

¡García!: Novela gráfica y tradición nacional de medios

Franco Bruno Texier

¡García! (2014-2015), la novela gráfica del guionista Santiago García y el dibujante Luis Bustos, compara la España contemporánea con la dictadura franquista a través de la parodia del héroe de tebeos clásicos Roberto Alcázar. Con el despliegue de recursos gráficos y narrativos propios del tebeo, comparan a nivel simbólico el recorrido de los medios gráficos en paralelo con los hechos representados. De esta manera, reflexionan sobre la forma en que fueron representados los hechos históricos por los medios de la época.



Los autores recuperan las formas del tebeo clásico y su tradición dentro de

una novela gráfica, la forma contemporánea de la historieta. Santiago García -escritor, investigador y guionista- en su libro de investigación *La novela gráfica* (2010) reconoce algunas dificultades para definir este fenómeno: la falta de consenso del uso de la categoría, la poca rigurosidad teórica y la multiplicidad de obras ampliamente distintas que abarca. El autor propone entenderla como un movimiento artístico dentro de esta disciplina artística y no como un género, que aprovecha el desarrollo de recursos gráficos y narrativos propios del medio para crear una nueva experiencia estética.

El concepto desarrollado le permite recuperar una larga tradición de historietas españolas, a través de una mirada crítica sobre el pasado. ¡García! contiene elementos propios de las novelas gráficas contemporáneas pero no busca distinguirse de los tebeos más clásicos, si no por el contrario recuperar ese acervo, busca inscribirse dentro de la historia de este medio popular.

El problema de la "etiqueta"

La aparición de la novela gráfica en los últimos años transformó por completo el ámbito de la historieta mundial. Nacida en EEUU a fines de los 70, el formato *graphic novel* se popularizó en todo el mundo a fines del siglo XX y hoy en día es una de las tendencias principales. Aunque la categoría engloba un montón de trabajos muy diferentes, se caracterizan principalmente por contener relatos autoconclusivos, con temáticas para público adulto y muchas veces autobiográficas.

Pero para muchos autores clásicos, como Alan Moore o Daniel Clowes, la "etiqueta" de novela gráfica depende exclusivamente de un movimiento editorial: lograr venderle cómics a los lectores reticentes. Según esta posición no habría nada de novedoso en este fenómeno, sino que se trata principalmente de una cuestión de marketing. De esta manera, las editoriales lograron mover la historieta desde los kioscos de diarios y comiquerías especializadas hacia las grandes librerías generales y los best-sellers. De esta manera, pareciera ser un producto más culto, inteligente y sofisticado que la historieta corriente, común y simplona.

Las respuestas a qué es una novela gráfica presentan posiciones extremas y

contradictorias: puede ser algo novedoso, fuera de serie y alejado a la historietita que conocíamos; o más bien es exactamente lo mismo que antes pero con otro nombre. Precisamente, la dificultad que tiene la categoría para atrapar la totalidad de este nuevo fenómeno de manera cabal demuestra su complejidad.

Los problemas que encuentran autores y teóricos -los editores parecen haber elegido ya- para ponerse de acuerdo en un nombre que defina lo que están haciendo y leyendo ahora demuestran en parte lo novedoso de éstos cómics, pero también lo endeble de la tradición intelectual de la historieta y lo insatisfactorio de los términos utilizados previamente. (García, 2010: p.30)

Debido a la ausencia de características formales específicas que la diferencien tajantemente de las otras historietas, la define como un movimiento artístico. Una nueva forma de leer y producir, una nueva relación entre los productores, los consumidores y la obra. Entre sus cualidades destaca la intencionalidad de los autores por abordar temas complejos y aprovechar los recursos del medio en pos de una experiencia estética novedosa, alejada tanto de las formas de leer cómic clásico como de la literatura.

Para Santiago García la novela gráfica sería un “momento de madurez” en la historia de la historieta. Tiene la capacidad de aprovechar una larga tradición de los medios gráficos, sin necesidad de circunscribirse a los últimos veinte o treinta años, momento en que surgió. En *¡García!* los autores buscan introducir este fenómeno internacional en relación con el ámbito español y su propia tradición de historieta.

¡García! y Roberto Alcázar

Santiago García recupera la tradición de la historieta española como guionista de su propia novela gráfica *¡García!*. Su protagonista homónimo, el agente García, es construido como parodia (y homenaje) de Roberto Alcázar, quien fue un popular héroe de “tebeos” clásicos desde la década del 40’ hasta la caída del régimen. Las referencias a la obra original de Vañó permiten, desde

el trabajo visual y narrativo, revisar la historia de las formas de representación y la percepción del contexto histórico en los medios gráficos.

