

DE *MARIANELA* A *NELA*: GALDÓS VISTO DESDE EL CÓMIC

FROM *MARIANELA* TO *NELA*: GALDÓS IN THE COMIC BOOK

Antonio José Bellido Castro

Universidad de La Laguna

RESUMEN

Marianela es la obra de Benito Pérez Galdós que cuenta con un mayor número de adaptaciones: desde la televisión hasta el teatro, pasando por la telenovela, la brevedad de la obra, sumada a su dramatismo y vigencia, han hecho de *Marianela* una obra propicia para la reinterpretación en otras disciplinas. La última de esta en formato cómic, bajo el nombre de *Nela*. Rayco Pulido, su creador, mantuvo la esencia de la obra original en una traslación a un código artístico bien distinto: el de la imagen como narración. En el presente artículo valoraremos las aportaciones teóricas del cómic y la novela gráfica en *Nela*, y qué añaden con respecto a la obra original, en base a cuatro de los itinerarios más importantes de las narraciones gráficas: el paisaje, los rostros, el simbolismo y los diálogos. Estos conceptos, básicos para la composición del cómic, permiten visualizar la obra desde otro código artístico, pues la imagen sustituye en buena medida el corpus textual que posee la novela convencional.

PALABRAS CLAVE: Benito Pérez Galdós, cómic, *Marianela*, *Nela*, novela gráfica.

ABSTRACT

Marianela is Benito Perez Galdós's most adapted work: from television to theater, with presence on the soap opera genre. The brief nature of the book, in addition to its drama and relevance to our times, makes of *Marianela* a piece suitable to adaptation. The last one is in a comic book format, under the name of *Nela*. Rayco Pulido, his creator, kept the essence of the original work in a translation with a different artistic code: from image to narration. In this research paper, we will analyse the comic theory and the graphic novel in *Nela*, and what it adds to the original book based on four of the most important concepts of the graphic novels: landscape, the faces, the symbolism, and the dialogues. These notions, basic for comic compositions, allow to visualise the novel from another artistic code, because the image replaces the text that forms the traditional novel.

KEYWORDS: Benito Pérez Galdós, cómic, graphic novel, *Marianela*, *Nela*.

DISTINTOS CÓDIGOS, UNA MISMA OBRA: *MARIANELA*

Dentro de la producción literaria de Benito Pérez Galdós, en la que constan más de setenta novelas (si tenemos en cuenta los *Episodios Nacionales*) *Marianela* (1878) es una de las novelas que mayor espacio han acaparado en la primera línea de la crítica. Si bien pese a que *Fortunata y Jacinta* es la más prolífica de sus obras, *Marianela* es la novela que mejor se ha exportado desde su propio género, pues es la obra de Galdós más adaptada a otras disciplinas. Su brevedad y concisión, sumado a la cantidad de diálogos que posee, hizo factible el tránsito de esta novela corta, a otros códigos artísticos, como es el caso del teatro o la televisión; pues

géneros como el cine o la telenovela¹, han tratado de captar la esencia de una obra que se debate entre el contenido lírico debido y el reflejo del enfrentamiento de Galdós para con España y el mundo, como señala Joaquín Casalduero (2002: 18).

LA ÚLTIMA DE LAS ADAPTACIONES: *NELA*

En el año 2013, la editorial Astiberri, especializada en novelas gráficas, dio luz a la última de las adaptaciones de *Marianela*. Bajo el formato de una historieta, Rayco Pulido reescribió, o, mejor dicho, ilustró el clásico *galdosiano*. Como el mismo autor comenta en el prólogo, *Nela* posee prácticamente la misma estructura que la *opera prima*, pues al margen de unas sutiles diferencias, trató de conservar con la mayor precisión posible el texto original. En palabras del propio autor:

Sobre mi adaptación pocas cosas tengo que decir en este prólogo: la idea inicial era permanecer lo más fiel posible a la novela. Incluso me propuse respetar los diálogos originales dentro de lo viable [...]. La solidez de su estructura así lo permitía, de hecho, incluso el número de páginas es bastante similar. El resto de los cambios son decisiones narrativas propias del traslado a otro lenguaje, sencillas de interpretar si las enfrentas al texto original (2013: 3. Sobre la adaptación).

Algunas de las claves que posibilitaron la transformación del texto en una narración gráfica las comenta el propio Pulido en el prólogo: en primer lugar, tratarse de una novela breve, que consta de no más de ciento ochenta páginas en función de la edición; y, en segundo lugar, que cumpla algunos de los requisitos de Edgar Allan Poe sobre los relatos breves: que existe una única fuente para el desarrollo dramático, y que pueda leerse de una vez (2013: 2. Sobre la novela)².

Como bien han señalado Del Olmo Colín y Ramírez López, las proximidades entre la adaptación de Rayco Pulido sobre la obra de Galdós son palpables. Hablábamos antes de la brevedad de un relato que, pese de las diferentes ediciones, no llega a alcanzar las doscientas páginas. Tal y como apuntan sendos investigadores: «El volumen consta de 168 páginas en las que predominan las viñetas en blanco y negro, con unas cuantas que incorporan un color dorado antiguo» (2017: 55). Dentro de las amplias y evidentes similitudes que presenta *Nela*, el propio

¹ Nos consta, gracias a la publicación de Mauricio Del Olmo Colín y Marco Ramírez López, en su trabajo «*Nela y Marianela: En Torno a Una Adaptación Gráfica*», dos telenovelas mexicanas del pasado siglo: una que presenta el mismo nombre que la original, dirigida por Ernesto Alonso en el año 1961; y la otra, titulada *Flor y Canela*, de Luis Vélez, en el año 1989.

² Sobre esto Pulido discrepa: no cree que *Marianela* esté hecho para leerse de una vez, como sí ocurre con *Nela*. Esto puede deberse al esfuerzo cognitivo que posee el texto, y el dinamismo de la imagen, lo que acelera el proceso de lectura.

autor se encarga de explicar en el prólogo los matices que, por cuestiones estéticas o personales, debió cambiar para la elaboración del libro: por un lado, hay un intercambio entre los capítulos nueve y diez para con la obra original («Los Golfines» e «Historia de dos pueblos», respectivamente); y, sobre todo, el final, en el que Pulido caricaturiza la imagen de Galdós, suprimiendo algunas de las palabras que le dedican desde el célebre periódico *The Times* a Marianela, pues, como señala el propio Pulido: «Yo no pude hacerle eso a mi Nela. Merecía una pequeña victoria, aunque fuese una farsa y ya estuviera muerta» (2013: 3. Sobre la adaptación).

