

DEL DIBUJO A LA PALABRA Y VICEVERSA: CREACIÓN Y METALENGUAJE EN *LA HISTORIA SIN FIN* DE CARLOS BRIBIÁN LUNA

Valle Galera de Ulierte

Universidad de Zaragoza

m.galera@unizar.es

Resumen

Este artículo analiza la novela gráfica *La Historia Sin Fin* (2024) de Carlos Bribián Luna como una reinterpretación visual y conceptual de *La Historia Interminable* de Michael Ende, explorando las implicaciones del metalenguaje gráfico en la creación artística. Partiendo del origen expositivo del proyecto y su posterior desarrollo como edición digital, se examina cómo Bribián reconfigura los límites del género gráfico mediante una obra casi sin texto, que pone en tensión la relación entre imagen y palabra. A través de una lectura comparada con obras como *The Arrival* de Shaun Tan (2006) y las xilografías de Frans Masereel (1919), se estudia la supresión del texto como opción estética y narrativa, así como la vinculación con el imaginario esotérico y simbólico del texto original. El análisis revela que Bribián traslada al lenguaje gráfico el conflicto entre intuición y escritura presente en Ende, invirtiendo el proceso creativo: si en la novela literaria la palabra nombra y da forma a la fantasía, en la obra gráfica es la imagen la que guía la narración y despierta el sentido. Esta propuesta híbrida y experimental no sustituye la novela original, sino que la complementa como forma paralela de lectura y exploración, ofreciendo un acercamiento contemporáneo al viaje iniciático de Bastián desde el lenguaje visual. Se concluye que *La Historia Sin Fin* no solo dialoga con Ende, sino que actualiza sus claves filosóficas y metaficcionales mediante un dispositivo gráfico que redefine el rol del lector como creador activo de significado.

Palabras clave: novela gráfica silente, metalenguaje, *Historia Sin Fin*, análisis visual, *La Historia Interminable*.

DU DESSIN AU MOT ET VICE-VERSA : CRÉATION ET MÉTALANGAGE DANS *L'HISTOIRE SANS FIN* DE CARLOS BRIBIÁN LUNA.

Résumé

Cet article analyse le roman graphique *La Historia Sin Fin* (2024) de Carlos Bribián Luna en tant que réinterprétation visuelle et conceptuelle de *L'Histoire sans fin* de Michael Ende, en explorant les implications métalangagières de la création artistique dans le langage graphique. Né d'un projet d'exposition, l'ouvrage évolue vers une édition numérique quasi muette, où l'image supplante le texte pour proposer une narration ambiguë, expressive et sensorielle. Par une lecture comparée avec *The Arrival* de Shaun Tan (2006) et les gravures de Frans Masereel (1919), l'étude met en lumière le choix esthétique d'une narration silencieuse, tout en reliant cette approche à la symbolique ésotérique de l'œuvre d'Ende. L'analyse démontre que Bribián transpose graphiquement le conflit entre intuition et écriture présent chez Ende, en inversant les rôles de l'image et du mot: si le texte littéraire nomme pour faire exister, ici c'est l'image qui engendre la narration. Cette œuvre hybride ne remplace pas le roman d'origine, mais le complète en tant que lecture parallèle. Par une expérimentation formelle et une relecture contemporaine du voyage initiatique de Bastian, Bribián redéfinit le rôle du lecteur en tant que co-créateur de sens.

Mots clés: roman graphique muet, métalangage, *Histoire Sans Fin*, analyse visuelle, *L'Histoire sans fin*.

FROM DRAWING TO WORDS AND VICE VERSA: CREATION AND METALANGUAGE IN *THE NEVER-ENDING STORY* BY CARLOS BRIBIÁN LUNA

Abstract

This article examines the graphic novel *La Historia Sin Fin* (2024) by Carlos Bribián Luna as a visual and conceptual reinterpretation of Michael Ende's *The Neverending Story*, exploring the

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

metafictional implications of artistic creation within graphic language. Originating as an art exhibition and later developed into a self-published digital edition, the work presents a nearly wordless narrative where the image becomes central to storytelling. Through a comparative analysis with *The Arrival* by Shaun Tan (2006) and Frans Masereel's (1919) wordless woodcut novels, the study highlights Bribián's aesthetic choice to prioritize ambiguity, contemplation, and sensory experience. The analysis argues that Bribián graphically transposes Ende's creative tension between intuition and writing, inverting the process: while Ende's narrative uses words to shape fantasy, Bribián lets images generate meaning. This hybrid form does not replace the original novel but acts as a parallel narrative that complements and reactivates it. By merging formal experimentation with the symbolic depth of the original, Bribián reimagines Bastian's initiatory journey for a contemporary audience, ultimately redefining the reader's role as an active co-creator of meaning.

Key words: Silent Graphic novel, Metalanguage, *Neverending Story*, Visual analysis, *The Neverending Story*.

1. Introducción

Este artículo analiza la última obra de Bribián Luna *La Historia Sin Fin* (B. Luna, 2024) reinterpretación visual y reflexiva de *La historia interminable* (Ende, 1979). Con ella, se suma a otras interpretaciones que realiza de clásicos como *La Vida es sueño* (1635) de Calderón de la Barca o *Pinocho* (1881) de Carlo Collodi, enmarcándose en la corriente actual de reformular best sellers, obras literarias clásicas y biografías mediante la narración gráfica contemporánea (López Viñas, Miras y Rovira-Collado, 2022).

El artículo parte de la hipótesis de que Bribián escoge la obra de Ende por la temática central del viaje iniciático (recurrente en sus adaptaciones previas) y por la temática subyacente de la búsqueda del origen y metodología de la creación literaria que Bribián reinterpreta en la praxis artística de *La Historia Sin Fin*.

El objetivo principal será analizar *La Historia Sin Fin* (2024) como un innovador formato híbrido entre cuaderno de artista, libro ilustrado y novela gráfica silente, de carácter metaautoreferencial, que a modo de viaje iniciático indaga el proceso como creador. Se propone la obra como ejercicio de investigación artística, de búsqueda narrativa y gráfica mediante el dibujo, tensando las relaciones con el texto, de manera que termina produciendo un formato nuevo, diálogos intertextuales con la obra

literaria y con los procesos metodológicos de Ende, que demuestran una interpretación más profunda e intrincada que las habituales visitas a los clásicos.

A través de una metodología cualitativa de corte interpretativo, se exploran los mecanismos de narración visual (abordando la estructura, foco de interés y rol del lector); gráfica (con atención a la grafía, composición y ritmo); y su articulación simbólica, con el objetivo de analizar cómo la relación entre la imagen y la palabra es eje narrativo, simbólico y estructural en *La Historia Sin Fin* (2024).

Asimismo, para mayor profundidad formal y conceptual, se utilizan análisis comparados con obras que sirven de antecedentes para finalizar centrándose en las relaciones entre la *Historia Sin Fin* (2024) y *La historia interminable* (1979).

