

La novela gráfica: formas de dibujar la soledad

José Manuel TRABADO CABADO

Universidad de León

El cómic parece haber sido reducido en la actualidad a un discurso que se presenta como territorio reservado para uso y disfrute de una minoría. De ordinario parece pensarse en una forma narrativa que tiene en el superhéroe salvador una fuente inagotable de argumentos. Quizás el caso de Superman forjó muchas de las características de la nueva forma del héroe épico. Esa doble personalidad que servía como bisagra entre el mundo de acción del héroe y la vida cotidiana de su identidad civil sumida en el anonimato creó la falsilla sobre la que va a descansar el mundo del cómic del universo de la Marvel. En el aspecto gráfico también se creó un aspecto visual que pronto se convirtió en un arquetipo. Las mallas ajustadas junto con el omnipresente enmascaramiento fue imagen que se repitió hasta el punto de que incluso un antihéroe como el Spirit de Will Eisner, en principio ideado como un personaje que rehuía esa convención, acabó con un antifaz por exigencias del editor. El superhéroe clásico, sin embargo, arrastraba consigo un problema que le era consustancial. Sus poderes casi ilimitados exigían la aparición de una serie de enemigos que deberían estar a su altura. Los combates y subsiguientes victorias serializadas en el formato del comic-book corrían el peligro de caer en una inercia repetitiva que abocase a una crisis del personaje y sus aventuras.

Una respuesta a esa trayectoria que podría derivar en agotamiento de temas y vaciamiento de la personalidad del superhéroe convertido en un fetiche de la acción que parece invulnerable puede ser el auge de un nuevo formato dentro del universo del cómic: el denominado “novela gráfica”. Aunque se ha discutido sobre la paternidad del término -algunos recuerdan la obra de Jim Steranko como creador de tal denominación- suele señalarse la obra de Will Eisner titulada Contrato con Dios como un hito dentro de la creación y desarrollo del nuevo género del cómic. En esencia la obra de Eisner responde a una renovación de los modelos narrativos utilizados a lo largo de unos cuantos años para construir las historias de Spirit. El marco de las ocho páginas que tenía cada historia de Eisner junto con el bastidor del género negro que parecía constituir el esqueleto narrativo básico de las aventuras del detective parecía exigir una nueva forma que permitiera ampliar las posibilidades expresivas del cómic.

José Manuel Trabado Cabado

Son significativas las palabras del propio Eisner que funcionan a modo de prólogo. En ellas declara cosas como la siguiente: “En este libro, me he esforzado por conseguir una narrativa que trata de temas personales.” . Otros términos usados como reclamos de una nueva forma de hacer cómics son los de experiencia personal, el relato de gentes y hechos que podrían pasar por reales y una nueva sintaxis en las imágenes. Con este programa se ve un esfuerzo por escapar de los condicionantes tanto del comic-book de los superhéroes como los de su propia creación Spirit ligada fuertemente a la dinámica de la prensa

La ciudad deja de convertirse en un mero decorado en el que tienen lugar los combates de los héroes para ser en sí misma la protagonista. En el caso concreto de Contrato con Dios la acción se centra en la Avenida Dropsie. Se trata de cuatro historias independientes que comparten un mismo espacio. Serán esos lugares de hacinamiento urbano en los que la privacidad se ve arrasada los que actúen como el elemento de engarce haciendo posible así que esas cuatro historias se integren en un orbe narrativo mayor. Se consigna así el nacimiento de la novela gráfica. Lo interesante es que parece haber una fuerza centrífuga que consigue que la narración escape de las normas genéricas al uso: no se trata de una historia de detectives, de ciencia ficción, de aventuras que parecían ofrecer en Europa la posibilidad de creación de otro formato: el álbum. Cada historia posee sus propios artillos narrativos; cada capítulo de esta novela gráfica intenta reflejar la vida como si se tratase de un espejo quebrado. Cada fragmento cuenta la realidad a su propio modo. A modo de pequeño botón de muestra podría remarcarse la importancia del uso del splash page (página viñeta) sobre todo en la presentación del personaje de la primera historia que de alguna manera nos está ofreciendo una mirada atenta y detenida sobre la soledad y desolación en la que vive el protagonista tras la muerte de su hija. Ya Eisner había dado buena muestra de su pericia en el uso de estas splash pages que funcionaban como portada de presentación de sus historietas de Spirit. La pertinencia de renovar la portada junto con el logotipo del nombre de Spirit para cada historieta ofrecía una buena muestra del afán aperturista y renovador de su forma de contar. Con la utilización de la página viñeta se consigue otorgar una gran importancia al espacio al tiempo que se busca un ritmo mucho más lento. Esto es algo que muestra algunos de los elementos propios de la novela gráfica.

La novela gráfica constituye un espacio en el que propiciar una dignificación del lenguaje del cómic alejándose de las peleas y aventu-

ras extenuantes. Reivindica una mirada hacia la vida y los espacios cotidianos, la aventura reside en el día a día y sus protagonistas son de ordinario perdedores. La novela gráfica será también un terreno adecuado para el dibujo de la soledad de unos personajes rodeados de gente. El dibujo será también un elemento especialmente relevante y se salvará de ser en ocasiones un elemento supeditado al desarrollo del guión narrativo o una mera ilustración de los diálogos. Aunque no tan claro en la obra de Eisner, en otras novelas gráficas podría atisbarse una especial reivindicación del elemento lírico conseguido a través del uso del paisaje con una serie de rasgos connotativos.

Un ejemplo revelador de todo cuanto acabo de insinuar es la novela gráfica de Chris Ware titulada Jimmy Corrigan. El chico más listo del mundo. La articulación temporal es una buena muestra de la distancia que existe con respecto al comic-book. Se trata aquí de una saga de cuatro generaciones. El lapsus temporal entre una y otra viene sugerido por la importancia del paisaje como elemento narrativo. Lo que en el lenguaje cinematográfico puede ser resuelto con un fundido en negro viene cristalizado en esta novela gráfica en el uso de esas descripciones paisajísticas.

