

UNA BIOGRAFÍA DIBUJADA

Alice Favaro*

Resumen: La novela gráfica *Gabo. Memorias de una vida mágica* (2013), con guion de Óscar Pantoja e ilustraciones de los dibujantes T. Córdoba, M. Bustos, F. Camargo y J. Naranjo es ganadora del premio como mejor libro en historieta de América Latina en 2014. No se trata solo de un homenaje a Gabriel García Márquez, sino de un documental sobre su vida, la intensidad de su existencia, la pasión por la literatura, las artes visuales y el cine. Esta especie de biografía en imágenes, que podría considerarse como la transposición de su autobiografía *Vivir para contarla*, recuerda y conmemora al gran escritor y permite reflexionar sobre la imposibilidad de escindir biografía y producción literaria.

Palabras clave: Novela gráfica. Biografía. Transposición.

■ **E**n 2017 se han celebrado los cincuenta años de la primera publicación de *Cien años de soledad* y los noventa del nacimiento de su autor. El análisis del homenaje a Gabriel García Márquez a través de un lenguaje distinto de lo usual – el de la historieta –, que se aleja de las formas académicas canónicas que generalmente abarcan su biografía mediante ensayos y estudios críticos, permite reflexionar sobre el cómic como medio de comunicación que tiene características propias y específicas. Estas especificidades le permiten establecer un diálogo continuo con las otras artes, demostrándose como un lenguaje versátil y transmedial. La obra que aquí se propone, *Gabo. Memorias de una vida mágica*, se configura como un homenaje al escritor y una especie de documental sobre la intensidad de su existencia, la pasión por las artes visuales, la literatura y el cine¹. Publicada por la editorial Rey Naranjo en 2013, la obra puede considerarse como la biografía en imágenes de Gabriel

* Università Ca' Foscari Venezia, Venezia, Veneto, Italia. E-mail: alice.favaro@unive.it

¹ Otro estudio que realicé sobre la novela gráfica propuesta está en imprenta en el artículo "Memorias de una vida mágica" (publicación en *Colloquia. La conmemoración de lo literario*, París).

García Márquez en que se recuerda y conmemora al escritor colombiano, planteando una reflexión necesaria sobre la imposibilidad de escindir su biografía de la producción literaria. La novela gráfica, ganadora del premio como mejor historieta de América Latina en la Feria Internacional del Libro de Buenos Aires de 2014, tiene guion del escritor colombiano Óscar Pantoja e ilustraciones de cuatro jóvenes dibujantes, también colombianos: Tatiana Córdoba, Miguel Bustos, Felipe Camargo y Julián Naranjo. Pantoja y Camargo son autores de otra biografía ilustrada, publicada en 2014, *Rulfo. Una vida gráfica*, que cabe mencionar por la recién celebración, en 2017, de los cien años del nacimiento de Juan Rulfo y por el tipo de trabajo realizado sobre la biografía del escritor mexicano.

En *Gabo. Memorias de una vida mágica* el foco de la narración está puesto más en el proceso de escritura que en la biografía del autor, pero, a pesar de eso, el cómic consigue resumir la vida literaria de García Márquez sin convertirlo en un héroe. En la obra, la figura del autor colombiano no está envuelta en el aura de magia y notoriedad que lo caracteriza, sino que está representada también en sus flaquezas, restituyendo al lector un retrato de García Márquez muy humano, que lo aleja del mito del escritor ganador del Premio Nobel de Literatura, con sus miedos, los problemas económicos y sus dificultades en la escritura.

La novela gráfica puede considerarse como una clave de acceso al universo de García Márquez tanto para los que no conocen sus libros y su biografía, como para los lectores aficionados que pueden disfrutar de este viaje que recorre las etapas más importantes de su vida, donde pueden reencontrar, con un poco de nostalgia, aquellas maravillosas lecturas. No es entonces una versión simplificada de la complejidad de la vida y de la producción literaria del autor, sino una incitación a sumergirse en su geografía literaria.