- Primeramente se abordan los antecedentes con análisis:

- Formales, que comparan *La Historia Sin Fin* (2024) con las novelas gráficas silentes de Frans Masereel (1919) y Shaun Tan (2006).
- Conceptuales, de la trama y personajes de *La historia interminable* (1979) ya presentes en la obra previa de Bribián *Pinocchio Blues* (2010).

- Posteriormente, en la comparación entre *La Historia Sin Fin* (2024) y *La historia interminable* (1979) se analiza:

- Formalmente: por qué *La historia interminable* ilustrada por Quadflieg en 1979 es clave dentro del formato del libro ilustrado; y las semejanzas y diferencias con las versiones conmemorativas ilustradas de Sebastian Meschenmoser (2019) y Mria-Alice Harel (2022).
- Desde la perspectiva conceptual: se revisa cómo ambas obras, la *Historia Sin Fin* (2024) y *La historia interminable* (1979), abordan la tensión entre palabra e imagen en el origen y metodología de la creación.

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

2. Contexto de estudio: la relación entre la imagen y la palabra

En *La historia interminable* (1979), Ende cuestiona si la creación narrativa se origina en la palabra o en la imagen, o si se trata de una coalición entre ambas. Plantea el dilema de si las historias existen antes de ser creadas, si toda historia resuena en otra previa con la que mantiene relaciones dialógicas y de transformación, enmarcado en la idea de intertextualidad de J. Kristeva (1967). Los referentes previos actúan como intuición en la redacción de *La historia interminable* (1979) y se manifiesta en el libro como previsualizaciones en imágenes que guían la narración y a su vez, la narración se gesta y consolida mediante la palabra en el proceso constante de la escritura. Esta metodología sin estructura previa, desconociendo 'a priori' el desarrollo y final de la historia, es la que Ende emplea al redactar *La historia interminable* (1979).

Bribián dialoga con Ende al adoptar la misma metodología del descubrir mediante el hacer, pero en su caso a través del dibujo dando por resultado una obra de aspecto semejante al cuaderno de artista, sin serlo, ya que el cuaderno de artista carece de narratividad. Y genera tensión semiótica al trasladar a la narración visual el interés por señalar el origen de la creación, ya sea en la imagen y/o la palabra. La preocupación de Bribián radica en las abundantes definiciones sobre la narración gráfica ya sea cómic, novela gráfica o animación. A pesar de las diferencias entre los teóricos, todos coinciden en acotarlas a narraciones mediante interacciones secuenciales icono-textuales. A Eisner se le atribuye el término *de novela gráfica en 1978* y sus esfuerzos por considerar ésta, una narración equivalente al texto literario. Tanto para Eisner como para McCloud la narración reside en la secuencialidad entremezclada de palabra e imagen, aunque el texto no sea imprescindible (Eisner, 2002; McCloud, 2005). Señala Bosch, que cuando la narración es únicamente mediante secuencias de imágenes se le denomina *silente* (2014), en su caso refiriéndose al libro *álbum silente*, donde la viñeta de la secuencia es equiparable a la página impresa (2014, p.71).

La obra de Bribián reproduce la linealidad narrativa de la novela en secuencias de imágenes formadas por viñetas (con y sin marco) y reduciendo el texto al mínimo, por lo que se ubica ante todo dentro de la novela gráfica silente. Bosch cuestiona cuántas palabras –incluidos los títulos– son permisibles para poder categorizar una narración como silente. Bribián incluye breves frases que

sinetizan cada capítulo y le requiere al lector conocer o mantener una lectura paralela con el texto fuente. Es decir, no anula la relación con la palabra, ni pretende la supremacía sobre esta, ya que las imágenes no traducen al texto, se apoyan en él y *así lo* indica en las notas de autor: se trata de “una adaptación a cómic sin palabras. Y que sirve como complemento de la novela original realizada con palabras por Michael Ende” (Bribián, 2024, p.2). Bribián concibe su trabajo visual, “sin palabras” pero dependiente de ellas, en una concepción más cercana a Barrero quien define que toda historieta, aun cuando es muda y eminentemente icónica “parte de un texto, esté o no esté escrito (el guion)” y dependiente de “un texto, sea visible o no” (2015, p. 174).

Historia Sin Fin depende tanto del texto fuente, que si se presentara de forma independiente carecería de la comprensión narrativa, función comunicativa básica de la novela gráfica según Eisner (2002, p.125). Por tanto, la función de la imagen en *Historia Sin Fin* actúa semejante al libro ilustrado: acompaña y amplía al texto fuente. Sin embargo, no se presenta en el mismo volumen, si no en un cuaderno aparte. De ahí, que en el artículo también se compare con las ediciones ilustradas y conmemorativas de *La historia interminable* (1979). En resumen, Bribián plantea un proceso innovador en un formato híbrido que aúna cuaderno de artista, libro ilustrado y novela gráfica silente.

3. *La Historia sin Fin*, Bribián Luna, (2024)

Carlos Bribián Luna, ilustrador y narrador soriano formado como Técnico Superior de Ilustración en la Escuela de Arte de Zaragoza, desafía los límites de la novela gráfica con *La Historia Sin Fin* (2024), una readaptación que complementa la obra *La Historia Interminable* (1982) de Michael Ende. Este trabajo no solo innova en la narrativa visual, además establece un diálogo profundo con el texto original, ofreciendo una perspectiva contemporánea y experimental dentro del género de la novela gráfica.

La novela gráfica es un género de relativa corta trayectoria. El término fue acuñado por primera vez en *Contrato con Dios* de Will Eisner en 1978, un periodo en el que el tebeo tradicional comenzaba a perder relevancia como medio de entretenimiento de masas ante la consolidación de la televisión (García, 2010, p.266). Eisner adoptó esta nomenclatura para diferenciar su obra de los cómics convencionales, que él consideraba inapropiados para definir su trabajo, ya que no era cómico ni se

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

dirigía al público infantil, reclamando, por primera vez, que se vendiese en los expositores de literatura adulta. Este cambio marcó las bases de la novela gráfica como una obra de autor con temáticas personales y libres, tanto conceptual como formalmente, y dirigidas al público adulto que disfruta descifrando textos icono-literarios (McCloud, 2005) y afectando a los espacios de venta, virando del quiosco y del formato de revista semanal al libro, las librerías generales e incluso el museo (García, 2010, p. 267).

Es desde el museo donde surge *La Historia Sin Fin* de Bribián Luna, una propuesta compleja que reclama a lectores curiosos e interesados en el arte (Jiménez, 2023, p. 259). El proyecto se inicia como exposición de imágenes para la Biblioteca Benjamín Jarnés de Zaragoza¹, con motivo del cuarenta y cinco aniversario de la creación de *La historia interminable* y, posteriormente, lo transforma en una edición digital autoeditada, un formato que Bribián utiliza recurrentemente para evitar las limitaciones impuestas por las fórmulas de éxito repetitivas de la industria editorial (p. 262). Este inicio expositivo, marcará dos premisas en su obra: la reducción del texto al mínimo y la vinculación a una novela de culto juvenil.

