



*Aseorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.  
José María Pino Suárez 460-2 esq a Lerdo de Tejada, Toluca, Estado de México. 7223898473*

RFC: AT1120618V12

**Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.**

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>

**Año: VIII    Número:3    Artículo no.:28    Período: 1ro de mayo al 31 de agosto del 2021.**

**TÍTULO:** Aproximación a la novela gráfica árabe: antecedentes, retos y perspectivas.

**AUTORES:**

1. Dr. Moulay-Lahssan Baya Essayahi.
2. Lic. Juan Jesús Ruiz León.

**RESUMEN:** El propósito del presente artículo es analizar la novela gráfica como género emergente y de creciente importancia en el panorama literario internacional, haciendo especial énfasis en la novela gráfica árabe y en su papel como herramienta de acercamiento entre las realidades del Mundo Árabe y los lectores de todo el mundo. Con este fin, se repasa brevemente la trayectoria del género y se analizan sus particularidades y características principales. A continuación, se presenta y analiza la situación actual del género, introduciendo al mismo tiempo a algunos de sus autores más destacados y sus obras. En base a la situación y a las tendencias expuestas, se trata de presentar las posibles perspectivas del género.

**PALABRAS CLAVES:** novela gráfica, historieta, Mundo Árabe, literatura, interculturalidad.

**TITLE:** An approach to the Arab graphic novel: background, challenges, and prospects.

**AUTHORS:**

1. Dr. Moulay-Lahssan Baya Essayahi.
2. Lic. Juan Jesús Ruiz León.

**ABSTRACT:** The purpose of this article is to analyze the graphic novel as an emerging genre and of growing importance in the international literary scene, with special emphasis on the Arabic graphic novel and its role as a tool for bringing the realities of the Arab World closer together and readers from all over the world. To this end, the trajectory of the genre is briefly reviewed, and its particularities and main characteristics are analyzed. The current situation of the genre is presented and analyzed below, while introducing some of its most prominent authors and their works. Based on the situation and the trends exposed, it is about presenting the possible perspectives of the genre.

**KEY WORDS:** graphic novels, comic books, Arab World, literature, interculturalism.

## **INTRODUCCIÓN.**

Se suele decir que una imagen vale más que mil palabras, quizá sea por ello por lo que la historieta, de la que la novela gráfica constituye un subgénero, no es algo que haya surgido recientemente, sino que ha existido de una forma u otra durante siglos.

No se trata, por tanto, de una invención moderna, sino que la simplicidad y la sencillez que caracterizan a la novela gráfica han propiciado su aparición en diversas culturas separadas en el espacio y en el tiempo, y es que no hay forma más natural e intuitiva de transmitir un mensaje que a través de las imágenes.

La historieta, definida en el DLE como una “serie de dibujos que constituye un relato [...] con texto o sin él [...]” (2014), cuenta con antecedentes desde la Antigüedad, cuando sumerios, egipcios, griegos y romanos se servían de series de imágenes para narrar su historia y sus mitos. También en la Europa de la Edad Media se encuentran magníficos ejemplos de antecedentes de la historieta, a menudo destinados a acercar la religión a las clases populares; este es el caso de las biblias en imágenes, como la conocida como *Biblia pauperum* o *Biblia de los pobres* (Masotta, 1970), surgida entre los siglos XIII y XIV. Sería tras la invención de la imprenta y especialmente a partir del auge de las

publicaciones periódicas en el siglo XIX que surgiría la historieta tal y como se la conoce actualmente, primero ligada a los periódicos (Gubern, 1981) y posteriormente publicada de forma separada, convirtiéndose así en un género independiente por derecho propio.

A pesar de su larga trayectoria, la historieta ha sido despreciada y relegada durante gran parte de su historia a un segundo plano por considerarse que no tenía lugar fuera del ámbito humorístico o infantil, siendo generalmente considerado un género poco serio, y por lo tanto, poco respetable (Schumacher, 2010). Esta visión del género se verá cuestionada durante la segunda mitad del siglo XX, cuando comiencen a publicarse obras de mayor calado y seriedad en lo que muchos consideran el surgimiento de un nuevo subgénero de la historieta: la novela gráfica (Méon, 2017).

Si la historieta se había caracterizado tradicionalmente, entre otras cosas, por su brevedad, la novela gráfica, por su parte, nos presenta tramas mucho más extensas y complejas en las que se suelen tratar temas más adultos.