Hemos querido señalar algunas de las diferencias entre las dos publicaciones³. Las similitudes son tan numerosas que debemos acotar las intenciones investigadoras para con este trabajo. Es por esto por lo que en el presente artículo trataremos de analizar las aportaciones de *Nela* con respecto a la obra original, en base a algunas de las premisas más relevantes de las novelas gráficas: el paisaje, los rostros, los símbolos y los diálogos.

PAISAJE, ROSTROS, SÍMBOLOS Y DIÁLOGOS: EL CÓMIC COMO NUEVA FORMA DE NARRAR

En la última mitad del siglo XX, las lecturas se han reformulado desde el punto de vista de nuevas creaciones artísticas. Durante la década de los años treinta en Estados Unidos, la aparición del formato *comic book* dio origen a la captación y narración de nuevas historias que eran especialmente breves.

Estas manifestaciones artísticas del arte secuencial simbolizaron un cambio en la narración, alterando los principios básicos del libro, en el que el cuerpo de texto se presentaba como único acaparador del constructo literario; en la novela gráfica el texto pasaba a converger con la narración subyacente que creaba la imagen. El diseño de las ilustraciones, lejos de reproducir de manera exacta lo que las propias viñetas exclamaban en voz de los personajes, expresa en buena medida, todo aquello que el texto no es capaz de captar por sí solo, o que es representado con mayor claridad por la propia imagen. En palabras de Will Eisner:

El *comic book* consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a

³ Para una mayor profundización entre las dos obras, recomendamos el artículo ya citado de Mauricio Del Olmo Colín y Marco Ramírez López: «*Nela y Marianela : En Torno a Una Adaptación Gráfica*», página 55, en la que se detallan las diferencias lingüísticas en los títulos de los capítulos y demás cuestiones, tanto de la obra original como de la narración gráfica.

otras. La lectura del *comic book* es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual (2002: 10).

El éxito editorial de las mismas supuso un desarrollo dentro de la industria, lo que derivaría en una fuerte producción de las denominadas «novelas gráficas». Sin embargo, la aparición de dichas «novelas gráficas» ha dado problemas a la hora de la búsqueda de su significación. Uno de ellos ha sido el público al que ha ido dirigido históricamente el *comic*, por lo que, la novela gráfica, siendo descendiente directa del mismo, ha tratado de diferenciarse en lo que al público, contenido y duración se refiere. Entre las múltiples definiciones acerca de las novelas gráficas, hemos optado por la siguiente, recogida en *The graphic novel: an introduction* (2015):

We consider then that the graphic novel is a medium, the key features of which can sit on a spectrum on whose opposite pole is the comic book. Roughly speaking, these features can be situated at four levels: (1) form; (2) content; (3) publication format, and, directly related with this, (4) production and distribution aspects (2015: 8).

Es por esto por lo que la narración en la novela gráfica se bifurca, pues el lector acude tanto a la imagen como a la palabra. Ambos itinerarios se entienden desde un punto de vista conjunto, pues lo que en la novela convencional suponía una responsabilidad total en manos del texto y de la capacidad del mismo para transmitir y recrear desde las distintas personalidades hasta el manejo del espacio, en la novela gráfica es la propia imagen la que actúa como elemento captador de los espacios, de las facciones de los personajes y de los símbolos, entre otras cosas.

En la novela gráfica, y, particularmente, en el caso de *Nela*, como veremos más adelante, se hace un uso más extendido de la imagen que del diálogo en sí. Esto no se debe a un interés particular del autor por minimizar el ámbito de incidencia del diálogo dentro de la obra; por el contrario, la imagen y el simbolismo de la ilustración, abren la posibilidad de sustituir el *corpus* descriptivo del paisaje, y permiten que el lector pueda incidir directamente en él, sin la necesidad de la aparición del texto.

Dentro de las variantes que ofrece la narración gráfica, podemos hablar de la iconografía espacial y de los rostros. El paisaje, uno de los condicionantes de los hechos que suceden en las novelas, involucran al lector dándole a los personajes un contexto espacio temporal. El entorno en el que se desarrollan las acciones se manipula en base a un detallismo textual que trata de suplir las posibilidades que ofrece la imagen. De esta forma, el paisaje puede mostrarse en un presunto segundo plano para la novela gráfica, pues ejerce como «narrador espacial». El resultado de la influencia del espacio dentro de la novela gráfica se ejemplifica en las opciones que maneja el autor para no hacer uso del diálogo, pues la imagen da su propio testimonio. En

The graphic novel, an Introduction: «If images are never reduced to mere “Illustrations”, their role is to complete the text in a vere specific sense, either by giving information that the text does not offer, or by giving an often-ironic counterpoint to what is said» (2015: 147). O, como comenta Eisner: «La ausencia de diálogos para reforzar la acción sirve para demostrar la viabilidad de las imágenes sacadas de una experiencia corriente» (2002: 18).

Sobre el tratamiento del espacio, además, existen una serie de consideraciones aplicables a la novela gráfica en general: en primer lugar, las viñetas no precisan de diálogos de manera obligatoria, pues el propio grabado hace efecto en función de las intenciones creativas del autor. En cuanto al paisaje, la adición de un fragmento que viniera a secundar lo que el propio lector está observando, no solo no aportaría nada, sino que la carga visual del propio icono descendería. Incide de esta forma todo lo que acontece dentro de la viñeta, pues los fenómenos paisajísticos de los que hace gala el lector operan en mayor o en menor medida dentro de la narración. De esta manera, tanto las formas como las perspectivas ejercen como jueces a la hora de dictaminar los elementos que poseen una mayor relevancia dentro del relato.