¡García! narra cómo este agente secreto del franquismo quedó “congelado” en el pasado para ser “revivido” muchos años después por Antonia, una periodista joven de la España contemporánea. Mientras tanto, los partidos socialistas y los de derechas cogobiernan en una tensa relación a punto de entrar en crisis. A partir del encuentro, los dispares personajes quedarán involucrados en una trama de corrupción que compromete a los servicios secretos del actual gobierno y sus lazos con el régimen dictatorial.

La historia comienza con las aventuras de García en el pasado en un estilo que recuerda la simpleza de la obra original. El dibujante Luis Bustos adapta tanto el estilo gráfico como la forma de narrar de las tiras originales de Roberto Alcázar: utiliza una composición de página más clásica y rectangular, agrega intervenciones del narrador, mayor volumen de texto, así como diálogos jocosos a la hora de propinar golpes al igual que Pedrín, el fiel acompañante del aventurero español. Estas interrupciones del estilo se encuentran diseminadas esporádicamente en la narración, como contraste con el estilo general más “realista”, cercano a las tendencias de la novela gráfica contemporánea.

Al pasar la página de esta secuencia jocosa y divertida nos encontramos con una imagen imponente que marca simbólicamente el relato: la imagen del Valle de los caídos -donde se encontraba la tumba de Francisco Franco hasta 2019- proyectando su sombra sobre la Madrid actual. La perspectiva histórica de *¡García!* permite pensar que los hechos transcurridos en el presente están firmemente atados a conflictos no resueltos del pasado. No hay salto ni transición democrática que permita cortar de raíz los fuertes lazos del franquismo con la actualidad.

El regreso de García puede entenderse como el retorno de lo siniestro, regreso de una época oscura y reprimida que vuelve a la superficie. El conflicto de “buenos y malos” entre García y Nefarius quedó suspendido o congelado por más de cincuenta años, mientras que los actores del servicio secreto y las fuerzas políticas siguieron moviendo sus hilos bajo la superficie. Por eso, el enfrentamiento llevado al presente no es ya con este villano (quien desaparece gracias a la ayuda de Don Jaime, ex compañero de aventura de García) sino al interior de la trama política construida durante todos esos años. La disputa

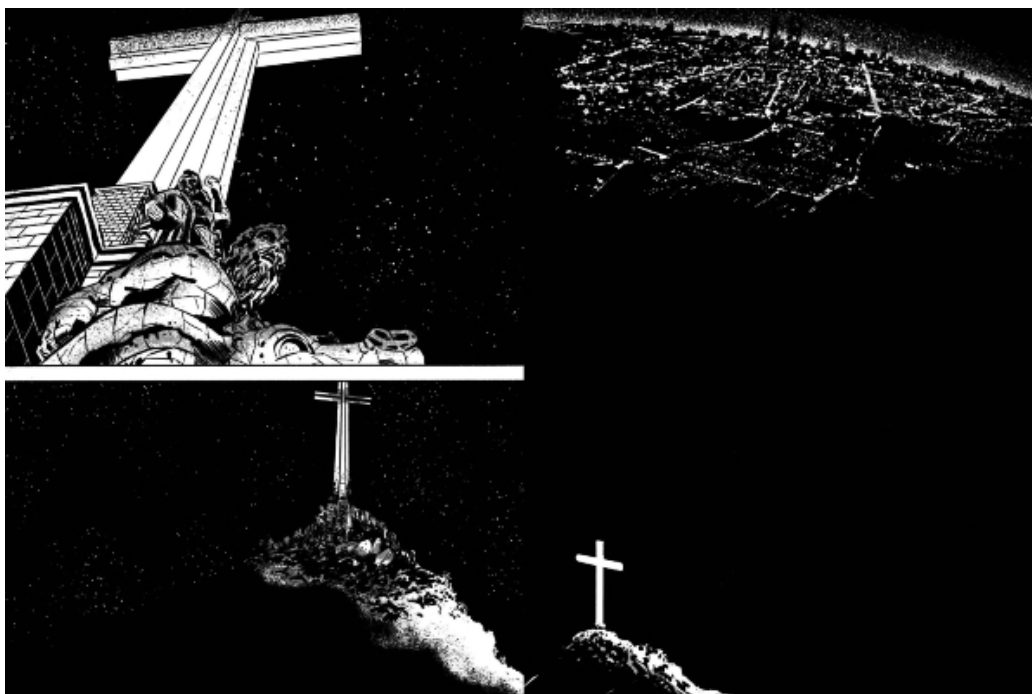


en términos maniqueos ya no se sostiene y se carga de dimensión política.

Esta es una de las apuestas principales de la obra: problematizar la sencillez de la representación de los conflictos del pasado, ampliando la idea de una simple “pelea entre dos bandos”. (Allí radica su diferencia principal con *Roberto Alcázar*, dónde la simpleza de la representación está dissociada de los problemas de su tiempo.)

Coordenadas de tiempo y espacio en ¡García!

