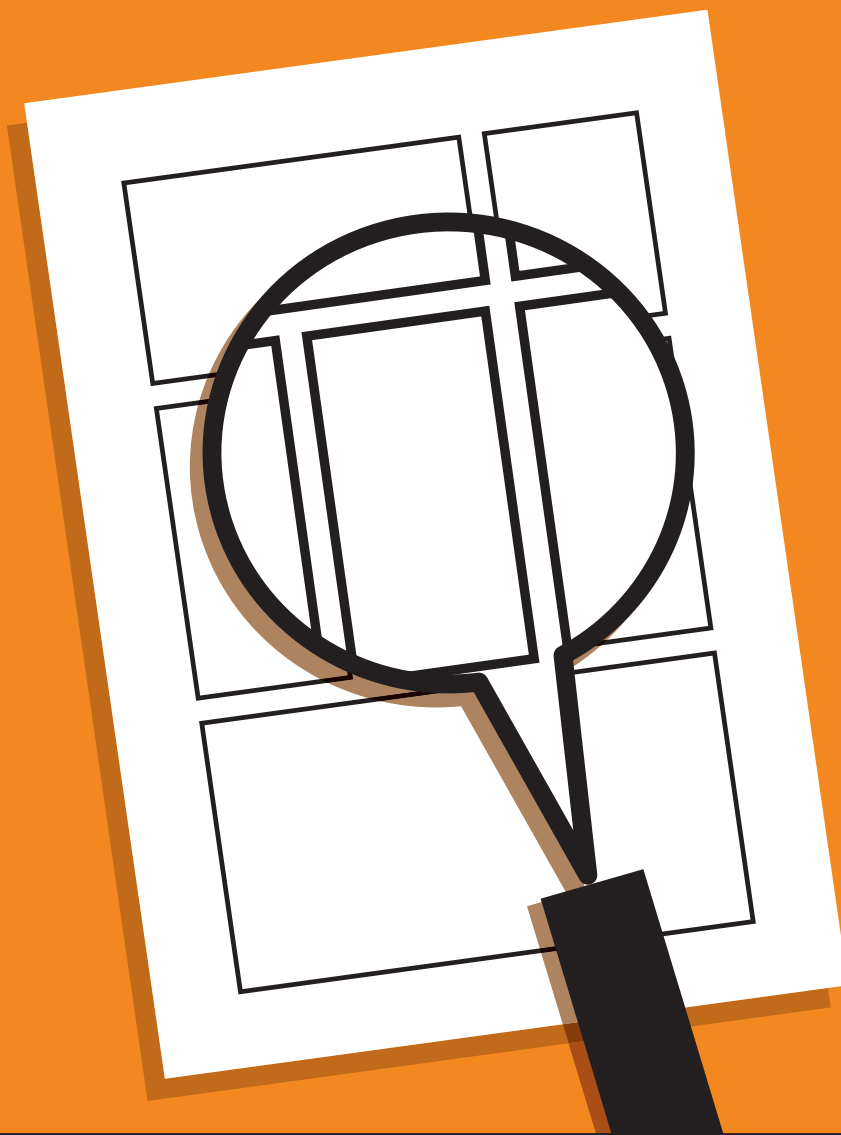




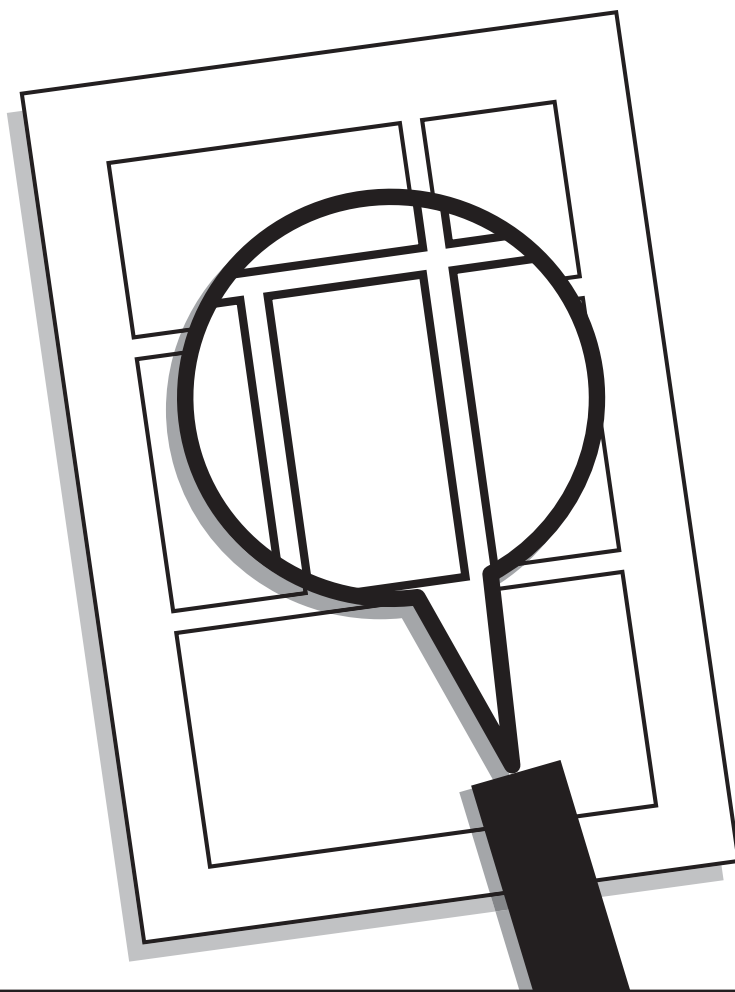
CÓMO ESTUDIAR EL CÓMIC

UNA INTRODUCCIÓN GRÁFICA AL ESTUDIO ACADÉMICO DE LA HISTORIETA

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

PRÓLOGO Y EDICIÓN EN ESPAÑOL DE ÁLVARO PONS





CÓMO ESTUDIAR EL CÓMIC

**UNA INTRODUCCIÓN GRÁFICA AL ESTUDIO
ACADÉMICO DE LA HISTORIETA**

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

PRÓLOGO Y EDICIÓN EN ESPAÑOL DE ÁLVARO PONS



Cómo estudiar el cómic. Una introducción gráfica al estudio académico de la historieta

Textos de Enrique del Rey Cabero y Michael Goodrum

Dibujos y diseño de Josean Morlesín Mellado

Prólogo de Álvaro Pons

Traducción al español de Enrique del Rey Cabero

Publicado en 2023 por Publicacions de la Universitat de València

Publicado originalmente por Oxford Comics Network, red de investigación perteneciente a TORCH The Oxford Research Centre in the Humanities, en la Universidad de 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 guía y su contenido se publican bajo la siguiente Licencia Creative Commons: Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

ISBN Papel: 978-84-9133-597-9

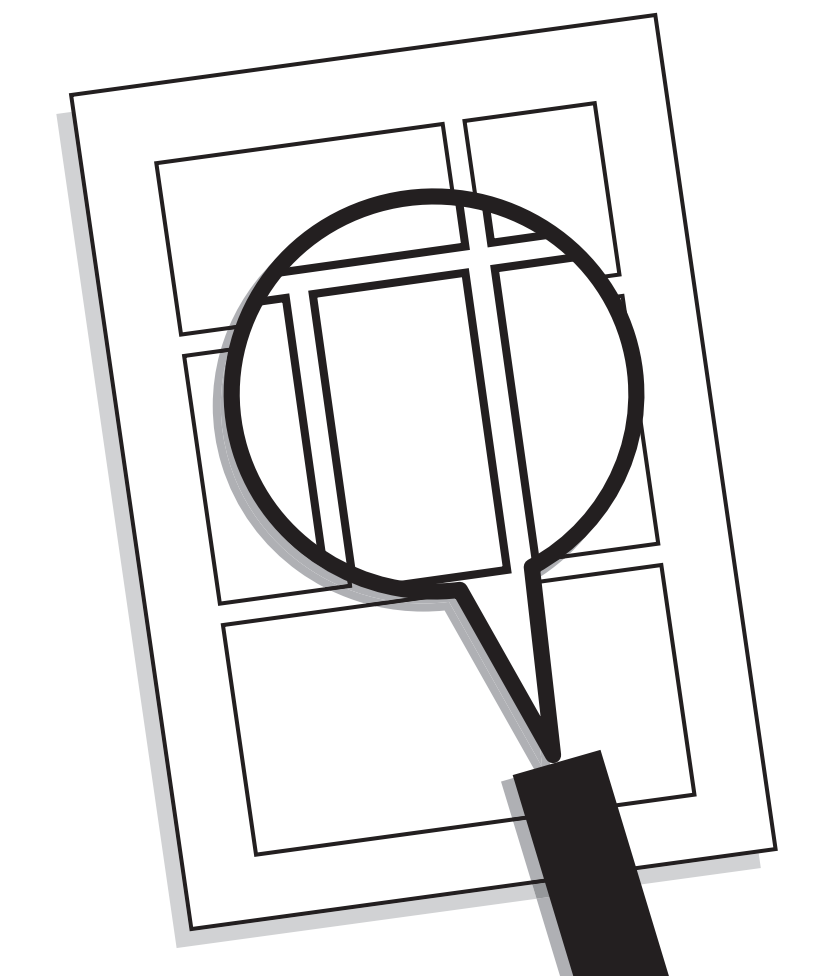
ISBN PDF: 978-84-9133-598-6

<http://dx.doi.org/10.7203/PUV-OA-598-6>

Depósito legal: V-2440-2023

Imprenta: Safekat

Con la colaboración de la Cátedra de Estudios del Cómic Fundación SM-Universitat de València y la Cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic



Agradecimientos:

Los autores agradecen a Noelia Ibarra la revisión que hizo de esta guía antes de ser publicada.

