

Edición:

**TEBEOSFERA (2016, ACYT) -3ª EPOCA- 18, 27-XII-2021**

Title:

**The comic and its languages. The evolution of explanatory models**

Resumen / Abstract:

En la década de los sesenta, el cómic deja de ser un lenguaje de entretenimiento para ser objeto de estudio. Por entonces, se entiende que el cómic usa un lenguaje estandarizado en sus procedimientos expresivos, con sus unidades formales y una gramática narrativa e iconográfica convencionales. Con el cambio de siglo, el cómic de autor se obstina por redefinir los códigos constructivos del cómic, asumiendo una óptica prospectiva aprovechando el potencial expresivo de la imagen y su combinación con el texto. Hoy, el cómic se construye su propio objeto de estudio a la par que va explicando sus potencialidades expresivas. También se postula en este artículo que un cómic posee profundidad en su poética implícita.

*In the 1960s, the comic medium went from a form of entertainment to a subject of study. The language of the comics was standardized in its expressive procedures, with its formal units and a conventional narrative and iconographic grammar. With the arrival of the 21st century, the graphic novels have redefined the constructive codes of the comics discourse in a prospective way, taking advantage of the expressive potential of the image in combination with the text. Today, the graphic narrative constitute its own object of study while explaining its expressive potentialities. It is also postulated in this paper that comics have an implicit poetic depth.*

Palabras clave / Keywords:

**Semiótica, Semiología del cómic, Bibliografía sobre historieta, Gráfica poética, Multilinealidad, Lingüística en el cómic/ Semiotics, Comics and semiotics, Comics bibliography, Poetic graphics, Multilinearity, Linguistic in comics**

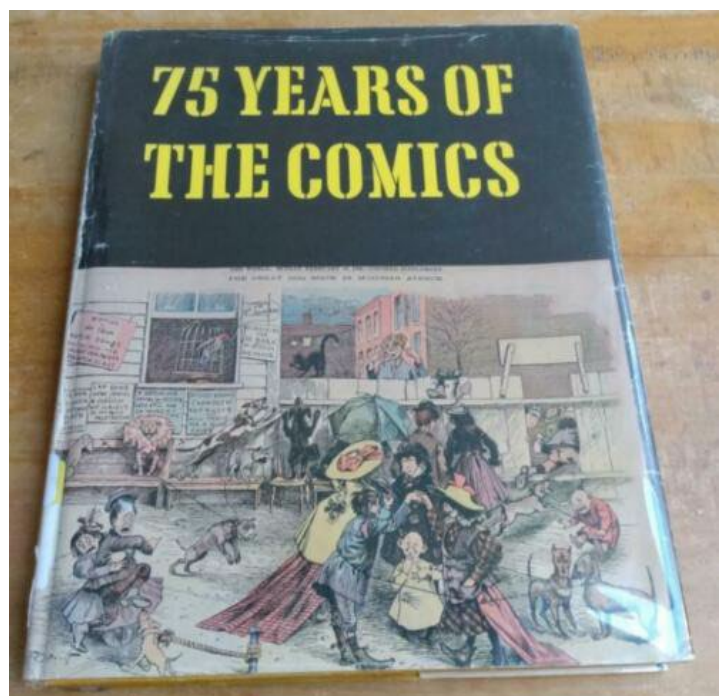
## **EL CÓMIC Y SUS LENGUAJES. LA EVOLUCIÓN DE LOS MODELOS EXPLICATIVOS**

### **El cierre paulatino de una brecha: reivindicación y primeros estudios.**

Ha sido habitual que dentro de la red semiótica de lenguajes que forman un entramado cultural, y más concretamente en aquellos que tienen una naturaleza artística, unos se apoyen sobre los otros en cada acto creativo a través imitaciones, citas, alusiones intertextuales, versiones, variaciones, *remakes*, apropiaciones, *sampleados* y un largo catálogo de prácticas discursivas que hablan de esa conexión textual. No obstante, el arte como práctica discursiva ha necesitado de un apoyo crítico que lo justifique ante la sociedad, que lo explique al neófito y que lo dote de sentido ante los ojos de sus posibles receptores. Cada lenguaje artístico se ve acompañado de un lenguaje crítico y, también, de una posible teoría que se

afana por desvelar los rasgos esenciales de su objeto de estudio para, más allá del estudio de los casos particulares, establecer categorías universales que permitan una definición.

Para el caso que aquí nos ocupa, el del cómic, se puede entrever una gran distancia cronológica entre la práctica de la narración gráfica, que adquiere una madurez sobresaliente ya desde momentos muy tempranos, y la aparición de una crítica y teoría que busquen legitimar de alguna manera un discurso que había estado asociado a un espacio editorial fungible y perecedero (como era la prensa) o a formatos como el *comic book*, que no denotaban una gran consideración cultural. Ese soporte indicaba su pertenencia a un tipo de cultura de masas. No hay que olvidar que el cómic estaba asociado a la industria del entretenimiento y con el tiempo buscó una especificación en la búsqueda de un lector infantil y juvenil. Estos datos explican de algún modo el poco interés crítico que se había suscitado sobre este lenguaje bajo el paraguas de una concepción de cultura que creaba una división nítida entre la alta cultura y la cultura de masas. Esa frontera clara era la forma de dibujar una brecha: la que había entre la creación del cómic y una crítica que lo explicase. Sencillamente, parecía no haber razones para hacer esa crítica sobre un objeto que no pertenecía a esa alta cultura. Un indicio de esa brecha, convertida con el tiempo en cicatriz, es el hecho de que son muchos los estudios sobre el cómic que en sus páginas iniciales comienzan autojustificándose, en una maniobra que no es habitual en los estudios de arte o literatura, por poner dos ejemplos dentro de las humanidades.



Catálogo de la exposición celebrada en Nueva York en 1971.

Habrá que esperar a los años sesenta para que despierte una conciencia sobre la necesidad del estudio del lenguaje de los cómics. Concretamente en 1967 se celebra una primera exposición titulada *Bande dessinée et figuration narrative* en el

Museo de Artes Decorativas de París, lo que es un indicativo de que algo está cambiando en la consideración del cómic. En 1968 se celebraba la Comic Art Convention en Nueva York. En 1971, en el Instituto de Arte Contemporáneo en Londres, también se monta otra exposición sobre cómics y el Centro Cultural de Nueva York celebra la exposición *75 años de cómics*. En estos eventos estuvo muy presente la figura de Maurice Horn, que fue uno de los pioneros del estudio del cómic con el libro, coescrito con Pierre Couperie y otros, *A History of the Comic Strip* (cuya primera edición americana es de 1968 y es la traducción precisamente de *Bande dessinée et figuration narrative*).

