

Notas sobre la novela gráfica de viaje: un arte icónico verbal*

Notes about the Travel Graphic Novel: An Iconic Verbal Art

Susana Gil-Albarellos Pérez-Pedrero

Universidad de Valladolid

susana.gil-albarellos@uva.es

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-1514-1506>

RESUMEN

A través del análisis de una muestra concreta de novelas gráficas de viaje publicadas en el panorama editorial español de los últimos años, pretendo reforzar la posición teórica que define la novela gráfica como una manifestación artística independiente, y no como un subgénero dentro de la narrativa. La novela gráfica es una forma artística capaz de representar el viaje, mediante un doble código verbal e icónico. La frecuente voz autoficcional, la autonomía significativa del elemento gráfico, así como la sucesión secuencial de las viñetas, que dota de temporalidad a los distintos desplazamientos, hacen de la narrativa de viajes ilustrada una modalidad dentro de la novela gráfica como arte icónico verbal. Para avalar esta teoría, hago un repaso a muestras significativas de viaje publicadas recientemente que demuestran que, aunque con indudables conexiones con el relato de viajes literario, la novela gráfica de viajes se alza como subgénero dentro de este arte independiente, con peculiares condiciones de composición, editoriales y receptoras, en cuya definición se debe tener en cuenta el proceso semiológico que comporta el uso del lenguaje y la ilustración.

Palabras Clave: novela gráfica; literatura de viajes; cómic.

* Este trabajo se inserta en el Proyecto: «Cartocronografía de los relatos de viaje españoles contemporáneos (siglos XIX y XX)», dentro del Programa Estatal de Fomento de la Investigación Científica y Técnica de Excelencia, Subprograma Estatal de Generación de Conocimiento, en el marco del Plan Estatal de I+D+I 2013-2016 (BOE número 140 del martes 13 de junio de 2017). Referencia: FFI2017-86040-P. Agradezco a los profesores G. Champeau y L. Albuquerque sus aportaciones al concepto de «familia textual» aplicadas al relato de viajes y su posible aplicación a las nuevas manifestaciones transmediales del mismo. Durante la corrección de este artículo, sus trabajos han visto la luz en el monográfico de la revista *Ínsula: Escenarios del relato de viaje español de los siglos XIX-XXI*, n.º 918, 2023.

ABSTRACT

Through the analysis of a specific sample of travel graphic novels published in the Spanish publishing scene in recent years, I intend to reinforce the theoretical position that defines the graphic novel as an independent artistic manifestation, and not as a subgenre within the narrative. The graphic novel is an artistic form capable of representing the journey, through a double verbal and iconic code. The frequent autofictional voice, the significant autonomy of the graphic element, as well as the sequential succession of the vignettes, which gives temporality to the different journeys, make the illustrated travel narrative a modality within the graphic novel as iconic verbal art. To support this theory, I review recently published significant travel samples that show that, although with undoubted connections to the literary travel story, the travel graphic novel stands as a subgenre within this independent art, with peculiar conditions of composition, editorial and receptive, whose definition must take into account the semiological process that involves the use of language and illustration.

Key words: Graphic Novel; Travel Literature; Cómico.

Las corrientes teórico-comparatistas atienden frecuentemente al inevitable trasvase entre las artes, y en tiempos recientes y de manera muy especial, a los nuevos cauces artísticos en los que la narrativa tradicional se plasma. Así, es fácil observar cómo géneros, temas, y formas se mezclan para crear nuevos productos, a veces sustancialmente novedosos y en otros casos, renovadores únicamente en el aspecto formal. El propósito de esta investigación, inserta dentro de la literatura comparada, se centra en la relación entre el relato de viaje y uno de los cauces artísticos en los que se presenta en tiempos recientes: la novela gráfica, con el fin de averiguar si la aparición del viaje en la novela gráfica lleva consigo un cambio esencial o si se trata solo de un cambio de recipiente, sin alterar el contenido. Para llevar a cabo este trabajo, hago un recorrido por alguna de las últimas novelas gráficas de viaje en nuestro país que refuerzan la tesis final.

Las obras que incluyo en este trabajo no son relatos de viaje en forma de novela gráfica, sino novelas gráficas de viaje, es decir, libros que comparten conexiones con el relato de viaje literario, pero que se construyen bajo diferentes reglas de composición de acuerdo a los distintos códigos que manejan. De su lectura y estudio, así como del acercamiento a otras tramas presentes en la novela gráfica de los últimos años, se pueden extraer unas conclusiones que avalan la creencia de la condición de arte nuevo y en desarrollo de lo que llamamos novela gráfica.

PREMISAS TEÓRICAS

El relato de viaje es un subgénero literario que presenta múltiples dificultades a la hora de su descripción. Por un lado, el viaje es el motivo fundamen-

tal que provoca la escritura, aun cuando otros adyacentes, surgidos en el transcurso del propio acto de desplazarse, estén presentes. Por sus características semántico-formales, ocupa un lugar intermedio entre el reportaje y la crónica, puesto que aspiran a la objetividad y se caracterizan por su actitud informativa, y cerca del diario, pues admite la expresión de la subjetividad y una actitud interpretativa que se apoya en la identificación entre el autor y el viajero. Tal como lo define Luis Alburquerque:

Los «relatos de viajes» responden a mi entender a tres rasgos fundamentales que se complementan con algunos más que luego veremos: (1) son relatos factuales, en los que (2) la modalidad descriptiva se impone a la narrativa y (3) en cuyo balance entre lo objetivo y lo subjetivo tienden a decantarse del lado del primero, más en consonancia, en principio, con su carácter testimonial (2011, 16).

A pesar de ser un subgénero literario de carácter híbrido, puesto que su carga de ficción varía en función del viaje factual del autor, su presencia es constante en la literatura universal desde los orígenes, a pesar de que, en numerosas ocasiones, historiadores y críticos lo hayan considerado un género menor, precisamente por las distintas formas y variantes en las que se presenta y por la mezcla entre crónica y diario que a menudo dificulta su análisis. Sofía Carrizo Rueda (1997, 2008), atendiendo a la ficcionalidad en la representación del viaje, distingue entre literatura de viaje y relato de viaje, y señala el carácter ficcional o no del primero, frente al relato de un viaje factual, con elementos literarios y documentales, del segundo. Añade otra precisión a la definición del relato de viaje, más abierta y acorde a los ejemplos actuales, la propuesta por Adolfo Baltar Moreno y M.^a Clara Valencia:

Entendemos por relato de viajes la transposición de una determinada experiencia de viaje en una narración construida por el propio viajero, y compartida a través de un determinado soporte o medio narrativo. La experiencia del viaje se constituye así en un universo narrativo (189).