En el presente artículo, se analizarán los géneros de la historieta, en general, y de la novela gráfica, en particular. Asimismo, se identificarán aquellos rasgos y características que diferencian a dichos géneros de los demás. Del mismo modo, se explorará el origen de la novela gráfica, haciendo un recorrido general por algunos de los autores y obras que contribuyeron a establecer la novela gráfica como género independiente, y se hará un estudio introductorio de la situación de la novela gráfica en el Mundo Árabe, así como de sus perspectivas.

Adicionalmente, se hará un breve repaso a la obra de tres autores cuyo denominador común es el ser actuales, haber dedicado total o parcialmente sus carreras al género de la historieta o la novela gráfica, ser árabes (o de origen árabe) y tratar temas y relatar historias situadas en un contexto árabe o relacionados de algún modo con tal contexto. De este modo, los autores seleccionados para este

artículo serán la tunecina Noha Habaieb, la egipcia Deena Mohamed y el francosirio Riad Sattouf.

## **DESARROLLO.**

### **La historieta y la novela gráfica.**

Si bien existe debate sobre la pertinencia de considerar a la novela gráfica como un género diferenciado del de la historieta tradicional (Turnes, 2009), resulta innegable la existencia de ciertas diferencias claras entre ambas, a saber: el formato, la extensión, los temas tratados, la estructuración del argumento y la complejidad de este.

Los cómics o historietas, por lo general, suelen ser de extensión limitada, rondando normalmente las veinte páginas. En la mayoría de los casos, son parte de largas series cuyas entregas se publican de forma periódica. Debido al gran número de entregas publicadas y a su breve extensión, las historietas suelen ser publicadas en formatos económicos, como puede ser el de revista grapada, en rústica o tapa blanda. Aunque cada número suele contar su propia historia independiente, comparten entre sí protagonistas, escenario y temas. Debido a su brevedad, suelen presentar historias sencillas en las que no hay lugar para una gran complejidad narrativa ni subtramas (Morán, 2019). En lo que respecta al tema, existe una gran variedad, aunque suelen ser temas atractivos para un público joven, como pueden ser las aventuras, la ciencia ficción, los superhéroes o el tema bélico. Además de su atractivo para los jóvenes, otro elemento común que podría destacarse de entre los temas tratados en la historieta tradicional es su carácter ficticio o ficcionalizado, siendo rara vez las historias relatadas reales (Höchtel, 2015).

En el caso de la novela gráfica, la extensión suele ser bastante mayor, superando ampliamente en la mayoría de los casos las cien páginas y aproximándose así en este aspecto a las novelas tradicionales. El formato de edición también tiene a ser más cuidado, siendo así la mayoría de las obras del género editadas en formato tapa dura e incluso álbum (Conde, 2019). Al contrario que las historietas, las

novelas gráficas no suelen formar parte de largas series, aunque pueden contar con secuelas o continuaciones del mismo modo que las novelas al uso. Su mayor extensión les permite contar historias más complejas, con estructuras narrativas más elaboradas e incluso subtramas que complementan la historia principal. Al igual que las historietas, los temas de la novela gráfica pueden ser muy variados, aunque difieren de las primeras en la mayor presencia de historias reales no ficticias, así como de elementos políticos y reivindicativos o de denuncia social (Baetens y Frey, 2014).

### **El surgimiento de la novela gráfica.**

El término “novela gráfica”, o “*graphic novel*” en su contexto anglosajón original, surge en 1964 de la mano de Richard Kyle, un librero y crítico de historietas estadounidense. En sus publicaciones sobre el mundo de la historieta, Kyle empleó este término para referirse a las elaboradas historietas francesas, editadas con gran cuidado, a todo color y en tapa dura (Gravett, 2005).

Sin embargo, sería posteriormente cuando este término se popularizará; concretamente en 1978, con la publicación de *A Contract with God* (Eisner, 1978), primera obra comercializada como novela gráfica (Kaplan, 2008) que trata el tema de las dificultades a las que tienen que hacer frente los inquilinos judíos de un bloque de pisos en un barrio obrero de Nueva York. A pesar de que su temática, el uso del formato libro y el público al que va dirigido coincidan con los de la novela gráfica (Gómez Salamanca, 2013), *A Contract with God* guarda quizá más relación con las historietas tradicionales a nivel estructural, pues se trata de una obra compuesta de varias historias breves con escasa relación entre sí más allá de un escenario compartido.

