

Novela gráfica, feminismo y literatura en las obras de las autoras Sole Otero y María Luque

Martín Sueldo
Faculty at UNC-Chapel Hill
USA

Las primeras décadas del siglo XXI han producido un cambio de alto impacto en la literatura. Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han revolucionado la forma en que escribimos, pensamos, percibimos y creamos; pero también se han modificado los hábitos de lectura: ¿cómo leemos en el siglo XXI? El nuevo universo discursivo donde se cuentan historias de diferentes formas y con diferentes formatos se enmarca en la Cultura Digital y en las Narrativas Transmedia. En este contexto, nos enfocaremos en el estudio de nuevas textualidades como las novelas gráficas, pues creemos que son la expresión de un nuevo tiempo histórico. Por lo tanto, usando los ejemplos específicos de las argentinas Sole Otero con *Intensa* (2019) y *Poncho Fue* (2017) y María Luque con *Casa Transparente* (2017), este ensayo intentará responder a dos preguntas de investigación: ¿Qué relaciones mantienen estas novelas gráficas con la Literatura Argentina contemporánea? ¿Cómo son representadas las mujeres en estas textualidades?

El estudio de estas obras nos ayuda a reflexionar sobre las expresiones culturales de nuestra época de forma más cabal. Estas nuevas textualidades representan nuevas subjetividades vinculadas al Movimiento Feminista en Argentina de este siglo, que en este caso se traducen en nuevas formas de narrar. Por todo esto, proponemos pensar a estas textualidades como aquellas expresiones literarias que tensionan la relación entre la literatura y los derechos de las mujeres en un nuevo contexto social. Una situación confusa y contradictoria se presenta en el universo de la historieta o comics pues casi todos los

estudios de cómics son sobre sujetos masculinos.¹ La gran mayoría de estos estudios están escritos por hombres y sobre hombres (autores o dibujantes); pareciera así que históricamente las mujeres no hubieran dibujado o intentado narrar mediante el uso de imágenes secuenciales, lo cual resulta difícil de creer. El siglo XXI parece ofrecernos otro desarrollo, en Argentina por ejemplo, se ha publicado la antología de historietistas *Pibas* (2019) donde justamente son incluidas María Luque y Sole Otero. Esta publicación otorga visibilidad a estas artistas/narradoras y las subjetividades que ellas representan.

¿Qué es una novela gráfica?

Al referirnos a la novela gráfica pensamos inmediatamente en un texto literario que usa un lenguaje gráfico y escrito, esta es la característica primordial que la constituye. Podemos pensar al lenguaje de la novela gráfica como la combinación de imágenes y palabras en viñetas que conjuntamente conforman una narración única, la cual es publicada en formato de libro. Cada viñeta representa un momento de la narración y su secuencia se da a partir de la continuidad en la acción. Este es el lenguaje básico de viñetas creado con el cómic y devenido en novela gráfica. Will Eisner lo llamó “arte secuencial” en la compilación de artículos que publicó bajo el título de *Comics and Sequential Art* (1985). La distinción entre cómics y novela gráfica en el ámbito de la lengua española es un debate que parece no tener una sola respuesta, como lo demuestran los trabajos de Andrés Romero-Jodar (2013), Ana Merino (2003), Laura Vázquez (2010), José Manuel Trabado Cabado (2013) y Santiago García (2010).

La novela gráfica es una evolución estética de los cómics, pero éstos a su vez poseen una historia de diáspora y constantes cambios. La fecha de origen de los cómics no es tan importante como el contexto donde ocurrió: el nacimiento y desarrollo de los medios de comunicación masiva durante el siglo XIX. Umberto Eco le dedica, por

¹ En este trabajo usaremos los términos “historieta” y “cómics” como sinónimos pues ambos términos hacen referencia al mismo tipo de textualidad.

ejemplo, un capítulo al cómic *Steve Canyon* en su célebre *Apocalípticos e integrados* (1968). Estas dos actitudes (apocalípticos e integrados) se proyectan sobre la historia de los cómics produciendo dos miradas; una perspectiva piensa a este lenguaje como una expresión artística novedosa nacida en Europa, con las *histories en estampes* del suizo Rodolphe Töpfer hacia 1820. La otra perspectiva relaciona los cómics con la industria cultural de masas y los periódicos neoyorquinos de Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst (García 28).