Por otro lado, el relato de viaje tradicional implica una actitud de lectura, un horizonte de expectativas que, entre otros rasgos formales, tiene que ver con una mayor extensión del lenguaje dedicada a la descripción sobre la narración. En este sentido, afirma Alburquerque:

Si la narración consiste en relatar con palabras sucesos que los seres llevan a cabo, la descripción, por el contrario, trata de «pintar» con palabras, de manera que el receptor pueda ver mentalmente la realidad descrita. Así, la descripción se suele resumir en tres fases: observación, reflexión y expresión adecuada (2011, 76-77).

Pues bien, ese «pintar» con palabras se duplica en la novela gráfica y alcanza su sentido denotado al pintar el viaje no sólo con palabras, sino con dibujo. En el viaje ilustrado actual, al relato de los elementos propios del des-

plazamiento –que era mayoritariamente descriptivo–, se une la visión personal del dibujante, que ilustra lugares, personas y entornos, y en ocasiones, su propia persona, en una sucesión que va desde la viñeta como unidad mínima, a la composición de la página que da sentido al conjunto.

La narrativa de viajes ha experimentado sustanciales cambios en lo que llevamos de siglo. Por un lado, la generalización del viaje como forma prioritaria de ocio en las sociedades actuales ha desacralizado el acto mismo de viajar que tenía el viaje principalmente en el siglo XIX (Rubio Martín 2008b, 183-197). Por otro lado, la inclusión de las nuevas tecnologías en un mundo conectado y permanentemente expuesto, ha permitido que veamos los lugares de forma real o virtual, por lo que la expresión del viaje ha de buscar nuevas propuestas de contenido y de expresión que enlace al autor con el lector y haga atractivo su consumo. En este sentido, es necesario recalcar la prioritaria voz autodiegética en la construcción de la mayoría de los relatos actuales, en los que se plasman impresiones, sentimientos y sensaciones evocados desde la subjetividad propia del género, a través de una actividad memorística: «hoy, más que nunca [...], el viaje es la escritura de la memoria» (Rubio Martín 2011, 66).

En cuanto a la novela gráfica, que tantos y tan buenos ejemplos ha dado en las últimas décadas, se presenta en el panorama artístico actual como un cauce de representación capaz de contener muchos de los temas y formas propios de otras artes, pero independiente de ellas. Los estudios académicos en torno a la novela gráfica se han multiplicado en los últimos años (Trabado Cabado 2012, 223-256; 2015; 2019), en busca de una poética de la novela gráfica que contemple las distintas variantes temáticas y formales que se equiparan a las clasificaciones de géneros históricos o subgéneros en la literatura, más otros rasgos exclusivos de este arte icónico verbal, como la composición secuencial de las viñetas o las múltiples opciones gráficas disponibles para sus creadores. En este sentido, la novela gráfica, por sus especiales condiciones de creación dual y por las circunstancias de su recepción, es un arte gráfico secuencial independiente, que implica un peculiar proceso semiótico y que cuenta con una industria y un mercado editorial particulares (Baetens y Frey), y como tal es recibido por sus consumidores. Como afirma Antonio Altarriba:

La historieta, al igual que la fotonovela, utiliza una secuencialización basada en la yuxtaposición de espacios de figuración estática mientras que los dibujos animados o las narraciones infográficas utilizan una secuencialización basada en la sucesión de planos de figuración dinámica. De esta manera, a través del contraste entre los recursos que comparte y los que la diferencian de otros medios, se consigue delimitar esa zona por donde circula la especificidad de la historieta. Una especificidad que no pretende tan solo determinar lo que le pertenece en exclusiva sino, tal y como se desprende de la etimología del término, caracterizarla como especie. Y el resultado, siempre aproximado como suele ocurrir en este tipo de búsquedas teóricas, es que la historieta obedece a una lógica distinta a la del relato literario o a la del relato cinematográfico (6).

La aparición de la novela gráfica de viaje es consecuencia, entre otras causas, de la propia evolución tanto de esta como del relato de viajes (Baltar Moreno y Valencia, 188):

Si centramos nuestra mirada en los soportes de difusión observaremos que, si el relato de viajes tuvo efectivamente un origen y una tradición principalmente oral y escrita, en su forma contemporánea se ha dotado de nuevas posibilidades de expresión que van más allá de estos dominios. Esas nuevas posibilidades de expresión se alimentan con la aparición de nuevos soportes.

La novela gráfica, por su parte, muestra en lo que llevamos de siglo una clara tendencia a la autoficción (García, Baetens y Frey, Trabado Cabado 2019), que la conecta con la posibilidad de convertirse en espacio artístico idóneo para la narración del viaje, en el que a menudo se produce una identificación entre el escritor y el viajero, expresada en primera persona (Sheila Pastor 2017, 143; Albuquerque 2011). Si la novela gráfica apunta, en su forma actual, hacia la autoficcionalidad, y el relato de viajes es predominantemente autodiegético, es fácil concluir que ambos estaban destinados a encontrarse, como así sucede en la actualidad. La forma autobiográfica es hasta tal punto definitiva en la novela gráfica, que autores como Santiago García la consideran fundamental para establecer su consolidación actual: «La autobiografía, a menudo en su vertiente más exhibicionista y banal, ha sido el vehículo que ha movilizado el despegue del cómic alternativo en su viaje hacia la novela gráfica» (2010, 223). Aun siendo un producto artístico todavía incipiente para la expresión del viaje, así como de otras tramas, la novela gráfica se acercó a la autobiografía (Chaney), que le ayudó a desprenderse de los tintes infantiles y juveniles para alcanzar la mayoría de edad artística:

En mayor o menor grado, el recurso a la autobiografía fue fundamental para escapar de los géneros convencionales, que los historietistas alternativos con aspiraciones identificaban con la vieja tradición del cómic juvenil de las grandes editoriales. La autobiografía era el «antigénero», se definía por oposición a los superhéroes como un relato sin fórmulas, absolutamente sincero y personal. Por supuesto, la realidad era más problemática que todo eso (García, 179).

Sus orígenes se pueden rastrear en autores como Robert Crumb, Justin Green y Aline Kominsky. En concreto, la obra de Justin Green *Binky Brown meets The Holy Virgin Mary* (1972), en la que narra la dureza de su infancia y sus consecuencias, es considerado el primer cómic autobiográfico, y *My Trouble with Women* (1980), de Robert Crumb, donde aborda sus problemas sexuales derivados de su recta infancia católica, el cómic fundador del género.