En cuanto a los personajes, la narración gráfica añade nuevos recursos a las opciones de las que dispone la novela convencional, como la gestualidad o las posturas. Si bien es cierto que la propia *descriptio* ya hace gala del rostro de las distintas identidades que pululan sobre las obras literarias, en la novela gráfica, el hecho de disponer de la imagen realza las intenciones sociocomunicativas de los personajes⁴; así como, de la misma manera, les permite no hacer uso de la comunicación, en tanto que el gesto en el rostro ya posee una codificación que se torna inteligible para el lector. Por otra parte, no solo el rostro crea un espectro a través del cual se puede suprimir la intervención textual dadas las facciones de los personajes: la propia postura corporal ya posee una connotación lo bastante poderosa visualmente como para intervenir en las interpretaciones del lector. Tal y como sostiene Daniele Barbieri:

La caricatura acentúa los caracteres fundamentales de un rostro, de un cuerpo, de una situación, poniéndolos en evidencia en detrimento de otros, y haciendo en consecuencia más sencilla la operación del lector/espectador. Este último tiene menos trabajo visual que cumplir: los aspectos importantes de una imagen no deben buscarse, ya están expuestos, caricaturizados, puestos en evidencia (1993: 217).

Pese a esto, la imagen no actúa únicamente como una reflectora de las intenciones creativas del autor y del propio texto: en ocasiones, el creador hace uso de la simbología visual en

⁴ Encontramos aquí ciertas similitudes entre los códigos visuales del teatro y de la narración gráfica. Estas disciplinas, a diferencia de la novela, poseen itinerarios en favor de la expresividad: si en la novela gráfica tenemos la ilustración, en el teatro las acotaciones encauzan los diálogos en función de las necesidades del momento.

búsqueda de un realce estético, bien sea con el posicionamiento de los personajes dentro de la viñeta, o con el manejo del entorno⁵. Además, el ilustrador crea un espacio donde no solo los personajes son partícipes de los hechos, pues el entorno se convierte en un aliado con el fin de potenciar las acciones. El objeto, parte esencial del proceso creativo de la novela gráfica, transmuta en favor de los intereses de la narración: se muestra en algunos casos como parte inanimada y estéril, como elemento de la comunicación pasiva, mientras que en otros instantes sirve como apoyo o relator de la acción.

Por último, una vez comentadas las aportaciones de las ilustraciones y su significación para con la novela gráfica, no debemos obviar la importancia del diálogo. Comentábamos antes la eventualidad de que las viñetas no posean ningún cuerpo textual y que sea la imagen la que porte todo el contenido informativo. Aunque si bien esto se reproduce de manera ocasional dentro de los comics y las novelas gráficas, no es habitual la supresión del texto durante toda la historieta. El uso del diálogo se recoge de manera rutinaria aunque no excesiva, pues la selección de los diálogos tiende a ser meticulosa y particular, debido, entre otros factores, a la concisión de los términos, al transcurso del tiempo y al espacio del que dispone. El escritor, a la hora de crear la novela cuenta con un espacio ilimitado que varía en función de sus intenciones creativas. Por el contrario, el comic sí se atiene a una problemática espacial, pues la viñeta posee unos márgenes muy estrechos en los que la información que aparece es relativamente reducida. La imagen, tal y como citábamos con anterioridad, suple las carencias espaciales del texto, pero no es capaz de abarcarlas todas. El resultado de esto deriva en una selección de los textos que en pocas líneas puedan abarcar la mayor información posible. Como señala Will Eisner en *La narración gráfica* (2003): «Existe una relación casi geométrica entre la duración del diálogo y el mantenimiento de la situación que lo ha provocado. En este intercambio hay un tiempo perceptible entre el diálogo y la acción» (2003: 60). Y más adelante:

Debido a la falta de sonido, el diálogo encerrado en los bocadillos hace de guion que el lector recita mentalmente. El estilo de la rotulación y de la puntuación son las claves que permiten al lector comprender los matices emocionales de los que quiere dejar constancia el narrador (2003: 61).

Hay, por tanto, una relación de entendimiento entre el autor y el lector: el creador de la novela gráfica debe seleccionar una serie de diálogos que sean verdaderamente relevantes para el transcurso de la historia. El lector, al debatirse entre la visualización de la imagen y el texto,

⁵ En este punto, al igual que sucede con la literatura, el juego de colores para la ilustración supone un elemento visual diferenciador, pues si bien en la novela convencional atendemos a la capacidad de los escritores de dar una connotación a la vivencia con el color, los cambios de tonalidades dentro de la novela gráfica presentan un alto contenido simbólico.

debe ser incitado a una breve lectura dialógica en la que prime el tema principal de la obra, o diálogos con un fuerte carácter expresivo. Este proceso creativo, seguramente uno de los más importantes para la consecución de la novela gráfica, será determinante a la hora de dirimir la aceptación y empatía del lector para con la obra.

DE *MARIANELA* A *NELA*: EL TEXTO CONVERTIDO EN IMAGEN

La adaptación de *Nela*, parte de un reconocimiento del autor hacia uno de los personajes más relevantes de la obra: Teodoro Golfín (anexo: viñeta 1)⁶. Si bien en *Marianela* el inicio da lugar a la descripción del doctor, dicha prosopografía en el cuerpo de la narración gráfica no es necesaria como cuerpo de texto, pues viene representada por la imagen. Esto se repetirá de manera constante con todo lo referido tanto a las características físicas de los personajes como al espacio.

Nela está construida en base a un juego de colores blanco-negro, legado posiblemente al dramatismo que conlleva la obra y a la simbología para con algunos personajes. Desde las primeras páginas en las que Teodoro Golfín encuentra a Pablo, la única imagen que aparece como viva en el texto es la de los personajes, pues el espacio va cambiando en función de la situación espacial. Por ejemplo: el encuentro entre Teodoro y Pablo en la superficie se tiñe de un fondo blanco como representación de las zonas visibles de Socartes (apéndice 1); mientras que en el descenso de ambos personajes hacia las minas, la ilustración «se apaga» para que sea el texto el que guíe visualmente al lector (apéndice 2). De manera ilustrativa, la salida de sendos transeúntes devuelve el juego de claroscuros al espacio.