En el ámbito específico de Argentina, la primera viñeta surgió hacia 1824, se llamaba “Viva el Rey” y su autor fue el Padre Francisco de Castañeda. No obstante, según Gociol y Gutiérrez (2012), el primer personaje estable de la historieta argentina fue “Don Goyo de Sarrasqueta” en 1913, que apareció en la revista “Caras y Caretas” (17). Así, el nacimiento de este lenguaje gráfico y escrito en el ámbito argentino se relaciona no solo al humor, sino también a la política, la actualidad y la crítica cultural. A diferencia de otros países, como EE.UU. por ejemplo, en la Argentina este desarrollo se dio a principios del siglo XX a través de revistas y semanarios como *Caras y Caretas* o *PBT*, dando más libertad de estilo y alejándose del modelo norteamericano.² Muchos de los nombres que impulsaron las caricaturas en Argentina eran españoles, reafirmando la tendencia migrante de este arte (Gociol y Gutiérrez 10). Por su parte, Carlos Scolari (1999) también propuso usar la idea de diáspora para entender el proceso de los cómics. Su perspectiva repasa el aspecto “diaspórico” de las caricaturas y su impacto en Argentina, destacando algunos de los momentos más altos de la historieta mundial: Francia post 68’ y el grupo Les Humanoïdes Associés; Italia con el *fumetto*, Rusia con sus *komics* históricos y la iconografía popular rusa, o Japón con el fenómeno del manga. Todos estos momentos también influyeron en la creación de historietas en Argentina durante el siglo XX y le dieron momentum al arte secuencial. Otro hito importante en la Historia de la Historieta en Argentina fue la Primera

² *Caras y Caretas* y *PBT* estaban directamente relacionadas pues ambas tuvieron el mismo fundador, Eustaquio Pellicer; y ambas tuvieron diferentes etapas de publicación (Gociol y Gutiérrez 9).

Bienal Mundial de la Historieta, organizada por el crítico Oscar Massotta en 1968, que se llevó a cabo en el Instituto Di Tella.³

Como antes sugerimos, no es posible establecer un momento o lugar único para explicar el origen del arte secuencial. Nuestra certeza es que la novela gráfica es una evolución de los cómics y el arte secuencial, pero a su vez, los cómics también son una evolución de una antigua actividad humana como lo ha sido el narrar con imágenes. Recién en la segunda mitad del siglo XX, el formato que hoy conocemos como “novela gráfica” adquiere mayor estabilidad. En los años sesenta y setenta surgen los cómics alternativos con temas y estilos diferentes, alejándose de los superhéroes. El nombre de Will Eisner parece ser fundamental en esta cronología.⁴ Art Spiegelman recibió el Premio Pulitzer en 1992 por *Maus* y aunque le otorga visibilidad a la narrativa gráfica, también crea confusión sobre qué es una novela gráfica pues esta obra fue publicada en serie en la revista *Raw* desde 1980 a 1991. Resulta difícil señalar un momento único de surgimiento de la novela gráfica, sabemos que sucedió cuando el lenguaje gráfico y escrito del cómic deja las revistas o publicaciones periódicas para alcanzar un formato propio y estable, en forma de libro y con una extensión similar a la de una ficción literaria (novela). La obra de la israelí Rutu Modan es un ejemplo de este formato de comunicación característico de nuestra época. Las novelas gráficas pueden ser encontradas en editoriales de literatura o editoriales independientes y/o especializadas, en ediciones a todo color y con excelente calidad de papel. Muchas veces su clasificación en géneros tradicionales como terror, aventuras o espionaje obedece a necesidades de mercado y para poder ser catalogadas y ofrecidas a los lectores. La novela gráfica tiene hoy su estante propio en casi todas las librerías, es una entidad propia.

³ También recordamos la publicación dirigida por Massotta, *Literatura Dibujada* (1968-1969), la cual fue de avanzada para su tiempo, aunque mirada desde hoy encontramos nuevamente otra publicación sin colaboración de mujeres. Una práctica que se repite en la historia de la narrativa gráfica y los comics.

⁴ En 1978 Eisner publica *A Contract with God*, populariza así el término “novela gráfica” al incluirlo en la misma tapa de su obra.

El desarrollo de la novela gráfica en el siglo XXI fue parcialmente estimulado por la proliferación de las imágenes merced a las nuevas tecnologías de la información y comunicación. No se trata solo de la difusión de imágenes preexistentes, se trata de las viejas imágenes y/o obras puestas a funcionar en un nuevo contexto de comunicación. El aluvión de imágenes de todo tipo circulando en diferentes dispositivos electrónicos con pantallas de diferentes dimensiones ha revitalizado de manera insospechada el universo del dibujo y la pintura. Los cambios van desde la difusión masiva de pinturas famosas a la existencia de software para alterar imágenes preexistentes, para dibujar y pintar, o simplemente para crear animaciones. El poder actual de la imagen se basa en su presencia transmedia. Si antes necesitábamos ir al museo o comprar un libro de pintura para ver una obra de arte, ahora lo podemos hacer virtualmente. Si no es la obra original, podemos encontrar diferentes estilos de pastiche: memes, collages, GIF's y diversos tipos o estilos de apropiaciones culturales. Muchas historias que hoy forman parte de la cultura popular son parte de una narrativa transmedia que expande el universo narrativo en diferentes direcciones.⁵ La dibujante o artista plástica tiene un nuevo horizonte para su arte, por ejemplo, las animaciones e ilustraciones tridimensionales redefinen la labor artística y la proyección e integración de las artes. El nuevo mercado transmedia global ofrece un nuevo horizonte de posibilidades profesionales para las artistas.