Junto a la forma autobiográfica, considero que hay otros elementos necesarios en este análisis que tienen que ver con la emisión y la recepción. En el viaje ilustrado se produce una ampliación y duplicación de la percepción, puesto que al proceso mental que requiere la lectura de la realidad expresada úni-

camente mediante el lenguaje, se une la llevada a cabo con la representación icónica. Este proceso de lectura implica, necesariamente, una distinta actitud receptora, ya que el lector asume un doble proceso hermenéutico, de las palabras y del dibujo, que se puede equiparar al que experimenta el espectador cinematográfico: el receptor no imagina, sino que obtiene la propuesta particular del director si hablamos de cine, o del ilustrador, en el caso que me ocupa. Sin embargo, en la novela gráfica la clausura de las ilustraciones en un sentido secuencial de izquierda a derecha y de arriba abajo, es imprescindible para alcanzar la totalidad del sentido, puesto que la viñeta aislada no es portadora de la ineludible dimensión temporal que organiza el conjunto como arte de la narración. Por ello, la novela gráfica, o el cómic adulto, se alza como un arte y no como un formato, puesto que no sólo se construye de la conjunción de dos códigos, sino que exige, para su total comprensión, ciertas competencias no solo lingüísticas, sino también icónicas; dicho de otro modo, la novela gráfica se construye a partir de un doble código de representación verbal y visual, y su relación de necesidad la convierten en un arte iconográfico verbal, con evidentes conexiones con la literatura, con la pintura y con la fotografía. En este sentido, coincido con Susana Arroyo cuando afirma (2011, 21):

La inclusión de un nuevo nombre en la exclusiva lista de las artes es un evento poco común, aunque desde el último siglo ha tenido lugar una notable apertura del panorama: en su momento el cine y la fotografía, hoy el cómic, y pronto los videojuegos.

Esta proliferación de manifestaciones diversas pero consideradas todas como artísticas está relacionada con el avance técnico y mediático reciente, pero también con la evolución del ideario cultural en las sociedades occidentales. En este sentido, el ejemplo del cómic permite comprobar que, para completar el viaje desde la marginalidad hacia el centro del canon, no ha sido sólo necesaria una maduración de las técnicas y temas de ese nuevo arte en ciernes, sino también una apertura en el contexto cultural del público que lo ha recibido y valorado.

Por otro lado, al ser la novela gráfica de viajes mayoritariamente autobiográfica, será común la representación gráfica del autor viajero, lo que permite conectar el dibujo con otras artes relacionadas con la autorrepresentación, principalmente con el retrato pictórico y con la fotografía. El dibujo en la novela gráfica se aleja del arte fotográfico por su capacidad de abstracción de la realidad representada, ya sea un rostro o un paisaje, mientras que la fotografía, por su propia naturaleza, adquiere la condición de simulación de la realidad. La mayor abstracción concedida al elemento iconográfico en la novela gráfica permite su generalización y universalidad, aunque también pone a prueba su veracidad y, en consecuencia, su estatuto de ficción (Arroyo, 113). Esta distinción es sumamente fructífera cuando se trata del tema que me ocupa, ya que el viaje es una de las experiencias humanas más susceptibles de ser registrada. Así, se consideran «reales» personas o lugares fotografiados, mientras que la

recreación artística de estos mismos elementos transforma la recepción por el cambio en el estatuto ficcional y, por tanto, discutible desde el punto de vista de la verosimilitud. La iconografía del libro de viajes ilustrado no es realista ni pretende serlo porque su objetivo se centra en alcanzar la originalidad y excelencia artística a partir de la representación de la experiencia personal del viaje. A ello se puede añadir que la generalización del viaje ha supuesto la aparición de un tipo de viajero que, móvil en mano, consigna a través de la cámara lo que los ojos apenas se detienen a apreciar, por lo que las ilustraciones de la narrativa gráfica de viajes suponen un paso más en la necesidad de representar del viaje no de una forma habitual, principalmente fotográfica, sino como un objeto artístico singular, en el que la particular relación texto e imagen le otorga originalidad. Por otro lado, el hecho de que la novela gráfica sea narrativa y secuencial le distancia de la pintura en una relación similar a la que se puede establecer entre el plano y la secuencia en el arte cinematográfico. La viñeta, al igual que el cuadro, apunta al instante, mientras que la sucesión de dibujos confiere temporalidad y, por tanto, narratividad, a la historia relatada.

De interés en el tema que me ocupa es la importancia del concepto de identidad geográfica de los personajes en este tipo de obras gráficas (Taylor 2010). Jason Dittmer (2016, 721) considera que el cómic, por sus especiales características, consigue que el lector sea capaz de imaginar las coordenadas cronotemporales de forma única para comprender su significado en la historia que se relata, lo que resulta imprescindible si se trata de relatos de viaje. Patricia Ayala García (2018, 29) aplica el concepto de identidad geográfica a personajes de cómic, en concreto a la obra del argentino Roberto Fontanarrosa, y señala que «Para explicar la identidad geográfica en la narrativa gráfica, se analiza no solo lo que se plasma en el físico de los personajes, o en el paisaje que los rodea, sino en las historias, reacciones y acciones de los protagonistas». Tanto es así que cada autor gráfico dota de determinadas y únicas características a la geografía física y humana que rodea la historia, y bajo esa decisión es interpretado por el lector, de manera que la forma en la que se representa el estar, sentir y actuar en un espacio geográfico concreto y en un tiempo determinado es esencial en la determinación de la identidad geográfica en la narrativa de viajes ilustrada.

Dado que, como he señalado en las páginas precedentes, existe una relación directa entre el relato de viajes tradicional y la novela gráfica de viajes, resulta pertinente, aunque sea de forma somera, establecer cierta tipología de la novela gráfica de viajes a partir del corpus propuesto más adelante. Dicha clasificación tiene que ver con la forma mayoritariamente autoficcional, aunque, al igual que en el relato de viajes literario, se puede establecer una clasificación basada en diferentes condicionantes, entre los que destaca la motivación y el destino. Afirma G. Champeau que la imagen ha ido cobrando cada vez más espacio y protagonismo en el relato de viajes, hasta el punto de poder preguntarnos si estamos ante una nueva familia textual dentro del género o si constituye un

nuevo subgénero. La novela gráfica de viajes no integra el elemento artístico como complemento, sino que se hace necesario para su propia existencia, de manera que no parece formar una nueva familia textual, sino una nueva modalidad artística en la representación del viaje, cuya forma de producción, consumo y vida editorial difiere, en mucho, de las formas del relato de viajes en su forma tradicional, si bien coincide con este en el motivo último que provoca la narración, esto es, el viaje.