Otro momento en el que el lenguaje visual acaba adquiriendo un gran protagonismo es en el intento de reflejar la cotidianeidad. En esos momentos las viñetas mudas se concentran en un intento por reflejar el tiempo de la vida y no el de la aventura. Quizás la novela gráfica sabe explotar como motivos centrales de su narrativa los momentos en los que no parece suceder nada especialmente relevante. Este tipo de registro no dista tanto del cine intimista o de las realizaciones literarias de narradores como Virginia Woolf, Katherine Mansfield o Raymond Carver. Todos conforman orbes narrativos que emanan de lo aparentemente insustancial; son, por lo tanto, narraciones que viran hacia el territorio de la mirada detenida. La viñeta deja de ser soporte del engranaje narrativo para convertirse en un signo visual que aspira a cierta autonomía. La narración visual que diluye sus componentes argumentales basados en los consabidos esquemas de planteamiento, nudo, desenlace establece relaciones de parentesco con la pintura, la música o la lírica. No extraña, pues, que el propio Ware hable de la necesidad de conseguir un ritmo visual. La viñeta parece formar parte de una todo orgánico, de una sinfonía de imágenes. El dibujo no es sólo un instrumento, sino un elemento en sí mismo

Cabe destacar también la importancia del elemento autobiográfico dentro de la novela gráfica de Ware. Ha sido él mismo el que ha señalado el substrato vital que encierra esta obra. Podría

hablarse incluso de una trasposición de la realidad al dibujo que ronda el autorretrato. El parecido entre Ware y su protagonista así parece indicarlo. Evidentemente, en la obra existe una suerte de distorsión que impide pensar que no todo lo narrado en la novela gráfica tiene su correlato en la vida del autor. El arte tiene sus propias reglas y el devenir narrativo parece exigir ciertas inercias que separan su propósito del mero inventario de lo que ha sido la vida del autor. En este sentido esta y otras novelas gráficas aprovechan el camino abierto por Will Eisner. La materia en torno a la cual gira la peripecia narrativa está sólidamente enraizada con la vida. En el caso de Eisner el punto de mira parece estar más enfocado a la perspectiva social; en el caso de Ware así como en los ejemplos que se examinarán posteriormente como son los de Seth con *La vida es buena te rindes*, Craig Thompson con *Blankets* las propias vivencias sirven para tejer la urdimbre de la narración gráfica. Se opta ahora por una visión de lo individual. Son de ordinario personajes solitarios; el cosmos narrativo se adelgaza para mostrarnos un primer plano de la soledad de los personajes. El conflicto de los protagonistas reside en su interior. De ahí la importancia que tienen los entresijos psicológicos de los personajes, las quimeras y anhelos secretos que cada uno alberga en su interior. Estos personajes solitarios se caracterizan por buscar algo. Jimmy Carrigan buscará a su padre, al que hasta entonces no conocía, Craig, el protagonista de *Blankets*, buscará el sentido de su vida y la suya supondrá la aventura del viaje de la infancia a la madurez. Seth buscará a un dibujante, por el cual siente una profunda admiración, llamado Kalo, que ha desaparecido. Podría decirse que en el fondo en cada búsqueda se camufla otra búsqueda más evidente: la que les lleva hacia ellos mismos. La figura del padre o del dibujante son trasuntos vitales de cada uno de los protagonistas. En estas novelas gráficas la materia está articulada en torno al problema de la identidad de sus figuras principales. Suele ser normal en estos tres ejemplos el conflicto entre el personaje y el mundo. La soledad no deja de ser la marca de su inadaptación. En consecuencia los personajes se fabricarán un mundo alternativo: el mundo de los sueños. Cada uno de ellos se refugiará en sus ilusiones. Al tiempo que se desarrollan esas coordenadas temáticas de vida cotidiana, conflicto interior, soledad y sueños, estas obras desarrollan también una serie de técnicas que las desligan del cómic de acción. Para dibujar la vida es necesaria una nueva gramática. En el caso de Chris Ware ante la dificultad de lectura incluso llega a incorporar una pequeña sinopsis que aclara y refiere lo narrado anteriormente. En ocasiones, también inserta una flecha que indica el orden de

lectura. De alguna manera, se está evidenciando un esfuerzo por renovar los códigos de lectura de la narración gráfica hasta el punto incluso de situar alguna viñeta orientada de forma diferente. Ware consigue un lenguaje propio con la inserción de series de microviñetas que consiguen variar el ritmo de la mirada dentro de la página. Entre esas microviñetas apenas existen tiempos muertos, con lo cual se consigue una especie de ritmo de lo cotidiano, quizás incluso podría relacionarse esas series con la técnica de las tiras cómicas: podría ser una tendencia a la tira cómica pero sin humor. Pueden alternarse estas viñetas con otras de mayor amplitud que permiten la entrada del espacio y del paisaje. Así en una misma página se ofrece una realidad descompuesta en planos. No se está ante la ilación de viñetas que obedecen a un continuum en la narración, sino que se muestra una escena con diversos encuadres. Cada viñeta es una mirada sobre ese entorno. No son cruciales los diálogos, sino los espacios retratados; un personaje sentado, unas maletas dispuestas para el viaje, una calle solitaria o la lluvia sobre una esquina desierta son elementos muy significativos. La narración entra por la mirada; el silencio se adueña de la página y tiñe de connotaciones cada una de las viñetas. El montaje de la página parece esforzarse en descomponer la lógica narrativa de causalidad. Entre una viñeta y otra no parece haber una relación de causa-efecto. La temporalidad se transforma. No tiene por qué haber un hiato temporal entre viñeta y viñeta. A veces la justificación de las distintas viñetas viene dada por una serie de variaciones en la mirada. Se trata de acechar el instante desde distintos encuadres [imagen 1]. En este sentido quizás haya reminiscencias de técnica cinematográfica en la forma de mostrar los espacios y el lugar de los personajes en ellos. Parece como si se estuviera exigiendo no una forma de encadenar viñetas persiguiendo historias, sino una forma de mirar basada en la morosidad .

El hecho de que se narren varias historias, cada una de ellas con una cronología, exige una serie de suturas. Los escenarios con lluvia o nieve y la aparición como leit-motif de un pájaro parecen establecer modos de unión entre los diversos mundos narrados.

En ocasiones también el sueño del protagonista se convierte en materia narrativa. Tal es el caso del episodio en que sueña que es abducido por un extraterrestre, correlato onírico de la figura paterna. En otra ocasión también sueña que su padre le exige que mate al caballo. Existe pues una ambivalencia en el subconsciente del personaje: entre deseo y odio por recobrar la figura paterna. Del personaje emergen sus deseos más recónditos y éstos se articulan de forma narrativa. Estas

narraciones se yuxtaponen a la propia narración de la vida de Corrigan. Realidad y sueño se funden y se entrecruzan en el discurrir narrativo. La materia del sueño del protagonista es demasiado rica y compleja como para caber en un globo en el que el personaje sueña una imagen. El sueño no puede ser reducido a una única imagen estereotipada; necesita ser narrado para explicar la complejidad de los adentros del personaje .