ÍNDICE



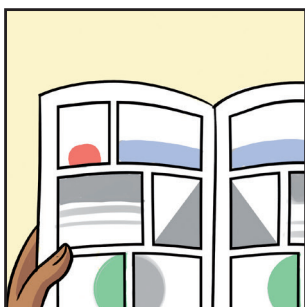
5 **PRÓLOGO**



7 **INTRODUCCIÓN**



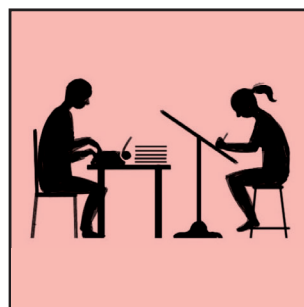
8 **CÓMIC VS.
NOVELA GRÁFICA**



10 **EL LENGUAJE DE
LOS CÓMICS**



14 **PALABRAS
E IMÁGENES**



18 **PRODUCCIÓN**



20 **PRINCIPALES
TRADICIONES
DEL CÓMIC**



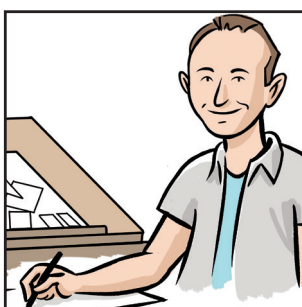
24 **MÉTODOS DE
DISTRIBUCIÓN**



28 **ACERCAMIENTOS AL
ESTUDIO DEL CÓMIC**



32 **LECTURAS
RECOMENDADAS**



34 **UNA ENTREVISTA CON
NICK SOUSANIS**



40 **SOBRE LOS
AUTORES**

PRÓLOGO

Estudiando el cómic

Los hechos son claros y evidentes: en los últimos años se ha disparado el interés por el estudio del cómic en todos los ámbitos educativos y de investigación. Cada vez son más los y las estudiantes que eligen la historieta como tema de sus trabajos de fin de grado, máster o tesis doctorales, trasladando al espacio académico el indudable giro que la apreciación del cómic ha tenido en la sociedad. Abandonados los prejuicios que se acumulaban como una frontera infranqueable, se abre un inmenso campo de trabajo que, paradójicamente, puede resultar una muralla todavía más alta y difícil de superar pese a que se pueda resumir en una minimalista cuestión: ¿qué estudiar? La pregunta no es baladí y la respuesta no es sencilla: aquellos y aquellas que se acerquen al cómic para su estudio van a encontrar un espacio todavía virgen y por explorar, una ventaja nada desdeñable que ya quisieran para sí otras especialidades de las ciencias y las humanidades, pero también un problema complicado y espinoso. Si bien es cierta que la crónica falta de bibliografía especializada se está resolviendo rápidamente gracias a la aparición no solo de importantes obras de referencia, sino incluso de editoriales y revistas especializadas, existe una dificultad, mayor si cabe, en la falta de experiencia y de bagaje previo en la investigación en historieta de la que adolece la Academia. El miedo creativo a la hoja en blanco se traduce para el estudioso en un abismo insondable cuando cree que se mueve por suelos movedizos y, sin el amparo de los cimientos creados por anteriores investigadores, parece tarea imposible.

Sin embargo, la obra de Enrique del Rey Cabero, Michael Goodrum y Josean Morlesín Mellado consigue hacer desaparecer de un plumazo todo miedo y duda, recordándonos el ingrediente fundamental de la investigación: la pasión por descubrir. Como bien demuestran los autores, el vasto campo de la historieta no es un amenazante bosque sombrío lleno de trampas, sino un auténtico paraíso por explorar, lleno de apasionantes oportunidades para el desarrollo en casi cualquier campo del conocimiento. El cómic se puede estudiar desde campos tan variados como la historia del arte, la semiótica, la sociología, la filología o la didáctica, pero su potencial no se detiene en las áreas de Humanidades. El cómic puede ser objeto de estudio desde el derecho, la economía, la medicina, la psicología, la arquitectura, la física, las matemáticas, la química, la biología o incluso las ingenierías no solo a través de sus obras, sino aportando un lenguaje de un potencial

sin límites para el investigador. Como algunos estudiosos ya proponen, el cómic rebasa la definición de medio y lenguaje para conformarse como un sistema de comunicación que las ciencias pueden utilizar en toda su extensión: el ejemplo de Nick Sousanis, que realizó su tesis doctoral completamente en cómic en el área de la percepción, es solo el primer paso de un camino que abre increíbles posibilidades.

La guía que tienen en las manos cumple una doble función indispensable: es útil, en tanto da las claves necesarias para dar los primeros pasos a los que se inician en el arduo pero apasionante trayecto de la investigación. Pero sobre todo, es motivadora, transmitiendo una pasión contagiosa por el cómic que nace desde la elección del propio lenguaje del cómic como transmisor de conocimientos en el ámbito académico. Dos bases fundamentales sobre las que construir la investigación en historieta que, estoy convencido, animarán a muchas personas a indagar los maravillosos entresijos del Noveno Arte.



Álvaro Pons

Investigador y profesor
de la Universitat de
València

INTRODUCCIÓN



DE HECHO, SI ANALIZAMOS EL PÚBLICO DURANTE BUENA PARTE DEL SIGLO XX ENCONTRAMOS UN LECTOR DE CÓMICS MÁS VARIADO EN



EDAD,



ENTORNO,



ORIGEN,



E IDEOLOGÍA DE LO QUE IMAGINAS.



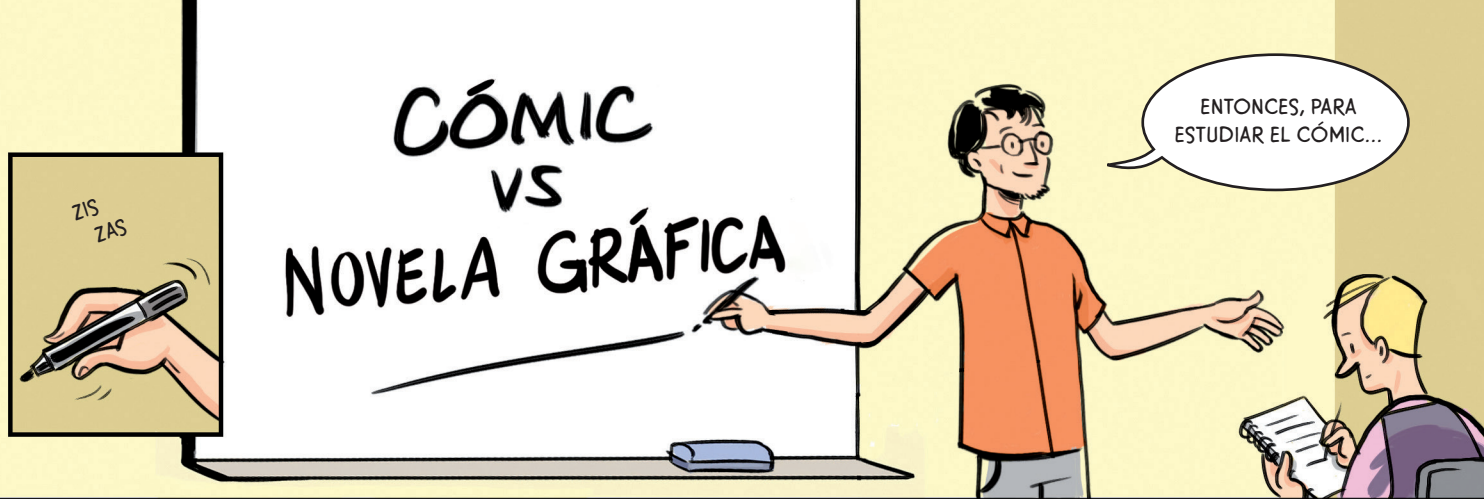
*MCCLOUD, S. (1994). *ENTENDER EL CÓMIC: EL ARTE INVISIBLE*. BILBAO: ASTIBERRI, P. 197.

¿QUIERES ESTUDIAR EL CÓMIC PERO NO ESTÁS SEGURO DE POR DÓNDE EMPEZAR? EN ESTA GUÍA EXPLORAMOS ALGUNOS DE LOS PRINCIPALES ASPECTOS A TENER EN CUENTA CUANDO LEEMOS CÓMICS.

DESDE CÓMO SON PRODUCIDOS Y LEÍDOS HASTA LOS DISTINTOS ACERCAMIENTOS A SU ESTUDIO.

DESDE LAS TRADICIONES Y LOS GÉNEROS A TRAVÉS DEL MUNDO HASTA SUS MÉTODOS DE DISTRIBUCIÓN.

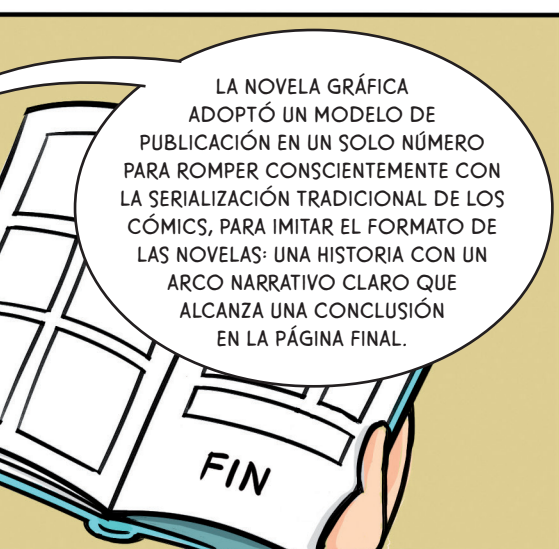
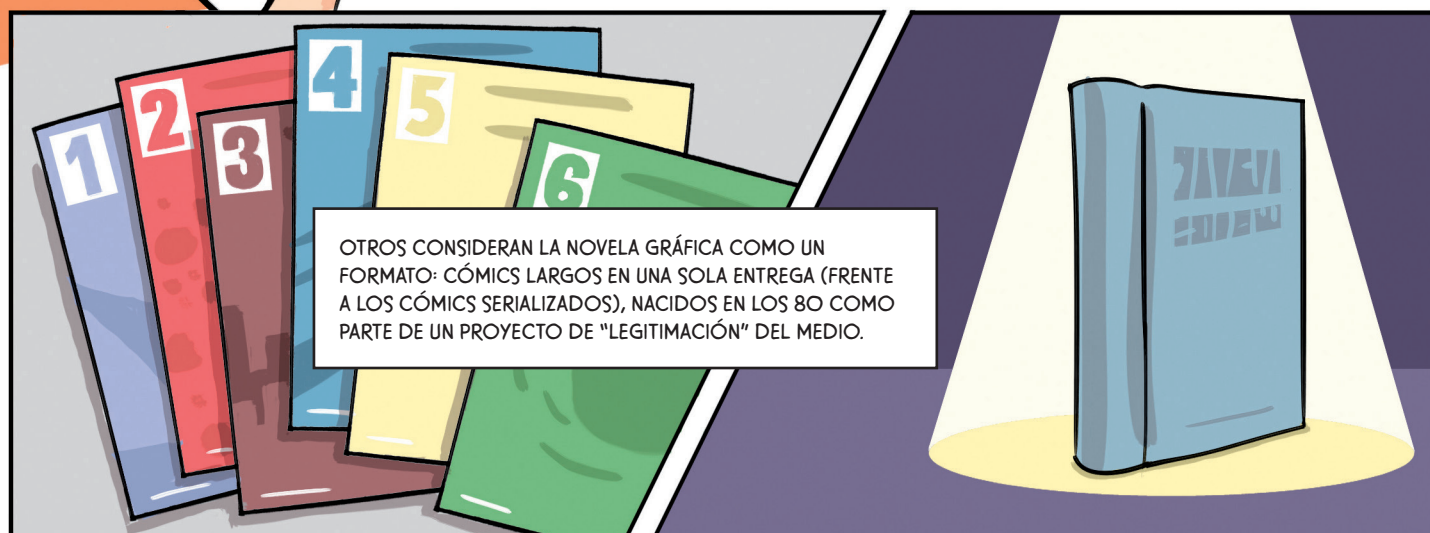