Nuestra perspectiva se enfoca en estas novelas gráficas publicadas en el siglo XXI, las cuales son publicadas por única vez en formato de libro. Estas obras no se ajustan a un número determinado de viñetas como muchas veces sucedía con los cómics, por el contrario, su fluidez se materializa en diferentes tonos y colores que forman parte fundamental de la narración. También hay novelas gráficas en blanco y negro (algunos

⁵ Los principios del funcionamiento de las Narrativas Transmedia fueron explicados por Henry Jenkins (2009) en "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling": expansión/profundidad, continuidad/multiplicidad, inmersión/extracción, construcción de mundos, serialidad, subjetividad y ejecución. Para una mayor ampliación de estos conceptos, y una proyección más actualizada sobre plataformas, también se puede consultar a Stavroula Kalogeras (2014).

trabajos de Power Paola, por ejemplo), justamente porque en la variedad estilística la novela gráfica adquiere su fuerza como arte. Este rasgo es primordial al momento de diferenciar cómics y novela gráfica. En estas expresiones artísticas del siglo XXI el estilo puede variar enormemente, se privilegia la libertad artística por encima de la serialidad o las limitaciones en el estilo, el número y la forma de las viñetas. La novela gráfica no se adapta a las mismas necesidades de la historieta, su diseño, el color, la cantidad de palabras en los globos, las oraciones o las onomatopeyas pueden cambiar según la visión narrativa de los artistas.

¿Cuál es la diferencia entre cómics/historieta y novela gráfica? La novela gráfica no está predeterminada por pautas editoriales. Al definir a la historieta, Gociol y Gutiérrez piensan en una “narración secuencial con un personaje fijo y unidad temática, publicado con continuidad” (11). El “continuará” que se puede encontrar en muchas caricaturas y series de cómics no se presenta en la novela gráfica, pues lo más importante de este género es la expresión artística del autor o autora. Esta visión artística se plasma en una obra narrativa única. La novela gráfica del siglo XXI no responde a las demandas del mercado de los cómics, no se inscribe en la dinámica de los medios de comunicación masiva como lo hacen diarios o revistas. Su número de viñetas varía y su estilo no está predeterminado por normas editoriales, cada novela gráfica es, por lo tanto, única en su diseño y en el universo novelístico que representa. Por esto, la novela gráfica es variable y fluida, es decir, es impredecible en cuanto a tema y estilo narrativo. No ser predecible es precisamente el rasgo que la aleja de la cultura de masas y la acerca a la literatura y al arte de las Vanguardias, sin ser iconoclasta, aunque la novela gráfica es pura experimentación.

Indudablemente, uno de los antecedentes que explican el presente de la novela gráfica es el *comic-book* aparecido por primera vez en la década del treinta, pero se diferencian porque los *comic-books* reunían compilaciones de cómics que habían sido publicados de manera periódica y serial en EE.UU. El *comic-book* representa un momento de inflexión en el desarrollo de la novela gráfica si consideramos que a partir de su aparición en el mercado norteamericano los cómics se sujetan a un formato nuevo de

comunicación, una nueva forma de llegar al lector. No obstante, la edición del *comic-book* era de baja calidad, muchas veces llegando a la vulgaridad, tal como lo señalaba Oscar Masotta (81). Como hemos apuntado, la novela gráfica se diferencia de los cómics pues nace con todas las posibilidades de colores, tonos y estilos, sin restricciones de número de páginas o viñetas, sin la necesidad de ser previsible o estructurar la narración alrededor de un personaje central como sucede en comics como *El Eternauta*.

Históricamente las caricaturas fueron asociadas con la literatura popular y otros géneros considerados menores como por ejemplo la literatura infantil o para adolescentes. A diferencia de las caricaturas, y de la literatura popular también, muchas de las novelas gráficas poseen ediciones a todo color y con gran calidad de papel y diseño como *Dear Patagonia* (2011) de Jorge González. Este es otro rasgo que queremos destacar en las novelas gráficas para poder situarla en su verdadero contexto social, que es el del siglo XXI y las TIC. El formato de libro de alta calidad de impresión a bajo costo que adquiere la novela gráfica es determinante para su estudio y su entendimiento en todas las dimensiones de una nueva expresión artística. Esta forma de edición típica del siglo XXI es única, varía en tamaño, colores o matices, y se presenta como la visión personalísima de su autor o autora. La novela gráfica predetermina las expectativas de los lectores e influye en las capacidades creativas de su creador, tanto en la historia como en el estilo que usa un artista secuencial.