También necesita un comentario la singular forma de disociación de texto e imagen que tiene lugar en algunas partes de la historia de Corrigan. Existen páginas en las que el texto y la imagen se alternan. Quizás todo ello dé cuenta no sólo de la narrativización de las imágenes, sino de la visualidad de la palabra desde el momento en que imagen y texto adquieren un mismo estatus en esta nueva forma de distribución sobre la página. La disociación de códigos se ve de forma clara desde el momento en que texto e imagen se yuxtaponen y se nivelan en un mismo orden de importancia. No existe en esos momentos una integración del texto dentro de la imagen.

También existe en el peculiar estilo de Ware una sintaxis que busca una mayor complejidad expositiva. De ordinario los cartuchos dentro de la viñeta sirven para hacer explícitos elementos elididos en la imagen. Son del tipo de “un tiempo después”. El texto es una marca de la elipsis en la narración. También sirven para dar cuenta de una acción que sucede de forma simultánea con avisos del tipo de “mientras tanto”. Ware utiliza textos del tipo “Y así” o “Sin embargo”. Parece como si los matices expresados en la tendencia minimalista de las imágenes utilizadas exigieran igual esmero en los conectores entre viñeta y viñeta. Estos conectores están indicando la sutileza de la mirada del autor de Jimmy Corrigan.

Dentro de esta dinámica de la novela gráfica merece también atención el caso del autor canadiense Seth. En su novela gráfica *La vida es buena si no te rindes* publicada entre 1993 y 1996 de forma serializada y luego en formato libro, se puede observar otro ejemplo de la singularidad estética que puede alcanzar el género de la novela gráfica. Si Jimmy Corrigan era una historia de cuatro generaciones en la que el peso narrativo basculaba sobre los dos niños abandonados por su padre, hecho éste que emparentaba la vida de Chris Ware con la de su narración gráfica, creando así una historia de soledades y búsquedas armonizadas en el tiempo: nieto y abuelo cumplen un mismo destino en tiempos diferentes, la historia de Seth se centra en él mismo convertido ahora en personaje. La tristeza dibujada por Ware en sus viñetas, en algún modo comparable a algunos de los cuadros de

Hoper, basa su fuerza expresiva en la pasión por captar de forma realista algunas escenas de lo cotidiano que adquieren un talante simbólico. Sin embargo, en la novela de Seth los colores planos de Ware dejan paso a una técnica cromática basada en la utilización de dos únicos colores. El cristal límpido de la mirada de Ware se convierte ahora en una forma de mirar que en manos de Seth distorsiona el objeto contemplado. Esa pátina de nostalgia que en la fotografía encarna el uso del sepia ahora en esta narración viene conseguida gracias al verde. Si el elemento autobiográfico sirve como punto de conexión entre Jimmy Corrigan y *La vida es buena si no te rindes*, no paran ahí los puntos en común. Como ya se ha insinuado anteriormente, en ambos casos los protagonistas inician una búsqueda que dote de sentido una vida vacua. Jimmy busca a su padre, y Seth buscará al misterioso dibujante Kalo. En ambos casos también se esboza una poética basada en el dibujo y narración de lo cotidiano. Es aquí, en las formas narrativas, en las que se pueden también establecer ciertas divergencias. En el caso de Seth posee cierta importancia el uso del cartucho narrativo protagonizado por el propio autor que narra y dibuja su historia. Esos cartuchos narrativos que llevan el peso del arranque de la historia podrían ser leídos como una suerte de voz en off. La disociación entre imagen y texto se hace también palpable en esa obra. Parece como si las funciones tipificadas por Barthes para el texto que acompañan a la imagen, a saber el anclaje y el relevo, se vieran diluidas en esta forma narrativa de Seth desde el momento en el que la voz no refiere ni explica en primera instancia nada de lo que la viñeta muestra. Quizás parezca arriesgado insinuar que existe una reminiscencia de los moldes cinematográficos dentro de la forma narrativa del cómic. Esto es lo que explica que exista también una falta de sincronización entre texto e imagen. La voz narradora en primera persona pertenece a un momento posterior al de la imagen, algo también típico de las formas evocativas del cine cuando a la imagen del pasado retenida en la memoria se le superpone la voz en off que la recuerda desde el presente. También ahí se puede establecer una diferencia entre los modos narrativos de Ware y Seth. Ware muestra la desolación y la soledad; Seth, la narra. Existe un hiato temporal entre el tiempo desde el que se narra y el tiempo narrado; no así en Ware. Si se me permitiera una comparación entre los modos narrativos de ambos por el establecimiento de una analogía con otros lenguajes de lo visual: Ware está más cercano a la pintura o la fotografía mientras que la obra de Seth podría ser vista como una propuesta de diálogo con el lenguaje cinematográfico. Da así la impresión de que entre la imagen y la mirada

del lector se interpone la mediación de la voz narradora. Existen, no obstante, excepciones como el inicio de la quinta parte, en la que se pueden encontrar seis páginas en las que el protagonismo recae única y exclusivamente sobre la imagen convertida en viñeta. También en la sexta parte de la novela gráfica se puede contemplar el caminar solitario del protagonista por las calles. Se consigue así un particular ritmo narrativo que bucea en el reverso de la historia narrada. Lo crucial es lo cotidiano; no existen grandes derrumbes; la soledad es una forma constante de ser y estar en el mundo. La voz interiorizada sobre la que se teje el entramado narrativo encaja a la perfección con el carácter de lo que se quiere contar. El protagonista se define como un ser retraído que rehuye el presente para mirar con nostalgia hacia el pasado. Si la nostalgia exigía un cromatismo muy determinado a la obra, también parece ser un elemento relevante en la configuración de la psicología del personaje. Esa forma de indagar en lo interior muestra la creación de unos espacios que vertebran toda una simbología que explica la voz narrativa. Así se dice: “Cuando me deprimó tiendo a retraerme hasta esos recuerdos, lo cual me lleva a un recuerdo anterior... uno que es clave y que creo que explica muchas cosas. Yo no tendría más de cinco años. Me gustaba meterme dentro de las cajas de cartón y cerrarlas luego. Disfrutaba metiéndome en ese espacio seguro y confinado. La casa de mi madre se parece mucho a esas cajas” (p.12). El protagonista viene marcado también por su incapacidad para relacionarse con el mundo; sólo tiene un amigo y, además, vive sumido en la afición obsesiva por los dibujos de humor gráfico. Su tiempo vital es también el del ayer. La nostalgia es en la obra de Seth una forma de mirar al mundo a través del tamiz que imponen los recuerdos. Ese tamiz construye una barrera que evita y choca con el presente. El protagonista de la historia ama lo viejo, restos del naufragio de un mundo pasado que sobrenadan en el presente. La búsqueda de los dibujos de Kalo es un motivo que servirá para unir algunas de las aristas de la personalidad del personaje: por un lado se busca algo que ya ha caducado y que apenas si subsiste a modo de antigualla: son los dibujos de Kalo; por otro lado, existe un ideal en esa forma de dibujar que parece inalcanzable. Se trata de una confluencia en la forma de entender el dibujo que acaba por provocar una admiración tan grande que llega incluso a angustiarse al protagonista de la historia de Seth.