Entender la historia implica establecer relaciones entre hechos pasados y presentes en una dimensión temporal. En *Roberto Alcázar*, como es común en las historietas de publicaciones periódicas, el tiempo pareciera nunca avanzar. Los personajes viven aventuras sin envejecer y el pasado no afecta ninguno de los episodios siguientes. Una vez terminada la proeza y restablecido el orden, el tiempo retrocede a la paz inicial: “En *Roberto Alcázar* sólo se vive



en presente” (Porcel, 2002: p.139). Por ello es imposible concebir un tiempo histórico en esta serie que no sea el presente de su publicación, Roberto y Pedrín se encuentran eternamente suspendidos fuera del avance histórico.

Por el contrario, *¡García!* repone esa dimensión con plena conciencia del tiempo. El tomo II comienza con una analepsis que se acelera vertiginosamente hacia el pasado (“Esta noche”, “Hace 12 horas”, “Hace 24 horas”, “Hace 36 horas”, “Hace 72 horas”, “Hace 5 años”, “Hace 25 años”, “1961”) profundizando en sucesos cada vez más lejanos. Esta serie culmina con una prolepsis hacia “Mañana” (rompiendo el pacto de que las narraciones son hechos pasados) y empuja así la trama desde el fondo de los tiempos hacia su resolución. Con este contraste se recupera la dimensión histórica de los hechos sucedidos, la narración no sucede en una realidad atemporal sino que se recupera el pasado para darle sentido al presente.

La otra dimensión necesaria para entablar una relación histórica es el espacio, permitiendo contrastar lo sucedido con la actualidad en un mismo lugar. *¡García!* ocurre exclusivamente en España, incluso circunscripto dentro de Madrid, concentra densamente la narración y los vínculos entre personajes.

Sus relaciones personales se desarrollan y conviven en un margen estrecho que los unifica, compartiendo historias en común: García se reencuentra con Jaime, su compañero de antaño, y Feli, su antigua prometida ahora anciana.

En *Roberto Alcázar*, por el contrario, las andanzas ocurren en cualquier parte del mundo sin distinción, a excepción de la propia España. Los escenarios “exóticos” permiten generar una gran variedad de tópicos para la aventura, casi todos basados en una percepción colonial y eurocentrista que reproducen los estereotipos sobre la “barbarie” de las sociedades asiáticas y africanas: “Se trataría de una visión etnocéntrica del mundo, donde Occidente se constituye como el centro y todo lo demás pasa a ser periferia. Se ridiculiza a todas las razas excepto a la aria, que con sus gobernantes pone freno a las bárbaras costumbres de las demás.” (Lorduy, 2016: p.78) Para ser “el gran aventurero español”, guarda poca relación con su país de origen.



A través de la recuperación estética de Roberto Alcázar, los autores reflexionan sobre la historia de su país tanto como la de sus medios de representación, entrelazadas en el devenir de una misma sociedad. En palabras del guionista:

“con Roberto Alcázar no hemos acogido a la persona, hemos cogido la imagen simbólica para trabajar con ella y desarrollarla” (Cuevas, 2016). El trabajo de parodia realizado no recae de manera específica sobre la obra original, no se toma ningún episodio ni aventura particular, sino lo que representa como héroe para la sociedad española.

Representación de la violencia

Inscribiéndose dentro del género de acción, es destacable la diferencia de la representación de la violencia entre ambas obras. Las páginas que parodia de manera directa el estilo de Roberto Alcázar contrastan fuertemente con los enfrentamientos del protagonista en el transcurso de la narración, confrontando fuerzas tanto policiales como para-estatales.

En *Las aventuras de Roberto Alcázar* -a pesar de su tratamiento naif- ya se incluían escenas de asesinatos y torturas, los cuales la censura nunca tuvo problema en dejar pasar: “Las peleas y muertes se suceden sin interrupción en una espiral constante que alcanza su cumbre con el fallecimiento de todos y cada uno de los personajes que van apareciendo.” (Porcel, 2011: p.120) Esa violencia era matizada a través de la representación implícita de la muerte sumado a las frases socarronas e inocentes de Pedrín. Por ejemplo, vemos como en uno de sus episodios los intrépidos héroes terminan acribillando a los malhechores con una ametralladora, sin ningún tipo de pesar o remordimiento.



Pero en *¡García!* la violencia aparece de manera física y cruda: con asesinatos explícitos, disparos a mansalva y sangre por doquier. La diferencia radica en expresar una violencia sin consecuencias ni repercusiones morales contra una forma explícita, sin tapujos ni reservas, que muestra la crueldad y el exceso. Una violencia que nunca dejó de existir, ni siquiera con el regreso de la democracia.

