

## El cómic como lectura crítica de la historia en la construcción de la identidad y la diversidad territorial

The comic as a critical reading of history in the construction of identity and territorial diversity

Enric Falguera-García<sup>1,a</sup> , Moisés Selfa-Sastre<sup>1</sup>   
<sup>1</sup> Universitat de Lleida, España

✉ <sup>a</sup> Autor de correspondencia: [enric.falguera@udl.cat](mailto:enric.falguera@udl.cat)

Recibido: 24/02/2022; Aceptado: 15/11/2022

### Resumen

El presente artículo se aproxima a un género poco estudiado en el ámbito académico como es el cómic y en particular el cómic histórico, es decir, el que utiliza la historia con mayúsculas como telón de fondo para explicar y difundir ideas. Observamos como las características del cómic favorecen la divulgación de conceptos como el de memoria histórica y es una herramienta idónea para establecer una ideología. En el caso que nos ocupa tratamos el cómic en lengua catalana que versa sobre la historia medieval de Catalunya con los objetivos de comprobar, por un lado, la intencionalidad ideológica que se esconde tras la narración y selección de unos hechos y unos personajes concretos de la historia catalana para divulgar una determinada idea de construcción territorial e identitaria y, por el otro, proponer un modelo de análisis del cómic tanto desde el punto de vista literario, de las estructuras narrativas, como desde el punto de vista visual.

**Palabras clave:** Cómic; memoria histórica; análisis de textos; historia de Catalunya.

### Abstract

This article approaches a genre little studied in the academic field: comics and historical comics in particular, that is, comics that use history with a capital H as a backdrop to explain and disseminate ideas. We analyse how comic features favour the dissemination of concepts such as historical memory and it is an ideal tool to establish an ideology. In the present case, we are dealing with the comic in the Catalan language that deals with the medieval history of Catalonia with the objective of verifying, on the one hand, the ideological intentionality that is hidden behind the narration and selection of some specific events and characters of Catalan history to divulge a certain idea of territorial and identity construction and, on the other hand, to propose a model for analysing comics both from the literary point of view, from the narrative structures, and from the visual point of view.

**Keywords:** Comic; historical memory; text analysis; Catalan history.



## EL CÓMIC COMO MEDIO MULTIMODAL: CARACTERÍSTICAS PROPIAS Y COMPARTIDAS CON OTROS MEDIOS

Definir qué es cómic, novela gráfica o álbum ilustrado es una labor complicada, entre otras cosas por la fina línea que separa todos estos géneros entre ellos, ya que todos tienen en el lenguaje visual, en la ilustración, una de sus principales razones de ser. De hecho, tal y como señala [Groensteen \(2013\)](#), sería conveniente encontrar el denominador común de todas las concepciones que desde distintos puntos de vista presentan estas formas de expresión. Se trata, pues, de libros, de textos narrativos en que el peso de la narración lo lleva la ilustración, la imagen. De ahí que hablemos de medio multimodal en el que texto e imagen se dan la mano para conformar una arquitectura única y singular:

“Cuando la imagen es imprescindible para entender quién hace qué, cómo, cuándo y por qué; cuando observándola, podemos hacernos una idea cabal y fiable de la historia o de la anécdota narrada, explícita o implícitamente, y cuando, analizándola podemos apreciar cómo y porque aquel discurso icónico nos expresa lo que nos expresa” ([Duran, 2008, p. 16](#)).

Es entonces que estamos delante de un texto ilustrado. Es evidente, pues, que este tipo de géneros comparten sinergias conjuntas para fijar un significado de la historia, de manera que para comprender lo que en ella pasa, debemos recorrer tanto a lo que dicen las palabras como a lo que expresan las ilustraciones. Las imágenes secuenciales, el formato, la medida, el color, la tipografía que se utiliza, el fondo de página, la disposición de los elementos en ella son características intrínsecas de estos géneros que, además, comparten los elementos propios de la narración, como son el narrador, los personajes, los hechos, el tiempo y el espacio.

Concretar una definición de cómic, ese “objeto industrial [...] que se reproduce masivamente mediante medios mecánicos” ([Vilches, 2015, p. 15](#)), no ha sido desde hace décadas ni es en la actualidad una tarea fácil. Entre las razones de ello está una de las que apuntó [Altarriba \(2008, 2011\)](#) hace apenas una década: el cómic ha despertado un escaso interés debido, quizás, al sesgo caricatural que tuvo en el siglo XIX, al carácter infantil, y en ocasiones moralizante, que poseyó en el siglo XX y “a la popularidad no exenta de vulgaridad que al alcanzó entre 1930 y 1960” ([Altarriba, 2011, p. 9](#)). Además, desde el punto de vista conceptual, el cómic y la historieta han vivido “en la intersección, siempre marginal, de otros medios” ([Altarriba, 2008, p. 1](#)), hasta el punto de acuñar términos que tienen más en cuenta las relaciones del cómic con otros medios de comunicación que con sus propios méritos. Nos estamos refiriendo a denominaciones como las de “literatura en estampas” o “literatura dibujada” ([Altarriba, 2008, p. 1](#)), entre otros.