Se pueden encontrar ejemplos de obras susceptibles de ser clasificadas total o parcialmente como novelas gráficas mucho antes de que surgiera siquiera el término. Es el caso de *El Eternauta* (Oesterheld, 1959), obra publicada en Argentina que utiliza la popular trama de la invasión

extraterrestre como canal para denunciar sutilmente el clima de inestabilidad política que vivía el país, caracterizado por los sucesivos golpes de estado y sus consecuentes dictaduras.

Aunque fue publicada de forma serializada, la obra presentaba ya muchos de los rasgos propios de la novela gráfica actual. Entre ellos, se podría destacar la crítica social velada o el hecho de que relate una historia única, a pesar de que esta esté dividida en diferentes números y acompañada de diversas subtramas.

El *boom* de la novela gráfica llegaría con la publicación de *Maus* (Spiegelman, 1980), obra en la que el autor narra la experiencia de su familia durante el Holocausto, representando de forma simbólica a los judíos como ratones y a los nazis como gatos. Después de haber sido publicado de forma serializada, *Maus* fue reeditado en 1991 en un solo tomo, tras lo cual cosechó un enorme éxito, lo que le valió a su autor gran reconocimiento internacional y diversos galardones, entre ellos el Pulitzer. El éxito de esta obra también cimentó el camino hacia el reconocimiento de las historietas y de la novela gráfica como géneros serios, capaces de transmitir importantes mensajes y tan dignos de respeto como cualquier otro. Posteriormente, seguirían la estela dejada por *Maus* obras como *Palestine* (Sacco, 2001), obra en la que su autor, maltés criado en EE. UU., relata de primera mano sus experiencias en la Palestina ocupada entre 1991 y 1992, en el contexto inmediatamente posterior a la Primera Intifada; o la archiconocida *Persepolis* (Satrapi, 2007), en la que la autora relata su infancia, adolescencia y juventud en Irán antes, durante y después de la Revolución Islámica de 1979.

### **Particularidades de la novela gráfica.**

Quizá los elementos más característicos de la novela gráfica sean aquellos que le confieren la capacidad de narrar historias de forma humana y cercana: su naturaleza fuertemente visual, que permite al autor transmitir una gran cantidad de información que se pierde casi totalmente en otros

géneros, y lo mundano del lenguaje que en ella se emplea, alejado de los artificios y ardidés del lenguaje literario.

*El lenguaje paraverbal y no verbal.*

De este modo, las historietas y la novela gráfica destacan por el carácter mixto de su lenguaje (Guzmán, 2011), pues mientras que las novelas tradicionales se limitan por lo general a emplear el lenguaje verbal escrito, las historietas hacen uso no solo de este, sino también de lenguajes paraverbales y no verbales.

Dentro del lenguaje paraverbal o paralenguaje, se pueden distinguir elementos como el timbre o el tempo de una voz, un susurro o un suspiro.

El timbre o el tempo de una voz constituyen lo que Poyatos (1994) denomina cualidades primarias o rasgos personales de la voz y normalmente no es posible transmitirlos de forma directa en una historieta. Dentro de esta categoría, es posible encontrar también otros rasgos de la voz como la intensidad o la resonancia (García Alcántara, 2012).

Los susurros entrarían dentro de una segunda categoría, la de los calificadores o tipos de voz (Pereiro, 2019). El uso de estos distintos calificadores viene condicionado por factores psicológicos, emocionales o socioculturales. Aunque con dificultad, estos pueden ser transmitidos en ocasiones en una historieta mediante diversos recursos. Otros ejemplos de calificadores son el uso de una voz chillona o de una voz triste de alguien que lloriquea.

El suspiro entraría en el grupo de los diferenciadores, donde se incluyen reacciones fisiológicas y emocionales como pueden ser la risa, el llanto, el eructo, el bostezo o el jadeo. Su presencia en el caso de la historieta es clara, y si bien su significado tiende a ser universal, puede existir un cierto grado de variación entre culturas en algunos casos. Su representación en la historieta suele ser mixta, apoyándose en el uso de onomatopeyas para complementar las ilustraciones.

Finalmente, están también los alternantes, elementos cuasiléxicos como pueden ser el chisteo o el chascar la lengua. El valor de estos elementos también suele variar entre lenguas y culturas y su representación en la historieta a menudo viene de la mano de las onomatopeyas como en el caso de los diferenciadores.

Sobre el uso del lenguaje no verbal en las historietas, Gubern (1981: 105-108) dice lo siguiente: “Los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario. [...]. En el caso de los cómics, son “pictogramas” los elementos o células que componen la estructura narrativa [...]. El pictograma constituye históricamente la forma más primitiva de escritura y se define como un “un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar”; así pues, las historietas son el resultado de la unión entre el lenguaje verbal y el lenguaje no verbal, transmitido en las historietas mediante el lenguaje icónico; es decir, mediante las ilustraciones.

