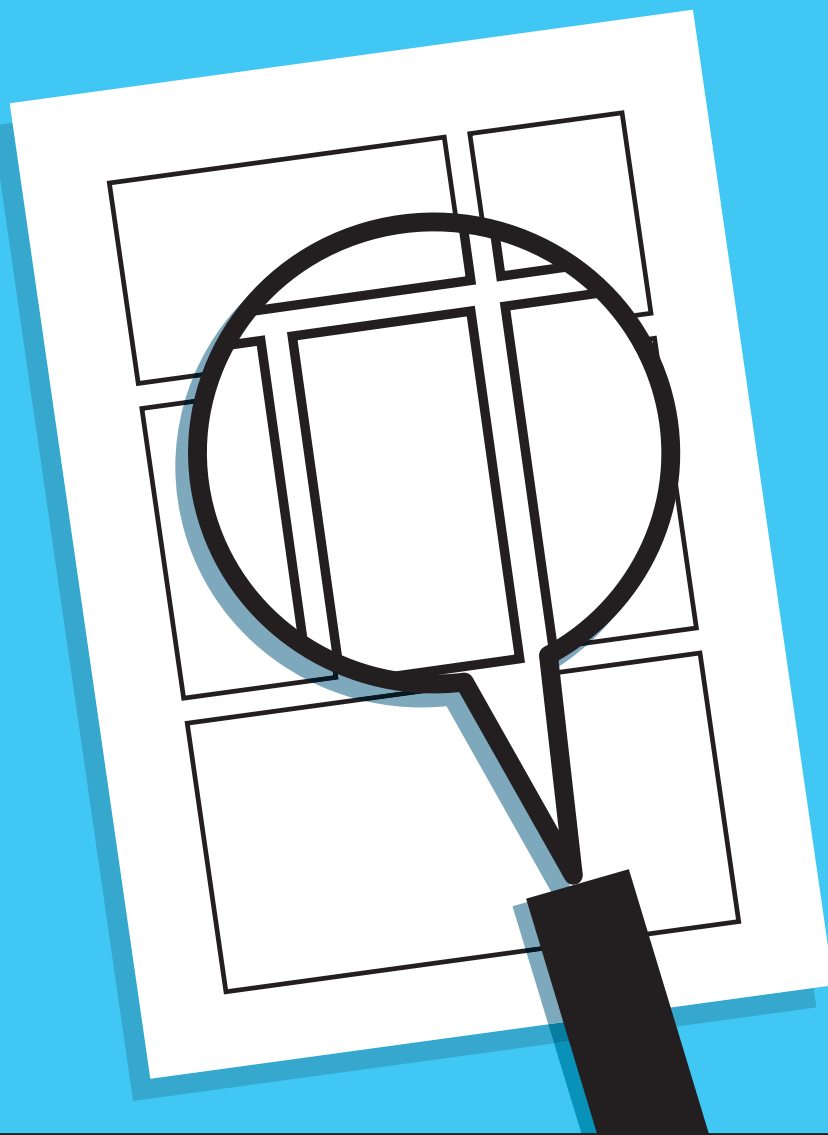




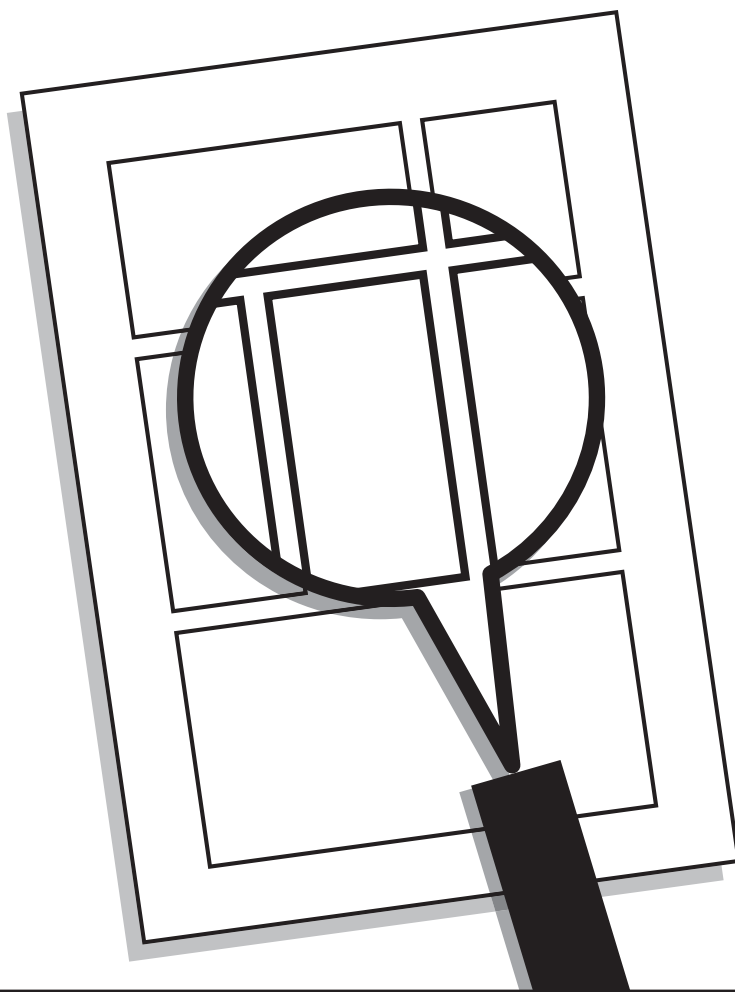
COM ESTUDIAR EL CÒMIC

**UNA INTRODUCCIÓ GRÀFICA A L'ESTUDI
ACADÈMIC DE LA HISTORIETA**

**ENRIQUE DEL REY CABERO, MICHAEL GOODRUM
& JOSEAN MORLESÍN MELLADO**

PRÒLEG D'ÁLVARO PONS





COM ESTUDIAR EL CÒMIC

UNA INTRODUCCIÓ GRÀFICA A L'ESTUDI ACADÈMIC DE LA HISTORIETA

**ENRIQUE DEL REY CABERO, MICHAEL GOODRUM
& JOSEAN MORLESÍN MELLADO**

PRÒLEG D'ÁLVARO PONS



Com estudiar el còmic. Una introducció gràfica a l'estudi acadèmic de la historieta

Textos d'Enrique del Rey Cabero i Michael Goodrum

Dibuixos i disseny de Josean Morlesín Mellado

Pròleg d'Álvaro Pons

Publicat en 2023 per Publicacions de la Universitat de València

Publicat originalment per Oxford Comics Network, xarxa d'investigació pertanyent a TORCH The Oxford Research Centre in the Humanities, en la Universitat d'Oxford.

Oxford Comics Network: <https://www.torch.ox.ac.uk/comics>

Twitter: @TORCHComicsOx

Facebook: <https://m.facebook.com/TORCHComics/>

TORCH The Oxford Research Centre in the Humanities:

<https://www.torch.ox.ac.uk>

Twitter: @TORCHOxford

Facebook: <https://m.facebook.com/TORCHOxford>

Esta guia i el seu contingut es publiquen sota la següent Llicència Creative Commons: Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

ISBN Paper: 978-84-9133-599-3

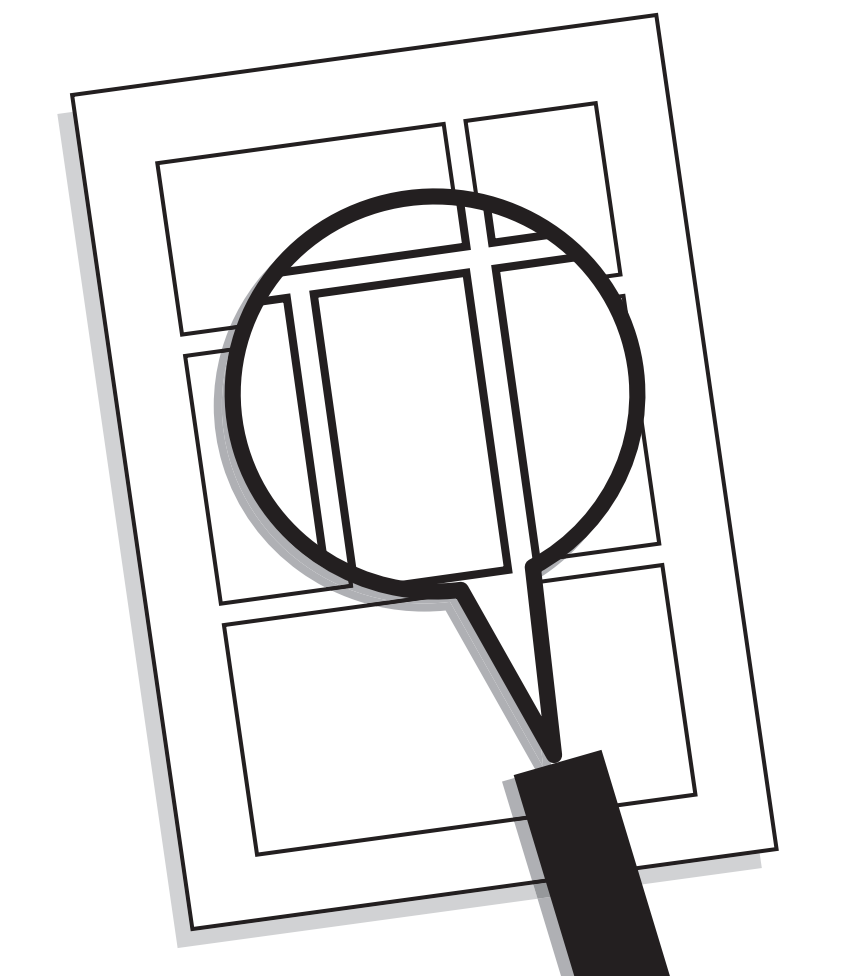
ISBN PDF: 978-84-9133-600-6

<http://dx.doi.org/10.7203/PUV-OA-600-6>

Depòsit legal: V-2441-2023

Impremta: Safekat

Amb la col·laboració de la Cátedra de Estudios del Cómic Fundación SM-Universitat de València i la Cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic



Agraïments:

Els autors agraeixen a Noelia Ibarra la revisió que
va fer d'aquesta guia abans de ser publicada.

ÍNDEX



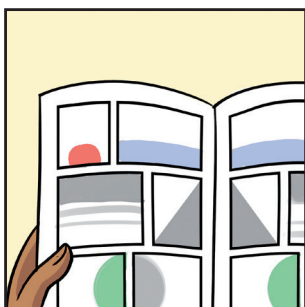
5 **PRÒLEG**



7 **INTRODUCCIÓ**



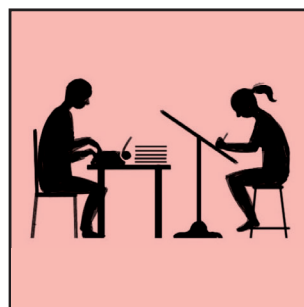
8 **CÒMIC VS
NOVEL·LA GRÀFICA**



10 **LLENGUATGE
DELS CÒMICS**



14 **PARAULES
I IMATGES**



18 **PRODUCCIÓ**



20 **PRINCIPALS
TRADICIONS
DEL CÒMIC**



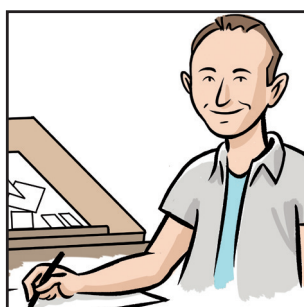
24 **MÈTODES DE
DISTRIBUCIÓ**



28 **ENFOCAMENTS
D'ESTUDI DEL CÒMIC**



32 **LECTURES
RECOMANADES**



34 **UNA ENTREVISTA A
NICK SOUSANIS**



40 **SOBRE ELS AUTORS**

Estudiant el còmic

Els fets són clars i evidents: en els últims anys s'ha disparat l'interés per l'estudi del còmic en tots els àmbits educatius i d'investigació. Cada vegada són més els i les estudiants que trien la historieta com a tema dels seus treballs de fi de grau, màster o tesis doctorals, traslladant a l'espai acadèmic l'indubtable gir que l'apreciació del còmic ha tingut en la societat. Abandonats els prejudicis que s'acumulen com una frontera infranquejable, s'obri un immens camp de treball que, paradoxalment, pot resultar una muralla encara més alta i difícil de superar malgrat que es puga resumir en una minimalista qüestió: què estudiar? La pregunta no és fútil i la resposta no és senzilla: aquells i aquelles que s'acosten al còmic per al seu estudi trobaran un espai encara verge i per explorar, un avantatge gens menyspreable que ja volgueren per a si altres especialitats de les ciències i les humanitats, però també un problema complicat i espinós. Si bé és una certa que la crònica falta de bibliografia especialitzada s'està resolent ràpidament gràcies a l'aparició no sols d'importantes obres de referència, sinó fins i tot d'editorials i revistes especialitzades, existeix una dificultat, major si cap, en la falta d'experiència i de bagatge previ en la investigació en historieta de la qual emmalalteix l'Acadèmia. La por creativa a la fulla en blanc es tradueix per a l'estudiós en un abisme insondable quan creu que es mou per sòls movedissos i, sense l'empara dels fonaments creats per investigadors anteriors, sembla tasca impossible.