Cabe destacar la completa omisión a lo largo de toda la narración en lo referido a las descripciones del lugar por parte del narrador. En *Marianela*, al referirnos a un cuerpo de texto, Galdós se valió de un análisis espacial para poder situar en contexto al lector, como podemos ver al comienzo de la obra (apéndice 3):

Hallábase en un lugar hondo, semejante al cráter de un volcán, de suelo irregular, de paredes más irregulares aún. En los bordes y en el centro de la enorme caldera, cuya magnitud era aumentada por el engañoso clarooscuro de la noche, se elevaban figuras colosales, hombres disformes, monstruos volcados y patas arriba, brazos inmensos desperezándose, pies truncados, dispersas figuras semejantes a las que forma el caprichoso andar de las nubes en el cielo; pero quietas, inmóviles, endurecidas (2002: 58).

⁶ La primera ilustración de la obra presenta como único componente a Golfín al lado de una voz que le dicta una de las frases más reconocibles de la obra, que es el lema del doctor Teodoro Golfín: «Adelante, siempre adelante».

Para la adaptación de *Nela*, debido a diversos factores, principalmente el del espacio, no es posible asignarle a las ilustraciones todas las consignas que pretendía Galdós para con el entorno de las minas de Socartes; pese a esto, las premisas más claras de las descripciones de los lugares quedan recogidas (apéndice 3).

Tanto en *Nela* como la obra original no existe un amplio abanico de lugares que los personajes exploren. Estos se limitan mayoritariamente a las minas de Socartes, al campo en el que pasean y conversan Pablo y Marianela, al pueblo, y al lugar donde Nela se esconde, el mismo que fue testigo de la muerte de su madre: la Trascava. Esto permite a Rayco Pulido centrar la narración gráfica en el aspecto dialógico, en lugar de recurrir a una redimensión espacial. Las posibilidades del pequeño número de lugares que aparecen en *Marianela* dirigen la mira de la narración gráfica a otros tratamientos para con las escenas. Si en el caso de las minas encontrábamos fondos negros debido a la oscuridad del lugar, el mismo por el que transita Pablo, con la simbología que ello conlleva, y el fúnebre pasado que remite al lector al suicidio de la madre de Marianela, es en lugares como el campo y el bosque donde la acción se inscribe bajo un color blanco que permite al lector jugar con la simbología visual. En el caso del campo (véase el capítulo 6), el posicionamiento de los personajes nos señala dos planos dentro de una misma narración: un entorno que se sitúa poco detallado, hecho que centra la atención en los diálogos; de la misma forma ocurre con el capítulo siguiente, titulado «Más tonterías», en el que Galdós ahonda en la imagen que proyecta el bosque, hecho que omite Rayco Pulido en su adaptación.

Por otra parte, las variaciones no solo se aprecian desde el punto de vista espacial, pues los rostros sufren transformaciones en función del momento que atraviesan. En las novelas convencionales la ausencia de la imagen hace que en las exclamaciones de los personajes delaten los cambios en sus facciones, así como el narrador; en este caso la imagen es el propio narrador, pues en ocasiones, sin la necesidad de un texto como soporte, la gestualidad de los personajes es lo suficientemente significativa como para narrar por sí sola. Puntualizaremos en este caso, las distintas representaciones de Marianela dentro de su homónima novela, y de su correspondiente adaptación.

En primer lugar, para con la novela, a pesar de Del Olmo Colín y Ramírez López sostengan que «la ‘belleza’ de Nela no está determinada» (2017: 56), en *Marianela* existen indicios que incitan a pensar en ello: por un lado, Nela posee una serie de complejos sociales, sobre todo en los momentos en los que teoriza sobre su unión con Pablo, pues se siente inferior a Florentina, a quien observa con admiración. Esto no se debe exclusivamente a su posición social, sino que se intuye una belleza notable en los rasgos de la que a la postre será la mujer de Pablo. Por

otra parte, las evasivas de Nela a las recurrentes preguntas de Pablo, son un indicativo acerca de las características físicas de la protagonista: «¿Nela, no es verdad que eres muy bonita? La Nela calló. Instintivamente se había llevado las manos a la cabeza, enredando entre sus cabellos las hojitas medio ajadas que había cogido antes en la pradera [...]. Yo... no sé...; dicen que cuando era niña era muy bonita... ahora...» (2002: 106). Y más adelante: «¡Linda yo! Pues esa que veo en el estanque no es tan fea como dicen» (2002: 107). De hecho, es el propio Teodoro Golfín quien asegura que la belleza de Nela perteneció a tiempos pasados, aunque sigue siendo consciente de que la belleza de Nela no se mide por su aspecto físico: «—No, señor; porque caí sobre piedras. ¡Divina madre de Dios! Dicen que antes de eso era yo muy bonita. — Sí, indudablemente eras muy bonita. Y todavía lo eres...» (2002: 71). Tenemos, por tanto, un personaje de cuestionable belleza, hecho que será determinante para el desenlace de la novela, pues Nela, por temor a impresionar de forma negativa a Pablo, decide esconderse y huir ante el posible rechazo que pueda causar.

La caracterización de Nela está construida desde diferentes arquetipos en la adaptación de Rayco Pulido. La protagonista, en una proyección multiforme, es objeto de cambios en su fisonomía en función de su estado de ánimo, del momento en el que se encuentre, o incluso, del entorno, como veremos más adelante. Cabe destacar que Nela no siempre muestra la cara. Entendemos por esta parte, un intento de deshumanización del personaje debido a la familia con la que convive; observamos esto en el capítulo 4 (apéndice 4). El narrador ilustra las vivencias de Nela con sus parientes; al mismo tiempo, el modo de vida de Nela, similar al de un animal debido al trato que recibe, hace que pierda su condición de miembro de la unidad familiar; esto es aprovechado por Pulido para extraerle los rasgos faciales a un personaje en constante mutación (apéndice 5).

Así pues, en numerosas ocasiones con Pablo, tampoco es dibujada con rostro, pues el pelo ejerce de cortina a través de la cual la protagonista disecciona el mundo en el que no cree pertenecer (apéndice seis). A medida que se prolongan las conversaciones con su fiel compañero, «se disuelve la máscara» del personaje, quien fortifica gradualmente su confianza en sí misma, aunque solo cuando se encuentra con el ciego, o en ocasiones, con Celipín o Teodoro Golfín.