NOVELA GRÁFICA DE VIAJES INTERNACIONAL

La llegada de esta modalidad artística a España tiene su origen en varios factores, entre los que destaca el desarrollo previo en otros países, su expansión editorial, sumado al auge del periodismo gráfico y la consabida generalización del viaje en nuestros días. Son numerosos y en diferentes contextos culturales los autores e ilustradores que han registrado artísticamente su experiencia viajera, dando lugar a un subgénero dentro de la narrativa gráfica muy fructífero y en continua expansión. En el campo internacional y en lo que llevamos de siglo se pueden señalar algunas novelas gráficas de viajes que, aunque temáticamente sean híbridas, han supuesto un avance en la consolidación del arte narrativo gráfico, tanto por las historias relatadas, como por la originalidad de los elementos gráficos. Entre ellas quiero mencionar alguna, sin ánimo de hacer un recuento exhaustivo, por su importancia en la consolidación del viaje ilustrado: Graig Thomson: *Cuadernos de viaje* (Astiberri, 2006), *Grand Reporters* (Les Arènes-XXI, 2012), Joe Sacco: *Palestina* (Planeta, 2015), Guibert, Lefèvre y Lemercier: *El fotógrafo* (Astiberri, 2015), Igart: *Cuadernos japoneses* (Salamandra, 2016), Spottorno y Abril: *La grieta*, (Astiberri, 2016), Guy Delisle: *Pyongyang*, (Astiberri, 2017), Jiro Taniguchi: *Venecia* (Potent Mon, 2017), Zerocalcare: *Kobane Calling* (Reservoir Books, 2017), Sarah Glidden: *Oscuridades programadas*, (Salamandra, 2017), Oliver Kugler: *Scaping Wars and Waves* (Myriad, 2018), y la más reciente *La falla* (Astiberri, 2022), de Spottorno y Abril.

Algunas son obra de afamados artistas gráficos, aplaudidos por la crítica y con una trayectoria artística imprescindible para la fijación de esta modalidad gráfica, como la obra Graig Thomson, *Cuadernos de viaje* en la que narra a través de apuntes y bocetos su viaje por Europa y Marruecos, del 5 de marzo al 14 de mayo del 2004, o Joe Sacco y su *Palestina*, referente inexcusable del periodismo historietístico, que será una de las variantes más extendidas en la narración gráfica del viaje; igualmente hay que mencionar a la magnífica *Pyongyang*, en la que Guy Delisle conjuga con maestría varias de las características de los viajes ilustrados: el rigor documental, la experiencia viajera y la ironía en su visita a Corea del Norte. Otras, entre las obras citadas, como *Cuadernos japoneses* y *Venecia* se acercan a la novela gráfica de viajes en sentido literal

—son las que más se aproximan al relato de viajes literario—, cuyo propósito es mostrar las circunstancias del propio desplazamiento, así como las experiencias del viajero. Las hay que combinan el reportaje documental con la crónica de guerra, esencialmente en aquellas en las que el viaje se desarrolla en contextos bélicos; en esta línea se puede citar la obra de Zerocalcare *Kobane Calling*, que se sitúa en el cerco a la ciudad de Kobane y la lucha del pueblo kurdo contra el Estado Islámico, o la muy aclamada novela gráfica de Sarah Glidden *Oscuridades programadas*, en la que relata un viaje por Turquía, Siria e Iraq con el fin de descubrir historias que ilustren el efecto causado por la guerra de Iraq en Oriente Próximo. Finalmente, se puede señalar otro grupo de novelas gráficas que, sin ser estrictamente de viaje, el desplazamiento es necesario para su denuncia de diversas causas político sociales; entran en este grupo obras como *Persépolis*, de Marjane Satrapi, situada en Irán, o la referida a Yugoslavia *Patria*, de Nina Bunjevac. Son obras de carácter personal en las que la circunstancia vital de los creadores constituye el elemento central.

Junto a los ejemplos citados, hay que señalar esfuerzos editoriales desde distintos países, como la llevada a cabo por el colectivo de cómic independiente francés *L'Association* y su colección *Côtelette*, que integran obras cercanas a la narrativa de viajes, como la serie de cuadernos *Carnets de Board*, de Lewis Thondheim, uno de los viñetistas más prolijos en el panorama internacional. De hecho, *L'Association*, fundada en 1990 (2011), constituye una de las vías editoriales más importantes en cuanto a la revitalización del cómic en todas sus variantes, con autores de primera línea como Marjane Satrapi, Joann Sfar, David B., o el citado Lewis Trondheim.

Como brevemente se puede observar, las novelas gráficas de viaje arriba señaladas se concentran en tres grupos principales, que serán los habituales en la narrativa de viaje españolas, y son: novela gráfica de viajes en sentido clásico, periodismo historietístico o gráfico y novela gráfica de viajes biográfica.

NOVELAS GRÁFICAS DE VIAJE EN ESPAÑA

Para la elaboración de este trabajo he acotado la muestra a las novelas gráficas de viaje publicadas en nuestro país a los últimos años, aunque soy consciente de las posibles ausencias dado que es un género sumamente activo editorialmente y continuamente se publican nuevas muestras. Los ejemplos de novela gráfica de viaje seleccionados mantienen en alguna medida las normas genéricas apuntadas anteriormente referidas al género literario, aunque constituyen una innovación en cuanto a la expresión subjetiva del propio acto del desplazamiento mediante el uso de dos códigos complementarios. Por otro lado, en cada caso hay que tener en cuenta, por revelador del proceso de construcción, si el propio narrador viajero es el autor de las ilustraciones, o si, por el contrario, texto y dibujo son creaciones de manos distintas.

En la nómina de novelas gráficas de viaje publicadas recientemente por autores españoles, destaco el año 2016, porque es el año de publicación de algunas de las más representativas, e igualmente cabe señalar a Sillón Orejero, colección dentro de la editorial Astiberri, en cuya presentación hay casi una definición del género¹:

Agrupar obras que por su formato y contenido pueden encuadrarse bajo el término «novela gráfica», siendo una de sus características más notables el elevado número de páginas, muy raramente inferior a 80 y en ocasiones sobrepasando las 600. En la mayoría de las ocasiones las publicaciones contenidas son de carácter unitario, aunque también hay algunas pertenecientes a series.

No es la primera ocasión en la que la extensión es un criterio válido en la distinción de subgéneros dentro de la narrativa. Ha sucedido en la diatriba entre novela y cuento, aunque pronto fue superado por criterios de carácter literario, que apuntaban a otros elementos de mayor consideración², o en el microrrelato con relación a otras formas narrativas más extensas en la literatura actual. En la novela gráfica, la extensión justifica solo en parte su denominación, pues desde el tebeo hasta la voz cómic (Merino), ha pasado por distintas etapas que principalmente la han desligado del público infantil para convertirse en un producto para adultos. De hecho, la acepción novela gráfica parte precisamente de la necesidad de uno de sus creadores Will Eisner, para justificar editorialmente la extensión de su trabajo *Contrato con Dios* de 1978, que consta de cuatro historias.

