

La *graphic novel* autobiográfica: una aportación a la investigación con los jóvenes

Enrico Beccari

Universidad de Barcelona

Resumen. *En esta comunicación se presenta, después de una breve explicación de los conceptos básicos sobre la *graphic novel* autobiográfica, el proyecto de tesis doctoral "La identidad en la *graphic novel* autobiográfica norteamericana de última generación: una propuesta metodológica desde los Estudios Visuales". Como tema relacionado, se proponen diferentes conceptos de uso del cómic como herramienta para el trabajo educativo con los jóvenes. Esto podría concretarse en una investigación basada en el análisis documental o en un trabajo creativo.*

Palabras clave. *comics, autobiografía, educación, investigación, tesis.*

Abstract: *This meta-paper introduces, after a short explanation of the autobiographical *graphic novel* basics, the doctoral thesis project "Identity in the last generation of North American autobiographical *graphic novel*: a methodological proposal from Visual Studies". As a related theme, it proposes different concepts of using the comics as an instrument for educational work with young people. This could lead to a research based on documental analysis or creative work.*

Keywords: *comics, autobiography, education, research, thesis.*

Introducción

Desde siempre he considerado que las posibilidades del cómic no se limitan al (por más que legítimo) entretenimiento. Y no hablo de las funciones propagandísticas o divulgativas de cierto tipo de cómic (por ejemplo, los que se han publicado bajo los regímenes franquista, fascista y comunista o, por otra banda, los comics educativos "para explicar/informar de"); me interesaba la posibilidad de extender el discurso de los comics más allá del pequeño círculo de aficionados que los leen y del aún más pequeño círculo de críticos que los toma en consideración. Me gustaría, pensaba, llevar el cómic a la academia, ver que posibilidades de investigación existían para un estudio que no fuese centrado en los géneros narrativos o en el análisis y desarrollo de la técnica – los dos aspectos del estudio de los comics que más conocía. Ahora, me encuentro en mi segundo año del doctorado *Artes y Educación*, después de empezar a investigar sobre estos argumentos en el master de *Artes Visuales y Educación: un enfoque constructorista*. Llevo, así, más de dos años investigando el cómic desde un enfoque diferente, más relacionado a una concepción postmoderna de arte, educación e investigación.

En el contexto de estas jornadas querría proponer como tema para poner en la mesa de discusión, el cómic como posible herramienta para investigar con los jóvenes. Aportaré consideraciones acerca de las posibilidades educativas e investigativas del cómic, nacidas de mis lecturas, de mi proyecto de tesis doctoral y de mi breve experiencia como profesor en un taller de comics – en Barcelona, en l' Escola d'Arts Plàstiques TPK (Taller de Pubilla Kasas) – que se realizó en el 2009 dentro del periodo de prácticas de master.

Quiero proponer el uso del cómic en la investigación con los jóvenes porque me parece que es una posibilidad que a menudo se subestima. Cuando se piensa en alternativas a la escritura en la investigación casi nunca se considera el cómic; se le prefieren alternativas de otro tipo - pienso por ejemplo al uso de grabaciones, fotografías y filmados – que son válidas, pero no nos tienen que privar de la posibilidad experimentar también este medio.

1. *Graphic novel* y cómic, algunas definiciones.

Si intentamos dar una definición de “cómic” rápida, basada en la intuición, vemos que este posee una serie de características fluidas, que tienen su centro alrededor de la secuencialidad narrativa de las imágenes, a menudo acompañadas por texto escrito. “Cómic” es una definición “paraguas”, que incluye todas las producciones que tienen esas características. Hay otras definiciones de carácter general: muchos utilizan aquella dada por Will Eisner (1985) de arte secuencial; otra interesante es la de Jeff Adams, habla de “image text” (“imagen texto”) (Adams, 2008: 35). Luego, hay definiciones de carácter taxonómico, a menudo relacionadas al género o al formato de publicación: *comic strips* (tiras), *comic books* (tebeos), et cétera. En esta comunicación, haré referencia a uno de estos subtipos, la *graphic novel* (o, novela gráfica) y, aún más específicamente, a las que tienen carácter de autobiografía.