No obstant això, l'obra d'Enrique del Rey Cabero, Michael Goodrum i Josean Morlesín Mellado aconsegueix fer desaparèixer d'una plomada tot por i dubte, recordant l'ingredient fonamental de la investigació: la passió per descobrir. Com bé demostren els autors, el vast camp de la historieta no és un amenaçador bosc ombrívol ple de paranys, sinó un autèntic paradís per explorar, ple d'apassionants oportunitats per al desenvolupament en quasi qualsevol camp del coneixement. El còmic es pot estudiar des de camps tan variats com la història de l'art, la semiòtica, la sociologia, la filologia o la didàctica, però el seu potencial no es deté en les àrees d'Humanitats. El còmic pot ser objecte d'estudi des del dret, l'economia, la medicina, la psicologia, l'arquitectura, la física, les matemàtiques, la química, la biologia o fins i tot les enginyeries no sols a través de les seues obres, sinó aportant un llenguatge d'un potencial sense límits per al 6 investigador. Com alguns estudiosos ja proposen, el còmic depassa la definició de mitjà i llenguatge per

a conformar-se com un sistema de comunicació que les ciències poden utilitzar en tota la seua extensió: l'exemple de Nick Sousanis, que va realitzar la seua tesi doctoral completament en còmic en l'àrea de la percepció, és només el primer pas d'un camí que obri increïbles possibilitats.

La guia que tenen a les mans compleix una doble funció indispensable: és útil, en tant dona les claus necessàries per a fer els primers passos als quals s'inicien en l'ardu però apassionant trajecte de la investigació. Però, sobretot, és motivadora, transmetent una passió contagiosa pel còmic que naix des de l'elecció del propi llenguatge del còmic com a transmissor de coneixements en l'àmbit acadèmic. Dues bases fonamentals sobre les quals construir la investigació en historieta que, estic convençut, animaran a moltes persones a indagar els meravellosos secrets del Nové Art.



Álvaro Pons

Investigador i professor
de la Universitat de
València

INTRODUCCIÓ



DE FET, SI ANALITZEM EL PÚBLIC DURANT BONA PART DEL SEGLE XX TROBEM UN LECTOR DE CÒMICS MÉS VARIAT EN



EDAT,



ENTORN,



ORIGEN,



I IDEOLOGIA DEL QUE IMAGINES.

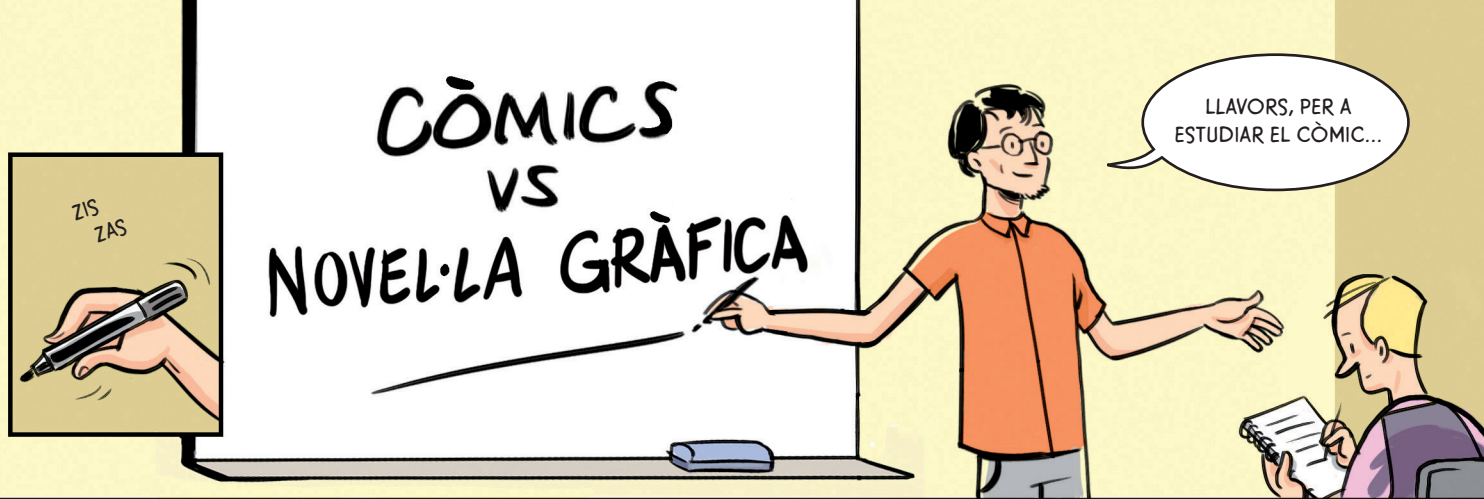


VOLS ESTUDIAR EL CÒMIC PERÒ NO ETÀS SEGUR DE PER ON COMENÇAR? EN AQUESTA GUIA explorem alguns dels principals aspectes a tindre en compte quan llegim còmics.

DES DE COM SÓN PRODUÏTS I LLEGITS FINS ALS DIFERENTS ACOSTAMENTS AL SEU ESTUDI.

DES DE LES TRADICIONS I ELS GÈNERES A TRAVÉS DEL MÓN FINS ALS SEUS MÈTODES DE DISTRIBUCIÓ.





CÒMICS VS NOVEL·LA GRÀFICA

LLAVORS, PER A
ESTUDIAR EL CÒMIC...



BO, NO TOT HOM ESTÀ
D'ACORD AMB L'ÚS DE
"NOVEL·LA GRÀFICA".



MOLTS CREADORS
ESTAN EN CONTRA D'AQUEST
TERME PERQUÈ HO CONSIDEREN
TAN SOLS UNA ESTRATÈGIA DE
MÀRQUETING.

ALGUNS CONSIDEREN LA NOVEL·LA GRÀFICA COM UN MOVIMENT: CÒMICS D'AUTOR AMB TEMES COMPLEXOS I PER A LECTORS ADULTS.

EN TEORIA, LA FORMA NO REQUEREIX UN GÈNERE O ESTIL CONCRETS, PERÒ EN LA PRÀCTICA, D'ACORD AMB ELS CRÍTICS QUE ACCEPTEN AQUESTA POSTURA, LA NOVEL·LA GRÀFICA SE CENTRA SOBRETOT EN EL REALISME, LA NO FICCIÓ, ELS TEMES SOCIALS I LA (ACTE)BIOGRAFIA.



AMDBUES DEFINICIONS DE LA NOVEL·LA GRÀFICA PLANTEGEN PROBLEMES: POT HAVER-HI NOVEL·LES GRÀFIQUES PER A UN PÚBLIC INFANTIL?



POT HAVER-HI NOVEL·LES GRÀFIQUES DE QUAalsevol GÈNERE (FINS I TOT D'ACCIÓ, AVENTURES O SUPERHEROIS)?



PODEN SER PUBLICADES DE FORMA SERIADA? (NOVEL·LES GRÀFIQUES HUI CANÒNIQUES COM WATCHMEN VAN SER PUBLICADES PER PRIMERA VEGADA EN UNA SÈRIE).



PERDÓ...
CÒMICS O NOVEL·LES
GRÀFIQUES?

TANT DE BO ELS
ESPECIALISTES DEL CÒMIC
GUANYAREN UN EURO CADA VEGADA
QUE ALGÚ ELS FA AQUEIXA
PREGUNTA!

PERÒ NO ES POT
NEGAR QUE LA IDEA DE "NOVEL·LES
GRÀFIQUES" HA AJUDAT EL CÒMIC A
AMPLIAR EL SEU PÚBLIC.

NOVEL·LAS GRÀFICAS

PODEM DIR QUE
EXISTEIXEN DUES MANERES
PRINCIPALS D'ENTENDRE
EL CONCEPTE.

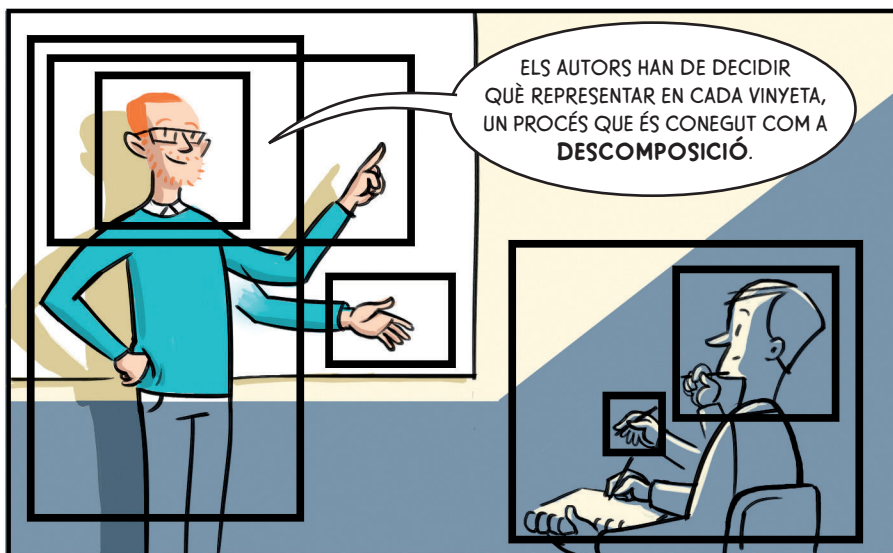
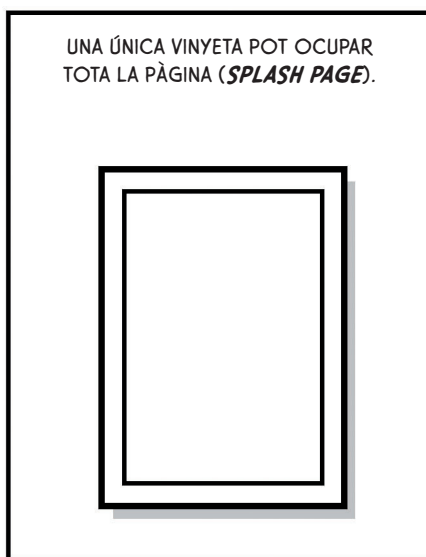
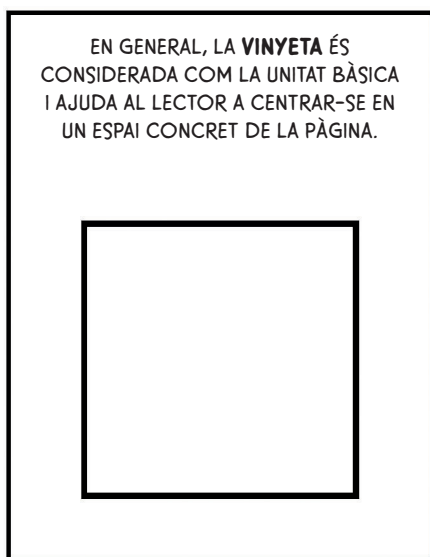
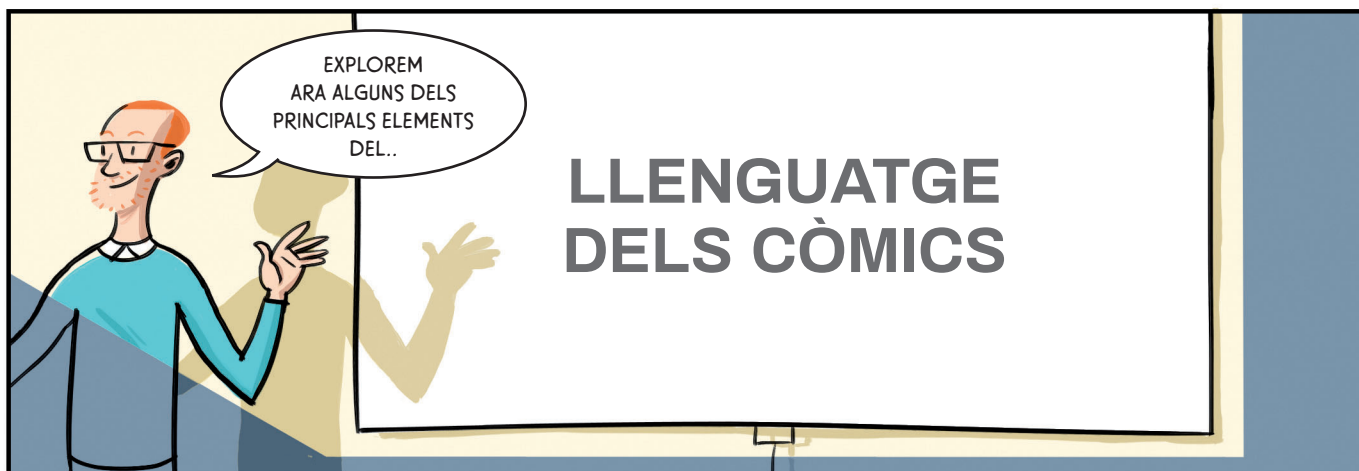
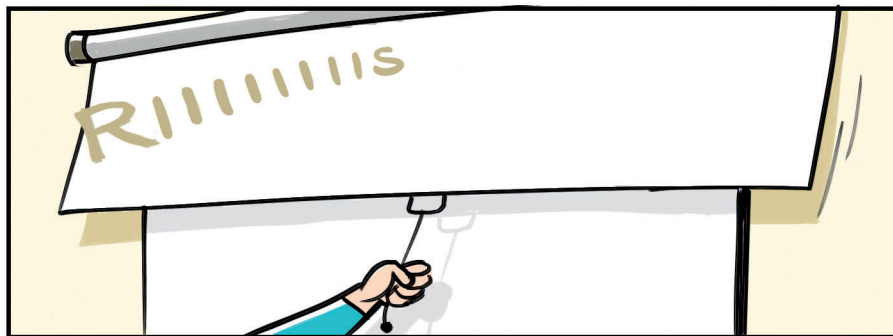
UNS ALTRES CONSIDEREN LA NOVEL·LA GRÀFICA COM UN
FORMAT: CÒMICS LLARGS EN UN SOL LLIURAMENT (ENFRONT
DELS CÒMICS SERIALITZATS), NASCUTS EN ELS 80 COM A
PART D'UN PROJECTE DE "LEGITIMACIÓ" DEL MITJÀ.