Sea como fuere, la bibliografía especializada sí que otorga al cómic un conjunto de características que lo definen como un medio multimodal que, entre otras posibilidades, está la de la lectura de una historieta en el que, como ya se ha apuntado, texto e imagen se dan la mano. Entre ellas, pueden destacarse, de un modo concreto, las siguientes: se trata de una forma de expresión específica y de un medio de comunicación delimitado dado que podemos hablar de cómics de aventuras o de cómics históricos como los que analizaremos en este trabajo. En segundo lugar, se trata de historias que “todas ellas están contadas siguiendo un código, una gramática pictográfica, una retórica escripto-icónica, un combinado léxico-gráfico, que las dota de originalidad al tiempo que las hace legibles” ([Altarriba, 2011, p. 9](#)). Y, en tercer lugar, “no basta con que sea un relato en imágenes “dibujadas”. Tiene que ser reproducido de forma impresa. Debe organizarse

secuencialmente en espacios figurativos contiguos dentro de un espacio global (viñetas en una página)” (Altarriba, 2011, p. 10), lo que Pintor ha denominado “regla de oro del clasicismo” según la cual “cada viñeta demanda la siguiente” (Pintor, 2017, citado en Vilches, 2019, p. 208), si bien esta última característica ha sido hace tan solo unos años discutida por este último autor que, tomando de nuevo a Pintor (2017) como referente de estudio, afirma que a partir de los años 30 del siglo pasado se imponen otros modos históricos de narración en el cómic (Vilches, 2019, p. 208).

Distinguir y singularizar el cómic de entre los géneros llamémosles ilustrados con los que comparte literalidad parece una tarea ardua. La respuesta está en la intervención del lector. Mc Cloud (2005, p. 9) define el cómic como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”. Esta sucesión de imágenes obliga al lector a participar activamente en el relato, descodificando, llenando los vacíos discursivos entre imágenes, con el objetivo de construir, de rellenar el relato (Suau, 2021). O, en palabras de Altarriba (2011), “los ojos del lector le darán un sentido en función de las circunstancias de la recepción” (p. 12). En este sentido, la definición de cómic entronca perfectamente con las teorías literarias posttextuales donde se sitúa al lector en la cúspide de la jerarquía interpretativa otorgándole todas las prerrogativas sobre el sentido del texto, en la medida en que es él quien en última instancia construye el texto (Pardo-Jiménez, 2021). Así, el cómic deviene una forma de comunicación actual donde se pone énfasis en el papel del lector, en su interpretación de la obra, siendo una herramienta perfecta para la construcción del significado, para la práctica lectora desde diferentes puntos de vista, para la reflexión metaliteraria sobre el papel del lector en la construcción del artefacto literario, para la abstracción metacognitiva de la interpretación del significado, de la comprensión narrativa. Se trata esta de una comprensión que depende de los conocimientos textuales y no textuales del lector. Pues el cómic toma características de diversas artes: de la literatura, los textos, diálogos, onomatopeyas y símbolos gráficos; del cine, los planos, el encadenamiento de estos y los ángulos de mira; del teatro, las expresiones faciales, los gestos corporales y el conjunto de la actuación; de la pintura y la fotografía, la composición de imágenes, la perspectiva, el uso del color y de los juegos de luces y sombras.

Todo ello convierte al cómic en una magnífica herramienta didáctica para el aprendizaje de la competencia lectora, enriqueciendo el vocabulario, desarrollando la expresión oral y escrita, así como la capacidad de memorización, estimula la creatividad, desarrolla la alfabetización del lenguaje verbal y visual, y contribuye a comprender y tener una actitud crítica hacia la realidad social y cultural de su entorno inmediato (Ortiz, 2009).

## EL CÓMIC Y LA MEMORIA HISTÓRICA

El cómic puede ser un instrumento ideal para trabajar la realidad histórica con los jóvenes lectores (Fernández-de-Arriba, 2018). Esto es así porque se trata de un medio que agudiza el pensamiento del lector que le obliga a crear un mensaje propio a través de las imágenes y los textos. No solo ayuda a desarrollar la imaginación, sino que se trata de un discurso que el lector deberá hacer suyo para posicionarse frente a él y, en consecuencia, tomar partido en un sentido u otro. De ahí que el cómic ayude al joven lector a construir su propia identidad y pensamiento en materias como puede ser la histórica.

De hecho, el tema de la memoria histórica marca un antes y un después en la valoración del género como medio artístico y cultural. Así, la obra que marca este hito con la obtención de un Pulitzer es *Maus* (1986) de Art Spiegelman, que trata del holocausto, explicando la historia familiar. En realidad, el formato autobiográfico, muy utilizado por el cómic, sirve para retratar una época. Son muchos los ejemplos de cómics que narran hechos históricos, tanto desde un punto de vista documental, ensayístico o periodístico, como *Best of enemies* (2012) de Jean-Pierre Filiu y David B. o *Palestine* (1993) de Joe Sacco, por ejemplo; como desde el punto de vista de la memoria personal y social, utilizando el trasfondo histórico para reflexionar sobre los hechos acontecidos y extraer pensamientos de carácter social e ideológico. Serían ejemplos el ya citado *Maus* de Art Spiegelman, y el clásico *Persepolis* (2000), de Marjane Satrapi, pero también los más actuales como *Un largo silencio* (1998), de Miguel Gallardo, o *Vive la France* (2013), de Wolinsky. También, encontraríamos aquellos cómics donde el trasfondo histórico es el marco para narrar una historia de ficción como sucede con *Los surcos del azar* (2013), de Paco Roca, o *Il était une fois en France* (2013), de Fabien Nury y Sylvain Vallée.

