

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL PERÚ

Novela gráfica peruana

Tesis para optar el Grado Académico de
Magíster en Comunicaciones que presenta:

Evelyn Mabel Nuñez Alayo

Asesor: Hugo Aguirre

Lima, 2010

ÍNDICE

Dedicatoria	
Agradecimientos	
Resumen	
1. Introducción	1
1.1. Ideas de partida: los elementos que confluyen en lo que ahora conocemos como novela gráfica	3
2. ¿Qué es novela gráfica?	6
2.1. El inicio de la novela gráfica	14
2.2. Conexiones con la literatura	20
2.3. Alcances de la novela gráfica	22
3. Diferencias entre la novela gráfica y el cómic	24
3.1. Diferencia semántica y temporal	26
3.2. Manifiesto de la novela gráfica	27
4. Panorama de la novela gráfica en el Perú de hoy	32
5. Caso: Paco Yunque de Juan Acevedo	53
6. Conclusiones	69
Bibliografía	

*Dedicado a las personas que
disfrutan y promueven el desarrollo
de la historieta peruana*





AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quisiera agradecer a todas las personas que compartieron sus conocimientos y contribuyeron con sus comentarios en esta investigación. Al gran historietista Juan Acevedo por su tiempo y amabilidad en la entrevista que me concedió, así como al investigador Sergio Carrasco, el señor Benjamín Corzo y el historietista Diego Rondón por sus valiosos testimonios.

Por otro lado, a mi asesor Hugo Aguirre por su apoyo y a la profesora Mihaela Radulescu por su orientación inicial. Del mismo modo, a Jenny La Fuente, Tulio Mora, Marco Sifuentes y Juan Carlos Delgado, por las buenas luces que me dieron.

Finalmente, a Julio del Valle por el material proporcionado, así como a todos los amigos que me transmitieron su aliento y apoyo a lo largo de esta investigación, mil gracias.

RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito revisar la trayectoria de la novela gráfica en el Perú.

Desde algún tiempo percibimos la fuerza que cobraba la historieta, en especial la novela gráfica, como un fenómeno en auge a nivel mundial que se desarrolló ampliamente tanto en EE.UU. como en Europa. Nos interesa investigar y conocer cómo era la situación de la novela gráfica en nuestro país.

El término, que data desde finales de la década de los setenta, ha vivido rodeado de polémica debido a que no hay un consenso en cuanto a su conceptualización, quizá debido a la multiplicidad de estilos y formas narrativas textuales y visuales que la conforman. Algunos estudiosos se refieren a ella como una forma narrativa de largo aliento, otros la ven como un término de marketing al que consideran solo un mero producto editorial; otros más bien hablan de un género literario. Cabe agregar, por nuestra parte, que son las diversas variantes que permite la experimentación del lenguaje de la historieta las que hacen que una novela gráfica no tenga un significado estable y definitivo.

Finalmente, creemos en el gran potencial y alcances de la novela gráfica como un medio de comunicación y expresión, que puede tener fines prácticos y educativos e incluso llegar a convertirse en verdadera obra de arte.

1. INTRODUCCIÓN

¿Novela gráfica peruana? Fue la interrogante que surgió hace un año atrás cuando, quien escribe, en su breve faceta de docente de educación superior, se acercaba al universo del cómic al ser propuesto como proyecto del curso de ilustración para la carrera de Diseño Gráfico. Confieso que sabía poco del tema en ese entonces, aunque mi contacto con el cómic se dio en la infancia, cuando sin saber leer hojeaba una y otra vez las revistas de cómics de Disney o “chistes” como se les conocía en esa época.

El cómic y la novela gráfica, como veremos en los siguientes capítulos, son géneros que se desprenden del lenguaje de la historieta, llamada también cómic, vocablo de origen inglés pero que es usado y comprendido en todos los países. Aunque cómic e historieta son sinónimos, para evitar confusiones, preferimos dejar el término cómic para referirnos al género y utilizar el término historieta cuando hablamos del lenguaje.

El término novela gráfica, que data desde finales de la década de los setenta, ha vivido rodeado de polémica debido a que no hay un consenso en cuanto a su definición. Algunos se refieren a ella como una forma narrativa de largo aliento, otros la ven como un término de marketing siendo solo un mero

producto editorial, algunos más bien hablan de género literario y a veces ni siquiera corresponde. Es posible que todos los conceptos mencionados tengan algo de razón, pero en nuestra opinión, son las diversas variantes que permite la experimentación del lenguaje de la historieta que hacen que una novela gráfica no tenga un significado definitivo.

El nivel de experimentación que observamos en algunos títulos y clásicos de la novela gráfica, nos provocaron una gran fascinación y nos hizo imaginar que tal vez habría o esté ocurriendo algo así en nuestro país y no sea de conocimiento público.

Por otro lado, percibimos la novela gráfica como un fenómeno en auge a nivel mundial. Se ha desarrollado ampliamente en EE.UU. y Europa, destacando Francia y España, sobretodo el primero que cuenta con una tradición muy arraigada. Sin embargo en Perú, como industria y como práctica artística o estética, aún no está muy desarrollada si la comparamos con países como Estados Unidos, Francia, España e incluso Argentina, para no ir muy lejos. Es más, algunos consideran que utilizar el término novela gráfica, al menos en Perú, es parte de una moda... ¿lo será o es realmente un fenómeno en auge? Justamente este año se está organizando en nuestro país el Primer Premio de Novela Gráfica, convocado por la librería Contracultura, lo que reflejaría el creciente interés por este género.

1.1. IDEAS DE PARTIDA: LOS ELEMENTOS QUE CONFLUYEN EN LO QUE AHORA CONOCEMOS COMO NOVELA GRÁFICA

En primer lugar, para definir nuestro marco teórico y precisar el concepto de novela gráfica, así como los términos que giran alrededor de ella, consideramos necesario explorar el concepto del cómic, así como el lenguaje de la historieta¹. Como punto de partida, tomamos en cuenta el pensamiento de Umberto Eco, quien en su libro “Apocalípticos e integrados”, desarrolla uno de los primeros estudios académicos sobre los temas de la cultura de masas, entre ellos el cómic. A través del análisis de determinados productos nos muestra sus estructuras, a nivel de la trama, medios estilísticos, valores imitativos e ideológicos, donde existiría una dependencia entre la solución estilística y la opción ideológica. Cabe agregar que estos estudios son, para Eco, un punto de partida para una investigación más profunda.

Por otro lado, Román Gubern² hace un estudio sistemático y global del cómic, bajo la mirada de la lingüística, explicando además los condicionamientos históricos e industriales, que nos ayudan a comprender mejor el origen de los términos relacionados a la historieta.

En la presente investigación intentamos dar una mirada a la situación de la novela gráfica peruana, conocer la producción actual y hacer un breve análisis estético de una de las obras de Juan Acevedo, el historietista peruano más representativo. Un

¹ Daniele Barbieri en su libro *Los lenguajes del cómic*, busca descubrir las características del lenguaje del cómic, a partir de las similitudes con los otros lenguajes como el de la pintura, fotografía, ilustración, cine, teatro y narrativa.

² El estudio mencionado se encuentra en *El lenguaje de los comics* (1974).

acercamiento a la novela gráfica que esperamos pueda contribuir a la reflexión teórica y académica, ya que no se ha escrito mucho al respecto.

Para cumplir con nuestro propósito, revisaremos en primer lugar, las características de la novela gráfica, remontándonos previamente a sus orígenes, para luego recoger algunas opiniones sobre el concepto de “narración gráfica”³ al cual se le relaciona estrechamente. La vinculación con la literatura es muy fuerte, incluso a veces se la considera un género literario. Consideramos que esto no es acertado, sino más bien reduccionista. ¿Es un medio de comunicación, puramente expresivo, puede considerársele una obra de arte? La novela gráfica tiene un gran potencial, además de las posibles significaciones que puede tener, se suman aplicaciones y proyecciones, como veremos más adelante.

Para comprender mejor a nuestro objeto de estudio, consideramos conveniente contrastarlo con el cómic, otro género de la historieta, y que es en realidad, anterior a la novela gráfica. A partir de sus diferencias podremos establecer más características según diferentes opiniones. Posteriormente, pasaremos a revisar el panorama de la novela gráfica en el Perú, y en el siguiente capítulo, presentar un breve caso de análisis de la obra Paco Yunque del reconocido historietista peruano Juan Acevedo. Finalmente, a manera de conclusión, presentaremos nuestras reflexiones finales.

³ Will Eisner, dibujante y autor de cómics de gran reconocimiento mundial, escribe sobre el “arte secuencial” en su libro *La narración gráfica*. Barcelona: Editorial Norma, 1998.

En cuanto al trabajo de campo de la presente investigación, siendo un tema con escasa bibliografía específica, se realizó además una búsqueda de definiciones y referentes en internet. Se encontraron una gran cantidad de blogs que informan de las actividades en torno a la historieta, otros que generan sus propios contenidos tales como entrevistas a los creadores, cobertura de eventos, entre otros.

Por otra parte, hemos tratado de recoger diferentes opiniones sobre el tema, entrevistando a algunos actores del mundo de la historieta, como, por ejemplo, el investigador Sergio Carrasco, el editor de la Ediciones Contracultura Benjamín Corzo, así como los historietistas Juan Acevedo, de gran trayectoria, y el joven Diego Rondón, autores de novelas gráficas.

Finalmente, buscamos ejemplos de novelas gráficas peruanas, pero encontramos pocas, las cuales habían sido publicadas en editoriales pequeñas que no tienen la difusión y la repercusión de los grandes sellos editoriales internacionales, con excepción de una obra que se publicó durante la redacción de esta investigación. En otros casos, no estaban publicadas como libro. No se niega que existe producción de historietas peruanas, pero por lo general es de muy corta extensión –publicándose en revistas y/o fanzines principalmente– y que no se inscriben en la definición de novela gráfica de la que estamos partiendo.

2. ¿QUÉ ES NOVELA GRÁFICA?

Al hablar de novela gráfica resulta ineludible la referencia al cómic. En nuestra opinión, la novela gráfica podría ser vista como una evolución del cómic, término de origen inglés desde finales del s. XIX, cuya correspondencia en español es historieta, *bande-dessinée* en francés, *fumetti* en italiano, *bildgeschichte* o *streifengeschichte* en alemán, *historias em quadrinhos* en portugués y *manga* en japonés. Asimismo, en España se les conoce como *tebeo*, cuyo origen se encuentra en una publicación exitosa de 1918, titulada “TBO”. Desde ese entonces, *tebeo* se ha usado para designar en forma general cualquier otra revista, cuaderno o libro que contenga historietas.

El origen del vocablo cómic puede ser rastreado en el término tira cómica. Si bien las tiras cómicas (denominadas *comic strips* y que fueron publicadas en la prensa de Estados Unidos) no eran todas cómicas, en el momento de su aparición lo fueron casi en su totalidad, por lo que el nombre se mantuvo.

Revisaremos más adelante y con más detenimiento las diferencias entre cómic y novela gráfica. Antes es preciso aclarar algunos conceptos que comprenderían nuestro objeto de estudio y que son tratados en las diversas

aproximaciones al tema. El primer concepto que deseamos desarrollar es el de “narración gráfica”, cuyos géneros serían el cómic y la novela gráfica.

Will Eisner (1917-2005), uno de los grandes maestros estadounidenses del cómic⁴, consideraba a la narración gráfica como una “descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea”⁵. En este punto, emparentaba al cómic con el cine, ya que ambos recurrían a la narración gráfica.

Recordemos además que en 1941 este dibujante creó para un diario el personaje de cómic *The Spirit* que se publicó durante 12 años seguidos, alcanzando la fama mundial. La historia trataba acerca de un detective enmascarado, Danny Colt, un héroe sin súper poderes que protegía del crimen a los habitantes de la ciudad imaginaria Central City. La serie llamó pronto la atención de la crítica por lo inusual de sus encuadres, casi cinematográficos, por sus efectos de luz y sombras, y por sus innovadoras técnicas narrativas. Eisner dictó cursos sobre la técnica del cómic en la New York School of Visual Arts y escribió dos obras fundamentales: *El cómic y el arte secuencial (Comics and Sequential Art, 1985)* y *La narración gráfica (Graphic Storytelling and Visual Narrative, 1996)*. En esta última, el autor define al cómic como el “despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados”⁶ que se observa

⁴ En 1988, se crearon en su honor los Premios Will Eisner de historieta, entregados anualmente en el Comic-Con International de San Diego, en California (Estados Unidos), uno de los más importantes a nivel mundial.

⁵ Will Eisner, *óp. cit.*, p. 6

⁶ *Ibidem*

particularmente en los llamados *comic books*⁷, término en inglés que designa a las publicaciones que contienen uno o más cómics y que se presentan generalmente en forma de cuadernillos o revistas.



Portadas (a los extremos) e interior (al centro) del cómic *The Spirit* de Will Eisner

Según este creador, la narración gráfica abarca géneros como el cómic, la novela gráfica, el *story board* y la infografía. En todos ellos podemos observar, ya sea en mayor o menor grado el “arte secuencial”, definición propuesta como el “engranaje de imágenes que configuran una secuencia”⁸.

⁷ Generalmente el *comic book* es un fascículo con grapas, de periodicidad mensual, que narra una historia dividida en entregas. Miden 26 x 17.5cm y la cantidad de páginas varía entre 20 y 30 páginas. Puede ser a full color o monocromo. Al contener episodios completos se aproximan al “libro ilustrado”. En España se usan también los formatos: 31 x 21cm ó 29.3 x 20.5cm, derivados del modelo italiano de los años 30. Estos formatos equivalen a lo que se denomina “álbum” en español, “albo” en italiano y “album” en francés.

⁸ Will Eisner, *óp. cit.*, p. 6

Para Sergio Carrasco, investigador de la historieta peruana⁹, es preferible utilizar el término historieta como el lenguaje que engloba tanto al cómic como a la novela gráfica. En ese contexto la palabra cómic no sería sinónimo de historieta, sino que estaría incluido en ella. Sobre la narración gráfica, Carrasco hace una salvedad y expone el siguiente caso peruano:

“La narración gráfica puede ser también un texto escrito. Las letras son, después de todo, convenciones gráficas. Un ejemplo extremo de lo dicho se encuentra en una nota suelta publicada en un ejemplar de ‘Lima Ilustrado’ de 1899. En ella, convenientemente asociados, de pronto algunos signos ortográficos son despojados de su significación como lenguaje escrito pero no su valor gráfico, para reflejar expresiones de evidente filiación fisonómica que trasuntan estados anímicos. Así de antigua es la narración gráfica –si con ella queremos referirnos a aquella no textual– en el Perú”¹⁰.

Ciertamente, la palabra “gráfica” no solo haría referencia a una imagen entendida como un dibujo, sino que podría abarcar al texto que al incluirse en la historieta se convertiría en un signo, en parte del dibujo. Otro ejemplo sería el de la novela gráfica “Contrato con Dios” (*A contract with God*) de Will Eisner. En esta obra, el tratamiento de la tipografía como un elemento gráfico se articula con la imagen a la vez que refuerza el mensaje, como podemos apreciar en las imágenes a continuación.

⁹ Sergio Carrasco fue editor de la revista peruana de historietas *Etiqueta Negra* de 1988, que tuvo una corta pero animada vida. Casi simultáneamente, surgieron al menos un par más de revistas de historietas, cada una con perfil definido. Una de esas revistas estuvo dirigida por Julio Polar. También se formó un colectivo de intercambio de ideas y publicaciones llamado Club Nazca. Según Carrasco, lo curioso es que nada de eso nació concertadamente, fue más bien una especie de confluencia o, mejor dicho, coincidencia.

¹⁰ CARRASCO, Sergio. Cuestionario resuelto vía correo electrónico el 7 de julio del 2010.