Cada momento histórico tiene sus formas literarias predilectas. Para Roland Barthes (1972) por ejemplo, el siglo XX se expresaba en los largos relatos de la novela y de la Historia, ofreciendo un mundo “curvo y ligado”:

Toda una época pudo concebir novelas por cartas, por ejemplo; y otra puede practicar una Historia por medio de análisis. El relato como forma extensiva a la vez de la novela y de la Historia, sigue siendo por lo tanto, en general, la elección o la expresión de un momento histórico. (36)

Retomando esta misma perspectiva podríamos pensar entonces a la novela gráfica como la expresión de un momento histórico. Este particular momento de la Historia de la Comunicación ofrece un universo de narraciones transmedia que marcan los relatos y la literatura. Para que una viñeta sea entendida y sirva de conector en la narración, debe haber una experiencia compartida entre autor/a y lector/a. Por ejemplo, si la autora Sole Otero dibuja un gesto físico de aflicción acompañado de la palabra “culpa” en la viñeta, entendemos lo que puede estar sintiendo el personaje. En este sentido, Eisner reflexionaba acerca de la labor de los historietistas y la necesidad de dibujar sobre experiencias comunes con sus lectores, para que el lector pueda entender los relatos gráficos (15). En muchas novelas gráficas esto no es estrictamente cierto pues la imprevisibilidad del estilo, el número de viñetas y el diseño general es un componente central. La exploración de formas, palabras y emociones de las novelas gráficas de Sole Otero y María Luque se acercan más a los procedimientos artísticos de las Vanguardias pues hay una búsqueda de innovación y experimentación, no solo en las formas sino también en los temas, más precisamente, en el universo social que se presenta a los lectores.

En el caso específico de Argentina, una de las marcas más fuertes de discursividad social que se puede encontrar en las dos primeras décadas es la del Movimiento Feminista, planteando la necesidad y el derecho por el aborto legal como uno de sus tareas y objetivos.⁶ No es algo nuevo en el contexto latinoamericano, de hecho podemos citar a “Y las madres, ¿qué opinan?” (1968) de Rosario Castellanos como uno de los muchos trabajos que abogan por los derechos de las mujeres a decidir sobre sus propios cuerpos y vidas. Este es un eje fundamental para entender las textualidades que aquí estudiamos.

⁶ Algunas publicaciones y textos que explican esta tarea desde diferentes perspectivas feministas en Argentina pueden ser encontradas en publicaciones como la revista *Anfibia* (<http://revistaanfibia.com/>) o en *LatFem* (<http://latfem.org/>).

Sole Otero, el cuerpo de la mujer y la literatura como antagonista

La cuestión del derecho a decidir sobre el propio cuerpo es claramente presentada como núcleo narrativo en *Intensa* de Sole Otero desde las primeras páginas. Su propuesta es intensamente feminista desde el punto de vista discursivo pues plantea un mundo lejano con la presencia de “machos” que usan a las mujeres solo para reproducción de la especie. Esto hace que las hembras de este lejano planeta hayan tenido que huir y esconderse en otro lugar. Esta obra es una narración de pseudo-ciencia ficción localizada en la cultura popular y digital del siglo XXI en Buenos Aires, Argentina. A pesar de este marco inicial de conflicto entre machos y hembras, *Intensa* se muestra libremente feminista; no como un conflicto con el cuerpo que es representado, sino como una celebración del cuerpo femenino. El dibujo y los colores usados en la narración parecen acentuar la idea de celebración. La protagonista de *Intensa* es Coco, una extraterrestre con nueve senos que no entiende las normas sociales del Planeta Tierra.

El relato novelístico es en realidad una fábula costumbrista que usa la ciencia ficción como dispositivo literario, pero también humorístico. Lo que en un primer momento parece ser mundano pasa en unas pocas páginas a ser viñetas conteniendo preguntas existenciales o filosóficas sobre el estatus de la mujer y sus derechos reproductivos, lo cual tiene ecos de la búsqueda del aborto legal en Argentina. En este marco y momento histórico, la presencia de una Inteligencia Artificial produce cierto efecto realista. El nombre de la Inteligencia Artificial es XoXo, un término en inglés popularmente usado como sinónimo de besos y abrazos en la Cultura Digital. XoXo ayuda a la protagonista con el uso de las redes sociales y a entender las prácticas sociales derivadas de su uso. Las presencias de las AI (Inteligencia Artificial) son cada vez más comunes en

nuestras vidas y por esto forman ya parte de la cultura popular, basta con comprobar su presencia en muchas narrativas transmedia y en servicios de streaming como Netflix.⁷

En *Intensa*, de una escena en una nave espacial a otra escena costumbrista en la Buenos Aires del siglo XXI, hay unas pocas viñetas, el paso de un mundo a otro es simple. Las viñetas pueden variar en tamaño, pero siempre conservan simetría en la página, lo cual hace la lectura mucho más ágil. La vida en la ciudad de Buenos Aires se transforma de esta manera rápidamente en el lugar de la narración, allí la subjetividad de Coco parece estar en estado de constante ebullición. David William Foster (1998) desarrollaba la idea de que Buenos Aires era una ciudad femenina si se la comparaba con muchas otras ciudades.⁸ De la perspectiva feminista aislada del comienzo a la inseguridad de los estados emocionales pasan algunas páginas pero, lejos de alejarse del feminismo, sus planteos se desdoblaron en dos ámbitos posibles: el cuerpo de la mujer y las dinámicas patriarcales en la literatura.