4. Análisis comparados**4.1. Antecedentes****4.1.1. Forma: las novelas gráficas silentes de Bribián Luna, Frans Masereel y Shaun Tan.**

El significado en la novela gráfica surge de la interacción multimodal de secuencias de palabras, que construyen la sintaxis, y secuencias de imágenes, que forman la estructura narrativa, señala Neil Cohn (2016, p. 305). Suprimir el texto será un reto para la comprensión y la propia definición del género que, por otro lado, busca expandirse y experimentar tanto en gráfica, narrativa y concepto (García, 2010, p. 274) pero, ante todo, la ausencia textual es una elección por la lectura ambigua, evocadora, expresiva o sensorial. Un ejemplo sería *The Arrival* (2006) de Shaun Tan, que narra a través de ilustraciones que simulan fotografías antiguas, la migración, identidad y desarraigo. La falta de texto, junto con los juegos de encuadre, transmiten la incomunicación y extrañeza de un mundo nuevo con un lenguaje y leyes incomprensibles situándonos en la experiencia del extrañamiento.

Otro ejemplo más expresivo que McCloud (2005) reconoce como pionero en la historia de estas “novelas sin palabras”, como denomina García (2010), es el de Frans Masereel, con composiciones

¹ Anteriormente ya se había iniciado en la experiencia expositiva con la inclusión de la publicación *Pinocho Blues* en *Guillermo del Toro: Crafting Pinocchio* del 11 de diciembre de 2022 al 15 de abril de 2023 en el prestigioso Moma de Nueva York (Jiménez, 2023, p. 249).

únicas e independientes por página, equivalentes a una viñeta de xilografías a tinta negra sobre papel blanco, que adquirieron posteriormente el orden secuencial, tomando sentido narrativo al agruparlo en la publicación *Mon Livre d'heures* (1919).

McCloud establece que, en la novela gráfica, la relación palabra-texto puede alternar la dominancia, ser interdependiente o utilizarse de manera independiente. En el caso de utilizar sólo imágenes funciona si precisamente se elabora la secuencia con la que construir la historia (2005). En este sentido, Cohn (2016) defiende que la imagen también tiene su propia sintaxis para construir significado y sus reglas vienen determinadas por el orden de las viñetas y cómo se conectan para crear un relato coherente.

La Historia Sin Fin también surge de la composición expositiva como en *Masereel*, y es después cuando reagrupa las imágenes en secuencias, funcionando primero como unidades independientes y posteriormente reunidas y ampliadas, en este caso, en una publicación digital más dinámica acorde a la actualidad, con inclusión de láminas extras a color como epílogo. El planteamiento inicial expositivo que comparte con *Masereel* afecta a la concepción del dibujo, al proponer un acercamiento desde la contemplación e interpretación subjetiva del cuadro y no desde la narratividad que exige el libro.

Si bien otras obras como *The Arrival* también son contemplativas, estas sostienen la historia con dibujos descriptivos que facilitan la definición de lo que vemos y, al estar planteados como libro desde el inicio, las secuencias están muy estructuradas para no perdernos en la historia.

Sin embargo, el dibujo de Bribián es inconcluso, elige formas sugerentes y abocetadas, con abundantes vacíos y abstracciones y grandes elipsis temporales. Ignora sucesos y extiende gestos, comunicando varias escenas y demandando una lectura activa más que coherente. El lector, inconscientemente, complementa y se dirige a aquello de la imagen y del orden que le interpela, acercándose a una interpretación más personal y potenciando el valor significativo e iniciático que marca el contenido literario. Como lectores, esta apertura a la interpretación simbólica y personal es acorde con Ende, quien remarca: “Cuando varias personas leen el mismo libro, ¿leen realmente lo mismo?” (1996, p. 63).

Sin embargo, aunque *La Historia sin Fin* no contenga casi texto, sí es dependiente de la narración literaria original, por tanto, nos encontramos ante una forma híbrida. No sustituye, acompaña en un volumen separado. Se trata de un complemento necesario para quienes han leído o leen paralelamente *La Historia Interminable* de Michael Ende (Bribián, 2024, p. 2).

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna4.1.2. Concepto: vínculos previos de la *Historia Interminable* en *Pinocho Blues*.

Bribián utiliza recurrentemente corpus literarios reconocibles (Jiménez, 2023, p. 256) que le facilitan ser laxo en la narrativa gráfica. *La Historia Interminable*, de género fantástico, es un éxito juvenil y también de adultos por la polisemia de significados. Cáceres propone una interpretación hermenéutica, recogiendo significaciones esotéricas de Berger y Hocke (2018, p.266); y Schaefer (2008) reúne múltiples interpretaciones psicológicas: Gronemann en 1985 interpreta la novela como una representación del mundo inconsciente de Bastián hacia la aceptación de sí mismo, Filmer en 1991 sugiere que la fantasía representa formas arquetípicas y simboliza el subconsciente, mientras que Huse en 1988 ve en ella un aprendizaje para controlar el vacío y la nada producidos por el aislamiento social tras el fallecimiento de la madre. Por otro lado, Prondczynsky en 1983 plantea que la obra refleja el proceso de aprendizaje para controlar el exceso de deseos, formulando objetivos que focalicen el deseo y la motivación (2008, p. 28).

A la polisemia de significados se le unen otras perspectivas de diversos lenguajes como el cine, la animación, la música, el musical, teatro o el ballet² que trascienden el éxito literario.

Esta característica se repite en otros textos que Bribián versiona, ya sean clásicos como *La Vida es sueño* (1635) de Calderón de la Barca, reinterpretado en *Eroica de Sintra* (2017) y *Eroica de Sademo* (2022), o cuentos tradicionales como *Pinocho Blues* (2010) basado en la obra de Carlo Collodi (1881). Esta universalidad le permite introducir las temáticas actuales que le interesa centrados en protagonistas introspectivos con conflictos psicológicos, filosóficos y místicos, como en el caso de *Pinocho Blues*, novela de aprendizaje e iniciación, que guarda un claro paralelismo con *La Historia Sin Fin*.

Pinocho Blues narra “pendant ce voyage plein de fantaisie, d’imagination, de peur, jalonné d’échecs, représenté par des images surréalistes”³ (Luengo, 2020, p. 264). Señala Luengo que Bribián expone el proceso evolutivo de emancipación: “cette dialectique de l’être, de l’enfant, de son adaptation

2 La famosa adaptación cinematográfica *Die unendliche Geschichte* (1984) de Wolfgang Petersen y banda sonora de Klaus Doldinger y Giorio Moroder, *The Neverending Story II: The Next Chapter* (1990) por George T. Miller, *The Neverending Story III* (1994) por Jason James Ritcher; dos series de animación *The Neverending Story* (1995) por Marc Boreal y Mike Fallows, *Tales from the Neverending Story* (2001) por Giles Walker y Adam Weissman; el musical *La Historia Interminable, el Musical* (2022) por Beon Entertainment; en teatro por Harvest Rain Theatre Company (2012); ballet y ópera en el Teatro Nacional de Weimar (2024) y en Canadá (2019).