Por ejemplo, en esta página, el título repujado sobre una piedra nos evoca la permanencia y la religiosidad de las tablas con los Diez Mandamientos de la Ley de Dios; en la imagen de la página siguiente, el rótulo aparece empapado por la lluvia, acentuando el clima de la escena.



Extracto de *Contrato con Dios* de Will Eisner

Todo
aquel día
estuvo
diluviano
sin parar
en el
Bronx...

Se desbordaron las alcantarillas y el
agua cubrió las aceras.



Extracto de *Contracto con Dios* de Will Eisner

En nuestra opinión personal consideramos también que la historieta es un lenguaje porque tiene sus propios códigos. Tanto el cómic como la novela gráfica sobrepasan la clasificación de géneros narrativos, ya que de esa manera la estaríamos observando solo en términos literarios.

El segundo concepto que queremos desarrollar es el de “narrativa gráfica”, término que hemos encontrado en algunos textos revisados para la elaboración de este estudio como una equivalencia a “narración gráfica”. Al respecto, el investigador Sergio Carrasco señala que:

“No toda historieta es narrativa gráfica. Hay historietas cuya significación está basada en una secuencia de imágenes con o sin textos asociados, pero dicha secuencia no es en absoluto una narración sino, por ejemplo, una exposición de ideas sobre un mismo tema. Eso es también historieta, ¿pero es narrativa gráfica?”¹¹

Desde este punto de vista, la secuencia de imágenes –que caracteriza una historieta– no siempre implicará una narrativa gráfica, por lo que no sería factible que el cómic y novela gráfica sean considerados como sus géneros. Carrasco sostiene que más que narrativa gráfica el término acaso debería ser narrativa dibujada o literatura dibujada, pero él prefiere usar el de historieta, aunque la palabra suene un tanto devaluada. En ese sentido, habría que tener en cuenta sus connotaciones peyorativas con respecto al término “historia”, como ocurre con el significado que le atribuye el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: “cuento o relación breve de alguna aventura

¹¹ CARRASCO, Sergio, *óp. cit.*

de poca importancia”¹². Cabe mencionar que el cómic ha estado también ligado a un público infantil y juvenil, por lo que se tiende a encasillarlo como un medio de entretenimiento, ligero y nada complicado.

Lo expuesto por Carrasco coincide con Rafael Menéndez, quien en su tesis doctoral de Bellas Artes¹³ afirma que el término historieta prejuzga, de modo inconsciente, el contenido de una manifestación gráfica al relacionarla con la idea de relato. Se suele entonces identificar “relato secuencial” con “narración visual”, sin tener en cuenta que en la historieta también existe la “descripción visual”. Si es usual que el contenido de la historieta sea narrativo, no siempre la historieta y la narración serán términos equivalentes.

Sergio Carrasco plantea otros ejemplos: “¿Acaso es el cine un género de la narrativa? El cine es esencialmente narrativo, pero hay también un cine poético, por llamarlo de alguna manera, [...] la fotonovela es una narración gráfica pero ¿es novela gráfica?”.

Así como el cine tiene vertientes y no es exclusivamente narrativo, la historieta tampoco lo es. En el caso de la fotonovela, recordemos que se trata de un relato generalmente de carácter amoroso, formado por una sucesión de fotografías de los personajes, acompañadas de trozos de diálogo que permiten seguir el argumento. Hasta aquí existe una narración, pero para definir si se trata de una novela gráfica o no, hay que revisar y profundizar en este concepto.

¹² MENÉNDEZ MUÑIZ, Rafael. *Entre la ilustración y la historieta: las obras de LPO y OPS en la revista “Madriz”*. Memoria doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2002, p. 22.

¹³ MENÉNDEZ MUÑIZ, Rafael, *óp. cit.* p. 22.

2.1. EL INICIO DE LA NOVELA GRÁFICA

En párrafos anteriores, mencionamos a “Contrato con Dios” de Will Eisner. Esta obra, que se publicó en 1978, resulta clave porque con ella se acuñó el término de novela gráfica. Aquí se narran cuatro historias –de carácter autobiográfico– acerca de la vida en el barrio neoyorquino del Bronx en los años 30. Según el prólogo, Eisner se inspiró en las “novelas sin palabras”¹⁴ del artista e ilustrador estadounidense Lynd Ward¹⁵. Este artista viajó a Europa para estudiar la técnica de la xilografía o grabado en madera y así descubrió la narración gráfica a través de los trabajos del belga Frans Masereel y del alemán Otto Nuckel. Posteriormente desarrolló algunas series de xilografías donde narra historias sin texto de por medio. Es por ello que podemos considerar a Lynd Ward como un precedente de la novela gráfica.

¹⁴ La novela sin palabras (*wordless book*) o novela en imágenes (*picture novel*) era un libro que contaba historias completas sin texto que surgió en pleno auge del cine mudo, alcanzando su apogeo en los años treinta del siglo pasado. La temática era principalmente social. En estos libros, normalmente, cada página contenía un grabado. En algunos casos se recurrió a otras técnicas como el collage y el dibujo a tinta, que se pueden apreciar en las obras surrealistas de Max Ernst (*La Mujer 100 cabezas*, *Sueño de una niña que quiso entrar en el Carmelo* y *Una semana de bondad o los Siete Elementos capitales*) y Milt Gros (*He Done Her Wrong*) respectivamente.

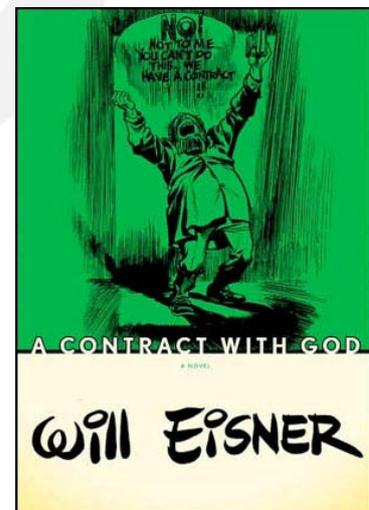
¹⁵ Lynd Ward estudió la técnica de la xilografía con el alemán Hans Alexander Müller. Su primera obra se llamó *Gods' Man* –que es considerada por algunos como novela gráfica– se publicó en noviembre de 1929. Constaba de 139 grabados en madera que, sin la presencia de texto, narraban la historia de un artista que vende su alma para lograr el éxito. Otras obras gráficas que siguieron el mismo estilo fueron: *Mad Man's Drum* (1930), *Wild Pilgrimage* (1932), *Prelude to a Million Years*, *Song without Words* y *Vertigo* (1937).



Serie: *Vértigo* (1932-1935) de Lynd Ward

Muchos reconocen en Will Eisner el inicio de la novela gráfica contemporánea, pero existen opiniones que señalan como precursora a la obra *Marea roja* (*Red Tide*) de Jim Steranko, publicada en 1976, dos años antes que *Contrato con Dios*. En la obra de Steranko se había utilizado el término "una novela visual" en la portada y "novela gráfica" en la introducción. Sin embargo, los críticos están divididos en establecer si se trata de una verdadera novela gráfica. Por un lado, se dice que solo se ilustra el texto –entendido como dibujos que describen el texto–, y por otro, los defensores afirman que sus imágenes efectivamente son parte integral de la historia y no son simplemente ilustrativas. Haciendo un paréntesis en este punto, hemos encontrado que se tienden a confundir las novelas gráficas con las “novelas ilustradas”, en éstas aparecen ilustraciones de página entera o dobles, intercaladas con páginas de texto. Si prescindimos de las imágenes, el entendimiento de la obra, la lectura no se ve afectada, por lo tanto no pueden ser consideradas novelas gráficas¹⁶.

Dejando de lado la polémica, hay que reconocer el éxito de ventas y la aceptación de la crítica que tuvo *Contrato con Dios*, marcando de esa manera, un hito en la historia de la historieta con la presencia de nuevos rasgos que empezaron a configurar el concepto de novela gráfica contemporánea. *Contrato con Dios* se alejó de los



¹⁶ Citamos en este caso a la novela *El despertar de Heisenberg*, escrito por Joan Manuel Gisbert y con ilustraciones de Pablo Auladell, de Ediciones El Jinete Azul (2010). Se pueden ver algunas páginas en internet: <<http://www.edicioneseljineteeazul.com/web.php?seccion=catalogo&idioma=es&id=12>>

temas de superhéroes clásicos –que era lo más recurrente en ese entonces–, o de tono humorístico y fue más bien de carácter autobiográfico. Además se presentaba en formato de libro, en vez de los típicos cuadernillos de *comic book*. La influencia de esta obra fue tal que se vio reflejada en el trabajo de algunos autores de cómic cuyas obras desde entonces presentaron un carácter más literario, con contenidos dirigidos a un público más adulto.

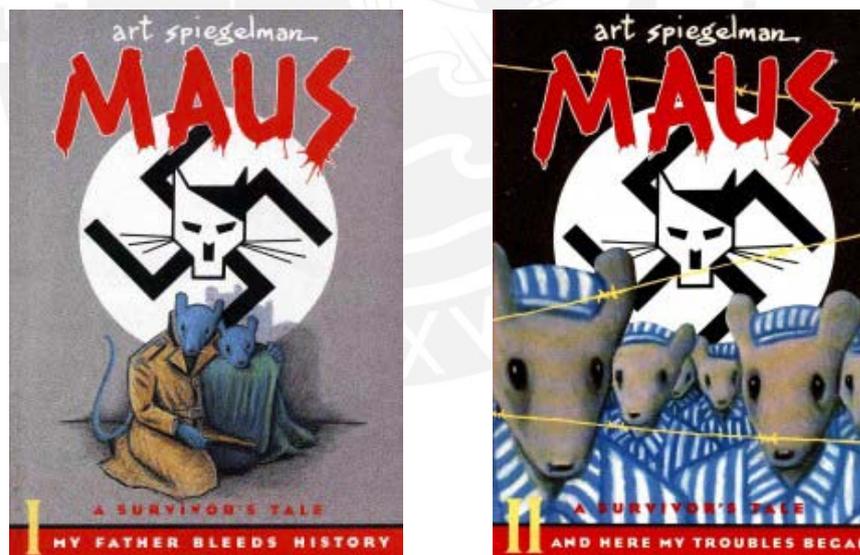
El cómic empieza pues su evolución hacia la novela gráfica aspirando a una mayor sofisticación literaria¹⁷. Transcurrió más de una década y el reconocimiento se dio con *Maus*, de Art Spiegelman¹⁸ al recibir el Premio Pulitzer de 1992. Es la única novela gráfica que ha recibido tal distinción.

Maus es de corte autobiográfico y su transformación en novela gráfica le tomó a su autor más de una década, ya que inicialmente fue publicado por entregas desde 1980 hasta 1991 en la revista *Raw*, que él mismo editaba. La obra, que comprende dos tomos: *Mi padre sangra historia (A Survivor's Tale)* y *Allí empezaron mis problemas (Here My Troubles Began)*, narra la biografía del padre del autor, Vladek Spiegelman, judío polaco, sobreviviente de la Segunda Guerra Mundial y protagonista del cómic que su hijo recrea.

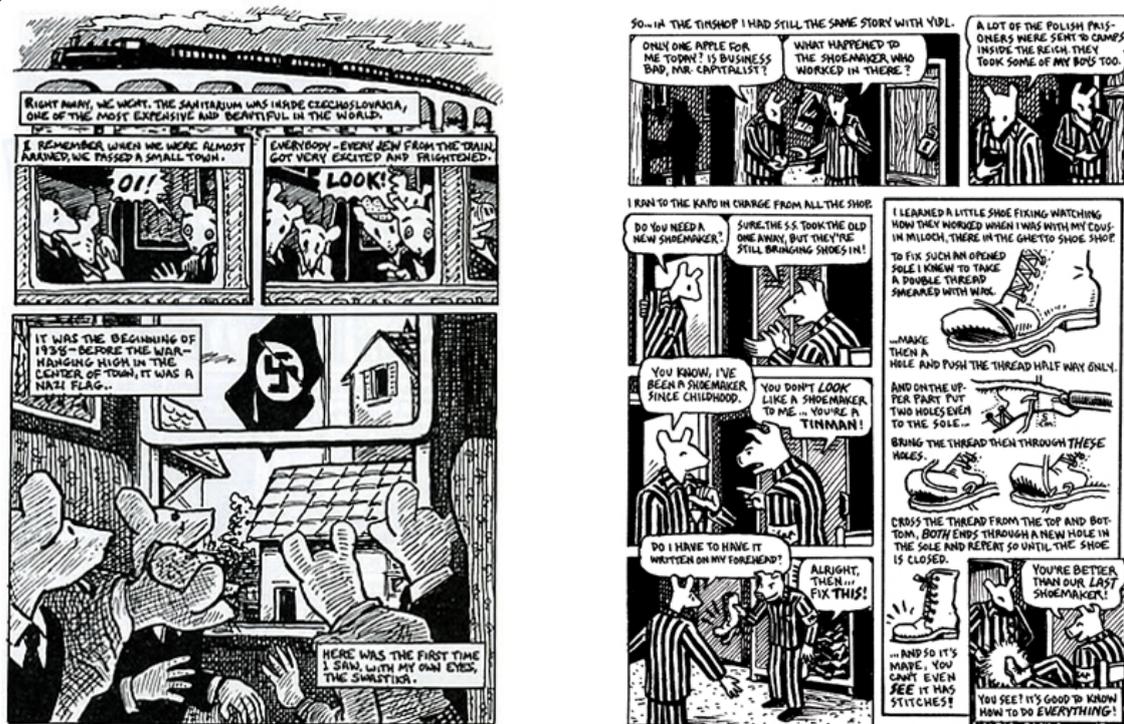
¹⁷ Will Eisner, *óp. cit.* p. 3

¹⁸ Art Spiegelman nació en Estocolmo, Suecia en 1948 pero se educó y vive actualmente en los Estados Unidos. Es cofundador y editor –junto con su esposa Francoise Mouly– de *Raw*, revista de gráfica y comics vanguardistas que se publicó en los ochentas. Su obra ha aparecido en diversas publicaciones como *The New York Times*, *Village Voice* y *Esquire*. Por otro lado, sus dibujos se han exhibido en museos y galerías de los Estados Unidos y el extranjero. Gracias a *Maus*, Spiegelman recibió una beca de la Fundación Guggenheim y una nominación para el *National Book Critics Circle Award*.

El autor se vale de una serie de técnicas y estilos de la narrativa literaria, como el *flashback*, o de estilos, como la autobiografía, para trasladarlas al cómic. De esta manera, por ejemplo, descubrimos la difícil relación entre padre e hijo a través de una forma muy original de presentar el argumento, así como el simbolismo de los personajes: los judíos son representados como ratones, los alemanes como gatos, los polacos como cerdos, los franceses como ranas, los suecos como ciervos, los estadounidenses como perros y los ingleses como peces. En esta caracterización, sin duda, hay una carga deliberada de ironía y crítica. Pero tratándose de un cómic sus valores más notables son el dibujo – realizado en blanco y negro– y un estilo de trazos angulosos y sintetizados que nos recuerdan la naturaleza dramática del expresionismo alemán.