La protagonista, Coco, estaba acostumbrada a usar a los hombres, pero se enamora por primera vez de un humano y esta relación se torna problemática. Pedro, el hombre de quien ella se enamora, quiere ser escritor profesional y tener una carrera literaria: “voy a ser uno de esos escritores que al borde de la muerte dejan su gran legado” (165). Las trayectorias de ambos personajes nunca se cruzan y, como si fuera una telenovela, los desencuentros se repiten de manera sistemática. De allí que el deseo de Pedro de querer ser escritor le resulta poco funcional a Coco, por lo que la literatura se torna en una antagonista de los deseos de Coco. Los deseos de la mujer entran en conflicto con los de la literatura, presentada como una cuestión de hombres y sus prácticas sociales patriarcales. Particularmente, encontramos una escena donde hay una presentación de libros que proyecta ciertos modelos de masculinidad intelectual: “Alan Aira / Sergio Casas” (117). Sus nombres parecen hacer referencia a escritores argentinos fácilmente reconocibles (Alan

⁷ La inteligencia artificial, aún en incipiente desarrollo, tiene diferentes momentos. Para Kai-Fu Lee (2018) hay cuatro fases, actualmente estamos experimentando las primeras dos: “internet AI, business AI” (105).

⁸ Especialmente en el capítulo “Buenos Aires: Feminine Space”.

Pauls, César Aira, Sergio Bizzio y Fabián Casas). Así, la esfera pública está configurada con un fuerte sesgo masculinista.⁹ Estos escritores reconocen a Pedro como escritor y colega durante la presentación, y lo invitan a cenar con ellos, lo cual deviene en Pedro dejando sola a Coco. Este procedimiento se desarrolla similarmente en diferentes momentos de la narración. La mirada de los otros sobre la propia subjetividad es una propuesta que puede ser encontrada en varias viñetas, pero específicamente en representaciones de redes sociales omnipresentes.

Con anterioridad a la publicación de *Intensa*, Sole Otero había ya sugerido un antagonista similar: el mismo modelo de masculinidad vinculada a los escritores. En *Poncho Fue* el protagonista masculino es un escritor en ascenso con comportamientos patriarcales como decirles cosas inapropiadas a las mujeres por la calle delante de su propia compañera (103). Esta escena encuentra una imagen común para las mujeres, pero no solo se reduce al significado de las palabras o la sintaxis lingüística. Hay un lenguaje común, una imagen representada en una viñeta y compartida con las lectoras y lectores que develan el significado social del relato novelístico. Es una narración integrada, donde los personajes pueden ser representados más pequeños o grandes, dependiendo de cómo se sientan. *Poncho fue* es un viaje interior y psicológico donde se representa la transformación de una subjetividad femenina.

Estas dos novelas gráficas de Otero usan diferentes colores para narrar la vida interior de un personaje femenino y su tensa relación con los escritores o con la literatura. Los matices de una relación son reflejados en los diferentes tonos y colores que son usados para contar la historia y componen la tensión dramática de la obra. Los textos conservan el estilo displicente de los trazos, pero el uso estricto del español rioplatense nos indica de nuevo una vocación más cercana a las Vanguardias que a la lógica de los cómics y de las Narrativas Transmedia, que a menudo demandan un español estandarizado para poder ser

⁹ De la misma manera que lo discuten, desde diferentes perspectivas Rita Legato (2012) y Judith Butler (1990).

vendidos a otros países, como podemos comprobar en muchas plataformas de *streaming*. Es destacable el caso de *Intensa*, publicado el mismo año por dos editoriales independientes, Astiberri en España y Hotel de las Ideas en Argentina, mostrando cómo es el nuevo contexto donde se cuentan historias en este siglo y cómo funcionan las editoriales independientes. Otra particularidad de esta publicación en España de María Luque y Sole Otero, o de sus publicaciones de Sextopiso (Madrid) y Astiberri (Bilbao) es que sendas ediciones se publicaron en España reproduciendo el español rioplatense de las obras.

María Luque, la simplicidad como contradiscurso

Con un estilo personal, vinculado a una clara vocación narrativa, *Casa Transparente* cuestiona al patriarcado desde otra perspectiva, diferente a la de Sole Otero.¹⁰ La variedad cromática está aún más presente en este relato, así pueden presentarse muchos colores en una sola viñeta sin afectar el ritmo de la narración. Además, usa diferentes materiales como crayón o lápiz, constituyéndose estos también en elementos usados para la narración. El uso de crayón o lápiz también es un elemento narrativo porque afecta en diferentes grados al significado de las viñetas. Algunas viñetas parecen no haber sido terminadas, lo cual le da al relato cierta atmósfera de urgencia y también de informalidad. Al igual que Sole Otero, María Luque reproduce un estricto español rioplatense, que para nosotros es claramente una decisión lingüística pero también estilística y narrativa por parte de su autora. El español rioplatense de los personajes nos lleva a un realismo costumbrista, ubicando a los personajes en un lugar y en un tiempo concretos.