Con respecto a la debatida extensión de la novela gráfica, aun cuando no es rasgo exclusivo de su especificidad, sí ha sido determinante, puesto que permite más tramas y mejor desarrolladas. En este sentido, afirma Santiago García:

Una de las características que suelen mencionarse como necesarias para reconocer una novela gráfica es la mayor extensión de la historieta. Aunque veremos que esto no es realmente necesario, tendemos a asociar la longitud de un relato con su complejidad y, por tanto, con su capacidad para expresar temas y argumentos más sofisticados y profundos y, en resumidas cuentas, más *nobles* (71).

No obstante, considero que son otras las razones de ser de la novela gráfica y no sólo su extensión y el estar encuadrada y presentada en forma de

¹ <https://www.astiberri.com/collections/coleccion-sillon-orejero>

² Mariano Baquero Goyanes, en su clásico «Qué es el cuento» señalaba que «Se diría, asimismo, que hasta el siglo XIX se tendió a confundir cantidad con calidad, y se aplicaron al cuento estrechas concepciones por las que se lo consideraba género menor, en función de sus escasas dimensiones, sin sospechar que en ellas –en las pocas páginas y aun líneas de un relato breve– pudiera haber tanta o más belleza, emoción y humanidad que en las muy abundantes de una novela (118).

libro. A pesar de lo confuso de su nombre –que curiosamente no suelen usar los propios creadores, ya que evidentemente no se trata de una novela con ilustraciones–, la llamada novela gráfica es un arte en el que, partiendo del cómic, se despliegan todos los recursos lingüísticos y pictóricos en un producto artístico final capaz de contener muchas de las atribuciones que posee la literatura, a las que añade las propias del arte plástico, que condicionan tanto su producción como su recepción.

Alguna de las novelas gráficas de viaje más representativas en el panorama español de los últimos años son las siguientes, en orden cronológico:

- Miguel Gallardo y Paco Roca, *Emotional Word Tour – Diarios itinerantes* (2009, Astiberri).
- *Viñetas de vida* (2014, Astiberri).
- Alfonso Zapico, *La ruta de Joyce* (2011, 2015, Sillón Orejero, Astiberri).
- Mauricio Vicent y Juan Padrón, *Crónicas de la Habana. Un gallego en la Cuba socialista*, (2016, Sillón Orejero, Astiberri).
- Álvaro Ortiz, *Viajes* (2016, Sillón Orejero, Astiberri).
- Miguel Gallardo, *Turista accidental* (2016, Sillón Orejero, Astiberri).
- *Viajes dibujados* (2018, Altair).
- La Volátil (Agustina Guerrero), *El viaje* (2020, Lumen).

Todas ellas se caracterizan por la realización de un viaje real y su posterior creación como novela gráfica. Todas, además, son de extensión considerable y en ellas prima, aunque no es exclusiva, la voz autodiegética. Las ilustraciones son de diversa factura, los guiones abarcan muchas de las posibilidades de enunciación del lenguaje literario, también son diferentes las motivaciones de los propios viajes, los recorridos son muy variados y, en numerosas ocasiones, traspasan los límites de nuestra geografía; todos estos elementos determinan el tono y la singularidad del resultado final. Tres de ellas, *Emotional Tour*, *Viñetas de vida* y *Viajes dibujados* son obras colectivas en las que participan varios creadores, entre los que se incluyen escritores, ilustradores, y artistas gráficos.

En cuanto a la posibilidad de establecer cierta tipología de la novela gráfica de viajes, las obras elegidas del corpus español pueden dar cuenta las distintas variantes presentes en el panorama gráfico-narrativo actual. Dicha tipología se basa en la idea de que la doble configuración textual e icónica de la narrativa de viajes factual condiciona la propia clasificación, en la que, a los destinos y causas del viaje, se une el condicionante de la ilustración. En cualquier caso, debido a la voz autodiegética que determina esta modalidad, considero que la motivación del desplazamiento y el tono del guion-ilustración marcan la posible clasificación de la misma. A partir de las novelas gráficas de viaje seleccionadas, es posible establecer la misma clasificación que en el ámbito internacional.

Novelas gráficas de viaje en sentido clásico

Incluyo en este apartado aquellas obras gráficas cuyo centro narrativo es el propio viaje en sus diversos aspectos. Aunque las motivaciones para la realización del viaje sean variadas, el desplazamiento es el centro de la narración y el humor casi una constante en esta línea argumental del viaje ilustrado. Se trata de la forma de narración viajera ilustrada más cercana al relato de viaje literario. Sin embargo, y al contrario de lo que sucede en el ámbito literario, el relato de viaje ilustrado de este tipo suele contener altas cuotas de humor e ironía, presentes tanto en guion como en dibujo, siendo un elemento de diferenciación en este tipo de obras.

Dentro de esta tendencia hay que mencionar *Emotional Word Tour – Diarios itinerantes*, de Miguel Gallardo³ y Paco Roca, dos de los más afamados historietistas de nuestro país, y la narración de un viaje con motivo de la promoción de dos de sus obras, ambas novelas gráficas ampliamente reconocidas: *María y yo* y *Arrugas*, respectivamente. Por esta razón, los elementos propios del viaje quedan circunscritos a pequeños apuntes –alusiones a medios de transporte o a hoteles–, en aras del relato ilustrado de anécdotas llenas de humor, que se sustentan, la mayoría de las veces, en experiencias vividas en presentaciones, clubes de lectura y de cultura, y en general, en actos de promoción. Koldo Azpitarte, en el prólogo a la obra, señala que «Lo que inicialmente iba a ser un sencillo cuaderno de viaje en el que primara la espontaneidad sobre la elaboración formal, ha acabado siendo un cuidadísimo álbum». Y efectivamente lo es, entre otras cosas, por la maestría de sus dos creadores. Por la propia naturaleza del viaje, apenas hay ilustraciones de espacios, de paisajes o geografía física y sí continuos retratos de los dos autores. A pesar del título, y de la denominación «cuaderno de viaje», que aparece en sus páginas, no lo es en sentido genérico de lo que entendemos como un texto de viaje y sí, como sucede con otro tipo de artistas en giras publicitarias, un tour promocional.