La *graphic novel* autobiográfica es, posiblemente, la evolución más recién de una tipología de cómic que debe su nombre (pero no su origen) al artista Will Eisner y que empezó a definirse al final de la década de los 70 gracias a obras suyas, como *A Contract with God* (1978), que de hecho es citada en diferentes historias de cómic como la primera, verdadera novela gráfica (Barbieri, 2009: 123, García, 2010:186 y Restaino, 2004:25).

Desde entonces, “*graphic novel*” se establece como sinónimo de cómic maduro, realista, a menudo dramático, pensada para lectores “adultos” porque más explícita y profunda al tratar temas como el sexo, las relaciones sociales, las experiencias de vida real. En ella no hay cuerpos perfectos ni físicos hipertróficos, puede aparecer una vena de surrealismo pero estas producciones acaban siendo un producto de ficción verosímil, donde no hay sitio para el sobrenatural ni para fantasías de poder. En un nivel formal, por lo general las novelas gráficas tienen un estilo que mezcla las características gráficas propias de las tiras cómicas y del cómic alternativo (o *underground*), a esa amplitud narrativa que suelen abarcar los arcos narrativos de los *comic books*. Se nota también una preferencia hacia el uso del blanco y negro, del pincel, de un estilo de dibujo menos realista y más sintético, caricatural en algunos casos. Sin embargo, no es inusual ver obras realizadas con cierta pericia técnica, otras donde hay uso de color o hasta de fotografías mezcladas a dibujos.

Finalmente, cabe destacar la introducción de un nombre diferente para esta tipología de comics es en sí importante, porque indudablemente ha contribuido a cambiar la forma de mirar al medio, ennobleciéndolo y añadiéndole un matiz de madurez del que necesitaba. No es casualidad si la academia ha empezado a interesarse seriamente al cómic como forma artística a partir de las novelas gráficas, citando sobretodo autores como Will Eisner, Art Spiegelman y Marianne Satrapi.

Will Eisner fue el primero a gozar de cierta consideración dentro de la academia – por ser el “padre” de la novela gráfica, y también sus aportaciones a la teoría del cómic – pero se suele considerar Art Spiegelman y su *Maus* (1986, 1991) como la verdadera piedra millar de la novela gráfica. En el mismo nivel se pone a menudo Marianne Satrapi, cuya novela gráfica *Persepolis* (2003) goza además de una galardonada versión en dibujos animados, ha sido señalada como primera mujer “cartoonist” a proponer una obra de gran relevo.

Pero, ¿en qué se basan estos juicios? Si vemos las dos obras, *Maus* y *Persepolis*, vemos que

son sí autobiográficas (aunque Maus, más que la autobiografía de Art, es la biografía de su padre) pero que su relevancia, también a nivel de crítica, se debe a la forma en la que Historia (global) e historia (personal) se entrelazan, y como la primera es percibida y reelaborada a través de la segunda. Ambas han tenido resonancia no solo por ser autobiografías en forma de novela gráfica capaces de explotar magistralmente el lenguaje del cómic para contar la vida de una persona; sino porque los autores se ponían como testigos de acontecimientos históricos importantes y los contaban de una forma inédita. En este sentido, Jeff Adams sitúa en la graphic novel autobiográfica el deseo – novedoso para el cómic – de rescatar explícitamente la propia experiencia de vida del autor para narrar "accidentes traumáticos del pasado para un público contemporáneo" (Adams, 2008:35).

1.1 Las novelas autobiográficas en los últimos 10 años

En Norteamérica, que he elegido como ámbito geográfico de procedencia de los comics elegidos para mi tesis doctoral, los últimos años han marcado un cambio de tendencia: de alguna manera, las novelas gráficas se han ido alejando de los grandes eventos. Pongo Craig Thompson y su *Blankets* (2003) como cuarta piedra millar porque creo que es otra obra que ha marcado un cambio importante. En *Blankets* no hay dramas colectivos o catástrofes nacionales, es "sólo" una historia de formación, además de ser posiblemente la obra más representativa (y lograda) de esta última ola de novelas gráficas autobiográficas.

