

Juan García Única

jggu@ugr.es

<https://orcid.org/0000-0001-5149-9399>

Universidad de Granada

Paula Dvorakova

paula.dvorakova@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-1809-6255>

Universidad de Granada

(Recibido: 29 mayo 2024 / Received: 29th May 2024)

(Accepted: 20 septiembre 2024 / Accepted: 20th September 2024)

DOI 10.35869/ailij.v0i22.5511

POÉTICA DE LA NOVELA GRÁFICA INFANTIL. LOS CASOS DE *MEMET*, DE NOÉMIE MARSILY E ISABELLA CIELI, Y A *TODA PASTILLA*, DE JOSEPHINE MARK

POETICS OF CHILDREN'S GRAPHIC NOVEL. THE CASES OF MEMET BY NOÉMIE MARSILY AND ISABELLA CIELI, AND TRIP MIT TROPF BY JOSEPHINE MARK

Resumen

Abordamos en este trabajo la poética de la novela gráfica infantil. Para ello, empezamos por definir un concepto general de ficción dentro del cual participarían, junto a otras manifestaciones, las que llamamos literaturas gráficas. Dentro de estas, abordamos el cómic como medio capaz de alojar diferentes géneros, uno de los cuales sería la novela gráfica infantil. Esta es caracterizada en nuestra investigación por una triple adscripción: a un medio, que sería el cómic; a un género, que sería la novela gráfica; y a una categoría de literatura, que sería la LJJ. Establecidos los fundamentos de la novela gráfica infantil, proponemos el análisis de dos ejemplos recientes de dicho género: por un lado, el encuentro con el otro que nos propone *Memet*, una novela gráfica infantil a cargo de la guionista Noémie Marsily y la dibujante Isabella Cieli, publicada en Bélgica en 2019 y traducida al español en 2022; y, por otro, el tema de la huida de la muerte en *A toda pastilla*, una novela gráfica infantil de Josephine Mark publicada en Alemania en 2022 y traducida al español en 2023.

Palabras clave: Literaturas gráficas; Cómic; Novela gráfica; Literatura infantil.

Abstract

In this work, the poetics of children's graphic novel is discussed. Firstly, the concept of fiction is defined, which encompasses various forms, including 'graphic literatures.' Within this scope, comic is considered to be a versatile medium that supports diverse genres, including children's graphic novels. Our research characterizes these novels through a triple attribution: to a medium (comic); to a genre (graphic novel); and to a category of literature, (children's and young adult literature). Having laid the groundwork, we analyze two recent instances of this genre. Firstly, we examine the issue of encountering the other in *Memet*, a children's graphic novel by scriptwriter Noémie Marsily and illustrator Isabella Cieli, published in Belgium in 2019 and translated into Spanish in 2022. Secondly, we delve into the issue of escaping death in *Trip mit Tropf*, a children's graphic novel by Josephine Mark, published in Germany in 2022 and translated into Spanish in 2023.

Key Words: Graphic Literatures; Comic; Graphic Novel; Children's Literature.

1. Introducción

Si ya de por sí el término «novela gráfica» resulta controvertido, hablar de «novela gráfica infantil» puede parecer poco menos que imposible. Podría decirse, con respecto a lo primero, que tenemos dos posibilidades: una de ellas consistiría en limitarnos a registrar, desde la producción académica, la percepción que la propia industria del cómic tiene de la etiqueta «novela gráfica», donde no siempre es bien recibida y donde algunos agentes de tal industria (en especial, guionistas y dibujantes) le profesan con cierta frecuencia una abierta hostilidad; la otra, que es la que nos concierne, pasaría por intentar precisar qué se entiende por tal cosa y por qué es importante hacerlo para delimitar, como tenemos intención de hacer en este trabajo, algunas claves relevantes de su poética. Hace ya algunos años, con motivo de la celebración en Granada del Festival Granada Noir, un periódico local de esa ciudad tuvo a bien publicar una entrevista al dibujante Juanjo Guarnido, quien en colaboración con el guionista Juan Díaz Canales ha ido conformando la exitosa serie *Blacksad*. En la entrevista, en un momento en el que se abordaba el precario estado de la industria del cómic en España, la periodista Isabel Vargas le preguntaba al dibujante si pensaba que a esta le había beneficiado la consolidación del término «novela gráfica». En su respuesta, Guarnido no se anduvo con contemplaciones:

El término novela gráfica es una chorrada. Una novela gráfica es un cómic. Lo que pasa es que ha surgido un género al que se le separa del cómic para no confundirlo con el cómic de superhéroes o el franco belga. Es un título que le da más nobleza, más empaque intelectual. Como si un tebeo por ser en blanco y negro, tener muchas páginas y corresponder a eso que hoy día se considera formato de novela gráfica tuviera más interés. No es así. Es una sutileza semántica. (Guarnido y Vargas, 2017)

En cierto modo, tiene razón Guarnido cuando afirma que una novela gráfica es un cómic. En las páginas que siguen, de hecho, defenderemos que toda novela gráfica es un cómic, si bien también ofreceremos razones para afirmar, asimismo, que no todo cómic es una novela gráfica. Desde nuestro punto de vista, la industria del cómic tiende a ponerse a la defensiva con la etiqueta «novela gráfica», cuya sola mención parecería ya delatar un cierto tipo de esnobismo muy propio de quien se avergüenza de admitir que lee cómics, o tebeos, y busca, por no apartarnos de las palabras de Guarnido «un título que le da más nobleza, más empaque intelectual». En la perspectiva que vamos a adoptar aquí, el primer error de apreciación se produce cuando se considera que cómic y novela gráfica son términos que aluden a dos géneros diferentes. Dos géneros que, además, llevan aparejadas apreciaciones sociales diferentes y, por ende, generan juicios de valor diferentes. Se supone así que el cómic sería una manifestación de menor prestigio, que en algunos casos privilegiados llegaría a elevarse hacia otra supuestamente de mayor calado literario, la novela gráfica, que en efecto se percibiría como algo más noble e intelectualmente exigente. Este esquema, aunque simple (o quizá precisamente *por* simple), parece aplicarse con cierta frecuencia a la percepción social del arte secuencial, como lo llamaba Eisner (2002). Solo que quizá nos aboca a algo que para la investigación es, o debería ser, más bien irrelevante, como lo son los juicios de valor. *Per se*, una novela gráfica, por el mero hecho de ser una novela gráfica, no es mejor ni peor que otra producción que deba ser catalogada de un modo diferente. Si nos limitásemos a los juicios de valor y percepción, fácilmente podría argüirse que hay novelas gráficas buenas, mediocres y directamente malas, por la sencilla razón de que hay cómics buenos, mediocres y directamente malos, toda vez que aquí entenderemos que el cómic es el medio y la novela gráfica tan solo uno más de los varios géneros que dicho medio puede alojar.

Y es que no debemos perder de vista que en este asunto hay dos ejes que tienden a confundirse con cierta facilidad: el del medio y el del género. De seguro, el origen de la confusión se debe al hecho de que la palabra «cómico», en concreto, tiene desde hace mucho dos acepciones, pues se puede referir tanto al medio (el arte secuencial) como a un determinado género dentro de ese medio (el arte secuencial seriado según unas convenciones determinadas). Precisar y matizar una taxonomía que haga de estos conceptos algo funcional, en lugar de meros indicios de que se están suscribiendo de fondo determinados juicios de valor que aquí no nos resultan pertinentes, así como delimitar las claves de la poética de un género particular, la novela gráfica infantil, es el primer gran objetivo que perseguimos en este artículo.