En España por esos mismos años se observaban movimientos que estaban en sintonía con lo visto en otros países. Luis Gasca crea en San Sebastián el “Centro de Expresión Gráfica” y también fomenta la publicación de *Cuto*, fanzine dedicado al estudio del cómic, cuyo primer número es de 1967. En 1965, Luis Gasca había organizado la *Primera exposición mundial de los cómics en el cine y la TV* durante el festival cinematográfico de San Sebastián. En 1968, será Antonio Martín el que pondrá en funcionamiento otro fanzine que es un punto de referencia insoslayable en los estudios del cómic, *Bang!* Ya antes la revista *L'Express* dedicaba en 1966 el número 796 a Tintin, el carismático personaje de cómic creado por Hergé.

De este breve apunte cronológico se pueden extraer una serie de conclusiones para entender el nacimiento de esos estudios del cómic en los años sesenta:

- El cómic se vale del museo y la exposición como estrategias de legitimación cultural. Eso implica que, aun considerándose un lenguaje eminentemente narrativo, va buscando una estrategia reivindicativa basada en el amparo de otros lenguajes canonizados: en este caso, el arte.
- El cómic encontrará en los años sesenta la efervescencia de una cultura pop en la que poder construir su identidad discursiva. Es frecuente la asociación con otras modalidades expresivas como, por ejemplo, la música.
- Por otro lado, la utilización de una metodología como la semiótica ofrecía un espectro de análisis mucho más amplio y permitía desligar al cómic de la necesidad de ser analizado con herramientas propias de los estudios literarios. El cómic era un lenguaje y, como sistema de signos, podía ser estudiado con la misma enjundia que cualquier otro.
- Los cauces de estudio, al menos en España, establecen una dialéctica entre el fanzine y la monografía académica. El fanzine articuló una relación entre los críticos, el cómic y el público mostrando una permeabilidad discursiva que habrá de introducirse, también, en las revistas de cómics del denominado *boom* de finales de los sesenta y sobre todo de los setenta. Aquella brecha entre práctica artística y discurso crítico comienza a cerrarse, pero no del todo. La adscripción a la cultura pop y el soporte del magazine hablan de que las distancias que separaban al cómic de la cultura establecida no han sido recorridas por completo. Es más, podría recordarse cómo parte de potencial revulsivo que tiene el cómic en su renovación

llegará desde las prácticas contraculturales del *underground*. Lo paradójico reside en el hecho de que, gracias a ese carácter marginal, el cómic pudo explotar contenidos y buscar nuevas formas expresivas que con el tiempo le permiten ir integrándose de manera natural en los circuitos culturales.

Ese binomio fanzine / monografía académica acabará por especializar sus públicos. Mientras que el fanzine buscaba al lector de cómic y su tarea era divulgativa, la monografía podía dirigirse a un destinatario mucho más reducido y su afán se decantaba por crear un estudio “científico” del medio. Ambas tendencias se dan de forma prácticamente simultánea. Si Gasca ponía en marcha *Cuto* en 1967, su libro *Tebeo y cultura de masas* veía la luz en 1966. Por otro lado, Antonio Martín creaba *Bang!* en 1968 y, en ese mismo año, será cuando publique sus *Apuntes para una historia de los tebeos*.



Dos imágenes monstruosas procedentes de capiteles románicos.



En el repertorio de monografías pronto aparecen libros de la entidad de *Los “comics”*. *Arte para el consumo y formas pop* (1968) de Terenci Moix, reeditado más tarde, en 2007, como *Historia social del cómic*. Tanto en la obra de Gasca como la de Moix está patente esa ubicación cultural dentro del entramado de lo popular y la adscripción del cómic a la cultura pop, algo que estaba muy en sintonía con lo que había hecho Umberto Eco en su *Apocalípticos e integrados*, publicado en 1965 y traducido al español en 1968. En el primer capítulo, titulado “Cultura de masas y niveles de cultura”, Eco ofrecía una profunda reflexión sobre articulación conceptual de la cultura asociada a las clases populares (1984: 39-78). Especialmente

afortunada es la acuñación de esa dualidad que aparece en el título para la que encuentra precedentes, gracias a su sólido bagaje cultural, también en la Edad Media. Relata la postura de San Bernardo en su obra *Apologia ad Guillelmum, Sancti Theodorici Remensis Abbatem* (1125), que mostraba su irritación contra la profusión de imágenes monstruosas en los claustros y capiteles. Aquellas palabras de condena contra esas imágenes habrán de resonar en boca de Jorge de Burgos en *El nombre de la rosa*. La opción opuesta será la del Abad Suger quien en el siglo XII se hacía eco de lo promulgado en el Sínodo de Arrás (1025): «*pictura est laicorum literatura*». (Eco, 1984: 28). El cómic, de este modo, se hacía portador de las tensiones que habían rodeado al uso de la imagen desde hace siglos. Su pertinencia cultural en relación con su “vulgarización” o “democratización” del mensaje es algo que estaba latente en los primeros estudios del cómic.

Volviendo al libro de Gasca, conviene recordar unas palabras especialmente valiosas todavía desde una óptica actual: «Nuestra sociedad de masas se alimenta de una cultura de masas, reducida al mínimo, sucinta, aligerada de toda floritura superflua: una cultura de bolsillo. Estamos viviendo años de neto predominio de la imagen, quinto poder de la sociedad del siglo XX. La imagen, como un monstruo insaciable, lo devora todo, lo arrolla todo» (1966: 13).

Esa descripción de las necesidades discursivas de una sociedad que se basa en la cultura de masas y en el imperio de la imagen cifra una maniobra muy sutil para enmarcar la necesidad de un estudio del cómic. Su objeto de estudio se centra sobre todo en el cómic norteamericano y a la hora de aquilatar la singularidad del lenguaje del cómic focaliza su atención en la mezcla de imagen y texto, pero sobre todo señala la importancia de los globos de texto y de las onomatopeyas que crea el propio lenguaje del cómic (1966:53-71). En los globos de texto ve reminiscencias de los carteles publicitarios y letreros de neón que se adentran en el papel y, en la onomatopeya, un procedimiento discursivo que exporta el cómic al lenguaje verbal de los distintitos países (1966: 64-65).

Luis Gasca no duda en buscar relaciones con otros lenguajes artísticos. De un lado arrima el cómic a la literatura y no tiene rubor alguno en hablar de “literatura dibujada” y ofrecer casos concretos de paralelismos entre cómic y literatura: «*El Villorrio*, de William Faulkner, parece estar inspirado fielmente en Dogpatch, el pueblo donde viven Papá y Mamá Yokum, en compañía de su hijo *Li'l Abner*. Las analogías Faulkner-Capp no se detienen en meras coincidencias ambientales, sino que se agudizan en el lenguaje y las frases utilizadas por el premio nobel en su novela *The Sound and the Fury*» (1966: 73). Por otro lado, la pintura y la estética pop se valen de las viñetas para la creación de cuadros y este hecho le sirve a Gasca para generar otro vínculo sancionador del cómic (cap. VII). El cine, la literatura y la pintura son compañeros de viaje naturales en ese mundo pop donde los mitos antiguos se rehacen desde otra perspectiva. El cómic es una buena máquina de reciclaje de esos mitos que posee, además, un potencial didáctico para el niño.