En estos relatos el contenido, "lo que ocurre", en sí no atrae la atención (aunque sí la atrae la forma en la que está contado). Más bien, este tipo de narrativa nos ofrece la posibilidad examinar la manera en la que estos artistas se perciben a sí mismos, y cómo se reconstruyen en sus obras. En ellas, el protagonista crece y se enfrenta a los múltiples discursos que configuran su existencia. Al mismo tiempo se entera de ellos, por lo menos en parte, y toma posición, construye su identidad como persona y como artista – en este sentido, Rocío G. Davis señala que "las novelas gráficas *künstlerroman* (novelas de la educación de un artista) muy eficaces" (Davis, 2005:269). Cada narrativa autobiográfica tiene a que ver con la conciencia de sí y la toma de posición: los eventos pasados son reordenados para dotarlos de un sentido desde el presente (Bruner, 1991:119). Esto quizás sea característica de toda narrativa autobiográfica, pero creo se pueda afirmar que las novelas gráficas, por su forma de unir imagen y texto, alcanzan un nivel de complejidad notable.

2 Una propuesta metodológica para investigar con los jóvenes

Mi tesis doctoral analiza novelas gráficas de los últimos 20 años, todas norteamericanas, donde lo cotidiano es reelaborado y revisitado desde esa escritura de múltiples niveles, "palimpsestica" (Davis, 2005: 267) que es el cómic.

En ella, en relación a la educación, me centro sobre todo en el aspecto analítico. La propuesta, que es analizar al cómic como objeto de Cultura Visual, se está desarrollando alrededor del análisis del discurso, es decir como el discurso social afecte (informe, conforme) al autor y sea representado por medio del cómic a través de la interacción narrativa entre palabra y texto. Entran también en juego temas de verdad y verosimilitud, de como cambia un testimonio de vida al ser presentado bajo este medio, qué miradas permite al lector y como estas son diferentes de las miradas hacia un texto escrito, una película, o la escucha de una conversación.

La tesis es entonces una propuesta metodológica, pero es también una propuesta artística, porque se inscribe dentro del *Arts Based Research*, tipología de investigación narrativa que usa el arte para

encontrar maneras diferentes de representar el proceso de investigación. En mi caso, organizaré mi trabajo como si fuese una narración gráfica secuencial, mezclando texto e imagen para representar las fases de investigación.

2.1 Posibilidades de investigación educativa con la *graphic novel* autobiográfica

"If we consider *education* to be that which we learn in formal circumstances (schools) and learning to be the "education" we get from our various experiences, then it can be seen that we must *learn* from reading the comics – as well as many other of our activities" (Berger, 1971:168).

Esta frase de Berger puede servir como introducción para el tipo de investigación educativa en la que estoy interesado, que está relacionada a mi tesis y que se podría hacer *con* los jóvenes. En principio, se articula en una deconstrucción de los comics, un análisis que podría llevarse al cabo trabajando con ellos. Analizar la novela gráfica como una producción de cultura visual, donde una persona produce una versión de sí utilizando recursos narrativos (gráficos y textuales), permitiría abordar cuestiones relevantes para los jóvenes: empatía, discurso, empoderamiento, cultura, identidad, narrativa.

Además, como apunta Rachel Marie-Crane Williams, el cómic puede ser propedéutico para una alfabetización visual más compleja y completa (Williams, 2008:13). Si es cierto que hoy en día la comunicación es "conducida a través de nuevos textos y media" y que "la alfabetización ahora toma lugar a través de medios visuales, audio y gestuales" entonces no se puede no concluir, como hace Julie Matthews, que "es necesario cambiar la manera en la que la alfabetización es enseñada" (Matthews, 2005:210).