Ya en la estructura, la novela gráfica es singular porque está dividida en cuatro partes, una por cada dibujante, con un epílogo y un anexo final. La narración se desarrolla en un continuo ir y venir de los recuerdos, empleando a menudo *flashbacks*, *flash-forwards* y saltos temporales. Recorriendo los episodios más significativos de la biografía de García Márquez, la novela gráfica destaca el valor de la relación fundamental que tuvo con los abuelos y de las amistades con escritores famosos y revolucionarios latinoamericanos, el casamiento con Mercedes en 1958, la recepción de su trabajo literario en América Latina y la importancia de sus maestros, gracias a la lectura de algunos libros fundamentales para su formación. La sinopsis se articula a través de los momentos claves de su biografía empezando por el nacimiento en Aracataca el 6 de marzo de 1927 y la infancia en la gran casa de los abuelos con los cuales se quedó a vivir porque los padres trabajaban en Barranquilla. Se recorren las fases más destacadas de la vida, como su formación en el colegio en Bogotá donde entró en contacto con la lectura de algunos autores esenciales en su vida y editó su primer poema, “Canción”, en 1944, en la página literaria de *El tiempo*, bajo el seudónimo de Javier Garcés. Se hace también referencia al papel fundamental que tuvo el cine en su infancia – desde cuando iba con el abuelo a ver películas – y que constituye el núcleo central alrededor del cual se desarrolla su producción periodística, en que dedicó buena parte de su actividad. De hecho su pasión por las películas neorrealistas influenció sucesivamente su producción literaria. Se relata, además, el encuentro en 1944 con Mercedes y el comienzo de la universidad, en Bogotá, en la Facultad de derecho en 1947; las tertulias con los amigos en los

café literarios, en los cines y en las librerías; la lectura de *La metamorfosis*, de Kafka, que le dio el estímulo para escribir su primer cuento en 1947. Finalmente, la carrera como aprendiz de periodista iniciada en la redacción de *El Universal*, *El Heraldo* y luego *El Espectador*, donde era responsable de una sección dedicada al cine de vanguardia. El cómic se detiene también en las dificultades económicas que durante muchos años de su vida lo atormentaron y que le impidieron no solo pagar el alquiler, sino también enviar el manuscrito de *Cien años de soledad* a la Editorial Sudamericana. Después de haber resumido los años del *boom* latinoamericano, la narración acaba con el año 1982, cuando el escritor recibe el Premio Nobel de Literatura. En una continua mezcla de realidad y ficción, una de las últimas escenas retrata al protagonista que, al ver entre la muchedumbre en Estocolmo al abuelo envuelto en un enjambre de mariposas amarillas, se acerca para agradecerle.

La historia, dividida en cuatro partes, está ilustrada por los cuatro diferentes dibujantes mencionados. Cada sección corresponde a un momento significativo de la vida del escritor y tiene un color distinto elaborado en dos tonos. De esta manera cada color vehiculiza un significado simbólico: amarillo y negro para narrar su infancia; azul y negro su formación académica; rojo y negro, su vida en México, y verde con negro, el momento en que recibe el Premio Nobel. Cada capítulo está separado del otro por una página con dibujos de mariposas. El empleo de ilustraciones de estilo realista con viñetas monocromáticas y ritmo cinematográfico, caracterizadas por una estética cálida y colorista, permite llevar al lector por los distintos periodos de la vida del autor. A pesar de estar dibujado por cuatro historietistas distintos, el lector no percibe las diferencias estilísticas y si lo nota, quizá, es solo en los detalles y en las leves modificaciones de los rostros de García Márquez al desarrollarse la narración. Utilizando pues técnicas cinematográficas como el *flashback* y el *flash-forward*, la obra recoge diferentes temporalidades en un mismo relato y lleva al lector a diferentes planos espaciales y temporales de la vida del escritor colombiano, dando a conocer tanto los años en que se gestó su obra más conocida, como la personalidad, los recuerdos y los gustos literarios. Se asiste, viñeta a viñeta, a continuos saltos geográficos y a viajes temporales en que se van contando los acontecimientos más relevantes. La elección de dibujar la novela gráfica con viñetas en papel periódico, junto con una técnica narrativa que se acerca al cine documental, crea una conexión no solo con el trabajo de periodista del autor, sino también con su pasión por el cine. Se emplea pues un recurso transmedial que narra la biografía y la creación literaria del autor mediante el lenguaje del cómic, pero a través de un soporte de papel que remite al periodismo, con técnicas artísticas y estilos que evocan el cine. En este caso la elección de utilizar el cómic como medio de comunicación denota la fuerza expresiva y las potencialidades de este lenguaje, que puede valerse de varias fuentes para comunicar sus contenidos, a partir de diferentes niveles narrativos.