Por su lado, Terenci Moix busca un enfoque diferente y cataloga algunos acercamientos al cómic desde la tradición francesa como una «*boutade* fácil y deslumbradora, tan cara al mundo intelectual francés» (2007: 83). Frente a ese esnobismo plantea un acercamiento sociológico: «El significado sociológico y las posibilidades de revolución expresiva del cómic exigen, ante todo, una consideración intelectual digna, una aproximación sociológica coherente, y desde luego, una imagen de confianza por parte de sus detractores a priori» (2007: 83). Cabe resaltar la idea implícita que existe de sortear las posibles críticas dirigidas al cómic. Terenci Moix habla no solo de lo que ha realizado el cómic sino sobre todo el potencial expresivo que tiene de cara al futuro (2007: 90). Se trata de una reivindicación del cómic como lenguaje más allá de sus restricciones temáticas. «Ya resulta más erróneo encasillar las posibilidades del cómic partiendo únicamente de sus orígenes y su presente» (2007: 91). «Diríais: “¿Alguien puede atreverse a hablar de arte, en el caso del cómic?”, y ante la responsabilidad de tamaña afirmación uno se limitaría a seguir hablando de “lenguaje”, con lo cual no haríamos sino escalar el primer peldaño para una aceptación del cómic en sentido de arte» (2007: 91).



*Communications*, 24, dedicado al cómic.

Román Gubern, con *El lenguaje de los cómics*, publicado en 1972 en su primera edición, se vale de la perspectiva semiológica para analizar los componentes del lenguaje del cómic. Recuerda la definición: «estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética» (1979: 107). Gubern pone especial énfasis en la idea de narración. Cuando remarca esa narratividad indaga en la posibilidad de ver en ciertas muestras pictóricas de El Bosco o Brueghel forma de cómic. La respuesta no deja de ser una

declaración de intenciones. No son cómics «por la ausencia de referencias señalizadoras sobre su “progresión secuencial”, rasgo este peculiar de la estructura narrativa de los comics, en donde la lectura viene determinada por una prioridad de izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior» (1979: 107). El cómic es, por tanto, una forma narrativa con una unidad básica —el pictograma— que, además, implica un tipo de lectura determinada.

El cómic, aun perteneciendo a ese discurso de masas, había encontrado a finales de los sesenta y en la década de los setenta un modelo metodológico en la semiótica para ser dignificado como objeto de estudio científico. El hecho de que la revista francesa *Communications* dedicase en 1975 su volumen 24 al estudio de la “bande dessinée et son discours” es indicativo. Allí aparecían textos de tanta entidad como el de Pierre Fresnaut-Deruelle “Du lineaire au tabulaire” o el texto de Eco dedicado a Superman. El amplio espectro temático que había mostrado la semiótica en sus intereses ofrecía una coartada para dotar al cómic también de un instrumental de análisis que lo dignificara.

### **Diccionarios iconográficos. La obra de Luis Gasca y Román Gubern. Un paréntesis en la concepción narrativa.**

Dos de estos autores pioneros en el estudio del cómic, Román Gubern y Luis Gasca, aúnan esfuerzos para intentar solventar la carencia que advertía Gombrich en 1972 cuando denunciaba que no existía un estudio exhaustivo sobre las convenciones iconográficas del cómic. En 1988 publican su primera edición de *El discurso del cómic*, que presupone la traslación del punto de interés que ya no solo reside en identificar los componentes formales del cómic y destacar su contenido narrativo, sino que arroja luz sobre los procedimientos gráficos para la construcción de una gramática expresiva propia. Lo que vuelve espacialmente valioso el libro no es su cambio de orientación en el objeto de estudio sino la idea sobre la que se estructura: plasmar a modo de diccionario enciclopédico conceptos abundantemente ejemplificados. Existe una saturación gráfica que desplaza el punto de interés del discurso explicativo hacia el objeto explicado. La imagen se convierte en el verdadero protagonista por encima de la explicación del relato. El discurso explicativo se atomiza y va a ras de texto para ofrecer un caudal de imágenes que lo convierten en una herramienta especialmente útil con un incipiente desarrollo estético dado su apabullante caudal icónico [imagen 1].

#### PERSPECTIVAS ÓPTICAS

Los puntos de vista insólitos, como las violentas angulaciones en picado o en contrapicado, permiten ofrecer a veces representaciones distorsionadas del espacio óptico y perspectivas violentamente exageradas, como las que permiten los objetivos de gran angular en fotografía y cine. Esta técnica de representación fue descubierta por algunos pintores del Renacimiento y si Leonardo Da Vinci experimentó con las perspectivas curvilineas (que se formalizarían en la pintura anamórfica y conducirían al actual objetivo *eye de pez*), Mantegna pintó por su parte en 1490 un Cristo muerto tumbado, en un acentuado esceso, que suscitó numerosos comentarios por su atrevimiento plástico. Los comics, nacidos en la era de la ubicuidad obtenida por la aviación, no dependieron como la fotografía o el cine de un engoroso utillaje reproductor, que obligaría a sus operadores a difíciles acrobacias para conseguir sus perspectivas insólitas. El dibujante podía obtener los más audaces puntos de vista recurriendo únicamente a su imaginación. Ni la fotografía ni el cine llegarían tan lejos, a pesar de los citados objetivos de gran angular, que enfatizan las perspectivas e inclinan las líneas verticales.

Perspectiva obtenida desde un punto de vista aéreo, en riguroso picado, en una viñeta de *29 Dollars & Rose* (1980), de Silvio Cadeo. © Silvio Cadeo.



Este enfático picado de Guido Crepax en *Jarvis* (1979) está caracterizado por el descentramiento del punto de vista, descompensado hacia la izquierda. © Guido Crepax.

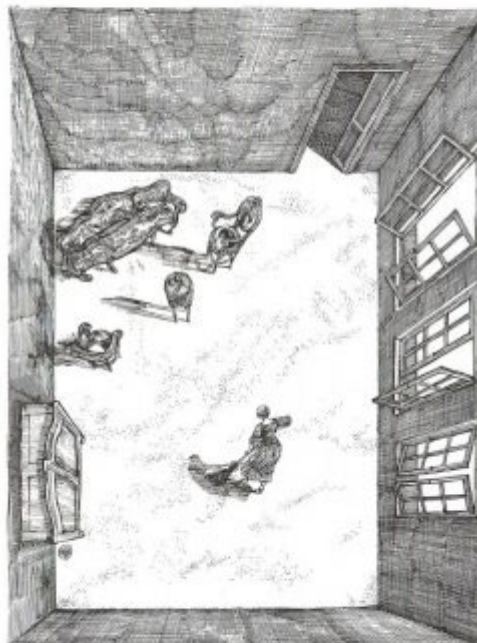


Imagen 1. Doble página de *El discurso del cómic*, de Luis Gasca y Román Gubern, en el que se aprecia la importancia que va a tener el uso de la imagen en la concepción final del libro.