3 durante este viaje lleno de fantasía, de imaginación, de miedo, salpicado de fracasos, representado por imágenes surrealistas (traducido por la autora).

à la réalité”⁴ (p.264). Como Bastián, Pinocho busca “sa propre identité ; il surmonte des obstacles et accomplit des tâches de plus en plus difficiles jusqu’à ce qu’il atteigne son but”⁵ (p. 267).

Si Pinocho “doit tout apprendre, faire la distinction entre le bien et le mal, trouver son chemin pour réussir dans la vie et devenir autonome”⁶ (Luengo, 2020, p. 263) Bastián logrará la autonomía navegando por un equilibrio entre la realidad (donde le esperan el abuso escolar, la soledad del fallecimiento de la madre y un padre que le quiere), y la fantasía, un espacio de refugio, proyección y huida. Ambas historias comparten dualidades temáticas enfrentadas cuyas fronteras dependen de juicios de valor, una ética que irán adquiriendo en la travesía de la vida con enfrentamientos del personaje (en ambas historias huérfano de un progenitor) con su alter ego: Pinocho con su hermano Ego y Bastián con Atreyu. La dualidad temática bien/mal o realidad/fantasía y de personajes Pinocho/Ego o Bastián/Atreyu son dos caras de la misma moneda.

Con Pinocho, Bribián reinterpreta el cuento para dirigir la narración al viaje iniciático del personaje, pero al elegir *La Historia Interminable*, el relato ya contiene el *leitmotiv*. La reinterpretación consistirá en potenciar la mirada esotérica y transcendental del contenido literario, y parece virar la reflexión de nuevo a otra temática entre líneas: el origen de la creación artística, si esta surge de una suerte de intuición que se visualiza o de la narración de la palabra, enfrentando al mismo nivel imagen y texto, cuestionando pues, a través de la experimentación formal, el concepto de la naturaleza de la novela gráfica.

Este metalenguaje surge en la fuente origen. El libro como objeto simboliza la creación y es percibido como mágico porque parece escribirse mientras se lee. En la descripción, Ende recrea la ilusión de que el ejemplar que el lector sostiene entre las manos es el que narra el texto, confundiendo fantasía y realidad, donde la fantasía es la imagen y la realidad el texto escrito. La confusión que surge del libro nos plantea si fantasía y realidad dependen la una de la otra y nos cuestiona si hay una verdadera, o si esta es reflejo de un origen, pudiendo aludir a la alegoría de la caverna de Platón que Bribián ya trabajara anteriormente en *El mito de la Caverna de Platón* (2013).

4 Dialéctica del ser, del niño, desde su adaptación a la realidad (traducido por la autora).

5 Su propia identidad; supera obstáculos y realiza tareas cada vez más difíciles hasta alcanzar su meta (traducido por la autora).

6 Debe aprenderlo todo, distinguir entre el bien y el mal, encontrar su camino para triunfar en la vida y llegar a ser autónomo (traducido por la autora).

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

4.2. *Historia Sin Fin* de Bribián Luna (2024) y *La historia interminable* de Michael Ende (1979)

4.2.1. Forma: ediciones Ilustradas.

Desde la primera edición alemana en 1979, publicada en España por Alfaguara en 1982, la novela de Ende ha sido ilustrada por Roswitha Quadflieg. El diseño, como se ha indicado anteriormente, transforma al libro en un objeto descrito en el interior de la narrativa, confundiendo al lector en si la historia es anterior al libro, siendo el ejemplar que el lector mantiene entre las manos el que sostiene Bastián, o si ha sido diseñado 'a posteriori' al finalizar Ende la narración literaria. Por tanto, *La historia interminable*, esta ideada para reproducirse como una edición ilustrada con la que producir confusión entre realidad y fantasía y trasladar el aspecto mágico. Estaría incompleta si se presentase únicamente como una edición de texto.

Quadflieg atrae el matiz enigmático recreando el libro con aspecto medieval, puerta a la sabiduría y lo esotérico. Lo simula rescatando la tradición de los iluminados que decoraban manualmente el inicio de cada capítulo con letras capitulares. Con un aspecto tosco, como si estuviese tallado en madera, nos acerca a las miniaturas, en su caso con la estampación, evolución que sufren las capitulares con la pseudo-mecanización con tipos móviles.

Las posteriores ediciones conmemorativas ilustradas mantienen estas capitulares que tanto caracterizan la primera edición, pero desplazan la ilustración a imágenes intercaladas en la lectura como es el caso de las bellas adaptaciones de Sebastian Meschenmoser (2019) o Maria-Alice Harel (2022).

Sin embargo, las capitulares de Quadflieg contenían un valor predictivo, como quien visualiza el futuro, y ya no añadía más ilustraciones al capítulo. Este matiz se pierde en las ediciones conmemorativas, pero Bribián lo retoma. En su caso, invierte la imagen por el texto. El único texto que aparece en el capítulo es la breve síntesis con la que abre, siendo las imágenes las que materializarán la historia. Y traslada el sabor místico del medievo que introduce Quadflieg a una iconografía de contrastes entre luces y sombras, retomando a Platón, alejándose de las complacientes y coloridas imágenes de fantasía y evitando reproducir recursos sin mayor reflexión.

El diseño de Quadflieg incluye el texto a dos tintas para guiar al lector entre el mundo humano con la tinta roja y el mundo de Fantasia con la verde. Desarrolla ampliamente Cáceres que, según la

simbología hermenéutica, el verde representa el origen de todas las cosas, por lo que se relaciona con el mundo de Fantasia, así como la iniciación que se asocia a Atreyu por comenzar el viaje trascendental y por el color verde de su piel, mientras que el rojo, al simbolizar el estado de perfección, se emplea en el mundo real (2018, p. 270).

4.2.2. Concepto: origen y método de creación

El argumento de *La Historia Interminable* se divide en dos partes que no se corresponden con la estructura, organizada en un prefacio y veintiséis capítulos. La primera parte argumental corresponde a una historia que podría considerarse real, introducida por un prefacio en el que el protagonista, Bastián Baltasar Bux, un niño huérfano de madre, huye del acoso escolar y se refugia en la librería del señor Karl Konrad Koreander. Allí, Bastián encuentra furtivamente *La Historia Interminable*, obra homónima de Ende, que comienza a leer ávidamente en el desván de su colegio.

El resto del libro se divide en veintiséis capítulos con numeración romana iniciados por una letra capitular rodeada por los personajes y escenarios de cada episodio a página completa. Así, cada capítulo se asocia con una letra ordenada alfabéticamente que es, a su vez, la primera letra del texto haciendo alusión al subtítulo del libro: *De la A a la Z*.