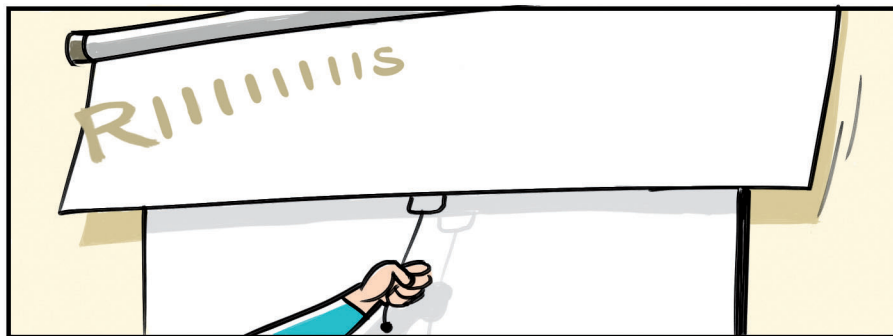


ALGUNOS CONSIDERAN LA NOVELA GRÁFICA COMO UN MOVIMIENTO: CÓMICS DE AUTOR CON TEMAS COMPLEJOS Y PARA LECTORES ADULTOS.

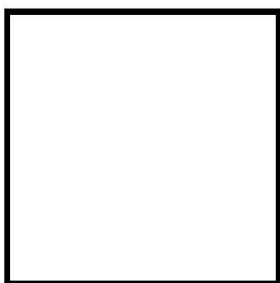
EN TEORÍA, LA FORMA NO REQUIERE UN GÉNERO O ESTILO CONCRETOS, PERO EN LA PRÁCTICA, DE ACUERDO CON LOS CRÍTICOS QUE ACEPTAN ESTA POSTURA, LA NOVELA GRÁFICA SE CENTRA SOBRE TODO EN EL REALISMO, LA NO FICCIÓN, LOS TEMAS SOCIALES Y LA (AUTO)BIOGRAFÍA.



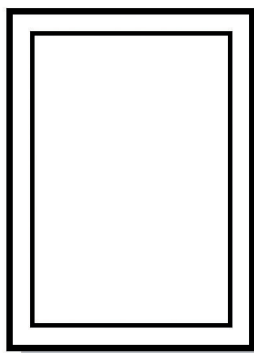




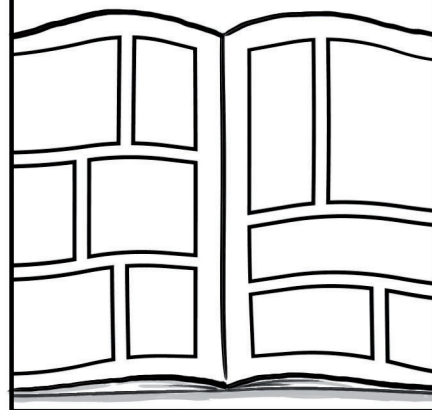
POR LO GENERAL, LA **VIÑETA** ES CONSIDERADA COMO LA UNIDAD BÁSICA Y AYUDA AL LECTOR A CENTRARSE EN UN ESPACIO CONCRETO DE LA PÁGINA.



UNA ÚNICA VIÑETA PUEDE OCUPAR TODA LA PÁGINA (**SPLASH PAGE**).



PERO NORMALMENTE LAS VIÑETAS APARECEN DISPUESTAS EN LA **PÁGINA** O EN LA **DOBLE PÁGINA** JUNTO A OTRAS VIÑETAS.



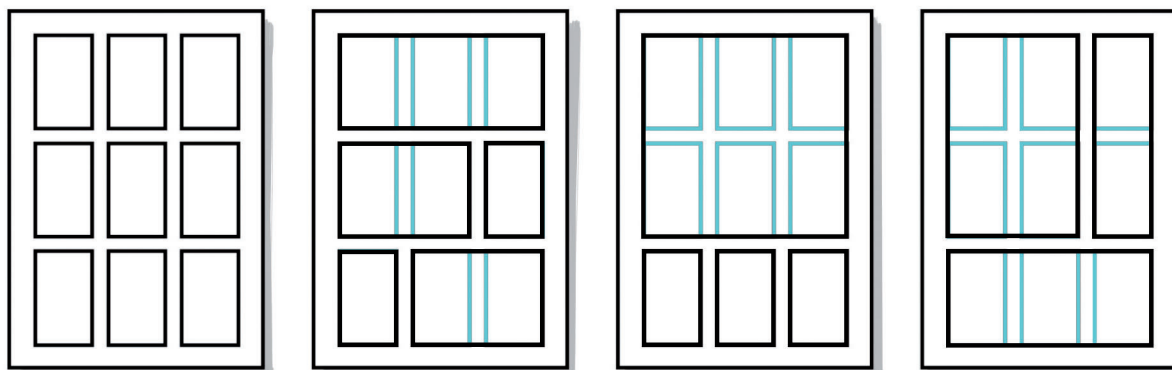
LOS AUTORES TIENEN QUE DECIDIR QUÉ REPRESENTAR EN CADA VIÑETA, UN PROCESO QUE ES CONOCIDO COMO **DESCOMPOSICIÓN**.



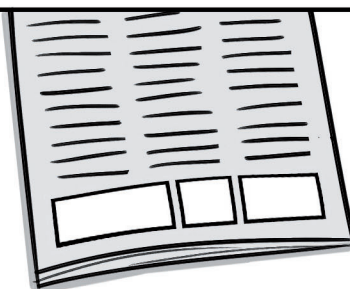
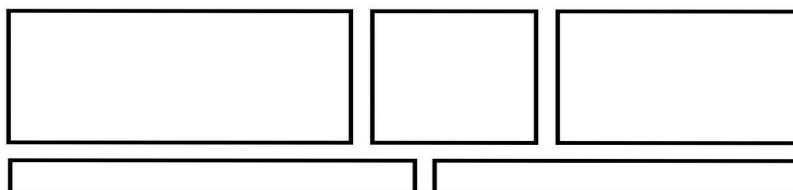
LAS VIÑETAS DE DISTINTOS TAMAÑOS PUEDEN SER DISPUESTAS DE DIVERSAS MANERAS EN LA PÁGINA, DANDO LUGAR A INNUMERABLES TIPOS DE **COMPOSICIÓN DE PÁGINA**.



PUEDEN HABER AGRUPACIONES REGULARES EN LAS QUE TODAS LAS VIÑETAS TIENEN EL MISMO TAMAÑO (**RETÍCULA**), CON LA POSIBILIDAD DE FUSIONAR ALGUNAS VIÑETAS EN LA MISMA ESTRUCTURA.



ALGUNOS AUTORES DECIDEN TAMBIÉN DAR MÁS IMPORTANCIA A CADA **FILA DE VIÑETAS** (QUE TIENE UNA LARGA TRADICIÓN PROPIA, ESPECIALMENTE EN LOS PERIÓDICOS, COMO PODEMOS VER EN LAS TIRAS DE PRENSA DOMINICAL).



LAS VIÑETAS
ESTÁN A MENUDO
SEPARADAS POR
BORDES



O UN
ESPACIO EN
BLANCO
(**CALLE**).



PERO A VECES
LAS IMÁGENES SE EXTIENDEN
SIN BORDES HASTA EL LÍMITE
DE LA PÁGINA (**VIÑETA
ABIERTA**).