Su rostro enmudece, cambia y se disipa, al recibir las noticias que le llegan de Pablo, sobre todo las referidas a Florentina y a la posibilidad de recuperar la visión. En esto Nela, solidaria para con la causa de quien más estima se alegra y convence de las probabilidades de éxito, al tiempo que el ilustrador va mostrando nuevos estigmas en su cara. Estas marcas, que poseen la condición de evaporarse cuando las noticias son favorables o en los momentos de felicidad

plena de la protagonista, principian las desavenencias y disgustos que parecen perseguir a Nela (apéndices siete y ocho).

Por último, debemos destacar la figura de Pablo. Al igual que en la novela, Pablo recupera la vista a la mitad del relato. Sus decisiones no se ven diferenciadas entre las dos obras, aunque sí cabe señalar una característica primordial en la caracterización del mismo en *Nela*: durante la primera parte de la narración gráfica, Pablo carece de ojos, y no así de nariz, cejas y boca. Hemos observado que la imposibilidad de la visión en *Nela* opera de forma distinta a medida que los personajes se enfrentan a una serie de dificultades: Teodoro Golfín es ilustrado desde un punto de vista cenital en las minas de Socartes, con el sombrero tapándole la vista en representación de su incapacidad para ver; o a Marianela con el cabello cubriéndole la faz, como hemos señalado anteriormente. En cambio Pablo, seguramente debido a factores relacionados con las técnicas ilustrativas, es privado de los ojos durante buena parte de la novela (apéndice nueve).

El uso de la imagen, no solo en lo acontecido para con el paisaje y los rostros, se vale de una elevación estética o de una mutación del propio código mediante itinerarios tan propios de la literatura como el *simbolismo*. En lo referido al mismo, en tanto en la obra prima como en la adaptación observamos la recurrencia de acudir al símbolo en busca de dualidades que permitan relacionar conceptos con personajes, o en una metamorfosis de los personajes en la que converjan con el entorno.

Ya Thomas Lister se refirió a esto en su artículo *Symbolism in Marianela* (1931), estableciendo una serie de binomios con los que relaciona a los personajes con distintos elementos: Pablo es la representación de España, sobre todo en la concepción del país con la Iglesia; Marianela simboliza la fe nacional; Florentina como la máxima expresión de la cristiandad moderna, *etc.* De esta forma, cada rasgo de la identidad nacional se personifica en algunos de los personajes de la obra (1931: 349).

Sin embargo, el simbolismo en *Marianela* no solo se ve personificado en manos de los caracteres de la narración; Mario Ruiz advierte del simbolismo platónico en la obra: «La índole del simbolismo que Galdós usa en *Marianela* hace de esta novela el vehículo perfecto para iniciar cualquier estudio sobre el platonismo galdosiano. [...] Lo que hace plausible y consciente la influencia platónica delineada dentro del marco helénico ya descrito es la importancia que Galdós da a los doble símbolos materia-sustancia y luz-oscuridad, usándolos como pilares básicos de la trama novelística» (1970: 870).

En cuanto a *Nela*, el simbolismo queda reflejado a lo largo del tratamiento del paisaje, como comentamos con anterioridad, y en los rostros. Con esto, quisiéramos enfatizar la cuestión

en dos ejemplos concretos donde la alteración gráfica permite al ilustrador jugar con la simbología visual.

Destacamos la existencia de dos planos narrativos dentro del mismo capítulo. Tanto en *Marianela* como en *Nela*, la realidad se aúna junto con una dimensión fantástica, relato que se distingue especialmente con los sueños y anhelos de algunos de los personajes, como se extrae de las expectativas futuras de Celipín⁷. En el capítulo siete, titulado *Más tonterías*, Nela y Pablo pasean por el bosque. Las imágenes dibujan un recorrido de los enamorados, que, lejos de las miradas ajenas, se muestran libres y dan lugar a una exploración íntima de sus sentimientos. Los ojos de Nela, poco resaltados durante la obra, abren una nueva dimensión hacia el futuro fruto de sus deseos. En ellos se visualizan a dos pájaros volando, tema recurrente dentro de la literatura (apéndice diez). Entendemos de esta parte una profundización en los sentimientos de Nela, ya conocidos por los lectores, pero que al renunciar a los comentarios del narrador omnisciente en detrimento de los diálogos, el ilustrador busca recursos para poder ahondar en la cuestión principal del dramatismo de la obra.

Por otra parte, desde el inicio del relato se tiene una constancia de Nela cercana a lo legendario, a lo cuentístico, por parte de los habitantes de Aldearcoba. Como podemos ver durante los primeros instantes, Nela es deshumanizada, tanto por el pueblo, como por su propia familia. Postrada en un camastro, comiendo desde un plato en el suelo, vestida con trapos y exenta de zapatos que la protejan del suelo; Nela es vista desde fuera con una connotación cercana a ‘lo animal’ (apéndice cuatro). Pese a esto, Pulido recurre a la esencia de un personaje maltratado por su entorno.

En determinado momento, Pablo, sentado en el borde de un nogal, divaga acerca de lo que imagina que es el mar; al tiempo que la caracterización de Nela se ha transformado por completo: el ilustrador, que en ocasiones ha ocultado la cara de la protagonista, en esta ocasión la ha deshumanizado, con ayuda del entorno que le rodea. Cercana al nogal y a los insectos que escalan el mismo, Marianela ha sido despojada de sus facciones humanas para adoptar un pico mientras se acerca a una oruga. Se formaliza de esta forma un recorrido: el tránsito de un personaje a quien las palabras del pueblo en el que reside han terminado por transformarla, por deshumanizarla. Nela figura durante unas pocas viñetas con un aspecto físico humano y un rostro evidenciado con un pico, perdiendo de esta forma su integridad humana, mientras Pablo continúa con sus reflexiones acerca de la vista (apéndice once). En el *corpus* textual de la

⁷ Al escuchar a los hermanos Golfín a través de la ventana, Celipín se proyecta en una imaginación futura caracterizado con las vestimentas propias de los ciudadanos más ricos del siglo XIX.

novela, esto se ve refrendado con las palabras de Nela acerca de la posibilidad de ser un pájaro, tras decirle a Pablo que «si tuviera alas, te cogería en mi piquito para llevarte por esos mundos y subirte a lo más alto de las nubes» (2002: 103). En la ‘otra narración’, las ilustraciones de Pulido terminan consolidando de esta forma la pérdida de lo humano en una protagonista que, al margen de los breves instantes de la mano de su compañero, reside en un mundo donde para ella no hay cabida a la altura de sus seres cercanos. Se proyectan de esta forma las aspiraciones de unos personajes que traspasan el plano de la realidad social en la que viven, para converger en un espacio de fantasía y un futuro utópico.

