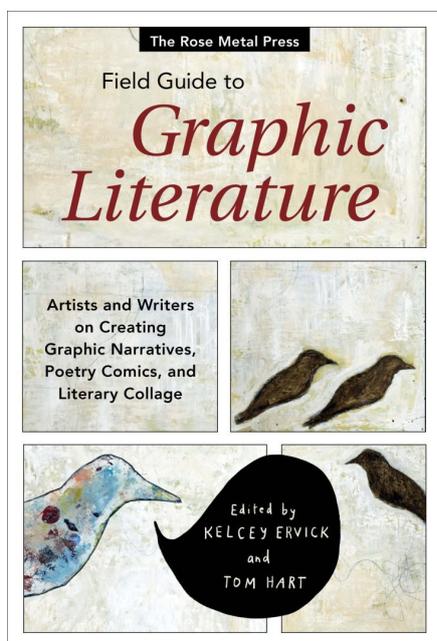

Field Guide to Graphic Literature. Artists and Writers on Creating Graphic Narratives, Poetry Comics, and Literary Collage

KELCEY ERVICK Y TOM HART (EDS.)

Rose Metal Press, 2023

DOI: 10.37536/cuco.2024.22.2413



La escritora, artista y profesora universitaria Kelcey Ervick es autora de varias obras entre las cuales destaca, en mi opinión, *The Bitter Life of Božena Němcová* (2016), un experimento de fusión de formatos cuyo subtítulo, un *collage* bio-gráfico, resulta preciso en su imprecisión. Tom Hart es también escritor, artista y fundador de la escuela de cómic The Sequential Artists Workshop (SAW) y es el autor de libros didácticos sobre el medio —en particular, alrededor del género de la memoria gráfica—, y de un cómic excepcional que, si no me equivoco, no ha llegado a publicarse en lengua española: *Rosalie Lightning* (2016). Es una evocación cargada de emotividad sobre la muerte de su hija pequeña, Rosalie, y es una de las lecturas más acongojadas que recuerdo. En ambos casos, la tarea docente es un aspecto central de su relación con el mundo del cómic, por lo que parece lógico esperar un cariz pedagógico, más que

académico o puramente teórico, en una obra que se autodenomina, al fin y al cabo, guía de campo. Con esta cuarta entrega, Rose Metal Press retoma una colección que incluye otros volúmenes con aspiraciones semejantes, aunque estos se centren en creaciones literarias como el microrrelato o la prosa poética. De cualquier modo, una guía de campo pertinente —siendo las más comunes las dedicadas al estudio de la fauna y la flora de un lugar— es aquella que contiene no solo la descripción del objeto de estudio, sino también los elementos gráficos que han de permitir su identificación. Por ello, estoy convencido de que el título le viene como anillo al dedo a esta nueva publicación que trata de la confluencia de palabra e imagen. Con estas credenciales, los augurios de este libro parecían prometedores y, adelantándome a la conclusión, puedo decir que se cumplieron.

La estructura del libro es la siguiente: da inicio con un breve prefacio gráfico —más bien una broma privada de los editores— dibujado por Hart, al que siguen una introducción de Ervick y

las colaboraciones de los artistas invitados¹, las cuales forman el grueso de la obra, y remata con una sección de recursos didácticos a cargo nuevamente de Ervick. La primera parte de la introducción esclarece la terminología que se va a usar en el libro y toma prestada la definición de «hibridez visual-verbal» que Hillary Chute utilizó para caracterizar el medio del cómic. En otras palabras, literatura gráfica sería la que no puede prescindir de ninguna de las dos partes fundamentales que la conforman, texto e imagen, lo que *a priori* nos serviría para desembarazarnos de la mera ilustración. Por otro lado y más allá de la habitual referencia a la secuencialidad de las imágenes, es el concepto de yuxtaposición lo que prima como base teórica de esta obra, sobre todo teniendo en cuenta la variedad de propuestas que despliega, con el *collage* como ejemplo más destacado. La segunda parte de la introducción establece el consabido recorrido histórico del cómic desde los papiros egipcios hasta la actualidad, pasando por la Columna de Trajano, los mayas, Töpffer y el siglo XX, ya que debemos recordar la naturaleza pedagógica de la obra. En cualquier caso, se agradece la mención de numerosas convergencias con el arte y la literatura tradicionales que confirman la complejidad de la disciplina. La sección final de recursos didácticos incluye unas orientaciones sobre cómo enseñar este tipo de literatura visual en una clase de escritura creativa, así como una muy escueta explicación de los materiales necesarios para crear un guion gráfico y los elementos básicos del medio. El afán de llevar el cómic al aula universitaria es notorio y, como explica la autora con ejemplos de su experiencia docente, la transición de escritor a dibujante es más natural de lo que muchos alumnos suponen.