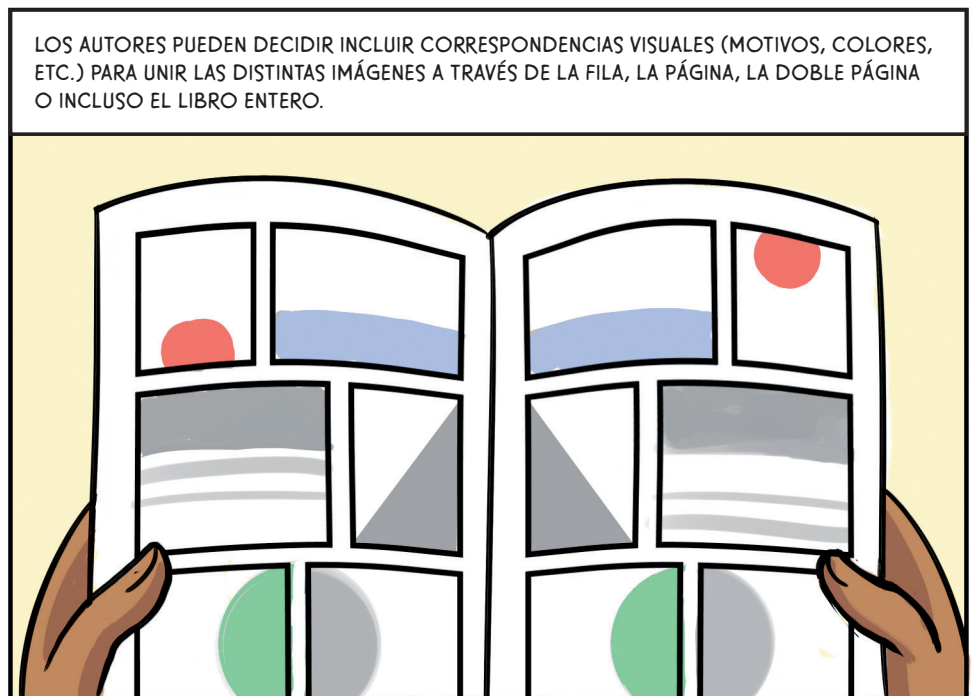
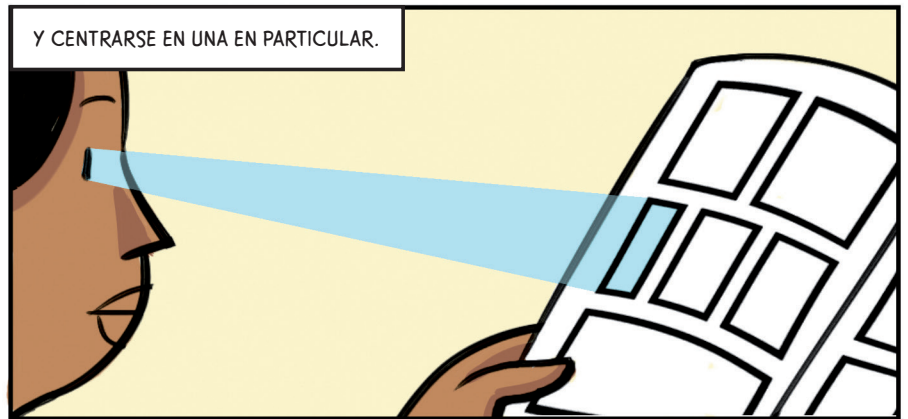
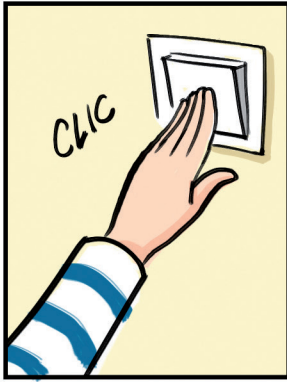


LAS VIÑETAS TAMBIÉN
PUEDEN ESTAR UNIDAS POR
UN FONDO CONTINUO
(**SÚPERVIÑETAS O
POLÍPTICOS**)

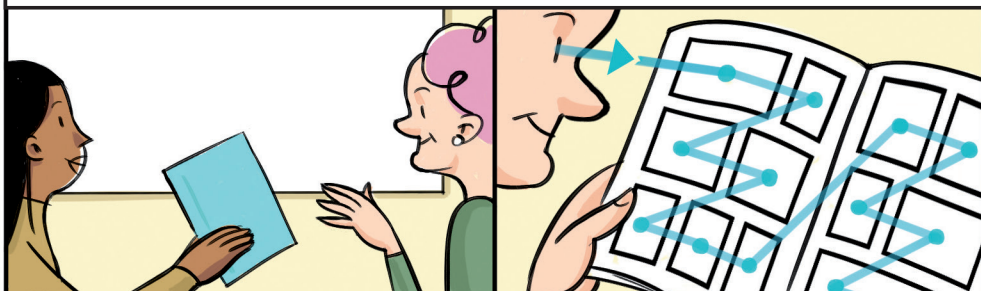


Y LOS AUTORES
PUEDEN INCLUSO OPTAR
POR ELIMINAR TOTALMENTE
LAS VIÑETAS.





LAS VIÑETAS SE LEEN TRADICIONALMENTE DE IZQUIERDA A DERECHA (DERECHA A IZQUIERDA EN EL CASO DEL MANGA) Y DE ARRIBA ABAJO DE LA PÁGINA EN ZIGZAG, UN SISTEMA HEREDADO DE LA ESTRUCTURA DEL LIBRO.



ESTA ES LA OPCIÓN MÁS FRECUENTE.



O RECURSOS COMO LAS FLECHAS O LOS NÚMEROS PUEDEN OFRECER MÚLTIPLES POSIBILIDADES.



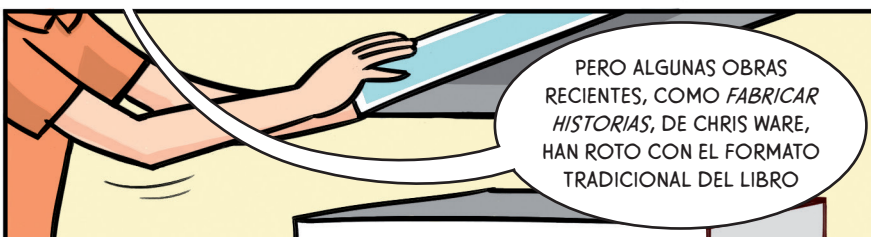
SIN EMBARGO, LA COMPOSICIÓN DE PÁGINA, EL DIBUJO



LOS LECTORES PUEDEN DECIDIR EL ORDEN O EL NIVEL DE DETALLE EN EL QUE LEEN LAS VIÑETAS, LO QUE SIGNIFICA QUE ¡CADA LECTURA ES TOTALMENTE ÚNICA!

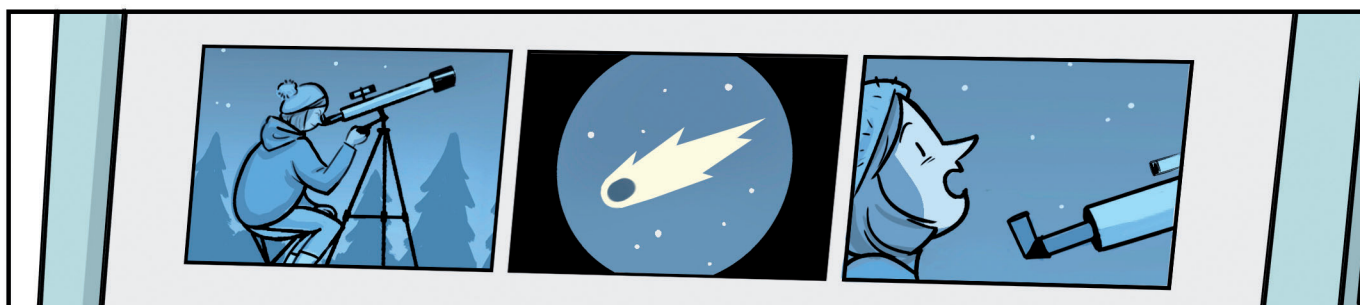


PERO ALGUNAS OBRAS RECIENTES, COMO *FABRICAR HISTORIAS*, DE CHRIS WARE, HAN ROTO CON EL FORMATO TRADICIONAL DEL LIBRO



Y PROPONEN CÓMICS EN FORMATOS INUSUALES, COMO PÓSTERES, CONCERTINAS Y OBJETOS QUE DESNATURALIZAN EL PROCESO DE LECTURA Y FOMENTAN UNA INTERACCIÓN DIFERENTE CON LA OBRA.

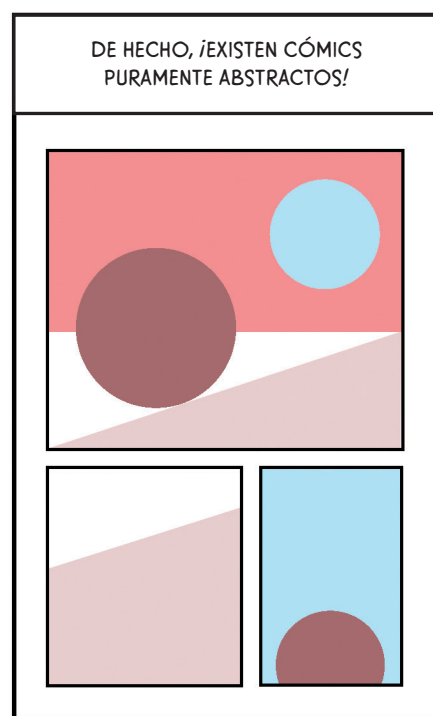
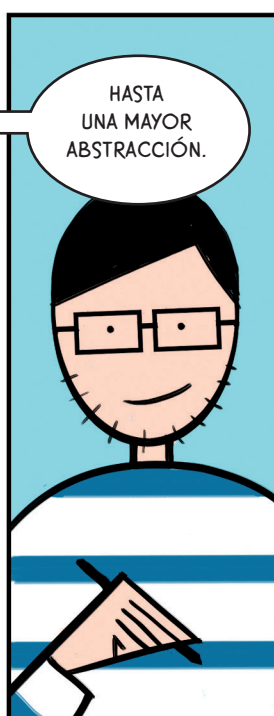