El otro gran objetivo pasa por proponer, a través del análisis de dos obras recientes que consideramos especialmente interesantes, como lo son *A toda pastilla*, de Josephine Mark, y *Memet*, de Noémie Marsily e Isabella Cieli, de qué modo esas claves están posibilitando, dentro del género de la novela gráfica, el progreso de una tipología, la de la novela gráfica infantil, que aúna dos de las condiciones que nosotros consideramos definitorias de la novela: su extensión, que permite un tratamiento complejo de los temas, por un lado; y, por otro, el hecho de que los personajes experimenten un cambio o una evolución a lo largo del desarrollo de la historia. Pero aquí, nos tememos, el término que viene a complicar las cosas no es otro que el adjetivo «infantil», y esta vez, los problemas no provienen de la industria del cómic, sino de una parte de la producción académica. Queda muy lejos de nuestra intención y del objeto de estudio de este trabajo el adentrarnos ahora, una vez más, en el viejo debate sobre la existencia (o no) de una literatura infantil, a pesar de que este ha seguido proporcionándonos estudios de gran calado (Nodelman, 2020). Digamos tan solo que también aquí una categoría, la de literatura infantil, tiende a confundirse con cierta frecuencia en la investigación académica con un género específico, o incluso, en el peor de los casos, con un subgénero. Hasta una investigadora tan competente como la profesora francesa Nathalie Prince cae en esta percepción algo distorsionada cuando afirma que, si bien los géneros al uso suelen definirse por una serie de elementos inherentes (una estética, una temática o una poética), el que ella entiende que se constituye como literatura infantil se define por un elemento externo: no se trata de *quién*, ni tan siquiera de *cómo* se ha dicho algo en este tipo de literatura, sino de *para quién* se ha dicho, de modo que lo que se privilegia en este caso es «un élément extérieur, étranger et hétéronime: le lecteur» (Prince, 2021, p. 25). En todo caso, y siempre que cambiemos el término «género» por el de «categoría» y que no perdamos de vista que este asunto todavía admite más matices, pensamos que, en lo fundamental, Prince tiene razón. Lo que pasa es que el asunto se complica cuando nos encontramos con que uno de los estudios más consistentes y citados sobre la novela gráfica establece, como criterio para la caracterización de esta frente al cómic, observaciones así: «Content matters is «adult», not in the sense of pornographic, but in the sense of serious and too sophisticated –or simply uninteresting– for a juvenile audience» (Baetens & Frey, 2015, p. 10). Como va siendo hora ya de entrar en materia, declaremos sin ambages que el último gran objetivo que persigue esta investigación es precisamente demostrar que la novela gráfica infantil no solo existe y es valiosa por sí misma, sino que además, en casos como los que vamos a analizar aquí, se caracteriza por llevar a esa categoría de literatura gráfica precisamente el tipo de contenido que estos dos autores, según intuimos, consideran serio, sofisticado y tan interesante para el público infantojuvenil como pueda serlo para el público adulto.

2. Conceptos fundamentales

Si queremos ubicar con todas las de la ley el lugar de la novela gráfica infantil, haremos bien en entenderla como una forma particular de ficción gráfica que se da en unas coordenadas tipológicas y genéricas muy específicas. Comencemos, pues, precisando los conceptos.

2.1. Hacia una teoría de la ficción

Una teoría de la ficción convencionalmente establecida nos requeriría partir, como suele ser habitual, de la indagación etimológica. Sabido es que la palabra «ficción deriva del vocablo latino *fictio*, que significa 'acción y efecto de pretender que algo es cierto, cuando en realidad no lo es'. Está relacionada, pues, con el verbo «fingir». Por lo tanto, se acaba instaurando la idea de que ficción es aquello que «simulan», «fingen» o «imaginan» las artes narrativas cuando despliegan su repertorio de mundos imaginarios. Así, la ficción se ve, unas veces, como lo opuesto a lo real, mientras que otras, también, como recreación libre de lo real. En ese sentido, la ficción se asocia a la idea aristotélica de *mimesis*, pero no por establecida esta asociación con las artes narrativas deja de ser conflictiva. Estas, como ya indicaba precisamente Aristóteles (1999) en su dialéctica entre poesía e historia, no siempre se desarrollan formalmente en el vehículo de la prosa frente al verso, lo que no ha impedido que el género narrativo sí haya acabado identificándose abiertamente con la ficción, singularizándose como género literario preferentemente en prosa. Sumémosle que la poesía, según un tópico no por superado menos persistente, ha tendido a suponerse la expresión genuina de la individualidad, de lo interno, de la naturaleza verdadera e íntima del sujeto. En ese sentido, no siempre se ha visto del todo como ficción. No, al menos, con la misma claridad con que ha sido establecida esa relación en el caso de la narrativa y, en particular, de la novela.

Nuestra teoría de la ficción surge de la observación directa. Para ello, debemos abordar algunas cuestiones preliminares. No hablamos de algo restringido, sin más, a los géneros llamados narrativos. Dado que el hacer de base de la literatura es ese «fingir» que está implícito en la etimología de la palabra, incluso cuando se escribe poesía –y, por supuesto, teatro o eso que de un tiempo a esta parte se denomina «autoficción»– desde el punto de vista más ingenuo, no se estaría haciendo otra cosa que ficción. Establezcamos que, más que algo opuesto a la realidad, la ficción es algo que amplifica, selecciona y universaliza la realidad, es decir, un trabajo poético por excelencia en el más puro estilo aristotélico, como han subrayado desde hace mucho diferentes autores y autoras que se han interesado de un modo u otro por el papel de este trabajo, ya sea subrayando su utilidad para la vida pública (Nussbaum, 1995), ya considerándolo paradigmático de un modelo cognitivo singular (Bruner, 2010) o ya como fundamento epistemológico de la educación literaria (Caro Velarde, 2015). La ficción es, pues, un «hacer»; las ficciones, sus resultados.

Sin embargo, esto todavía no nos dice nada acerca de cómo se produce. Nosotros proponemos, *grosso modo*, que la ficción es posible mediante la interrelación de tres elementos axiomáticos: un sentido particular del tiempo, que llamaremos *tiempo pleno o significativo*; un sentido particular del espacio, que denominaremos *espacio significativo*; y una mirada que codifica y descodifica la relación entre las dos instancias anteriores, a la que llamaremos *mirada exegética*. La manera de relacionarse de estos tres componentes es compleja. Partamos de que la mayor parte de nuestra existencia está marcada por la presencia de periodos grises, que son los que predominan en la vida cotidiana y transcurren en los cauces de la necesidad, sin que ello implique que dejen una huella imperecedera en nuestra memoria o nuestra experiencia vital (por ejemplo, procurarse alimento y vestimenta son actos del todo necesarios,

pero seguramente quien esté leyendo este artículo no recordará dentro de una semana ni lo que ha comido hoy ni la ropa que lleva puesta en este momento). Estos periodos grises, no obstante, no son sino los lapsos de tiempo que separan un momento de especial intensidad de otro. El trabajo de la ficción se centra en seleccionar esos momentos de intensidad, que se inscriben dentro de lo que llamamos *tiempo pleno o significativo*, proscribiendo los periodos grises (que se inscribirían a su vez dentro del *tiempo vacío o no significativo*), produciendo a partir de ellos un mundo posible generado por la acción de la imaginación literaria. Una imaginación que, en la línea aristotélica que nos vamos marcando, actúa de tres maneras: en primer lugar, no se centra tanto en lo verdadero cuanto en lo verosímil; en segundo, no subraya tanto lo particular como lo universal; y, en tercero, no registra lo sucedido, sino que especula con lo que podría suceder. Por eso, al hacer esto, el trabajo de la ficción deja de concebir el mundo como algo actualizado (o sea, tal como es en un momento dado) y pasa a considerarlo como un espacio potencial (es decir, abierto a todas las posibilidades que podrían ser). La agencia que permite hacer todo eso se canaliza a través de lo que llamamos *mirada exegetica*, que lleva a cabo un proceso de doble dirección: por una parte, selecciona los momentos de intensidad relevantes y los circunscribe en el *espacio signficante*, es decir, en la superficie limitada en la que se produce la codificación, que bien puede ser la página de un libro, pero también la pantalla de cine o de cualquier dispositivo portátil; por otra, los libera y expande en el momento en que alguien descodifica esos elementos. Dicho de otra manera: emisor y receptor son los dos agentes que constituyen ese doble proceso que conforma la *mirada exegetica*.