De la A a la L Bastián lee las aventuras del joven guerrero Atreyu, cuya misión es encontrar la curación a una extraña enfermedad de la Emperatriz Infantil que afecta al reino de Fantasia destruyéndolo con la Nada. Las diferentes aventuras concluyen dentro de un huevo donde la Emperatriz Infantil conecta con el personaje humano, Bastián, quien ha de rebautizarla con un nombre nuevo.

En el momento que Bastián grita el nombre de Hija de la Luna en el capítulo doce, demuestra creer que Fantasia es real y comienza la segunda parte argumental en la que se adentra en el Reino de Fantasia casi destruido. Para reconstruirlo utilizará su imaginación pidiendo deseos mediante el medallón Áuryn de la Emperatriz Infantil. Sin embargo, desconoce que por cada deseo pedido va perdiendo sus recuerdos hasta olvidar quién es y el interés por volver a la realidad.

Mediante narraciones anidadas reiterativas, Ende reflexiona acerca de la naturaleza de la creación literaria y Bribián adopta este metalenguaje, trasladándolo de la literatura al dibujo.

Describe Ende que elabora la narrativa a través del hacer, sin un plan previo, únicamente guiándose por imágenes: “Cuando escribo, pretendo descubrirme a mí mismo. Elaborar un plan significaría

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

introducir en el libro lo que ya sé. Mi método consiste en dejarme guiar sólo por imágenes” (De Rambures, 1984).

Primero visualiza y después fija en palabras. El protagonista, Bastián, percibe a la Emperatriz pero hasta que no grita un nuevo nombre para ella en el mundo humano, no la hace real, o de otra forma desaparecerá, necesita de la palabra. Esta previsualización podría interpretarse como la intuición frente a la tenacidad de la escritura, estableciendo la creación como relación entre imagen y texto.

La intuición parece estar simbolizada en la Emperatriz, quien guía a Atreyu a través del Áuryn, el medallón donde residen sus deseos. Y a través de este personaje también parece reflejar el incómodo enfrentamiento entre la intuición y el rigor de la escritura en el episodio del huevo, el origen de la creación. Todos estos elementos aparecen en la cubierta de Bribián en la que una escalera en mitad de la oscuridad se dirige a un Áuryn medio desdibujado. En la narración de Ende, las escaleras que la Emperatriz ha de subir están realizadas con letras que le rasgan el vestido, y que describe “las letras no siempre la trataban bien” (p. 181). En el interior, el viejo errante representa al laborioso escritor. Por tanto, el héroe del libro es la gestación de la creación en la pugna entre intuición y escritor.

Esta pugna por cuestionar el origen en la previsualización o la narración se repite en numerosos episodios como en el Capítulo dieciséis, que, ante la carencia de un pasado para los amargancios y la ciudad de Plata, Bastián inventa historias que se hacen inmediatamente realidad apareciendo libros escritos antes no descubiertos, surgiendo el dilema sobre la creación: ¿Existían las historias inventadas de Bastián antes de ser transmitidas, o se realizaban por haber sido inventadas posteriormente?

Por tanto, cuando las letras capitulares preceden a cada capítulo y tienen una función adivinatoria de lo que sucederá, reproducen el planteamiento literario de si primero surge la imagen o la narración, sugiriendo una mezcla inseparable de ambos elementos en la creación artística.

Esta es la clave que aborda Bribián Luna en *La Historia Sin Fin*, pero invirtiendo la estrategia de Ende. Conserva el prefacio y los capítulos y sustituye las letras capitulares ilustradas por breves resúmenes escritos en páginas sin imagen. Si en Ende la intuición es la imagen y la narrativa el lenguaje escrito, en Bribián la intuición está en el texto y la narrativa en el lenguaje visual que desarrolla, ya que las palabras que aparecen en las ilustraciones son expresiones o frases clave, pero nunca una narración desarrollada. Además, reemplaza la numeración romana de Ende por números árabigos, desestimando las letras del alfabeto.

El orden de las letras, para Ende, podría representar la unidad mínima de significado, mientras que en Bribián será la línea. Ende inicia cada capítulo con una letra siguiendo el alfabeto. El orden de las letras podría hacer referencia a la importancia que tiene para el escritor organizarlas para poder configurar las palabras. Dar nombre es organizar las letras en una palabra, dar significado, y darle un nombre propio a la Emperatriz implica darle existencia, convertir la fantasía en realidad. Sin un nombre desaparecería, como se comenta anteriormente. Al verbalizar la fantasía, creamos una realidad. Este acto de rebautizar se podría interpretar como un potencial relevo del escritor al lector. Ende nos hace conscientes de que todos los lectores, representados en Bastián, somos creadores de historias y potenciales escritores, si nos lo proponemos.

Tras las letras y el orden de estas para crear palabras será necesaria la sintaxis de la narración. Bastián crea con el nombre de Hija de la Luna al personaje y, con la narración, les confiere identidad a los argamancios que desconocían su pasado. Con este acto pretende sorprender a Atreyu con algo que nadie más puede hacer en Fantasia: inventar historias. Por tanto, se concibe así mismo como héroe por ser un narrador, un creador.

Sin embargo, Atreyu no queda sorprendido. Ende nos comienza a mostrar el conflicto del ególatra en el capítulo de los Antiguos Emperadores que, incapaces de formular palabras, “ya no saben narrar. Han perdido el lenguaje” (1982, p. 359), lanzan dados de letras con la esperanza de crear, en la combinatoria, todos los poemas e historias existentes. El exceso de fantasía en el que se refugia Bastián le desorienta de la realidad, hasta desvirtuarse de quién es realmente; se trata pues de un equilibrio necesario entre la realidad y la fantasía.

5. Análisis visual de la *Historia Sin Fin* de Bribián Luna (2024)

Si con los elementos básicos del lenguaje –orden de letras, palabras y narración– Ende parece reflexionar sobre la creación literaria (potencial en cada lector) y la ambigüedad entre realidad e imaginación, Bribián recoge estas reflexiones con doble sentido, sobre la creación gráfica en sus elementos básicos: la línea, su ordenación en las imágenes y la narración con la disposición en las páginas, y el hilo argumental narrativo en el que se refleja el lector.