La novela gráfica se detiene sobre la relación indisoluble entre realidad y ficción a través de la fusión de la biografía y del proceso de escritura en la vida del autor, enfatizada por los múltiples elementos de los que dispone el cómic en contar historias como la fuerza evocativa de la imagen, el empleo del *balloon*, la utilización de la onomatopeya, de la didascalia y de otros dispositivos característicos de su lenguaje. De hecho, no solo se relatan los momentos más significativos de la vida de García Márquez, sino que se hace también hincapié en el largo

proceso de creación y escritura de *Cien años de soledad*. Este aspecto permite al lector acceder al mundo de la creación literaria y de sus procesos de lectura, asimilación y escritura y el cómic podría leerse como una tentativa de contar el proceso de fusión entre literatura y biografía que creó el conjunto de historias que dieron vida a aquel tipo de realismo mágico tan característico y único del autor. De hecho, la novela gráfica resalta y representa la vida del escritor desde la perspectiva de la creación literaria empezando por el origen, el momento clave en que recuerdos e imaginación estallan en el acto creativo de la escritura. La narración toma como punto de partida un episodio que aconteció en el 1965, año en que el escritor estaba viviendo con su mujer y sus hijos en México y no conseguía terminar *La casa*, una historia que había empezado a escribir a los diecinueve años y que seguía atormentándolo desde hace mucho tiempo. En particular se relata el momento en que García Márquez, mientras estaba de viaje en coche rumbo a las playas de Acapulco, se acordó de un episodio de la infancia en que el abuelo lo había llevado a conocer el hielo y con ese recuerdo pudo visualizar la primera escena de lo que habría sido *Cien años de soledad*². El acto creativo es incontrolable y difícil al mismo tiempo y *La casa*, ese amasijo de ideas, recuerdos y sensaciones para plasmar, crece a lo largo de los años de la vida del autor paralelamente al desarrollo de la sinopsis de la novela gráfica. Se relata en el cómic el esfuerzo narrativo que supuso *Cien años de soledad*, haciendo hincapié en la larga gestación, los dieciocho meses de escritura febril, la conciencia de la importancia de la novela, la publicación y su reconocimiento mediante su recepción a nivel mundial.

Los momentos de la creación, en el cómic, están profundamente conectados con los instantes más significativos de su vida, en particular en algunos libros y películas imprescindibles en su formación; empezando con la lectura de las obras de Rubén Darío y de Juan Rulfo, por parte del abuelo, hasta llegar a *Luz de agosto*, de William Faulkner, mientras iba a vender la casa de los abuelos en Aracataca, con el cual le vuelven a la memoria de repente los recuerdos de la infancia. Otro episodio elocuente es el regreso en coche a México, de Nueva York, por las regiones meridionales de Estados Unidos, durante el cual conoce el Sur descrito por el mismo Faulkner. De estos paisajes, que el escritor compara con los de su tierra, surge justamente el universo literario de Macondo, producto de esta sugestiva fusión. Por último, el viaje entre 1955 y 1958 por Europa, como corresponsal del periódico *El Espectador*, que representa una ocasión única en su formación ya que le permite estudiar cinematografía en Roma y descubrir el neorrealismo italiano y la obra de Zavattini, del cual aprende el arte de escribir guiones.

Además, el cómic hace hincapié en el recuerdo de la casa que tiene una importancia fundamental en el desarrollo del proceso de escritura de la novela. El recuerdo de la casa, como un sueño recurrente, lleva consigo diferentes sentimientos relacionados con las frecuentes despedidas de los padres, la hermana que se tragaba la tierra, los sabores de la comida de la abuela y los cuentos en la cocina relatados por mujeres. Los primeros nueve años de su infancia, transcurridos entre la casa habitada por presencias femeninas y las vueltas por el

2 Se recuerda que el comienzo de la novela se refiere precisamente al primer encuentro con el hielo: "Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre le llevó a conocer el hielo" (GARCÍA MÁRQUEZ, 1968, p. 8).

pueblo con el abuelo, son fundamentales para la creación de su universo literario. El haber crecido con los abuelos le permite desarrollar un conjunto de recuerdos complementarios constituidos por ficción, creencias populares e historias femeninas, y mezclados con los relatos y los episodios de guerra contados por el abuelo Papá Lelo, que también se dedicó a su instrucción. En estos recuerdos en que se mezclan ficciones, cuentos y testimonios, se sientan las bases para armar las novelas y los relatos que son el resultado de la fusión de esta doble genealogía.