Este costumbrismo muestra a una mujer independiente que no piensa en casarse ni tener hijos, tampoco está pensando en ser propietaria de nada. Su nombre es María, quien es dibujante como la autora. María se dedica a cuidar casas, no tiene propiedades ni hijos, usa el cabello muy corto y se rodea todo el tiempo de amigos. La movilidad caracteriza el

¹⁰ *Casa Transparente* de María Luque recibió el I Premio de Novela Gráfica-Ciudades Iberoamericanas en Noviembre de 2017.

estilo de vida de María, pero su movimiento es siempre entre amigos y familia, se rodea de afecto de forma constante, en escenas de vida cotidiana y costumbristas. Pensamos a estas escenas como aquellas escenas cotidianas que describía Walter Benjamin (1935), las cuales fueron capaces de ser representadas gracias a la creación de la litografía. Benjamin pensaba en la litografía como el adelanto técnico que permitió la creación de la revista ilustrada (40).

No se representan grandes discursos épicos sino la gran habilidad de María para las relaciones personales. La vida cándida es contradiscursiva si pensamos en grandes relatos historiográficos, muy comunes en la Historia de la Literatura Latinoamericana. Un ejemplo conocido mundialmente fue el *Boom Latinoamericano* en los sesenta, por la innovación formal y estilística de las novelas que representaban una nueva realidad en la región. Desde el siglo XXI observamos que además se iniciaba una narrativa hegemónica, escrita solo por hombres que proponían una visión masculinista del mundo. Más cercana en el tiempo, pero con la misma perspectiva sesgada sobre la literatura creada por mujeres, encontramos la antología literaria que se llamó *Mc Ondo* (1996), compilado por los chilenos Alberto Fuguet y Sergio Gómez. En ella se intentaba presentar otra vez a la “Nueva Literatura Latinoamericana”, alejada de los convulsionados 60’s y 70’s latinoamericanos; pero luego de su lectura nos dábamos cuenta de que en el coro de nuevas voces literarias latinoamericanas faltaban nuevamente las mujeres. Este es el contexto en el que creemos deben pensarse estas narrativas que aquí estudiamos. Anunciar las “nuevas voces” de la Literatura Latinoamericana se ha convertido en una práctica repetida durante el siglo XX. Esta práctica discursiva negaba y desconocía la realidad de millones de mujeres en la región, a la vez que operaba discursivamente proponiendo a lo masculino (“el hombre”) como lo universal. Judith Butler (1990) fue una de las primeras voces en cuestionar estas prácticas: “¿A través de qué acto de negación y desconocimiento lo masculino se presenta como una universalidad descarnada y lo femenino se construye como una corporeidad no aceptada?” (63). De esta forma, pensamos en las abrumadoras evidencias que nos revelan la mayoría de los estudios sobre cómics o narrativa gráfica: los nombres de mujeres artistas son casi

inexistentes, la gran parte de la teoría y de la crítica es elaborada en base a dibujantes o artistas masculinos.

Casa transparente representa un sueño recurrente de la protagonista, María. En este sueño, una casa y sus objetos son transparentes pero, si ella los pinta, si pone colores a los objetos de la casa o a las personas, éstas comienzan a existir. En el mismo sueño también hay cotidianidad, y apenas unas páginas después esta cotidianidad se convierte en virtualidad, en conectarse también desde el mundo virtual. El paso entre los dos mundos, el real y el virtual, no es complicado, y los personajes interactúan en ambos sin que esto signifique un conflicto (22-23). El paso entre estas dos realidades termina como otra escena costumbrista más. El énfasis del relato novelístico está en la descripción de este costumbrismo con raíces profundas en la cultura popular. Por ejemplo, se representa una alusión al rock y al músico de rock Pappo: “Yo soy un hombre desprolijo, no tengo conflicto con mi ser” (29) como un flashback que deja entender mejor el trasfondo psicológico y cultural de María. Se muestra así su adolescencia donde la cultura popular se nutre del rock, el hippismo y la Cultura Maya.