Portadas del primer y segundo tomo de *Maus* (Art Spiegelman)



Páginas interiores de *Maus* (Art Spiegelman)

Para darnos una idea de la unanimidad de elogios que concitó esta memorable novela gráfica, recurrimos a Umberto Eco:

"*Maus* es un libro que en verdad uno no puede dejar, ni siquiera para dormir. Cuando dos de los ratones hablan de amor, te conmueve; cuando sufren, lloras. Poco a poco, a través de este relato compuesto de sufrimiento, humor y las adversidades de la vida diaria, uno queda cautivado por el lenguaje de una antigua familia del este de Europa y es arrastrado por su ritmo suave e hipnotizador. Y cuando uno acaba *Maus*, se siente triste por haber abandonado ese mundo mágico y al que espera volver en la segunda parte".¹⁹

Maus es una obra tan importante que por su calidad narrativa y expresiva ha traspasado el medio editorial llegando a ser exhibido en otros espacios

¹⁹ Texto ubicado en la solapa del primer tomo de *Maus*, edición en inglés de Pantheon Books, New York. (Traducción de la autora de la tesis).

artísticos como los museos. Efectivamente, como parte de la conmemoración del arte de la posguerra, los dibujos de *Maus* participaron en una exposición del Museo de Arte Moderno de Nueva York, denominada *Counter-Monuments and Memory* (2000) junto a otras obras, diríamos más tradicionales, de pintura, escultura y fotografía. A nuestro parecer este es un logro trascendente del cómic, ya que al equipararlo con otros géneros artísticos se le concedió reconocimiento por su perspectiva crítica y estética para abordar temas como el Holocausto.

Un punto importante considerable en la novela gráfica es su formato editorial, ya que puede ser tanto una narración inédita como una recopilación de cómics publicados anteriormente –sea en *comic books* o en tiras cómicas aparecidas en periódicos o revistas–. Sin embargo, es innegable que el término trasciende las características físicas como extensión o número de páginas.

2.2. CONEXIONES CON LA LITERATURA

Se dice que la influencia de la literatura en la novela gráfica puede ser vista a través de las siguientes corrientes: primero, como inspiración o punto de partida; segundo, ser una adaptación de obra literaria y por último, ser una fusión o híbrido entre literatura e imagen²⁰. En un inicio, al leer el ensayo *El cómic en literatura*, de Carla Sagástegui²¹, una mirada al género del cómic desde la

²⁰ GARCÍA, Santiago (2010). "La literatura se pasa al cómic". *ABC*. Madrid, 19 de junio. Consulta: 21 de julio del 2010. < <http://www.abc.es/20100617/cultura-libros/previa-cultural-201006172100.html>>

²¹ SAGÁSTEGUI, Carla. *Memoria Gráfica*. Departamento de Arte, Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, año 2, número, p. 11.

literatura, entre las muchas disciplinas desde las cuales ha sido abordado, como por ejemplo la lingüística, nos preguntábamos si toda novela gráfica revelaría a su vez una forma dramática. Considerar a la novela gráfica solo en términos literarios es reducir su significado; por lo tanto, no es adecuado referirse a ella como un género literario. La novela gráfica se debe principalmente al lenguaje de la historieta, de la cual sí puede ser considerada un género.

Más allá de las posibles consideraciones literarias, personalmente vemos a la novela gráfica con un gran potencial, ya sea como herramienta, estrategia de aprendizaje, recurso o como formato, según las diversas acepciones del término. La novela gráfica permite trabajar varios planos a la vez: se comunica a través de la secuencia de imágenes, la expresividad del trazo y los elementos visuales de color y composición, pero se obtiene también un goce estético por su conexión con la ilustración artística.

Luego de ser menospreciada por tratarse de un producto masivo de puro entretenimiento, a fines de los años sesenta –cuando se daba el debate entre la alta cultura y la cultura de masas–, podemos afirmar que el cómic, álbum o novela gráfica, traspasó esa clasificación y de un tiempo a esta parte puede verse también como un medio de reflexión y crítica. En ese sentido, podemos mencionar la obra del norteamericano Joe Sacco que es considerada como comic documental. Sacco es un respetado corresponsal de guerra, cuyas crónicas periodísticas son plasmadas en cómics²². Una de sus obras más aclamadas es *Palestina: en la franja de Gaza* (1996), que narra sus propias experiencias en

²² Joe Sacco nació en Malta en 1960 y estudió periodismo en la Universidad de Oregon, Estados Unidos. Ganó el *American Book Award* por su libro *Palestina: en la franja de Gaza*, en 1996. Sacco hace entrevistas y toma fotos en el terreno, viviendo en muchas ocasiones como uno más de los personajes que retrata.

territorio palestino durante dos meses. El valor de la obra de Sacco reside en la combinación de aspectos políticos, documentales, cuyo resultado es a la vez estético. Por consiguiente, la historieta es también un medio válido para registrar sucesos. Sobre esta nueva modalidad, Joe Sacco señala que:

“Las cosas han cambiado. En parte porque los editores son más jóvenes, de una generación que creció muy ligada a la cultura pop y ya no estigmatiza los comics. Y también porque en los últimos años apareció una gran cantidad de autores de calidad en este medio, y la historieta alcanzó una masa crítica que le permitió dar el salto”²³.

2.3. ALCANCES DE LA NOVELA GRÁFICA

En nuestro país, existe un ejemplo que también tiene un enfoque documental y que conlleva una finalidad crítica y de reflexión en el lector. Se trata de la novela gráfica publicada en el 2008: *Rupay. Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984*, cuyos autores son Alfredo Villar, Luis Rossell y Jesús Cossío. Esta obra relata los primeros años del conflicto armado en el Perú, mostrando sucesos de la violencia política que quedaron sin esclarecer y que fueron injustamente olvidados²⁴. Villar, uno de los autores dice que eligió el lenguaje de la historieta porque “La imagen (en el cómic) puede llegar a más gente en un país como el Perú, donde la gran mayoría no está acostumbrada a lecturas abstractas o ideológicas”²⁵.

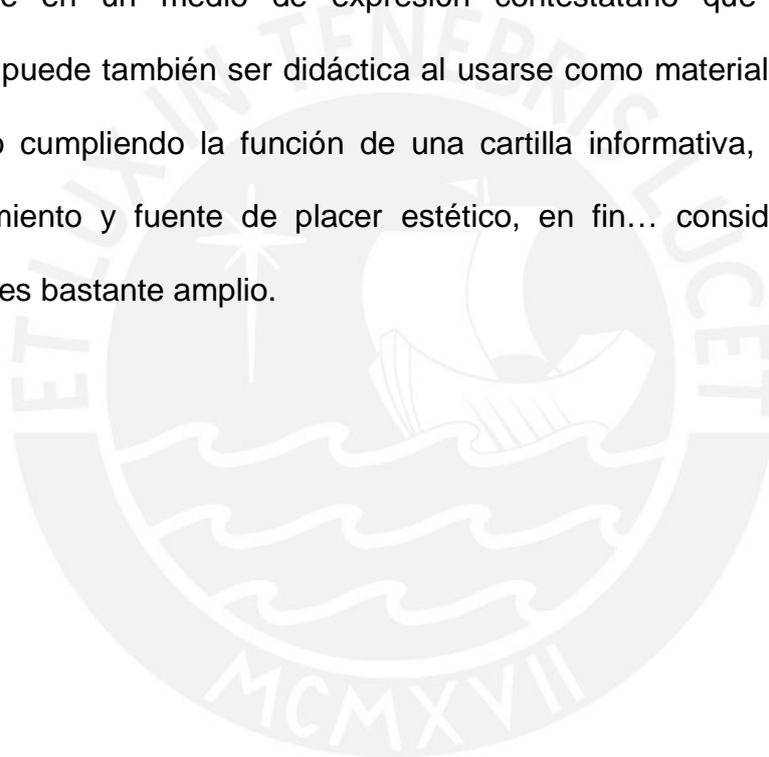
²³ Entrevistado por Martín Pérez (2007). “Corresponsal de guerra”. Diario *Página/12*. Buenos Aires, 10 de junio. <<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-3878-2007-06-10.html>>

²⁴ Las historias escogidas para esta novela son la fuga y asesinatos en Huamanga, la matanza de Uchuraccay y Lucanamarca y las fosas de Putis.

²⁵ CUBA, Adrián (2008). “Historias gráficas de la violencia. Rupay”. *Revista Gener@cción*. Lima, 16 de septiembre. <<http://www.generacion.com/magazine/articulos/?id=218>>

A diferencia de Sacco, que estuvo presente en el lugar del conflicto, los autores de *Rupay* se basaron en diversos documentos, periódicos y testimonios de la época. Pero en lo que *Palestina* y *Rupay* coinciden es que ambas novelas gráficas contribuyen a generar el debate, la reflexión y contribuir a nuestra memoria histórica.

En conclusión, una novela gráfica puede ser una manifestación artística, puede convertirse en un medio de expresión contestatario que busca generar reflexión, puede también ser didáctica al usarse como material educativo en la escuela o cumpliendo la función de una cartilla informativa, puede ser puro entretenimiento y fuente de placer estético, en fin... consideramos que su potencial es bastante amplio.



3. DIFERENCIAS ENTRE LA NOVELA GRÁFICA Y EL CÓMIC

Desde sus inicios²⁶ el cómic ha estado vinculado con la idea de simple entretenimiento, mientras que la novela gráfica, como hemos podido apreciar, ha tenido aspiraciones mayores, en cuanto a tema y propósitos. La apariencia del cómic, de trazos simples y hasta naifs, hace que sea visto por un público infantil y adolescente, pero tras ese estilo de dibujo se esconde muchas veces un contenido profundo y denso con el cual se puede identificar cualquier adulto. En cambio, debido a la complejidad de la trama, podemos decir que las novelas gráficas están dirigidas principalmente a un público adulto. ¿Podría entonces existir también una novela gráfica para niños? En nuestra opinión, sí es posible.

Estéticamente podemos decir que el cómic tiene al dibujo como protagonista mientras que la novela gráfica recurre al instrumento de la ilustración, acercándose incluso a un tratamiento pictórico. Por otro lado, hemos visto que la novela gráfica suele ser más experimental en sus propuestas, por ejemplo,

²⁶ Muchas opiniones concuerdan en señalar el nacimiento del cómic, tal como se conoce actualmente, el 16 de febrero de 1986, día en que Richard Fenton Outcault publicó en el *New York Journal* la tira cómica *The Yellow Kid and his new Phonograph*. Fue la primera tira que presentaba imágenes en secuencia y que mostraba el diálogo de los personajes mediante globos o bocadillos, puesto que, hasta ese entonces, los textos de los personajes se colocaban al pie de la viñeta.

en la puesta en página o disposición de las viñetas. A ello, debemos añadir la presentación del producto final, es decir el acabado o empaque.

Los cómics generalmente son publicados en cuadernillos delgados y en materiales económicos, lo que implica un menor costo del producto. Contrariamente, en la novela gráfica los materiales presentan una mejor calidad, algunos son empastados y presentados en ediciones especiales o de lujo, otorgándole a quien los adquiere un valor estético adicional, además del placer de su lectura.

Al observar la temática, el aspecto formal del contenido y los acabados que configuran a la novela gráfica, encontramos una pretensión artística que la distingue claramente del cómic. Este aspecto se podría vincular con la idea de status que otorgaría la posesión de un determinado producto²⁷.

Otro rasgo característico de los cómics lo establecen sus entregas periódicas, que sugieren una suerte de dosificación de la emoción para un lector que espera ávidamente el desarrollo de la trama y los personajes. Aunque hay que admitir que esta modalidad responde a una estrategia comercial y de ventas, cabe señalar que algunas opiniones no descartan que una obra sea considerada como novela gráfica, si anteriormente ha sido desarrollada por entregas, ya que lo importante es que haya sido concebida desde el inicio como tal. Por lo tanto, una novela gráfica como producto debe ser

²⁷ TURNES, Pablo (2009). "La Novela Gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real". Diálogos de la comunicación. Lima, número 78, julio, p.4.
<<http://www.dialogosfelafacs.net/78/pdf/articulos/78TurnesPablo.pdf>>

autoconclusiva, es decir que debe no ser seriada ni debe llevar la frase final “continuará” propia de las revistas o *comic books*.

3.1. DIFERENCIA SEMÁNTICA Y TEMPORAL

En un afán práctico, se podrían resumir las diferencias que hemos señalado entre cómic y novela gráfica, en dos grandes tipos: semántico y temporal, según el planteamiento del investigador Sergio Carrasco.

Dentro de la diferencia semántica –que sería la fundamental– el cómic ha estado siempre asociado a un producto de la cultura popular porque es sencillo, breve, de poca elaboración y de lectura rápida. En oposición, surge el *comix*, que tiene un carácter contracultural, contestatario. Debido a su corta extensión, el cómic entonces no llega a ser una “novela gráfica”, pero suele ser más extenso que una tira cómica. En cambio, la novela gráfica es de largo aliento y está asociado a un producto cultural más elaborado, adulto y literario.

Temporalmente hablando, el cómic y la novela gráfica se diferencian porque corresponden a momentos distintos. Como señalamos anteriormente, el cómic se remonta a fines del siglo XIX, mientras que el término de novela gráfica corresponde al período que arranca a fines de los años setenta, con el resurgimiento de la historieta en Europa, donde se originó como producto cultural e inclusive editorial, aunque no alcanzó el formidable desarrollo que experimentó en Estados Unidos, asociado a los medios de prensa escrita.

3.2. MANIFIESTO DE LA NOVELA GRÁFICA

Por otro lado, las diferencias que mencionamos se tratan en el “Manifiesto de la Novela Gráfica” publicado en el foro del sitio web de *The Comics Journal*²⁸, en 2005, por Eddie Campbell²⁹, artista del cómic nacido en Escocia en 1955, conocido por ilustrar el guión del célebre Alan Moore para su obra *From Hell* que posteriormente tuvo una adaptación cinematográfica, una tendencia que se ha observado en los últimos años dicho sea de paso. Consideramos interesante revisar este documento para conocer la perspectiva de una persona con gran experiencia en el ejercicio de la novela gráfica.

En dicho manifiesto Campbell señala que debido al desacuerdo entre los propios autores y la incompreensión por parte del público sobre la definición de novela gráfica, considera necesario establecer algunos principios. En primer lugar, el término no debe ser entendido textualmente, es decir, “novela” no significa algo relacionado a novelas ni “gráfica” alude a gráficos. Esta afirmación resalta que no debemos conceptualizarla como una novela tradicional, en cuanto a su aspecto físico, como dimensiones y peso. En ese sentido, los términos *novella* o *novelette* no son aplicables porque contribuyen a que el lector piense que está frente a una versión ilustrada de una obra literaria tradicional, cuando en realidad se está forjando una forma de arte completamente nueva que no puede someterse a las reglas arbitrarias de un

²⁸ *The Comics Journal* (TCJ) es una influyente revista estadounidense sobre crítica de cómics. El manifiesto se puede encontrar en internet tanto en inglés como en español. En inglés: <http://lucafllect.com/handouts/eddie_campbell_manifesto.pdf>

²⁹ Campbell, es además, autor de numerosas historias dibujadas en las que siempre se ha preocupado por ahondar en la condición humana como en *Alec* (historia semi autobiográfica) y *Bacchus* (serie de aventuras).

arte anterior. Por consiguiente, hablar de novela gráfica significa hacer referencia a un género y no a un formato. Campbell agrega que esto no quiere decir que no se puedan nombrar antecedentes a la novela gráfica como lo serían, por ejemplo, las novelas sin palabras del ya mencionado Lynd Ward, que datan de la década de 1930 y que fueron realizadas en xilografía y narradas exclusivamente con imágenes. Sin embargo, aclara Campbell, tampoco pretende que la aplicación del término en cuestión sea retroactiva.

Al definir la novela gráfica como un movimiento o un suceso en curso que va más allá de un formato, el artista aclara que no se ganaría nada con medirla. Se le establece una antigüedad de 30 años aproximadamente, aunque el concepto y el nombre han circulado por lo menos diez años antes. Y mientras vaya creciendo, probablemente la naturaleza de la novela gráfica siga cambiando.