LA NOVEL·LA GRÀFICA
VA ADOPTAR UN MODEL DE
PUBLICACIÓ EN UN SOL NÚMERO PER
A TRENCAR CONSCIÈNTMENT AMB LA
SERIALITZACIÓ TRADICIONAL DELS
CÒMICS, PER A IMITAR EL FORMAT DE
LES NOVEL·LES: UNA HISTÒRIA AMB UN
ARC NARRATIU CLAR QUE ACONSEGUEIX
UNA CONCLUSIÓ EN LA
PÀGINA FINAL.

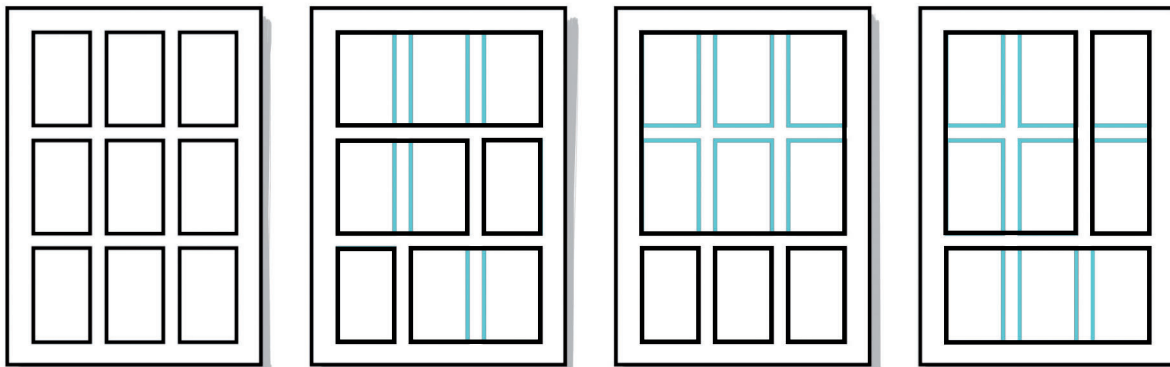
AQUEST ACOSTAMENT CONSIDERA LA NOVEL·LA COM LA FORMA CULTURAL
PRIVILEGIADA, POTSER SENSE TINDRE EN COMPTA QUE EN EL PASSAT VA TINDRE
PROBLEMES SIMILARS PER A ACONSEGUIR EL RECONeixEMENT CULTURAL.

PER EXEMPLE,
DOSTOYEVSKI I DICKENS
TAMBÉ VAN PUBLICAR LES
SEUES OBRES DE MANERA
SERIALITZADA.

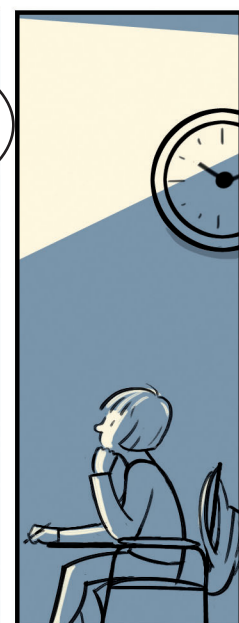
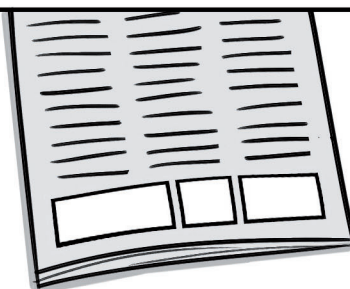
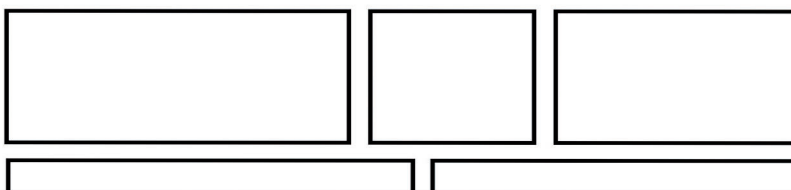
I L'ABADIA DE
NORTHANGER, DE JANE
AUSTEN, ÉS EN UN CERT SENTIT
UNA NOVEL·LA SOBRE LA
CONSIDERACIÓ SOCIAL
DE LA NOVEL·LA
EN L'ÈPOCA.

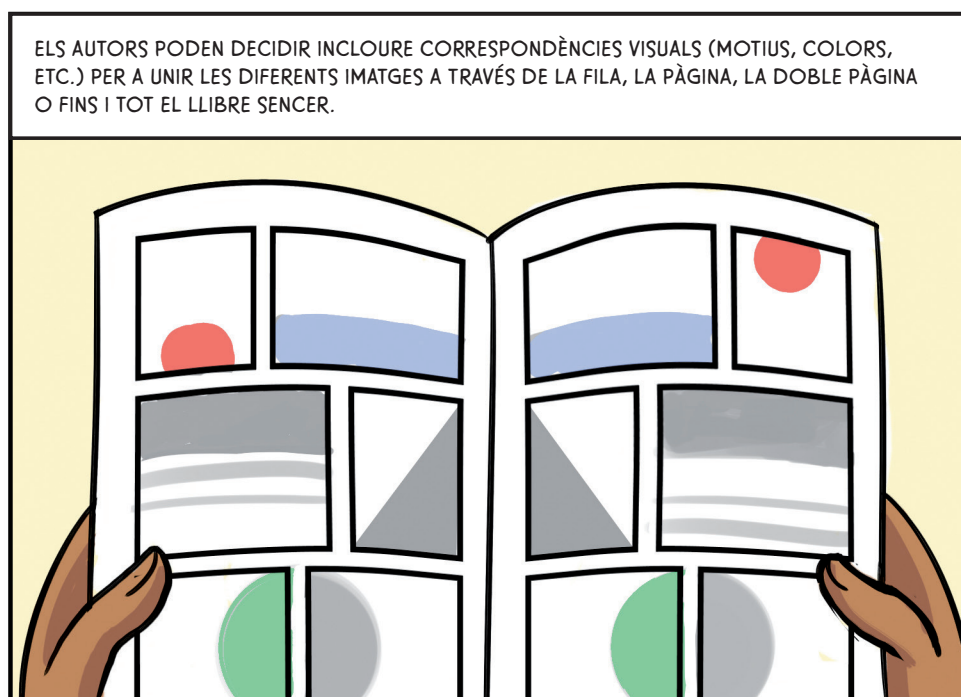
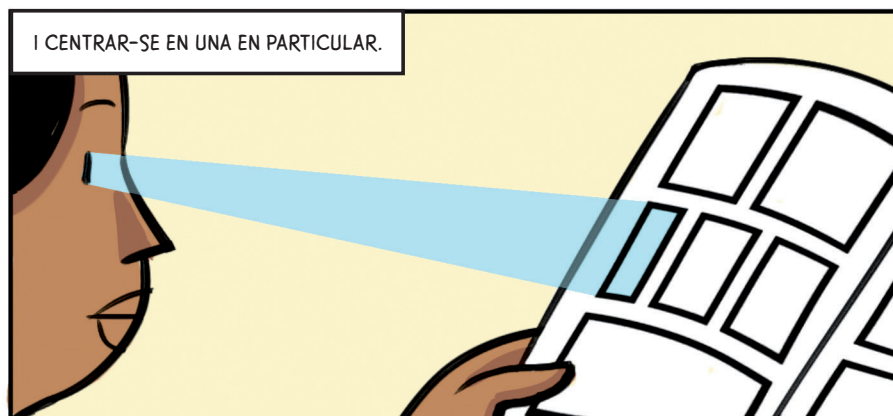
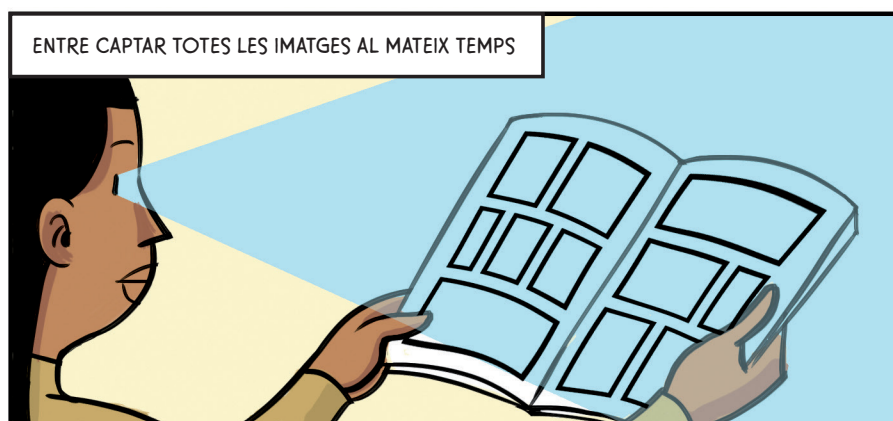
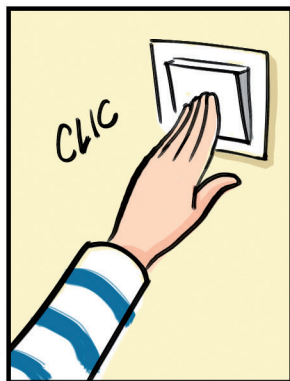


POT HAVER-HI AGRUPACIONS REGULARS EN LES QUALS TOTES LES VINYETES TENEN LA MATEIXA GRANDÀRIA (**RETICLE**), AMB LA POSSIBILITAT DE FUSIONAR ALGUNES VINYETES EN LA MATEIXA ESTRUCTURA.

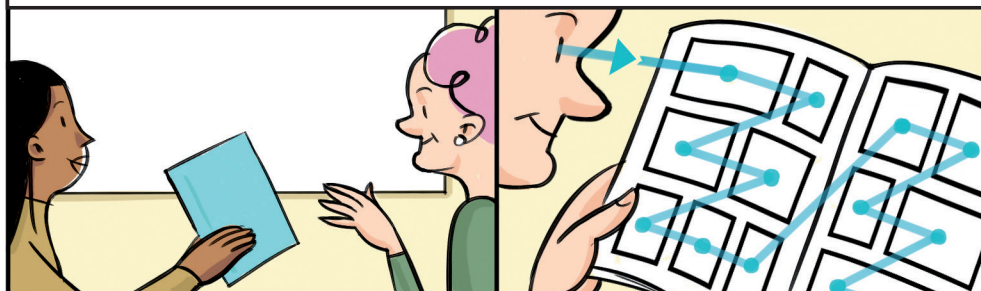


ALGUNS AUTORS DECIDEIXEN TAMBÉ DONAR MÉS IMPORTÀNCIA A CADA **FILA DE VINYETES** (QUE TÉ UNA LLARGA TRADICIÓ PRÒPIA, ESPECIALMENT EN ELS PERIÒDICS, COM PODEM VEURE EN LES TIRES DE PREMSA DOMINICAL).