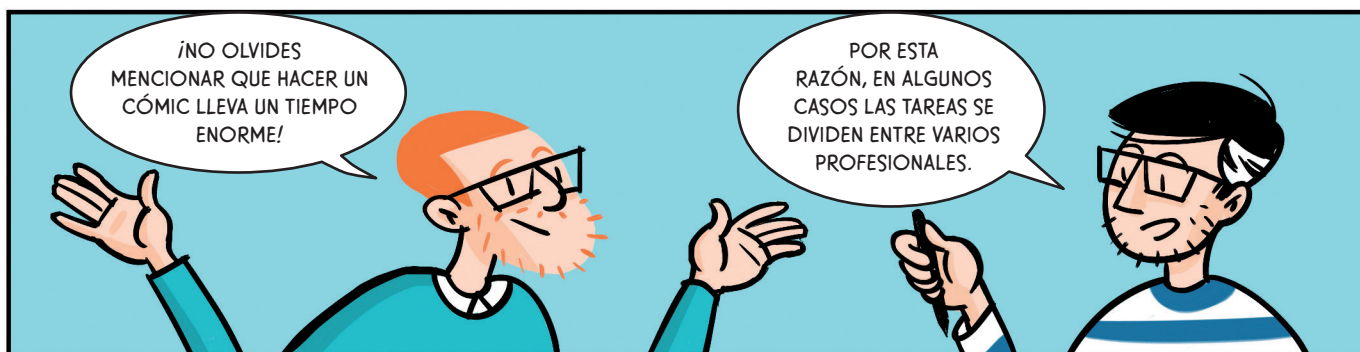
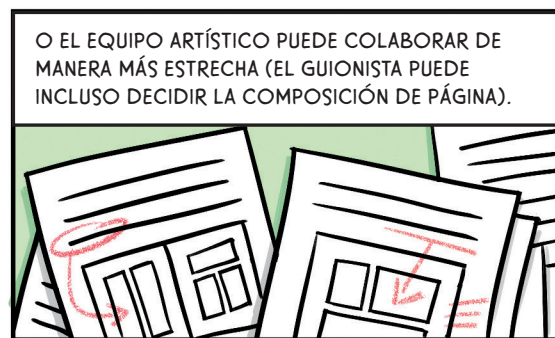
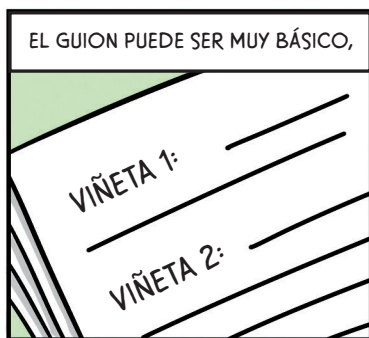
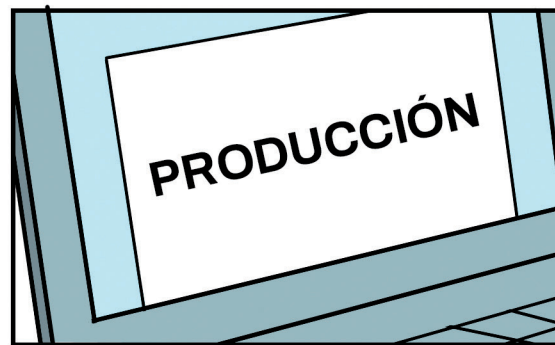


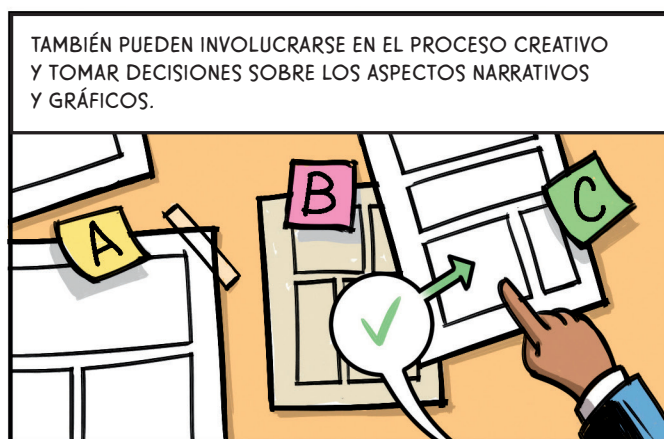
SEPARADOS POR LA IMAGEN, LOS **CARTUCHOS O CARTELAS** APORTAN INFORMACIÓN ADICIONAL A LA VIÑETA.













SI CONSIDERAMOS LOS ASPECTOS VISUALES, SECUENCIALES Y NARRATIVOS DEL MEDIO, NOS IRÍAMOS POR LO MENOS A LAS PINTURAS RUPESTRES.



DE HECHO, ALGUNOS INVESTIGADORES LO HACEN Y ESTUDIAN LO QUE LLAMAN "PROTOCÓMICS".



LOS CÓMICS NO SURGIERON DE LA NADA Y SIN DUDA RECIBIERON LA INFLUENCIA DE NUMEROSAS TRADICIONES, PERO SE PODRÍA AFIRMAR QUE EMPEZARON A CONFIGURARSE MUCHO MÁS TARDE.

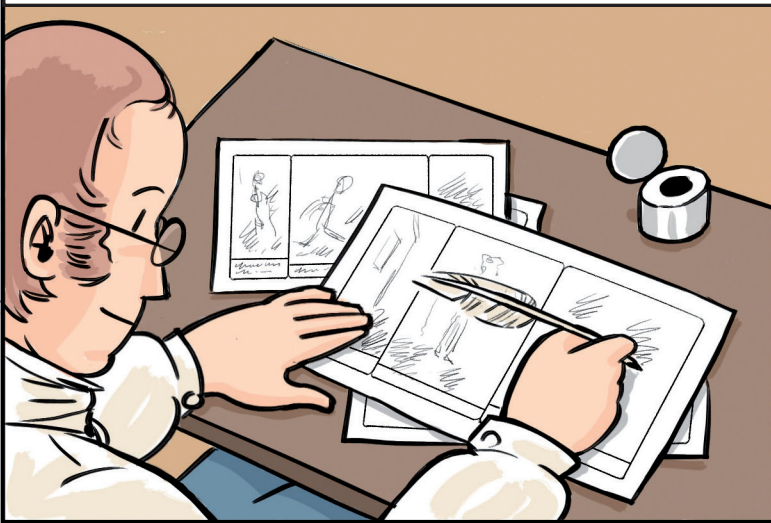


EN EUROPA, LA CARICATURA TENÍA UNA LARGA TRADICIÓN, PERO FLORECIÓ PARTICULARMENTE EN LA SÁTIRA VISUAL BRITÁNICA DE FINALES DEL SIGLO XVIII.



INVESTIGADORES SERIOS ESTUDIANDO CÓMICS... ¿ES UNA BROMA?

WILLIAM HOGARTH Y OTROS CARICATURISTAS TUVIERON UNA ENORME INFLUENCIA EN RODOLPHE TÖPFFER (1799-1846), CONSIDERADO POR MUCHOS EXPERTOS COMO EL "PADRE DE LOS CÓMICS".



SUS OBRAS SATÍRICAS (QUE NO FUERON CREADAS PARA LA PUBLICACIÓN SINO PARA ENTRETENIMIENTO DE ESTUDIANTES Y AMIGOS) YA USABAN MÚLTIPLES VIÑETAS Y UN FORMATO LARGO (EL ÁLBUM HORIZONTAL) POR PRIMERA VEZ.



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

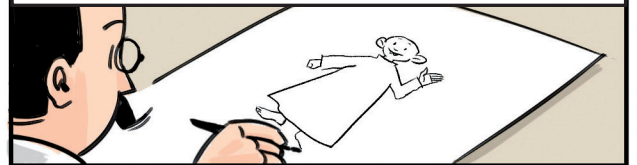
DURANTE MUCHAS DÉCADAS, EL VEHÍCULO PREFERIDO PARA LOS CÓMICS FUE LA PRENSA. EN ESTADOS UNIDOS, LOS CÓMICS TENÍAN UN PÚBLICO DE MASAS EN LA ERA DE LA PRENSA AMARILLA.



LOS PERSONAJES DE CÓMIC Y SUS AUTORES SE CONVIRTIERON EN CELEBRIDADES NACIONALES,



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

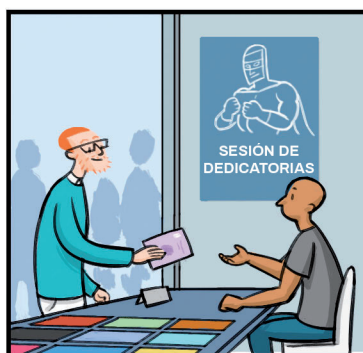


Y *LITTLE NEMO* DE WINSOR MCCAY.

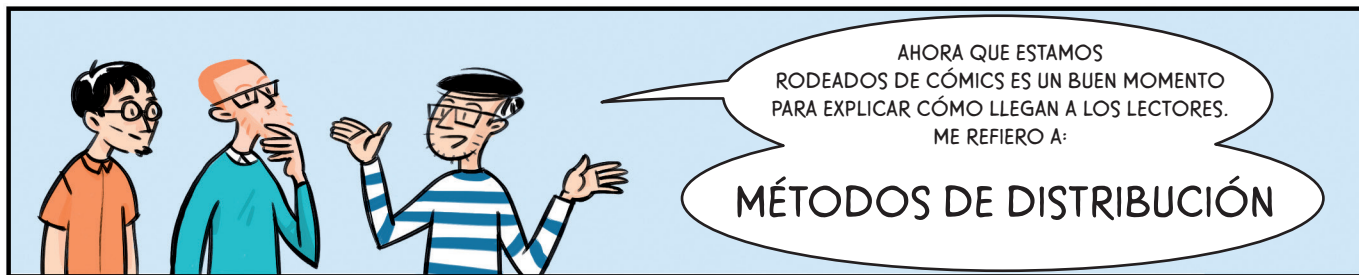


PERO EN LA DÉCADA DE 1930 SURGIÓ OTRO FORMATO...









EL SEGUNDO PROBLEMA APARECIÓ EN LOS 70, CUANDO DESCENDIÓ LA CIRCULACIÓN DE CÓMICS. LOS QUIOSCOS EN ESTADOS UNIDOS EMPEZARON A DESAPARECER.



LOS SUPERMERCADOS SE CONVIRTIERON EN ESTABLECIMIENTOS PARA COMPRAR CUALQUIER COSA, PERO TENÍAN POCO INTERÉS EN VENDER ARTÍCULOS CON POCO MARGEN DE BENEFICIO COMO LOS CÓMICS.



FANZINES

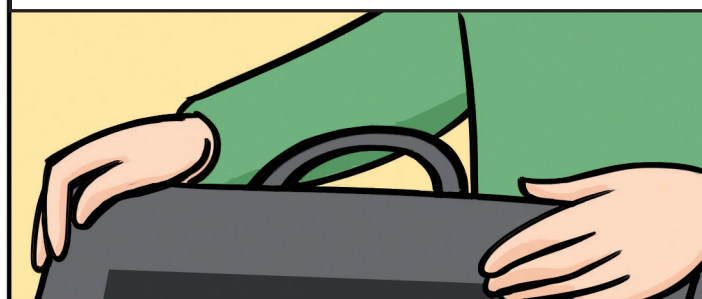
LAS REDES DE FANZINES OFRECÍAN UN MÉTODO DE DISTRIBUCIÓN, PERO BASTANTE ESPECIALIZADO Y LIMITADO.