2.2. La ficción gráfica

Tomando todo esto en consideración, el de ficción gráfica es un término que nosotros vinculamos con el concepto de ficción que acabamos de proponer. En la visión de este trabajo, dentro de ella se incluirían todos los medios que adoptan elementos gráficos como componentes esenciales para desarrollar el trabajo de la ficción. Cuando estos medios están relacionados de un modo u otro con el formato libro (es decir, cuando su *espacio signficante* remonta su origen a la página), estas formas de ficción gráfica se concretarían bajo la denominación de literaturas gráficas. Cuando no lo están, como sucede, entre otros, con el cine, la fotografía o los videojuegos, han sido con frecuencia objeto de otras catalogaciones. No obstante, somos conscientes de que el de ficción gráfica como marbete englobador no ha sido el más común ni el más extendido hasta la fecha. Otras etiquetas de tipo macro que se han propuesto han conocido mayor fortuna, como sucede con los conceptos de narratología cultural (Baetens, 2018) o de narratología transmedia (Gardner & Herman, 2011). Sin embargo, estas dos opciones nos plantearían, a su vez, un serio problema terminológico, dado que ambas remiten sin disimulo al campo semántico de la narración. Y, como ya decíamos antes, no es infrecuente que se produzca la asociación inconsciente entre ficción y narrativa.

Nuestra propuesta de ficción gráfica, al partir de la idea de que lo propio del trabajo de la ficción es la proscripción del tiempo vacío o no significativo en favor de la codificación y posterior descodificación de los instantes de intensidad sobre la superficie de un espacio signficante, se centra en la base epistemológica y cognitiva de la ficción, en lugar de hacerlo en sus convenciones formales, con lo que evita privilegiar a ningún género concreto frente a otros. La poesía, el teatro y hasta determinadas formas de ensayo tienen tanta cabida en él como la narrativa.

2.3. De la narrativa gráfica a las literaturas gráficas

Así pues, la narrativa gráfica estará constituida para nosotros por aquella parte de las producciones que, dentro de la ficción gráfica, tienen una naturaleza eminentemente narrativa, ya se inscriban dentro de las que vamos a llamar literaturas gráficas o dentro de otro campo. Podemos contar con algunas definiciones canónicas del concepto, para el que existe un sentido restringido y un sentido amplio. En sentido restringido, la narrativa gráfica suele ir asociada a los cómics y a las novelas gráficas, en la percepción disociada de ambas instancias que se tiene muchas veces en el propio ámbito académico y que nosotros no compartimos. De hecho, se entiende que la narrativa gráfica es un componente de ambos, toda vez que se conciben como medios, tal cual señala Chute (2008), altamente texturizados en su estructura narrativa, donde se mezcla lo visual y lo verbal, obligando al lector a completar los vacíos entre paneles en su búsqueda de significados. También hay quien emplea el término narrativa gráfica por preferencia al de novela gráfica (Chute & DeKoven, 2006), suponiendo que la narrativa gráfica abarca una variedad de obras narrativas en los cómics que rebasa el concepto mismo de novela. En sentido amplio, se va un poco más allá incluso de lo que nosotros llamamos literaturas gráficas. Para Baetens (2018), la narración gráfica merece ser estudiada como un ámbito clave dentro del campo más amplio, ya antes mencionado, de la narratología cultural, con los estudios de cine como un subcampo específico. En esa misma línea insiste Mikkonen (2017), mientras que, por su parte, Gardner & Herman (2011) utilizan el término narrativa gráfica para denominar un campo de estudios híbrido, aludiendo a un concepto de narratología transmedia que intersecciona, en tanto teoría narrativa, con el mundo del cómic de manera beneficiosa para ambos.

Una vez que ya hemos establecido que las literaturas gráficas están conformadas por aquellos medios que, dentro de la ficción gráfica, se relacionan ya sea de manera explícita o ya implícita con el formato libro, conviene de nuevo poner algunos matices. En primer lugar, la sola existencia de las literaturas gráficas nos mostraría una realidad más heterogénea y plural que la que tradicionalmente se ha relacionado, sin más, con la narración gráfica, aspecto que parece haber quedado asociado al estudio del medio del cómic. Mucha menos atención reciben otros medios asimismo clasificables dentro del ámbito de las literaturas gráficas, como la novela gráfica o el álbum ilustrado, que en tanto medios pueden alojar convenciones genéricas no necesariamente exclusivas de la narrativa. Como aquí, no obstante, hablamos de las convenciones de la narrativa, nos interesa ver ahora cómo se adscribe el género específico de la novela gráfica infantil a este esquema.

3. Poética de la novela gráfica infantil

Una vez que hemos formulado un concepto de ficción, establecido el lugar que ocupa la ficción gráfica dentro de ese marco teórico y encuadrado las literaturas gráficas como un conjunto de manifestaciones particulares que puede dar cabida a varios géneros, estamos en disposición de afirmar de manera inequívoca que la novela gráfica infantil se adscribe, como tipo, a las literaturas gráficas en su dimensión narrativa. Nos queda, sin embargo, indagar en otras tres adscripciones fundamentales: a un medio, puesto que adopta los códigos del cómic; a un género, toda vez que hace suyas las convenciones de la novela gráfica; y a una categoría, dado que ha de situarse en el horizonte de expectativas de la LIJ.

3.1. El medio cómic

Como ya decíamos en la introducción de este artículo, no siempre queda del todo claro el concepto de medio, que en el caso particular del binomio conformado por los términos cómic/novela

gráfica tiende a ser confundido con el de género. Nosotros vamos a considerar que cómic es una palabra que, aunque ambivalente (pues designa a un medio que, por extensión, dio lugar en su momento a su propio género: el cómic seriado), define en primera instancia al medio. Un medio en el que se inserta la novela gráfica como género. Los debates en torno a si esta última denominación es sintomática de una forma de presuntuosidad cultural, aunque pertinentes siempre, quedan fuera del enfoque que adoptamos en este trabajo, donde lo que habrá de ocuparnos será solo que la definición conceptual sea clara, procurando alejarnos todo lo posible de los estereotipos que la percepción social de los términos tiende a atribuirles. Con respecto a la definición de medio, hay quien opina que este es una especie de contenido que puede dar cabida a un vasto número de elementos. En el caso del cómic, McCloud (1993) alude a un contenedor que puede alojar cualquier número de ideas e imágenes. Con todo, pensamos que ese concepto, aunque sencillo y funcional, nos puede llevar a confundir el medio con el formato y que, por lo tanto, merece ser matizado. En todo caso, el medio sería un formato de formatos, algo que, en el ejemplo particular del medio del libro álbum, se nos viene mostrando de manera muy clara desde hace tiempo, ya sea en el terreno de la producción artística, como muy bien nos explica Suzy Lee (2014) cuando aborda su propio proceso de trabajo con el álbum, en el de la producción académica (Castagnoli, 2017) o en el de la reflexión en torno al oficio editorial (Squilloni, 2019). Con el medio del cómic no resulta tan fácil encontrar la misma claridad de definición desde esos tres ámbitos, nos tememos.

Limitarnos, sin más, a identificar el medio con el formato sería ignorar que el primero implica otros aspectos que trascienden al segundo. Aspectos que, además, se adentran en los dominios de ciertas prácticas sociales que lleva aparejadas al propio concepto de medio. Por razones que pensamos que a estas alturas ya habrán quedado claras, no compartimos la concepción que tienen Baetens Et Frey (2015) de la novela gráfica como medio en sí misma, si bien nos parece que los criterios que adoptan para delimitar el alcance del concepto de medio sí que son dignos de tenerse en cuenta, a saber: forma, contenido, formato de publicación y aspectos de producción y distribución. Por su parte, Mikkonen (2017) define el medio como un sistema de comunicación e información que tiene un cierto soporte material y está definido por un conjunto de prácticas sociales asociadas, como las convenciones de lectura, los géneros a los que da lugar, los formatos de publicación y los canales de distribución. A la luz de estas conceptualizaciones algo más matizadas, podemos concluir, en primer lugar, que el medio no es un género, sino una especie de continente de géneros. Así, por ejemplo, el medio álbum acoge álbumes poéticos, narrativos, teatrales, informativos, etc., de la misma manera que el medio cómic acoge también diferentes géneros narrativos que oscilan desde las clásicas historias de superhéroes a las propuestas más independientes, etc. Hemos de recalcar que un medio no se define por los contenidos que dentro de él se desarrollan, sino por ser el soporte para esos contenidos, aunque también que este hecho, por sí solo, no agota tal definición. Porque, en segundo lugar, pensamos que Mikkonen (2017) tiene razón cuando define el medio como un sistema de comunicación e información. En las prácticas sociales que van asociadas al medio cómic reside, a nuestro entender la clave última.