También en esta soledad a veces existe el acceso al interior del personaje y el lector puede ver los sueños de Seth personaje. Así sucede en las pp.66 y 67 en las que el reborde ondulado de la viñeta indica que se está ante una forma vicaria de la realidad.

El personaje mira la realidad a través de la retícula de su memoria cultural basada en el mundo del cómic. No es de extrañar así que, por ejemplo, cada vez que ve un tren piense en Tintín. De la misma manera puede entenderse el lugar central que ocupa “Carlitos”, el personaje de Schultz, dentro de la filosofía vital del Seth personaje. Hace referencia a la tira en la que Carlitos afirma que su opción para resolver un problema en la vida es el de evitarlo. Seth construye su filosofía sobre ese mundo imaginario que para él acaba convirtiéndose en un código para descifrar la vida: lo que él mismo denomina el evitacionismo. (p.95).

Parece que cada mirada proyecta algo del interior del personaje. No se trata de captar el mundo, sino de prolongar la memoria y la nostalgia sobre todo aquello que se mira. Cada cosa del mundo exterior se acaba convirtiendo en un signo tamizado por la sensibilidad de Seth. Los momentos y lugares del pasado regresan convertidos en símbolo. La memoria posee una capacidad simbolizadora dentro del pensamiento general de esta novela gráfica. Así lo advierte el propio personaje: “La verdad es que nunca se sabe qué pequeño acontecimiento puede convertirse en un recuerdo intenso, que se te queda en la mente, tomando más y más significado con los años” (p.78). La búsqueda de noticias sobre el dibujante de humor gráfico del New Yorker lleva aparejada un viaje a sus lugares de infancia. Como se puede observar existe un doble viaje al pasado: la búsqueda de un dibujante del que apenas quedan vestigios es la contrapartida de esa otra búsqueda: la de los espacios que fueron nuestros y que sólo se alojan en el recuerdo. Ambas parecen aventuras destinadas al fracaso. Su pupila irá ofreciendo un paisaje en el que todo aquello contemplado adquiere un valor nostálgico. Como pequeño botón de muestra puede recordarse cómo el gusto por los barrios industriales viene propiciado por ser éstos los paisajes del silencio y de la soledad pero también por la evocación de los tiempos pasados (p.92).

En definitiva puede verse cómo Seth traza todo un programa estético utilizando el molde que le ofrecía su propia vida: algo similar a lo que hace Chris Ware en su Jimmy Corrigan. En uno y otro caso las historias trazadas sobre el material vital suponían la eclosión de un lenguaje narrativo y visual que consigue una personalidad reconocible. Si en el caso de Chris Ware su Jimmy Corrigan rescataba temas y formas de otras obras suyas como son Kimby Mouse o Big Tex; Seth construirá su otra novela gráfica Ventiladores Clyde sobre el crisol que había conseguido con La vida es buena si no te rindes. En ambos casos parece que el elemento autobiográfico fue la espoleta que sirvió

para concebir la novela gráfica; sin embargo repetir la fórmula podría ser imponerse un molde en exceso restrictivo. Una obra como *Ventiladores Clyde* permite a Seth prolongar su poética anterior pero fuera ya del registro de lo autobiográfico. La trasposición de la vida a las páginas de la novela gráfica supuso el hallazgo de un lenguaje propio. Sin embargo, a pesar de las coincidencias entre una y otra obra no hay que pensar en una repetición sin más de los mismos procedimientos. En el grafismo es evidente cierta continuidad -el cromatismo combina el blanco y negro con un solo color al igual que sucedía anteriormente- pero los procedimientos narrativos varían buscando una nueva forma de contar las cosas que gana en complejidad. Si en *La vida es buena si no te rindes* se centraba en la búsqueda de Seth de noticias sobre el misterioso Kalo, ahora la narración tendrá dos partes bien diferenciadas. En esta novela gráfica se narran los avatares de una empresa “*Ventiladores Clyde*” regentada por la familia Matchcard. El protagonismo recaerá sobre dos hermanos que se caracterizan por presentar formas de vida antitéticas. El contraste no sólo vendrá determinado por esta disparidad en su caracterización, sino también por la distinta ubicación cronológica: una historia está localizada en 1957 y otra en 1997. Además en ambas narraciones regirá un modo de contar las cosas que será totalmente diferente.

La primera parte de la historia está protagonizada por Abe Matchcard. Se trata de una rememoración en la que se narra los tiempos de apogeo y decadencia del negocio familiar. Ese afán rememorativo establece ya una serie de resonancias que relacionan la historia de *La vida es buena si no te rindes* con *Ventiladores Clyde*. Si el Seth personaje de *La vida es buena si no te rindes* busca en el presente los vestigios del pasado, Abe nos ofrece la crónica de una desaparición. La memoria junto con la tristeza que exhalan estas narraciones de perdedores conforman un elemento aglutinante dentro del universo del cómic de Seth.