Tras este estudio de carácter general ambos autores continuaron con otras obras que suponen una profundización en las características iconográficas de ciertos géneros que presentaban sus singularidades temáticas como es el cómic erótico (*Enciclopedia erótica del cómic*, 2012) o el cómic fantástico (2015). Todos ellos suponen un desglose analítico de los universos icónicos del cómic en una forma diferente de descripción de su singularidad. La unidad de análisis, ahora, es la imagen y, en consecuencia, se privilegia la viñeta por encima de otro orden de cosas [imagen 2].





El laboratorio del maligno doctor Fu Manchu, el villano chino creado por el novelista británico Sax Rohmer en 1912, que aspiraba a controlar el mundo y que encarnó el mito del llamado «científico espía amarillo» en la literatura, el cine y los cómics (transmisión de la subversión anticolonial china durante «guerra de los bóxers», en 1898-1901). La viñeta procede de *Demeter Comics*, núm. 18, de agosto de 1958, dibujada por Cloty Flossel. © DC Comics.



**¿VEVA PÓSSIBLE QUE LA MAGIA SEA MAS PODEROSA QUE LA CIENCIA?**  
Fantomas, grán del mal francés creado en 1911 por los novelistas Pierre Souvestre y Marcel Allain, fue también transmiso al cine y a los cómics y cruzóse a los surrealistas. Esta viñeta procede de *Fantomas: la aventura elegante*, núm. 10, de 15 de mayo de 1969, obra de Rabaté Lara. © Ed. Novaro.



La famosa marcha del donado Panzerama en *Assues en Obede* (Assues y Obede), con guión de René Goscinny y dibujo de Albert Uderzo. © Las Ediciones Albert René Goscinny Uderzo.



Borras femininas altas en *Gumbel* (César Gumbel) (1946), de John Willie, un cómic famoso por sus especificaciones ultrarománticas. © Bizarre Publishing Co.



Una actuación médica como a los trances de una viñeta de *Assues fous* (Assues fous, 199) Alex Verreux. © Ed. Alex Miché.



Los pastiches de cuero negro continúan reduciendo el efecto dominante de los zapatos de tacón alto en *Alex Magnon* (1985), dibujado por Genés (Alfredo Suenens), con guión de Enrique Sánchez Abelló. © Alex/Miché.

Imagen 2. Ejemplos de los estudios iconográficos realizados por Luis Gasca dedicados al cómic fantástico (izquierda) y al cómic erótico.

## El cómic entra en la academia.

Tras las primeras indagaciones que tenían no solo un propósito descriptivo surgen nuevos estudios que se generan dentro del mundo universitario.

Existen hitos importantes dentro del ingreso del cómic en la academia. Ahí están la tesis de doctorado de Juan Antonio Ramírez, *Historia y estética de la historieta española*, leída en la Universidad Complutense de Madrid en 1975, dirigida por Antonio Bonet Correa. Antes había realizado la tesina *Las historietas de la Escuela Bruguera*. En 1975, Ramírez publicó libros como *La historieta cómica de postguerra*, *El cómic femenino en España* y un artículo como “Grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de la postguerra”, en *Cuadernos de Realidades Sociales*. Conviene recordar, también, el trabajo de Antonio Altarriba, que lee su tesis de doctorado titulada *La narración figurativa*, dirigida por Francisco J. Hernández en la Universidad de Valladolid, en 1981. Estos trabajos suponen un intento de integrar los estudios de cómic dentro de la Universidad. De gran importancia es la labor de Antonio Altarriba en la dirección de la revista *Neuróptica*, fundada en 1983, en la que solía escribir también de manera asidua artículos. No hay que olvidar tampoco la obra de Antonio Altarriba y Antoni Remesar, *Comicsarías. Ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*, publicada en 1987.

Aun a pesar de aquellos estudios precursores, sigue estando vigente la ausencia de un interés de las instituciones académicas por el mundo del discurso del cómic. Sin

embargo, el hecho de valerse de una metodología semiológica, todavía vigente como herramienta de estudio, servía como coartada para el abordaje desde disciplinas como la Teoría de la literatura. En ese marco surgen obras que suponen estudios en profundidad de los mecanismos constitutivos del cómic (Muro, 2004; Varillas, 2009).

Sigue estando vigente esa necesidad justificativa: «No se le escapa a nadie (y mucho menos a sus lectores entusiastas) la escasa repercusión que el mundo del cómic ha tenido en los ambientes universitarios y académicos hasta el momento» (Varillas, 2009: 18). Varillas propone un enfoque dual basándose en la vieja dicotomía narratológica *fabula*, *sjuzet* del formalismo ruso, convertida aquí en la dupla historia y discurso que toma del estructuralismo francés. Una se centra sobre el qué y otra sobre el cómo. La diferencia entre los dos estudios de Muro y Varillas se explica en gran medida por el espectro de ejemplos analizados. Varillas se vale de ejemplos más contemporáneos y Muro se centra en los grandes clásicos. Muro, por su lado, ofrece una teoría general sólidamente fundamentada y en el capítulo final afina ese utillaje teórico para analizar tres ejemplos de cómic fijando su atención sobre tres niveles diferentes que van desde las unidades más básicas a las más complejas como son la viñeta —estudio de una viñeta de Flash Gordon de 1940— (Muro, 2004: 221-228), la página —análisis de una página de *El bueno de Cutlas* de Calpurino— (Muro, 2004: 229-242), y el episodio, para lo cual utiliza una historia de la serie *Torpedo* de Bernet y Abulí ( 2004: 243-273). El libro no sólo posee un carácter eminentemente teórico, sino que se ofrece como un manual con naturaleza pedagógica que muestra los posibles derroteros del análisis del cómic. Es, en suma, un profundo y completo manual teórico / práctico que se aferra a los conceptos narratológicos para hacerlos operativos en el estudio del lenguaje del cómic en un momento en el que el cómic no parecía ser lo suficiente “serio” para ser abordado desde el mundo universitario sin ser una aberrante excepción en los departamentos de literatura. Muro opera por traslación de un marco terminológico heredado y construido para el estudio de un lenguaje, como era el literario, canonizado. Varillas perfila un instrumental, también basado en una semiótica que toma términos de la narratología, pero más moldeable para hacerlo efectivo a la hora de explicar cómics más modernos y más complejos. Mientras que Muro nos ofrece una gramática universal, Varillas parece estudiar lo individual de cada obra operando con un bisturí analítico igualmente certero, pero que es heredero de varias tradiciones. Es más ecléctico y no desatiende estudios como los de McCloud ni las teorías de los propios autores. La ampliación del objeto de estudio, que atiende a los ejemplos de novela gráfica y cómics de naturaleza más experimental, obliga a un sobre esfuerzo teórico y analítico. No es tanto una operación de traslación como de construcción de un arsenal analítico versátil que dé cuenta de la singularidad de los cómics que van más allá de las gramáticas que se le presuponían. Existe, además, otro motivo importante. La aparición de *Arrugas* y la creación del Premio Nacional de Cómic, los dos en 2007, vigorizaban el mundo del cómic y daban prestancia al concepto de novela gráfica.