Dentro de esas prácticas sociales vamos a distinguir las siguientes:

a) *Las convenciones de lectura.* Por suerte, a este respecto no nos han faltado nunca trabajos generosos de los grandes maestros del medio, que no solo han producido cómics, sino que se han tomado su tiempo para exponernos y explicarnos las convenciones de lectura. El caso más conocido, sin duda, es el de Will Eisner, que ha instaurado en generaciones enteras de lectores la idea del cómic como arte secuencial (Eisner, 2002), pero pensamos que el mejor trabajo sobre las convenciones de lectura del cómic sigue siendo el de Scott McCloud (1993). Un trabajo, por cierto, que se vale del cómic para analizar las convenciones de lectura del medio, lo cual refuerza la idea de que este, en tanto que medio, puede

dar cabida a géneros no estrictamente narrativos, como evidencia este cómic ensayístico. McCloud (1993) cuestiona la idea, todavía hoy muy extendida, de que el cómic sea un mero híbrido entre artes gráficas y ficción en prosa, dado que, subraya él, los creadores de cómics nos invitan a unirnos a una danza silenciosa entre lo visto y lo no visto, entre lo visible y lo invisible. Esta danza, observa, es única y exclusiva del cómic, un medio que, si bien da mucho a su audiencia, también exige mucho de ella desde el momento mismo en que su clave de lectura reside en ese mínimo espacio en blanco entre viñetas, donde es la imaginación del lector la que suple la acción que relaciona de manera secuencial una imagen con otra. Para ello, McCloud se vale del término «clausura» (*closure*).

b) *Los medios y modos de producción.* No son pocas las editoriales que se han especializado en la publicación de cómics, desde las grandes multinacionales como Marvel o DC, que han mutado en factorías de ficción centradas en la producción audiovisual de dimensiones gigantescas, a las casas independientes que ofertan producciones de calado quizá menos comercial, pero valioso y cuidado desde el punto de vista artístico. Dentro de este último rango, de hecho, hay que comprender las dos novelas gráficas infantiles que analizaremos enseguida, porque si podemos leer en español *A toda pastilla*, de la alemana Josephine Mark, ello se debe solo a que ha sido editada en nuestro país por Astiberri, una casa bilbaina fundada en 2001. Otro tanto sucede con *Memet*, que debemos al trabajo de la guionista Noémie Marsily y de la ilustradora Isabella Cieli, editado por la casa –también bilbaina– A Fin de Cuentos, especializada en libros ilustrados y cada vez menos renuente a la publicación de una línea de cómic infantil. En relación a lo que decíamos en el punto anterior, el medio cómic se define por su recurrencia a una serie de principios y técnicas, las cuales son abordadas también por uno de los grandes maestros ya mencionados (Eisner, 2017), que revela el modo en que concibe aspectos como la imagen, la influencia en el lector, la escritura o, entre otros, la relación entre narración y estilo de dibujo.

c) *Los canales de distribución.* Como veremos enseguida, el propio término «novela gráfica» se utilizó en su momento no tanto como etiqueta genérica sino como señuelo comercial para llevar el cómic a las librerías generalistas. Lo cierto es que tal cosa es frecuente hoy en día. Raro será que una librería generalista del siglo XXI no incluya al menos una sección de cómic en sus dependencias, pero es en las librerías especializadas donde todavía resuena, siquiera ya vagamente, el eco de las tradicionales *comic stores* de Estados Unidos o de los tenderetes europeos, cuya forma española por excelencia ha sido el quiosco. De hecho, y puesto que hemos mencionado antes a Astiberri, quizá no sea del todo inoportuno señalar que tal sello tuvo su origen en una iniciativa llevada a cabo por los socios que regentaban la librería Joker de Bilbao, fundada en 1994 (le cuadraría, por tanto, bastante bien la vieja etiqueta de «casa editorial»). Por su parte, A Fin de Cuentos, como tantas otras editoriales en la actualidad, comercializa sus libros a través de su propia web al tiempo que los distribuye por las librerías infantiles de toda España.

d) *Las comunidades lectoras que generan.* Hablamos, en este caso, de un medio surgido de la cultura de masas que ha generado comunidades lectoras que oscilan entre dos polos: desde el punto de vista diacrónico, pocas han sido más estigmatizadas, y por diferentes motivos y en diferentes momentos, que la comunidad lectora de cómics (Fernández Sarasola, 2019); desde el punto de vista sincrónico, en todo momento ha primado la heterogeneidad y la ultraspecialización en subcomunidades dentro de la recepción del

medio, insertándose esta dentro de la lógica de lo que se ha llamado «cultura participativa» (Jenkins et al., 2009; Jenkins, Ito & Boyd, 2016). Esto último da lugar de manera incesante a binomios que, aunque simplifican no poco el panorama, refuerzan la idea de pertenencia e identificación con una determinada estética o forma cultural de masas (cómic *mainstream* vs. cómic independiente, cómic americano vs. cómic europeo, cómic adolescente vs. cómic adulto, cómic occidental vs. *manga*, etc.). Bastaría con recordar, para hacernos una idea de hasta qué punto hablamos de un medio cuya fuerza reside, en buena parte, en el reforzamiento del vínculo identitario dentro de sus comunidades lectoras, en las subdivisiones que se establecen tan solo dentro del *manga*, la forma japonesa del medio y casi con total seguridad el tipo de libro más popular entre las comunidades lectoras infantojuveniles, donde se distingue entre *shojo* (público joven femenino), *shonen* (público joven masculino), *josei* (público adulto femenino), *seinen* (público adulto masculino) y *kodomo* (público infantil).

Puestos a trazar un perfil medio, podría decirse que la novela gráfica infantil es una forma particular que tiene el medio cómic de llevar ese arte invisible, al que se refería McCloud, por iniciativa del sector editorial de la LIJ, aunque no solo, a las técnicas y modos de composición que tradicionalmente asociamos con los libros para la infancia, lo cual hace que su circuito de circulación preferente se circunscriba a las librerías infantiles y a las especializadas en cómic (estas últimas, por cierto, suelen contar con secciones de cómic infantil y juvenil). En torno a ellas se congrega una comunidad lectora heterogénea: desde los primeros lectores, que participan de las prácticas familiares de lectura compartida en voz alta, a los fans coleccionistas de las series concretas que este sector del mercado también sabe suministrar.

3.2. El género novela gráfica

Por lo general, el concepto de novela gráfica resulta tanto más conflictivo cuanto más se insiste en definirlo por contraposición al cómic, como si, hoy por hoy, ambos términos estuvieran condenados a coexistir en el mismo plano taxonómico y, por si esto fuera poco, en relación de tensa oposición. Como venimos estableciendo desde el principio, pertenecen a grados de clasificación diferentes, si bien relacionados, puesto que uno engloba al otro. Toda novela gráfica es un género del medio cómic, luego no todo cómic, en tanto medio, tiene por qué ser del género novela gráfica. Dejemos establecido, pues, que para nosotros la novela gráfica es un género y en ningún caso un medio. Por lo menos, así estamos en disposición de entenderlo ahora, si bien nada de esto impide que los orígenes del término se expliquen por razones que nada tienen que ver con la tratadística literaria. Como muy bien cuentan Chute (2008) y Petersen (2011), la etiqueta «novela gráfica», a la manera en que la usamos hoy, surgió como estrategia de *marketing* y ha tenido una historia específica sobre todo en la segunda mitad del siglo XX, de la mano de una comunidad *underground* que buscaba un mayor impacto para el medio del cómic. La primera vez que se utilizó en ese sentido fue en un discurso de Richard Kyle para la Asociación de la Prensa Amateur de Estados Unidos, aunque posteriormente sería adoptado por Bill Spicer en su fanzine *Graphic Story World*. No fue Will Eisner, por tanto, como establece la creencia popular, el artífice de su surgimiento, aunque sí quien lo esgrimió por primera vez con la intención de vender *Contrato con Dios* (1978) a los editores. La idea era, básicamente, la de tratar de introducir en los canales de distribución y comercialización de la literatura convencional el medio del cómic, es decir, valerse de «una etiqueta escogida por los editores en función de los vaivenes del mercado» (Barrero, 2013, p. 222).