Los tres bloques sugeridos en el subtítulo —narrativa gráfica, cómic poético y *collage* literario— son los pilares fundamentales de la obra alrededor de los que giran, de una forma u otra, todas las ideas y elaboraciones artísticas planteadas. No son compartimentos estancos, sino viñetas porosas. Borraría la perogrullada señalar que la obra también posee un índice, pero es que en este caso podemos encontrar dos índices complementarios que merecen ser señalados: el primero de ellos², el oficial, agrupa las intervenciones de los artistas bajo unos epígrafes centrados en lo conceptual; mientras que el segundo³, el alternativo, como su propio nombre indica, establece unas divisiones diferentes basándose en una interpretación fluida de la forma y el género, con la particularidad de que en este último índice el trabajo de un mismo dibujante puede ser incorporado a múltiples categorías que, sin demasiado asombro, acaban por superponerse. De nuevo, las intersecciones ocupan el lugar que les corresponde en un medio heterogéneo que solo puede concebirse como mixtura de elementos que rechazan una compartimentación constreñida.

Los veintiocho autores que Ervick y Hart reúnen en *Field Guide to Graphic Literature* pertenecen todos al ámbito anglosajón y, excepto alguna contada excepción, al estadounidense

¹ Justine Mara Andersen, Oliver Baez Bendorf, Leonie Brialey, Thi Bui, Sharon Lee De La Cruz, David Dodd Lee, Arwen Donahue, Trinidad Escobar, Naoko Fujimoto, Marnie Galloway, Lauren Haldeman, Tom Hart, Mira Jacob, Keith Knight, Aidan Koch, Matt Madden, Mita Mahato, Deborah A. Miranda, Josh Neufeld, Dustin Parsons, Zeke Peña, Nick Francis Potter, Kristen Radtke, Scott Roberts, Alexander Rothman, Eleni Sikelianos, Bianca Stone y Lawrence Sutin.

² Lines and Mark-Making, The Panel and the Page, Story Structure and Style, Creating Characters, The Power of Place, Voice and Visual Language y Transforming Archival Materials.

³ Graphic Narratives and Comics, Fictional Comics, Nonfiction Comics & Comics Journalism, Graphic Essays & Memoirs, Abstract Comics, Poetry Comics & Comics Poetry, Literary Collage & Erasure y Collage Comics.

concretamente. Algunos de sus nombres resultarán más o menos familiares para el lector hispanohablante al contar con obra publicada en España, como ocurre con Kristen Radtke, Matt Madden o el propio Tom Hart, por citar algunos ejemplos; otros como Aidan Koch o Alexander Rothman recuerdo haberlos visto mencionados en entradas de blogs o entrevistas. Presumo, sin embargo, que muchos de los dibujantes que participan en esta obra colectiva no son demasiado conocidos en el ámbito ibérico, lo que le otorga un valor añadido de descubrimiento; una suerte de antología impensada de lo que se está haciendo ahora mismo en los Estados Unidos. La elección de estos artistas no se debe, a pesar de todo, a la búsqueda de una quimérica pretensión generacional. Las características individuales e inquietudes identitarias —edad, origen étnico, género, etc.— nos muestran una variedad de propuestas cuya única seña distintiva común sería la consideración de lo que supone la representación gráfica aplicada a sus experiencias vitales. Por esta razón, los intereses son lógicamente divergentes, al igual que la manera en que los plasman en la hoja en blanco: más tradicionales los que ponen el foco en el aspecto narrativo y más experimental quienes investigan la incidencia de lo poético en su arte.