EN MUCHOS PAÍSES A TRAVÉS DE LOS AÑOS 80 LOS CÓMICS EXISTIERON DE MANERA INESTABLE CON PROBLEMAS SIMILARES DE DISTRIBUCIÓN.



UN PROBLEMA ADICIONAL PARA LOS AUTORES DE ALGUNOS PAÍSES FUE LA TENTACIÓN DE TRABAJAR PARA MERCADOS EXTRANJEROS (PARTICULARMENTE EL ESTADOUNIDENSE Y EL FRANCO-BELGA).



UNA SITUACIÓN QUE CONTINÚA EXISTIENDO HOY EN DÍA.



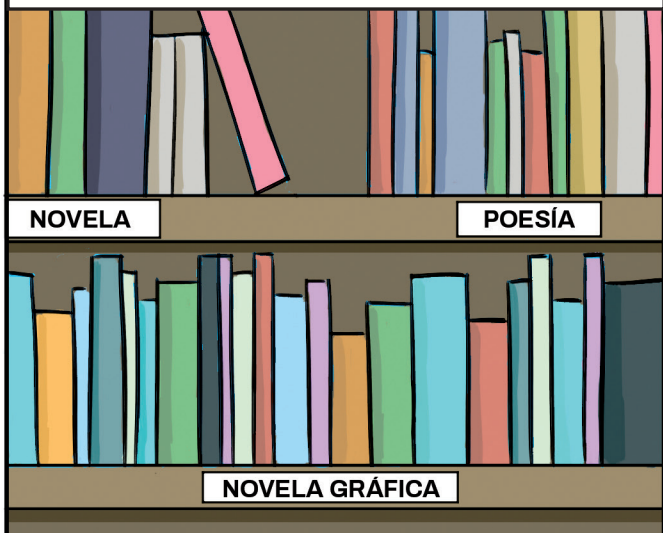
LA DISTRIBUCIÓN DIRECTA LLEVÓ LA VENTA DE CÓMICS A TIENDAS ESPECIALIZADAS.



ESTO HIZO QUE LOS CÓMICS ESTUVIERAN DISPONIBLES PARA MUCHOS LECTORES PERO TAMBIÉN IDENTIFICÓ A ESTOS ÚLTIMOS COMO "FRIKIS", YA QUE SE VENDÍAN JUNTO A JUEGOS, FIGURITAS Y OTRO TIPO DE *MERCHANDISING*.



LA NOVELA GRÁFICA EN EL FORMATO LIBRO HA AYUDADO A QUE LOS CÓMICS APAREZCAN EN LIBRERÍAS GENERALISTAS Y BIBLIOTECAS, PARTICULARMENTE EN LA ÚLTIMA DÉCADA.



DESDE LOS AÑOS 90 TAMBIÉN ES POSIBLE PUBLICAR CÓMICS EN LÍNEA. LOS AUTORES PUEDEN CREAR Y DISTRIBUIR SUS PROPIOS CÓMICS, PRESCINDIENDO DEL EDITOR Y DEL DISTRIBUIDOR POR COMPLETO.

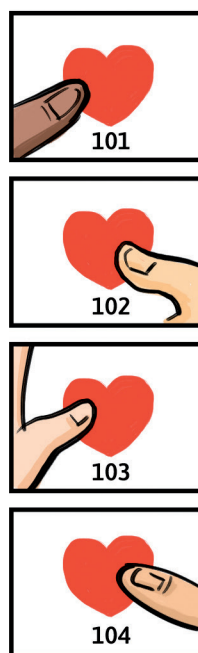


CÓMIC DIGITAL

A MEDIDA QUE HA IDO AUMENTANDO LA IMPORTANCIA DE INTERNET, LOS CÓMICS DIGITALES HAN COBRADO MÁS PROTAGONISMO. LOS AUTORES DE CÓMIC PUEDEN COMERCIALIZAR SU OBRA ELLOS MISMOS...

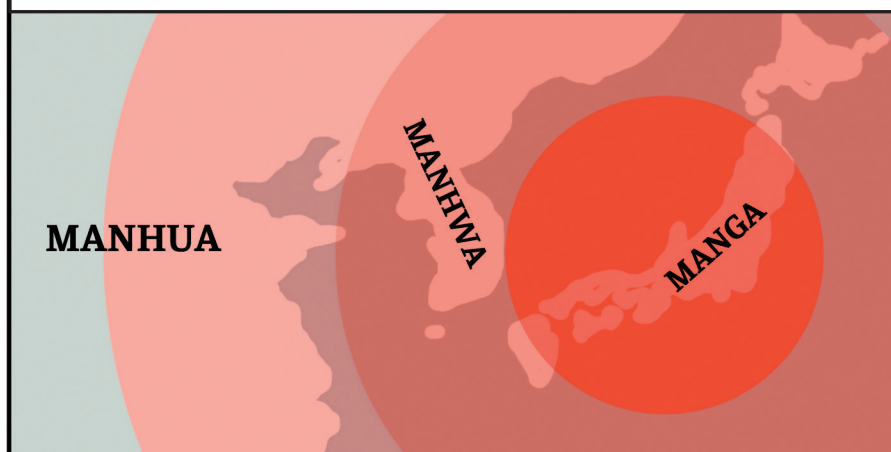


O USAR LAS REDES SOCIALES PARA POPULARIZAR SU OBRA Y ENCONTRAR OPORTUNIDADES EN OTRO LUGAR.

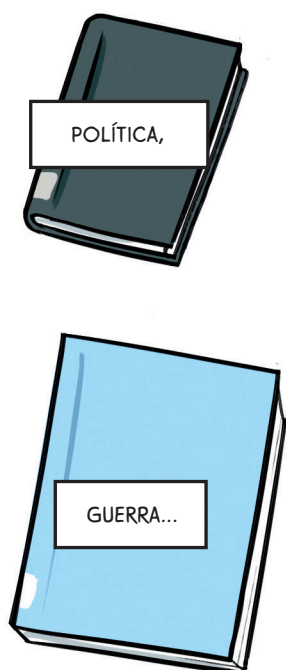


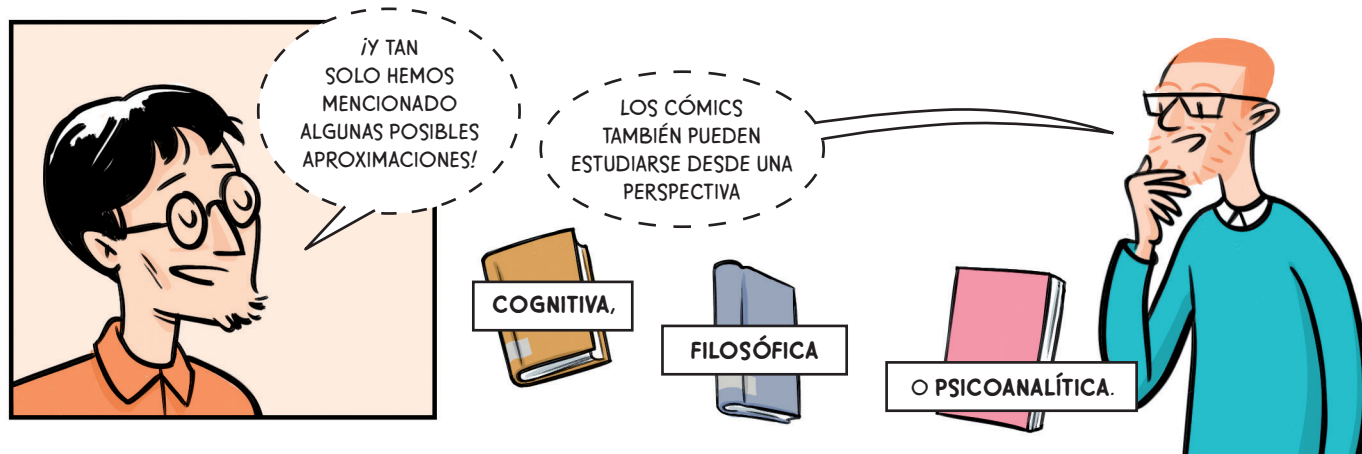


DESDE LOS AÑOS 90, EL MANGA HA GANADO POPULARIDAD FUERA DE JAPÓN. EL MANGA YA HABÍA INFLUIDO EN OTRAS TRADICIONES, COMO LOS *MANHUA* CHINOS O LOS *MANHWA* COREANOS...









* AL FINAL DE ESTA GUÍA PUEDES LEER UNA ENTREVISTA CON NICK SOUSANIS, EL AUTOR DE *UNFLATTENING*, UNA TESIS DOCTORAL EN FORMA DE CÓMIC.





LECTURAS RECOMENDADAS

Sobre el cómic y la novela gráfica

- 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.

Las formas del cómic

- 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.

Haciendo cómics

- 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.

Historia del cómic en español e 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: Eolas Ediciones.
- 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 autoral 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.

Revistas de investigación sobre cómic en español

- 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>

Asociaciones de investigación

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

Perspectivas de estudio sobre el cómic

- 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_grfica_cuando_la_expresion_grfica_no_necesita_ser_narrativa.htm

UNA ENTREVISTA CON NICK SOUSANIS

Hablamos con Nick Sousanis (San Francisco State University), autor de *Unflattenning* (2015), una revolucionaria obra que explora el lenguaje de los cómics y la relación entre las imágenes y las palabras.

¿Por qué elegiste el cómic como vehículo para *Unflattenning*?