Si bien es cierto que es evidente esa continuidad temática, no hay que desatender las diferencias técnicas en los artificios narrativos. Los cartuchos de índole narrativa que servían para canalizar la voz interiorizada del personaje protagonista de *La vida es buena si no te rindes* dejan paso a otra estrategia: la de insertar en la viñeta al personaje que se encargará de narrar todo lo que sucedió con la empresa familiar. Es ahí donde se hace patente la brecha entre la imagen y la narración. Seth opta en este caso no por dibujar una historia que se fragüe secuencialmente en distintas viñetas, sino que lo que se representa mediante el dibujo es al narrador. La narración recae sobre el peso de

sus propias palabras. De este modo la primera parte de la historia nos muestra los retazos de la vida cotidiana de este personaje que cuenta cómo fue todo en el pasado. Leemos la narración de este personaje que nos trasporta al pasado pero vemos la vida de abandono y derrota en que se mueve éste. El presente es desolador y el lector asiste no como espectador de una acción en la que los personajes hablan y dialogan entre sí ignorando aparentemente la existencia de un superdestinatario de sus palabras, que es el lector. La primera parte se vale única y exclusivamente del monólogo de este personaje que parece exigir ahora la presencia del lector como un destinatario explícito de estas palabras. Con ello se quiebra esa barrera invisible que separa el mundo de la ficción representada en el cómic con la realidad del lector. Esa apariencia de continuidad consigue establecer una cercanía y complicidad con el personaje que, más que hablar, parece confesarse ahuyentando los fantasmas del pasado. Si las palabras de Abe refieren la historia del negocio familiar, lo que el dibujo narra es el ritmo cotidiano en el que nada adquiere una importancia destacada: el levantarse, prepararse el desayuno, ordenar las cosas en el viejo almacén, pasear por la calle en un día inhóspito traduce una rutina que se tiznará de cierto toque de desolación gracias a que simultáneamente estamos conociendo cómo hubo tiempos mejores en el pasado. Se trata, también en este caso, de otra historia de soledad y cierta nostalgia contenida. El monólogo que entabla el personaje da buena muestra de que no existe al otro lado de estas palabras nada que no sea la soledad.

Precisamente en esa narración que realiza Abe ocupará un lugar de importancia la figura de su hermano Simon. Entre ambos quedará insinuado un contraste manifiesto. Abe parece el hombre de negocios seguro de sí mismo que es capaz de hacer remontar el negocio; Simon se presenta, por el contrario, como una persona retraída que se refugia en la lectura y el mundo de las emociones. El legado que dejará a su hermano Abe será precisamente éste: sus libros. En ellos parece encontrar los rastros de su hermano: palabras interpuestas que tiempo después sirven para la comprensión y el acercamiento entre ambos.

Será Simon el otro elemento sobre el que pivota la historia. La segunda parte está situada en 1957, cuarenta años antes. El lenguaje utilizado en esa segunda parte difiere sustancialmente. La asincronía entre palabra y dibujo queda ahora anulada y el peso narrativo recae sobre la imagen que queda matizada por los diálogos que reafirman la narratividad de cada viñeta. Si en la primera parte se dibujaba al narrador en su soledad, en esta se dibuja la narración. Se trata del primer

viaje de Simon como representante de “Ventiladores Clyde”. Será una experiencia llena de frustración. En ella vemos cómo Simon fracasa una y otra vez en el arte de vender sus productos. Se establece ahora otro conflicto. En la primera parte Abe parecía encarnar la dialéctica que existe entre un pasado de esplendor y un presente de soledad y desamparo; en la segunda la tensión narrativa viene originada por el desajuste entre la personalidad retraída de Simon y la exigencia de unas dotes persuasivas que no tiene a la hora de colocar sus productos en el mercado. Esa tensión entre la realidad del vendedor y su mundo interior fragua el conflicto de la segunda parte. Simon intentará con todas sus fuerzas ubicarse en un lugar al que no pertenece. También el lector asistirá a la angustia del personaje que tomará naturaleza gráfica. Esto se conseguirá gracias a la yuxtaposición de viñetas en las que se alternará la situación angustiada de Simon con la figura atormentadora de su hermano que parecía anunciarle su irremediable fracaso. El reborde ondulado y la ausencia de color serán también signos inequívocos de que estamos viendo las propias obsesiones y congostas del personaje [imagen 2]. Desde este punto de vista la novela gráfica, gracias a su extensión, es un campo fértil para expresar los sueños e inquietudes de los rincones más escondidos de los personajes.

Ventiladores Clyde puede verse así como la historia de dos soledades: Una, la de Simon, proviene de saberse un inadaptado que no logra integrarse en los engranajes de la vida práctica que se le estaba exigiendo. Su mundo está en otras laderas como indica su afición por la lectura o la escritura de un diario en el que refleja los embates de la vida. La otra soledad, la de Abe, es la que surge en la estación final del recorrido vital. En la senectud vive entre sus recuerdos, comprendiendo ahora a su hermano y reconociendo como aquella seguridad que albergaba en el pasado era tan sólo la máscara que ocultaba una serie de decisiones equivocadas causantes de la ruina del negocio. Esa soledad que enfatiza una mirada retrospectiva contrasta pero al mismo tiempo armoniza con la otra soledad: la de saberse a contracorriente en el mundo. Simon es un ser solitario en la multitud; Abe es un ser recluso en su casa rodeado de trastos y libros que hablan del pasado más que del presente. Estas dos caras de la soledad poseen cierta influencia sobre el dibujo. La figura de Abe está enmarcada en los paisajes interiores de su casa mientras que Simon viaja y vive entre multitudes y paisajes solitarios. Su anonimato, sin embargo, quedará bien reflejado en las viñetas que lo dibujan en un segundo plano.

Entre los numerosos sistemas de engarce que conectan las dos historias merece especial atención, por el papel simbólico que desem-