En relación con la Edad Media, la presencia de esta etapa histórica en el cómic ha sido una constante desde los inicios, sobre todo desde la difusión de *Prince Valiant in the Days of King Arthur* (1937), de Harold Foster. Tanto esta obra fundacional como muchos de los cómics sobre la época transmiten una visión del mundo medieval tópica: una época oscura, peligrosa, en la que se mezclan en el imaginario colectivo caballeros, castillos y hasta elementos fantásticos como dragones, con una visión literaria y romántica de la historia (Gallo y Jativa, 2017), como veremos algo alejada de la visión que ofrecen los cómics catalanes a los que dedicaremos una particular atención en este estudio.

En función de su relación con la historia, Oriol García i Quera (Gallo y Jativa, 2017), autor de los cómics analizados en este trabajo, divide los álbumes en divulgativos, normalmente con un exceso de información que los hace poco atractivos, mientras que tampoco son útiles como herramienta de referencia para el estudiante; de entretenimiento, en los que el marco histórico solo es un escenario que se cuida en función del propio interés del autor; y mixtos, en los que la trama puede ser inventada o real, pero siempre encuadrada dentro de hechos históricos, por lo que también puede servir como herramienta divulgativa o instructiva, que es el caso de los cómics que nos ocupan.

## EL CÓMIC Y LA HISTORIA DE CATALUNYA: HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA IDENTIDAD PROPIA

Si en el cómic internacional la narración memorialística de los grandes conflictos mundiales es un tema fundamental, como lo son las guerras mundiales y los conflictos en Oriente medio, Palestina, Irán, Iraq, en el caso catalán, el cómic se ha ocupado de tres fechas claves de su historia: la época medieval, la guerra de sucesión y la guerra civil. La elección de estos periodos responde a tres momentos en la construcción ideológica de Catalunya como territorio. Si la época medieval representa el nacimiento de dicho territorio, la guerra de sucesión con la derrota ante las tropas felipistas supone el fin de la independencia efectiva de la antigua corona de Aragón, asimilada definitivamente al centralismo castellano que representa la monarquía borbónica. Por su lado, la guerra civil española simboliza el penúltimo intento de lucha por la singularidad catalana, además de un periodo propicio para la recuperación y reflexión en torno al concepto de memoria histórica (Falguera, 2012).

En este sentido, el formato cómic, su atractivo visual y narrativo, su carácter popular y divulgativo representa un instrumento idóneo para la recuperación de la memoria histórica y la reivindicación de la identidad cultural nacional, (García-Ruiz, 2019). Durante la primera década del siglo XXI se pueden leer los primeros intentos de publicar obras que desde el cómic tratan la guerra civil y la recuperación de la memoria histórica: *Cuerda de presas* (2005), de Jorge García y Fidel Martínez, *Nuestra guerra civil* (2006) y *Malos tiempos* (2007), de Carlos Giménez, y *Un llarg silenci* de Miguel Gallardo son los antecedentes. La creación del Premio Nacional del Cómic en 2007 y el hecho que los primeros galardonados sean obras de carácter social aplanan el camino hacia la recuperación de la memoria histórica. El posterior auge de la novela gráfica contribuye decisivamente al tema.

Así pues, el cómic deviene un género propicio para la recuperación de dicha memoria, porque por un lado representa, reconstruye gráficamente personajes, objetos y ambientes de época, por ejemplo puede representar lo gris del franquismo mediante tonos grisáceos o en blanco y negro; y por otro lado, permite desarrollar la aproximación fragmentaria a la realidad, propia de la memoria, a caballo entre lo real y lo ficticio, para señalar de forma parcial y subjetiva fragmentos de nuestra historia como en el caso de los mitos medievales catalanes.

En el presente artículo, analizamos el primer de los periodos históricos enumerados anteriormente: la época medieval. Como hemos señalado, la Edad Media supone el nacimiento de Catalunya como territorio con entidad propia, primero a partir de los condados francos, y en particular a partir de la figura de Guifré el Peloso (840-897), y posteriormente, integrada en la Corona de Aragón. Esta identificación territorial se vertebra a partir de unos personajes históricos que devienen mitos en la historiografía catalana. En este sentido, es especialmente interesante la leyenda de creación de la bandera catalana. Guifré el Peloso, antes de morir, herido en batalla contra los sarracinos, dibuja con la mano, con su propia sangre cuatro barras verticales encima del escudo amarillo que lo protegía. Este hecho da lugar a la bandera cuatribarrada. Evidentemente, la figura de Guifré es real, pero ni la batalla, ni el acto de dibujar las barras, ni el propio sentido heráldico son ciertos.

