

YANNA HADATTY MORA

ENSAYO



RELEER AL FAKIR A
100 AÑOS,
PALABRA E IMAGEN

el fakir
LIBROS IMPRESOS Y DIGITALES



COLECCIÓN
CABEZA DE
GALLO



el fakir
LIBROS IMPRESOS y DIGITALES

©2018





Releer al Fakir a 100 años, palabra e imagen

*Alguna tarde, en una sorda pausa entre dos tempestades,
torna a elevarse el negro cóndor ciego, hambriento de huracanes.
¡En el más alto límite del vuelo, cierra las alas repentinamente
y cae envuelto en su gabán de plumas...!*

César Dávila Andrade, Catedral salvaje

1. Ver para leer. El auge de la novela gráfica¹

Por más que algunos lectores puristas, junto con la academia más refractaria a la renovación, se persiguen aún ante la consideración de su mero nombre, desde hace décadas la novela gráfica forma parte de las antologías literarias, de las cátedras universitarias, de los catálogos editoriales de sellos prestigiados, y posee un nicho de mercado que le ha abierto un espacio propio dentro de las librerías en varios países del mundo, entre ellos en los principales mercados de habla hispana (España, México, Argentina, Colombia). Es necesario mencionar que la progresiva sustitución de la categoría *novela gráfica* por la de *narrativa gráfica* está determinada por un cambio en la materia tratada y no por el aumento en la extensión de las obras: al interior del género, la idea de ficción en ocasiones se vuelve problemática. Biografía, historia, periodismo, son parte de la gama en que se desarrolla la llamada narrativa gráfica. La novela gráfica histórica política se desarrolla tras

¹ Hillary Chute, "Comics as Literature? Reading Graphic Narrative", *PMLA*, 123, no. 2 (marzo 2008), p. 452. Si bien el término "novela gráfica" se encuentra mucho más difundido, habría que recordar que se trata de una categoría que surge de la mercadotecnia, y que tiene una historia específica que se desarrolla durante la segunda mitad del siglo XX.





la huella de *Maus*² (1991) de Art Spiegelman, obra merecedora de un Premio Pulitzer en 1992, en la cual la historia de Vladek Spiegelman, su padre, judío polaco durante la persecución nazi es narrada en clave de gatos y ratones, sin perder por ello la condición de denuncia del horror. Otro caso sonado de narrativa gráfica sería el de *Persépolis*, de la iraní Marjane Satrapi (2000), con su alegato feminista a modo de autobiografía, donde documenta cómo fue crecer como niña, adolescente y jovencita en el Teherán de la revolución islámica, que alcanzaría su mayor difusión gracias a la versión cinematográfica (2007). Estas temáticas, tan serias como complejas, son propuestas en este discurso visual y literario en el credo compartido de que es posible marcar una resistencia política y hacer una denuncia a través de un lenguaje atractivo, personal e innovador, con una profunda fe en la capacidad democratizadora de las formas populares, que aprovecha la reproductibilidad técnica de la cultura de masas. Las nuevas prácticas de lectoescritura no se oponen a la seriedad de las obras mencionadas, y en su gesto hay una defensa de base de la escritura visual y la apelación a nuevos lectorados.

Por otra parte, habría que recordar que hay obras que nacen como novelas gráficas, y otras que parten de la adaptación de textos literarios reconocidos. En cuanto a esta segunda opción, en nuestros días contamos con novelas gráficas que adaptan obras de Homero, Shakespeare, Cervantes, Eça de Queirós, Flaubert, Dostoievsky pero también de Hofmann o Poe; dentro de propuestas estéticas muy plurales y diferenciadas. En un trabajo en mancuerna, el ilustrador junto con el adaptador del texto, deciden la necesaria síntesis narrativa y el énfasis brindado a ciertas acciones o momentos textuales por encima de otros. Las obras literarias son acortadas, se escogen sus momentos predominantes (en cuanto a la comprensión de las acciones, pero también al peso significativo), se enfocan acciones, palabras, personajes y escenarios, y se trabaja a partir de ellos.

² La novela se serializó en la revista *R&W*, entre 1980 y 1991; una edición en forma de libro aparece en 1986, el segundo volumen en 1991. En español, la Editorial Norma publica el primer volumen en 1989.





2. “La batalla” y “Ataúd de cartón”, el Fakir y la narrativa visual

La propuesta que editorial el Fakir presenta hacia el centenario del reconocido escritor cuencano consiste en atender a su narrativa: es la ocasión de difundir una nueva lectura de tres de sus cuentos en formato de narrativa gráfica, y acompañarlos de otros dos, en ediciones ilustradas. Para ello, encomienda el trabajo de ilustraciones de portada e interiores de “Cabeza de gallo” a Luigi Stornaiolo, y de “Vinatería del Pacífico” a Eduardo Villacís, y con ello ofrece dos espléndidas coincidencias y renovaciones de la propuesta estética original.

En cuanto a la publicación de las adaptaciones, Gabriela Alemán se ocupa de la adaptación de dos volúmenes, que corresponden por separado a los cuentos “La batalla” y “Ataúd de cartón”, y Álvaro Alemán, por su parte, de “El cóndor ciego”; en los tres casos, los Alemán forman equipo con la labor artística de Carlos Villarreal Kwasek, quien se autodefine como diseñador, animador e ilustrador.





La reescritura de Gabriela Alemán sobre los cuentos “La batalla” y “Ataúd de cartón” echa mano de las estrategias habituales dentro del proceso de adaptación de texto literario a novela gráfica: reducción, selección de las cláusulas narrativas principales, reordenamiento de fragmentos de la historia para dar efecto estético y no sólo causal a la historia narrada, edición textual mínima para evitar repeticiones e incongruencias. “Ataúd de cartón” inicia a partir del tercer fragmento: “Recuerdo la hora exacta en que se produjo la llamada. Las once y veinte”. Con una preferencia del *mostrar* por encima del *contar*, determinada por la visualidad del género, desde la primera página ciertos elementos textuales se vuelven visuales, en aprovechamiento del uso elíptico de los recursos literarios: “De pronto, el timbre del viejo teléfono” se reemplaza por un recuadro de imagen con la onomatopeya intervenida. En otros casos, se acorta: “adopté la consabida modulación y pregunté” se vuelve simplemente “aló”, en una decisión equivalente a la de la trasposición de un texto literario al teatro o al cine. Vale la pena reparar en que, según la convención visual del cómic, el cambio de espacio, historia y personajes de la llamada telefónica de las líneas cruzadas, determinante en la historia, se marca con la combinación de distintos elementos: en primer lugar, con la disminución de tamaño en los recuadros (una historia contiene a la otra); en segundo, con el encuadre progresivo o *close-up* para destacar la expresión de los personajes enfrentados (fragmentos de rostro que enmarcan boca, rostro completo de tristeza y sorpresa, respectivamente); en tercer lugar, con los globos de texto en lugar de dibujos en las últimas viñetas, que devuelven el peso a las palabras como determinantes de la narración: “Hice lo que me indicaste. Lo maté esta mañana” “Lo ahogué con las cobijas, ya me faltaba la leche, era una carga para ambos”); y, por último, con la variante de coloración (el verde cromo reemplaza el azul cadmio de la historia que enmarca, del narrador en primera persona).

Al introducir a Alberto y María Luisa como personajes, la descripción se vuelve ilustración directa. El encuadre intensifica la confesión filicida de María Luisa, quien dice además haber ejecutado el plan de Alberto. Por otro lado, la proporción del desenlace es mucho mayor en la versión gráfica, donde la acción de María Luisa termina en el primer