LES VINYETES ES LLIGEN TRADICIONALMENT D'ESQUERRA A DRETA (DRETA A ESQUERRA EN EL CAS DEL MANGA) I DE DALT A BAIX DE LA PÀGINA EN ZIGA-ZAGA, UN SISTEMA HERETAT DE L'ESTRUCTURA DEL LLIBRE.



AQUESTA ÉS L'OPCIÓ MÉS FREQUENT.



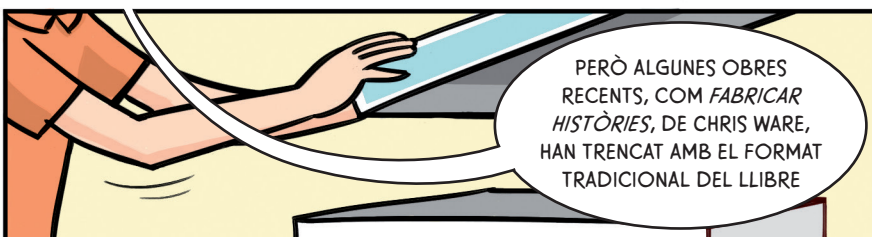
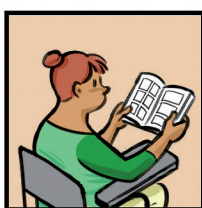
O RECURSOS COM LES FLETXES O ELS NÚMEROS PODEN OFERIR MÚLTIPLES POSSIBILITATS.



NO OBSTANT AIXÒ, LA COMPOSICIÓ DE PÀGINA, EL DIBUIX



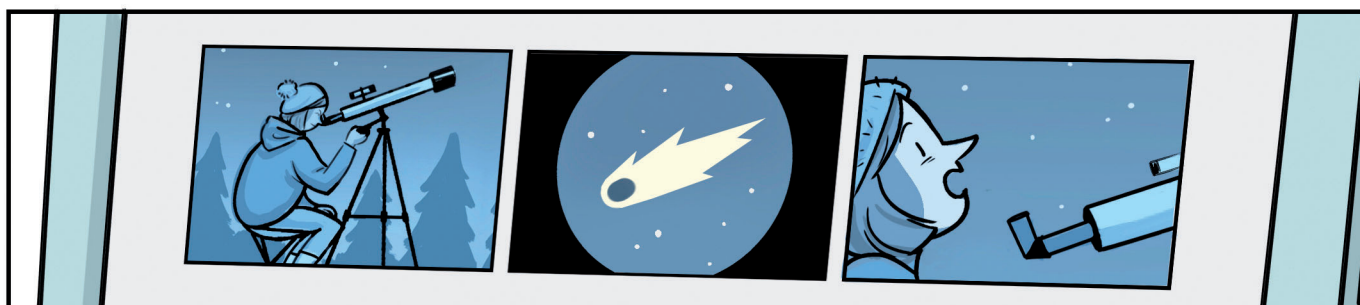
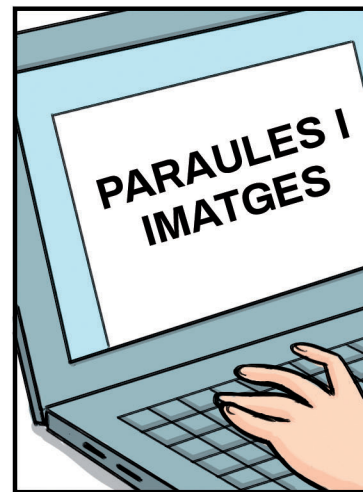
ELS LECTORS PODEN DECIDIR L'ORDRE O EL NIVELL DE DETALL EN EL QUAL LLIGEN LES VINYETES, COSA QUE SIGNIFICA QUE CADA LECTURA ÉS TOTALMENT ÚNICA!

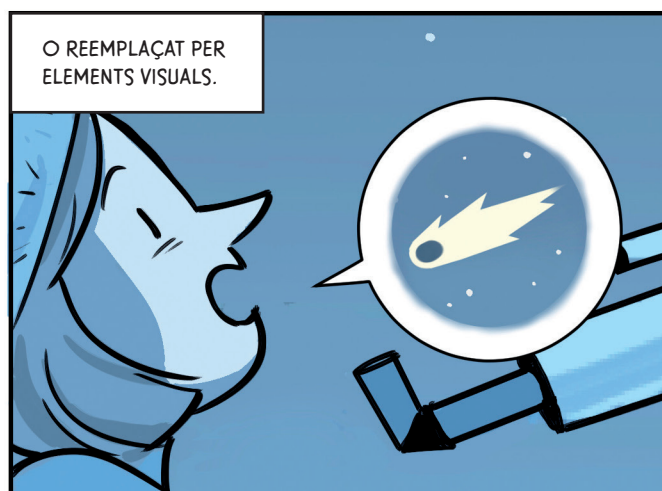
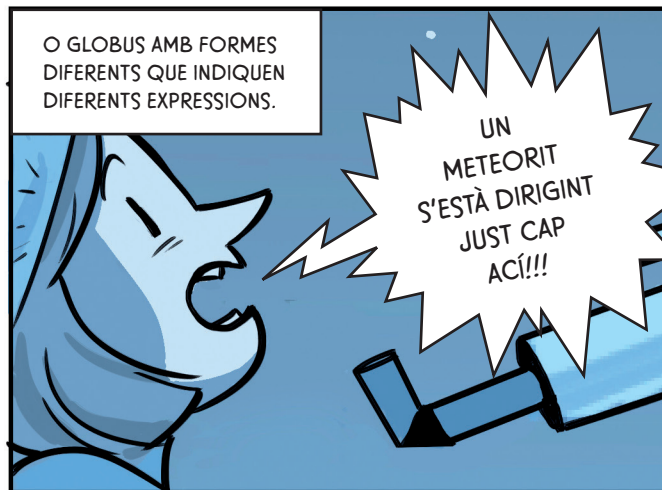


PERÒ ALGUNES OBRES RECENTS, COM *FABRICAR HISTÒRIES*, DE CHRIS WARE, HAN TRENCAT AMB EL FORMAT TRADICIONAL DEL LLIBRE

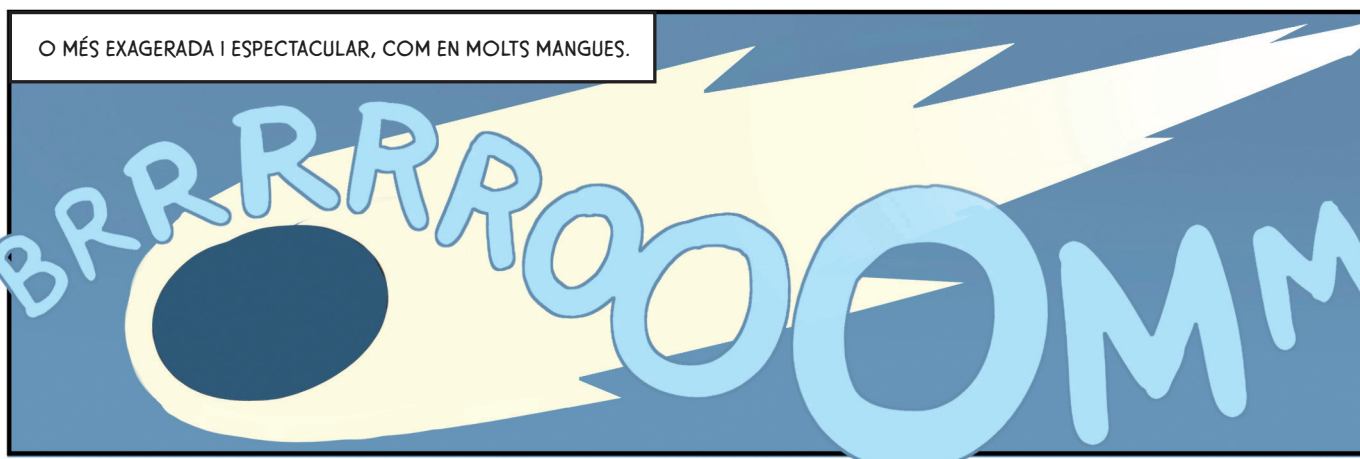


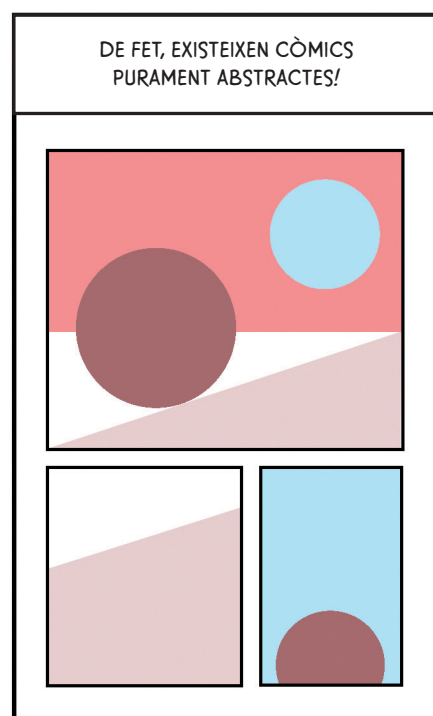
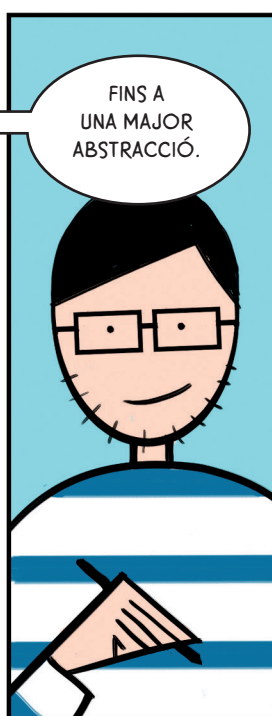
I PROPOSEN CÒMICS EN FORMATS INUSUALS, COM A PÒSTERS, CONCERTINES I OBJECTES QUE DESNATURALITZEN EL PROCÉS DE LECTURA I FOMENTEN UNA INTERACCIÓ DIFERENT AMB L'OBRA.





SEPARATS PER LA IMATGE, ELS **CARTUTXOS** O **CARTEL·LES** APORTEN INFORMACIÓ ADDICIONAL A LA VINYETA.