Aparte de Guifré el Peloso, los cómics estudiados tratan de otros personajes o hechos claves de la historia medieval de Catalunya: el rey Jaume I (1208-1276), responsable de la incorporación de las tierras valencianas y baleares a la Corona de Aragón; el conde Despertaferro Guillem Galceran de Cartellà (1230-1306), el primer capitán almogávar, líder de la expansión mediterránea de la Corona; o los condes francos, Hug Roger III (1430-1503) y Ermessenda de Carcasona (972-1058).

Así, estos cómics relatan hechos históricos y personajes reales, pero desde una perspectiva mítica y legendaria que contribuyen a perpetuar una idea mítica de la historia de Catalunya y de su nacimiento como nación, una idea que se sustenta en la historiografía romántica del siglo XIX y que no siempre es históricamente verídica ni comprobable.

## MÉTODO Y OBJETIVOS

En el presente artículo se analizan 10 cómics que narran ficcionalmente la historia de Catalunya desde sus orígenes fundacionales con Guifré El Peloso hasta la unión de la Corona catalano-aragonesa con la Corona de Castilla en el siglo XV. Para el análisis se

toman en consideración, por un lado, los elementos básicos del lenguaje del cómic (Fernández de Arriba, 2018), la viñeta, los planos y ángulos, la secuenciación narrativa, los globos, las líneas de movimiento o cinéticas, las metáforas visuales y signos gráficos, las onomatopeyas; y por otro, los elementos narrativos, tales como el tiempo y el espacio, los personajes con sus expresiones faciales y los gestos y posturas del cuerpo, los hechos de la narración y los temas que se abordan. Todo ello con tres objetivos:

1. Comprobar la intencionalidad ideológica que se esconde tras la narración y selección de unos hechos y unos personajes concretos de la historia catalana;
2. Aceptar la eficacia del género como instrumento útil para la divulgación y enseñanza de determinados hechos de la historia de Catalunya;
3. Proponer un modelo de análisis de un género muy popular pero alejado de la academia como el cómic.

## EL ANÁLISIS DE LOS CÓMICS

Tal y como hemos señalado, se presentan 10 cómics, 9 de los cuales el autor es Oriol Garcia i Quera, el principal autor que ha dedicado sus esfuerzos al género del cómic histórico en Catalunya. Nacido en Barcelona en 1967, inicia su trayectoria en la revista infantil *Cavall Fort* y se especializa en cómic de temática histórica, particularmente de personajes y episodios de la historia de Catalunya. Los cómics tomados en consideración, por orden cronológico de la historia que explican, son:

- *Guifré 897. L'origen de la nació* (Casals, 2006). Álbum de 57 páginas, color, tapa dura, tamaño 30x21.5 cm. Se trata de un cómic dedicado al personaje histórico al que se atribuye la creación de la bandera de Catalunya. El texto relata la labor de Guifré por cohesionar los territorios condales vinculados a la monarquía franca que recibe. Se trata de un territorio fragmentado, despoblado y bajo la amenaza constante de los caudillos de la frontera superior del Al-Andalus. Guifré se erige como líder de estos territorios y “pone los fundamentos de la nación” tal y como se explica en el paratexto de la contraportada (Garcia- Quera, 2006).

- *L'Amenaçça sarraïna* (Signament i comunicació, 1995). Álbum de 69 páginas, color, tapa dura, tamaño 29x21 cm. Este álbum se centra en la lucha entre el imperio franco liderado por Carlomagno (742-814) contra los sarracenos, situando la gestación de Catalunya en la marca hispánica, bajo la influencia carolingia.

- *Fa mil anys* (Cim edicions, 2006). Álbum de 33 páginas, color, tapa dura, tamaño 30x22 cm. y *Revenja*, álbum de 65 páginas, color, tapa dura, tamaño 29x21 cm. (Signament i comunicació, 1996), que explican las luchas entre cristianos y sarracenos en torno a los siglos IX y X protagonizadas por Carlomagno y los generales sarracenos Musá (640-716) y Abd al-Malik (646-705).

- *Terra de frontera Olèrdola 1058* (Dalmau editor, 2015). Álbum de 61 páginas, color, tapa dura, tamaño 27x 20 cm. No se centra en ninguna figura histórica concreta y narra el nacimiento de un nuevo mundo cristiano con el arte románico como principal signo de identidad cultural y social en plena alta Edad Media.