Por otro lado, se apunta que el logro del/ la novelista gráfico/a es haber tomado la forma del *comic book* –que según Campbell se había convertido en algo bochornoso– y haberlo elevado a un nivel más ambicioso y significativo. Este hecho implicaría ampliar el número de páginas, pero se aclara que no existe un tamaño permitido. Un artista podría lanzar una serie de relatos cortos como su nueva novela gráfica (así como Eisner lo hizo en su obra *Contrato con Dios*) y ese detalle no debería ser tema de polémica. Solo deberíamos preguntarnos si aquellos relatos son buenos o no. El uso de personajes que aparecen en otra obra (como el caso de Jimmy Corrigan protagonista fuera del libro principal³⁰, o

³⁰ *Jimmy Corrigan: El chico más listo de la tierra* (2000) es una novela gráfica escrita y dibujada por Chris Ware. Esta obra ha obtenido un gran reconocimiento a nivel mundial, entre la crítica especializada y el público en general,

los personajes de Gilbert Hernández) no debe ser motivo de rechazo, del mismo modo que la obra que no luce similar a los *comic books* justifica un cuestionamiento; lo que debe evaluarse es si contribuye o no a enriquecer la sabiduría humana.

Asimismo, el término novela gráfica no debería usarse para indicar un formato comercial como tapa blanda, tapa dura o formato prestigio³¹. Puede ser hasta un manuscrito inédito. Lo importante, afirma Campbell, es la intención, aun si esta llega después de la publicación original.

Con respecto a la temática, las novelas gráficas desarrollan una amplia variedad llegando a incluir también las experiencias personales del autor. Este hecho contrasta con el estereotipo que considera a la novela gráfica como un subgénero de ciencia ficción o de fantasía histórica.

Por último, Campbell considera que el término de novela gráfica aún será usado como estandarte de batalla y sección de librería. Los editores seguirán manteniendo la denominación hasta que signifique menos que ahora, en otras palabras, hasta que sea exprimido en términos comerciales. Por lo demás, los novelistas gráficos están muy conscientes de que la próxima generación de dibujantes escogerá formas más pequeñas y se mofarán de la pomposidad

por su narración y estética experimental. Entre los galardones recibidos se encuentra el *Guardian First Book Award* en 2001 —era la primera vez que una novela gráfica ganaba un premio literario en el Reino Unido— así como el premio al mejor álbum en el Festival del Cómic de Angulema, Francia en 2003.

³¹ Formato prestigio es un término acuñado por la editorial estadounidense DC Comics, cuyo uso se extendió para referirse a los cómics encuadernados en rústica o de tapa blanda. Su medida es 17x26cm. La calidad del papel suele ser superior que los cuadernillos de cómics engrapados.

actual del término. Campbell finaliza el manifiesto con ironía afirmando que la o el novelista gráfico se reservan el derecho de rechazar alguno o todos los principios antes mencionados si esto significa un incremento de ventas.

Por el lado peruano, cabe mencionar la opinión de uno de nuestros más destacados historietistas, Juan Acevedo³², quien sostiene que “la novela gráfica es una modalidad, una forma de hacer historieta, una forma de plantear la historieta”³³. Asimismo, refiere que la novela gráfica estaría más vinculada a lo que sería una “historieta de autor”³⁴.

Por último, Acevedo considera que el tiempo con el que está hecha la novela gráfica, refiriéndose al tiempo interior del propio autor, podría ser una característica distintiva. Actualmente, ese tiempo estaría en riesgo, ya que vista como un fenómeno de moda, la novela gráfica en un nivel industrial, exigiría brevedad de tiempo a los escritores y dibujantes, lo cual es contraproducente porque podría degenerarse como práctica y por consiguiente, perder calidad en la obra. Este hecho, agrega el historietista, ha ocurrido muchas veces y se puede observar en fenómenos artísticos como, por ejemplo, la pintura de la Escuela Cusqueña. En ese caso, al crecer la demanda en varias ciudades, el

³² Juan Acevedo (Lima, 1949). Creador de muchos personajes como: La Araña No, Luchín González, Piolita y El Cuy, el más popular y de mayor acogida. Entre sus historietas destacadas se encuentran: *Túpac Amaru*, *Paco Yunque*, *Pobre diablo* y *Love Story*.

³³ Entrevista personal realizada por Evelyn Nuñez el 20 de julio del 2010 en Miraflores - Lima, Perú.

³⁴ La definición “historieta de autor” se aplica generalmente a aquella hecha por un solo autor. Sin embargo, Manuel Barrero, investigador y crítico español de la historieta, señala que también podría referirse a aquella en la que predomina el carácter, personalidad o espíritu de cierto autor. Es decir, una mala historieta de un solo dibujante no será mejor que una elaborada por un equipo. De otro lado, puede existir un caso en el que predomina la figura del guionista sobre la de los dibujantes, elevándose él como autor, como por ejemplo, el caso de Alan Moore.

ARMAS, Paquita (2003) “Manuel Barrero”. Revista *La Jiribilla*. La Habana, 27 de septiembre, año II, número 125. <http://www.lajiribilla.cubaweb.cu/2003/n125_09/vidacuadritos.html>

artista tuvo que trabajar más rápido para producir más, por lo que debió contratar asistentes, pero a los que no formó adecuadamente. Se vivió, entonces, un bienestar económico pero se disminuyó la calidad de la pintura y decayó así la Escuela Cusqueña. En ese sentido, la novela gráfica podría correr con esa misma suerte.



4. PANORAMA DE LA NOVELA GRÁFICA EN EL PERÚ DE HOY

Si bien podemos hablar de una historia del cómic o historieta peruana³⁵, el desarrollo del género de novela gráfica es incipiente.

“La historieta parece haberse hecho un espacio, ni muy amplio ni muy sonoro, y se siente cómodo en él. Hay ya un mercado y un circuito para la historieta que no tiene un gran perfil ni mucho menos, pero que está con vida”, es la opinión de Sergio Carrasco al ser consultado sobre el estado de la historieta en el Perú.

Benjamín Corzo, editor del sello Contracultura y dueño de la librería del mismo nombre³⁶, por su parte, nos señala que:

“la historieta peruana está pasando de una situación de debilidad a una de fortaleza. Existe un auge mundial de la historieta y en nuestro país ese fenómeno se repite. Mucha importancia han tenido para lograr esto los lanzamientos de Perú.21, las películas basadas en historietas y la formación de

³⁵ Existe escasa bibliografía específica al respecto. Algunos títulos de consulta: los artículos de Mario Lucioni “La historieta peruana 1 y 2” en la *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la historieta* y el libro *De Supercholo a Teodosio: historietas peruanas de los sesentas y setentas* de Melvin Ledgard.

³⁶ En palabras de Benjamín Corzo, la editorial Contracultura fue concebida desde un inicio como una especializada en historietas, “tanto para el rescate de las obras de nuestros heroicos historietistas adultos como para el lanzamiento de nuevos valores”. El concepto de la librería es el de una especializada en temas que la cultura oficial no apoya y hasta afecta. “El de la historieta es uno de ellos porque para el estado es considerado un producto “no cultural” y en consecuencia gravado con el pago de impuestos (para todos los efectos el libro está exonerado del IGV)”. Agrega que hay muy pocas comitecas en Lima y esto se debe a que el mercado es muy pequeño aún pero está en crecimiento. Cuestionario resuelto vía correo electrónico el 12 de julio del 2010.

clubes de la historieta que planifican actividades diversas que evidencian un movimiento en ascenso”³⁷.

Al respecto podemos agregar que hemos encontrado en provincias cierta actividad del cómic en general. Por ejemplo, en Trujillo se han realizado dos festivales auspiciados por instituciones culturales como la Alianza Francesa e incluso ha aparecido La Mancha Ediciones que ha publicado hace poco una novela gráfica que no hemos podido revisar. Al sur del Perú, por un lado, tenemos a Arequipa y los webcomics del Grupo Pandemia, y por otro a la ciudad de Ica donde se publican fanzines y revistas. En Lima, además de Contracultura, un referente que se está consolidando con el tiempo es la revista Carboncito, que muestra en sus páginas no solo el trabajo de autores peruanos sino que recibe colaboraciones de extranjeros. Además de estos casos, aún muy escasos, podemos nombrar a la muestra anual Mundo Viñeta y recordar que el 12 de setiembre de cada año se celebra el Día de la Historieta Peruana.

Temáticamente en la historieta peruana podemos identificar a las aventuras de los superhéroes (siendo el más emblemático el Supercholo) pero sobretodo, las de corte social. “El anclaje más firme y duradero de la historieta peruana ha sido el de la realidad: la realidad social, la realidad política –ya sea bajo los reflectores o como telón de fondo– son seguramente el común y más poderoso denominador desde hace casi siglo y medio”, señala Carrasco. Con respecto a las historietas peruanas de superhéroes, el editor Benjamín Corzo señala que se tratan de un intento fallido, incluso forzado: esta vertiente proviene de los EE.UU. pero funcionaría allí porque es una potencia mundial y la idea del

³⁷ CORZO, Benjamín. Cuestionario resuelto vía correo electrónico el 12 de julio del 2010.

superhéroe va más acorde con un rol de líder, del protector. Establece además una diferencia entre héroe y superhéroe, por ejemplo, en el caso de El Eternauta, la novela gráfica argentina reconocida mundialmente, el héroe es una persona común y corriente, sin poderes especiales.

Por otro lado, el largo aliento de la novela gráfica y sus demás características expuestas en el punto anterior del presente trabajo, plantean una clasificación. El investigador Sergio Carrasco menciona algunos ejemplos que pueden ser considerados como novelas gráficas peruanas, aunque en algunos casos daten de una fecha anterior a 1978, año en que se acuñó el término de novela gráfica, pero que debido a su concepción y planteamiento entrarían en esta clasificación. En ese sentido, Carrasco propone tres grandes categorías:

a). Con la marca del serial

Son aquellos cómics que se encuentran bajo la modalidad del *continuará* y que dependían del carácter periódico del medio que las acogía. Es el grupo más numeroso y destaca la célebre *Selva Misteriosa* (1972) del médico Javier Flórez del Águila³⁸, que fue publicada en El Comercio y actualmente es considerada cómic de culto, incluso algunos la señalan como la mejor novela gráfica de aventura hecha en el Perú por sus notables composiciones y su ritmo narrativo. Muchos consideran que ya es hora reeditarla en libro.

³⁸ El Dr. Javier Flórez del Águila (Trujillo, 1934) es un historietista destacado que colaboró en la revista *Avanzada*. Por otro lado, integró el estudio de historietas Osito Monky. Entre los reconocimientos que ha obtenido se encuentra el Premio Historietas Peruanas de El Comercio de 1971, justamente por *Selva misteriosa*.

Selva Misteriosa apareció gracias a un concurso convocado por el diario *El Comercio*. Sobre esta obra, el reconocido caricaturista Javier Prado indica que se trata de una historia de aventuras donde la selva no es solo un marco sino que “su presencia es protagónica o, mejor dicho antagónica, ignota, enmarañada y llena de trampas mortales para quienes la habitan, que muchas veces parecen ser devorados por su espesura”³⁹. El protagonista es Javicho, quien “no es un héroe común para esa época, pues tiene opinión para comentar sucesos como el descubrimiento del petróleo en la selva, la situación de los caucheros o la junta militar que usurpaba el gobierno encabezada por el General Velasco Alvarado”⁴⁰. Debemos agregar que fue en *Selva Misteriosa* donde se mostró por primera vez en la historieta peruana un embarazo y el posterior nacimiento.

Como dato curioso, se dice que Flórez del Águila se inspiraba en sus estudios de medicina para elaborar su galería de villanos. De esa manera, se pueden encontrar un enano monoplásico, un bizco, así como un gigante hipofisario.

Sobre la estética y la narración de *Selva Misteriosa*, Javier Prado hace el siguiente comentario:

“A nivel gráfico, *Selva Misteriosa* es pletórica en claroscuros, viñetas panorámicas, siempre con un dibujo notable de un estilo moderno y muy suelto; manejando un pincel Nº 3 y 5, en el tamaño estándar de la tira cómica clásica americana (52 x 20 cm) y con un prolijo manejo de detalles en vestidos, construcciones, plantas y animales que denotan un amor por la documentación

³⁹ PRADO, Javier (2009). “Selva Misteriosa”. *Blog La Nuez (El Comercio)*. Lima, 2 de septiembre.
<<http://blogs.elcomercio.pe/lanuez/2009/09/selva-misteriosa.html>>

⁴⁰ *Ibidem*.

[...] Por otro lado, su manejo del *timing* narrativo, que alterna viñetas apaisadas como largos silencios, para luego dar paso a viñetas cortas y rápidas, y una sabia composición tanto al interior del cuadro como en su conjunto, muestran a las claras a un historietista maduro, que medita y planifica muy bien su relato”⁴¹.

En una entrevista realizada el año pasado⁴², el Dr. Flórez del Águila reveló que al inicio *Selva Misteriosa* iba a ser una historia costumbrista, un relato en primera persona en la que el personaje principal no iba a aparecer y donde se contarían solamente leyendas, misterios y aventuras. Sin embargo, luego el autor decidió que la historia debía ser narrada en el aquí y el ahora. En cuanto a su proceso de creación, manifestó que luego de hacer el guión y el *storyboard*, empezaba a contar cuántas tiras tenía que hacer para narrar toda la historia:

“Lo que hacía era manejar las aventuras en segmentos de seis tiras que eran publicadas de lunes a sábado. Y lo que hacía los sábados era siempre generar tiras con un punto de interés, con un poco de suspenso para que las personas volvieran con ansias el lunes. Jugaba bastante con el tiempo. Había personajes a punto de disparar y diluía el tiempo para que el disparo se cortase al final de una tira y terminara al comienzo de la siguiente”⁴³.



⁴¹ PRADO, Javier (2009). "Selva Misteriosa". *Blog LaNuez (El Comercio)*. Lima, 2 de septiembre. <<http://blogs.elcomercio.pe/lanuez/2009/09/selva-misteriosa.html>>

⁴² CIUDADANO POP (2009) "Ciudadano POP entrevista a Javier Flórez del Águila". *Blog Ciudadano POP*. Lima, 15 de octubre. <<http://ciudadanopop.blogspot.com/2009/10/ciudadano-pop-entrevista-javier-florez.html>>

⁴³ *Ibidem*.