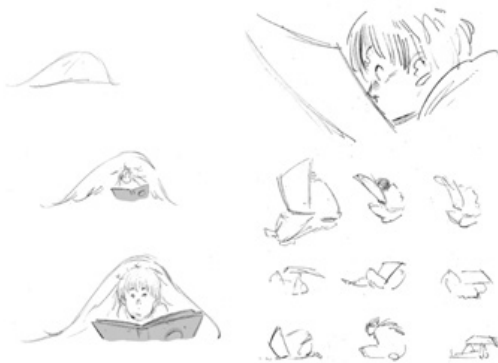
Para simular la narración procesual, que se desarrolla a medida que avanza, Bribián utiliza un

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

estilo gráfico abocetado. Del fluido garabato de grafito surgen personajes apuntalados que se esfuman y parecen deslizarse en la verticalidad del espacio de la página con el movimiento del 'scroll', faltos de una definición definitiva, pues historia y personajes parecen estar en constante transformación. Un ejemplo es la reiteración de Bastián leyendo el libro a lo largo de la historia. Al inicio, el garabateo de la secuencia parece dibujar una manta con forma de ala que suavemente cubre, abraza a Bastián en el refugio de la fantasía de la lectura. Las distintas posturas que soporta para leer la novela acaban modificándole con el tiempo, fusionándose con el libro en una figura nueva o ser alado (Bribián, 2024, pp. 8, 9, 11, 56), simbolizando la transformación que sufre Bastián y, por extensión, los lectores.

En la segunda parte en la que Bastián ya habita en Fantasia, las páginas comienzan a surgir de su cabeza, indicando que él ya es el libro y el creador (pp. 117, 121, 122, 161).

Figura 1



p. 8-9

Figura 2

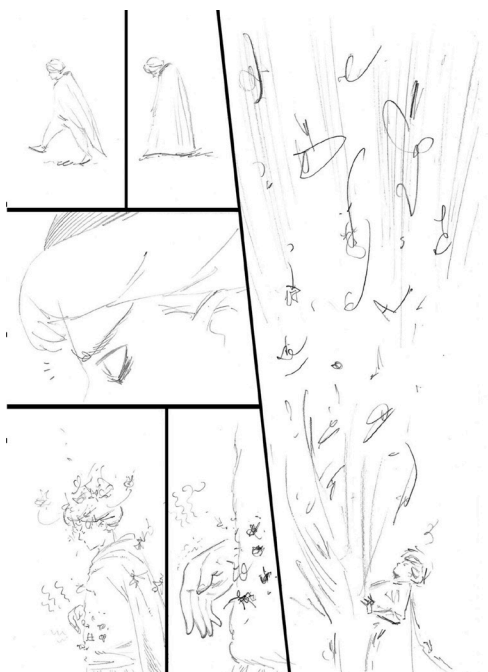


p. 12

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

Como esta metáfora, suceden otros muchos detalles anidados en el transcurso de la historia que Bribián cuida con esmero al descubrimiento atento del espectador. Se aleja de la ayuda de las letras, incluso en el capítulo de los Emperadores Antiguos donde los representa como grafemas no legibles (p. 161), remarcando que las letras no dejan de ser dibujos, y vuelve a la cuestión de si primero surge la imagen, el significado o es una mezcla de los dos. Cuando suele aparecer texto, transforma su apariencia para potenciar el significado en onomatopeyas (pp. 145, 171) y para definiciones complejas, como invisibilidad, crea símbolos gráficos (p. 133).

Figura 3.



p. 161

Figura 4.

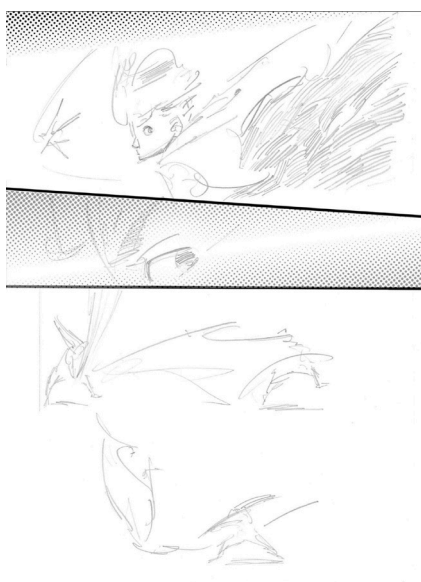


p. 133

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

Con el virtuosismo de la línea en todas sus vertientes, Bribián lo genera todo. Es gestual y fluido para construir a los personajes, a veces tan abocetados en las acciones que resultan casi abstracciones (p. 104) y a menudo exentos de viñeta (pp. 44, 47, 11, 186).

Figura 5.



p. 104

Figura 6.



p. 44

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

Y, sobre todo, destaca en la modulación de la línea para envolvernos en lo sensorial, en el dibujo contemplativo. Por ejemplo, texturiza las puertas y el camino del laberinto (p. 97), transmite olores, musicalidad (pp. 20, 43, 44), sequedad (p. 31), humedad (p. 29), la fuerza del viento (p. 46), la lluvia y la niebla, el humo y la seducción (pp. 130, 134, 142) o la jugosidad (pp. 170, 171, 172, 188).

Figura 7.



p. 46

Figura 8.

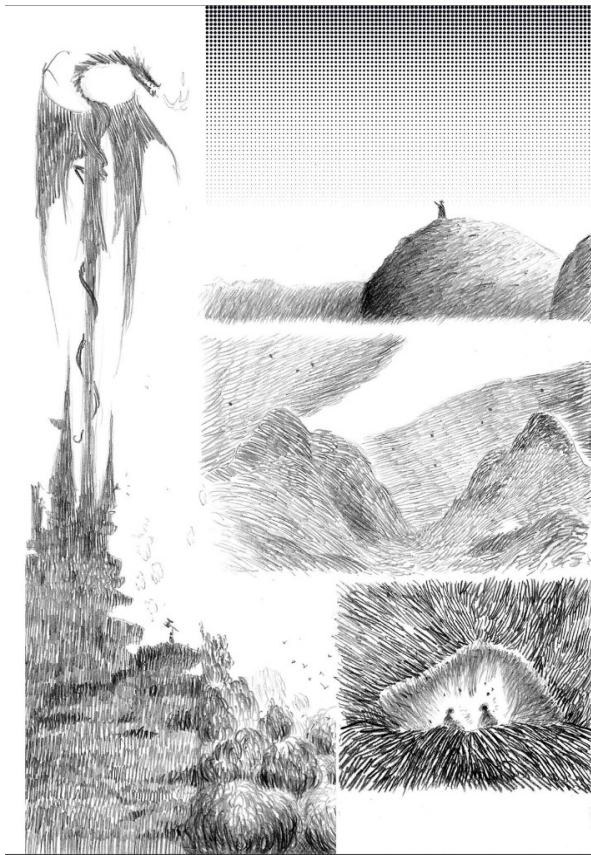


p. 172

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

Con el rallado, silueta personajes a contraluz (pp. 17, 93, 114, 162, 163, 187, 189); texturiza personajes (p. 52) y paisajes (p. 114) o rellena el espacio con virulencia para subrayar episodios (p. 80).

Figura 9.



p. 114

Figura 10.



p. 52

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

La línea ya suelta, oblicua e hiriente se hace cinética, con la que acelera el ritmo de la narración a lo largo de toda la historia, líneas tan gruesas y tajantes como las que utiliza para estructurar las viñetas en oblicuas (pp. 10, 14, 88, 154) o exageradamente verticales (pp. 120, 155) u horizontales (pp. 54, 128).