- *Mallorca 1229: Jaume el Conqueridor* (Casals, 2010). Álbum de 80 páginas, color, tapa dura, tamaño 20x27 cm. Narra la conquista de Mallorca por parte de uno de los padres del pueblo catalán, el rey Jaume I.
- *El desafiament de Burdeus* (Cim edicions, 2006). Álbum de 9 páginas, color, tapa dura, tamaño 30x22 cm. Relata la expansión catalanoaragonesa por el mediterráneo a partir de la figura de Pere el Gran (1240-1285) y su lucha por el control de Sicilia. Este tema es también tratado por *El comte Despertaferro*, único cómic no publicado por Garcia i Quera (*Cartes catalanes*, 2011). Álbum de 47 páginas, color, tapa dura, tamaño 30x21.5 cm. Se centra esta vez en la figura de un personaje legendario de la historiografía catalana como es Guillem Galceran de Cartellà. Creado por Josep Ma Ramírez.
- *L'Exercit errant: La darrera gran batalla dels almogàvers* (Signament i comunicació, 1993). Álbum de 69 páginas, color, tapa dura, tamaño 29x21 cm. Realizado en colaboración con Xavier Escura i Dalmau y Francesc Riart. Álbum dedicado a los almogávares, y en concreto al episodio de la batalla del Río Cefis (Grecia, 1311).
- *Hug Roger III, un rebel indomable* (Cim edicions, 2006). Álbum de 18 páginas, color, tapa dura, tamaño 29.5x21 cm. En esta ocasión la historieta está basada en unos hechos reales de la historia de Catalunya mucho más desconocidos que los anteriores, pero igualmente simbólicos: la vida del conde Hug Roger III, su familia y los capitanes en el periodo de 1479-1487. Este fue el último conde que se resistió a someterse al rey Fernando II El Católico (1452-1516) tras la Guerra Civil catalana (1462-1472). Fue sometido a un largo asedio por un ejército dirigido por un conde rival (Joan Ramon Folc III (1375-1441)) siguiendo órdenes del rey, hasta que finalmente tomaron por la fuerza su último bastión.

El conjunto de obras estudiadas puede agruparse desde el punto de vista de la transmisión ideológica de la historia en dos grupos. En primer lugar, el grupo de cómics que tratan la alta Edad Media y que podemos subdividir en dos: en primer lugar, aquellos cómics (*Fa mil anys...*, *Revenja*, *L'amenaça sarraïna*, *Guifré 897* y *Olèrdola 1058*) que relatan los orígenes de Catalunya. Se trata de unos orígenes muy vinculados a la marca Hispánica y su relación con los reinos francos del norte de Catalunya enfrentados a los caudillos sarracenos provenientes del sur. En estos álbumes se deja claro la lucha de los caudillos catalanes por su territorio, por su gente y por su independencia frente al imperio islámico. Tal y como se señala en uno de los paratextos de *L'amenaça sarraïna*, la historia explica las leyendas épicas del Pirineo y su conexión con la historia documentada de las crónicas militares de "unos enfrentamientos entre Carlomagno y el islam que pusieron los fundamentos de la futura nación catalana" (Garcia-Quera, 1995). Así, mientras la futura nación castellana está bajo el influjo árabe, los territorios de la futura Catalunya luchan por su independencia con una clara mirada hacia Europa, en concreto hacia la influencia franca. Estos álbumes retratan con crudeza la guerra, la rivalidad, las duras condiciones de vida de los caudillos y sus hombres, la sexualidad, la cotidianidad de la alta Edad Media y el papel de la iglesia en la construcción de la identidad nacional, como por ejemplo con la construcción del monasterio de Sant Cugat en *Fa mil anys...* Todo ello con un fuerte componente de acción que convierten el relato histórico en un marco donde se desarrollan aventuras bélicas y amorosas. Sin duda, la mayoría de estos textos van destinados al público juvenil que además de realizar una lectura de tipo lúdico puede documentarse con los apéndices divulgativos que las obras presentan. De entre estos, es

especialmente destacado el de *Olèrdola 1058*, un álbum ligeramente diferente de los anteriores porque presenta no las luchas entre cristianos y musulmanes, sino entre los diversos condes cristianos con el arte como protagonista en la difusión de los valores de la nueva nación.

En segundo lugar, encontramos los álbumes que describen la expansión, crecimiento y caída de los territorios de la Corona de Aragón, surgidos de la unión de los diferentes condados que habían crecido y se habían singularizado durante los siglos X-XI, tal y como explicaban los cómics analizados anteriormente. Los cómics del segundo grupo abarcan desde la primera expansión de la Corona a Mallorca del siglo XIII, pasando por la expansión mediterránea del siglo XIV, hasta la guerra civil catalana y la unión dinástica con los Trastámara de la segunda mitad del siglo XV. Se trata de relatos que en lugar de exponer la grandeza épica de las conquistas y la construcción de un nuevo imperio se centran en los aspectos humanos de las batallas y en concreto en ensalzar las cualidades humanas y militares, la valentía y la astucia de los principales protagonistas de la historia. Es el caso, por ejemplo, de *Mallorca 1229* donde se deja entrever la personalidad mítica del rey Jaume y su carácter tolerante, dialogante y democrático, como cuando reparte por subasta el botín acumulado y robado durante la conquista o cuando elige a un miembro de la familia Torroella como primer lugarteniente de la isla, como agradecimiento por su fidelidad. O el caso de *Hug Roger III, un rebel indomable*, un cómic un poco particular en este grupo porque no relata un hecho exterior a las fronteras catalanas, sino que explica la historia del conde de Pallars en su lucha contra el poder monárquico que desemboca en la guerra civil que azota Catalunya entre 1462 y 1472. Se trata de una lucha entre grupos sociales, familias nobles, crisis económica y enfrentamientos por un modelo de poder: el cercano al pueblo, simbolizado por la Generalitat de cuya parte está el protagonista de la historia, y el poder absolutista de Fernando el Católico, alejado de la realidad. Hug Roger III es presentado como un rebelde indomable que lucha por el bien común de su pueblo: “El rei Joan mai no ha estimat Catalunya! Hem de continuar la guerra fins a la fi!” (García i Quera, 2004, p. 15).