La presencia constante de escenas cotidianas de convivencia nos remite inevitablemente a las escenas de las telenovelas clásicas del siglo XX donde algo sucedía en la cocina mientras los personajes importantes estaban en las salas. Usando su propio estilo, *Casa Transparente* le da visibilidad a la mujer en la narrativa gráfica, en el sentido que Rita Legato entiende a la acción de minorizar a la mujer: “minorizar alude a tratar a la mujer como menor y también arrinconar sus temas al ámbito de lo íntimo, de lo privado, y, en especial, de lo particular, como tema de minorías, y, en consecuencia, como tema minoritario” (91). De alguna forma, es darle materialidad a lo que sucede socialmente en una cocina de una casa de Latinoamérica, pues María viaja a Perú y a México a cuidar más casas y encontrarse con más amigos. No solo en estos lugares, sino que en Argentina misma se mueve entre Buenos Aires, Rosario y Bariloche. La representación de un estilo de vida simple no evita la conflictividad social: en el Centro de Bariloche se representa una

protesta de trabajadores municipales, los cuales les ofrecen ayuda a María y su amiga (68-69). En Cusco, María logra intercambiar trabajo como pintora por alojamiento, lo cual acentúa el estilo de vida despojado de la acumulación o la productividad capitalista. Sin embargo, en esta novela gráfica volvemos a encontrar la omnipresencia de las redes sociales (93). Esa es posiblemente la nota más destacada de esta obra, la de un colorido paisaje costumbrista que construye una subversión sorpresiva: las acciones de los personajes son en su inmensa mayoría improvisadas o provienen siempre del deseo interior o de la subjetividad de los personajes que son representados en su cotidianeidad. La falta de un plan o método sistemático nos refieren a las posibilidades de poder elegir libremente sin mandatos sociales impuestos o sin la necesidad de vivir para producir. La falta de un plan de vida preestablecido nos estaría refiriendo a la transformación o formación de una subjetividad.

Algunas consideraciones finales sobre las obras de Luque y Otero

El arte de la novela gráfica del siglo XXI no solo yace en la claridad y estilo de sus dibujos y diseño gráfico, ni tampoco en el guion mismo. Hay ejemplos de grandes obras de la literatura que fueron traducidas al lenguaje de los cómics, por ejemplo, la extensa experiencia en EE.UU. de la editorial Gilberton con *Classics Illustrated* (García 27-28).¹¹ La idea de una “literatura dibujada” que proponía Oscar Masotta se ve confrontada por las nuevas circunstancias del siglo XXI y por la idea de arte secuencial de una novela gráfica. La literatura dibujada que proponía Masotta en su publicación periódica que duró tres números no encontramos mujeres, lo cual innegablemente crea tensión entre los cómics y las representaciones de género. La misma Butler nos advertía sobre el hecho de que el género establece relaciones de poder (56).

El arte de la novela gráfica, pensamos, yace en las secuencias de sus acciones, en las variaciones en las viñetas de acuerdo con la tensión dramática de la escena, es decir, al arte

¹¹ Publicada de forma periódica de 1941 a 1971.

de narrar con palabras y dibujos. En el universo novelístico que estas textualidades representan el espacio doméstico adquiere un valor político y antipatriarcal. Por eso pensamos que estas obras reflejan el cambio social de este siglo, cambio que no solo se manifiesta en los cuestionamientos al patriarcado, sino en configuraciones donde lo doméstico, familiar y femenino adquieren un estatus político. Lo doméstico (y femenino) representado ficcionalmente como una entidad política no implica subjetividades estáticas, sino todo lo contrario: la acción prevalece, son subjetividades en movimiento y en transformación. La novela gráfica es justamente eso, una subjetividad y una textualidad en movimiento y transformación. Pensamos en estos términos porque es evidente que el arte secuencial que le ha dado forma a la novela gráfica no está totalmente estabilizado. No pensamos a la novela gráfica como una forma acabada, proponemos por el contrario pensarla como un proceso que no ha terminado. Nos resulta imperioso poder pensar al término “novela gráfica” como algo dinámico, que tensiona ya desde su mismo nombre, pues parece contener opuestos. Las definiciones cristalizadas no parecen armonizarse con la nueva realidad que nos ofrecen las TIC y la Cultura Digital.

Es de notar que estas novelas gráficas que hemos convocado en nuestro estudio poseen una forma de creación, producción, edición y distribución similar a la literatura, o al menos, en circuitos paralelos. El formato de estas obras, tal como lo hemos señalado, no dice mucho sobre su presente: son ediciones de libros a todo color publicadas por editoriales independientes como *La Cúpula* (Barcelona, España), *Hotel de las Ideas* (Buenos Aires, Argentina) o *Sextopiso* (México/España). Pareciera que el campo de las novelas gráficas se acerca a la literatura en sus circuitos hegemónicos de consagración y distribución. Esto ha permitido la mayor difusión de las autoras y de sus trabajos. De cualquier manera, el arte secuencial en Argentina muestra un desarrollo vigoroso con las nuevas autoras y artistas. En el caso de Sole Otero las novelas gráficas que hemos examinado ofrecen una relación de atracción y rechazo con la literatura. El cuestionamiento en María Luque es más solapado o quizás más formal, pero en ambas notamos una

creación artística más cercana a las Vanguardias que al comic-book. Precisamente, una de las premisas de las Vanguardias era acercar el arte a la vida, lo cual sucede en estas novelas gráficas de manera explícita. La representación policromática de escenas de la vida cotidiana, mediante la forma innovadora de la viñeta adquiere una dimensión política inusitada para la mujer y los espacios que ella ocupa, sean estos públicos o privados.