c

peña, el motivo de las postales que tan sesudamente estudió Simon. En la primera parte podemos observar el misterio que supone ese gusto de su hermano por algo aparentemente tan trivial. Llamamos la atención varios motivos en este episodio de las postales. Por un lado Abe ofrece alguna clave interpretativa del porqué de esa afición por las postales. Se trata de postales trucadas en las que se muestran enormes frutas o animales. En contraposición con ellas los hombres parecen algo diminuto. Ese dato será usado por Abe para buscar la causa de la atracción que sentía su hermano por tales postales. De alguna manera se insinúa el paralelismo entre su hermano y las personas retratadas en esas fotografías. En ambos casos se puede apreciar un mundo que deviene enorme y que acaba por aplastar al hombre que lo habita. Así lo pone de manifiesto Abe: “Cuesta no ver el paralelismo entre el pequeño Simon y esos hombrecitos. Casi me entristece pensarlo. Por suerte Simon no parecía ver la relación” (p.58). Interesa señalar, además, dentro del apartado técnico, la importancia del montaje de las viñetas. Existe una alternancia entre las viñetas que muestran a Abe y las que son una reproducción de esas postales. Esta alternancia se ofrece como una estrategia perfecta para dibujar la desolación y la nostalgia. Al tiempo que se establece un contraste entre el bitono de las viñetas de Abe con el blanco y negro de las postales se puede observar cómo ambos tipos de viñetas poseen entre sí una relación de continuidad a través de las palabras de Abe. Su discurso agavilla las distintas viñetas pero ofrece también una versatilidad en su representación. De un lado se nos muestra como un discurso del personaje y, de otro, se configura con una voz en off cuyo origen está fuera de la viñeta. Se crea así un ritmo entre presencias y ausencias, entre el presente y el pasado. [imagen 3]. En definitiva, la explicación que Abe busca para ese acercamiento de su hermano al estudio de algo tan “humilde” reza así: “Puede que fuera por el trabajo... Era algo en lo que ocupar el tiempo, algo con lo que distinguir un largo día del siguiente. Supongo que todos buscamos arbitrariamente algo que dé sentido a nuestras vidas. Algo que justifique nuestra existencia” (p.57). La explicación no deja de ser interesante pero es tan sólo la conjetura que el hermano construye para explicarse algo que sabía que era de una gran importancia para Simon. Curiosamente, en la segunda parte el lector puede asistir a las causas del nacimiento de esa afición. Ahora no tendrá el intermediario de un personaje que narra un hecho y lo interpreta, sino que verá él mismo la acción teniendo lugar ante sus ojos. Mostrarlo directamente a los ojos ofrece la posibilidad de rehuir toda la retórica de la narración. Si en la narración de los hechos que

realiza Abe la interpretación será explícita, en esta forma de presentación ante los ojos estaremos ante el terreno de lo implícito y el sentido final será una prerrogativa que en este caso pertenece sólo al lector. Allí éste puede comprobar cómo Simon encuentra esas postales en una tienda en la que tenía que vender ventiladores. Su enésimo fracaso provoca una rendición y es en ese momento cuando las postales sirven como una suerte de relevo vital. Al vendedor le pregunta: “¿Ha sentido alguna vez que lo enfocaban con una luz? ¿Qué le seguía como un ojo vigilando, juzgándolo?” (p.150). En cierto sentido esas postales son también un símbolo de quien se sabe mirado y juzgado. Es ahí cuando toma carta de naturaleza una de las obsesiones que presiden esta segunda parte de la novela gráfica protagonizada por Simon: la de saberse examinado constantemente y juzgado por su hermano. Esa obsesión se canaliza gráficamente en forma de otro montaje en que se alternan los planos de Simon angustiado y los de su hermano, dibujados en tonos grises y con el consiguiente contraste cromático, que no son sino la imagen mental que atormenta a Simon. El vaivén entre la representación de la angustia del personaje visto desde afuera y la causa de ésta que desnuda sus interiores consiguen un ritmo también obsesivo. Las postales serán un símbolo de quien se sabe mirado, contemplado y susceptible de ser juzgado. Estas postales establecen otra resonancia simbólica con los paisajes que recorre Simon en esta segunda parte. Se trata de la visita que hace al faro y la que realiza a una especie de campo de minigolf en el que las viñetas destacan la soledad y el estado de abandono y atraen la mirada del lector sobre ciertas esculturas de animales gigantes. Esos animales gigantes establecen conexiones con los de las postales retocadas, por un lado, y, por otro lado, el faro, también paraje de soledad, es el símbolo de esa luz que parece contemplar y juzgar todo. Ambas visitas son formas de huída de la realidad en la persecución de espacios en los que el tiempo y la vida parecen detenerse: son espacios del refugio. El estudio de esas postales supone un acercamiento a esas representaciones de su soledad y de esos lugares de la observación. La fotografía es el espacio de una mirada y también el lugar en el que vive el observado. Estudiarlas supone de alguna manera una actividad de corte autobiográfico. Se estudiaba a sí mismo; de ahí que la desolación del personaje, desolación que el lector sólo podría imaginar porque no la verá, sea previsible cuando se entera de que otra persona se le ha adelantado y ha publicado un estudio sobre esas mismas postales. Si la primera derrota le había llegado a la hora de constatar su poca efectividad como viajante de la empresa familiar, la segunda derrota le había vedado la posibili-

dad de dedicarse al estudio de sus espacios privados y le había imposibilitado la coartada para hablar de sí mismo aunque fuera de forma interpuesta.

La estructura narrativa y la doble cronología nos ofrecen un doble final: la segunda parte acaba con la liberación del Simon que parece deshacerse de sus cadenas. Existe un recorrido que parte de la angustia y la ansiedad para llegar a la libertad y posibilidad de realización. La primera parte, sin embargo, ofrece un panorama de pérdidas y derrotas definitivas. No sabemos nada del final de Simon pero todo parece indicar su renuncia definitiva a encarar la vida. Entre ambas historias existe un periodo de silencio que escamotea a los ojos del lector la suerte de Simon. Ese silencio es, si cabe, mucho más efectivo. En este sentido la estructura narrativa de Ventiladores Clyde ofrece una mayor complejidad y variedad en los matices expresivos que *La vida es buena si no te rindes*. La diversificación de una historia en dos tiempos diferentes con narradores diferentes ofrece un universo más rico y poliédrico. El molde autobiográfico imponía las restricciones de una forma única de mirar. Diversificar esas miradas supone ganar en riqueza a la hora de representar los hechos. Por otra parte, el lapsus temporal entre una y otra historia deja un bloque de silencio que es también muy elocuente. A veces lo no dicho posee un poder retórico más grande que toda la retórica narrativa más contundente.

También hay que reconocer los evidentes nexos de unión entre ambas novelas gráficas. En ambas existen personajes que buscan algo para darle sentido a sus vidas; en el fondo se buscan a sí mismos: Seth personaje busca a un dibujante ignorado llamado Kalo y Simon también busca algo de sí en esas postales. Son personajes derrotados que no encajan en los moldes de lo cotidiano. Escapan de la vida para llegar a sus soledades y son esos recorridos hacia la soledad, metáfora de la vida contemporánea, lo que reflejan los dibujos y las narraciones de Seth.