A partir de ahí, y aunque hoy en día la mayoría de los novelistas gráficos se niegan a usar el término, hemos llegado a un estado en el que probablemente se exagera la redefinición del medio cómic a través de los parámetros que le atribuimos a uno de sus géneros particulares, tomando la parte por el todo. Ello ha derivado en una contraposición un tanto desigual, en la que, frente al cómic, le atribuimos a la novela gráfica una serie de rasgos que supuestamente prestigiarían al medio entero tanto como rebajarían aquellos géneros más cercanos a sus primeras manifestaciones: respeto por la voz del autor, deseo de establecer una estantería permanente de grandes obras en un arte popular que antes no era más que algo «desechable» y voluntad de alcanzar mediante el estudio teórico una comprensión más profunda de su historia y su naturaleza. Todo ello ha sido señalado por Campbell (2007), quien además vaticina el advenimiento de una nueva literatura emergente de nuestros tiempos, en la cual la palabra, la imagen y la tipografía interactúan de manera significativa y están en sintonía con la complejidad de la vida moderna, con su maraña de signos, símbolos y estímulos.

En general, se diría que la novela gráfica se ha establecido a través de dos parámetros de definición, ninguno de los cuales compartimos: presuponiendo su estatus de medio, unas veces; y por mera contraposición al cómic, otras. De lo primero ya hemos dicho que da cuenta un, por lo demás, magnífico libro de Baetens & Frey (2015). Otras definiciones más problemáticas consideran que la novela gráfica incorpora imagen y palabra para ofrecer sentido y entretenimiento (Bucher & Manning, 2004), pero dar por hecho que la palabra «novela se justifica sin más por la presencia de texto es, como poco, ignorar que dentro del género existe un tipo de novela silente, al modo de la magnífica *Emigrantes* (2007), del australiano Shaun Tan, e incluso ignorar que otros géneros del cómic ofrecen por igual sentido y entretenimiento, bondades que no son privativas del de la novela gráfica. Campbell (2007), más prudente, observa que el concepto de novela gráfica es polisémico y que puede definirse, cuando menos, de tres maneras: como sinónimo de cómic; como formato (el libro de cómics encuadernado en tapa blanda o dura, en contraste con la antigua revista de cómics grapada); como narrativa de cómic que es equivalente en forma y dimensiones a la novela en prosa; y como una forma que va más allá de un simple cómic en cuanto a su ambición. Es en esta última acepción, de hecho, cuando pasa a considerarla por sí sola un medio. Petersen (2011), por su parte, al limitarse a considerar la novela gráfica como un cómic de largo formato, acaba por atribuirle también algunas características que para nosotros serían, hoy por hoy, y con excepción de la última, más propias del medio que, en específico, del género: amplia variedad de géneros (nosotros hablaríamos, en todo caso, de subgéneros para la novela gráfica); apertura a la emergencia de nuevos formatos; audiencia predispuesta a la evaluación crítica seria; y ampliación a los canales de distribución a las librerías generalistas, más allá de las especializadas.

Lo más habitual, de todas formas, es que se adopte el segundo parámetro de definición, que opone la novela gráfica al cómic. Por ello hemos de volver a mencionar a Bucher & Manning (2004), quienes simplemente recurren a la distinción que hace entre el cómic y la novela gráfica la distribuidora Diamond Comics, según la cual una novela gráfica es más larga y cuenta una historia singular, mientras que los cómics están seriados en diferentes partes, de modo que muchas novelas gráficas acaban siendo más complejas que el fondo de superhéroes de los cómics, incorporando muchos de los asuntos y preocupaciones encontrados en tipos más tradicionales de literatura. También Baetens & Frey (2015) adoptan esta óptica cuando proponen cuatro criterios para distinguir la novela gráfica del cómic, que sitúan en polos opuestos: en cuanto a la forma, las novelas gráficas pueden seguir las reglas del cómic, al mismo tiempo que exploran esas reglas y las subvierten, tratando de alcanzar estilos más individuales, de alejarse de las convenciones o de innovar en el nivel de la narrativa; en cuanto al contenido, en la novela gráfica ellos consideran, como ya vimos, que suele ser «adulto», en el sentido de «serio» o

más sofisticado que el que se dirige a una audiencia juvenil, razón por la cual las novelas gráficas están dispuestas hacia el realismo y no se nos presentan necesariamente restringidas a la ficción; en cuanto al formato de publicación, se detecta una preferencia por el formato-libro que tiende a evitar la serialización, asemejándose a la novela, de modo que predomina, aunque no es exclusiva, la fórmula de una sola tirada frente a la tendencia del cómic a explorar una idea o un personaje en un número interminable de series; y en cuanto a la producción y distribución, señalan cómo, al principio, estas dependían para la novela gráfica de un pequeño grupo de editores independientes y de la existencia de tiendas especializadas, si bien, en un momento dado, comenzaron a aparecer editoriales mayores que empiezan a publicarla también, como evidencia la fundación del sello Vertigo, de DC.

Sorprende, no obstante, que tras todo lo que se ha escrito al respecto no se haya llegado nunca a formular con insistencia y suficiente claridad la distinción básica que aquí proponemos entre medio (cómic) y género (novela gráfica). A veces, incluso, se transitan caminos más intrincados y difíciles de recorrer, como cuando nos encontramos con que Santiago García (2010) parece considerar que la novela gráfica es, poco más o menos, un estado actual del cómic, que supuestamente reclamaría su papel en la modernidad mediante la aceptación madura de la reflexión crítica. A cada paso, la idea de que la novela gráfica supone algo así como la mayoría de edad del cómic nos sale al encuentro, como si se pretendiese hacer de una etiqueta en el fondo sencilla, la de novela gráfica infantil, una especie de imposible.

Solo que tal cosa existe. En lugar de entorpecer de manera tan innecesaria como inconveniente su teorización, quizá debamos subrayar con más frecuencia sus posibilidades y ponderar su valía en casos especialmente meritorios, como los que vamos a analizar en breve. Como ya hemos establecido de manera reiterada, con no pocos de los rasgos expuestos por la literatura académica podríamos considerar a la novela gráfica un género particular del medio cómic. Sus características diferenciales en tanto género no la convierten en algo que se eleva ni por encima de su propio medio (el cómic) ni por encima de otros géneros del mismo grupo (como el cómic seriado). No hablamos de un marchamo de calidad, sino de un género específico de cómic que pone en juego dos cualidades básicas de la novela que procederemos a señalar en nuestro análisis: por una parte, una determinada extensión, que permite un tratamiento complejo de los temas (lo que no equivale necesariamente a un tratamiento de temas complejos, como parece haberse empeñado en entender la crítica); y, por otra, un desarrollo de la historia que posibilita que los personajes experimenten un cambio o una evolución a lo largo del mismo. Y esto, como vamos a ver en breve, no constituye ninguna rareza en el –hasta ahora, más bien ignorado– ámbito del cómic infantil.