Todas las contribuciones de los artistas presentan la misma estructura tripartita: ensayo, ejercicio y ejemplo. El ensayo, de tono reflexivo y con un máximo de tres páginas, viene a ser el equivalente a una autopoética que incluye: por lo general, una descripción de sus intereses, fijaciones y dudas con respecto a su acercamiento al medio; el camino que los ha llevado hasta su actual momento creativo y las influencias teóricas, literarias y gráficas que más los han marcado —con algunos nombres que se repiten, como el ubicuo Scott McCloud, y otros que requieren una apreciada visita a Google—; y una explicación que gira alrededor del ejemplo escogido por cada autor para ilustrar el resultado final. En la siguiente parte de la propuesta se propone un ejercicio práctico dirigido a un alumno medio que, en principio, no requiere una mínima habilidad artística para ser efectuado. Por último, se incluye un ejemplo propio, normalmente, un fragmento de un trabajo publicado con antelación, que ilustra las consideraciones previas. Como botón de muestra, quisiera detallar la aportación de, al menos, una de las artistas arriba mencionadas: Aidan Koch. Su colaboración se titula «The Fragmented Narrative. Using Abstraction to Deepen Emotion» y, en ella, confiesa que en los inicios de su carrera artística no tenía muy claro cómo definir lo que estaba haciendo: ¿poesía? ¿Cómic? ¿Ambos y ninguno al mismo tiempo? Aclara que fueron lecturas como las de Lydia Davis, Anaïs Nin, Flannery O'Connor, Italo Calvino y Joan Didion las que le revelaron que lo poético se encontraba también en la narración y que «cómo se siente» es tan importante como «lo que ocurre». A continuación, explica que sus cómics se construyen a través de la fragmentación (la parte por el todo) y de la abstracción (la transición de la representación a lo simbólico), sin renunciar a elementos reconocibles del medio como las viñetas o los bocadillos. La fragmentación y la abstracción le sirven para establecer un contexto de relaciones que guían al lector a lo largo de la historia mientras, a la vez, refuerzan desde la ambigüedad sus conexiones emocionales más allá de la acción o la lengua reflejadas. Se trata, en suma, de representar más el cómo que el qué, aunque este permanece latente en todo momento como parte integral del relato. Koch prosigue con una interpretación pormenorizada del ejemplo gráfico que presenta, un fragmento en color de *Heavenly Seas*. Entre el ensayo y el ejemplo sugiere un ejercicio de práctica que replica su técnica.

La pluralidad de colaboraciones dará lugar —como suele suceder con este tipo de obras— a parcialidades, indiferencias y, en el peor de los casos, discrepancias manifiestas, pero es precisamente esta desigualdad entre las opciones presentadas lo que otorga un mérito destacado a este

volumen. Se antoja imposible no encontrar varias propuestas que le sugieran al lector nuevas formas de pensar (o repensar) las incontables posibilidades del cómic. Los análisis de los procesos creativos en boca de los propios artistas ilustran una serie de influencias y conexiones únicas; sus reflexiones son, en mayor o menor grado, llaves para acceder a —y apreciar— un universo gráfico que quizá hubiera pasado desapercibido con la simple lectura del trabajo final. El propósito didáctico de *Field Guide to Graphic Literature*, recalcado en varias ocasiones en esta reseña, amplía el atractivo de la obra sin que en ningún momento llegue a convertirse en un estorbo para quien no esté interesado en la aplicación práctica de los ejercicios planteados. Por último, reitero la sensación de hallazgo —nuevos artistas, nuevos estilos, nuevas técnicas— que un libro como este puede tener para el lector ávido de ensanchar su comprensión de la literatura gráfica.

ÓSCAR SENDÓN

Óscar Sendón es doctor en Literatura Hispánica y actualmente ejerce como profesor asociado en Truman State University (Misuri). Su área de investigación se centra en el discurso del hombre de acción y sus representaciones literarias en la cultura hispánica. Ha publicado artículos al respecto en revistas como Hispania, Hispanófila, Bulletin of Spanish Studies, Bulletin of Hispanic Studies y Revista Ejército. Ha publicado varias reseñas en CuCo, Cuadernos de Cómic.