Otra figuración de la soledad la encarna la obra *Blankets* de Craig Thompson. Se trata de una voluminosa novela gráfica en la que se atisba un mundo que posee concomitancias con lo ya visto en *Jimmy Corrigan* o las obras de Seth. El protagonista es un muchacho que narra su experiencia en el trance del abandono de la infancia para ingresar en el mundo de la adolescencia y madurez. Personaje y autor vuelven a compartir onomástica y ello da pie a que se inicie un tipo de lectura que ponga en funcionamiento los mecanismos de lo autobiográfico. La experiencia vital vuelve a ser el desencadenante de la narración. Se trata de un relato retrospectivo en el que la voz dicta los

saltos en el tiempo. Se alternan así dos vectores que marcan las coordenadas en torno a las cuales girará todo el relato. La relación con su hermano Phil servirá como coartada para abundar en el mundo de su infancia y sus temores mientras que la historia amorosa con Raina marcará el territorio de una historia amorosa de corte idealista que acabará en el olvido. Supone este fracaso un mojón en el camino que va desde la infancia hacia el mundo del adulto. Es la frontera desde la cual mirar para empezar a narrar el pasado.

El carácter del protagonista, retraído y fantasioso, ofrecerá la posibilidad de indagar en su forma de ser y situarse al margen de los ritmos preestablecidos. Su capacidad de ensoñación y su destreza en el dibujo serán los pasadizos necesarios para adentrarse en su mundo interior. La expansión de ese mundo interior es posible gracias a que la novela gráfica es capaz de ofrecer nuevos espacios de representación. La superación de los márgenes que ofrecía el comic-book para adentrarse en el terreno de la total libertad en las formas de dibujar y la duración del relato permiten la proliferación de las splash-pages. En el universo de la ensoñación se desenvuelven las páginas en las que Craig acaricia el pelo a Raina. A lo largo de tres páginas se pasa de una representación de corte idealista hacia otra de cuño onírico. El dibujo deja de ser una forma de trasposición de la realidad para plasmar una forma del recuerdo. Visto así, ya no es sólo la palabra la que posee una función diegética, sino que ahora la capacidad “imaginadora” de la memoria es la que ofrece su relato. Fantasía y memoria modelan las imágenes para llegar a una formulación quimérica de lo que ha pasado. No sólo se narran hechos, sino que la representación de éstos se ve impregnada por las emociones. La descripción de la atmósfera de aquél episodio remodela su forma de mirarla. El ronroneo de la calefacción toma ahora una dirección visual y es traducido en un dibujo de espiral de los objetos que componían el entorno. La habitación es ahora descrita a través de las sensaciones e imágenes que el narrador conserva en su interior. La individualidad del narrador mediatiza sus recuerdos y la forma visual de ofrecérselos al lector (p.127).

También la lectura de la Biblia ofrece una forma de ampliación del mundo representado a través del dibujo. Cuando Craig lee un capítulo de la Biblia el espacio del lenguaje icónico se encarga de ofrecer la imagen de cuanto figura en el capítulo leído. En la transición entre el mundo de la lectura y el mundo real desde el que se lee se puede observar la cohabitación en una misma viñeta de los personajes bíblicos que rodean al protagonista lector de la Biblia (p.200). La vi-

ñeta muestra ahora dos realidades que pertenecen a distintos planos que serían irreconciliables en la realidad pero perfectamente combinables dentro del mundo dibujado. Esa capacidad fantasiosa del personaje permite la creación de un mundo diferente al de la realidad. No sólo esa quimera vive en la mente del protagonista, sino que ahora también se asienta en la retina del lector. A veces dentro del discurso principal se insertan recuerdos que hacen virar el código visual hacia la recuperación de las imágenes evocadas. Tal es el momento en el que Craig recuerda cómo comprendió los misterios de las chispas derivadas de la electricidad estática que descubrieron a la par él y su hermano (pp.249-252). La viñeta de inicio del momento evocado articula en un mismo espacio de representación la figura de Craig recordando y la suya y de su hermano siendo recordados. La viñeta que marca el final del momento evocado muestra un paralelismo entre el niño que fue y el joven que ahora recuerda.

En ocasiones parece que la forma que la memoria tiene de 'imaginar' lo pasado exige un nuevo hábito en el montaje de la página. Así por ejemplo en la p.310, cuando se recuerda un momento en el que Raina se queda dormida, la forma de plasmarlo gráficamente abandona la habitual segmentación en viñetas con una serie de bordes que delimitan el espacio de cada una. Ahora se yuxtaponen distintas poses de Raina sin límites precisos. Todo ello ofrece la posibilidad de entender los recuerdos como una narración difusa en la que no parecen existir límites definidos. En la memoria se mezclan las distintas imágenes y la página se esfuerza por presentar ese espacio de lo borroso.

También la bifurcación entre realidad y fantasía ofrece la posibilidad de dibujar ciertas escenas en las que se ve cómo la escena cotidiana es elevada al reino de lo maravilloso gracias a la imaginación del protagonista, tal y como sucede en la p.337 [imagen 5]. La escena cotidiana, Craig sentado en el suelo mientras Raina aparece sentada en la cama escribiendo a máquina se torna en la imaginación de Craig en una escena de índole religiosa en la que el sacerdote adora a su ídolo, situado ahora en un altar. Se trata de una reinterpretación de la realidad, de un delirio que toma como base el mundo para fabricar otro. La identidad en las posiciones de los personajes nos ofrece la posibilidad de verlo todo a través de la mirada arrobada y extática del protagonista enamorado que eleva a categoría de diosa a su amada.

Como se puede comprobar, el método de recurrir al dibujo de la capacidad ensoñadora del protagonista ofrece un importante enriquecimiento del mundo representado. La soledad del protagonista en un

José Manuel Trabado Cabado

momento de encrucijada y pérdidas es canalizada a través de la creación de un mundo que sirva como fuga. Si en los casos de Chris Ware se recreaba la soledad casi de forma fotográfica, en Seth los paisajes servían como trasfondo melancólico de seres condenados a la nostalgia y el mundo del ayer, en caso de Thompson la expansión hacia el mundo de la fantasía está hablando de una forma de opresión que estaba ejerciendo la sociedad, la familia y, en definitiva, la vida misma. Todos son formas de representar la realidad que parecen estar ligadas de forma íntima con el ansia de partir de la propia experiencia vital que ofrece el cañamazo primero sobre el que urdir la narración ulterior. Los personajes buscan la forma de situarse en el mundo, de darle sentido a su existencia ya sea buscando dibujantes, estudiando postales, persiguiendo a la figura fantasmagórica del padre o saboreando las mieles del primer amor. El denominador común es la soledad, acaso territorio natal del escritor y el artista. Dibujar esa soledad estaba exigiendo un formato nuevo que estuviese escasamente codificado: la novela gráfica permitía una historia más larga y la incorporación de un idiolecto en el dibujo que se permitiera referir el mundo desde una mirada singular.