3.3. La categoría LIJ

Por desgracia, la rémora del didactismo, que ha pesado desde hace al menos tres siglos sobre la LIJ, no es una que podamos considerar exenta cuando hablamos de novela gráfica infantil. La consideración insidiosa de que la infancia es un estado de la vida que reclama permanentemente ser educado suele ponderar más la literatura por sus posibilidades instrumentales que por el valor que esta tiene por sí misma. El campo de las literaturas gráficas no escapa precisamente a este prejuicio, de modo que hay quien subordina las posibilidades emancipatorias que estas tienen a su cualidad de repertorio de herramientas siempre dispuestas para propiciar el desarrollo de la llamada alfabetización visual (Angelotti, 2007). De ahí el que se considere la novela gráfica, y no necesariamente la que se adscribe a la categoría LIJ, como herramienta educativa que reclama un canon propio y escolar (Gallo & Werner, 2004). Eso, en el mejor de los casos, puesto que un canon escolar de novela gráfica, incluyendo la novela gráfica infantil, nos parece una aspiración del todo conveniente. El problema de ampararse en la palabra «alfabetización» es que, de modo a veces inconsciente y no intencional, tiende a rebajarse

el elemento gráfico, atribuyéndole un mero carácter auxiliar en la difícil tarea de captar la atención del «lector reacio (Behler, 2006), es decir, de aquel que el día de mañana tal vez acabe leyendo libros «de verdad» si empieza hoy por el cómic. Chun (2009) sostiene que la presencia en el canon escolar de las novelas gráficas potencia la alfabetización crítica, para lo que aporta tres razones: pueden verse como parte de un *continuum* alfabetizador de recursos multimodales con los que los estudiantes necesitan conversar en el mundo de hoy; en tanto producciones narrativas y culturales a un tiempo, garantizan la atención cuidadosa y el análisis crítico; y, dado que los estudiantes de lengua y literatura a menudo afrontan barreras formidables en un texto escrito sin el acompañamiento de contexto visual, pueden invitar a la lectura en forma de dibujos coloridos, vocabulario contextualizado y contenido interesante.

Nada de eso es de por sí condenable, pero sí insuficiente. Estos trabajos que reclaman un canon de literaturas gráficas suelen centrarse en las bondades que estas tienen durante la adolescencia, y en coherencia con ello se presentan como repertorio de clásicos ya consolidados, sin llegar a plantearse en ningún momento como invitación al conocimiento y disfrute de la novela gráfica infantojuvenil. Para Trabado Cabado (2020) hay una paradoja en el cómic infantil que él pone en relación con la novela gráfica: la de que resulta problemático encontrar hoy en día cómics específicamente infantiles. Según él, el cómic ha sido un lenguaje destinado específicamente al público infantil en muchos casos y esto le ha valido el ser considerado una producción cultural menor. El hecho de haber renovado sus temas en un momento dado, buscando para ello un público más adulto y menos apegado a las culturas fans, ha dado paso a la eclosión de la novela gráfica, que habría reconfigurado al cómic hasta provocar el desplazamiento y la casi desaparición del cómic infantil. Sin ser del todo un mal diagnóstico este, vuelve a reproducir el estereotipo de que la novela gráfica es poco menos que un cómic en estado adulto (Guiral, 2013), imposibilitando que pueda ser siquiera concebible la existencia de la novela gráfica infantil.

Nosotros, sin embargo, consideramos que esta es una realidad evidente por sí misma que demanda de parte del campo académico otro tipo de predisposición diferente a la que ha sido dominante hasta la fecha. En primer lugar, convendría establecer lo que de valioso tiene por sí mismo ese género de cómic cuando se adscribe a la categoría de LJJ, sin necesidad de considerarlo una especie de puerta de entrada o de peaje a pagar para acceder a formas más elevadas de literatura. Que el cómic, a través de las novelas gráficas, se haya utilizado con frecuencia como forma de apropiación de mitos literarios, de modo semejante a como han hecho el cine y otros medios, no convierte a esas mismas novelas gráficas necesariamente en la antesala de la verdadera literatura. No las reduce a eso. Ni tampoco hace que su cometido y su justificación sean necesariamente «alfabetizar» (visualmente o de otro modo), obviando que educan de manera integral en el tipo de sensibilidad que la novela gráfica nos reclama. Es urgente desterrar el tópico de que la novela gráfica es una especie de estado «adulto» del cómic. Eso haría inviable un análisis como el que nos proponemos realizar a continuación.

4. Análisis de dos novelas gráficas infantiles

Los dos cómics elegidos se adscriben sin problemas, según las características que hemos establecido, al género de la novela gráfica dentro de la categoría de literatura que conforma la LJJ. Cumplen a la perfección con los dos requisitos que hemos subrayado con insistencia para tal medio. *Memet*, aparecido en 2019 en el mercado belga, nacionalidad de la guionista Noémie Marsily y de la dibujante Isabella Cieli, fue merecedor del Premio al Mejor Cómic Middle Grade de la Feria del Libro Infantil de Bolonia 2021. La edición española, publicada a finales de 2022 por la casa bilbaina A Fin de Cuentos con traducción de Laura Piperno de Celis y Gema Zamorano Blanco, tiene una extensión de 104 páginas, más que suficientes como para cumplir con el requisito de extensión que hemos delimitado

para la novela gráfica infantil. Por su parte, Josephine Mark, autora alemana afincada en Leipzig, publicó en 2022 *Trip mit Tropf*, traducido al español en 2023 como *A toda pastilla* por Itziar Hernández Rodilla. Lo publica la casa, también bilbaina, Astiberri, dentro de su colección Txikiberri, pensada para lectores a partir de 10 años, según especifica la propia editorial. Ha recibido el Premio Max und Moritz 2022 al mejor cómic infantil en el Festival de Erlangen, el Premio Uwe Lüders 2023 de ilustración y el Premio Ginco 2023. También fue seleccionado en la mención The White Ravens 2023 de la Feria del Libro Infantil de Bolonia. Tiene una extensión, igualmente válida para nosotros, de 184 páginas. Aunque son muy diferentes en estilo y temática, también tienen un elemento esencial en común: ambos cuentan la historia de dos personajes muy diferentes entre sí cuyo encuentro fortuito los cambia.

4.1. La experiencia del otro en *Memet* (2022), de Noémie Marsily e Isabella Cieli

Esta novela gráfica infantil muestra el encuentro, en un camping de verano, entre dos infancias muy diferentes: Roman, un niño desatendido por su madre que se aloja en una autocaravana, y Lucy, una niña que está atravesando un momento delicado de salud y se aloja con su hermana, que cuida de ella con mucho amor, en una tienda de campaña. La coincidencia de ambos en ese mismo espacio se producirá durante un periodo muy breve de tiempo, pero el encuentro los marcará hasta el punto de que cada uno de ellos acabará por parecerse un poco al otro. La ilustración de Isabella Cieli incluye elementos propios del dibujo infantil, lo que refuerza una de las claves más decisivas del libro: el constituirse, por encima de todo, como un retrato de la infancia. *Memet* nos muestra el mundo a través de los ojos de los niños ya desde sus primeras viñetas. En ese sentido, la experiencia sensorial en la que nos introduce el cómic es bastante reconocible: el tiempo, en ese microcosmos que es el camping, pasa despacio porque todos los detalles son importantes. El guion de Noémie Marsily, con el refuerzo del trabajo de la ilustradora, hace especial hincapié en los sonidos, los colores, las formas y la luz. El juego y la imaginación resultan omnipresentes en ese universo. No en vano, Roman se fabrica una espada con lo que parece ser una rama o una caña del río; Lucy convierte una botella de plástico vacía en Memet, su perro fiel.