Como hemos podido apreciar, *Selva Misteriosa* empezó como tira cómica dentro de un diario, pero debido a su extensión, calidad de dibujo, detalle y narración, es factible considerarla una novela gráfica, que es valiosa tanto por ser el retrato de una época, con una mirada descentralizadora que no se ocupa de Lima, la ciudad capital –sino que propone un nuevo escenario, y sobretodo acorde a su contexto– como por sus méritos gráficos y narrativos.

b). Sin pausas

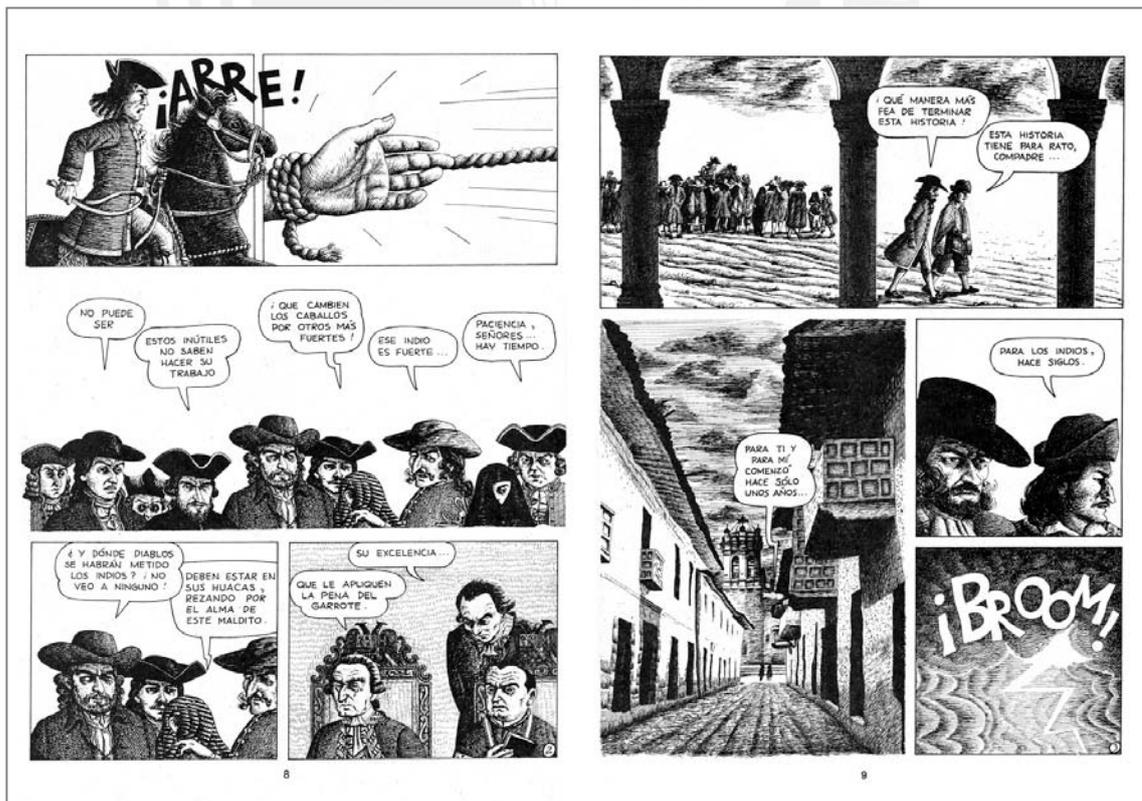
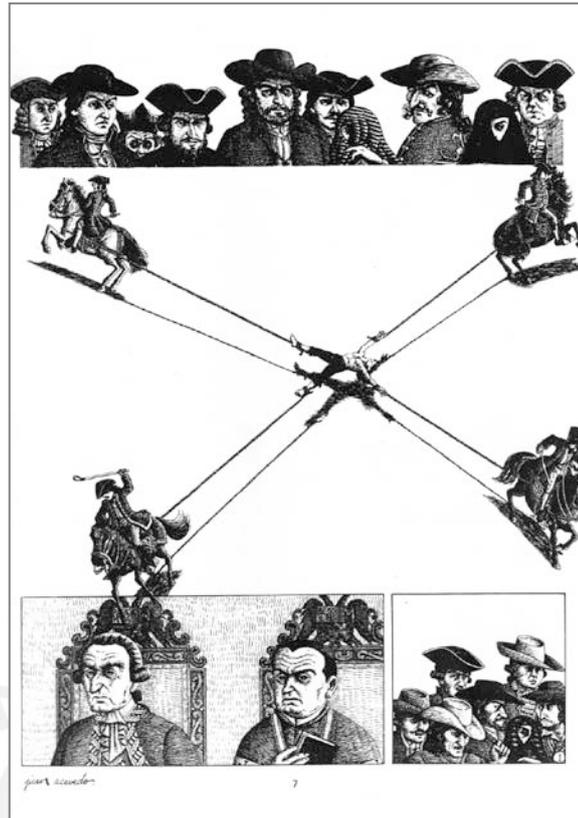
Entre las más destacables se encuentran *Túpac Amaru* (1985), obra inconclusa de Juan Acevedo que recrea la vida de este conocido personaje entre la aventura y la verdad histórica ⁴⁴; *Drak* (2004) obra de ficción de Diego Rondón Almuelle y *Fashionman79* (2010) de Juan Carlos Delgado, también de ficción.



Portadas de *Túpac Amaru*

Túpac Amaru surgió como un proyecto de rescate de memoria histórica. En ese contexto, se planteó llevar a cabo “talleres de lectura” tanto en la etapa del guión para la validación de los bocetos, como en la etapa posterior a la publicación para conocer la respuesta de los sectores a los que se dirigían.

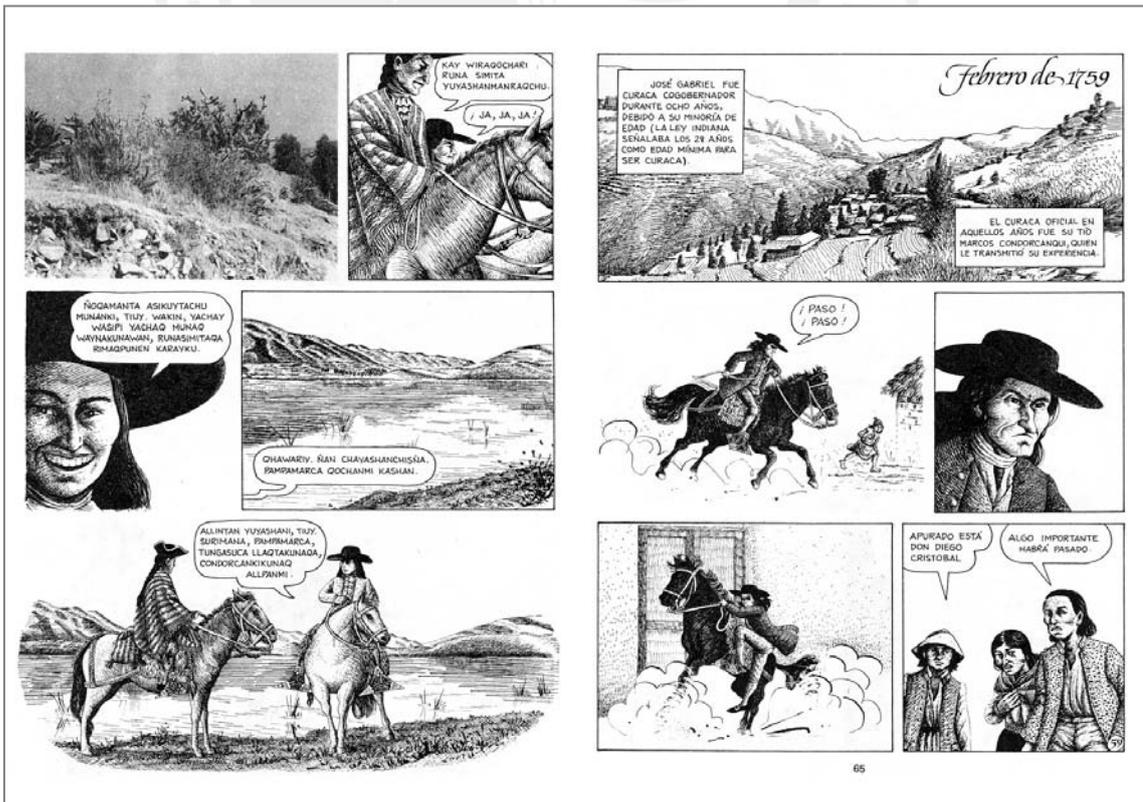
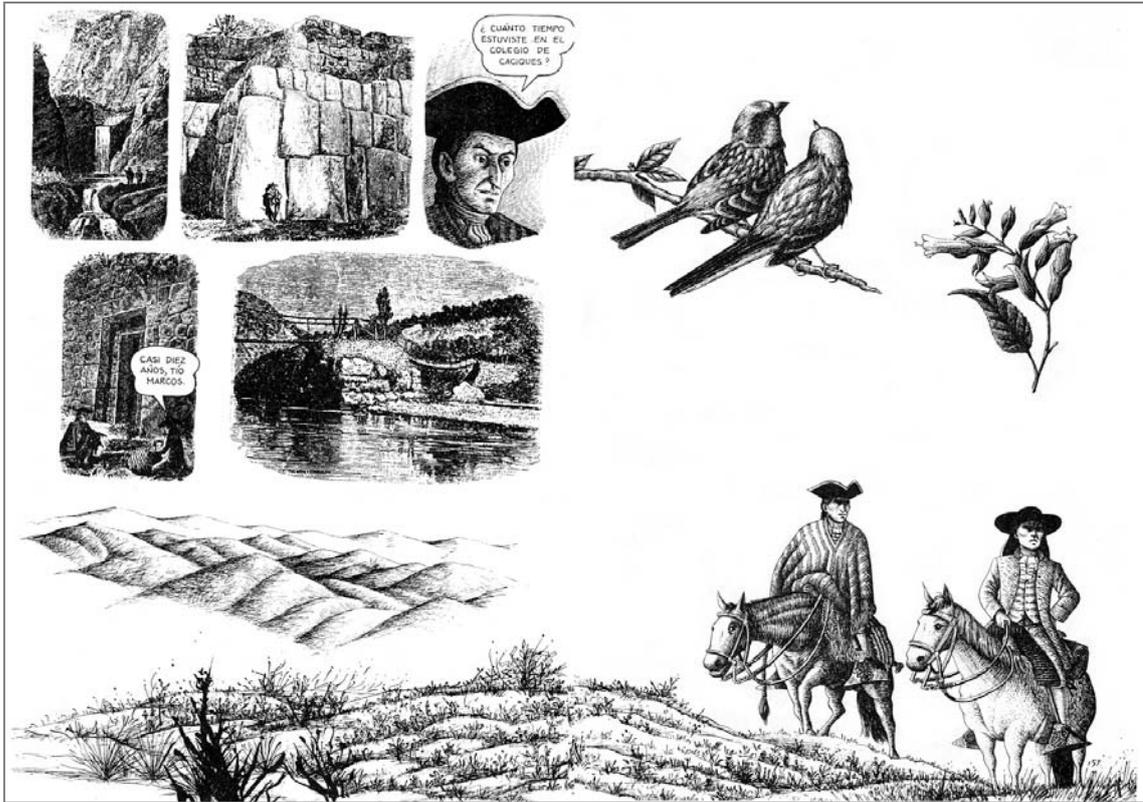
⁴⁴ Acevedo nos contó en la entrevista que inicialmente *Túpac Amaru* se concibió como libro y luego se decidió publicar en partes, pero solamente salieron a la luz las dos primeras. Muchas personas le han insistido para que concluya la obra. El historietista no descarta la idea, pero lo haría más adelante.



Primeras páginas de *Túpac Amaru* (Juan Acevedo)



Páginas de Túpac Amaru (Juan Acevedo)



Páginas de *Túpac Amaru* (Juan Acevedo)

Pudimos apreciar algunas páginas de *Drak* y visualmente nos pareció diferente a lo que habíamos visto en el ámbito peruano. La historia trata de un hombre que queda atrapado en una maldición. Al morir una mujer sueña con él convirtiéndolo en un “Drak”. El alma de este hombre no pertenece a nadie, solo esta mujer será la única con poder para matarlo de nuevo.

Para conocer más sobre esta obra nos contactamos con Diego Rondón⁴⁵, a quien formulamos algunas preguntas⁴⁶. Originalmente *Drak* fue pensada para ser publicada en tres partes, incluso ya se habían hecho tres portadas, pero al final decidió publicarla completa. Asimismo, Rondón nos señaló que una de sus mayores inspiraciones para esta obra fue el descubrimiento del cómic *El Cuervo* (*The Crow* de James O’barr) que le vendió un amigo de regreso de EE.UU. De esa manera, pudo concretar los dibujos del personaje que tenía desde hace muchos años, pero al que no le había dado forma.

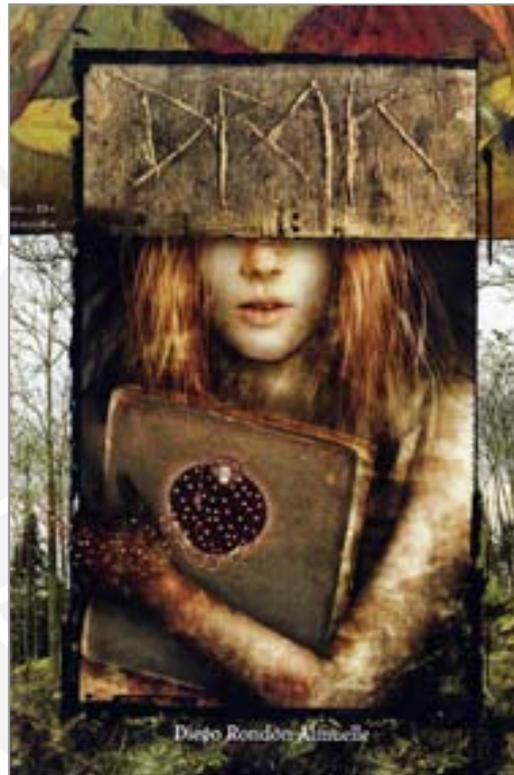
“En *Drak*, combiné dibujos a lápiz, a tinta, y algunas partes con aguada, es decir, pintaba con un pincel, mezclado la tinta con el agua y muy pocas partes con computadora”⁴⁷ nos cuenta Rondón sobre la técnica que empleó.

⁴⁵ Diego Rondón Almuelle nació y vive en Arequipa. Es parte del Grupo Pandemia, el cual nació con la idea de ser una editorial dedicada a las historietas. Su experiencia profesional se divide en la artística y la del diseño publicitario. En la primera, ha trabajado haciendo ilustraciones para juegos de *cards* coleccionables en Perú y EE.UU. Colabora, desde hace años, en la revista *Belio* de España con diseños de arte experimental y dibujos. También colabora en revistas de comics independientes de EE.UU., Perú y México. Por otro lado, trabajó para la editorial Glénat de España. Actualmente está ilustrando un libro de misterio para adolescentes de España y hace poco ha participado en *Calicomix*, un encuentro de ilustradores e historietistas en Colombia.

⁴⁶ RONDÓN, Diego. Cuestionario resuelto vía correo electrónico el 17 de julio del 2010.

⁴⁷ *Ibidem*.

Debemos agregar los buenos comentarios que tuvo *Drak* en su participación en la 17ª edición del Festival Internacional del Cómic de Amadora, Portugal, uno de los cinco eventos de comics más importantes en Europa. El portal brasileiro *Universo HQ* resaltó a *Drak* como obra de interés⁴⁸.



Portada de *Drak* (Diego Rondón Almuella)

⁴⁸ Universo HQ fue uno de los primeros sitios web brasileiros dedicados al mundo del cómic y diseño humorístico. GUSMAN, Sidney (2006). "Festival de Amadora: uma festa dos quadrinhos mundiais". *Universo HQ*. Sao Paulo, 19 de diciembre. < <http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/amadora2006.cfm> >



Páginas de *Drak* (Diego Rondón Almuelle)



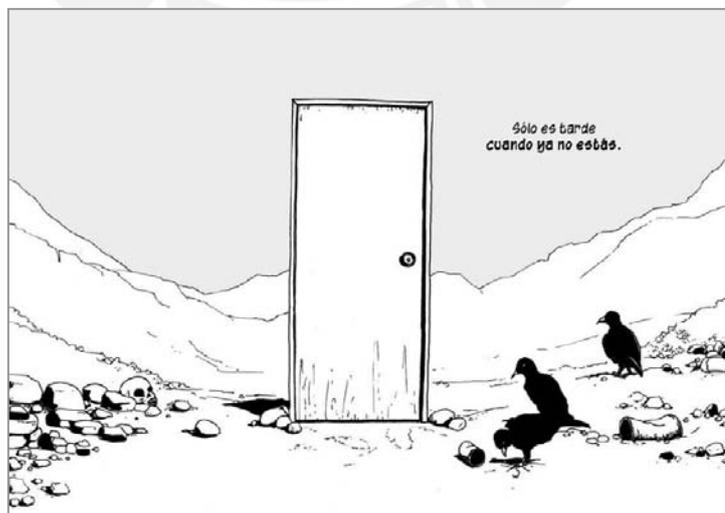
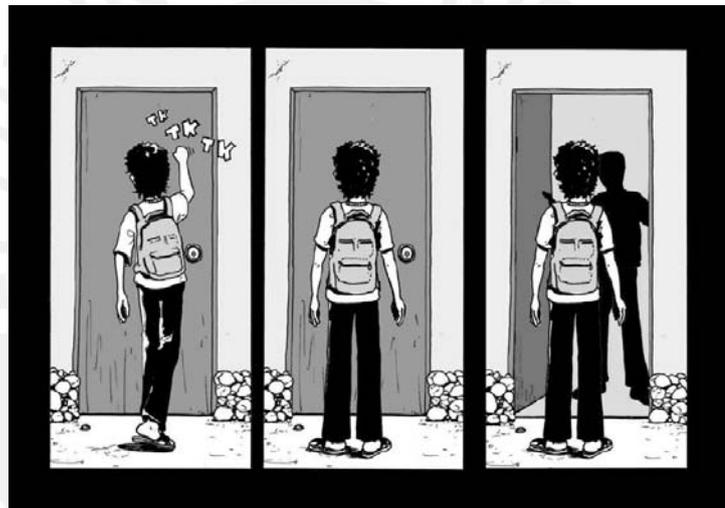
Páginas de *Drak* (Diego Rondón Almuelle)

Con respecto a *Fashionman79*, se trata de una novela corta de ficción que cuenta también con una versión electrónica⁴⁹. Podríamos decir que es de corte introspectivo, donde el personaje principal es un vagabundo llamado Fashionman79, reflexiona sobre la vida, la ciudad, el amor y la muerte, en una especie de viaje de autodescubrimiento. Asimismo, se puede observar que en algunos momentos de cuestionamiento, el protagonista se dirige al autor o creador, cuestionándolo y reclamándole por el curso de la propia novela.