## La crisis de los lenguajes: neutralización entre objeto y discurso explicativo. El ejemplo de Sergio García

Dentro de la singularidad de los textos teóricos sobre el cómic ocupa un lugar destacado el libro de Sergio García Sánchez, *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*, publicado en el año 2000 por la editorial Glénat, que está basado en su tesis doctoral leída ese mismo año en la Universidad de Granada. Su aproximación al mundo del cómic viene condicionada por su pertenencia al mundo de las Bellas Artes y al área de dibujo. Se propone no tanto un análisis semiótico como la traslación de los intereses como creador al mundo de la investigación. Esos intereses están basados en una profunda insatisfacción con las formas del cómic recibidas. Presidirá la obra una voluntad de apertura que se concreta en la incorporación de nuevos lenguajes a la gramática del cómic para enriquecerlo: destaca así su interés por la cartografía, la música, el diseño gráfico y la infografía, que irá cristalizando en conceptos como el dibujo trayecto, la narración multilínea, la narración en bandas y, más tarde, el contenedor de historias. Se crea así una conexión íntima entre creación personal y propuesta investigadora. En *Sinfonía gráfica* existe, no obstante, cierta ortodoxia por cuanto se traza un discurso textual explicativo que se apuntala sobre el análisis de otros autores y que tiene como punto de llegada, ahí la novedad radical, algunas de sus creaciones propias más experimentales que están en proceso de desarrollo [imagen 3]. Su obra sirve por tanto como ejemplo explicativo de las posibilidades del cómic.



Imagen 3. Doble página tomada de *Sinfonía gráfica*, donde se puede ver cómo Sergio García ejemplifica sus ideas teóricas sobre el medio amparándose en su propia obra. En este caso se observa una doble página comentada por el propio autor.

Esa articulación híbrida que se vale de la propia obra para ofrecer un muestrario válido de ejemplos tiene mucho que ver con modelos previos de Will Eisner y Scott McCloud, quienes se habían fijado un programa pedagógico que explicara bien a través de ejemplos su propia obra (Eisner), bien a través del mismo lenguaje gráfico del cómic (McCloud) cómo funcionaba la narración gráfica. La obra del crítico sirve como objeto de estudio (al igual que sucedía con Eisner) y también genera, a su vez, un lenguaje explicativo (tal y como hacía McCloud). La confluencia entre una teoría novedosa y una práctica destinada a mostrar el potencial creativo del cómic explica también el nacimiento de una obra como el estimulante libro de Nick Sousanis, *Unflattering*, que es la tesis de doctorado leída en la Universidad de Columbia y publicada en 2015 por Harvard University Press. Su excepcionalidad viene dada por el hecho de que se trata de una tesis realizada enteramente en forma de cómic (Bartual, 2021). Existe una sustitución del lenguaje textual por el lenguaje gráfico narrativo y la dupla “objeto de estudio / explicación” queda diluida por un discurso nuevo que genera su propio objeto de estudio. Es a la vez objeto de estudio y explicación. Los estudios sobre el cómic ya no sólo ingresan dentro de la academia en forma de tesis de doctorado, sino que además desestabilizan los propios códigos de comportamiento de los discursos académicos generando nuevas prácticas textuales enriquecidas que podrían verse como el trasunto de la singularidad del cómic a los estudios que sobre este se realizan [Imagen 4].



Imagen 4. Ejemplos tomados de Will Eisner, *El cómic y el arte secuencial* (izquierda); Scott McCloud, *Entender el cómic. El arte invisible* (centro) y Nick Sousanis, *Unflattering* (derecha). Todos vienen a desestabilizar la naturaleza textual de los estudios de cómic. Presentan una trayectoria que va desde lo pedagógico hasta una mirada prospectiva sobre las posibilidades del medio.

Existe una reconversión funcional de los lenguajes a los que se asignan nuevas funciones. Una versatilidad del dibujo que puede ser obra de arte, relato, investigación, ilustración en la prensa y todo ello a la vez. El dibujo se va emancipando y deja de estar supeditado a ser objeto de explicación para ser el también un discurso explicativo.

Esto es palpable en la obra del propio Sergio García *Anatomía de una historieta*, publicada por la editorial Sinsentido en 2004 [Imagen 5], en la que va explicando sus ideas sobre el dibujo y la producción del cómic a través de un cómic. Le sirve para ejecutar gráficamente sus teorías al tiempo que las describe a través de un personaje convertido en un pequeño avatar gráfico de la voz explicativa.

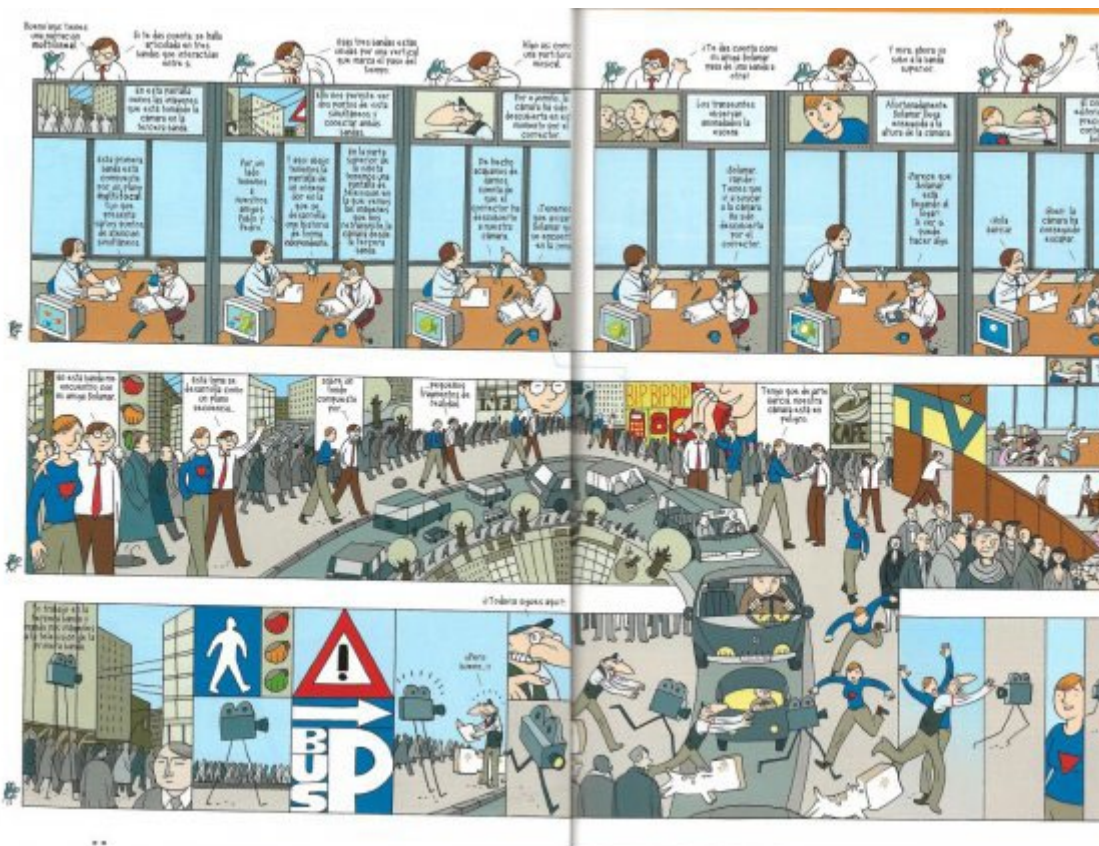


Imagen 5. Doble página tomada del libro *Anatomía de una historieta*, en la que muestra cómo funciona el cómic multilínea al tiempo que cuenta cómo se realiza un cómic.