Ese mundo infantil no es, sin embargo, un mundo idealizado. Los niños no se dedican solo a jugar y disfrutar del verano, sino que también tienen problemas muy reales y sufren por ellos. De hecho, lo que comparten Roman y Lucy al principio de la historia es el hecho de presentar al mundo exterior una imagen de sí mismos que, en realidad, constituye una máscara que les lleva a ocultarse de los demás y de sí mismos. En el caso de Lucy, esto resulta más obvio porque lo que enmascara es su propia imagen física, hasta el punto de que no se atreve a acompañar a otros niños que se bañan en el río porque teme que el agua arrastre la peluca y quede al descubierto que su cabeza carece de pelo debido al proceso de quimioterapia que está atravesando. En un acto fortuito, Roman acabará quitándole la peluca y Lucy aprenderá no solo a aceptar su propia imagen, sino también a disfrutar de ella. Al principio, le dará miedo acercarse al espejo, pero una vez se vea a sí misma como es ya no le apetecerá esconderse ni de su propia imagen ni de la realidad y la experiencia vital que esta representa. No por nada, cuando Roman le vuelve a ofrecer la peluca, la rechaza. Ya no la quiere porque ya no siente la necesidad de ocultarse de las miradas de los demás. En el caso de Roman, la máscara que muestra no está relacionada con su imagen física: tiende a presentarle al mundo una versión «asalvajada» de sí mismo porque ser un niño «asalvajado» significa, para él, mostrarle a los demás que es un niño fuerte al que nada le afecta. Lo que oculta esa actitud, sin embargo, es una realidad bastante dura: el malestar, la tristeza y continua sensación de soledad provocadas por la negligencia de su madre. No obstante, Roman solo encuentra al volver a la autocaravana un jarrón de flores marchitas, con colillas de cigarrillos apagados en el agua, una nevera

vacía, una caja de cereales para desayunar y, todo lo más, órdenes de su madre encomendándole trabajos ingratos, como el de pintar las sillas. Nadie está ahí para cuidar de él como es debido y prepararle siquiera una comida digna. Por el contrario, Lucy duerme abrazada por su hermana cuando vuelve a la tienda.

La comunicación es uno de los temas más importantes de *Memet*. Dado que Lucy y Roman no hablan siquiera el mismo idioma, esta es muy intuitiva y no depende del todo de la palabra hablada, como suele ser propio de la infancia. Los niños no necesitan hablar la misma lengua para poder tener una experiencia compartida. Una experiencia de conocimiento mutuo y autoconocimiento que, por supuesto, acabarán teniendo: Roman le enseñará a Lucy a no ocultar su aspecto a los demás; Lucy le enseñará a Roman a no ocultar sus propios sentimientos a sí mismo. Dicho de otro modo, ambos aprenderán a aceptar su experiencia vital y su sufrimiento como parte de lo que son. El espejo en el que se contemplan funciona como símbolo de ese cambio: en él, la niña encuentra su verdadera imagen; delante de él, el niño rompe a llorar al final de la historia y busca consuelo en el abrazo de un adulto desconocido que limpia los baños.

Que la experiencia del otro es transformante lo muestra el intercambio de objetos y el simbolismo de los animales, en plena metamorfosis siempre. Al principio de la historia, Lucy intenta sin éxito obtener un perro de peluche de una máquina expendedora (cada vez que cree que ya lo tiene, el peluche se le suelta de la pinza), por lo que, primero, acabará convirtiendo a una botella de plástico en Memet («you're a good dog...») y, después, cuando Roman se ponga la peluca de Lucy y simule ser un perro («sweet dog...», dirá Lucy) y le muerda a Lucy en el brazo, esta se bañará por fin en el río para curarse la herida y dejará ir la botella, que ya no necesita. Cuando por fin consiga el peluche de la máquina expendedora, se lo acabará dejando a Roman antes de abandonar el camping con su hermana. Por su parte, Roman, mientras juega con otro niño con una videocámara, encuentra al principio un gatito muerto abandonado en mitad del campo («si su madre lo abandonó es porque tiene una malformación, dirá intentando mostrar absoluta indiferencia»). Cuando recibe el peluche que le dona Lucy, al final de la historia, vuelve con él, que parece cobrar vida, para enterrar al gatito, lo que paradójicamente le permite desenterrar su propio sentido de la compasión. Algo muere y renace en el baño de Lucy en el río; algo muere y renace en el pequeño ritual de Roman. Nos encontramos, pues, con dos personajes que han sufrido un cambio profundo. Al final del libro hay una viñeta, en la que ambos niños se despiden, que nos muestra un detalle en absoluto insignificante: Lucy se vale de la lengua de Roman y Roman de la lengua de Lucy. Eso no quiere decir que se empiecen a entender, sino que más bien simboliza el hecho de que, después de su breve encuentro, cada uno se lleva consigo una parte de la experiencia del otro.

4.2. La huida de la muerte en *A toda pastilla* (2023), de Josephine Mark

Esta novela gráfica infantil nos muestra dos temas importantes. El primero de ellos es el encuentro entre dos personajes muy diferentes entre sí que, en otras circunstancias, no tendrían nada en común, pero que sin embargo se ven envueltos en una coyuntura en la que se necesitan el uno al otro. En concreto, se trata del encuentro fortuito en el hospital del bosque entre un lobo y un conejito que está recibiendo tratamiento de quimioterapia. En un momento dado, irrumpe sobre el terreno un cazador que dispara sobre el lobo, pero la bala da en el palo del gotero de la medicación del conejito y se desvía. El lobo pone en marcha entonces lo que él llama el «código lupino», que consiste en salvarle la vida a quien se la ha salvado a él, y escapa llevándose consigo –gotero, viales y bolsas de medicación incluidos– al conejito, dando lugar a una desenfundada *road story*.

El segundo tema, que de seguro es el principal, es la huida de la muerte, que está siempre detrás de estos personajes, acechándolos y no dándoles ni un solo momento de tregua. Esta fuga es literal en el caso del lobo, que corre lejos de la bala que le tiene destinada el cazador, y de corte más simbólico en el caso del conejito, cuyo escape del cazador representa, a su vez, el hecho de mantener alejada a la muerte a través del tratamiento de la quimio. De hecho, en perfecta lógica narrativa, el cazador aparece en el momento en que al conejito le ponen la primera dosis y su amenaza no desaparece hasta que se acaba el tratamiento.

La historia muestra una notable densidad de capas de lectura en cuanto al desarrollo de los personajes, que es el corazón mismo de la narración. El lobo, al intentar en todo momento esquivar la bala del cazador, huye de su propio nihilismo. Cuando se produce el encuentro entre los dos protagonistas está en un momento de su vida muy bajo, en el que nada ni nadie le importa. Podría decirse que la bala del cazador viene solamente a acabar un proceso iniciado por el propio lobo: si nada en la vida tiene importancia ni sentido, en el fondo no es una vida. El conejito necesita sobrevivir, pero el lobo lo que necesita es aprender a preocuparse por alguien y establecer vínculos con otros, para poder empezar a vivir. El supuesto código lupino al que alude, por el que decide cuidar del conejito, no es más que una excusa. En el fondo, a los personajes no les une ninguna obligación ni ningún código. Simplemente se necesitan y ninguno de los dos puede hacer ese viaje de vuelta a la vida por sí solo.

El viaje funciona en este caso como metáfora de la enfermedad (y puede que como exorcismo, pues la propia autora ha contado alguna vez que ella misma pasó por un duro tratamiento de quimioterapia). La quimio se aleja en este caso de las habituales comparaciones con la lucha, tan habituales por desgracia, y se nos presenta como un paréntesis y como un viaje a través de territorios desconocidos, siempre yendo solo un paso por delante de la muerte. Cada vez que los personajes piensan que están a salvo, el cazador vuelve a irrumpir en escena. El gotero con el vial y las pastillas son objetos omnipresentes, inseparables del conejito y casi podría decirse que, por extensión, también de la realidad del lobo, pero tienen una función ambivalente: a la hora de avanzar en la huida, causan no pocas molestias y problemas logísticos; al mismo tiempo, son una herramienta y un arma para ahuyentar a la muerte cuando hace falta. Hacia el final de la historia, esto se aprecia en un sentido muy literal: son los objetos con los que el conejito, en un arrebato de valentía más propio del lobo, decide enfrentar al cazador, alejando a la muerte de ambos protagonistas.