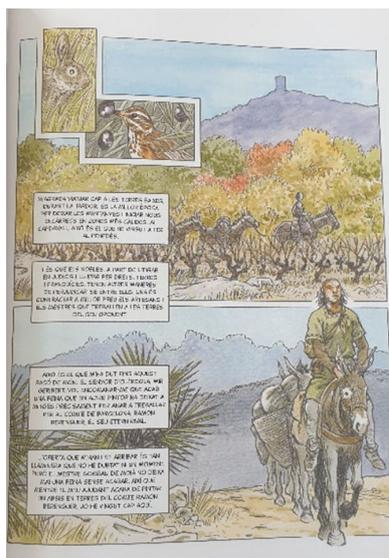
En los álbumes *El comte Despertaferro* y *El desafiament de Bordeus* se narra las luchas por la conquista de Nápoles y Sicilia. Se trata de la narración posiblemente más épica, donde al lado de la determinación de Pere el gran por conquistar Sicilia, leemos la crudeza de la batalla y las luchas internas entre el rey y Carlos d'Anjou por el control de la isla y la valentía de las tropas catalanas personificadas en Guillem Galceran de Cartellà y Roger de Llúria, líderes de los almogávares. Estas tropas eran mercenarios que, al grito de *despertaferro*, actuaban con impunidad y brutalidad controlando territorios en beneficio de los monarcas catalano-aragoneses. En lugar de explicar las barbaridades de la guerra, estos cómics, siguiendo el patrón de las crónicas medievales como la de Ramón Muntaner y que la historiografía romántica del siglo XIX perpetúa, muestran los almogávares y a sus líderes como héroes que acaban sus días gobernando plácidamente sus tierras. Así, pues, se produce en estos relatos un enaltecimiento del patriotismo y de la gloria nacional por encima de la narración de la violencia y la realidad histórica.

Como observamos se trata de cómics que identifican unos momentos históricos claves para la historia de Catalunya con la idea de reivindicar y fortalecer una determinada concepción del nacimiento de la identidad cultural propia catalana y difundir su ideal patriótico. En sus álbumes Oriol García i Quera saca partido de los recursos narrativos y dramáticos que ofrece el cómic y sitúa en la trama histórica los elementos de ficción necesarios per crear tensión argumental. De hecho, la gran mayoría de los libros

analizados son obras de ficción basadas en hechos reales que presentan unos paratextos informativos y divulgativos sobre el periodo histórico tratado. Por ejemplo, en *Mallorca 1229*, en el paratexto se describe mediante texto, ilustraciones, fotografías e infografías el contexto histórico explicando la figura de Jaume I y su pasado, la situación social de la isla de Mallorca y sus habitantes, el papel de las cortes catalanas en la expedición, la propia expedición y la figura de los caballeros. Posteriormente, se explica la conquista, la crónica del *Llibre del fets* e incluso la presencia de la conquista en cómics anteriores. O en el mencionado paratexto de *Olèrdola 1058* se expone la marca del Penedés, el papel de la iglesia en la alta Edad Media, la función del románico como periodo artístico, e incluso leemos información divulgativa del estado actual del yacimiento de Olèrdola y un glosario de términos de difícil comprensión para el público adolescente. Sin duda, se trata de una información que ayuda a contextualizar didácticamente el cómic y a transmitir su mensaje tanto narrativo y ficcional como ideológico.

Los cómics siempre empiezan con unas viñetas con marco que encuadran la situación inicial y explican brevemente el contexto histórico a través de unos cartuchos de texto que aportan la información no visualizada. Se trata de textos en off que tiene una función claramente narrativa y divulgativa tal y como observamos en la [figura 1](#).

**Figura 1. Olèrdola 1058 (Garcia i Quera, 2015, p. 1)**



Una de las características gráficas de Oriol Garcia i Quera es su cuidado por la composición de la página, que trabaja con técnicas manuales, con un estilo realista, lleno de detalles al servicio de la reconstrucción histórica. El plano general de las viñetas más grandes se convierte en un plano detalle recreando aspectos del paisaje o de los rostros de los personajes que ralentiza el ritmo del relato y permite adentrarse en la historia vivencialmente, siendo el lector quien vive desde dentro la narración.

La construcción del discurso se realiza mediante la ordenación secuencial de las viñetas en una composición de página por lo general dinámica, que favorece tanto el interés por la narración como por los efectos plásticos.

Figura 2. El desafiament de Burdeus (Garcia i Quera, Escura y Garcia i Quera, 2006, p. 36)



En la [figura 2](#) vemos como la composición dinámica de la página facilita la narración incidiendo en los aspectos que interesan a cada momento, sea el primer plano de la cara del obispo emisario de Carlos de Anjou o del rey Pere el Gran, sea el plano general picado que identifica el conjunto del encuentro y nos sitúa en el espacio. Este conjunto de viñetas nos permite comprobar otras de las características del cómic de Oriol Garcia i Quera, el tamaño de las letras y el uso de la negrita que sirve para señalar el estado de ánimo de los personajes y su volumen de voz, intensificando la sensación vivencial del lector a la que nos referíamos anteriormente.