En esa línea puede situarse la obra de Enrique del Rey, Josean Morlesín y Michael Goodrum, *How to Study Comics and Graphic Novels*, que supone una interesante reflexión sobre lo que es un cómic contado también bajo las exigencias del propio lenguaje del cómic [imagen 6].

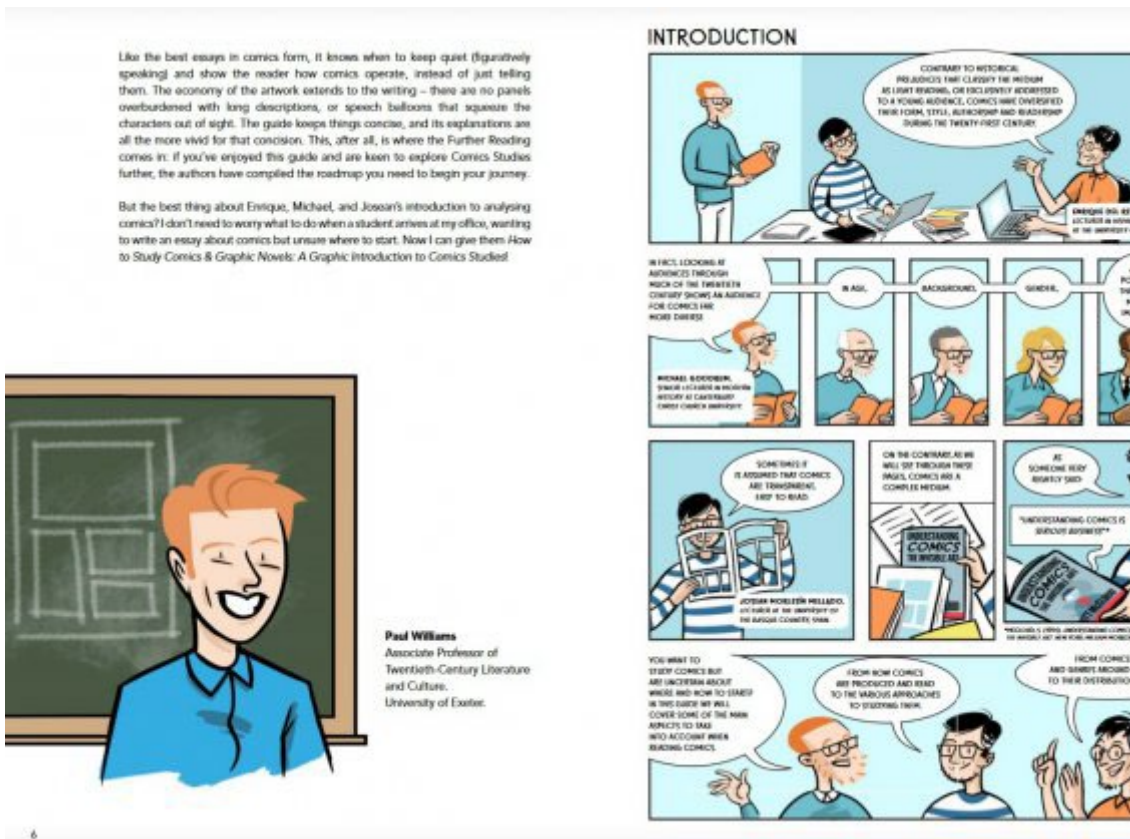


Imagen 6. Primeras páginas de la obra de Enrique del Rey, Josean Morlesín y Michael Goodrum, *How to Study Comics and Graphic Novels* en las que, a través del cómic, se explica la naturaleza del mismo.

## Más acercamientos académicos: la pérdida de peso de lo narrativo en la descripción del cómic

La universidad se ha convertido en un motor de producción dentro de los estudios de cómic. En los últimos años se han publicado numerosos trabajos que plantean nuevos asedios a la genética del cómic. Entre ellos pueden destacarse algunos como el de Ivan Pintor, *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial* (2017). Parte de su estudio se basa en pensar el cómic como una imitación basada en la «articulación de imágenes discontinuas, y la configuración de normas históricas para paliar esa discontinuidad» (2017: 35).

A diferencia de los estudios anteriores, el carácter narrativo se va atenuando en las descripciones del cómic para dar cabida a reflexiones que atiendan y estén en la línea de la producción contemporánea. En cierto modo cada estudio se ve condicionado doblemente: en primer lugar, por los códigos creativos del momento y de las obras que estudia y, en segundo lugar, por la tradición crítica previa sobre la que se sustenta. Cuando apenas existe esa tradición previa, los registros reivindicativos son notorios; cuando, por el contrario, el cómic está asentado en el sistema cultural y hay una crítica previa que ha trazado ya un camino metodológico, los análisis se refinan y atienden a aspectos menos tratados. Este es el caso de Iván Pintor que presta atención a cómo en su mimesis visual el cómic toma las prácticas de la pintura. Acude, en un estupendo ejercicio hermenéutico, a los pioneros del cómic que son conscientes de los propios mecanismos creativos y enfatizan la

relación mimética dibujo / pintura. Advierte, sin embargo, que no se tiene en cuenta un elemento sustancial: la discontinuidad. Sólo será visible ese carácter discontinuo en estilos gráficos heterogéneos que insisten en la disparidad.

Otro elemento fundamental en el análisis de Pintor es la historicidad como perspectiva necesaria a la hora abordar los modos de imitación del cómic. Se basa para ello en estudios como los de David Bordwell, que estudia en el cine los grandes modos históricos de imitación. Para el cómic, Pintor defiende tres grandes modos de imitación: el clasicismo estadounidense, el clasicismo franco-belga y el manga (2017: 49) y ofrece una síntesis de ellos a modo de tabla que figura como anexo en el libro. Tanto la tradición franco-belga como la norteamericana se basan en un principio tomado del cine clásico hollywoodense: la transparencia.