La simbología en *Nela* no solo se evidencia en el posicionamiento y cambio de la anatomía de los personajes, pues los itinerarios que componen el cómic juegan un papel crucial para con las intenciones creativas del espectador. Una de las manifestaciones simbólicas más relevantes de *Nela* es el uso del color. Como citamos con anterioridad, la obra está compuesta en base a un binomio blanco-negro. Sin embargo, de manera esporádica, Rayco Pulido hace uso de una banda dorada para representar lo no-humano, lo divino, o lo sensorial. De esta forma sucede cuando Teodoro se encuentra con Pablo y escucha por primera vez la voz de Marianela a través de su canto en las minas, cuando acuden a la Trascava (apéndice doce), lugar donde se suicidó la madre de la protagonista, o principalmente, cuando la joven vislumbra a la Virgen María. Este contacto con lo divino presenta un cariz distinto a ojos de Pulido, quien cubre a la Virgen de un color que evidencie la irrealidad del relato. Sin embargo, dicha tonalidad se manifestará también dentro del plano de la realidad cuando Nela entra en contacto visual con una joven a la que idealiza y compara con la propia Virgen por su belleza: Florentina, la prima de Pablo. Ya en la novela, la joven es presentada con una belleza inalcanzable, pero es en la narración gráfica donde su belleza posee unas cotas fantásticas (apéndice trece). El desarrollo visual del personaje desde el instante en el que la concibe es un tránsito desde lo irreal, visto con un marco corporal dorado, hasta lo puramente real, en el que el ilustrador recupera el juego de luces y sombras. Pese a esto, cuando el grupo de personajes se dirige al pueblo, la cara de Nela sigue mostrando pequeños destellos de su alucinación ante el atractivo de Florentina.

De otra forma, las significaciones con los colores se manifiestan en planos distintos, como es el caso del sensitivo. Pablo, quien se erige como la única persona dentro del pueblo, al margen de Teodoro Golfín, capaz de descubrir la ‘belleza’ de Nela, es privado de sus ojos durante buena parte de la adaptación de Rayco Pulido. Pese a esto, en el bosque (apéndice catorce), es dotado con una visión señalada en el color oro como símbolo de su visión más allá de lo estrictamente palpable, de todo aquello que los demás pueden ver pero que por diversos motivos no hacen. La de Pablo es una visión explorativa, en tanto que sus posibilidades le

permiten conocer dimensiones más profundas que la realidad misma del pueblo. La dotación de una visión extra sensorial es producto de un conocimiento previo, y del desarrollo íntimo de unos personajes que evidencian numerosas transformaciones, tanto psicológicas como físicas, en la novela y en la adaptación gráfica.

Por último, la selección de los diálogos en Nela ha sufrido una suerte de selección dentro del intrincado mundo que es la adaptación gráfica, y sobre todo, la viñeta.

En primer lugar, en Nela se han suprimido casi con totalidad todos los elementos discurso descriptivos de la obra original. La figura del narrador omnisciente se ha cristalizado en forma de ilustración; por ello la narración de las acciones recae directamente en los personajes, quienes representan un friso de todos los estratos sociales del pueblo de Aldearcoba. Sin embargo, esto no es óbice para que el lector no deba descifrar un código, esta vez ilustrado en lugar de lingüístico, pero que debe ser interpretado bajo la intención de discernir la psicología del personaje en momentos concretos. Nos remitimos para este caso a una de las últimas ilustraciones de Nela: la que recoge su propia tumba. La ausencia del diálogo en este caso no debe ser omitida, pues la imagen concentra todo un recorrido narrativo sin la aportación de las palabras. En la imagen: Choto, quien a lo largo de la obra es incapaz de separarse de Nela, bajo la tumba con el grabado de su nombre. Precisamente en la propia tumba aparece la imagen de una paloma, icono que nos remite directamente a uno de los fragmentos comentados, en el que Nela, subida a un árbol, visualiza el vuelo de unos pájaros al tiempo que imagina ser tan libre como ellos. Marianela, ya fallecida, ha conseguido de una vez su ansiada libertad, aunque al coste de perder la vida.

Esta información queda recogida en el espacio de una viñeta que, sin la presencia dialógica, ha portado el suficiente número de símbolos como para recrear varios momentos de la obra. Es por esto por lo que sostenemos que la omisión de un diálogo no se traduce como una supresión de la información, pues la ilustración cuenta con su diálogo interno a modo de código, expectante ante el descubrimiento del lector.

Como señala Rayco Pulido: «me propuse respetar los diálogos originales dentro de lo viable [...]. La solidez de su estructura así lo permitía» (2013: 3. Sobre la adaptación). Estas palabras van en consonancia con las mismas que recogimos del propio ilustrador acerca de la teoría de las narraciones cortas de Edgar Allan Poe. La selección de diálogos de Marianela para su adaptación gráfica, viene motivado por las pretensiones del autor de intentar crear una obra que se pueda leer de seguido, sin la necesidad de las interrupciones. El diálogo en Nela es corto, preciso y directo; al igual que en la *opera prima*, la ausencia de distintas tramas secundarias

hacen que el lector pueda seguir la historia sin atender a los excursos, lo que refuerza la intensidad dialógica de las viñetas.

Citábamos anteriormente la imposibilidad de observar grandes textos dentro de las viñetas debido a la problemática espacial de las mismas, y de la importancia de lo que se dice. Resulta curioso observar los diálogos en los que interviene Teodoro Golfín en contraposición con los de Nela. Teodoro, sabedor de las ciencias y hombre consciente de lo que sucede alrededor de la figura de Nela, no teme entrar en confrontaciones dialécticas con cualquier otro personaje, e incluso posicionarse como educador de la joven. Esto se evidencia en el desarrollo oratorio del personaje, quien copa gran parte de los diálogos, al ejercer posiblemente como portavoz del propio autor, como defiende Geraldine Scaldon (1989: 84).