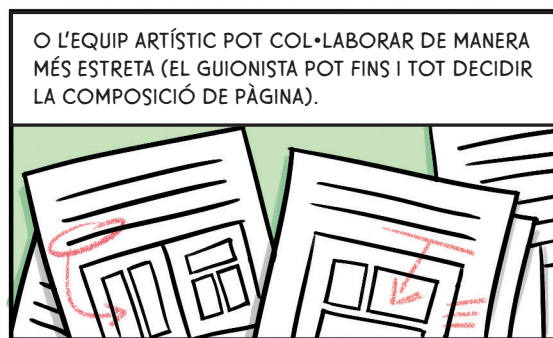
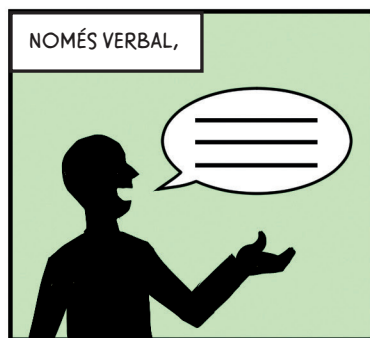
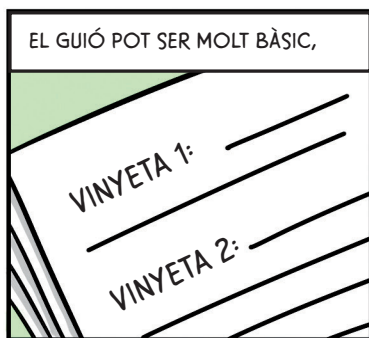
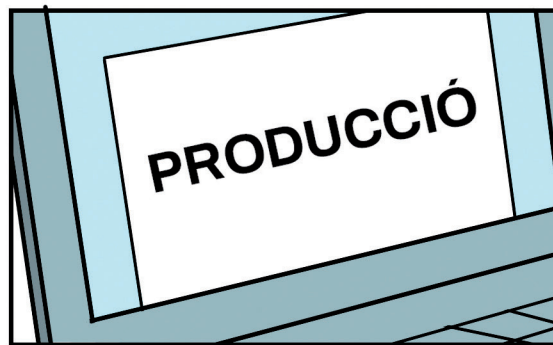


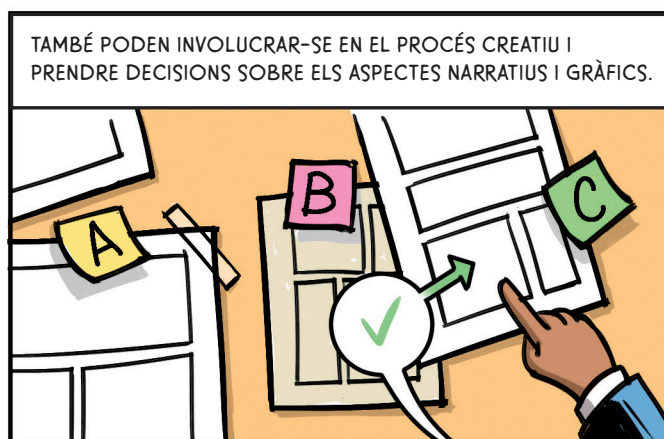
UN DELS ELEMENTS MÉS POTENTS DEL LLenguatge dels còmics és la **METÀFORA VISUAL**: UNA IMATGE QUE REPRESENTA UNA IDEA, UNA COSA, UN LLOC O UN OBJECTE BASANT-SE EN UNA RELACIÓ DE SEMBLANÇA. EN LA VINYETA DE BAIX, EL PÀNIC QUE CAUSA EL COMETA ESTÀ INDICAT PER UNA LLUM ROJA QUE TRENCA AMB LA REPRESENTACIÓ REALISTA.



ALGUNES PERSONES CONSIDEREN QUE EL DIBUIX HIPERREALISTA ESTÀ "MILLOR FET" DEGUT A LA SEUA SEMBLANÇA CONVENCIONAL AMB EL QUE REPRESENTA. NO OBSTANT AIXÒ, L'ESTIL DE DIBUIX ÉS TAN SOLS UN ALTRE COMPONENT DELS CÒMICS I OFEREIX MÚLTIPLES POSSIBILITATS EXPRESSIVES.





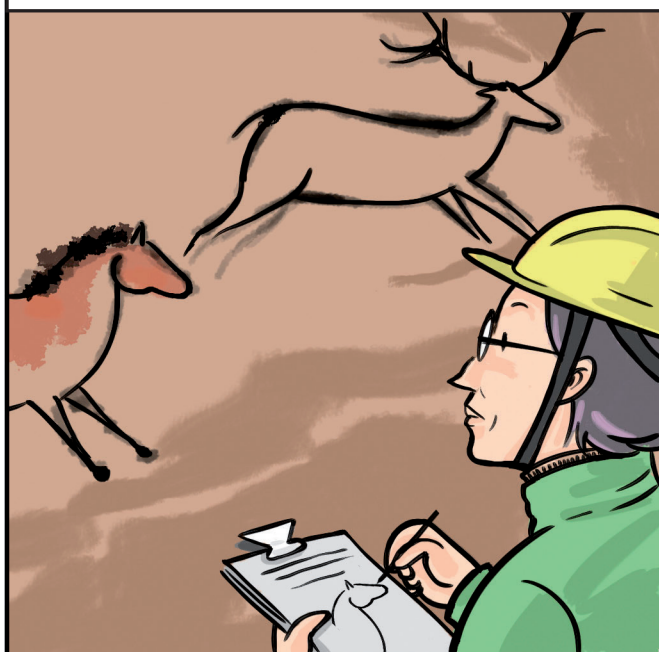




SI CONSIDEREM ELS ASPECTES VISUALS, SEQÜENCIALS I NARRATIUS DEL MITJÀ, ENS ANIRÍEM ALMENYS A LES PINTURES RUPESTRES.



DE FET, ALGUNS INVESTIGADORS HO FAN I ESTUDIEN EL QUE ANOMENEN "PROTOCÒMICS".



ELS CÒMICS NO VAN SORGIR DEL NO-RES I SENS DUBTE VAN REBRE LA INFLUÈNCIA DE NOMBROSES TRADICIONS, PERÒ ES PODRIA AFIRMAR QUE VAN COMENÇAR A CONFIGURAR-SE MOLT MÉS TARD.

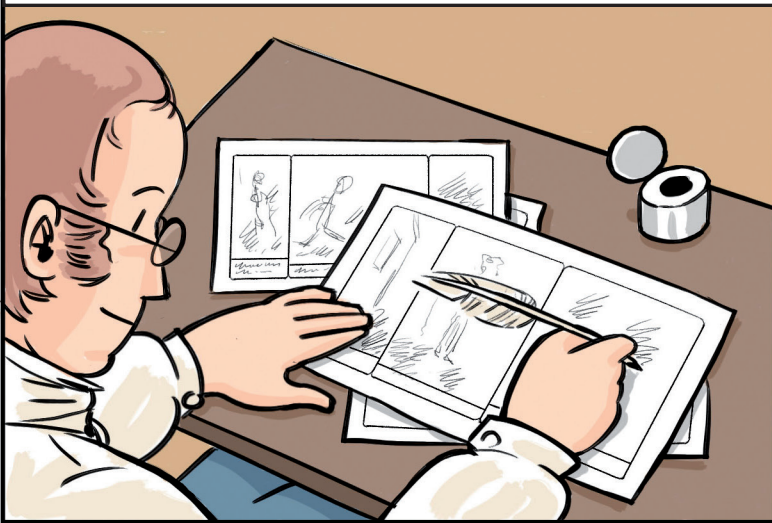


EN EUROPA, LA CARICATURA TINGUÉ UNA LLARGA TRADICIÓ, PERÒ VA FLORIR PARTICULARMENT EN LA SÀTIRA VISUAL BRITÀNICA DE FINALS DEL SEGLE XVIII.



INVESTIGADORS SERIOSOS ESTUDIANT CÒMICS... ÉS UNA BROMA?

WILLIAM HOGARTH I ALTRES CARICATURISTES VAN TINDRE UNA ENORME INFLUÈNCIA EN RODOLPHE TÖPFFER (1799-1846), CONSIDERAT PER MOLTS EXPERTS COM EL "PARE DELS CÒMICS".



LES SEUES OBRES SATÍRIQUES (QUE NO VAN SER CREADES PER A LA PUBLICACIÓ SINÓ PER A ENTRETENIMENT D'ESTUDIANTS I AMICS) JA USAVEN MÚLTIPLES VINYETES I UN FORMAT LLARG (L'ÀLBUM HORIZONTAL) PER PRIMERA VEGADA.



*DIBUIX REPRODUÏT: TÖPFFER, R. (1840). *MONSIEUR PENCIL*. PARÍS: LIBRAIRIE D'ABM. CHERBULIEZ ET CIE., PP. 2-3.

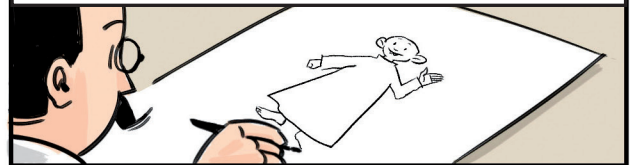
DURANT MOLTES DÈCADES, EL VEHICLE PREFERIT PER ALS CÒMICS VA SER LA PREMSA. EN ESTATS UNITS, ELS CÒMICS TENIEN UN PÚBLIC DE MASSES EN L'ERA DE LA PREMSA GROGA.



ELS PERSONATGES DE CÒMIC I ELS SEUS AUTORS ES VAN CONVERTIR EN CELEBRITATS NACIONALS,



ENTRE ALTRES, *YELLOW KID* DE RICHARD F. OUTCAULT



I *LITTLE NEMO* DE WINSOR MCCAY.

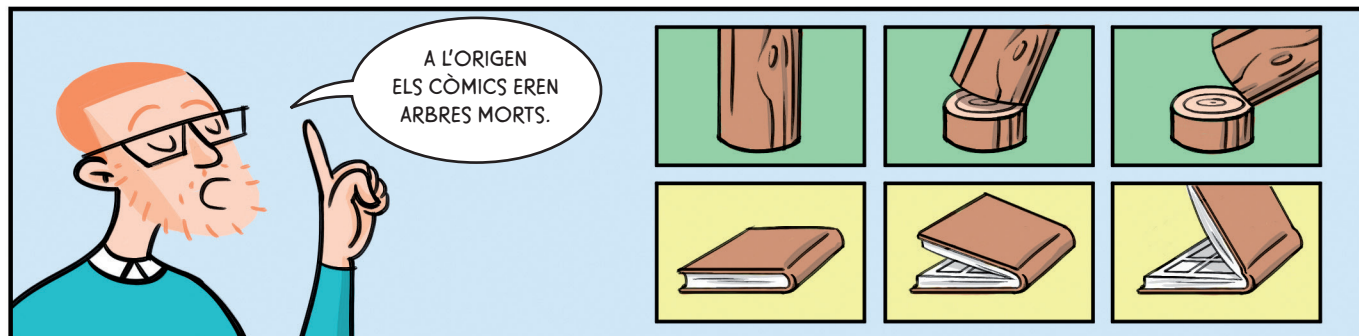


PERÒ EN LA DÈCADA DE 1930 VA SORGIR UN ALTRE FORMAT...

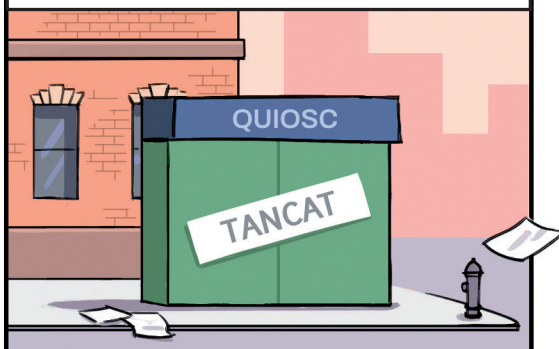








EL SEGON PROBLEMA VA APARÉIXER EN ELS 70, QUAN VA DESCENDIR LA CIRCULACIÓ DE CÒMICS. ELS QUIOSCOES EN ESTATS UNITS VAN COMENÇAR A DESAPARÉIXER.



ELS SUPERMERCATS ES VAN CONVERTIR EN ESTABLIMENTS PER A COMPRAR QUALSEVOL COSA, PERÒ TENIEN POC INTERÉS A VENDRE ARTICLES AMB POC MARGE DE BENEFICI COM ELS CÒMICS.



FANZINES

LES XARXES DE FANZINES OFERIEN UN MÈTODE DE DISTRIBUCIÓ, PERÒ BASTANT ESPECIALITZAT I LIMITAT.



EN MOLTS PAÏSOS A TRAVÉS DELS ANYS 80 ELS CÒMICS VAN EXISTIR DE MANERA INESTABLE AMB PROBLEMES SIMILARS DE DISTRIBUCIÓ.



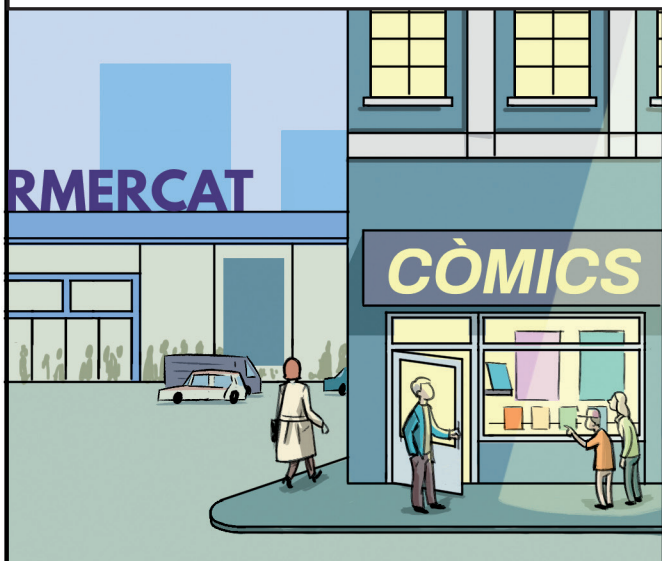
UN PROBLEMA ADDICIONAL PER ALS AUTORS D'ALGUNS PAÏSOS VA SER LA TEMPTACIÓ DE TREBALLAR PER A MERCATS ESTRANGERS (PARTICULARMENT EL NORD-AMERICÀ I EL FRANC-BELGA).