Es también a través de éstas, que las historietas nos transmiten un segundo tipo de lenguaje no verbal: aquel constituido por la proxémica o proxemia y por la kinésica o lenguaje gestual o corporal (Castro Maestre, 2013). El lenguaje gestual incluye expresiones faciales, gestos, estilos, posturas corporales, etc.; mientras que la proxémica se refiere al uso del espacio personal, es decir, al espacio inmediato que rodea a las personas y que las separa entre sí.

Tanto la proxémica como la kinésica transmiten una gran cantidad de información y son específicas de cada cultura, por lo que la información que transmiten varía de una cultura a otra. El mismo gesto o la misma expresión pueden significar algo totalmente distinto o incluso lo contrario en dos culturas diferentes, mientras que la cercanía física puede tener un valor en una cultura del que carezca en la otra. Toda esta información de transmisión no verbal, que normalmente pasa totalmente o en gran parte desapercibida en una obra escrita, es transmitida en una historieta, al menos hasta cierto punto.

### *La coloquialidad.*

Otra de las principales características de la historieta es que presenta situaciones de cotidianidad de forma bastante fidedigna con respecto a otros géneros; es por ello que en ella se observa un amplísimo uso del registro coloquial e incluso, en muchos casos, del vulgar (Cáceres Würsig, 1995).

Estos dos registros tienden a ser los más particulares y distintivos de una lengua o dialecto. De este modo, dos textos formales escritos en castellano presentarán características léxicas, sintácticas y gramaticales muy similares independientemente de que uno haya sido redactado en Bogotá y el otro en Huelva, mientras que, al comparar dos textos coloquiales recogidos en estas mismas ciudades, la distancia entre ellos será mucho mayor (Brandimonte, 2012). Es posible observar este fenómeno incluso entre lenguas distintas pero relacionadas entre sí, como es el caso del español y el italiano, lenguas cuyos registros formales son sustancialmente más cercanos entre sí que sus registros coloquiales (Gooskens et al., 2018). Lógico que esto sea así, si se toma en consideración el carácter conservador del registro formal en contraposición al carácter innovador del registro coloquial, que se encuentra en constante evolución.

Se podría por tanto hablar de la especificidad geográfica y sociocultural del registro coloquial, pues este puede variar notablemente, ya no solo entre países o entre regiones, sino entre ciudades, pueblos o incluso barrios.

### *La especificidad sociocultural.*

Como se indica en el punto anterior, la novela gráfica suele desarrollarse en un contexto sociocultural muy concreto. Esto quiere decir que, más allá del aspecto lingüístico, la novela gráfica destaca por la abundancia de referencias culturales (Ponce, 2012). Estas pueden adoptar multitud de formas diferentes: referencias a hechos históricos ligados a un pueblo o a una cultura concreta que quizá sean desconocidos por otra; códigos sociales, costumbres, tradiciones o valores característicos de una

nación que resulten incomprensibles y extraños para otra; referencias a religiones y prácticas religiosas desconocidas fuera del ámbito de influencia de estas... La lista es interminable.

### **La novela gráfica en el mundo árabe.**

Al hablar sobre la novela gráfica en el Mundo Árabe se podría distinguir entre dos grandes grupos: novela gráfica *sobre* el Mundo Árabe y novela gráfica *del* Mundo Árabe.

Tanto las novelas gráficas pertenecientes al primero de estos grupos como las pertenecientes al segundo se desarrollan en contextos árabes y tratan temas ligados a estos, ya sean de índole social, cultural, histórica, política o cualquier otra. La diferencia entre ellos reside en sus autores.

Las novelas gráficas *sobre* el Mundo Árabe son obra de autores no árabes, a menudo europeos o estadounidenses. Dentro de este grupo, se podrían citar autores como el estadounidense Craig Thomson con su obra *Habibi* (2011), en la que se narran las peripecias de un par de huérfanos con un mundo de fantasía de inspiración árabe como telón de fondo, haciendo especial hincapié en la mística árabe-islámica y en las tradiciones compartidas entre el islam y el cristianismo; el ya mencionado Joe Sacco con obras como *Palestine* (2001) o *Footnotes in Gaza* (2009), con las que estrenó el subgénero de la novela gráfica periodística, verdadera reinención de la novela gráfica como medio para relatar historias personales más allá de los titulares sensacionalistas a los que demasiado a menudo se limita la prensa tradicional, o el italiano Zerocalcare con *Kobane Calling* (2015), obra en la que, siguiendo el ejemplo de Sacco, el autor comparte las experiencias vividas y las historias descubiertas durante sus viajes a los territorios controlados por las milicias kurdas del norte de Siria, el Rojava, conocido principalmente por su lucha contra el Dáesh o *ISIS*.