En contraposición con Teodoro Golfín, las intervenciones de Nela se limitan en función del entorno del personaje. Por un lado, Nela solo es capaz de percibir una zona de *comfort* en sus conversaciones con Pablo, Celipín, o el mismo Teodoro Golfín en ocasiones; personajes a los que conoce y por los que siente una especial simpatía. Por el contrario, en las agrupaciones, el personaje de Nela queda relegado a una posición meramente testimonial, pues las posiciones sociales dentro de *Marianela*, ampliamente estudiadas ya, mantienen una serie de rangos a los que la protagonista no puede acceder.

LA APARICIÓN DE *NELA*

Son escasas las formas en las que falta por adaptar *Marianela*. Los distintos códigos artísticos han sido ya cubiertos, quedando pequeños reductos de un arte que parece querer reinventarse por un mero principio de supervivencia. En *Nela* la imagen ha querido traspasar la temporalidad y la realidad: si en el teatro la imagen es fugaz, perdurable mientras la acción se mantenga con vida, la adaptación gráfica de Rayco Pulido ha eternizado la imagen.

Sujeta a las bases de la novela original, y sin apenas variaciones dentro del *corpus* iconoclasta y lingüístico, *Nela* es una nueva exploración dentro del imaginario *galdosista*. Las posibilidades que ofrece no deben remitirse solamente a las cuatro aportaciones que hemos realizado: paisaje, rostro, símbolo y diálogo, sino a la construcción de una nueva narración, o, mejor dicho, una nueva forma de narrar. El texto, en colaboración con la imagen, bifurcan un discurso para un lector que, lejos de una lectura breve de los recursos dialógicos, debe interpretar las referencias visuales que ofrece la ilustración; una convergencia que trata de suplir las carencias de un código y otro en beneficio de la comprensión de la obra.

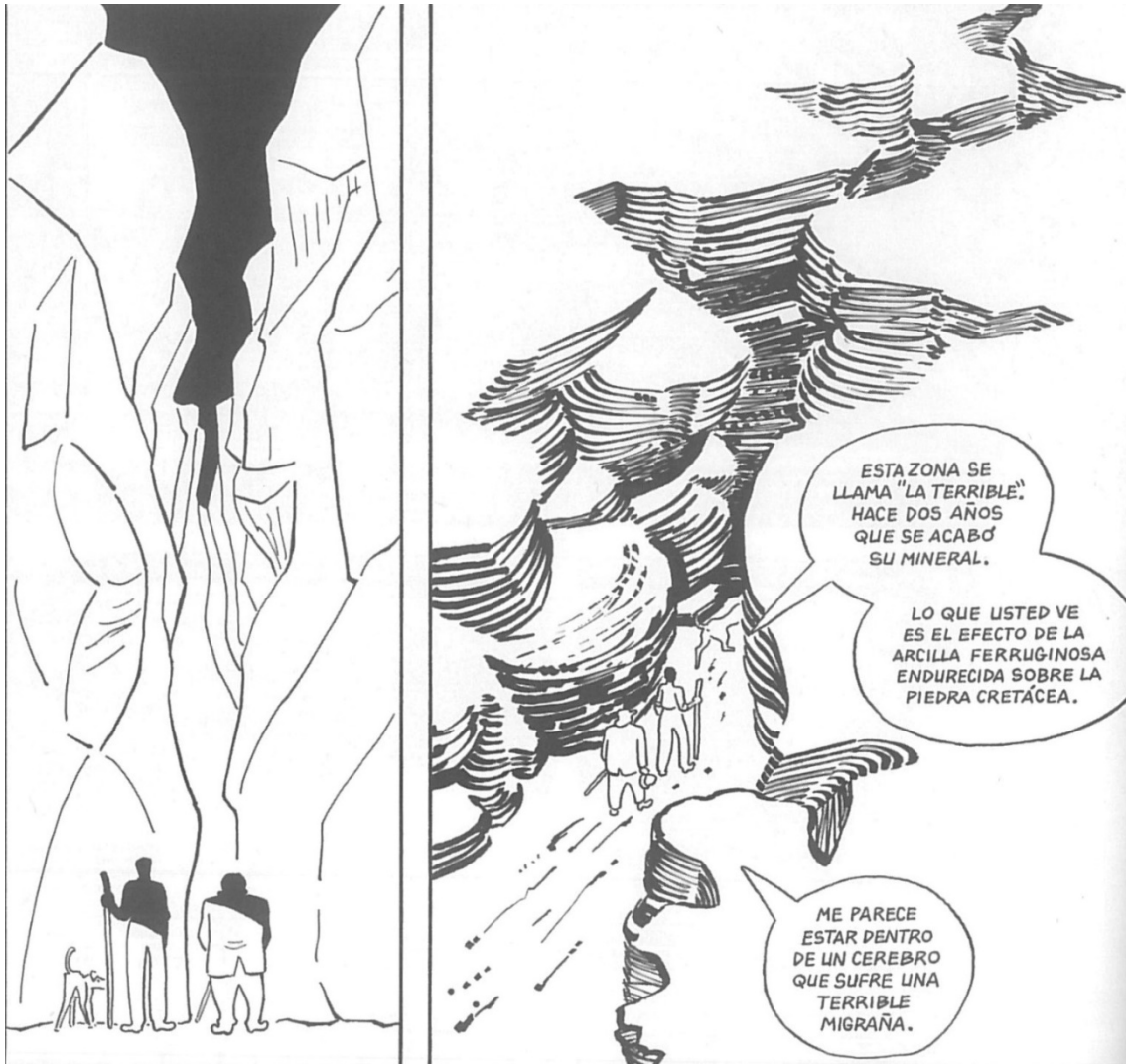
APÉNDICES



Apéndice 1.