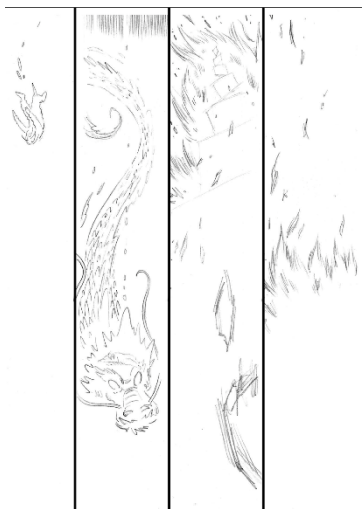
Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

Figura 11.



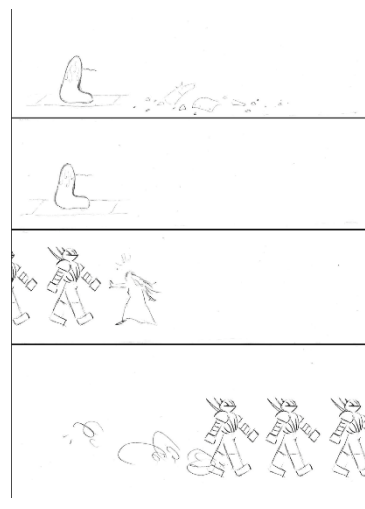
p. 102

Figura 12.



p. 155

Figura 13.



p. 156

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

El estilo es manga, oriental, y se percibe en estas líneas dinámicas y sensoriales (p. 24), con las que intercala dos personajes (p. 143) o miradas enfrentadas a la vez (p. 53), con el diseño de personajes y reminiscencias, como las de Atreyu, de gran parecido a Goku de *Dragon Ball*, con el que adula a los referentes que copiaba en la infancia (López y Barrero, 2011) y cuya vida también está atravesada por el viaje iniciático. Codifica en el manga ciertas expresiones y representaciones faciales y, a la vez, lo híbrida con la naturalidad del estilo europeo, afinando en un estilo gráfico propio que viene desarrollando en sus últimas publicaciones.

Figura 14.



p. 53

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

La atención la centra principalmente en los personajes y, aunque aparecen elementos de paisaje, los espacios tienden a ser abstractos, incluso vacíos con pequeños detalles. Representa los vastos reinos de Fantasia en blanco, tierras infinitas por inventar (Bribián, 2024, pp. 37, 40), mientras que el espacio negro lo asocia a la destrucción (p. 49), la creación (p. 119), el origen (p. 141) y la renovación, similar al Big Bang en el interior del huevo (pp. 67-70).

Figura 15.



p. 37

Figura 16.



p. 49

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

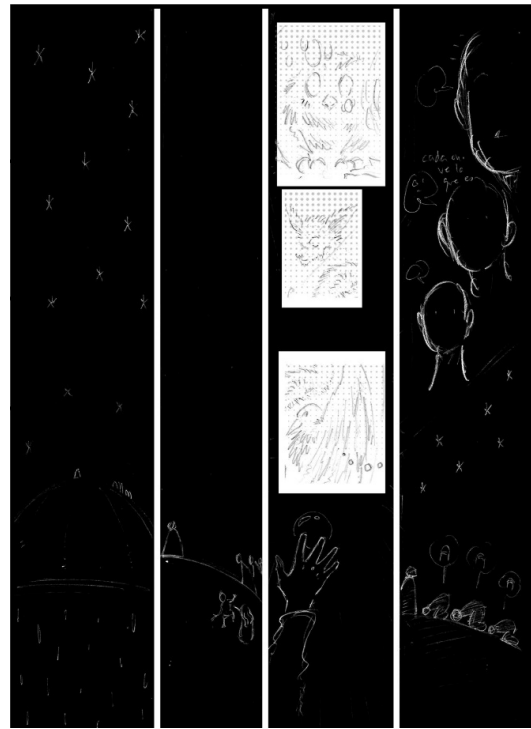
Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

Figura 17.



p. 67

Figura 18.



p. 141

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024.

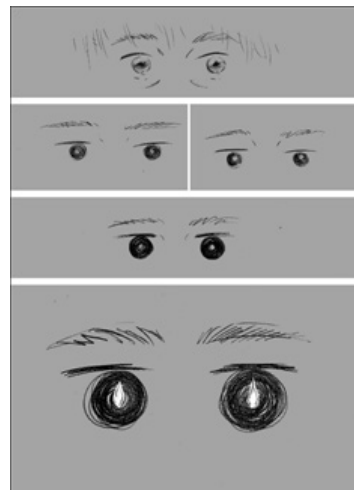
El gris, mezcla de ambos, lo utiliza en pocas ocasiones y para representar la realidad de Bastián (pp. 181, 182, 190).

Figura 19



p. 181

Figura 20



p. 182

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024.

También utiliza la fotografía para crear fondos de nubes y árboles (pp. 14, 15, 17, 18, 23, 27) al inicio de la narración, cuando Bastián está más conectado a la realidad.

Figura 21.



p. 23

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

Va abstrayéndose a juegos fotográficos de luces y sombras indefinidas (pp. 43, 105, 106, 140) a medida que se adentra en Fantasia. De esta forma, el reflejo del mundo real se adentra en la profundidad de Fantasia en la que Bastián está imbuido, referenciando al mito de la caverna de Platón y estableciendo la confusión entre origen e intuición que atraviesan al libro, también presente en el capítulo veinticinco, *La mina de las Imágenes*.

Figura 22



p. 43

Historia Sin Fin, Carlos Bribián Luna © Autoeditado 2024

Figura 23



p. 140

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

Además, experimenta en toda la novela con tramas manuales (p. 31) o digitales para crear texturas o brumas, diferenciar la realidad de Fantasía o intensificar emociones. Con este estilo, Bribián no solo experimenta en infinidad de recursos gráficos asociados a lo expresivo y contemplativo, también acerca la narración a la actualidad manga, conectando con el público de hoy. Traduce la tradición del viaje y la aventura, por un lado, a reflexiones sobre el origen de la creación, y por otro, como exploración y enfrentamiento a los miedos personales, a la fantasía como refugio y, a su vez, como trampa en la que perderse en pensamientos ególatras y a la realidad construida desde la fantasía, y a la inversa. Enfrentamiento entre dos mundos extrañamente reflejados el uno en el otro, esa lucha de reinos, magia y esoterismo a la que Quadflieg conseguía transportarnos con la estética medieval.

5. Conclusión.

Historia Sin Fin recoge las interpretaciones de viaje iniciático y psicológico de *La historia interminable* y reflexiona en profundidad sobre la relación entre imagen y texto. Donde en Ende la imagen sirve como preludio de la narrativa literaria, Bribián invierte al texto como preludio desde el que desarrollar la narrativa visual. No parece tratarse de un simple juego sino de una respuesta a si existe un origen en la creación y si este se manifiesta en imagen o texto.