Cuando era niño hacía cómics, e imprimí y vendí mi propio cómic paródico de superhéroes, *Lockerman*, desde los 13 años hasta el final del instituto. Después dejé de hacer cómics una temporada cuando empecé la universidad y durante mi época de jugador de tenis. No se podía estudiar cómics en la universidad, y ni siquiera se me habría ocurrido hacerlo. Quería hacer cosas intelectuales y desde luego los cómics no entraban en esa categoría, así que estudié Matemáticas. Supongo que ahí está la ironía de acabar haciendo una tesis en forma de cómic muchos años más tarde: conseguir alcanzar el máximo nivel de los estudios académicos con un medio tan marginado en este ámbito durante tanto tiempo. Nunca dejé de hacer cómics (y desde luego nunca dejé de leerlos), así que tengo muchos proyectos parcialmente terminados de la época de la universidad y de los años siguientes. Dirigí una revista de arte en Detroit y durante las elecciones presidenciales de 2004 en Estados me pidieron que participara en una exposición de arte político. Solo tenía unos pocos días para realizar mi contribución así que hice un cómic. Estaba bastante sorprendido con cómo había ido y entusiasmado con las posibilidades de hacer un ensayo en cómics en lugar de contar simplemente una historia, así que acabé haciendo otro cómic para

una exposición justo después de las elecciones. "Show of Hands" trataba sobre el voto y me ayudó a darle una dirección a mi producción de cómics a partir de ese momento. Si mi primer cómic político unas semanas antes copiaba a McCloud (con quien tengo una enorme deuda de inspiración por haber abierto esta forma de trabajar), con mi avatar explicando las cosas en la obra, en el segundo cómic opté por inspirarme en un cómic homenaje al 11S, "This is Information", de Alan Moore y Melinda Gebbie. Como en su trabajo, concebí toda mi narrativa empleando metáforas visuales y verbales; en este caso, cada imagen mostraba algo que tenía que ver con las "manos" del título. A continuación, coorganicé una exposición de arte y juegos en Detroit, y un amigo me sugirió que hiciera el ensayo en forma de cómic. Esta vez fue una pieza más larga en la que continuaba explorando un acercamiento metafórico no-narrativo, entretejiendo referencias culturales populares (que incluían una página entera de conejos famosos provenientes de la ficción y dispuestos en una secuencia de viñetas como la serie de Fibonacci) para explorar qué son los juegos, su historia y, en definitiva, ofrecer una mirada filosófica sobre cómo podemos aplicar lo que aprendemos de los juegos a nuestra vida.

Cuando decidí comenzar mis estudios de doctorado, empleé estos cómics recientes como parte de mi solicitud. Había empezado a ver todas las cosas diferentes que había estado haciendo en mi vida (desde mis cómics hasta encargarme de una revista de arte pasando por mis clases de tenis como entrenador o los cursos que daba en la universidad sobre escritura y oratoria) ligadas de alguna manera a la educación (aunque la mayoría de ellas se encontraran

lejos de la educación tradicional), así que acabé solicitando una plaza en el programa de Teachers College de la Universidad de Columbia.

Como había estado fuera del mundo académico durante un tiempo, no consideraba extraordinario trabajar en el ámbito del cómic; *Maus* había ganado un Pulitzer, *Watchmen*, *Persépolis* y muchas otras obras gozaban de gran éxito de crítica y ya estaban aceptadas en el currículum. Me acerqué a ello con una actitud de "¿por qué no?", lo cual resultó ingenuo de mi parte. Pero fui admitido con la clara intención de trabajar con cómics así que si alguien pensaba en impedírmelo lo podrían haber hecho antes de aceptar mi solicitud. Al llegar, comencé inmediatamente a hacer cómics para mis trabajos de clase, como un cómic que realicé sobre mi profesora Maxine Greene, la legendaria catedrática de Estética que por aquel entonces tenía 90 años. En lugar de dibujarla de manera figurativa, continué con mi exploración metafórica y la representé como una peonza: una dinamo de energía que establece conexiones brillantes mientras gira. Ese trimestre también tenía una clase sobre investigación con mi tutora, Ruth Vinz, que estaba en el departamento de Literatura y Educación y nos hizo elegir a un investigador para seguir como aprendiz. Elegí a Alan Moore y leí todo lo que había escrito además de una tonelada de teoría de cómic (la mayor parte nueva para mí). Así que mientras seguía haciendo cómics en algunas clases reivindicaba por qué estaba trabajando sobre cómics en esta clase, estableciendo las bases de lo que más tarde se convertiría en *Unflattering*. En mi tercer año en la escuela, les convencí para que me dejaran impartir un curso de cómics y educación, y muchas de las ideas ex-

ploradas en *Unflattering* también surgieron de ese tiempo que enseñé, ya que buena parte de mi docencia ha alimentado y alimenta todavía mi trabajo creativo. Aunque se supone que tendría que haberme topado con algunos bloqueos al realizar una tesis en forma de cómic, no fue realmente mi caso. Creo que esto se debe en parte a no saber hacerlo de otra forma y en parte a mi determinación a seguir simplemente mi camino porque es importante para mí. Desde luego me ayudó que mis tutores tuvieran bastante antigüedad, lo cual sugiere que serían más conservadores, pero creo que de hecho ocurrió lo contrario, puesto que estaban encantados de ver algo diferente y su antigüedad implicaba que no corrían ningún riesgo. Probablemente encontré mi lugar en una época en la que el interés por los cómics y la comunicación visual estaban en auge, y ahí aparecí yo dispuesto a hacer esto con las habilidades y determinación adecuadas para hacerlo realidad. Por último, como ya he dicho, lo comencé de manera inocente, no veía su naturaleza radical hasta que llegué a la universidad. Pero una vez comencé me di cuenta de que era muy diferente y de que se trataba de un acto mucho más político de lo que había anticipado. Una vez entendí esto lo aproveché y me di cuenta de que la obra debía constituir un argumento en sí misma y en defensa de la existencia de otras obras similares. Acabé hablando en un montón de congresos (enviaba solicitudes a cualquiera que pudiera estar interesado en lo que estaba haciendo y me seguían aceptando) y fui por ahí defendiendo el cómic en el mundo académico. La gente era muy receptiva. Y todas esas conversaciones que tuve la suerte de tener ayudaron a dar forma y determinar qué caminos tomaría mi obra.

¿Cuáles fueron los principales desafíos en el proceso creativo de *Unflatening*?

En cuanto a mi propio proceso creativo, el mayor desafío para mí es que desde mi época de cómics políticos he desarrollado un acercamiento que se aleja de la ilustración. Es decir, no escribo un montón de texto y después se me ocurren las imágenes para apoyarlo. En lugar de esto, tengo el germen de una idea que quiero explorar en cada página (o secuencia más larga) y tengo que desarrollar metáforas que me permitan conseguirlo. Tengo que pensar en imágenes que lo transmitan y me preocupa cómo el lector experimenta la página: quiero encontrar maneras de integrar la idea en la página y en la manera en la que el lector se mueve a través de ella. Como se puede ver, no muestro personajes, ni avatares de mí mismo guiando al lector a través del contenido ni historia, así que cada página presenta un desafío completamente nuevo. Además de estas restricciones, pronto también decidí eliminar todo el lenguaje técnico y específico de la disciplina y darle a todo un carácter metafórico. Quiero encontrar el equilibrio perfecto entre decir algo bastante preciso y específico si conoces los detalles del asunto que estoy tratando y algo completamente accesible y comprensible si no dispones todavía de ese conocimiento. Cuando me preguntan si comienzo con las palabras o con las imágenes, siempre sonrío. En realidad, hago unos bocetos muy generales en forma de mapas y anoto muchas ideas como dibujos y palabras, y después empiezo a establecer conexiones. La limitación adicional es la página: sus dimensiones y la manera en la que leemos. Como me fijo todas estas reglas, a veces tengo la impresión de que mi trabajo es apuntar cosas y empezar a jugar

con ellas y continuar probando con mis bocetos hasta que surge algo que empieza a gustarme y que se acerca a decir lo que en ese momento entiendo que quiero decir. Lo bonito de esto es que siempre es una sorpresa. Normalmente sé lo que quiero explorar, pero nunca sé hacia dónde va hasta que empiezo a jugar. Y no puedo enfatizar lo suficiente que es un juego; no es fácil, pero es un juego y es el tipo de juego que quiero que experimenten mis estudiantes de todos los niveles. Supone un reto constante, pero lo que descubro en el proceso es siempre muy gratificante.

¿Cuáles son las principales diferencias entre realizar un artículo o libro en forma de cómics y uno solamente empleando texto?

Bueno, hay aspectos evidentes. Desde el comienzo necesitas saber tanto el tamaño de página como el número de páginas disponibles en la publicación para la que estás creando, ya que no puedes simplemente pasar texto a la siguiente página o recortar secciones: tienes que actuar como un diseñador desde el comienzo. Como he dicho antes, intento integrar la obra en la página en lugar de ilustrarla, lo que presenta una serie de desafíos acerca de cómo se construye la página o qué tipo de imágenes empleo. Por supuesto, va por descontado que tendrás que dibujar (o trabajar con alguien que lo haga), lo que puede añadir un mayor número de horas. Aunque obviamente puede variar y esto no menoscaba en absoluto los desafíos de escribir en prosa. Creo que de hecho puedo decir más en cómics en menos espacio de lo que puedo decir solo en texto. El origen del término “desaplanamiento” (*unflatening*)

proviene de algunos de los primeros artículos que escribí sobre cómics en los que hablaba de cómo la página de cómic puede contener más información en una sola hoja de papel que en lo que era posible en la disposición de página de texto tradicional. La habilidad de emplear imágenes, su yuxtaposición y su resonancia en el texto o cómo puedes superponer una idea sobre otra son ejemplos de recursos que permiten los cómics y que proporcionan una densidad de información mayor que la del texto. Cada medio tiene sus propias fortalezas y creo que la clave para hacer buenos cómics de investigación reside en entender qué puedes hacer con los cómics y encontrar maneras de utilizarlos aprovechando las ventajas del medio. No se trata simplemente de ilustrar las palabras, sino de emplear el cómic para hacer cosas que solo pueden realizarse en este medio.

¿Qué tipo de posibilidades ofrecen los cómics en la educación?