## LA SECUENCIA GRÁFICA

El cómic y la evolución de su lenguaje

ROBERTO BARTUAL

con prólogo de  
GERARDO VILCHES



Libro de Roberto Bartial *La secuencia gráfica*.

De gran calado también es el trabajo de Roberto Bartial, *La secuencia gráfica. El cómic y la evolución de su lenguaje*, en el que presta especial atención a la relación que existe entre una imagen y otra cuando aparecen yuxtapuestas. Somete a una revisión crítica el concepto de clausura de McCloud y examina históricamente las relaciones que se establecen entre agrupaciones de imágenes. Deslinda entre nociones como secuencia y serie de imágenes: «Diríamos más bien que lo que caracteriza a una secuencia es el orden de sus imágenes: no podemos cambiarlo

sin cambiar su significado. Sin embargo, en una serie el orden de los factores no altera el producto» (2020a: 37).

Bartual examina los tipos de clausura entre viñetas:

a) Clausura espacial: «algunas viñetas podemos vincularlas unas a otras porque percibimos que están ubicadas en un mismo espacio o escenario» (2020a: 61). «La secuencia nos da fragmentos de un espacio que luego hemos de recomponer mentalmente» (2020a: 60). Esta clausura se da cuando las imágenes no poseen una información causal ni temporal. (2020a: 62).

b) Clausura causal: dos o más viñetas representan una acción o un movimiento. Presupone una clausura temporal. (2020a: 63)

c) Clausura temporal, aquella que relaciona imágenes entre las que existe una contigüidad temporal.

d) Clausura metafórica, muy relacionada con la que McCloud denomina clausura *non-sequitur*. Se da dentro de secuencias narrativas que incluyen información espacial, temporal y causal, pero se ofrece otro nivel informativo.

Las tres primeras obedecen al principio de la metonimia en tanto que la última genera una relación de traslación en el significado debido a una relación metafórica.

Bartual no solo examina la relación que existe entre dos viñetas sino también la organización de grupos de viñetas y la lógica que sirve para dotar de cohesión a esos grupos. Las secuencias relato son aquellas en las que cada viñeta ofrece una escena distinta y en ellas el lector acude a la capacidad narrativa que posee el texto que acompaña a esas viñetas. Estas son las secuencias típicas de las narraciones gráficas hasta el siglo XIX. A partir del XIX existen otras secuencias como son la secuencia mimética, las encargadas de transmitir la ilusión de movimiento. Lo verdaderamente interesante de la propuesta de Bartual es la relación que establece con los soportes y su evolución a lo largo del tiempo y los gustos de los lectores. Aquellos lectores que compraban grabados de imágenes necesitaban que contasen una historia, no que reprodujesen una pequeña situación en la que los personajes se movían. Al principio era el relato sobre todo cuando el coste de reproducción era alto. Cuando Töpffer comenzó a publicar sus narraciones gráficas en el siglo XIX en forma de libro abarató así los costes de producción y ampliaba el espacio de representación. Bajo esas nuevas condiciones de producción se articulaban nuevas posibilidades para la secuencia. Las historias podían tener otro ritmo narrativo y una mayor amplitud en el espacio narrativo.

La secuencia descriptiva estaría integrada por las agrupaciones de viñetas que mantienen entre sí un único vínculo: el espacial. (2020a: 89). En ocasiones este tipo de secuencia es usada por los autores, como Chris Ware, o Seth con una función poética. A ellas habrá que sumar la secuencia metafórica: muy usada desde los inicios de la narración gráfica encargada de mostrar un antes y un después y que,



en la narración gráfica contemporánea, se introducen de una forma más sutil a modo de rimas gráficas. Con ello Roberto Bartual construye una teoría que parte de esa idea de clausura de McCloud para elaborar una teoría potente que vislumbre la singularidad de la narración gráfica y ese misterio que existe en el espacio que hay entre una imagen y otra. Los primeros textos teóricos incidían en ese carácter obvio de la mezcla de códigos (icónico y lingüístico) y se mostraban preocupados por establecer paralelismos con cine y literatura y dignificar su objeto de estudio; más tarde otros autores ofrecieron herramientas de sobresaliente rendimiento funcional (Muro, Varillas). En otra fase autores como Bartual pertenecen a una generación que no pretende discursos totalizadores sino el estudio particular de elementos de enorme importancia que son desmenuzados con un enorme rigor sistemático. Para ello se nutría de los estudios históricos de David Kunzle, de los textos de Neil Cohn y la capacidad de procesamiento de imágenes contiguas y atendía al carácter excepcional de obras como las de Chris Ware. En esa encrucijada se podía incidir en las intuiciones de McCloud para ofrecer un brillante y necesario modelo explicativo.

### **Enfoques teóricos especializados. La visión exógena.**

Los estudios anteriores tratan de explicar el cómic valiéndose de herramientas conceptuales de naturaleza semiótica o iconográfica. Describen de una manera brillante sus mecanismos y presentan la peculiaridad de ser estudios de naturaleza inmanentista. Es cierto que en sus inicios hay siempre la tendencia a la comparación con el cine, la pintura, la literatura. Tenían, sobre todo, una carga de legitimación. Sin embargo, debido a que el contexto actual presenta notables diferencias en un momento en el que cómic parece asentado en el entramado cultural y, quizá, también en el académico, el uso de otros lenguajes o el estudio desde otras perspectivas no tendrá esa naturaleza legitimadora. Surge así la posibilidad de crear un acercamiento con un instrumental que sea ajeno a los estudios del cómic ofreciendo la posibilidad de una visión exógena. La ocasión de emparentar el lenguaje del cómic con otros lenguajes crea así una naturaleza metafórica en el mismo seno de los estudios. Un buen ejemplo de ello es la obra de Enrique Bordes *Cómic, arquitectura narrativa* (2017), un acercamiento teórico / crítico de enorme interés. En ella se hace un sólido repaso de las diferentes teorías acerca del cómic para tener muy en cuenta las ideas de Thierry Groensteen y su principio de solidaridad icónica (1999:20) y ver en ello la posibilidad de reinterpretarlo desde una óptica arquitectónica (2017:29-30). El repaso histórico de las formas de concepción espacial de la página y su entronque con lo arquitectónico presenta un balance esclarecedor no solo en la forma que tiene de engastar ejemplos tomados de los beatos hasta el cómic más actual. La equiparación de la construcción de la página se enmarca con naturalidad con la preocupación por el espacio y su organización que presenta la arquitectura. Frente a la tendencia a desalojar la experiencia humana en las formas de representación arquitectónica el cómic trata de integrar esa emocionalidad de nuestras vivencias tratadas en forma de relato. Por todo ello

Bordes llega a la feliz y acertada expresión de que «el cómic es una arquitectura humana que sintoniza con nuestra manera de organizar los espacios y tratar la geometría» (2017: 386).