Aunque el cómic utilice como puntos de referencia distintos estudios teóricos, como los de Juan Gustavo Cobo (1997), de Gerald Martin (2014), o de Plinio Apuleyo Mendoza (1984, 2009), sobresale la influencia preponderante de su autobiografía *Vivir para contarla*, de la cual el guionista cita algunos fragmentos escritos entre comillas. Por estas razones la novela gráfica podría considerarse como una especie de transposición de *Vivir para contarla* al lenguaje del cómic. Si se analiza la novela gráfica como si fuera la transposición de la autobiografía del autor es necesario reflexionar sobre algunos aspectos que aúnan el cómic con la transposición intersemiótica en cuanto productos estéticos dotados de múltiples elementos expresivos, niveles narrativos y lenguajes comunicativos. El cómic, gracias a sus características intrínsecas propias del medio, es un arte secuencial que se presta a numerosas interpretaciones y posibilidades de expresión. En particular, en su capacidad de dialogar con el texto literario, permite interpretar el hipotexto desarrollando aspectos y contenidos que a veces son latentes. La transposición en cómic entonces se configura como una narración paralela a la de origen que ofrece nuevas interpretaciones a las funciones de autor, de texto y de lector; de hecho, echa luz sobre los procesos de recepción del texto que se modifican según el medio expresivo empleado. La posibilidad de activar nuevos mecanismos de goce y recepción del texto mediante las múltiples potencialidades poseídas, en cuanto *transmedial narratology* (KUKKONEN, 2011), contribuye también a la transmisión de mensajes sociales, políticos y culturales explícitos e implícitos gracias a las estrategias de reorganización del imaginario colectivo de las que dispone el cómic y a la eficacia de su lenguaje que resulta más inmediato porque emplea la imagen. Además, brindando nuevos significados al texto y creando un diálogo intertextual con otras artes, aporta una plusvalía al texto de origen. El texto que surge de la transposición intersemiótica es un texto enriquecido en diferentes niveles (HUTCHEON, 2006). A partir de este proceso de interpretación y transformación, siendo una mediación que resemantiza el hipotexto y presupone sistemas comunicativos diferentes, se establece una relación dinámica entre textos y un intercambio entre las artes, favorecido por el conjunto de códigos artísticos que encierra la transposición. Esta puede considerarse como una especie de paratexto que, a través del cómic, permite acceder a los placeres de la ficción literaria y también recontextualizar y actualizar el texto, leyéndolo bajo la luz de otro entorno histórico-cultural de referencia³.

En la novela gráfica propuesta la transposición adquiere un valor de palimpsesto en cuanto forma de intertextualidad que deja transparentar en nuestra memoria obras previas y otras, evocadas por medio de reiterados procesos de

3 Para un estudio más exhaustivo sobre la transposición literaria véase *Más allá de la palabra. Transposiciones de la literatura argentina a la historieta* (FAVARO, 2017).