Dado el origen de sus autores, estas obras suelen ser el resultado de una breve y limitada experiencia con el Mundo Árabe, en algunos casos incluso prácticamente inexistente. Esto limita la percepción y la comprensión de la realidad árabe por parte de estos autores y condiciona, por lo tanto, lo que

transmiten a su público a través de sus obras. Es por ese motivo que resulta necesario distinguir este tipo de obras de aquellas creadas por autores árabes.

Sería un gran error menospreciar este tipo de obras, pues algunas de ellas han conseguido acercar los árabes y lo árabe a Occidente, cuyos habitantes tienen a menudo una visión enormemente distorsionada e incluso falsa del Mundo Árabe a causa de la perspectiva tan parcial y tendenciosa que los medios de comunicación transmiten de este (Pons, 2018).

Por otro lado, las novelas gráficas *del Mundo Árabe* son aquellas cuyos autores sí que son árabes y elaboran sus obras, por lo tanto, desde una perspectiva árabe, desde la perspectiva de alguien que forma parte de la sociedad que describe, que se ha criado en ella y la percibe desde el interior y no desde el exterior, como sucede con los autores no árabes (Belloni, 2016). Es precisamente en las obras de este tipo que se incidirá en este artículo, concretamente en la obra de la tunecina Noha Habaieb, la egipcia Deena Mohamed y el francosirio Riad Sattouf.

### ***Noha Habaieb y su obra.***

Noha Habaieb es una artista y dibujante tunecina nacida en la ciudad de Túnez en 1983. Tras haber estudiado diseño gráfico en el *Institut Supérieur des Arts et Métiers* de Sfax, en el sur del país, marchó a estudiar a la *École Supérieure des Arts* de Lieja, en Bélgica.

Desde su regreso a Túnez en 2010, Noha ha ejercido como dibujante independiente, dedicándose principalmente a proyectos educativos de diversas ONG a través de historietas breves que tratan temas como la historia de Túnez, la convivencia interreligiosa, el racismo o la intolerancia (Daradam, 2018).

En lo que respecta a la difusión de su trabajo, esta se ha visto limitada a Túnez, país de origen de la autora; por ello, la mayoría de sus obras están solo disponibles en la lengua en la que fueron concebidas: árabe en la mayoría de los casos y francés en el resto.

### ***Deena Mohamed y su obra.***

Deena Mohamed Yehya es una artista de historietas, ilustradora y diseñadora egipcia nacida en El Cairo en 1994. Con 18 años, Deena comenzó a publicar en internet una historieta que bautizó como *Qahera* (2013). Esta historia cuenta las hazañas de la protagonista que da nombre a la historieta: Qahera, una superheroína egipcia y musulmana. Deena se basa en esta premisa, aparentemente manida y sobreexplotada, para visibilizar las injusticias y abusos a los que tienen que hacer frente los egipcios en general y las egipcias en particular; haciendo así una dura crítica a la sociedad de su país (Aleya, 2018).

Con posterioridad, en 2018, Deena comenzó sus andaduras en el mundo de la novela gráfica con la publicación de la primera entrega de una serie de tres obras titulada *Shubeik Lubeik*. En esta obra, Deena imagina un mundo en el que los deseos son una realidad para aquellos que se pueden permitir comprarlos. Partiendo de esta base, la autora nos presenta a sus protagonistas: personas frustradas, pertenecientes a los estratos más bajos de la sociedad, víctimas de la injusticia que tratan de abrirse paso y mejorar su situación recurriendo a estos deseos. Esta serie, de la que ya se han publicado los dos primeros tomos, no ha sido aún traducida, por lo que la única versión disponible actualmente es la original, escrita en árabe egipcio.

Deena publicó originalmente su serie de historietas *Qahera* tanto en árabe como en inglés. En el caso de *Shubeik Lubeik*, hasta ahora solo disponible en árabe, una editorial estadounidense y otra británica, *Pantheon Books* y *Granta*, están preparando sendas ediciones en inglés para distribuir las en sus respectivos países a partir de 2021, pero aún no existe ningún proyecto para editar la obra en castellano.