UNA SITUACIÓ QUE CONTINUA EXISTINT HUI DIA.



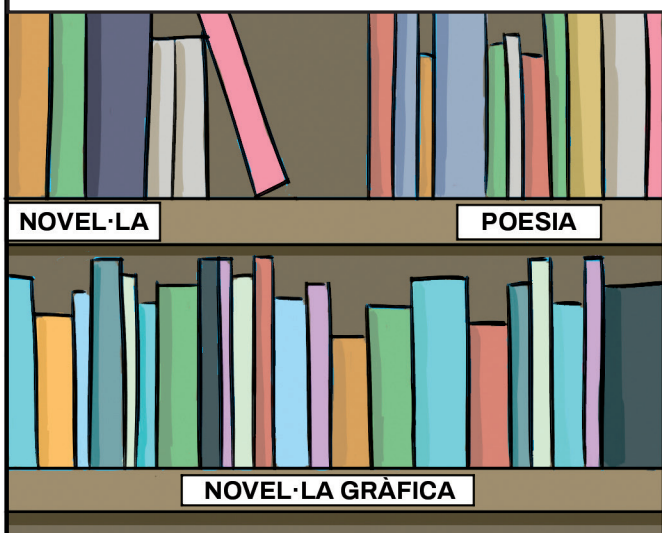
LA DISTRIBUCIÓ DIRECTA VA PORTAR LA VENDA DE CÒMICS A BOTIGUES ESPECIALITZADES.



AIXÒ VA FER QUE ELS CÒMICS ESTIGUEREN DISPONIBLES PER A MOLTS LECTORS PERÒ TAMBÉ VA IDENTIFICAR A AQUESTS ÚLTIMS COM "FRIKIS", JA QUE ES VENIEN AL COSTAT DE JOCS, FIGURETES I UN ALTRE TIPUS DE MARXANDATGE.



LA NOVEL·LA GRÀFICA EN EL FORMAT LLIURE HA AJUDAT AL FET QUE ELS CÒMICS APAREGUEN EN LLIBRERIES GENERALISTES I BIBLIOTEQUES, PARTICULARMENT EN L'ÚLTIMA DÈCADA.



DES DELS ANYS 90 TAMBÉ ÉS POSSIBLE PUBLICAR CÒMICS EN LÍNIA. ELS AUTORS PODEN CREAR I DISTRIBUIR ELS SEUS PROPIS CÒMICS, PRESCINDINT DE L'EDITOR I DEL DISTRIBUÏDOR PER COMPLET.

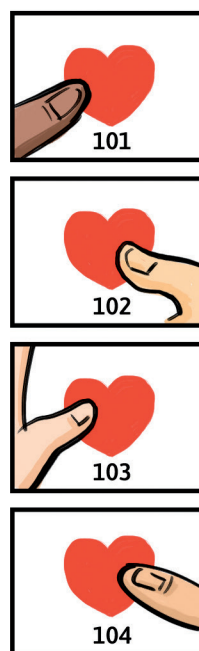


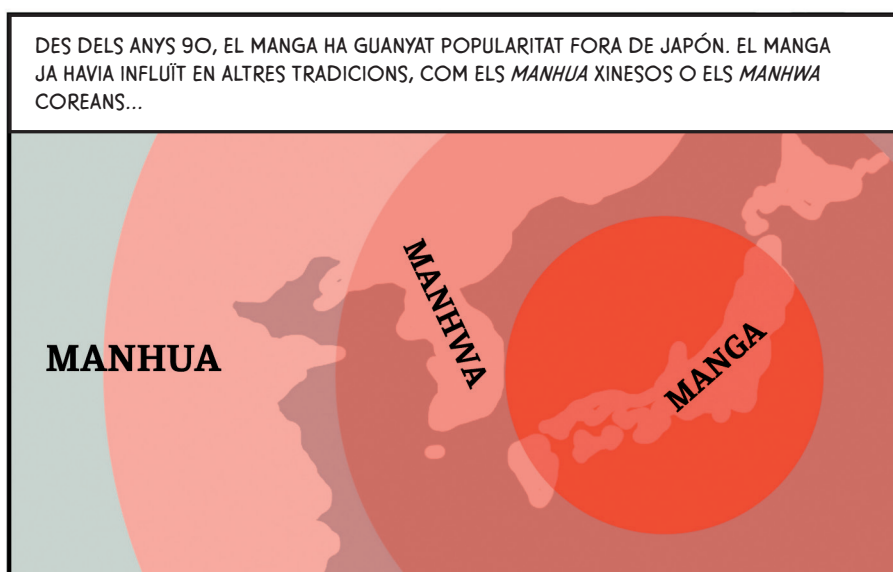
CÒMIC DIGITAL

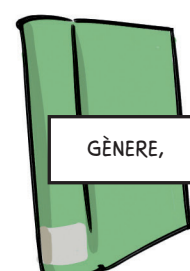
A MESURA QUE HA ANAT AUGMENTANT LA IMPORTÀNCIA D'INTERNET, ELS CÒMICS DIGITALS HAN COBRAT MÉS PROTAGONISME. ELS AUTORS DE CÒMIC PODEN COMERCIALITZAR LA SEUA OBRA ELLS MATEIXOS...

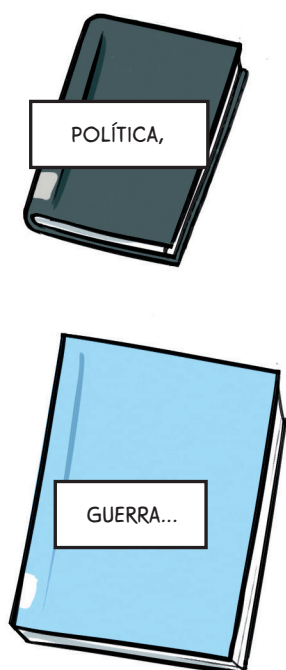
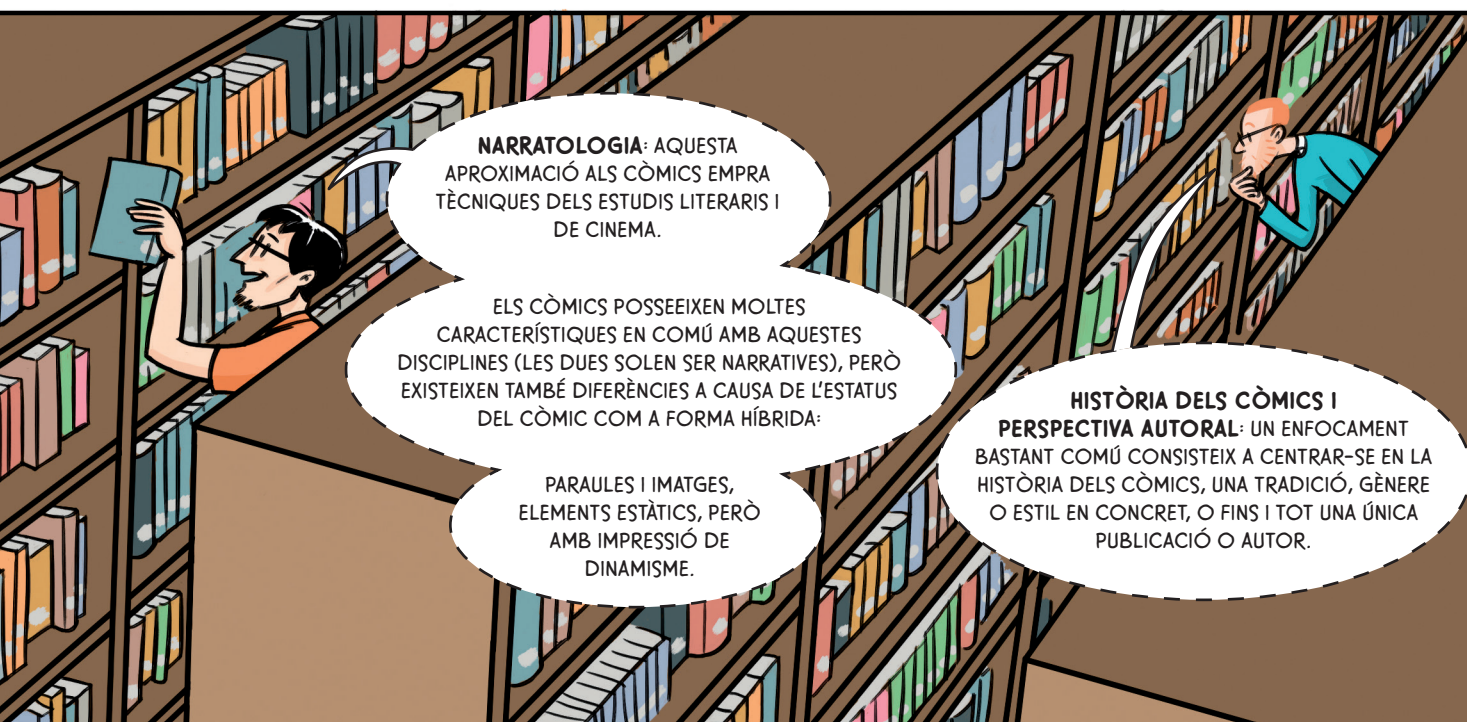


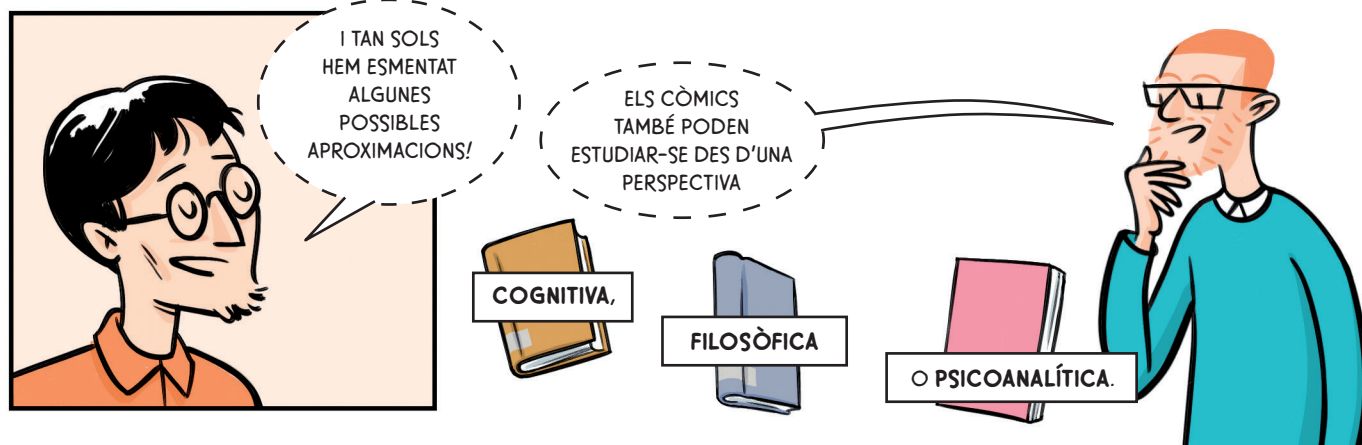
O USAR LES XARXES SOCIALS PER A POPULARITZAR LA SEUA OBRA I TROBAR OPORTUNITATS EN UN ALTRE LLOC.











* AL FINAL D'AQUESTA GUIA POTS LLEGIR UNA ENTREVISTA AMB NICK SOUSANIS, L'AUTOR DE *UNFLATENNING*, UNA TESI DOCTORAL EN FORMA DE CÒMIC.





LECTURES RECOMANADES

Sobre el còmic i la novel·la gràfica

- García, S. (2012). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- García, S. y Castro Flórez, F. (eds.) (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri.
- Merino, A. (2017). *Diez ensayos para pensar el cómic*. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Trabado, J.M. (2006). La novela gráfica: formas de dibujar la soledad. Estudios humanísticos. *Filología*, 28:221-244.

Les formes del còmic

- Barrero, M. (2015). *Diccionario terminológico de la historieta*. Sevilla: Asociación Cultural Tebeosfera.
- Bartual, R. (2021). *La secuencia gráfica. El cómic y la evolución de su lenguaje*. Madrid: Ediciones Marmotilla.
- Bordes, E. (2017). *Cómics. Arquitectura narrativa*. Madrid: Cátedra.
- Eisner, W. (2011). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Pintor, I. (2019). *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*. València: Publicacions de la Universitat de València.
- Matly, M. (2020). *La función del cómic*. Sevilla: Asociación Cultural Tebeosfera.
- Muro, M.A. (2004). *Análisis e interpretación del cómic*. Logroño: Universidad de la Rioja.
- Varillas, R. (2016). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.