El cómic es una forma de alfabetización peculiar, que debería ser rescatada porque es otra forma de ver qué tipo de mensajes posibilitan las combinaciones de imágenes y textos, tanto explícitos cuanto implícitos. Cuando imagen y palabra se combinan, crean un espacio entre ellas que no es fácil definir, ya que no es ni una ni otra. A nivel de significado, no puede contar con los códigos lingüísticos ya definidos, pero tampoco queda en la indefinición de una imagen aislada, ya que la disposición de las mismas en un orden narrativo, junto con el texto, orienta al lector, permite un análisis semántica "frasal". A nivel gráfico, además, las combinaciones de texto e imagen escapan de la monotonía del puro texto, hay saltos, sorpresas, hilos para conectar. También, hay emoción porque, cito otra vez a Berger, "the comics give opportunity for a fusion of art and language which allows ideas to be presented in images that are emotionally gripping" (Berger, 1971:166).

Todo esto ocurre en el espacio entre imagen y palabra: dentro de una novela gráfica (y del cómic en general) "leemos y vemos la historia simultáneamente, palabras e imágenes se juntan para producir una inextricable gestalt narrativa" (Witek, 1992: 74).

Esta "gestalt" narrativa es la característica específica del cómic, yo añadiría que el lector tiene mucha más agencia en el cómic que en otros medios, puesto que tiene que llenar los vacíos entre viñeta y viñeta, añadir mentalmente movimientos y voces (si así es su modalidad de lectura), completar las elipsis narrativas. En la novela gráfica autobiográfica vemos que esta gestalt es utilizada sobre todo para representar matices en diálogos a través de encuadres, gestos, expresiones.

Aunque este es un proyecto que no entra dentro de mi tesis doctoral, creo que el trabajo de análisis podría completarse con un trabajo de creación dentro de un contexto educativo, es decir la realización de comics autobiográficos. El cómic es un medio que requiere pocos recursos, su uso es viable en una clase porque no hace falta más que un lápiz y una hoja de papel. Si lo comparemos con otros medios de trabajo creo que pueda consentir una conexión diferente con los jóvenes, acostumbrados a la imagen y a leer texto mezclado a imagen, estableciendo relaciones complejas entre los dos. El cómic tiene características peculiares: por ejemplo, no tiene la limitación que la grabación de video tiene a nivel escénico. Uno puede dibujar escenas reales o irreales, o recuperar imágenes del olvido.

Claro que trabajar con los comics lleva consigo problemas – el principal siendo, por lo que he

podido ver en mi experiencia de enseñanza, que al principio la poca familiaridad con el lenguaje del comics se traduce en frustración. Dibujar en secuencia, replicar con la precisión deseada la idea en la hoja de papel, coordinar texto e imagen puede resultar difícil y desanimar. En este sentido pueden ayudar las nuevas tecnologías: por ejemplo, *Comic Life* de Plasq es un excelente programa de maquetación para comics, muy sencillo, que permite posicionar imágenes de todo tipo en viñetas, moverlas, modificarlas, recortarlas, repetirlas, añadir texto en bocadillos o didascalías.

Creo que desde el punto de vista formal, técnico si se quiere, el hincapié debería ser sobre la puesta en secuencia de imágenes – en definitiva, en su ser narrativo. Esto, en mi experiencia en el TPK, era la parte que los jóvenes menos conocían y que les daba más satisfacción a la hora de realizarse. Además, concentrarse en la puesta en secuencia ayuda a superar el miedo a la incapacidad de dibujar, porque se llega a ver otro tipo de resultado: la construcción de una historia.

No creo que una experiencia de enseñanza, en sí, sea una experiencia de investigación. Pero puede convertirse en una, y la creación de relatos autobiográficos puede ayudar a que sea así: sin querer generalizar la que fue una experiencia personal, pude notar que cuando los chicos y chicas trabajan en grupo, tendían a desarrollar creaciones que se uniforman a las tradiciones narrativas que ya conocen historias ("cómic", "de terror" etc). Pero, en las historietas que dibujaban se podía ver sus propias vivencias, en particular la relación con la escuela (los matones, los primeros amores, etcétera). Esta podría ser una manera de investigar.