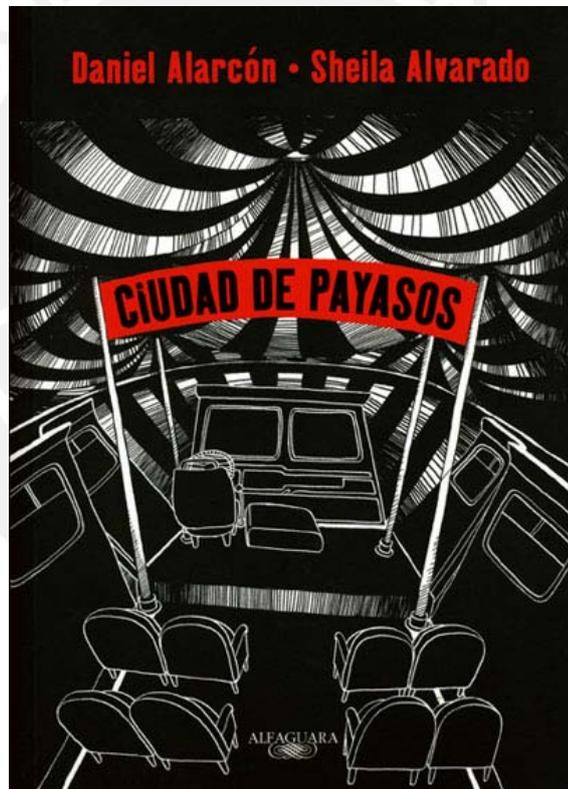
Portada de *Fashionman79*

⁴⁹ El autor, Juan Carlos Delgado, es comunicador y artista egresado de la Escuela Nacional de Bellas Artes de Lima, Perú.



Páginas de *Fashionman79* (Juan Carlos Delgado)

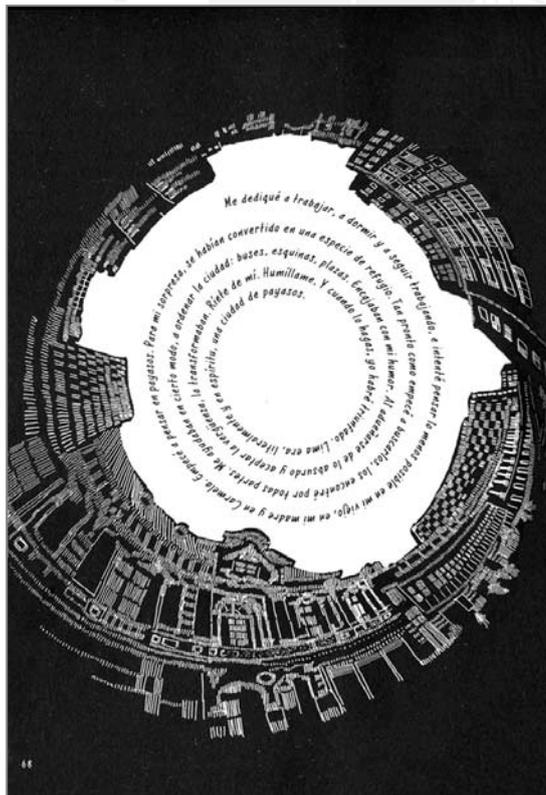
Por otro lado, hemos encontrado que el joven escritor peruano Daniel Alarcón, premiado en varias oportunidades y recientemente seleccionado por la revista *New Yorker* entre los mejores escritores menores de 40 años, ha realizado una novela gráfica “Ciudad de payasos”⁵⁰, basado en el cuento del mismo nombre, (*City of clowns*)⁵¹, cuyas ilustraciones estuvieron a cargo de la artista Sheila Alvarado. Está realizada en blanco y negro, con una puesta en página experimental, alejándose de la clásica malla geométrica de viñetas.



Portada de *Ciudad de payasos*

⁵⁰ Esta novela gráfica se publicó durante la redacción del presente documento, bajo la editorial Alfaguara.

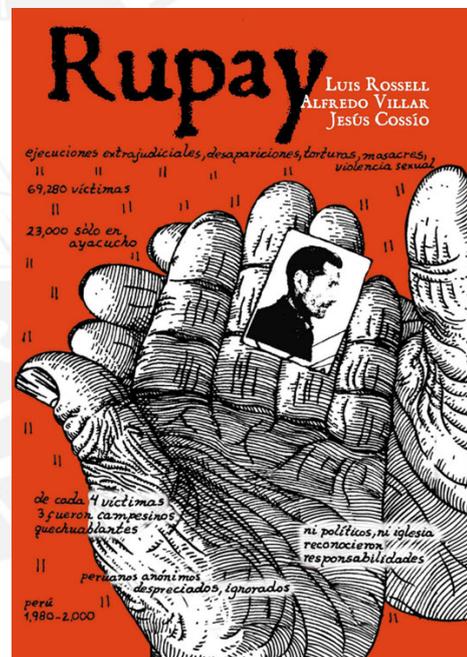
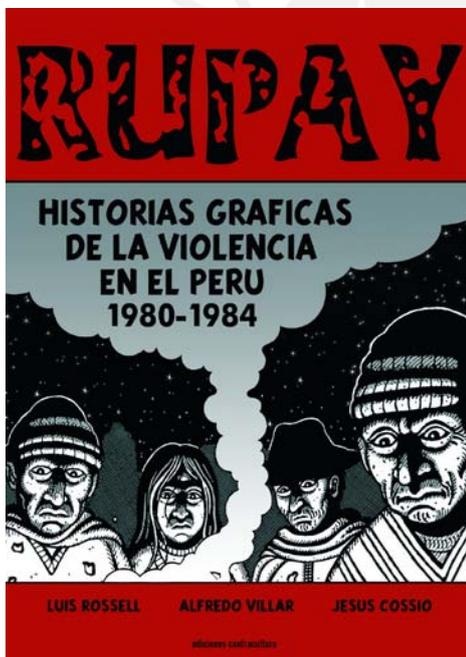
⁵¹ *City of clowns* fue el primer cuento escrito por Daniel Alarcón que apareció en la revista *New Yorker* el año 2003 y posteriormente en el libro de cuentos *War by Candlelight* (2005, editorial Harper Collins) y la versión en español *Guerra a la luz de las velas* (2006, Alfaguara).



Páginas de *Ciudad de payasos* (Daniel Alarcón y Sheila Alvarado)

c). Conjunto orgánico

Se tratan de conjunto de cómics que son tan orgánicos que pueden considerarse novelas gráficas. Es el caso de *Rupay. Historias gráficas de la violencia 1980-1984*, (2008), de Luis Rossell, Alfredo Villar y Jesús Cossío, quienes plantean una reflexión sobre el tema del terrorismo en Perú⁵²; y de *Pobre Diablo* (1999), de Juan Acevedo, un volumen que agrupa *Pobre Diablo* y *Anotherman*, historietas sobre personajes publicadas originalmente en el semanario *Sí*.



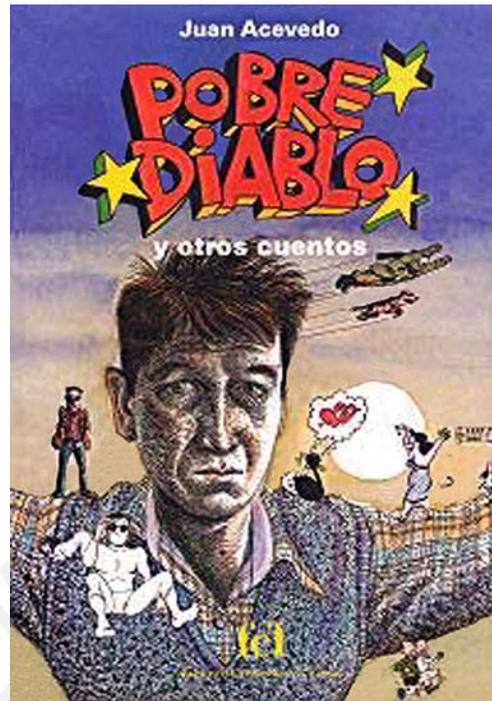
Portadas de *Rupay*: edición peruana (izquierda) y edición española (derecha)

⁵² En el capítulo 2 de la presente investigación, expusimos el caso de *Rupay*. Cabe agregar que también ha sido publicada en España por la editorial Oveja Roja (2010).

Se pueden ver fragmentos en: <<http://www.laovejaroja.es/rupay-f.htm>>



Páginas interiores de Rupaya



Portada de *Pobre Diablo* (Juan Acevedo)

En lo referente a la estética de la historieta en el Perú, según Sergio Carrasco ha sido “a ratos sorprendente y con frecuencia irregular”. Es en este contexto, donde procederemos a analizar el caso de *Paco Yunque*, basado en el cuento de nuestro afamado escritor César Vallejo en la versión de uno de los más reconocidos historietistas peruanos –sino el más importante en la actualidad– Juan Acevedo.

5. CASO: PACO YUNQUE DE JUAN ACEVEDO⁵³

Nuestro propósito es hacer una revisión general de la obra a partir de su aspecto formal y cómo ésta contribuye a la narración. El equivalente a lo que consideraría Umberto Eco como un análisis a nivel de los medios estilísticos. Asimismo, no nos detendremos en las convenciones del lenguaje de la historieta⁵⁴ ni tampoco en los estereotipos, sino más bien, en aquello que resulte atractivo e interesante⁵⁵.

Para complementar nuestra descripción y apreciaciones sobre el estilo gráfico y narrativo, incluimos también algunos comentarios hechos por el mismo autor, Juan Acevedo, recogidos a través de una entrevista⁵⁶.

Esta historieta se realizó en base a un cuento muy popular de César Vallejo. Fue presentada por primera vez⁵⁷, en entregas, dentro de la revista peruana *Collera*,

⁵³ En VALLEJO, César, Juan ACEVEDO y Carlos GIMÉNEZ (2008). *Paco Yunque*. Lima: Editorial San Marcos, pp.30-49.

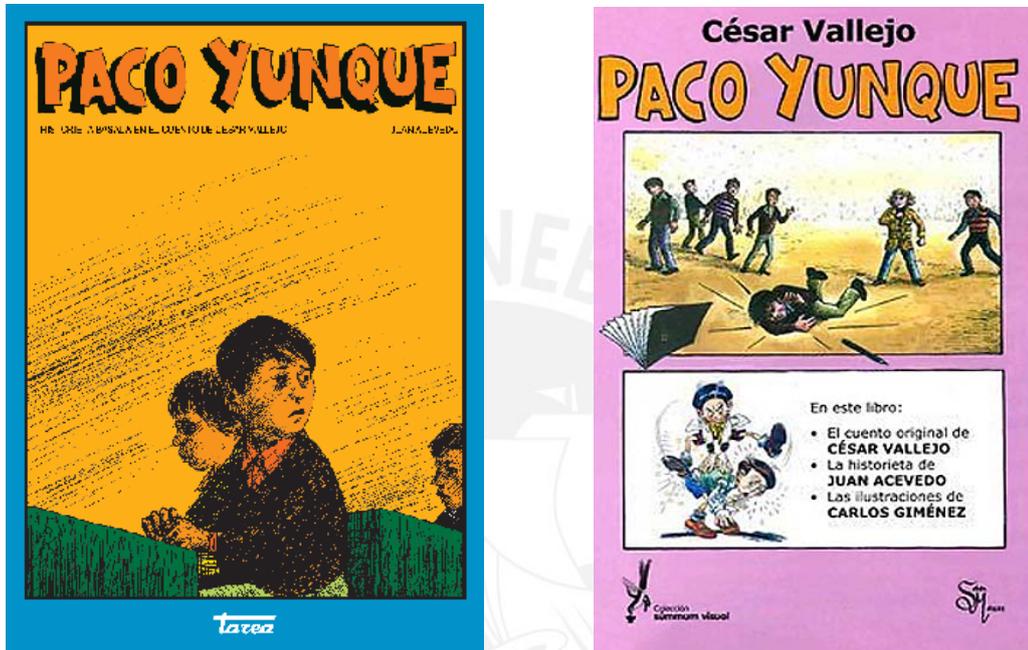
⁵⁴ Si se desea profundizar sobre las convenciones semánticas y estéticas de los cómics, el libro *El discurso del comic* de Luis Gasca y Roman Gubern (2001), ofrece una extensa recopilación de ejemplos.

⁵⁵ Para el presente caso, nos basamos en lo realizado por Miguel Ángel Muro en *Análisis e interpretación del cómic: de metodología semiótica* (2004), de donde tomamos algunos lineamientos para realizar una aproximación estética.

⁵⁶ Entrevista personal realizada por Evelyn Nuñez el 20 de julio del 2010 en Miraflores - Lima, Perú.

⁵⁷ Posteriormente, fue publicado por la Asociación Tarea (en castellano y quechua) y finalmente por la Editorial San Marcos, en una edición que incluye además el cuento de César Vallejo e ilustraciones de Carlos Giménez, referente importante de la historieta española.

en 1978. No obstante su breve extensión⁵⁸, consideramos que tiene las características de una novela gráfica debido a su concepción, técnica y narración.



Publicaciones de Asociación Tarea y Editorial San Marcos.

⁵⁸ El propio autor, Juan Acevedo, prefiere llamarlo "cuento gráfico".



Página inicial de *Paco Yunque*

Paco Yunque es el cuento más conocido del escritor peruano César Vallejo, de contenido humano y de profunda crítica social, que se ha convertido en una lectura obligatoria dentro del currículo escolar peruano.

César Vallejo (1892-1938) nació en la sierra de La Libertad, departamento al norte del Perú. Fue poeta, narrador y periodista, siendo elogiado principalmente por su obra poética. Formó parte del Grupo Norte, originario de Trujillo y conformado por intelectuales de la época como Antenor Orrego, Víctor Raúl Haya de la Torre, entre otros. También se vinculó con escritores e intelectuales limeños como Abraham Valdelomar y su grupo Colónida, José Carlos Mariátegui, Luis Alberto Sánchez, Manuel González Prada, José María Eguren y Juan Parra del Riego. En Lima publicó sus dos primeros poemarios: *Los heraldos negros* (1918) y *Trilce* (1922). En 1923 viajó a Europa, residiendo en París principalmente. En aquella época, ejerció el periodismo, la traducción y la docencia. En 1931 publicó la novela *El tungsteno* y el libro de crónicas *Rusia en 1931*. En ese entonces escribió también el cuento, *Paco Yunque*, que fue publicado póstumamente, al igual que *Poemas humanos* y *España, aparta de mí este cáliz*, éstos últimos en 1939. Ambos poemarios son de contenido social y de matices ideológicos con gran profundidad humana.