Fent còmics

- Bergado, R., Gálvez, P., Guiral, A., y Redondo, J. (2016). *Cómics. Manual de instrucciones*. Bilbao: Astiberri.
- García, S. (2004). *Anatomía de una historieta*. Madrid: Ediciones Sins Entido.
- McCloud, S. (2005). *Hacer cómics*. Bilbao: Astiberri.
- Munuera, J.L. (2010). *Oficio: dibujante*. Bilbao: Astiberri.
- Vilches, G. (ed.) (2016). *El guion del cómic*. Barcelona: Diminuta Editorial.

Història del còmic en espanyol i internacional

- Altarriba, A. (coord.) (2011). La historieta española, 1857-2010. Historia, sociología y estética de la narrativa gráfica en España. *Arbor*, 187, vol extra 2. Madrid: Editorial CSIC.
- Bartual, R. (2018). *Narraciones gráficas*. Madrid: Ediciones Marmotilla.
- Dopico, P. (2005). *El cómic underground español 1970-80*. Madrid: Cátedra.
- Gracia, J. (2019). *Las revistas como escuela de vida. Diálogos sobre el cómic adulto (1985-2005)*. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Gociol, J. y Gutiérrez, J.M. (2001). *Historia de la historieta argentina*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

- Koyama, B. (2008). *Mil años de Manga*. Madrid: Electa.
- Moix, T. (2007). *Historia social del cómic*. Barcelona: Ediciones B.
- Pérez del Solar, P. (2013). *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española 1980-1986*. Madrid: Iberoamericana.
- Trabado J.M. (ed.) (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Cátedra.
- Trabado, J.M. (2019). *Género y conciencia autorial en el cómic español (1970-2018)*. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Porcel, P. (2010). *Tragados por el abismo*. Onil: Edicions de Ponent.
- Sáez de Adana, F. (2021). *Una historia del cómic americano*. Madrid: Editorial Catarata.
- Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus.

Revistes d'investigació sobre còmic en espanyol

- CuCo. Cuadernos de Cómic. Disponible en <https://cuadernoscomic.com>
- Estudios y Crítica de la Historieta Argentina. Disponible en <https://historietasargentinas.wordpress.com/>
- Neuróptica, Estudios sobre el cómic. Disponible en <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/neuroptica/indexr.es>
- Tebeosfera. Disponible en <https://www.tebeosfera.es>

Associacions d'investigació

- Plataforma académica sobre el cómic en español. Disponible en <https://pace.hypotheses.org/>

Perspectives d'estudi sobre el còmic

- Alary, V. y Matly, M. (eds.) (2020). *Narrativa gráfica de la Guerra Civil. Perspectivas globales y particulares*. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Trabado, J.M. (ed.) (2020). *Encrucijadas gráfico narrativas. Novela gráfica y álbum ilustrado*. Sotomonte: Trea.
- Gasca, L. y Mensuro, A. (2014). *La pintura en el cómic*. Madrid: Cátedra.
- González-Cabeza, I. (2018). *Imágenes de la enfermedad en el cómic actual*. León: Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- Fernandez de Arriba, D. (2019). *Memoria y viñetas*. València: Desfiladero Ediciones.
- Matos, D. (2017). *Periodismo Cómic. Una historia del género desde los pioneros a Joe Sacco*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- McCausland, E. (2017). *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*. Madrid: Errata Naturae.
- Pérez, P. (2016). *Cómic digital hoy. Una introducción en presente*. En <https://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/>
- Pons, A. (2019). Poesía gráfica, cuando la expresión gráfica no necesita ser narrativa, *TEBEOSFERA*, 12. En: https://www.tebeosfera.com/documentos/poesia_grafica_cuando_la_expresion_grafica_no_necesita_ser_narrativa.htm

UNA ENTREVISTA A NICK SOUSANIS

Parlem amb Nick Sousanis (San Francisco State University), autor de *Unflatening* (2015), una revolucionària obra que explora el llenguatge dels còmics i la relació entre les imatges i les paraules.

Per què vas triar el còmic com a vehicle per a *Unflatening*?

Quan era xiquet feia còmics, i vaig imprimir i vaig vendre el meu propi còmic paròdic de superherois, Lockerman, des dels 13 anys fins al final de l'institut. Després vaig deixar de fer còmics una temporada quan vaig començar la universitat i durant la meua època de jugador de tennis. No es podia estudiar còmics en la universitat, i ni tan sols se m'hauria ocorregut fer-ho. Volia fer coses intel·lectuals i per descomptat els còmics no entraven en aqueixa categoria, així que vaig estudiar Matemàtiques. Suppose que ací està la ironia d'acabar fent una tesi en forma de còmic molts anys més tard: aconseguir assolir el màxim nivell dels estudis acadèmics amb un mitjà tan marginat en aquest àmbit durant tant de temps. Mai vaig deixar de fer còmics (i per descomptat mai vaig deixar de llegir-los), així que tinc molts projectes parcialment acabats de l'època de la universitat i dels anys següents. Vaig dirigir una revista d'art a Detroit i durant les eleccions presidencials de 2004 en Estats em van demanar que participara a en una exposició d'art polític. Només tenia uns pocs dies per a realitzar la meua contribució així que vaig fer un còmic. Estava bastant sorprès amb com havia anat i entusiasmat amb les possibilitats de fer un assaig en còmics en lloc de contar simplement una història, així que vaig acabar fent un altre còmic per a una exposició just després de les eleccions. "Show of

Hands" tractava sobre el vot i em va ajudar a donar-li una direcció a la meua producció de còmics a partir d'aqueix moment. Si el meu primer còmic polític unes setmanes abans copitava a McCloud (amb qui tinc un enorme deute d'inspiració per haver obert aquesta manera de treballar), amb el meu avatar explicant les coses en l'obra, en el segon còmic vaig optar per inspirarme en un còmic homenatge al 11S, "This is Information", d'Alan Moore i Melinda Gebbie. Com en el seu treball, vaig concebre tota la meua narrativa emprant metàfores visuals i verbals; en aquest cas, cada imatge mostrava alguna cosa que tenia a veure amb les "mans" del títol. A continuació, vaig co-organitzar una exposició d'art i jocs a Detroit, i un amic em va suggerir que fera l'assaig en forma de còmic. Aquesta vegada va ser una peça més llarga en la qual continuava explorant un acostament metafòric no-narratiu, entreteixint referències culturals populars (que incloïen una pàgina sencera de conills famosos provinents de la ficció i disposats en una seqüència de vinyetes com la sèrie de Fibonacci) per a explorar què són els jocs, la seua història i, en definitiva, oferir una mirada filosòfica sobre com podem aplicar el que aprenem dels jocs a la nostra vida. Quan vaig decidir començar els meus estudis de doctorat, vaig emprar aquests còmics recents com a part de la meua sol·licitud. Havia començat a veure totes les coses diferents que havia estat fent en la meua vida (des dels meus còmics fins a encarregar-me d'una revista d'art passant per les meues classes de tennis com a entrenador o els cursos que donava en la universitat sobre escriptura i oratòria) lligades d'alguna manera a l'educació (encara que la majoria d'elles es trobaren lluny l'educació tradicional), així que vaig acabar sol·licitant una plaça en el programa de

Teachers College de la Universitat de Columbia. Com havia estat fora del món acadèmic durant un temps, no considerava extraordinari treballar en l'àmbit del còmic; Maus havia guanyat un Pulitzer, Watchmen, Persépolis i moltes altres obres gaudien de gran èxit de crítica i ja estaven acceptades en el currículum. Em vaig acostar a això amb una actitud de "per què no?", la qual cosa va resultar ingenu de la meua part. Però vaig ser admès amb la clara intenció de treballar amb còmics així que si algú pensava a impedir-m'ho el podrien haver fet abans d'acceptar la meua sol·licitud. En arribar, vaig començar immediatament a fer còmics per als meus treballs de classe, com un còmic que vaig realitzar sobre la meua professora Maxine Greene, la llegendària catedràtica d'Estètica que en aquells dies tenia 90 anys. En lloc de dibuixar-la de manera figurativa, vaig continuar amb la meua exploració metafòrica i la vaig representar com una baldufa: una dinamo d'energia que estableix connexions brillants mentre gira. Aqueix trimestre també tenia una classe sobre investigació amb la meua tutora, Ruth Vinz, que estava en el departament de Literatura i Educació i ens va fer triar a un investigador per a seguir com a aprenent. Vaig triar a Alan Moore i vaig llegir tot el que havia escrit a més d'una tona de teoria de còmic (la major part nova per a mi). Així que mentre continuava fent còmics en algunes classes reivindicava per què estava treballant sobre còmics en aquesta classe, establint les bases del que més tard es convertiria en Unflattening. En el meu tercer any a l'escola, els vaig convèncer perquè em deixaren impartir un curs de còmics i educació, i moltes de les idees explorades en Unflattening també van sorgir d'aqueix temps que vaig ensenyar, ja que

bona part de la meua docència ha alimentat i alimenta encara el meu treball creatiu. Encara que se suposa que hauria d'haver-me topat amb alguns bloquejos en realitzar una tesi en forma de còmic, no va anar realment el meu cas. Crec que això es deu en part a no saber fer-ho d'una altra forma i en part a la meua determinació a seguir simplement el meu camí perquè és important per a mi. Per descomptat em va ajudar que els meus tutors tingueren bastant antiguitat, la qual cosa suggereix que serien més conservadors, però crec que de fet va ocórrer el contrari, ja que estaven encantats de veure una cosa diferent i la seua antiguitat implicava que no corrien cap risc. Probablement vaig trobar el meu lloc en una època en la qual l'interès pels còmics i la comunicació visual estaven en auge, i ací vaig aparèixer jo disposat a fer això amb les habilitats i determinació adequades per a fer-ho realitat. Finalment, com ja he dit, ho vaig començar de manera innocent, no veia la seua naturalesa radical fins que vaig arribar a la universitat. Però una vegada vaig començar em vaig adonar que era molt diferent i de què es tractava d'un acte molt més polític del que havia anticipat. Una vegada vaig entendre això ho vaig aprofitar i em vaig adonar que l'obra havia de constituir un argument en si mateixa i en defensa de l'existència d'altres obres similars. Vaig acabar parlant en un munt de congressos (enviava sol·licituds a qualsevol que poguera estar interessat en el que estava fent i em continuaven acceptant) i vaig anar per ací defensant el còmic en el món acadèmic. La gent era molt receptiva. I totes aqueixes converses que vaig tindre la sort de tindre van ajudar a donar forma i determinar quins camins prendria la meua obra.

Quins van ser els principals desafiaments en el procés creatiu de *Unflatening*?

Quant al meu propi procés creatiu, el major desafiament per a mi és que des de la meua època de còmics polítics he desenvolupat un acostament que s'allunya de la il·lustració. És a dir, no escric un munt de text i després se m'ocorren les imatges per a secundar-ho. En lloc d'això, tinc el germen d'una idea que vull explorar en cada pàgina (o seqüència més llarga) i he de desenvolupar metàfores que em permeten aconseguir-ho. He de pensar en imatges que ho transmeten i em preocupa com el lector experimenta la pàgina: vull trobar maneres d'integrar la idea en la pàgina i en la manera en la qual el lector es mou a través d'ella. Com es pot veure, no mostra personatges, ni avatars de mi mateix guiant al lector a través del contingut ni història, així que cada pàgina presenta un desafiament completament nou. A més d'aquestes restriccions, prompte també vaig decidir eliminar tot el llenguatge tècnic i específic de la disciplina i donar-li a tot un caràcter metafòric. Vull trobar l'equilibri perfecte entre dir una cosa bastant precisa i específic si coneixes els detalls de l'assumpte que estic tractant i una cosa completament accessible i comprensible si no disposes encara d'aqueix coneixement. Quan em pregunten si començament amb les paraules o amb les imatges, sempre somric. En realitat, faig uns esbossos molt generals en forma de mapes i anoto moltes idees com a dibuixos i paraules, i després començo a establir connexions. La limitació addicional és la pàgina: les seues dimensions i la manera en la qual llegim. Com em fixe totes aquestes regles, a vegades tinc la impressió que el meu treball és apuntar coses i començar a jugar amb

elles i continuar provant amb els meus esbossos fins que sorgeix alguna cosa que comença a agradar-me i que s'acosta a dir el que en aqueix moment entenc que vull dir. El bonic d'això és que sempre és una sorpresa. Normalment sé el que vull explorar, però mai sé cap a on va fins que començar a jugar. I no puc emfatitzar prou que és un joc; no és fàcil, però és un joc i és el tipus de joc que vull que experimenten els meus estudiants de tots els nivells. Suposa un repte constant, però el que descobrisc en el procés és sempre molt gratificant.