Por el camino, los personajes viven su odisea particular, que perfila horizontes –y es precisamente un horizonte lo que miran los personajes en la última viñeta– que tal vez sean posibles al final de la huida. Con el lobo se cruzan Günther y Karl, dos conmitones lupinos a los que al principio rechaza, pero que representan la posibilidad de la vida en manada, de la vida vinculada a otros. El conejito es informado de la existencia de una colonia en la que tal vez pueda integrarse. Por el camino han conocido a Beate, una osa que acoge a ambos en su cueva antes de la hibernación cuando el lobo se encuentra malherido por el cazador. La conversación que tiene con el lobo, a quien le señala que el código lupino no obliga a salvarle la vida a otro que ha salvado la tuya por casualidad, introduce el azar como tema asimismo importante de la novela («¿De verdad vuestro código incluye el azar», p. 149)? Cuando le pregunta al lobo qué le une entonces al conejito, si no es el código, el lobo dice no entender la pregunta: «Creo que lo que no entiendes es la respuesta» (p. 149), apostilla Beate. La cara de perplejidad del lobo tras esta conversación es impagable. Parecen resonar aquí las palabras iniciales de Hesíodo sobre el mito de Prometeo y Pandora en *Los trabajos y los días*: «oculto tienen los dioses el sustento a los hombres»

(Hesíodo, 2000, p. 65). Lo que nos mueve, lo que nos empuja a vivir, a huir de la muerte, no sabemos exactamente lo que es. Ni falta que hace, porque el azar nos empuja a buscarlo de todos modos. Al final, cuando la huida se acaba, el cazador queda atrás y al conejito le empieza a crecer el pelo otra vez. En ese momento, parece restablecerse un orden simbólico a la manera de un cuento clásico (baste con decir que el lobo le ha confeccionado una caperuza roja al conejito). El camino de los dos juntos se acaba y ambos tienen que volver a la vida, cada uno de otra manera.

5. Conclusiones

Tras este recorrido esperamos haber demostrado, en primer lugar, que es necesario reformular las categorías que utilizamos para redefinir la siempre conflictiva relación entre cómic y novela gráfica. Nuestra propuesta distingue para ello entre medio (cómic) y género (novela gráfica), distinción que esperamos sea funcional, cuando menos, para evitar caer una y otra vez en las oposiciones enconadas y los estereotipos que tienden a presentar la novela gráfica como una suerte de estado del cómic por el cual este entraría en su «mayoría de edad». La propia realidad de los hechos nos muestra que la novela gráfica participa también, desde el campo de las literaturas gráficas, de la categoría de literatura que llamamos LIJ. Ello nos ha requerido proponer asimismo un concepto funcional de ficción, la cual entendemos como proscripción de los tiempos muertos y plasmación de un tiempo significativo en un espacio significativo a través de la mirada exegética. En coherencia, más que definir la novela gráfica como un híbrido entre novela y cómic, hemos optado por hacerlo como un género específico del medio cómic que se vale de dos requisitos fundamentales: una cierta extensión, que permite el tratamiento complejo de los temas; y unos personajes que presentan un cambio y una evolución a lo largo del desarrollo de la historia. El camino que ha recorrido en los últimos tiempos, como muestran las dos obras analizadas, ambas bastante recientes, no parece indicar que el medio del cómic esté alejándose progresivamente de su público infantil originario, sino más bien reencontrándose con él. Podría decirse que el cómic, como los protagonistas de *Memet*, a través de la novela gráfica infantil, se sigue mirando en el espejo donde reconoce su identidad a un tiempo familiar y renovada, y también que, como el conejito y el lobo de *A toda pastilla*, el medio del cómic está, a través de la novela gráfica infantil, emprendiendo una y otra vez su camino de regreso a la vida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Angelotti, M. (2007). Graphic Lit. *World Literature Today*, 81(5), 4.
- Aristóteles. (1999). *Poética* (V. García Yebra, Ed.). Gredos.
- Baetens, J. (2018). Stories and Storytelling in the Era of Graphic Narrative. En I. Christie & A. van den Oever (Eds.), *Stories* (pp. 27-43). Amsterdam University Press.
- Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The Graphic Novel. An Introduction*. Cambridge University Press.
- Barrero, M. (2013). La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial. En J. M. Trabado Cabado (Ed.), *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (pp. 191-223). Arco/Libros.
- Behler, A. (2006). Getting Started with Graphic Novels. A Guide for the Beginner. *Reference & User Services Quarterly*, 46(2), 16-21. <https://doi.org/10.5860/rusq.46n2.16>
- Bruner, J. (2010). *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Gedisa.
- Bucher, K. T., & Manning, M. L. (2004). Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum. *The Clearing House*, 78(2), 67-72. <https://doi.org/10.3200/CHS.78.2.67-72>
- Campbell, E. (2007). What is a Graphic Novel? *World Literature Today*, 81(2), 13-15.
- Caro Velarde, M. T. (2015). Fundamentación científica de la Educación Literaria. En P. Guerrero Ruiz & M. T. Caro Velarde (Eds.), *Didáctica de la Lengua y Educación Literaria* (pp. 261-288). Pirámide.
- Castagnoli, A. (2017). Sobre el origen del "álbum". *Peonza. Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, 120, 5-9.
- Chun, C. W. (2009). Critical Literacies and Graphics Novels for English-Language Learners: Teaching Maus. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53(2), 144-153. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.2.5>
- Chute, H. (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA*, 123(2), 452-465. <https://doi.org/10.1632/pmla.2008.123.2.452>
- Chute, H., & DeKoven, M. (2006). Introduction: Graphic Narrative. *Modern Fiction Studies*, 52(4), 767-782. <https://doi.org/10.1353/mfs.2007.0002>
- Downey, E. M. (2009). Graphic Novels in Curriculum and Instruction Collections. *Reference & User Services Quarterly*, 49(2), 181-188. <https://doi.org/10.5860/rusq.49n2.181>
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Norma Editorial.
- Eisner, W. (2017). *La narración gráfica*. Norma Editorial.
- Fernández Sarasola, I. (2019). *El pueblo contra los cómics*. ACyT.
- Gallo, D., & Weiner, S. (2004). Bold Books for Innovate Teaching: Show, Don't Tell: Graphic Novels in the Classroom. *The English Journal*, 94(2), 114-117.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Astiberri.
- Gardner, J., & Herman, D. (2011). Graphic Narratives and Narrative Theory: Introduction. *SubStance*, 40 (124), 3-133. <https://doi.org/10.2307/41300185>
- Guarnido, J., & Vargas, I. (2017, octubre 15). Juanjo Guarnido, dibujante: «El término novela gráfica es una chorrada». *Granada Hoy*. <https://goo.su/QJgtkj>
- Guiral, A. (2013). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. 10. Álbumes, libros y novelas gráficas*. Panini.
- Hesíodo (2000). *Obras y fragmentos*. Gredos.
- Jenkins, H.; Ito, M.; & Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era*. Polity Press.
- Jenkins, H.; Purushotma, R.; Weigel, M.; Clinton, K.; & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. MacArthur.
- Lee, S. (2014). *La trilogía del límite*. Barbara Fiore.
- Mark, J. (2023). *A toda pastilla*. Astiberri.
- Marsily, N.; & Cielí, I. (2022). *Memet. A Fin de Cuentos*.

- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics. The Invisible Art*. HarperCollins.
- Mikkonen, K. (2017). *The Narratology of Comic Art*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315410135>
- Nodelman, P. (2020). *El adulto escondido. Definiendo la literatura infantil y juvenil*. Pantalia.
- Nussbaum, M. C. (1995). *Poetic Justice. The Literary Imagination and Public Life*. Beacon Press.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, Manga and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*. Praeger.
- Prince, N. (2021). *La littérature de jeunesse* (3ª). Armand Colin.
- Squilloni, A. (2019). Un libro jardín. Y algunas notas.... En R. Taberero Sala (Ed.), *El objeto libro en el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso* (pp. 185-199). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Trabado Cabado, J. M. (2020). Ecosistemas gráfico-narrativos. La novela gráfica y el álbum ilustrado. En J. M. Trabado Cabado (Ed.), *Encrucijadas gráfico-narrativas. Novela gráfica y álbum ilustrado* (pp. 11-23). Trea.