Volviendo al cuento, el tema es el abuso del niño rico hacia el niño pobre, representado por Humberto Grieve y Paco Yunque, respectivamente. Frente a este hecho, se aprecia la solidaridad y a la vez la indignación de los compañeros de aula que son testigos de los abusos y de la impunidad que se cometen. El profesor no resuelve las injusticias, intimidado por la posición

económica del señor Grieve, padre de Humberto. Asimismo, se pueden observar dualidades como: altanería y humildad, riqueza y pobreza, poder y sumisión, las diferencias étnicas (lo blanco y lo oscuro del color de la piel) que se reflejan tanto en los hechos como en el aspecto físico de los personajes. El relato tiene lugar en la ciudad, a donde ha venido a vivir Paco Yunque junto con su madre, quien es empleada del hogar de la familia Grieve.

Todo el relato respeta el texto de la obra, señala Juan Acevedo, principalmente lo que concierne a los diálogos. Lo narrado es plasmado en los dibujos. La única modificación de texto que realizó fue el de “4 pesetas” por “40 soles”, ya que en la época en que fue publicada Paco Yunque por primera vez, a fines de los años setenta, no se usaban ni esa moneda ni ese término que equivalía a 20 centavos. Por otro lado, según el cuento de Vallejo, el relato termina con Paco agachado mirando su carpeta. Esta escena es el cierre de la penúltima página en la historieta objeto de nuestro análisis. La última página es, entonces, un aporte de Acevedo, pero como él señala, guarda relación con el cuento. En esa página, se colocó un montaje con viñetas que ya habían aparecido anteriormente en la narración para continuar e intensificar el momento emotivo de Paco Yunque con el que finaliza el cuento de Vallejo. La última viñeta es el regreso de Paco y sus padres al campo y los versos que los acompañan provienen del poemario *España, Aparta de mí este cáliz*, del segundo poema titulado “Batallas”. La elección de este fragmento se debe a que encaja con el mensaje que el historietista quiere dar al lector.



Página final de *Paco Yunque* de Juan Acevedo (no corresponde al cuento original)

Paco Yunque tiene una estética expresionista, contrastante en blanco y negro, que nos evoca a los grabados en metal (intaglios) de siglos pasados. El dibujo es naturalista, excepto por la representación de facciones exageradas en dos personajes: el profesor y el señor Grieve, padre del niño abusivo.

Fue realizado en tinta china negra, con la técnica de plumilla, lo que permite crear medios tonos y generar volumen a los personajes y elementos. Esta técnica requiere de mucho tiempo y dedicación. En ese sentido, la obra de Acevedo puede ser considerada “de autor”, ya que según nos explicó, él mismo se encargó del guión, los dibujos y el rotulado, labores que en la industria del cómic son normalmente asignadas a personas diferentes, por cuestiones de tiempo.

Por otra parte, no se hace uso de perspectivas, salvo una toma área en la última viñeta de la página 30. Sin embargo, se puede observar cierta profundidad de campo en algunos encuadres. En palabras del autor, él quiso resaltar las expresiones faciales, para reflejar las emociones, y por eso eligió la técnica de plumilla, ideal para el modelado, para lograr más detalle y expresividad en los personajes. Este propósito es reforzado, a su vez, con el uso de primeros muy cercanos, haciendo visibles los gestos y el trasfondo psicológico de cada personaje.

El espacio principal donde se desarrollan las acciones es la escuela, tanto en el salón de clases como en el patio de recreo. Con respecto a los personajes, generalmente tienen cuerpos proporcionados pero con facciones exageradas que llegan a lo caricaturesco, como por ejemplo, el profesor. Acevedo nos

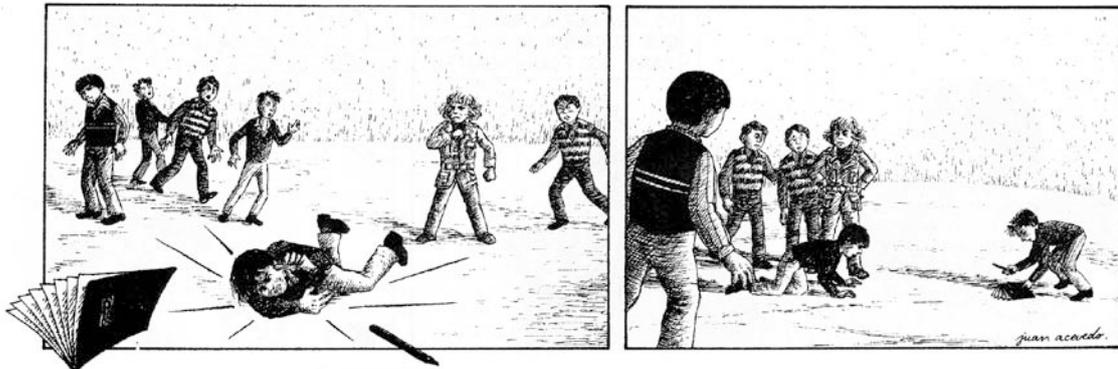
contó que le hicieron notar que la nariz del personaje se agranda a medida que transcurre la obra. De manera inconsciente, aunque totalmente válida, esta ligera deformación paulatina del rostro corresponde a valores negativos y falta de principios del profesor, que se van revelando conforme avanza la narración.

Empezaremos nuestro análisis, definiendo la puesta en página. Para ello, tomaremos en cuenta la estructura y la disposición de las viñetas como unidades básicas⁵⁹.

Observamos que la estructuración de las viñetas es equilibrada, de líneas rectas, sobre una malla formada de cuatro tiras por página. El número de viñetas oscila entre 9 y 15 por página. El *gutter* (espacio de separación entre viñetas) es regular, de una medida fija y bien definido. La forma básica de las viñetas es generalmente rectangular y a veces, se tiende a lo cuadrado. Son de tamaño pequeño y se encuentran dentro de la malla que las acoge, excepto por la viñeta de cierre, que no está delimitada y es más grande que el resto, ocupando media página. La regularidad de esta disposición es alterada esporádicamente con grandes onomatopeyas y elementos que salen fuera de la viñeta.

⁵⁹ Miguel Ángel Muro señala que "en el cómic la viñeta viene ofreciendo, desde lo formal, una unidad de análisis que, aunque compleja, está muy bien definida en lo físico, lo que anima a comenzar por ella. En cierto sentido, se presenta como una unidad equivalente, desde la forma y el contenido, a unidades como el párrafo o la estrofa; y, como ellas, presenta las mismas dificultades según los grados de coincidencia entre la delimitación formal y la de contenido; en el ámbito de la imagen presenta (salvadas las diferencias) cualidades cercanas al cuadro, al fotograma o al plano." *Óp. cit.*, p.79.

En otro ejemplo, un libro y un lápiz salen disparados del encuadre en el momento que Paco Yunque cae al suelo, al ser empujado por Humberto Grieve, ante la mirada del resto de compañeros. De esa manera, se transmite que se trató de un fuerte impacto.



Asimismo, se apela también al recurso del zoom⁶⁰, como podemos apreciar en el ejemplo a continuación. En esta tira, se ve en primer lugar un plano general donde Humberto “juega” con Paco, en las viñetas siguientes nos vamos acercando paulatinamente hasta encontrarnos con una conmovedora escena: la cara de Paco Yunque, en primer plano, está llorando y expresando dolor.



⁶⁰ Aproximación o alejamiento del objeto o acción. Uno de los recursos cinematográficos que el cómic ha heredado.

Podemos ver que, en general, existe regularidad en cada página, salvo en ciertos momentos que son tratados de un modo peculiar. En ese sentido, los momentos que nos parecieron más interesantes fueron:

a). Tira de viñetas que aparecen conectadas por una onomatopeya (página 31). En este caso, la onomatopeya cumple una función de enlace superpuesto, recurso que une una viñeta con otra, donde cada una representa un tiempo y un espacio de la acción narrada.



b). Serie donde se presenta el mismo contenido –que ha aparecido en la página anterior– haciendo un zoom moderado a la cara de Paco Yunque que se encuentra llorando (tres primeras viñetas, página 50). La última viñeta está realizada en negativo. Esta serie tiene un propósito dramático. El zoom se concentra en el rostro del protagonista, los textos de los globos no aparecen completos y no por falta de cuidado en la edición (como me aclaró el historietista) sino porque aquí ya no son importantes –recordemos que la viñeta ya apareció–. Este rostro refleja un momento doloroso y nos va acercando al clímax de emociones en la tercera viñeta, que aparece en negativo, donde la

inversión del blanco al negro representa la crisis. Como anécdota, podemos agregar que para realizar la expresión de Paco, nuestro entrevistado experimentaba en sí mismo cómo podría haberse sentido Paco Yunque y se miraba el espejo para tener una mejor referencia a la hora del dibujo.

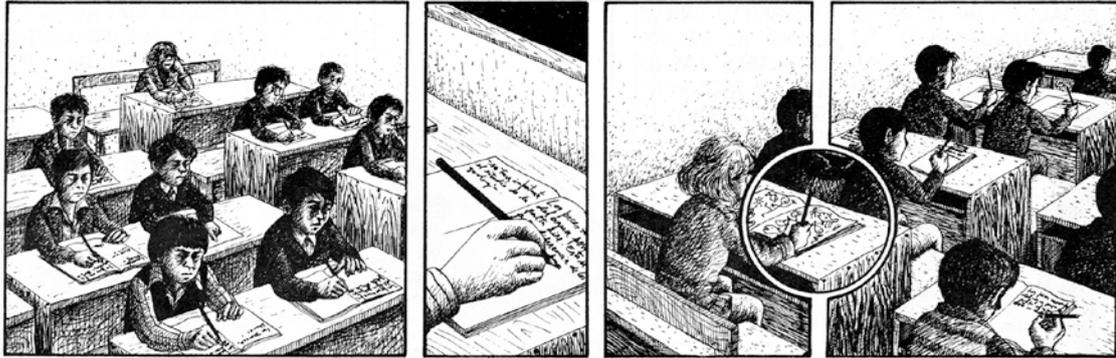


c). Viñeta intermedia de línea punteada, evocación del protagonista como veremos más adelante, que aparece en medio del diálogo de los personajes (página 37).



d). Secuencia de viñetas, que va de un plano medio del salón a un acercamiento del cuaderno de Paco Yunque para regresar nuevamente al plano medio pero desde otro punto de vista. Las últimas viñetas tienen una

continuidad de espacio y acción (*raccord*⁶¹), donde el hecho que se desea resaltar se encuentra en una viñeta-detalle de forma circular (página 43).



e). Viñetas donde la forma de los globos o bocadillos expresan la forma de entonación de las palabras o frases (página 35). En la primera viñeta de la tira a continuación, el grito unánime de los alumnos se expresa a través de la cola del globo que aparece en forma alargada y punzante. En la segunda viñeta, el tono de voz del profesor es normal. Finalmente, en la tercera, se puede apreciar el conglomerado de voces y la desesperación por contestar, a través del encuadre de los globos y las manos de los alumnos.



⁶¹ Recurso usado en el cine y que es aplicado también en los comics. Se refiere a la continuidad de espacio, acción y movimiento que se inicia en una viñeta y se extiende a otras viñetas, de forma consecutiva, a manera de una toma panorámica.

Por otro lado, se hace una distinción entre lo hablado y lo susurrado. Aquí, lo hablado sigue la convención del espacio blanco delimitado con una línea continua con una cola que apunta al que habla, mientras que para lo susurrado el historietista aplica una línea punteada.



f). Viñeta donde aparece una silueta negra y que no lleva contorno, aparece delimitada por las viñetas que la rodean (página 44). Es la única viñeta donde se emplea un elemento sintetizado.



g). Viñeta donde una palabra aparece con textura y tridimensionalidad (página 31). El mensaje es que la orden “¡Siéntense!” ha sido emitida con gran

potencia, acentuada con las líneas curvas o sensogramas⁶², especie de vibración que rodean la parte posterior de la cabeza del profesor que parece retumbar al pronunciar la orden.



El relato transcurre en un tiempo no lineal, ya que los hechos actuales se alternan con *flashbacks* y evocaciones, cuyas viñetas son diferenciadas mediante un contorno de línea punteada, a diferencia de la línea recta continua que se usa para el presente. Asimismo, no existen acciones paralelas en el relato.



⁶² Se llaman sensogramas a las expresiones de estados de ánimo, según la convención semiótica del cómic. En *El discurso del cómic* (2001) se señala que se usan para expresar la irradiación energética emanada por la persona en estado de cólera o turbación. Esta irradiación energética, extrapolada de la señalización del movimiento físico, es manifestada generalmente por líneas quebradas, a manera de rayos, o por trazos curvilíneos, como en la viñeta mostrada más arriba. *Óp. cit.*, p.230.

Como hemos podido observar, la puesta en página tiene una tendencia a la regularidad que es interrumpida por recursos expresivos en la secuencia de viñetas que rompen la uniformidad, primeros planos y el uso adecuado del zoom, contribuyendo a que la narración tenga momentos de intensidad dramática.

Según lo analizado, la narración de *Paco Yunque* tiene un ritmo lectura alto, debido a la limpieza del dibujo y de los fondos de color blanco, regularidad en la puesta de página, baja densidad de sucesos por viñeta y por página, con detalles que llaman la atención pero que cumplen una función que va más allá de lo decorativo o efectista.

Finalmente podemos decir que, a nuestro modo de ver, la poética de la obra está dada por la conjugación de elementos gráficos, como por ejemplo, las onomatopeyas que sugieren un movimiento, no solo por lo que expresan en sí mismas como significantes –en términos lingüísticos–, sino por cómo han sido dispuestas dentro de cada viñeta, algunas veces traspasando sus límites y conectándose con la siguiente, lo que confiere continuidad a la obra.

6. CONCLUSIONES

¿A qué se debe que haya escasos ejemplos de novela gráfica peruana?

Para Sergio Carrasco “la novela gráfica es una expresión de un estadio del desarrollo de la industria de la cultura, de la industria editorial propiamente”. En ese sentido, por ejemplo, la producción de historieta en Perú es mucho menor que en Argentina. Para complementar la afirmación de Carrasco, vale anotar un dato suelto: los tirajes de la editorial peruana Contracultura son de mil ejemplares mientras que en Argentina, los tirajes pueden ser de más de 5 mil ejemplares⁶³.

En opinión de Benjamín Corzo:

“la principal deficiencia está en la falta de una industria de la historieta y como consecuencia de eso no hay guionistas y dibujantes profesionales de historietas. Algunos atribuyen esta deficiencia a la época de Velasco Alvarado durante la cual se hizo una campaña contra las historietas que surgieron en EE.UU. y la mayoría de sus personajes que llegaban vía México (como el Pato Donald y Rico Mac Pato, por ejemplo) eran denostados en ese periodo. Otro factor fue la masificación de la TV, sobre todo en color, que alejó a las nuevas generaciones de la lectura de los ‘chistes’”⁶⁴.

⁶³ CORZO, Benjamín. Cuestionario resuelto vía correo electrónico el 12 de julio del 2010.

⁶⁴ Nombre con que se le conoce antiguamente a los cómics en Perú.

Corzo recibe muchas muestras individuales de dibujo e ilustración y reconoce talento en muchos jóvenes, pero en su opinión carecen de guión y secuencia que son los rasgos distintivos de la historieta. Esta deficiencia, a su modo de ver, se debe a la inexistencia de centros de estudios de guionización para historieta, por eso los que desean dedicarse a ese arte tienen que viajar al extranjero. En la región, Argentina es una de las opciones cercanas y donde la historieta está mucho más desarrollada, como ya hemos señalado anteriormente.