En el centro de estas narraciones gráficas encontramos la representación de la mujer en control de sí misma. El tema que se sitúa como epicentro es el del cuerpo femenino, consecuentemente con la subjetividad que de allí se deriva. Estas obras no indagan discursos épicos o históricos, tampoco cuestionan el estatus de la Modernidad o la Posmodernidad. Su anclaje es el presente y el mundo de los discursos sociales en la era de las Redes Sociales y en la Argentina del siglo XXI. En un artículo recientemente publicado en la colección *Historia Feminista de la Literatura Argentina* (2020), Florencia Angilleta se pregunta de forma irónica: “¿Quién de nosotras escribirá *Facundo*?” La pregunta está mostrando la tensión existente en la crítica feminista misma: “¿cómo pueden leerse las producciones escritas por “mujeres” atravesadas por la cultura argentina? ¿Se trata, acaso, de proponer un canon alternativo? Pero ¿un contra-canon no sigue manteniendo aquello que se proponía discutir?” (Angilleta). Por esto, nos preguntamos si excluir de la Literatura Argentina a las textualidades que aquí hemos convocado no sería seguir manteniendo aquello que se proponía discutir, al decir de la misma Angilleta. Finalmente, podríamos pensar que nuestro objetivo primero, tal como lo enunciamos en un comienzo al escribir este artículo era responder dos preguntas: ¿Qué relaciones mantienen estas novelas gráficas con la Literatura Argentina contemporánea? ¿Cómo son representadas las mujeres en estas textualidades? Nuestra reflexión final será entonces pensar que estas indagaciones son parte de la misma cosa y que la Literatura no puede ser dissociada de los derechos de la mujer en estas primeras décadas del siglo XXI.

© Martín Sueldo

Obras Citadas

- Angilleta, Florencia. “Habitar, cuestionar y reinventar “la ciudad letrada”: las críticas literarias feministas”. En *Historia feminista de la literatura argentina - En la intemperie: poéticas de la fragilidad y la revuelta*. Tomo V. 2020. Web.
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en su época de reproducción técnica*. 1935. Trad. Andrés E. Weiker. Editorial Itaca, 2003.
- Barthes, Roland. *El grado cero de la escritura*. 1972. Trad. Nicolás Rosa. Siglo XXI, 1985.
- Butler, Judith. *El género en disputa*. Trad. M. Antonia Muñoz. Paidós, 2007. Print.
- Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 1965. Trad. Andrés Blogar. Tusquets, 2008. Print.
- Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Ed. expandida. W.W. Norton: 2008. Print.
- Foster, David W. “Buenos Aires: Feminine Space” (101-131). En *Buenos Aires. Perspectives on the City and Cultural Production*. Gainesville (FL): UP of Florida, 1998. Print.
- Fuguet, Alberto y Gómez, Sergio. Comps. *McOndo*. Mondadori, 1996. Print.
- García, Santiago. *La novela gráfica*. Astiberri, 2010. Print.
- Gociol, Judith, y Gutiérrez, José María. *La historieta salvaje. Primeras series argentinas (1907-1929)*. Ediciones de la Flor, 2012. Print.
- Jenkins, Henry. “The revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”. *Henry Jenkins Personal Blog*. 12 december 2009. Web. 15 december 2020.
- Kalogeras, Stavroula. *Transmedia Storytelling and the New Era of Media Convergence in Higher Education*. Palgrave Macmillan, 2014.

- Lee, Kai-Fu. Lee, Kai-Fu. *AI Superpowers: China, Silicon Valley, and The New World Order*. Houghton Mifflin Harcourt, 2018.
- Legato, Rita. “Patriarcado: del borde al centro. Disciplinamiento, territorialidad y crueldad en la fase apocalíptica del capital”. En *La guerra contra las mujeres*. Traficantes de sueños, 2016. Print.
- Luque, María. *Casa Transparente*. Sexto Piso, 2017. Print.
- Masotta, Oscar. *La historieta en el mundo moderno*. Paidós, 1970. Print.
- Merino, Ana. *El cómic hispánico*. Ediciones Cátedra, 2003. Print.
- Otero, Sole. *Intensa*. Hotel de las Ideas, 2019. Print. *Poncho Fue*. La Cúpula, 2017. Print.
- Reynoso, Valeria, Fretes, Romina, y Arias, Daniela. Comps. *Pibas. Antología de historietistas contemporáneas argentinas*. Hotel de las Ideas, 2019. Print.
- Romero Jódar, Andrés. “Comics Books and Graphic Novels in their Generic Context. Toward a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts”. *Atlantis* 35.1 (June 2013): 117-135. Web.
- Scolari, Carlos. *Historieta para sobrevivientes. Comic y cultura de masas en los años 80*. Ediciones Colihue, 1999. Print.
- Trabado Cabado, José Manuel. Comp. *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Arco, 2013. Print.
- Vázquez, Laura. *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Paidós, 2010. Print.