La disposición de las viñetas resalta otro de los recursos del cómic para marcar dinamismo en la narración, la elipsis que permite relacionar lo que sucede en la viñeta con lo que ha sucedido en la anterior o en la siguiente, lo que nos permite insinuar lo que ha pasado. La elipsis, tal y como vemos en la [figura 3](#) en este otro ejemplo, es evidente en esta secuencia donde se deja inferir lo que sucede entre los amantes:

Figura 3. L'amença sarraïna (Garcia-Quera, Escura y Riart, 1995, p. 37)



Igualmente, comprobamos como el autor hace uso de los recursos onomatopéyicos, de las líneas cinéticas y las metáforas visuales para expresar movimiento y superar la condición estática del dibujo.

Oriol Garcia i Quera presenta unas viñetas de trazo manual a lápiz tal y como se observa en muchas de las páginas finales de los cómics que son un auténtico *making off* del álbum.

A esta técnica manual se le aplica el color, de tonos fríos, que se asocia a la narración y presenta un valor simbólico.

Así, por ejemplo, el color rojizo remite a la sangre propia de la batalla, de la lucha, y el color azul oscuro remite a las condiciones climatológicas en los que se desarrolla la escena. Especialmente interesante es el uso del color, de la degradación pálida del color, para narrar un cambio en la línea cronológica de la narración y realizar un *flashback* narrativo, tal y como sucede por ejemplo en *Hug Roger III* para narrar la infancia del conde.

Un último aspecto que destacar de estos álbumes es el uso del lenguaje que realizan. Más allá del uso visual del lenguaje con el uso de negritas, onomatopeyas y metáforas visuales, es destacable como el propio lenguaje sitúa al lector en un mundo medieval y realista. Así, si el personaje, como es el caso de Hug Roger III, utiliza un catalán dialectal propio de su procedencia geográfica pirenaica, el cómic conserva sus características dialectales, como por ejemplo el uso del posesivo “meua” en lugar de “meva”. O los topónimos que aparecen en todos los álbumes respetan la forma medieval: Octavia del Vallés por Sant Cugat del Vallés, Sant Joan del Ter por Sant Joan de les Abadesses, o Cauco Illiberis por Cotlliure. También se utiliza léxico medieval como *brans* por *espadas*, *caves* por *galerías*, *manganells* o *fonèvols*, que eran instrumentos de guerra, o *besants* que era una moneda musulmana de plata de uso corriente.

## CONCLUSIONES

Tal y como hemos señalado, el uso del cómic como medio para difundir o enaltecer la memoria histórica, las identidades culturales y la diversidad, un ideal patriótico o divulgar un periodo de la historia especialmente remarcable para el conjunto de la sociedad es un

instrumento válido y viable. Se trata de un medio relativamente económico, accesible y cuyo impacto, especialmente en la población infantil y juvenil, puede ser bastante elevado (García-Ruiz, 2019). La combinación de viñetas con sencillos textos en bocadillos, el uso de la imagen para explorar y narrar los hechos a través de los planos y ángulos, la secuenciación narrativa, las metáforas visuales y signos gráficos, o las onomatopeyas son instrumentos que facilitan la comprensión de la acción y, en consecuencia, la competencia lectora y literaria, porque en el cómic junto a la imagen se descubren los elementos narrativos, tales como el tiempo y el espacio, los personajes con sus expresiones faciales y los gestos y posturas del cuerpo, los hechos de la narración y los temas que se abordan.

En el presente artículo se trata la historia medieval de Catalunya y comprobamos como los cómics analizados son un potente recurso de lectura para divulgar unas ideas determinadas sobre la identidad cultural catalana y la construcción inicial de un territorio determinado, el de Catalunya, basadas en tres características: en primer lugar, se trata de una nación que desde antes de sus orígenes se singulariza del resto de la península ibérica con una mirada europea y europeizante; en segundo lugar, es un territorio que lucha constantemente por su independencia, como en la guerra civil de finales del siglo XV y finalmente, es un pueblo que está representado por grandes personalidades, valientes y astutas, que aspiran a engrandecer y magnificar la propia historia. La historia medieval de Catalunya es la historia de grandeza de un dominio que nace y crece en un contexto tremendamente hostil y acaba derrotado y asimilado, una asimilación nunca aceptada por los protagonistas de estos cómics que transmiten la idea de que la lucha no ha terminado y debe proseguir.

Es evidente, pues, que el cómic es un género que deviene ideal para difundir unas determinadas ideas porque el esfuerzo de leer un texto marcadamente visual como este es inferior al de otros medios, al tiempo que el propio formato supone una atracción difícilmente resistible para todos, tanto para aquellos que lo utilizan como vehículo para expandir su pensamiento como para quienes lo leen sin reparar en el discurso ideológico que puede esconder, ya que sirve de plataforma para contar cualquier historia desde una perspectiva y punto de vista determinados (Vilches, 2014, p. 11).