Por otro lado, Juan Acevedo considera que la historieta peruana es un capítulo breve dentro de la historieta latinoamericana. No hemos alcanzado un gran nivel porque no se tiene todavía un movimiento editorial que permita hablar de una historieta peruana. Lo que se tiene son algunas muestras genuinas pero escasas. Frente al entusiasmo de las personas que afirman que se está viviendo un auge, Acevedo sugiere tener cautela y observar lo que sucede en los países vecinos, no sólo de los grandes como Argentina o Brasil, sino de las siguientes líneas como: Chile, Uruguay o Paraguay. En éstos últimos, la producción es mayor que la nuestra. Sin embargo, a pesar que la historieta peruana es breve y escasa, resulta importante porque hace que nos veamos reflejados en ella⁶⁵.

El historietista arequipeño Diego Rondón, autor de la obra *Drak* que comentamos en el capítulo anterior, opina que la escasa producción de novelas gráficas se debe a que exige un conocimiento del lenguaje de la historieta, lo que significa leer secuencias complejas, saber y entender los tiempos de

⁶⁵ Entrevista personal realizada por Evelyn Nuñez el 20 de julio del 2010 en Miraflores - Lima, Perú.

narración. Por ejemplo, “en algunas novelas he visto secuencias que no llevan texto y eso hace que alguien que no acostumbra a leer comics pase por alto estas partes importantes”. Otro punto que Rondón señala es la poca valoración del dibujo frente al texto:

“El cómic es una fusión entre texto y dibujos, si encuentras un cómic que ‘suprimiendo’ los dibujos se entiende perfectamente, entonces NO es un cómic, pero aquí se suele menospreciar la parte gráfica, dejándola en segundo lugar. Muchas veces he escuchado decir (en el Perú sobretodo) que no les importa el dibujo, mientras la historia sea buena. ¿Te imaginas tener que leer una buena historia escrita con una caligrafía malísima? Un buen dibujante no es el que hace un dibujo ‘realista’ o ‘bonito’, sino el que sabe contar una historia. Es casi lo mismo que hacer una película”⁶⁶.

Las afirmaciones de Corzo, desde el punto de vista de editor, y la de Rondón, como artista y guionista, nos llevan a pensar que en el medio local aún no existe la preparación requerida para realizar una historieta de largo aliento o tal vez se trate de falta de confianza personal. Podemos inferir entonces que la preparación insuficiente de un potencial autor, sumada a la poca actividad de la industria editorial en el Perú, serían algunas de las causas de una baja producción de novelas gráficas peruanas.

Frente a este contexto poco favorable, es inevitable hacernos la pregunta ¿qué debería hacerse con el fin de propiciar un mejor escenario para la novela gráfica peruana?

⁶⁶ RONDÓN, Diego. Cuestionario resuelto vía correo electrónico el 17 de julio del 2010.

De acuerdo a su experiencia como editor, Corzo estima que la producción de una novela gráfica tarda un año desde que se cuenta con un guión elaborado. Si bien existen propuestas experimentales interesantes, él considera que para que una novela gráfica sea comercial en el mercado peruano debe equilibrar lo artístico y lo popular, ya que el nivel de la educación pública en el Perú es bajo y los trabajos vanguardistas podrían no ser comprendidos por la mayoría. Finalmente, Corzo afirma que nos espera una labor de difusión y enseñanza para acercar más al público peruano a este género.

Y sobre la experimentación en la historieta, es preciso indicar que en otros países abundan los ejemplos, tanto en la narración como en el estilo gráfico. Fue en esa vertiente donde apuntó nuestro entusiasmo al empezar esta investigación: imaginábamos fascinados que podríamos encontrar un grado similar de experimentación en el Perú. Si bien existen casos –aunque escasos y de extensión reducida– tendemos a pensar que el grado de experimentación será correlativo a una intensa producción. Aunque no hayamos encontrado lo que esperábamos, no estamos desanimados en lo absoluto. Al contrario, el recorrido ha sido muy gratificante y provechoso, descubriendo obras de otras latitudes y conociendo personas apasionadas por la historieta.

Independientemente de si se trata de una moda o no, como nos preguntábamos al iniciar nuestro trabajo de investigación o si estamos, más bien, frente a un fenómeno en auge, no se puede negar que la producción mundial se está incrementando, ya sea con historias originales, adaptaciones

literarias o reflejo de la propiedad realidad, como sería el caso del cómic periodístico o documental.

Por otra parte, en los diversos blogs peruanos⁶⁷ además de reportar los acontecimientos de la historieta en general, se reflexiona alrededor de la situación de la historieta peruana. Dentro de este medio, cabe resaltar un tema interesante planteado por Raschid Rabí, docente universitario y estudioso de la historieta, quien sostiene la importancia de revisar el pasado gráfico local. Y es que en realidad, las revisiones históricas de historietas peruanas no son tales, porque los recuentos que se han elaborado están a nivel de Lima, por lo que se propone hablar de “historieta local” ya que historieta peruana tendría que implicar lo regional también. Sobre la historieta peruana señala:

“Se afirma que es un cadáver... sí, claro, eso lo dicen muchos, pero nadie se atreve a hacer una autopsia decente. Eso es lo que pido: investigar para mostrar esas causas del deceso o también encontrar elementos que la hubieran podido haber salvado. Hasta ahora, se habla alegremente de la ‘historia de la historieta peruana’ (insisto ‘local’), pero, en realidad, falta mucha labor monográfica de las obras de forma individual y la recuperación de la gráfica regional. Hasta entonces, no me atrevo a lanzar una afirmación categórica ni positiva, ni negativa sobre el pasado gráfico local.”⁶⁸

Raschid agrega que se podría “ayudar a que la historieta logre su propio campo y conceptualización” y también contribuir a una mirada sobre la propia actividad no dependiente de industria en términos editoriales. Se habla entonces de

⁶⁷ Entre los más conocidos podemos nombrar a “El útero de Marita”, “La nuez”, “Ciudadano Pop”, “El lector de historietas”, “Fuga Historietas”, espacios donde principalmente se difunden actividades, se hacen reseñas, entrevistas y se genera el debate.

⁶⁸ RABÍ, Raschid (2010). Comentario del 20 de marzo del comentario a “RASCHID...”. Blog VLTRA! COMICS.

expandir el ámbito de investigación, ir más allá de la mirada de la industria editorial y ver otras formas del pasado de la gráfica peruana. En el post del blog VLTRA COMICS!⁶⁹ se mencionan ejemplos como la obra de Guamán Poma de Ayala, Pancho Fierro, las tablas de Sarhua, los mates burilados.

Al respecto, Carrasco señala que los ejemplos mencionados están dentro de lo que él considera narrativa dibujada. En esa dirección, “la obra de Guamán Poma ha sido objeto de varios estudios y hasta ha sido objeto de una muy interesante versión actualizada, alentada por Pablo Macera”, y que las diversas expresiones del arte popular como las tablas de Sarhua, los mates burilados, el arte mural religioso, entre otras, están también emparentadas con la historieta⁷⁰.

Dejando a un lado el rasgo pesimista, aunque válido, de la situación de deceso de la historieta peruana, consideramos que sería interesante orientar los esfuerzos hacia la reconstrucción histórica de la historieta peruana a partir de las diversas manifestaciones culturales del pasado y encontrando, de esa manera, puntos de coincidencia. Para poner otro ejemplo, si nos remontamos al periodo prehispánico podemos relacionar las escenas iconográficas mochicas como ejemplos de narración gráfica o dibujada. Confiamos en que se podrían establecer muchas más conexiones.

⁶⁹ CAIRO, Conrado (2010). Comentario del 20 de marzo del comentario a “RASCHID...”. Blog VLTRA! COMICS.

⁷⁰ Sergio Carrasco nos comentó que tiene una investigación inédita en torno a los orígenes de la historieta en el Perú que ofrece algunos aportes al respecto. *Óp. cit.*

Volviendo a la novela gráfica, según lo expuesto anteriormente, en efecto, va más allá de ser solo un objeto de consumo y producto para el entretenimiento. ¿Acaso no podría usarse como un medio para fomentar la lectura entre los niños y jóvenes de nuestro país? Debido a su naturaleza visual, en una época donde la imagen se empodera cada vez y la cantidad de texto disminuye en las piezas gráficas de comunicación como los folletos, brochures, las páginas web, presentaciones en PowerPoint, revistas, entre otros, y se utiliza cada vez más el recurso infográfico en medios impresos, la novela gráfica puede ser una buena opción. Apostamos por su potencial.

En resumen, hemos podido apreciar que existe el talento y el entusiasmo necesarios para desarrollar esta práctica comunicativa, artística y cultural. Si bien los blogs están ayudando a informar sobre las actividades de la historieta, tanto en Lima como en provincias y en el ámbito internacional, permitiéndonos mantener el contacto entre los diferentes actores del mundo de la historieta y de ese modo conocer lo que pasa en cada región, aún falta impulsar mucho más nuestra industria editorial. Por otro lado, sugerimos generar más espacios académicos para el desarrollo de la novela gráfica peruana, por ejemplo, la creación de cursos de guionización dentro de la carrera de Ciencias de la Comunicación.

Sobre la obra de Juan Acevedo basada en el cuento Paco Yunque podemos señalar que tiene una puesta en escena equilibrada, con prolijidad y cuidado en el dibujo y presentación.

Consideramos que el traslado del cuento al lenguaje de novela gráfica fue, en efecto, respetuoso y fiel, conservando la intensidad dramática del relato original. Se ha logrado transmitir, a través de los recursos expresivos y narrativos de Acevedo, la carga emotiva de los personajes. Por lo cual, esta obra puede ser leída por el público en general. Tanto niños como adultos se podrán conmover con este relato.

La estética de Acevedo, en este caso, es expresionista. La técnica de plumilla, en blanco y negro, con sus contrastes y modelado, nos aproxima por un lado, al arte tradicional, a la época de los grabados en metal y por otro lado, a un estilo que no busca la perfección en el dibujo y en las proporciones, sino más bien, privilegia el trazo y la representación de las emociones, alineándose con el pensamiento del expresionismo alemán. No es una técnica muy usual en la novela gráfica, pero responde a una convicción del autor frente al mensaje que quiere transmitir.

Finalizamos entonces estas conclusiones con plena confianza en que pronto la novela gráfica peruana empezará a forjar su propio camino.

BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO, Juan
1988 *Túpac Amaru*. Fascículos 1 y 2. Lima: Tarea.
- ALARCÓN, Daniel y Sheila ALVARADO
2010 *Ciudad de payasos*. Lima: Alfaguara.
- ARMAS, Paquita
2003 “Manuel Barrero”. Revista *La Jiribilla*. La Habana, 27 de septiembre, año II, número 125. Consulta: 1 de agosto del 2010.
<http://www.lajiribilla.cubaweb.cu/2003/n125_09/vidacuadritos.html>
- BARBIERI, Daniele
1993 *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- CAMBRIDGE CENTER FOR ADULT EDUCATION
2007 “Eddie Campbell's Graphic Novel Manifesto & Interview”. Reading Graphic Novels. Material de enseñanza. Cambridge, septiembre-octubre, pp.1-2. Consulta: 19 de junio del 2010.
<http://lucaflect.com/handouts/eddie_campbell_manifesto.pdf>
- CARRASCO, Sergio
2010 *Cuestionario*. Correo electrónico del 7 de julio a Evelyn Nuñez Alayo.
- CIUDADANO POP
2009 “Ciudadano POP entrevista a Javier Flórez del Águila”. *Blog Ciudadano POP*. Lima, 15 de octubre.
Consulta: 26 de junio del 2010.
<<http://ciudadanopop.blogspot.com/2009/10/ciudadano-pop-entrevista-javier-florez.html>>

- CAIRO, Conrado
2010 Comentario del 20 de marzo del comentario a "RASCHID...". Blog *VLTRA! COMICS*. Consulta: 4 de julio del 2010.
<<http://vltracomics.blogspot.com/2010/03/raschid.html?showComment=1269221151956#c4918060290394254492>>
- CORZO, Benjamín
2010 *Cuestionario sobre novela gráfica*. Correo electrónico del 12 de julio a Evelyn Nuñez Alayo.
- CUBA, Adrián
2008 "Historias gráficas de la violencia. Rupay". Revista *Gener@cción*. Lima, 16 de septiembre. Consulta: 22 de julio del 2010.
<<http://www.generacion.com/magazine/articulos/?id=218>>
- DELGADO, Juan Carlos
2010 *Fashionman79*. Lima: Universidad San Martín de Porres
- ECO, Umberto
2006 *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets.
- EISNER, Will
1998 *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.
- GARCÍA, Santiago
2010 "La literatura se pasa al cómic". ABC. Madrid, 19 de junio. Consulta: 21 de julio del 2010.
<<http://www.abc.es/20100617/cultura-libros/previa-cultural-201006172100.html>>
- GASCA, Luis y Román Gubern
2001 *El discurso del comic*. Madrid: Cátedra.
- GUBERN, Román
1974 *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Ediciones Península.

- GUSMAN, Sidney
2006 “Festival de Amadora: uma festa dos quadrinhos mundiais”. *Universo HQ*. Sao Paulo, 19 de diciembre.
Consulta: 26 de junio del 2010.
<<http://www.universohq.com/quadrinhos/2006/amadora2006.cfm>>
- LEDGARD, Melvin
2004 *De Supercholo a Teodosio: historietas peruanas de los sesentas y setentas*. Lima: ICPNA.
- LUCIONI, Mario
2001 “La historieta peruana 1 y 2”. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la historieta*. La Habana, Vol. 1, número 4 y Vol. 2, número 8.
- MENÉNDEZ Muñiz, Rafael
2002 Entre la ilustración y la historieta: las obras de IPO y OPS en la revista “Madriz”. Memoria doctoral en Bellas Artes. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Consulta: 11 de julio del 2010.
<<http://eprints.ucm.es/4432/1/ucm-t25982bis.pdf>>
- MURO, Miguel Ángel
2004 *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de La Rioja. Servicio de Publicaciones.
- NUÑEZ, Evelyn
2010 *Juan Acevedo*. Entrevista del 20 de julio a Juan Acevedo.
- PÉREZ, Martín
2007 “Corresponsal de guerra” (entrevista). *Página/12*. Buenos Aires, 10 de junio. Consulta: 22 de julio del 2010.
<<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-3878-2007-06-10.html>>
- PRADO, Javier
2009 “Selva Misteriosa”. *Blog LaNuez (El Comercio)*. Lima, 2 de septiembre. Consulta: 26 de junio del 2010.
<<http://blogs.elcomercio.pe/lanuez/2009/09/selva-misteriosa.html>>

- RABÍ, Raschid
2010 Comentario del 20 de marzo del comentario a "RASCHID...". Blog *VLTRA! COMICS*. Consulta: 4 de julio del 2010.
<<http://vltracomics.blogspot.com/2010/03/raschid.html?showComment=1269181854188#c2786804093991975205>>
- RONDÓN, Diego
2010 *Cuestionario*. Correo electrónico del 17 de julio a Evelyn Nuñez.
- ROSSELL, Luis, Alfredo VILLAR y Jesús COSSÍO
2008 *Rupay: Historias de la violencia en el Perú*. Lima: Contracultura.
- SAGÁSTEGUI, Carla
2009 "El cómic en literatura". *Memoria Gráfica*. Departamento de Arte, Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, año 2, número 2, pp. 8-12.
- SPIEGELMAN, Art
1991 *Maus*. Tomo I y II. New York: Pantheon Books.
- TURNES, Pablo
2009 "La Novela Gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real". *Diálogos de la comunicación*. Lima, número 78, julio, pp.1-8. Consulta: 29 de mayo del 2010.
<<http://www.dialogosfelafacs.net/78/pdf/articulos/78TurnesPablo.pdf>>
- VALLEJO, César, Juan ACEVEDO y Carlos GIMÉNEZ
2008 *Paco Yunque*. Lima: Editorial San Marcos.