Otra novela gráfica de viajes dentro de este tipo es la de Alfonso Zapico *La ruta de Joyce*, compuesta como complemento preparatorio a su posterior novela gráfica *Dublinés* (2011), y galardonada con el Premio Nacional de Cómic en 2012. Zapico emprende una ruta europea, acompañado de su mujer, para documentarse sobre la vida del escritor irlandés, lo que le lleva a viajar en tren por Dublín, Trieste, París y Zúrich, ciudades significativas en la biografía de James Joyce, y recalar en Angoulême, donde finalmente compone la obra. A pesar de la motivación concreta del viaje, el tono es el del viajero turista, con los inconvenientes propios del desplazamiento. Tanto el guion como las ilustraciones están plagados de humor. A la ruta propiamente turís-

³ Durante la redacción de este trabajo se ha producido la triste noticia del fallecimiento de Miguel Gallardo. Vayan estas líneas en homenaje.

tica se une, en este caso, la búsqueda de lugares y entornos significativos en la vida y obra del escritor irlandés, motivo último del viaje, por lo que esta novela gráfica posee dos niveles de lectura perfectamente imbricados: por un lado, es un trabajo de campo de carácter científico y por el otro, es un diario de viaje, y como tal, escrito en primera persona. Las ilustraciones son un complemento sumamente atractivo a la limitación que la novela gráfica impone al texto, y en este caso, con el dibujo del propio autor en todas las páginas, personalizan la experiencia viajera. De esta forma, lenguaje y dibujo se unen para la representación verbal y pictórica de la autodiégesis del turista, en la que hay un evidente guiño al lector viajero que se puede identificar con muchas de las anécdotas vividas por el creador de la obra, al tiempo que puede ser considerado un estudio preliminar y preparatorio para un exhaustivo estudio de Joyce.

En 2016 ve la luz otra novela gráfica de viajes, *Viajes*, con guion e ilustraciones de Álvaro Ortiz. Está basada en los diarios de viaje ilustrados que el propio autor ha ido componiendo a lo largo de diez años viajando por los lugares más distantes: África, Méjico, Francia, Noruega, Italia, los países escandinavos y España. Debido a su carácter de cuaderno de viaje, no tiene un hilo narrativo sino comentarios o apuntes surgidos espontáneamente del acto mismo del desplazamiento, razón por la que hay una extensa dedicación al guion, y el soporte verbal supera en amplitud a lo habitual en la novela gráfica. El resultado final es una entretenida novela gráfica. Por otro lado, las ilustraciones pueden clasificarse en dos estilos de acuerdo a la distinta funcionalidad del guion: por un lado, informan de los lugares visitados con apuntes históricos, geográficos y sociales, y por el otro, ilustran notas tomadas al momento. Estos son dibujos a tinta, simples pero precisos, en los que se halla la mayor carga humorística. Se acerca al libro de un viajero turista, que va relatando anécdotas, impresiones y sensaciones con un claro propósito lúdico.

Un sentido parecido en cuanto al tono de diario de viaje y publicada también en 2016 es la obra de Miguel Gallardo *Turista accidental*, en la que, con un humor sobresaliente en toda su extensión, Gallardo relata e ilustra su periplo viajero por lugares como Praga, Frankfurt, Varsovia, Málaga, Nueva York, Xalapa, Tokio o Barcelona. Como novela gráfica, es curiosa por la variedad en el guion, pero principalmente por las ilustraciones, en blanco y negro y a color, simples, pero sumamente representativas de la idea que se quiere expresar, la experiencia del viajero con sus luces, pero también con sus inconvenientes. El autorretrato es el dibujo habitual en casi todas las viñetas y hay una carencia significativa de contextos geográficos debido a que Gallardo no pretende mostrar una geografía física, sino su propia experiencia como viajero. Por su variedad y sentido del humor se puede afirmar que es una de las novelas gráficas de viaje más divertidas y lúdicas de las publicadas en los últimos años.

Periodismo historietístico (también llamado cómic periodismo, periodismo en viñetas, cómic-reportaje)

Integrado por aquellas narraciones gráficas cuyo punto de unión es la narración de contenidos de actualidad, la mayoría de las veces aparecidos también en prensa, y cuyas premisas iniciales son la veracidad de lo narrado. Sin embargo, y al contrario de lo que sucede en la prensa, la novela gráfica de carácter periodístico tiene el sello personal del guionista e ilustrador, sean o no la misma persona, aportando una visión personal y única. Dentro de esta modalidad se incluyen novelas gráficas de denuncia social (refugiados, víctimas de diversos regímenes políticos y temas sociales en general), aquellas con fines documentales, así como la crónica de guerra ilustrada. Por la extensa geografía que abarcan este tipo de obras y por la diversidad de conflictos que abordan, es habitual el componente multicultural, tanto en guion como en ilustración, lo que otorga interés añadido al libro.

Dentro de esta línea hay que mencionar *Viñetas de vida*, un volumen colectivo a cargo de diez creadores que viajan por Latinoamérica, Asia y África llevados por Oxfam Intermón para dar visibilidad a la cooperación española a través de su campaña «Sí Me Importa». Tras su recorrido en forma digital, las 7 historietas de esta obra fueron recogidas en forma de novela gráfica colectiva en 2014. En este caso, cada una de las historias que conforman el volumen cuenta una historia en un lugar determinado, y lo hace de forma muy distinta, tanto desde el punto de vista narrativo como pictórico, razón por la que este volumen puede ser un compendio, una muestra de las posibilidades creativas de la novela gráfica de viaje. Así, en «La madeja», con ilustraciones y guion de Sonia Pulido, la creadora se introduce en Colombia para denunciar la pobreza que las guerrillas y fuerzas paramilitares han ocasionado a la población más vulnerable del país, en una espiral de terror e impunidad. El guion se sustenta en una voz heterodiegética, sin implicación de la autora, en una clara intención de denuncia objetiva; las ilustraciones son elocuentes y de colores vivos, con predominio del rojo. Sin salir del continente americano, Cristina Durán y Miguel A. Giner Bou se adentran en Nicaragua con su historieta «Ondas en el río». En este caso, la narración es autobiográfica, y el lector sigue los pasos de los dos autores en su visita al país para recabar información acerca de la situación de las mujeres y promover la defensa de sus derechos. Construida en forma de diálogo, con la técnica del bocadillo del cómic tradicional, el guion está inserto en la ilustración, que es de gran colorido y variedad. En «Aquí vive Dios», Miguel Gallardo viaja a República Dominicana y es guionista y dibujante de la historieta. Esta tiene dos partes. En la primera, Gallardo repasa lo que sabe, lo que pensamos y lo que aprendió del país americano, en un tono más personal. Ya en la segunda parte se desliga del yo guionista y se fija, a través de personas y situaciones concretas, en las carencias de ciudadanos comunes con el fin de explicar cómo la cooperación puede hacer mucho en su

ayuda, a través de la creación de microempresas. Las ilustraciones llevan el sello personal e inconfundible de Gallardo, con predominio de los tonos ocres.