### ***Riad Sattouf y su obra.***

Riad Sattouf, de padre sirio y de madre francesa, nació en 1978 en París. Pasó su infancia entre

Francia, Libia y Siria, países donde su padre ejerció como profesor universitario (Sattouf, 2014). Tras formarse en la *École des Beaux-Arts* y en la *École Pivaut*, ambas en Rennes (Boinet y Lalanne, 2013), así como en la *École de l'Image des Gobelins*, Riad se instala definitivamente en París. Será allí donde comenzará a trabajar para conocidas revistas satíricas francesa como *Charlie Hebdo* o *L'Obs*. Durante la primera década del siglo XXI, Riad compagina su trabajo en las ya mencionadas revistas con la publicación de varias series de historietas e incluso con la realización de algunos largometrajes y series de animación (Dargaud, 2013).

Finalmente, en 2014 publica el primer tomo de la serie *L'Arabe du futur*. En esta novela gráfica, que sigue la estela dejada por la francoiraní Marjane Satrapi y su *Persepolis* (2007), Sattouf narra en primera persona las vicisitudes vividas por él y por sus padres en la Libia de Gadafi, la Siria de al-Ásad y la Francia de Mitterrand. Desde la perspectiva infantil e inocente propia de la niñez, Sattouf abre una ventana a las gracias y desgracias de criarse a caballo entre no dos, sino tres países de culturas y lenguas distintas; a la intolerancia encontrada allá donde fuera y a la dificultad para ser aceptado cuando se es diferente. Así, al igual que *Persepolis*, *L'Arabe du futur* acerca a los lectores a la realidad de aquellos que, por tener orígenes distintos a los de la mayoría, son excluidos y rechazados a perpetuidad, como eternos extranjeros en su propia tierra, al mismo tiempo que muestra las realidades sociales de dos países a menudo ignorados como son Libia y Siria.

Las obras de Sattouf, escritas originalmente en francés, han sido traducidas a numerosas lenguas de todo el mundo, aunque, paradójicamente, el árabe no se encuentra entre ellas.

Resulta pertinente destacar, que al hacer un repaso por algunos de los autores más destacados de la novela gráfica árabe, se observa que aquellos autores que escriben en lenguas europeas (inglés y francés, en la mayoría de los casos) tienen una difusión mucho mayor que aquellos que lo hacen en lengua árabe. Siendo esto así, las obras más conocidas son aquellas que, bien son escritas por autores

no árabes como los del primer grupo que hemos analizado, o bien son de origen árabe, pero viven en un país no árabe, como es el caso de Riad Sattouf. Esto supone, que en muchos casos, obras de gran calidad literaria escritas por jóvenes autores árabes no lleguen a ver la luz fuera del Mundo Árabe (Rojo, 2017). Esta tendencia, sin embargo, se está viendo contrarrestada por el creciente número traducciones desde el árabe publicadas en multitud de países de Europa y América.

En cualquier caso, al margen del origen foráneo o autóctono de sus autores, todas estas obras tienen en común una cosa: la capacidad de mostrar una perspectiva del Mundo Árabe que no solo es más completa e imparcial, sino que permite a los lectores conectar con una realidad que muy a menudo es erróneamente considerada lejana, ajena y extraña (Sales, 2018), y es que la naturaleza de la novela gráfica, como el género de enorme capacidad expresiva que es, permite a los autores crear obras cercanas, directas y mundanas, historias con las que a menudo el lector puede empatizar o identificarse mucho más fácilmente que con una novela al uso.

## **CONCLUSIONES.**

A pesar de la inmerecida fama de “género no serio”, que la historieta ha arrastrado a lo largo de su dilatada trayectoria, el surgimiento de obras de temática más seria y adulta, como la novela gráfica, le ha valido finalmente un cierto reconocimiento por parte tanto de las editoriales como de los lectores.

El Mundo Árabe, por su parte, no se ha quedado atrás en este aspecto, siendo cada vez más los jóvenes autores que ven en este género una utilísima herramienta que les permite expresarse y reclamar la voz que durante tanto tiempo se les ha negado.