En este sentido, la lectura y análisis de los cómics sobre la historia catalana permiten construir en la mente de los lectores unos referentes históricos y mitológicos propios: los condes francos, los reyes catalanes, los almogávares, que vertebran una identidad cultural del origen de la nación catalana, en busca de una identidad cultural, nacional, lingüística y mitológica, y en consecuencia narrativa, propia, individualizándola de los países vecinos, a la vez que contextualizándola en un marco europeísta que aboga por el respeto a la diversidad cultural de cada territorio.

## Referencias

- Altarriba, A. (2008). La historieta, un medio mutante. *Quimera. Revista de Literatura*, 293, 1-6.
- Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *Arbor*, 156, 9-14. <https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2111>
- Filiu, J. P., & B., D. (2012). *Best of enemies*. SelfMadeHero.
- Duran, T. (2010). L'album dins la narrativa audiovisual. *Articles de didàctica de la llengua i de la literatura*, 52, 10-22.

- Falguera-Garcia, E. (2012). La Guerra Civil en la Literatura Infantil Catalana. Apunts sobre Estructures Narratives. En À. Martín (Coord.), *Actes del Setzè Col·loqui Internacional de Llengua i Literatura Catalanes* (pp. 224-239). Publicacions de l'Abadia de Montserrat.
- Fernández-de-Arriba, D. (2018). *Memòria i vinyetes. La memòria històrica a l'aula a través del còmic*. Generalitat de Catalunya.
- Foster, H. (1937). *Prince Valiant in the Days of King Arthur*. Fantagraphics
- Gallardo, M. (1998). *Un largo silencio*. Astiberri.
- Gallo, J. P., & Jativa, M. V. (2017). Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica. *Monografías Aula Medieval*, 6, 124-138.
- García, J., & Martínez, F. (2005). *Cuerda de presas*. Astiberri.
- García-Ruiz, M. (2019). El cómic, medio de reafirmación de la identidad nacional. *Bie3: Boletín BIEE*, 13, 736-763.
- Giménez, C. (2006). *Nuestra guerra civil*. Debolsillo.
- Giménez, C. (2007). *Malos tiempos*. Debolsillo.
- Groensteen, T. (2013). De l'art séquentiel à l'art ludique. *Textimage*, 3, 1-4. [http://www.revue-textimage.com/07\\_varia\\_3/groensteen3.html](http://www.revue-textimage.com/07_varia_3/groensteen3.html)
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic*. Akira cómics.
- Ortiz, J. (2009). El cómic como recurso didáctico en la Educación Primaria. Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la educación*, 5(72), 1-6. <https://doi.org/10.2307/j.ctv105bcxd.14>
- Nury, F., & Vallée, S. (2013). *Il était une fois en France*. Glénat.
- Pardo-Jiménez, P. (2021). El papel del lector y su auge en la reciente teoría literaria francesa. *Ocnos*, 20(2). [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2021.20.2.2388](https://doi.org/10.18239/ocnos_2021.20.2.2388)
- Paré, C., & Soto-Pallarés, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos*. 16(1), 134-143. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2017.16.1.1300](https://doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300)
- Pintor, I. (2017). *Figuras del cómic: forma, tiempo y narración secuencial*. Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Jaume I, Universitat Pompeu Fabra, Universitat de València.
- Roca, P. (2013). *Los surcos del azar*. Astiberri.
- Sacco, J. (1993). *Palestine*. Fantagraphics
- Satrapi, M. (2000). *Persepolis*. L'association.
- Spiegelman, A. (1986). *Maus. A Survivor's Tale*. Pantheon Books.
- Suau, P. (2021). *El còmic i la memòria històrica*. Dolmen editorial.

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic* Editorial Nowtilus.

Vilches, G. (2019). El cómic: ¿un arte secuencial? Una crítica al concepto de secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud. *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, 1, 203-217. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_neuroptica/neuroptica.201914328](https://doi.org/10.26754/ojs_neuroptica/neuroptica.201914328)

Wolinsky, G. (2013). *Vive la France*. Seuil.

## Obras analizadas

Garcia i Quera, O., Escura, X., & Riart, F. (1993). *L'exèrcit errant*. Signament i comunicació.

Garcia i Quera, O., Escura, X., & Riart, F. (1995). *L'amenaça sarraïna*. Signament i comunicació.

Garcia i Quera, O., Escura, X., & Riart, F. (1996). *Revenja*. Signament i comunicació.

Garcia i Quera, O. (2004). *Hug Roger III. Un rebel indomable*. Arts gràfiques Bobalà.

Garcia i Quera, O. (2006). *Guifré 897. L'origen de la nació*. Casals.

Garcia i Quera, O., Escura, X., & Garcia-Quera, N. (2006). *Fa mil anys...* Cim edicions.

Garcia i Quera, O., Escura, X., & Garcia-Quera, N. (2006). *El desafiament de Burdeus*. Cim edicions.

Garcia i Quera, O. (2010). *Mallorca 1229. Jaume I el Conqueridor*. Casals.

Garcia i Quera, O. (2015). *Terra de frontera Olèrdola 1058*. Dalmau editor

Ramírez Josep Ma. (2011). *El comte Despertaferro*. Cartes catalanes.