Tres historias se centran en el continente africano: «Femmes des fraises», de Álvaro Ortiz e Isabel Cebrián, «Un país sin conductor», de Paco Roca y «Los niños sin espejo», de David Rubín. La primera se adentra de la mano de sus autores en Marruecos, y es un alarde creativo por la variedad pictórica y cromática, así como por su guion, en el que dan cuenta, desde un punto de vista externo, de las condiciones de vida del país africano, centrándose en las dificultades y contrastes con nuestro mundo. Paco Roca, por su parte, viaja a Mauritania y construye una historia en la que, en una mezcla de viaje personal, pero sin olvidar el propósito último, detalla las condiciones y necesidades del país. «Los niños sin espejo» es la aportación de David Rubín, que se desplaza a Burundi. Por su tono y cuidadas y coloridas ilustraciones es probablemente la más personal de todas y la que participa, en cierto modo, de un tono más literario, ya que se trata de un guion que Rubín dirige a su hija (no nacida), que se convierte en narrataria a lo largo de toda la historia. Mezcla de diario de viaje y reportaje, contiene información del país al tiempo que plasma las impresiones subjetivas que le produce. Finalmente, Antonia Santolaya y Enrique Flores se adentran en Filipinas para mostrar los resultados de la cooperación en un acto público con gente local.

Son, como señalé más arriba, siete historias diferentes, con guiones y dibujos en estilos diversos, que en conjunto ejemplifican la variedad y versatilidad con la que la novela gráfica expone el viaje, aun cuando, como en este caso, el motivo de los diversos viajes sea común y tenga que ver con una clara intención de concienciación social.

De tono completamente diferente, pero cercano al documental gráfico, es la obra de Mauricio Vicent y Juan Padrón, guionista y dibujante de *Crónicas de la Habana. Un gallego en la Cuba socialista*, de 2016. Esta extensa novela gráfica nace de la colaboración entre Vicent, que se encargó de la correspondencia en Cuba del diario El País de 1991 hasta 2011, y el muy conocido historietista, caricaturista, ilustrador, guionista y cineasta cubano Juan Padrón. El resultado es una divertida muestra de la fascinación del viajero que pisa por vez primera un lugar, casi mitificado, como es la Cuba de 1984, cuando Vicent, siendo joven, viaja a la isla. Hay en este caso un periodo de 32 años entre la experiencia viajera y la composición de la obra, que se presenta como crónica del pasado –Vicent es periodista–, y en cuyo recuerdo la memoria se materializa en un largo relato que da cuenta de forma veraz de las circunstancias de la isla en el periodo previo a la caída de la Unión Soviética. Por su parte, las magníficas ilustraciones de Padrón, en blanco y negro y cercanas a la caricatura, acompañan datos y anécdotas, y tanto guion como dibujo están marcados por un humor sarcástico que define la obra en su conjunto.

La última obra de muestra en esta investigación, y la última publicada, es la novela gráfica de colaboración *Viajes dibujados*, de 2018. Es un monográfi-

co especial de *Altaïr Magazine* editado en colaboración con Norma Editorial, que narra 14 viajes reales. Llama la atención que desde la editorial los denominen viajes dibujados, historias de no ficción, para referirse a viajes reales mostrados a través de novela gráfica.

El volumen es un alarde de originalidad y variedad, tanto de las historias como de los textos y dibujos que las acompañan; los artistas –escritores, ilustradores, artistas gráficos, periodistas–, pertenecen de diferentes nacionalidades y los lugares visitados abarcan los cinco continentes. De los veintiún colaboradores, doce son españoles, entre los que hay escritores (Jorge Carrión, Agustín Fernández Mallo, Eloy Fernández Porta, Gabi Martínez), ilustradores y viñetistas (Tyto Alba, Carla Berrocal, Pere Joan, Susanna Martín, Marcos Prior o Mario Trigo) y también periodistas (Xaver Aldekoa y Pere Ortín). Esta referencia a los creadores es sustancial para entender la posición del creador en la novela gráfica, ya que se trata no solo de escritores, sino también de artistas, ilustradores, periodistas, etc. En otro orden de elementos, el libro contiene una introducción a cargo de Jorge Carrión donde apunta la relación del elemento gráfico actual con la obra de historiadores como Heródoto, y traza una línea temporal en el uso del doble código verbal e iconográfico que va desde manifestaciones culturales clásicas hasta la novela gráfica.

Viajes dibujados puede ser considerado el compendio de las posibilidades de la novela gráfica de viajes, tanto por la variedad de los guiones de cada historia como, principalmente, por la diversidad de la narración gráfica. El elemento iconográfico es en ocasiones tan determinante, que alguna de las historietas como la referida a Méjico, de Peter Kuper titulada «Azul intenso y apuntes de México», apenas tiene texto y sí coloridos dibujos a página completa que sirven de retrato del país americano, pero también como narración de viaje. Por otro lado, la historieta de Amanda Mijangos, en la que reflexiona visualmente acerca del acto mismo de viajar a través de la poesía visual, y la de Marcos Prior y Eloy Fernández Porta, autor y pensador respectivamente de la historia que cierra es volumen titulada «Turistas de sí mismos», sirven de apoyo reflexivo y teórico al acto mismo de expresar la esencia del viaje y cómo afecta al creador individual y a su obra en forma de cómic. El libro es, en definitiva, un objeto artístico único que en poco se asemeja al libro tradicional, ni seguramente sus posibles receptores sean los mismos.

Novela gráfica biográfica

Obras en las que el motivo de viaje es estrictamente personal y normalmente es realizado por intereses individuales, sentimentales o psicológicos. En este caso, tanto guion como ilustración despliegan las mayores posibilidades de convertir la obra en un objeto artístico único, ya que la elección de lo mostrado o contado depende únicamente del interés personal de los autores. Se trata

de narración de personaje y bajo esta perspectiva focal se realiza guion e ilustración.

Dentro de esta línea destaca la obra de Agustina Guerrero, *La Volátil, El viaje* (Lumen 2020), en la que traza un viaje a Japón en compañía de una amiga. Los viajes a Oriente en los relatos de viaje ilustrados de españoles pueden ser seguidos desde el siglo XIX, y su evolución es muestra única del cambio que supone la narrativa desde el viajero decimonónico hasta el autor del viaje ilustrado.

La autora incorpora en esta novela gráfica un Japón único y personal, pues a pesar de ilustrar lugares, tradiciones y tipos del país nipón, su personal mirada a través de guion y dibujo convierten su viaje en una experiencia de liberación personal. En este sentido, todos los elementos verbales y gráficos están al servicio de su mirada íntima relacionada, en última instancia, con su propia circunstancia vital. Al igual que en muchas de las obras de viajes, el humor está presente con una clara función catárquica. Con sinceridad desbordante, Agustina Guerrero se desnuda en su periplo japonés y utiliza el viaje como un medio de superación personal. Además, desde el punto de vista iconográfico, esta novela gráfica, de considerable extensión, supone un avance en la funcionalidad de la viñeta en la novela gráfica, ya que es portadora de un sentido que las palabras no pueden expresar, como el silencio, el miedo o la ansiedad.