Imágenes

c

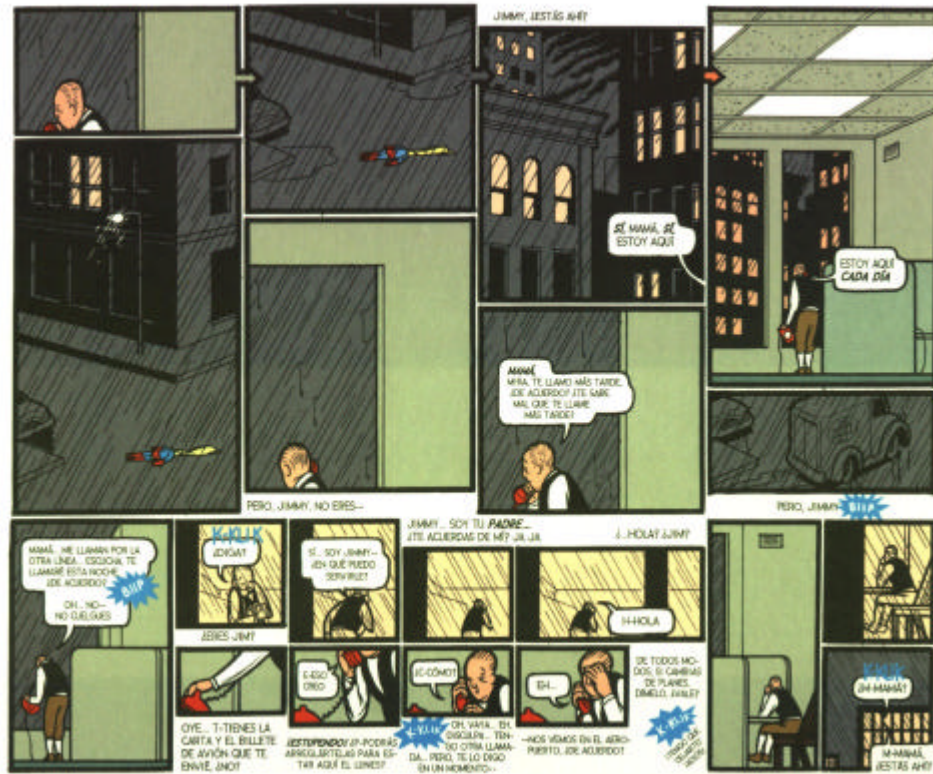


Imagen 1: Chris Ware, Jimmy Corrigan
La importancia del paisaje, escenas lloviendo, sirve para connotar toda la historia narrada. De otro lado también se puede apreciar el ritmo visual en la disposición de las viñetas en las que aparece casi como motivo secundario la imagen de “superman” que se acaba de arrojar desde un edificio y ahora yace muerto en el suelo. Pasará el tiempo y nadie se percatará de su cuerpo solitario en la calle. Actúa como símbolo de la soledad del protagonista..

José Manuel Trabado Cabado



Imagen 2: Seth, Ventiladores Clyde.

c

Se puede observar cómo se alternan las viñetas en las que se muestra la figura de Simon angustiada y su obsesión encarnada en la figura autoritaria de su hermano.



Imagen 3: Seth, *Ventiladores Clyde*. En este caso el montaje de las viñetas sirve para diversificar la mirada. Se alternan las postales contempladas y la figura de Abe. El cromatismo actúa como elemento diferenciador. La voz sirve como elemento de unión entre las distintas viñetas. En unas viñetas se observa el origen y en otras se presenta como una voz en off.

José Manuel Trabado Cabado

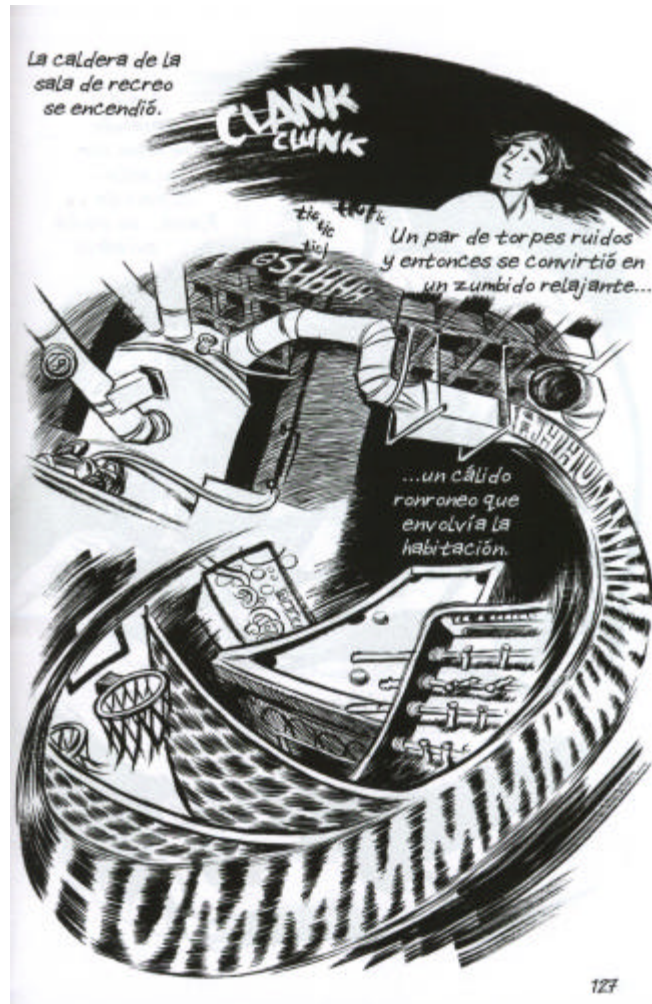


Imagen: 4: Craig Thompson, *Blankets* En esta *splash-page* se comprueba como el código icónico no posee un afán realista, sino que viene mediado por la imaginación y la memoria que desfigura el espacio hasta convertirlo en materia onírica

c



Imagen 5: Craig Thompson, *Blankets* En este caso se puede comprobar el plano real y el plano fantástico. El personaje posee una doble capacidad creativa: la fantasía y el dibujo. Ambas son capacidades fabuladores y, además, se valen de la imagen