Conclusión

Una investigación con los jóvenes basada en el cómic podría partir de la consideración que el cómic es, para utilizar una definición de McLuhan (1964: 171), un medio "frío": deja sitio para que el lector cree, completando las informaciones. Así, el hecho de leer una autobiografía en forma de cómic supone el desarrollo y la activación de diferentes habilidades de lectura: lectura del texto, por supuesto, pero también de las imágenes y de como texto e imágenes interactúan creando sinergias. Estas sinergias no siempre son claras y evidentes, hay que interpretarlas: eso permite múltiples lecturas, interpretaciones y negociaciones.

Las autobiografías en forma de comics dialogan con diferentes convenciones narrativas, que pertenecen a la novela propiamente dicha pero también a las del cine, sin dejar al lado las referencias hacia el propio lenguaje del cómic, que con más de 100 años de historia ha fijado sus propias convenciones internas. Las vivencias descritas, cotidianas, verosímiles, resuenan con las del lector y pueden estimular reflexiones, intentos de análisis y animar a que se el lector se convierta en autor, lo cual lo llevará a desarrollar otro nivel de análisis. Porque poner en orden hechos sobre sí para realizar un relato gráfico (que no tiene solo un nivel sino dos) significa reflexionar, ordenar ideas, establecer un diálogo entre presente y pasado, palabra y texto. Y esto ya *es* una investigación.

Referencias Bibliográficas

- Adams, J. (2008). "The Pedagogy of the Image Text: Nakazawa, Sebald and Spiegelman Recount Social Traumas". *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, Vol. 29, n. 1, pp 35-49.
- Barbieri, D. (2009). *Breve storia della letteratura a fumetti*. Roma: Carocci Editore.
- Berger, A. (1971). "Comics and Culture". *Journal of Popular Culture*, Vol. 5, n. 1, pp.164-167.
- Bruner, J.S. (1991). *Actos de significado: más allá de la revolución cognitiva*. Traducción al

- castellano por Juan C. Gomez y José Luis Linasa. Madrid:Alianza.
- Davis, R.G. (2005). "A Graphic Self". *Prose Studies*, Vol. 27, n. 3, pp. 264-279.
- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- Eisner, W. (1985, 1986, 1991, 2001, 2003). *Life in Pictures. Storie autobiografiche*. Traducción al italiano por Costanza Prinetti. Torino: Einaudi (2007).
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Matthews, J. (2005). "Visual Culture and Critical Pedagogy in 'Terrorist Times'". *Discourse: studies in the cultural politics of education*, Vol. 26, n. 2, pp. 203-224.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Traducción al italiano por Ettore Capriolo. Milano: Net (2002).
- Restaino, F. (2004). *Storia del fumetto: da Yellow Kid ai manga*, Torino: UTET.
- Rodríguez Diéguez, J.L. (1988). *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona.
- Satrapa, M. (2003). *Persepolis: The Story of Childhood*. New York: Pantheon.
- Spiegelman, A. (1986, 1991). *Maus. Relato de un superviviente*. Traducción al castellano por Roberto Rodriguez. Barcelona: Planeta De Agostini (2001).
- Thompson, C. (2003). *Blankets*. Traducción al castellano por Raúl Sastre. Bilbao: Astiberri (2004).
- Williams, R.M.C. (2008). "Image, Text and Story: Comics and Graphic Novels in the Classroom". *Art Education*, Vol. 61, n. 6, pp. 13-19.
- Witek, J. (1992). "From Genre to Medium: Comics and Contemporary American Culture." En *Rejuvenating the Humanities*, editado por Browne, R.B. y Fishwick, M. W., Bowling Green, OH: Bowling Green State University Press, pp. 71-79.