Ante el gran éxito que ha cosechado y sigue cosechando el género de la novela gráfica árabe tanto en sus países de origen como en el extranjero, es probable que en el futuro esta tendencia no haga sino acentuarse, perpetuando y ampliando así la importante función que el género cumple como

herramienta de denuncia, divulgación y unión entre pueblos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Aleya, S. (2018). Interview - Deena Mohamed. Recuperado de <http://www.tarshi.net/inplainspeak/interview-deena-mohamed-qahera/> [Fecha de consulta: 14/05/2020].
2. Baetens, J., y Frey, H. (2014). *The graphic novel: An introduction*. Cambridge: Cambridge University Press. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=X8LOBAAAQBAJ> [Fecha de consulta: 23/04/2020].
3. Belloni, B. (2016). Oriente Medio en la novela gráfica española. *El Genio Maligno*, (19), 62-72. [Fecha de consulta: 14/02/2020].
4. Boinet, C., y Lalanne, J. (2013). Louise Bourgoïn et Riad Sattouf, interview croisée de deux ex-ados rennais. Recuperado de <https://www.lesinrocks.com/2013/11/19/actualite/actualite/louise-bourgoïn-riad-sattouf-rennes/> [Fecha de consulta: 23/04/2020].
5. Brandimonte, G. (2012). La traducción de cómics: Algunas reflexiones sobre el contenido lingüístico y no lingüístico en el proceso traductor. En A. Cassol, A. Guarino, G. Mapelli, F. Matte Bon & P. Taravacci (Eds.), (pp. 151-168). Roma: AISPI Edizioni. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23\\_151.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/23/23_151.pdf) [Fecha de consulta: 21/01/2020]
6. Cáceres Würsig, I. (1995). Un ejemplo perfecto de traducción cultural: La historieta gráfica. En R. Martín-Gaitero (Ed.), *V Encuentros Complutenses En Torno a La Traducción* (pp. 527-538). Madrid: Editorial Complutense. Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros\\_v/64\\_caceres.pdf](https://cvc.cervantes.es/lengua/iulmyt/pdf/encuentros_v/64_caceres.pdf) [Fecha de consulta: 27/03/2020].

7. Castro Maestre, M. (2013). La cortesía: Códigos verbales y no verbales en la comunicación interpersonal. *Historia Y Comunicación Social*, (18), 365-375. [Fecha de consulta: 26/03/2020].
8. Conde, J. (2019). Del cómic a la novela gráfica: mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI. *Mitologías hoy*, (20), 61-77.
9. Daradam. (2018). Interview avec Noha Habaieb. Recuperado de <https://www.daradam.com/blog-arabicity-noha-habaieb/> [Fecha de consulta: 30/03/2020].
10. Dargaud. (2013). Biographie de Riad Sattouf. Recuperado de <https://www.dargaud.com/bd/Auteurs/Sattouf-Riad> [Fecha de consulta: 23/04/2020].
11. Eisner, W. (1978). *A contract with God and other tenement stories*. New York: Baronet Press.
12. García Alcántara, A. (2012). *Cuando el cuerpo comunica. Manual de la comunicación no verbal*. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/18459>
13. Gómez Salamanca, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/117214> [Fecha de consulta: 30/03/2020].
14. Gooskens, C., Heuven, V., Golubović, J., Schüppert, A., Swarte, F., Voigt, S., (2018). Mutual intelligibility between closely related languages in Europe. *International Journal of Multilingualism*, (15:2), 169-193, DOI: <https://doi.org/10.1080/14790718.2017.1350185>
15. Gravett, P. (2005). *Graphic novels: Stories to change your life*. London: Aurum Press.
16. Gubern, R. (1981). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Edicions 62.
17. Guzmán, M. (2011). El cómic como recurso didáctico. *Pedagogía Magna*, (10), 122-131. [Fecha de consulta: 27/03/2020].
18. Höchtl, V. (2015). Comic characteristics. Recuperado de <https://www.viki.si/2015/04/06/comic-characteristic/> [Fecha de consulta: 23/04/2020].