CONCLUSIÓN

Como una aportación más al intento de definir la novela gráfica, puedo concluir que es una manifestación artística que entabla un diálogo con otras artes, y tiene sus propios principios de emisión, edición y recepción. Para avalar esta afirmación, he analizado una de las modalidades dentro de la novela gráfica actual como es la referida al viaje, y la cotejo con el relato de viajes literario. De las muestras elegidas, todas recientes y de nuestro país, se pueden extraer varios rasgos esenciales, así como el esbozo de una tipología. El relato de viaje tradicional es el sustento básico sobre el que han ido produciendo variantes a lo largo de los siglos como subgénero narrativo de carácter híbrido. La novela gráfica de viajes parte también de un viaje factual, pero su doble código verbal y artístico, y su dimensión gráfica secuencial, la convierten en un objeto artístico independiente, es decir, en un arte icónico verbal. Aunque comparte algunos rasgos con el relato de viaje, como es el carácter mayoritariamente autobiográfico, las ilustraciones añaden un sentido plástico que condiciona tanto su producción como su consumo, ya que el dibujo suplente descripciones, anécdotas o momentos, también en ocasiones sensaciones y sentimientos, y la sucesión de viñetas en la página dota de significado al conjunto.

En cuanto a su clasificación, la motivación del viaje y el tono de guion e ilustración marcan tres tipos fundamentales: novela gráfica de viajes clásica, periodismo historietístico y novela gráfica biográfica o personal. Como en el relato de viajes literario, no será una sola la motivación del viaje, variarán a menudo el tono dentro de la propia estructura verbal y será el elemento iconográfico el elemento diferenciador y el que otorga el carácter artístico al conjunto.

Finalmente, la variedad verbal y el inmenso abanico de posibilidades gráficas, en las que es frecuente la autorrepresentación y la narración de personaje en entornos geográficos diversos, unido a la generalización del viaje en la sociedad actual, hacen del subgénero del viaje ilustrado, dentro del arte gráfico narrativo, una de las modalidades artísticas más originales. El aumento de la producción de novela gráfica, su acceso en librerías generalizadas y en el comercio virtual y el incremento de estudios académicos en torno a ella, hacen presagiar un desarrollo futuro.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Albuquerque, Luis. 2006. «Los ‘libros de viajes’ como género literario». En *Diez estudios sobre literatura de viajes*. Editado por Lucena Giraldo, Manuel y Juan Pimentel, 65-90. Madrid: CSIC.
- Albuquerque Luis. 2011. «El “relato de viajes”: hitos y formas en la evolución del género», *Revista de Literatura*, 73, 145, 15-34. <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2011.v73.i145.250>
- Arroyo, Susana. 2012. «Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico». *Escritura e imagen*, 8, 103-124. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ESIM.2012.v8.40525
- Ayala García, Patricia. 2018. «Encontrando el lugar. Identidad geográfica en los cómics de Roberto Fontanarrosa». *CuCo, Cuadernos de cómic*, 10, 28-45. <https://doi.org/10.37536/cuco.2018.10.1184>
- Baetens, Jan y Hugo Frey. 2015. *The Graphic Novel. An introduction*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Baltar Moreno, Adolfo y M.ª Clara Valencia. 2016. «El relato de viajes como narrativa transmedia». *Icono 14*, 14, 181-210. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.926>
- Baquero Goyanes, Mariano. 1998. *¿Qué es la novela? ¿Qué es el cuento?* 3.ª ed. Murcia: Universidad.
- Bartual, Roberto. 2013. *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic*. Madrid: Factor crítico.
- Carrizo Rueda, Sofía. 1997. *Poética del relato de viajes*. Kassel: Reichenberger.
- Carrizo Rueda, Sofía. 2008. *Construcción y recepción de fragmentos de mundo*. Buenos Aires: Biblos.
- Chaney, Michael. 2011. *Graphic Subjects. Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- El viaje en la literatura hispánica: de Juan Valera a Sergio Pitlor*. 2008. Editado por Julio Peñate Rivero y Francisco Uzcanga Meinecke. Madrid: Verbum.

- Emmerson, P. 2016. «Doing comic geographies». *Cultural Geographies*, 23, 4, 721-725. <https://doi.org/10.1177/1474474016630967>
- García, Santiago. 2010. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Género y conciencia autorral en el cómic español (1970-2018)*. 2019. Editado por José Manuel Trabado Cabado. León: Universidad – Eolas ediciones.
- L'Association. Une utopie éditoriale et esthétique*. 2011. Bruselas: Les impressions Nouvelles.
- Merino, Ana. 2003. *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.
- Pastor, Sheila. 2017. «Todos los viajes el viaje: teoría y práctica de la literatura en movimiento de Jorge Carrión». *452 F*. 139, 139-153. <https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/16318>
- Rubio Martín, María. 2008. «Articulaciones del componente ficcional en el libro de viajes contemporáneo». En *El viaje en la literatura hispánica: de Juan Valera a Sergio Pitlor*, editado por Julio Peñate Rivero y Francisco Uzcanga Meinecke, 31-46, Madrid: Verbum.
- Rubio Martín, María. 2008. «Pervivencia y transgresión del mito en el libro de viajes». *Reescrituras de los mitos en la literatura*. Coordinado por Juan Herrero Cecilia y Montserrat Morales Peco, 183-197. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Rubio Martín, María. 2011. «En los límites del libro de viajes: seducción, canonicidad y transgresión de un género». *Revista de Literatura*, 73, 145, 65-90. <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2011.v73.i145.252>
- Taylor, S. 2010. *Narratives of Identity and Place*. Londres: Routledge.
- Trabado Cabado, José Manuel. 2012. «Construcción narrativa e identidad gráfica en el cómic autobiográfico: retratos del artista como joven dibujante». *Rilce: Revista de filología hispánica*, (Ejemplar dedicado a: Identidad y representación en el discurso autobiográfico), 28, 1, 223-256. <https://doi.org/10.15581/008.28.2997>
- Trabado Cabado, José Manuel. 2017. «La novela gráfica: la consolidación del lenguaje propio y la incorporación de lenguajes ajenos». En *Escritura y teoría en la actualidad: actas del II Congreso Internacional de ASETEL*, coordinado por Luis Albuquerque García, Roberto Álvarez Escudero y José Luis García Barrientos, Madrid: CSIC, 137-166.

Fecha de recepción: 2 de julio de 2021.

Fecha de aceptación: 20 de enero de 2022.