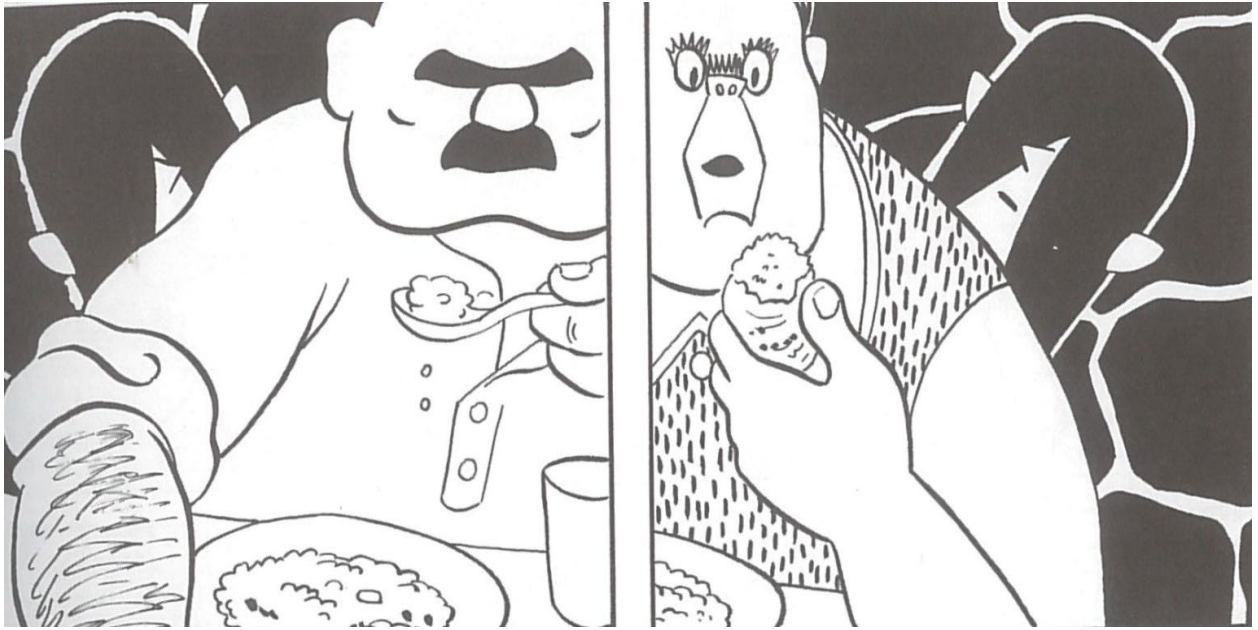
Apéndice 2.



Apéndice 3.



Apéndice 4.



Apéndice 5.



Apéndice 6.



Apéndice 7.



Apéndice 8.



Apéndice 8.



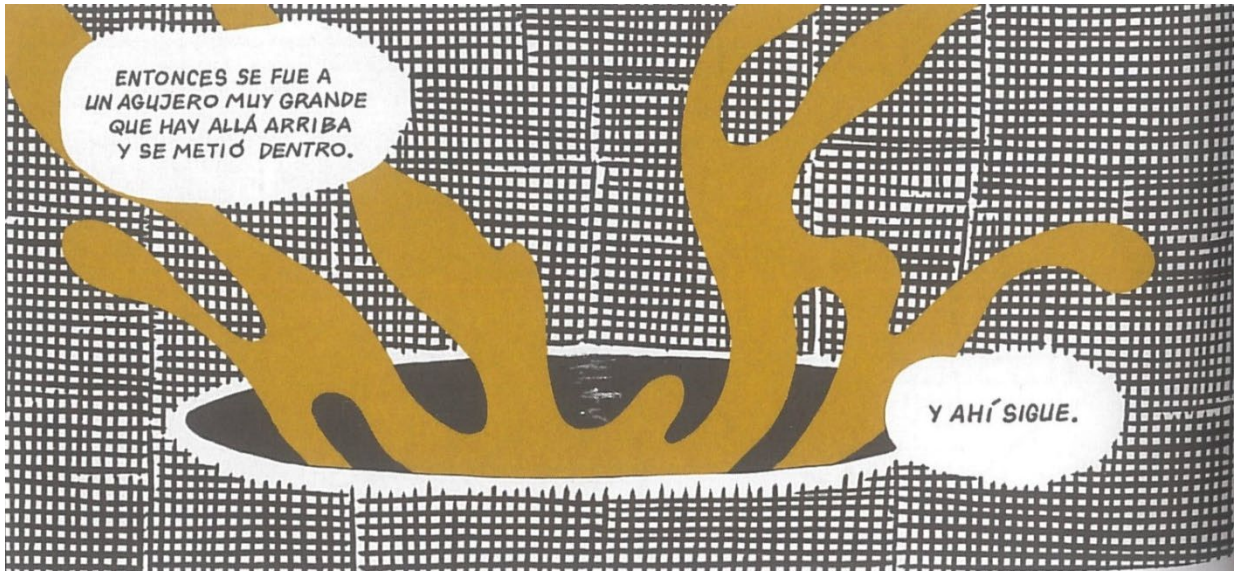
Apéndice 9.



Apéndice 10.



Apéndice 12.



Apéndice 12.



Apéndice 13.



Apéndice 13.



Apéndice 14.

BIBLIOGRAFÍA

- BARBIERI, Daniele, *Los lenguajes del cómic*, Ediciones Paidós, 1993.
- BAETENS, Jan y FREY, Hugo, *The graphic novel: An introduction*, Cambridge University Press, 2015.
- CUÑARRO, L. y FINOL, J. E., “Semiótica del cómic: códigos y convenciones”, *Signa: Revista De La Asociación Española de Semiótica*, volumen 22, 2013, pp. 267-290.
- DEL OLMO COLÍN, Mauricio y RAMÍREZ LÓPEZ, Marco, “Nela y Marianela: En torno a una Adaptación Gráfica”, *Anales Galdosianos*, Año 52, 2017, 2017, pp. 53-77.
- EISNER, Will, *El cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, 2002.
- EISNER, Will, *La narración gráfica*, Norma Editorial, 2003.
- PÉREZ GALDÓS, Benito, *Marianela*, Editorial Cátedra, 2002.
- PULIDO, Rayco, *Nela*, Editorial Astiberri, 2013.
- SCALDON, Geraldine, “Problema social y krausismo en Marianela”, *Actas del Tercer Congreso Internacional de Estudios Galdosianos: 1989*, Vol. 1, Las Palmas de Gran Canaria, 1990, pp. 81-95.
- THOMAS LISTER, John, “Symbolism in Marianela”, *Hispania*, Nov., 1931, Vol. 14, No. 5 (Nov., 1931), American Association of Teachers of Spanish and Portuguese, 1931, pp. 347-350.