Como producto popular, *Roberto Alcázar* fue transmisora de los valores conservadores de su época. En definitiva, “Roberto Alcázar es pues un detective rico, al servicio de los ricos, que mantiene con sus puños las bases del sistema capitalista” (Vázquez de Parga, 1980: p.130). Funcionó como una forma de propagación ideológica en términos de falsa conciencia: una manera de barrer con los conflictos políticos y de clase de la España de posguerra a través de aventuras exóticas y escapistas. Sin embargo, la obra original nunca fue una propaganda directa del régimen franquista, no promovía los valores específicos del fascismo o el falangismo dictatorial. En palabras de Santiago García:

“De alguna forma lo que ha quedado en nuestro imaginario es el icono de la figura franquista, que no es necesariamente el real. (...) Por algún motivo es una figura que tiene un tipo de potencial simbólico, a ese potencial hemos acudido.” (Cuevas, 2016)

El personaje de Roberto Alcázar es representativo de esa época pero no necesariamente de ese gobierno. En ningún momento es posible identificarlo con las ideologías nacionalistas o católicas oficiales porque como producto de evasión se aleja de los problemas de España con eventos extravagantes. Su “potencial simbólico” reside en que, como figura ideal de héroe, los deseos y anhelos de esa sociedad fueron depositados en él. Recuperar a Roberto Alcázar en una narrativa contemporánea permite revisar la construcción de la cultura durante el franquismo. El trabajo de rescate realizado por Santiago García y Luis Bustos busca combatir la generalización y demonización de las producciones en medios gráficos durante la época del régimen. El agente García mantiene ciertos valores tradicionales de su época, los cuales chocan con la realidad local y contemporánea, pero eso no le impide desarrollarse como héroe y luchar contra las fuerzas reaccionarias. Los matices de su personalidad reconfiguran la relación con el pasado histórico, para dejar de pensarlo en valores de blancos y negros.



Conclusiones

El trabajo de apropiación que realizan García y Bustos sobre Roberto Alcázar permite preguntarse por la importancia de las formas masivas de representación que posee una época sobre sí misma, en este caso, el pasado franquista. Los hechos históricos no pueden aislarse tan fácilmente de las lecturas e interpretaciones que los medios artísticos y culturales de esa misma época se ha dado.

El recorrido de *¡García!* aúna en un mismo movimiento la crítica o revisión tanto a los hechos como a las formas de verlos y representarlos, utilizando para ello los recursos gráficos que ese mismo medio ha desarrollado. El fenómeno de la novela gráfica aparece como la condición de posibilidad de autoreconocimiento del medio artístico. *¡García!* genera un doble movimiento: hacia atrás en la búsqueda de las raíces del medio y hacia adelante, en sus posibilidades futuras. De esta manera, la obra aprovecha las ventajas del formato de publicación contemporáneo. Cada episodio de las ediciones periódicas de Roberto Alcázar debía volver a foja cero una vez terminado, en cuarenta años de vigencia el personaje no avanzó ni se desarrolló. Las novela gráficas, por el contrario, se lanzan en una serie de tomos que pueden generar una narrativa unificada, cohesiva, que contemple el paso del tiempo y los cambios de época.

El mundo pintado en escala monocromática deviene cada vez más denso y complicado en cada vuelta de página, revelando en la narración y la trama el mismo mensaje que a nivel estético: la búsqueda por derrumbar cualquier pretensión de maniqueísmo, de sencillez moralista o bosquejo chato de serios conflictos políticos. *¡García!* Abre un universo más rico para el medio historietístico y su historia, con una reflexión aguda, audaz y sincera que se aleja de cualquier bajada de línea o discursos grandilocuentes a los que el género se ha acostumbrado al intentar tratar problemas políticos y sociales de la actualidad.

Bibliografía

García, Santiago (2010) *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

García, Santiago y Bustos Luis (2015-2016) *¡García!*. 2 vols. Bilbao, Astiberri.

Vañó, Eduardo. “Los piratas del aire” (nº1, 1941), “La radio diabólica” (nº6, 1942), “El rayo de la muerte” (nº95, 1947), “El final del trío maldito” (nº120, 1948). Roberto Alcázar y Pedrín. Valencia: Valenciana.

Cuevas, Diego y Galiano, Iván (2016) Entrevista a Santiago García “Santiago García: ‘Hay una tercera España que está hasta los cojones de las otras dos’”. *Jot Down*. Disponible [aquí](#).

Lorduy, Lucas E. (2016) “Roberto Alcázar y Pedrín como paradigma sociológico del periodo de la autarquía en España (1939-1959)” en *CuCo. Cuadernos del cómic* Nº7, pp. 67-86.

Porcel, Pedro (2011) “La historieta española de 1951 a 1970”. *Arbor*. CLXXXVII, Extra 2.

Vázquez de Parga, Salvador (1980) “El género aventurero”. *Los cómics del franquismo*. Barcelona, Planeta; pp.65-153.