Quines són les principals diferències entre realitzar un article o llibre en forma de còmics i un solament emprant text?

Bé, hi ha aspectes evidents. Des del començament necessites saber tant la grandària de pàgina com el nombre de pàgines disponibles en la publicació per a la qual estàs creant, ja que no pots simplement passar text a la següent pàgina o retallar seccions: has d'actuar com un dissenyador des del començament. Com he dit abans, intento integrar l'obra en la pàgina en lloc d'il·lustrar-la, la qual cosa presenta una sèrie de desafiaments sobre com es construeix la pàgina o quin tipus d'imatges empre. Per descomptat, va per descomptat que hauràs de dibuixar (o treballar amb algú que ho faça), la qual cosa pot afegir un major nombre d'hores. Encara que òbviament pot variar i això no menyscaba en absolut els desafiaments d'escriure en prosa. Crec que de fet puc dir més en còmics en menys espai del que puc dir només en text. L'origen del terme "desaplanament" (*unflatening*) prové d'alguns dels primers articles que vaig escriure sobre còmics en els quals parlava

de com la pàgina de còmic pot contenir més informació en un sol full de paper que en el que era possible en la disposició de pàgina de text tradicional. L'habilitat d'emprar imatges, la seua juxtaposició i la seua ressonància en el text o com pots superposar una idea sobre una altra són exemples de recursos que permeten els còmics i que proporcionen una densitat d'informació major que la del text. Cada mitjà té les seues pròpies fortaleces i crec que la clau per a fer bons còmics d'investigació resideix a entendre què pots fer amb els còmics i trobar maneres d'utilitzar-los aprofitant els avantatges del mitjà. No es tracta simplement d'il·lustrar les paraules, sinó d'emprar el còmic per a fer coses que només poden realitzar-se en aquest mitjà.

Quin tipus de possibilitats ofereixen els còmics en l'educació?

Quant a les connexions entre els còmics i l'educació, em sembla que primer ha d'haver-hi una major acceptació dels còmics en l'àmbit educatiu. Sempre he sigut des de la meua pròpia experiència un gran defensor dels còmics per a desenvolupar primerencament les habilitats de lectoescriptura, i ara l'he vist amb la meua pròpia filla que va ser una lectora molt precoç, alguna cosa que ho atribuïsc clarament al mateix temps que passem junts llegint còmics des que era molt xicoteta. Com he tractat d'explicar a altres pares de la guarderia i de l'escola, els còmics et fan prestar més atenció, ja que cada detall és important. No puc simplement llegir i que ella desconnecte, perquè ha de seguir els globus de diàleg, les onomatopeies, tots els xicotets detalls; fins i tot abans de poder

llegir ja s'adonava quan em saltava una part. I sí, els còmics són d'alguna manera més fàcils de llegir que els llibres a base de text: tenen menys paraules, i els dibuixos tenen significat fins i tot si no pots llegir les paraules. Però en realitat la naturalesa específica de les paraules en els còmics tendeix a produir un augment del vocabulari, sense farciments com "va dir ell" o tots els tipus de marcadors que els llibres sol amb text necessiten i que els còmics poden representar visualment. Això és pel que fa als joves lectors i els còmics com a porta d'entrada a les habilitats de lectoescriptura. Però en realitat soc un defensor fins i tot més ferm del paper del còmic pels seus propis mèrits. Com ja he comentat, la naturalesa estàtica dels còmics implica que poden contenir més informació a través de la juxtaposició d'imatges i paraules, i de la forma que processem la pàgina sencera. Podem representar idees, representar el nostre propi pensament de maneres que no són possibles en altres mitjans. Per això crec que en l'àmbit de l'escola primària hauríem d'incloure molts més còmics (en qualsevol cas, és el que està ocorrent, ja que els estudiants estan devorant les obres de, entre altres, Raina Telgemeier) per a tota mena de situacions, i posar molt més èmfasis a crear-los també. Una vegada més, no simplement com a simples versions del que podrien estar escrivint, sinó com una cosa potser més complexa. Mentre conteste a aquestes preguntes, estic començant a pensar què passaria si férem que els còmics foren part integral del currículum de l'escola primària, tal vegada la majoria dels xiquets no deixaria de dibuixar als 7 anys com ocorre ara. Potser es veuria l'art com una mica menys especialitzat, com una manera per a tots de pensar. Quant als llibres de text, definitivament podem veure

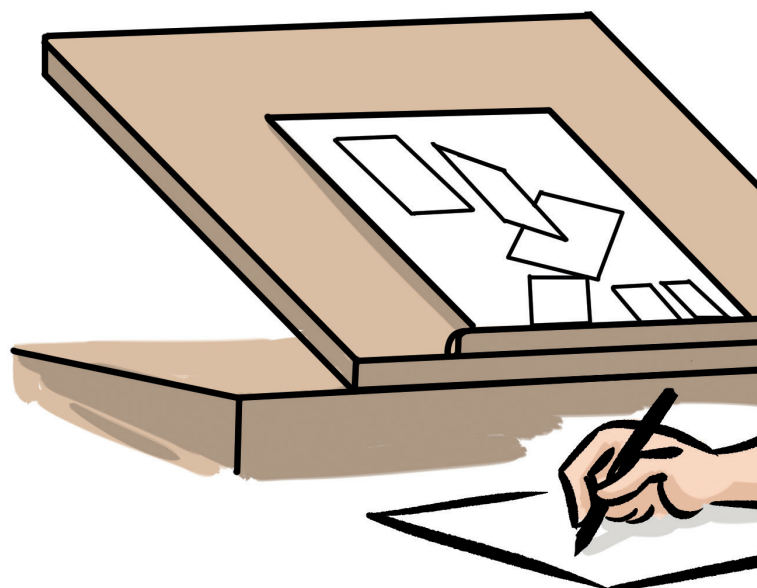
l'impacte de March, la trilogia autobiogràfica de John Lewis que tracta de temes molt importants, però d'una manera accessible i captivadora. Estem veient cada vegada més aquest tipus de fenòmens i crec que continuaran augmentant. Els estudiants de totes les edats estan molt interessats en aquesta mena de material, responen molt bé a ell i no sols aprenen d'ell, sinó que també pensen en com les històries de les seues pròpies vides poden ser concebudes en aquest mitjà.

Cap a on creus que es dirigeixen els Estudis de Còmic? I els còmics d'investigació i no ficció en particular?

És difícil de preveure. És un camp molt ampli i divers, els acadèmics s'acosten a ell des de moltes disciplines i interessos diferents. Això és una cosa positiva, però pot arribar a ser confús a curt termini. En la meua universitat ara tenim una assignatura optativa d'Estudis de Còmic que vaig començar i dirigisc en l'actualitat (dins d'un mòdul interdisciplinari d'Humanitats) i que reflecteix els meus propis interessos. Estudiem el còmic de manera àmplia com una forma de comunicació i la creació està integrada en la majoria dels cursos (en tots els que ensenye). En els meus primers cursos de còmic solia fer la broma que podies escriure "entendre el còmic" en la pissarra, però si escrivies "entendre els llibres" riurien de tu. Seria considerada una tasca massa ambiciosa. Doncs bé, a mi em sembla que també és el cas dels còmics. És massa ambiciós. Una vegada més, no és un problema, perquè presenta la necessitat de tindre més cursos i més programes d'estudi. Cursos sobre teoria, cursos sobre gèneres específics, Estudis

Culturals, Medicina Gràfica i molts més. Aquesta conversa va sorgir l'altre dia amb un company de la meua universitat: hem de pensar a tindre assignatures de còmic potser com a part d'un curs general de lectura i escriptura al llarg de la facultat amb els mateixos requisits que per a qualsevol assaig. Solc pensar en alguna cosa que em va dir Susan Squier, una de les impulsores de la Medicina Gràfica: "tots els estudiants de grau haurien de tindre una assignatura per a crear còmics"". Es dona per fet que tothom necessita escriure, però òbviament no és així el cas d'aprendre a fer còmics. M'agrada la idea d'explorar maneres de fer ús dels còmics com una manera de comunicar les nostres idees a través de diferents camps.

Una cosa que els dic als meus estudiants de creació de còmic és que totes les meues publicacions han aparegut en editorials que mai havien publicat còmics abans. I això vol dir que, encara que les oportunitats de treballar per a



una editorial de primer nivell de superherois i altres d'aquest tipus són bastant limitades, si aprens aquestes habilitats les editorials de qualsevol classe (i cada vegada més un major nombre d'institucions) mostren un gran interès per transmetre les seues idees en forma de còmic. Algunes, clar, ho fan d'una manera cínica, adonant-se de l'oportunitat comercial de recórrer als còmics, però altres reconeixen que és una manera vàlida i eficaç de transmetre el nostre missatge. I això inclou, per descomptat, els còmics d'investigació i de no ficció. Crec que cada vegada més acadèmics estan incorporant la creació de còmics i anotacions visuals com una manera de documentació i com a activitats per a realitzar amb els seus estudiants, encara que no siga amb la finalitat de publicar-los. Evidentment, els llibres de Lynda Barry han contribuït enormement a aquest fenomen, els quals

pot ser que no estiguen relacionats directament amb l'àmbit acadèmic, però per descomptat han ajudat al fet que la gent se senta més còmoda i estiga més disposada a provar aquestes coses. A mesura que l'estigma en contra dels còmics va a poc a poc desapareixent i veiem més exemples destacats del que els còmics són capaços de fer, crec que més gent se sentirà inspirada per a començar a fer-los, i a fer-los d'una manera que potser no podem encara imaginar en l'actualitat. Quan estava realitzant *Unflattening* com a tesi em preocupava menys el seu caràcter pioner, i estava resolt al fet que no fora l'última. És a dir, volia crear alguna cosa que deixara una petjada prou gran per a ajudar a obrir la porta a les quals vindrien després. I crec que el que més m'entusiasma sobre les conservacions que he tingut amb estudiants de tots els nivells des que es va publicar és que ells estan provant sort en estudis acadèmics nous (alguns en còmics, alguns en altres modalitats) i trobant maneres en les quals entregar-se per complet a les seues obres. I això és emocionant i prometedor per al que queda per arribar.



Nick Sousanis

Professor en el Departamento
d'Humanitats i Arts liberals
de la San Francisco State University.

SOBRE ELS AUTORS



Enrique del Rey Cabero és professor en la Universitat d'Alcalá, i membre de GILCO (Grup d'Investigació en Literatura Contemporània) i de la Càtedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic. És autor *(Des)montando el libro. Del cómic multilíneal al cómic objeto* (Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, 2021) i ha publicat sobre còmics en revistes espanyoles i estrangeres com *Journal of Comics and Graphic Novels*, *Studies in Comics*, *The Comics Grid*, *Tebeosfera* o *CuCo. Cuadernos de Cómic* (de la qual forma part també del comitè editorial).

Michael Goodrum és professor d'Història moderna en la Universitat Canterbury Christ Church. És autor de *Superheroes and American Self Image* (Ashgate, 2016) i coautor, al costat de Philip Smith, de *Printing Terror* (MUP, 2021). Ha escrit sobre còmics en revistes com a *Gender & History*, *Social History and Literature Compass*, i ha coeditat els següents volums: *Firefly Revisited* (Rowman & Littlefield, 2015), *Gender and the Superhero Narrative* (UP Mississipí, 2018) i *Drawing the Past* vols. 1 i 2 (UP Mississipí, 2021/2022).



Josean Morlesín Mellado és professor de la Universitat del País Basc (UPV / EHU). Imparteix l'assignatura "Còmic" en la Facultat de Belles arts. Els seus treballs de recerca se centren en el camp del disseny de cobertes de llibres i ha col·laborat amb diverses entitats en projectes d'il·lustració i còmic. Col·labora amb el Grup Consolidat d'Investigació LAIDA (Literatura eta Identitatea) que pertany a la xarxa de Grups d'Investigació del Govern Basc (IT 1572-22) i de la Universitat del País Basc/Euskal Herriko Unibertsitatea (GIU 21/118).



Esta guia en forma de còmic, escrita i dibuixada per membres de la xarxa d'investigació Oxford Comics Network i publicada originalment per TORCH, el Centre d'Investigació d'Oxford en Humanitats (The Oxford Research Centre in the Humanities), cobreix els principals aspectes relacionats amb l'estudi dels còmics i les novel·les gràfiques.

