente un relato realista.

A lo largo de este capítulo, hemos querido explicar cómo el tipo de pacto, la referencialidad discursiva y la autenticación ayudan a determinar el tipo de propuesta de enunciación. A pesar de que ninguno de ellos permite hacer una categorización concluyente, forman parte de los pocos vehículos con los que contamos para delimitar una lectura estable. No obstante, para que esta distinción, o entendimiento, tenga lugar es necesario que el lector interprete las señales expresadas por el texto, señales que hemos explicado aquí. Es decir, el último encargado de interpretar un cómic como factual o ficticio es el lector.

La referencialidad discursiva, la autenticación y, por consiguiente, la factualidad, es “a conspiracy between writer and reader, not an essential relation between certain texts and the world of experience” (Witek 1989: 115). Es una forma de construir un espacio veraz en el que el lector pueda interpretar todo como posible o no. Esto es, el autor nos propone una perspectiva del mundo –su perspectiva del mundo– que procede de acuerdo a ciertos códigos que va respetando y sobre el cual va edificando su relato con el objetivo de convencer al lector de lo que se cuenta es verídico.

La enunciación factual se diferencia de la enunciación ficcional realista en el sentido que la primera es una representación de lo real. A través de la referencialidad intenta situar que todo lo que se muestra de alguna manera existe más allá del cómic. Aunque entiende que es una representación artificial y mediatizada, se trata de algo que está en el lugar de lo real. Por el contrario, el realismo conceptual, y con ello la enunciación ficcional, plantea el juego de “hacer creer” al lector que puede emerger en la ficción, establecer el *efecto de lo real* del

que habla Barthes; crear una narración en donde todos los ensamblajes hagan aparentar todo como verosímil: “La ‘realidad’ no es nunca otra cosa que un significado formulado, protegido tras la omnipresencia aparente de referente” (1987: 176).

La referencialidad discursiva permite hacer que emerjan del texto las imágenes que puedan percibirse como ciertas. Crear una verdad sustentada en la confianza: “This truth is a matter not of verifiability but of trustworthiness, not so much a constant quality as the result of a continual renegotiation between the artist, his materials, and his audience [...]. It is, in sum, a rhetorical matter” (Hatfield, 2005: 150). La referencialidad discursiva es, de este modo, una construcción constante, un proceso acumulativo que permite ir certificando el relato; no es un mecanismo que aparece y que sostiene el resto del cómic, es una elaboración en la que participan todos los dispositivos que ya vimos, ya sea para generar un cómic factual, en el que todo esté organizado con el objetivo de establecer una veracidad, o para permitir el paso de un cómic de ficción realista en el que todo resulta verosímil. En este sentido, las relaciones y tensiones que se establecen entre los elementos que producen la referencialidad hacen surgir acercamientos y rupturas de los límites entre la ficción y lo factual. Éstos han sido utilizados para evocar una impresión determinada como en la ficción histórica o la autoficción –o incluso para crear bulos–.²⁰³ Esta posible distinción deja claro que no todo cómic referencial es factual, pero sí que todo cómic factual tiene que ser referencial discursivamente.

Como mencionamos más arriba, estas diferencias serán necesarias para observar cómo existen cómics en los que la identificación del tipo de enunciación es poco probable o vacilante, como sucede con la autoficción, que, al plantear un pacto ambiguo, no puede situarse como factual, y tampoco, en muchas ocasiones como ficcional. El lector es el encargado, entonces, de unir el paratexto, la referencialidad y la propuesta de pacto para dilucidar si se trata de un tipo de relato de otro. A veces esto resulta medianamente simple gracias a la historia que se cuenta. No obstante, en muchas otras ocasiones, los límites continúan siendo poco claros, por lo que el lector tiene que tomar una posición que le permita conducir su lectura.

²⁰³ Como el caso de la dibujante francesa Judith Forest en *Ih25* (2009), quien a través de una muy precisa referencialidad discursiva muy precisa, así como de una autenticación extremadamente detallada que parecía completamente veraz, estableció su cómic como factual y autobiográfico. Sin embargo poco tiempo después de la publicación de su segundo libro se reveló que en todo había sido una invención de William Henne, Thomas Boivin y Xavier Löwenthal. Para hacer veraz toda la información contrataron incluso a una actriz que se hizo pasar por la autora del libro.