En cuanto a las conexiones entre los cómics y la educación, me parece que primero tiene que haber una mayor aceptación de los cómics en el ámbito educativo. Siempre he sido desde mi propia experiencia un gran defensor de los cómics para desarrollar tempranamente las habilidades de lectoescritura, y ahora lo he visto con mi propia hija que fue una lectora muy precoz, algo que lo atribuyo claramente al tiempo que pasamos juntos leyendo cómics desde que era muy pequeña. Como he tratado de explicar a otros padres de la guardería y de la escuela, los cómics te hacen prestar más atención, ya que cada detalle es importante. No puedo simplemente leer y que ella desconecte, pues tiene

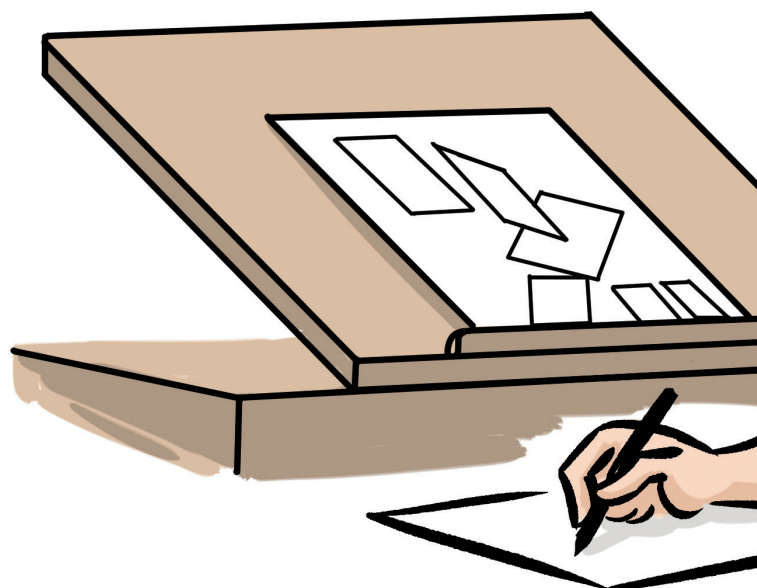
que seguir los globos de diálogo, las onomatopeyas, todos los pequeños detalles; incluso antes de poder leer ya se daba cuenta cuando me saltaba una parte. Y sí, los cómics son de alguna manera más fáciles de leer que los libros a base de texto: tienen menos palabras, y los dibujos tienen significado incluso si no puedes leer las palabras. Pero en realidad la naturaleza específica de las palabras en los cómics tiende a producir un aumento del vocabulario, sin rellenos como “dijo él” o todos los tipos de marcadores que los libros solo con texto necesitan y que los cómics pueden representar visualmente. Esto es en lo que se refiere a los jóvenes lectores y los cómics como puerta de entrada a las habilidades de lectoescritura. Pero en realidad soy un defensor incluso más firme del papel del cómic por sus propios méritos. Como ya he comentado, la naturaleza estática de los cómics implica que pueden contener más información a través de la yuxtaposición de imágenes y palabras, y de la forma que procesamos la página entera. Podemos representar ideas, representar nuestro propio pensamiento de maneras que no son posibles en otros medios. Por eso creo que en el ámbito de la escuela primaria deberíamos incluir muchos más cómics (en cualquier caso, es lo que está ocurriendo, ya que los estudiantes están devorando las obras de, entre otros, Raina Telgemeier) para todo tipo de situaciones, y poner mucho más énfasis en crearlos también. Una vez más, no simplemente como simples versiones de lo que podrían estar escribiendo, sino como algo quizás más complejo. Mientras contesto a estas preguntas, estoy empezando a pensar qué pasaría si hiciéramos que los cómics fueran parte integral del currículum de la escuela primaria, tal vez la mayoría de los niños no dejaría de dibujar a los 7 años como ocurre

ahora. Quizás se vería el arte como algo menos especializado, como una manera para todos de pensar. En cuanto a los libros de texto, definitivamente podemos ver el impacto de *March*, la trilogía autobiográfica de John Lewis que trata de temas muy importantes, pero de una manera accesible y cautivadora. Estamos viendo cada vez más este tipo de fenómenos y creo que seguirán aumentando. Los estudiantes de todas las edades están muy interesados en este tipo de material, responden muy bien a él y no solo aprenden de él, sino que también piensan en cómo las historias de sus propias vidas pueden ser concebidas en este medio.

¿Hacia dónde crees que se dirigen los Estudios de Cómic? ¿Y los cómics de investigación y no ficción en particular?

Es difícil de prever. Es un campo muy amplio y diverso, los académicos se acercan a él desde muchas disciplinas e intereses distintos. Esto es algo positivo pero puede llegar a ser confuso a corto plazo. En mi universidad ahora tenemos una asignatura optativa de Estudios de Cómic que empecé y dirijo en la actualidad (dentro de un módulo interdisciplinar de Humanidades) y que refleja mis propios intereses. Estudiamos el cómic de manera amplia como una forma de comunicación y la creación está integrada en la mayoría de los cursos (en todos los que enseño). En mis primeros cursos de cómic solía hacer la broma de que podías escribir "entender el cómic" en la pizarra, pero si escribías "entender los libros" se reírían de ti. Sería considerada una tarea demasiado ambiciosa. Pues bien, a mí me parece que también es el caso de los cómics. Es demasiado ambicioso. Una vez más, no

es un problema, pues presenta la necesidad de tener más cursos y más programas de estudio. Cursos sobre teoría, cursos sobre géneros específicos, Estudios Culturales, Medicina Gráfica y muchos más. Esta conversación surgió el otro día con un compañero de mi universidad: tenemos que pensar en tener asignaturas de cómic quizás como parte de un curso general de lectura y escritura a lo largo de la facultad con los mismos requisitos que para cualquier ensayo. Suelo pensar en algo que me dijo Susan Squier, una de las impulsoras de la Medicina Gráfica: "¡todos los estudiantes de grado deberían tener una asignatura para crear cómics". Se da por hecho que todo el mundo necesita escribir, pero obviamente no es así el caso de aprender a hacer cómics. Me gusta la idea de explorar maneras de hacer uso de los cómics como una manera de comunicar nuestras ideas a través de diferentes campos.



Una cosa que les digo a mis estudiantes de creación de cómic es que todas mis publicaciones han aparecido en editoriales que nunca habían publicado cómics antes. Y esto quiere decir que, aunque las oportunidades de trabajar para una editorial de primer nivel de superhéroes y otras de este tipo son bastante limitadas, si aprendes estas habilidades las editoriales de cualquier clase (y cada vez más un mayor número de instituciones) muestran un gran interés por transmitir sus ideas en forma de cómic. Algunas, claro, lo hacen de una manera cínica, dándose cuenta de la oportunidad comercial de recurrir a los cómics, pero otras reconocen que es una manera válida y eficaz de transmitir nuestro mensaje. Y esto incluye, por supuesto, los cómics de investigación y de no ficción. Creo que cada vez más académicos están incorporando la creación de cómics



y apuntes visuales como una manera de documentación y como actividades para realizar con sus estudiantes, aunque no sea con el fin de publicarlos. Evidentemente, los libros de Lynda Barry han contribuido enormemente a este fenómeno, los cuales puede que no estén relacionados directamente con el ámbito académico, pero desde luego han ayudado a que la gente se sienta más cómoda y esté más dispuesta a probar estas cosas. A medida que el estigma en contra de los cómics va poco a poco desapareciendo y vemos más ejemplos destacados de lo que los cómics son capaces de hacer, creo que más gente se sentirá inspirada para empezar a hacerlos, y a hacerlos de una manera que quizás no podemos todavía imaginar en la actualidad. Cuando estaba realizando *Unflattening* como tesis me preocupaba menos su carácter pionero, y estaba resuelto a que no fuera la última. Es decir, quería crear algo que dejara una huella suficientemente grande para ayudar a abrir la puerta a las que vendrían después. Y creo que lo que más me entusiasma sobre las conservaciones que he tenido con estudiantes de todos los niveles desde que se publicó es que ellos están probando suerte en estudios académicos nuevos (algunos en cómics, algunos en otras modalidades) y encontrando maneras en las que entregarse por completo a sus obras. Y eso es emocionante y prometedor para lo que queda por llegar.

Nick Sousanis

Profesor en el Departamento de Humanidades y Artes liberales de la San Francisco State University.

SOBRE LOS AUTORES



Enrique del Rey Cabero es profesor en la Universidad de Alcalá, y miembro de GILCO (Grupo de Investigación en Literatura Contemporánea) y de la Cátedra ECC-UAH de Investigación y Cultura del Cómic. Es autor de *(Des)montando el libro. Del cómic multilineal al cómic objeto* (Servicio de Publicaciones de la Universidad de León, 2021) y ha publicado sobre cómics en revistas españolas y extranjeras como *Journal of Comics and Graphic Novels*, *Studies in Comics*, *The Comics Grid*, *Tebeosfera* o *CuCo. Cuadernos de Cómic* (de la que forma parte también del comité editorial).

Michael Goodrum es profesor de Historia moderna en la Universidad Canterbury Christ Church. Es autor de *Superheroes and American Self Image* (Ashgate, 2016) y coautor, junto a Philip Smith, de *Printing Terror* (MUP, 2021). Ha escrito sobre cómics en revistas como *Gender & History*, *Social History and Literature Compass*, y ha coeditado los siguientes volúmenes: *Firefly Revisited* (Rowman & Littlefield, 2015), *Gender and the Superhero Narrative* (UP Mississippi, 2018) y *Drawing the Past* vols. 1 y 2 (UP Mississippi, 2021/2022).



Josean Morlesín Mellado es profesor de la Universidad del País Vasco (UPV / EHU). Imparte la asignatura "Cómic" en la Facultad de Bellas Artes. Sus trabajos de investigación se centran en el campo del diseño de cubiertas de libros y ha colaborado con diversas entidades en proyectos de ilustración y cómic. Colabora con el Grupo Consolidado de Investigación LAIDA (Literatura eta Identitatea) que pertenece a la red de Grupos de Investigación del Gobierno Vasco (IT 1572-22) y de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (GIU 21/118).



Esta guía en forma de cómic, escrita y dibujada por miembros de la red de investigación Oxford Comics Network y publicada originalmente por TORCH, el Centro de Investigación de Oxford en Humanidades (The Oxford Research Centre in the Humanities), cubre los principales aspectos relacionados con el estudio de los cómics y las novelas gráficas.