19. Kaplan, A. (2008). *From Krakow to Krypton: Jews and comic books*. Dulles: Jewish Publication Society.
20. Masotta, O. (1970). *La historieta en el mundo moderno*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
21. Méon, J. (2017). Will Eisner et l'ambition des premiers romans graphiques. Recuperado de <https://theconversation.com/will-eisner-et-lambition-des-premiers-romans-graphiques-70563>  
[Fecha de consulta: 23/04/2020].
22. Mohamed, D. (2013). *Qahera*. Obra sin publicar. Recuperado de <https://qaherathesuperhero.com/> [Fecha de consulta: 30/03/2020].
23. Mohamed, D. (2018). *Shubeik Lubeik I*. El Cairo: Dar El Mahrousa.
24. Morán, F. (2019). Cómics, Historieta, Novela Gráfica o Álbum. Encuentre las diferencias. *Lazarillo*, (40), 42-46.
25. Oesterheld, H. G. (1959). *El Eternauta*. Buenos Aires: Editorial Frontera.
26. Pereiro, J. (2019). Sin palabras: génesis y desarrollos de los estudios sobre la comunicación no verbal. *Questión*, (64). DOI: <https://doi.org/10.24215/16696581e205>
27. Ponce, N. (2012). Retos específicos que plantea la traducción de cómics. El caso práctico de la traducción al español del cómic Kleines Arschloch del autor alemán Walter Moers. *Estudios de Traducción e Interpretación* (pp. 249-259). Castellón de la Plana: Universitat Jaume I. [Fecha de consulta: 27/01/2020]
28. Pons, Á. (2018). Oriente Medio desde el cómic: De la reconstrucción de la memoria a los puentes entre civilizaciones. *Quaderns de la Mediterrània*, (26), 235-239. [Fecha de consulta: 12/01/2020].
29. Poyatos, F. (1994). *La comunicación no verbal II: Paralenguaje, kinésica e interacción*. Madrid: Ediciones Istmo.

30. Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. <<http://dle.rae.es>> [Consulta: abril 2020].
31. Rojo, P. (2017). El cómic árabe, de la propaganda estatal a la irreverencia actual. *Quaderns de la Mediterrània*, (24), 239-245.
32. Sacco, J. (2001). *Palestine*. Seattle: Fantagraphics Books.
33. Sacco, J. (2009). *Footnotes in Gaza*. London: Jonathan Cape.
34. Sales, A. (2018). *Cultura do outro, memória e representatividade feminina na novela gráfica Broderies, de Marjane Satrapi*. Recuperado de <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/12197>
35. Satrapi, M. (2007). *Persepolis*. Paris: L'Association.
36. Sattouf, R. (2014). *L'Arabe du futur #1*. Paris: Allary Éditions.
37. Schumacher, M. (2010). *Will Eisner: A dreamer's life in comics* Bloomsbury. Recuperado de [http://gateway.proquest.com/openurl?ctx\\_ver=Z39.88-2003&xri:pqil:res\\_ver=0.2&res\\_id=xri:ilcs-us&rft\\_id=xri:ilcs:rec:abell:R04354099](http://gateway.proquest.com/openurl?ctx_ver=Z39.88-2003&xri:pqil:res_ver=0.2&res_id=xri:ilcs-us&rft_id=xri:ilcs:rec:abell:R04354099) [Fecha de consulta: 20/04/2020].
38. Spiegelman, A. (1980). *Maus*. New York: Raw Books and Graphics.
39. Thomson, C. (2011). *Habibi*. New York: Pantheon Books.
40. Turnes, P. (2009). La novela gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. *Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social*, (78) Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718882> [Fecha de consulta: 24/05//2020].
41. Zerocalcare. (2015). *Kobane Calling*. Milano: BAO Publishing.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

1. Cestero, A. M. (2000). Comunicación no verbal y desarrollo de la expresión oral en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Carabela*, (47), 69-86. [Fecha de consulta: 05/05/2020].
2. Lebsanft, F., Mihatsch, W., & Polzin-Haumann, C. (2012). Variación diatópica, normas pluricéntricas y el ideal de una norma panhispánica. *El español, ¿desde las variedades a la lengua pluricéntrica?* (pp. 7-18). Madrid: Iberoamericana Vervuert.
3. Samandal Comics. (2020). Mission & activities. Recuperado de <http://new.samandalcomics.org/about/#sponsors> [Fecha de consulta: 24/05//2020].

## **DATOS DE LOS AUTORES.**

1. **Moulay-Lahssan Baya Essayahi.** Doctor en Traducción e Interpretación por la Universidad de Granada. Es Profesor Titular en el Departamento de Traducción e Interpretación de la UGR. Investigador Principal del Grupo de Investigación HUM 835 “Traducción, Saber y Cultura” de la UGR. E-mail: [baya@ugr.es](mailto:baya@ugr.es)
2. **Juan Jesús Ruiz León.** Graduado en Traducción e Interpretación por la Universidad de Granada. Miembro del Grupo de Investigación HUM 835 del Departamento de Traducción e Interpretación de la UGR. E-mail: [jjruiz@correo.ugr.es](mailto:jjruiz@correo.ugr.es)

**RECIBIDO:** 6 de enero del 2021.

**APROBADO:** 29 de enero del 2021.