Al reflexionar si existe un origen parece cuestionar la posibilidad de que todas las obras sean parcialmente originales, que provengan en parte de otras previas, dinámica que coincide en su práctica al reinterpretar corpus literarios reconocidos. De hecho, al plantear su novela gráfica como complemento de la fuente origen, demuestra esa dependencia. Además, el título, *Historia Sin Fin*, reforzaría la idea de que las historias existentes como las venideras están enlazadas unas en otras.

La creación, por tanto, residiría en las diferencias y el formato que plantea es de complemento, fomentando la lectura comparada y favoreciendo el diálogo entre diferentes formas narrativas.

Por otro lado, al cuestionarse sobre si el germen creativo viene en forma de palabras o imágenes, manifiesta a estos dos sistemas como lenguajes, cada uno con su propia sintaxis, y las distintas interacciones que pueden tener en su relación iconotextual.

El formato de Bribián basado en imágenes aporta la síntesis al largo y complejo relato de *La Historia Interminable* facilitando su asimilación. Por otro lado, la lectura de Ende favorece interpretaciones personales y Bribián propone experiencias multisensoriales, evocativas y simbólicas mediante su

dibujo. La conjunción de ambos genera ilustraciones que funcionan a modo de punctum de Roland Barthes, enlazándonos a recuerdos únicos e intransferibles durante la lectura. Es precisamente la idea de sensación punzante e intransferible asociada a la imagen lo que Ende describe en el capítulo veinticinco, *La mina de las Imágenes*, demostrando el diálogo entre ambas obras.

En definitiva, Bribián aporta una reflexión sobre la creación y noción de originalidad, y en concreto a la narratividad en la novela gráfica y la cualidad de síntesis y subjetividad de la imagen, alejándose de ilustraciones coloridas o recursos repetidos sin reflexión como el uso de las capitulares que realizan las versiones conmemorativas. Su propuesta es más experimental y rupturista, reinterpretando el juego simbólico de realidad, fantasía, lector y creador.

A pesar de la falta de revisión externa que podría haber mejorado aspectos de maquetación, tipografía y corrección de texto, la autoedición permite a Bribián mantener sinceridad artística en la búsqueda de un lenguaje gráfico personal que huye de la unidad visual nutrido de metáforas, que amplía la definición de la novela gráfica y que respeta tanto la concepción de *La Historia Interminable* como al lector.

La obra ofrece un placer visual e intelectual, buscando lectores activos e inconformistas que disfrutan descifrando la simbología personal de las imágenes.

Referencias

- Barrero, M. (2015). *Diccionario terminológico de la historieta*. Sevilla: AcyT Ediciones.
- Bosch, Emma (2014). "Texts and peritexts in wordless and almost wordless picturebooks". En Bettina Kümmerling-Meibauer (ed.) *Picturebooks: Representation and narration*. (pp.71-90). New York: Routledge.
- Bribián, C. (2024). *La Historia Sin Fin*. Ilustraciones: Carlos Bribián Luna. Autoedición.
- ____ (2013). El mito de la Caverna de Platón, *Esfinge*. Publicado: 1-11-2013 <https://www.revistaesfinge.com/2013/11/el-mito-de-la-caverna/> Última consulta el 11-5-2025.
- ____ (2010). *Pinocho Blues*. Ilustraciones: Carlos Bribián Luna. Grenoble: Glénat.
- Cáceres, R. (2018). Una lectura alquímica de *La historia interminable*. *Castilla. Estudios de Literatura* 9, 263-292. <https://doi.org/10.24197/cel.9.2018.263-292>

Del dibujo a la palabra y viceversa: creación y metalenguaje en *La Historia Sin Fin* de Carlos Bribián Luna

- Cohn, N. (2016). A multimodal parallel architecture: A cognitive framework for multimodal interactions. *Cognition* 146, 304-323.
- De Rambures, J. L. (1984) Entrevista: Michael Ende, la realidad de la fantasía. “La historia Interminable”. De novela iniciática a superproducción cinematográfica, *El País*. Publicado: 22-04-1984. https://elpais.com/diario/1984/04/22/cultura/451432804_850215.html. Última consulta el 11-5-2025.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la Forma de Arte más popular del mundo*. [Publicado originalmente en 1985]. Barcelona: Norma Editorial.
- Ende, M. (2019). *Die unendliche Geschichte*. Ilustraciones: Sebastian Meschenmoser. [Publicado originalmente en 1979]. Stuttgart: Thienemann Verlag.
- ____ (1982). *La Historia Interminable*. Ilustraciones: Roswitha Quadflieg. [Publicado originalmente en 1979]. Madrid: Alfaguara.
- ____ (2022). *The neverending Story*. Ilustraciones: Maria-Alice Harel. [Publicado originalmente en 1979]. Londres: The Folio Society.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ensayo.
- J. Kristeva (1967). Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman. *Tel Quel*. nº 31, otoño 1967.
- López, F. y Barrero, M. (2011) Un autor abierto al mundo. Entrevista a Carlos Bribián, *Tebeosfera* segunda época 7. Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla. Publicado: 24-I-2011. https://www.tebeosfera.com/documentos/un_autor_abierto_al_mundo._entrevista_a_carlos_bribian.html Última consulta el 11-5-2025.
- López Viñas, Miras y Rovira-Collado, (2022). “Biografías gráficas en Educación Secundaria: Del cómic a la literatura”. En E. Larrañaga y S.Yubero (Coord.), *Promoción lectora y perspectivas socioeducativas de la literatura*, (pp. 23-36). Madrid: Dykinson.
- Luengo, E. (2020). “De Pinocchio à Pinocho Blues, roman graphique: éthique et esthétique des émotions”. En C. Connan-Pintado et G. Béhotéguy (Dir.), *Littérature de jeunesse au présent (2), Genres graphiques en question (s)*, (pp.263-276). Bordeaux: Presses Universitaires de Bordeaux.
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. [Publicado originalmente en 1993]. Bilbao: Astiberri.

Mascreel, F. (2011). *Mon Livre d'Heures*. [Publicado originalmente en 1919]. París: Cent Pages.

Jiménez, C. (2023). Entrevista a Carlos Bribián Luna, Autor de “Pinocho Blues” “Construí un pinocho cada vez más empático, que no juzgaba, que quería explorar”. *Ondina/Ondine. Revista de Literatura Comparada Infantil y Juvenil. Investigación en Educación* 9, 249-263. https://doi.org/10.26754/ojs_ondina/ond.202399640

Schaefer, T. (2008). Do what you wish or wish what you want? Michael Ende's *Fantastica* and Rudolf Steiner's Moral Imagination. *Papers Explorations into Children's Literature* 18(2), 28-34. <https://doi.org/10.21153/pecl2008vol18no2art1165>

Tan, S. (2000). *The Arrival*. EEUU: SCHOLASTIC.