repetición con variación (HUTCHEON, 2006, p. 8). Además, se añaden contenidos y se logran devolver las particularidades estilísticas y los rasgos estéticos típicos del autor. En la novela gráfica se pueden reconocer algunos tópicos de las obras del escritor como las flores amarillas, las mariposas, la vegetación caribeña, el frío de Bogotá y la fusión entre literatura y biografía. La novela gráfica puede considerarse pues como una tentativa bien lograda que restituye la atmósfera característica que envuelve los libros del autor y que coloca al lector en un mundo fronterizo entre literatura y realidad biográfica, donde puede disfrutar de aquellas historias mágicas típicas de Gabriel García Márquez. Son justamente la intertextualidad y la transmedialidad que aquí amplían y multiplican las posibilidades de interpretación del texto y la novela gráfica se configura como un dispositivo que mueve los textos de origen y los reelabora, permitiendo la modificación de la experiencia del lector del texto original en un nuevo contexto (GENETTE, 1989, p. 14). En la “reconfiguración del texto” se activan contenidos y funciones, que sin la imagen no se activarían, a través de un código expresivo donde transmigran motivos, temas y referencias, desde el nivel de lo verbal hasta aquel de lo visual (CALABRESE, 2000). La superposición entre literatura y cómic crea un conjunto de elementos intertextuales y transmediales, como citas y referencias a otras artes, que permite un continuo diálogo entre los textos y la posibilidad de una doble lectura (ECO, 2008). En el cómic, ocupando la imagen el lugar principal, es posible hacer resaltar lo que está escondido y vinculado con el imaginario y con el mito. De hecho, las posibilidades que ofrece, entre las cuales la simultaneidad en el momento de la puesta en página y la secuencialización de las viñetas en la construcción del ritmo narrativo, constituyen una clave de acceso diferente al texto literario que tiene que adaptarse a las reglas y los rasgos distintivos de otro medio. La transposición se configura como una nueva escritura de la narración en que el guionista y el dibujante tienen que elegir entre los encuadres, las perspectivas, los estilos, el tipo de viñetas, de colores y de líneas. En la transposición, precisamente en los espacios intersticiales entre los dos medios de comunicación, surge un discurso metaliterario que va más allá de la escritura y envuelve otras formas expresivas, contribuyendo a crear la solidez de la narración.

En la novela gráfica propuesta, la transposición aporta al “texto fuente” contenidos adicionales y referencias a otras artes, añadiendo el elemento transmedial, propio de la práctica transpositiva, y enfatizando las relaciones entre la biografía del escritor y la creación literaria. Además, a través de las posibilidades estéticas y estilísticas de las que dispone el cómic, se enriquece el texto con la referencia al trabajo de periodista del autor y a su pasión por el cine a través del empleo de recursos transmediales como el papel periódico y la técnica narrativa típica del cine documental.

AN ILLUSTRATED BIOGRAPHY

Abstract: The graphic novel *Gabo. Memorias de una vida mágica* (2013) is the Gabriel García Márquez illustrated biography. The book commemorates the great writer and allows to think about the impossibility to separate biography from literary production. The work, with the script of Óscar Pantoja and drawings of four different illustrators (T. Córdoba, M. Bustos, F. Camargo, J. Naranjo), was

awarded best comic in Latin America in 2014. It's an homage to the writer and a documentary about his life, the intensity of his existence, his passion for literature, visual arts and movies. It can be considered as the *Vivir para contarla* comic adaptation.

Keywords: Graphic novel. Biography. Adaptation.

BIBLIOGRAFÍA

- CALABRESE, O. Lo strano caso dell'equivalenza imperfetta. In: DUSI, N.; NERGAARD, S. (ed.). *Versus. Quaderni di studi semiotici* 85-86-87. 2000. p. 271-284.
- COBO, J. G. *Para llegar a García Márquez*. Bogotá: Tercer Mundo, 1997.
- ECO, U. *Decir casi lo mismo*. La traducción como experiencia. Buenos Aires: Lumen, 2008. Versión online.
- FAVARO, A. *Más allá de la palabra*. Transposiciones de la literatura argentina a la historieta. Buenos Aires: Biblos, 2017.
- HUTCHEON, L. *A theory of adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- GARCÍA MÁRQUEZ, G. *Cien años de soledad*. Buenos Aires: Sudamericana, 1968.
- GENETTE, G. *Palimpsestos*. La literatura en segundo grado. Madrid: Taurus, 1989.
- KUKKONEN, K. Comics as a test case for transmedial narratology. *SubSTANCE*, v. 40, n 1, issue 124, p. 34-52, 2011.
- MARTIN, G. *Gabriel García Márquez: una vida*. Barcelona: Debate, 2014.
- MENDOZA, P. A. "Gabriel García Márquez, el caso perdido" en *La llama y el hielo*. Barcelona: Planeta, 1984.
- MENDOZA, P. A. *Un García Márquez desconocido*. Buenos Aires: Emecé, 2009.
- PANTOJA, Ó. *et al. Gabo*. Memorias de una vida mágica. Bogotá: Rey Naranja Editores, 2013.
- PANTOJA, Ó.; CAMARGO, F. *Rulfo*. Una vida gráfica. Bogotá: Rey Naranja Editores, 2014.

Recebido em 9 de dezembro de 2018.

Aprovado em 23 de março de 2019.