*Cómic. Arquitectura narrativa.*

Dentro de esta especialización que implica un abordaje de la singularidad del cómic desde una perspectiva relacionada con un saber externo al propio medio, que condiciona el análisis de la esencia del cómic, cabe situar otro estudio como el de Enrique del Rey, en el que se alude no sólo a la construcción del lenguaje del cómic y sus mecanismos sino también a cómo estos están condicionados por el soporte formal en el que se contienen. La relación entre el cómic y el formato códice es algo de enorme interés que el autor traza con una profundidad a lo largo del tiempo. Evidentemente, el cómic ha estado condicionado por sus formatos de una manera mucho más aguda que cualquier otro lenguaje. Enrique del Rey estudia cómo salta de las páginas del periódico para llegar a formalizarse como libro y cómo el cómic más experimental desmonta precisamente ese libro sometándolo a una crisis. La narración gráfica se convierte en un lenguaje proteico y difícil de enjaular en un único molde formal; es especialmente dúctil en su capacidad adaptativa a los espacios para reconfigurarse atendiendo a las necesidades y exigencias que se le presentaban pero, a la vez, desestabiliza los moldes que la contienen obligándoles, también, a ser maleables. El cómic deja de ser solo un lenguaje para convertirse también en un objeto. Esa reconversión resignifica su condición cultural. El cómic ha pasado de ser un mensaje instalado de lleno en la cultura popular para convertirse en delicatessen editorial y en objeto exponible buscando una dignificación en una materialidad singularizadora.

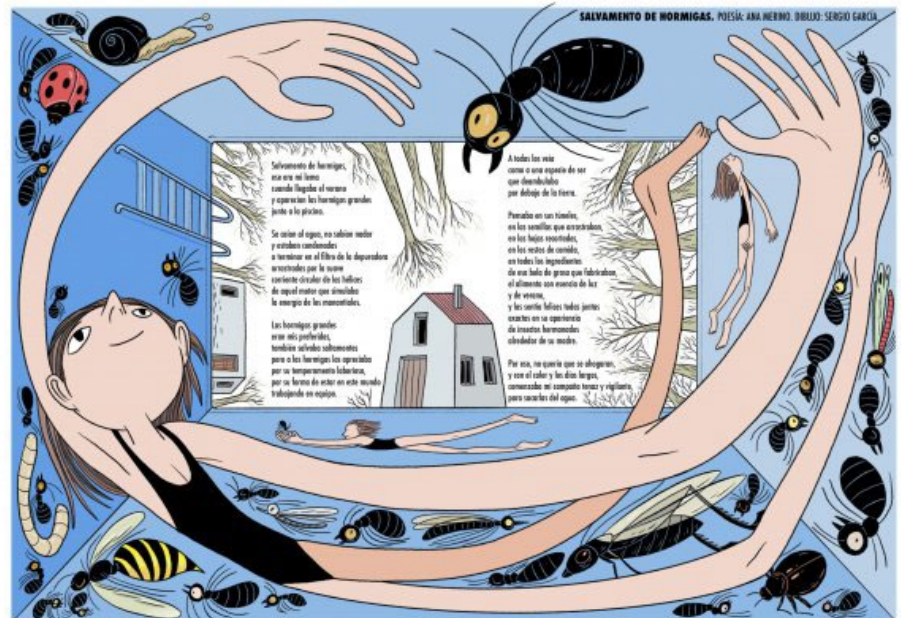
Otro acercamiento de enorme interés tiene que ver con el hecho de considerar el cómic como receptáculo de experiencias imprevistas. Inés González Cabeza presenta un estudio pionero en la tradición española a la hora de estudiar cómo la

narración gráfica se convierte un discurso permeable a la narración de la experiencia de la enfermedad. El historial clínico daba muestras de cómo la enfermedad necesitaba de relatos para ser tipificada y explicada. El cómic, valiéndose de esa necesidad narrativa innata en el hombre, formaliza también esas narraciones que van más allá de un mero propósito descriptivo abriendo las puertas a la necesidad de una catarsis. Ahí entronca con una de las líneas fundamentales de la novela gráfica y con la poética de un cómic de autor, alejado ya de los postulados de los géneros narrativos que durante un tiempo monopolizaron parte de la narración gráfica. La misma autora ofrece una mayor indagación en los mecanismos distintivos del lenguaje gráfico de la enfermedad y su relación con la metáfora como recurso expresivo catalizador de la representación de la enfermedad en su tesis de doctorado (2021). Tras trazar un panorama de qué es y cómo se gesta la patografía gráfica además de ofrecer un inventario de obras que abordan el tema de la enfermedad, parte de las teorías de Elisabeth El Refiaie (2019) para someterlas a una revisión crítica y crear un andamiaje conceptual y metodológico sólidamente fundamentado que sirve para analizar dos obras tan singulares como son *Que no, que no me muero*, de María Hernández Matí y Javi de Castro, y *Enorme suciedad*, de Maite Mutuberría.

### **Más allá del relato**

La mayoría de los estudios han insistido en el componente narrativo del cómic apoyándose en ese carácter secuencial. Eisner y McCloud así lo habían propiciado con una pedagogía, por otro lado, de primer nivel en sus recursos expresivos. Sin embargo, había atisbos como el estudio de los cómics abstractos de Andrei Molotiu (2009), así como el compendio de estudios realizado por Aarnoud Rommens y otros (2019), que permitían avizorar otros horizontes en los que no se privilegiaba el componente narrativo. La idea de la solidaridad icónica esgrimida por Groensteen (1999: 21-25) ya adelantaba un principio descriptivo que no enfatizaba necesariamente ese componente narrativo. El propio McCloud, a la hora de sistematizar la tipología de clausura, relegaba al último lugar un tipo de relación de viñetas que no poseía una relación lógica: era una clausura *non-sequitur* (2005:72). Lo interesante del hecho es que contemplaba un tipo de cómic que no era esencialmente narrativo, algo que desafiaba sus principios teóricos básicos. En esa dinámica cabe entender el trabajo de Gerardo Vilches (2019), que desmonta en parte las teorías que incidían en el substrato narrativo del cómic y para ello revisa las ideas de McCloud. La obra de un autor como Roberto Massó supone todo un reto a la hora de encajarla dentro de esas definiciones pannarrativas dado ese componente abstracto y rítmico visual que ofrece (Vilches, 2021). Junto con esa revisión es necesario atender al interés creciente a la hora de examinar el cómic a la luz de otros géneros no tan habituales como, por ejemplo, la lírica. En este aspecto conviene destacar el número monográfico de la revista *Tebeosfera*, nº 12, tercera época (2019), coordinado por Álvaro Pons. Aparte de interesantes acercamientos como los del propio Pons en un texto en coautoría con Tamryn Bennett y en otro

escrito de manera individual, Ana Merino, Jesús Gisbert... destaco el proyecto editorial de Enrique del Rey, Francisco Sáez de Adana y Stefan Niewenhuis titulado *Duplex* del que se da noticia en este número. En este proyecto se ofrece un compendio de textos poéticos que han sido adaptados en forma de cómic y que he reseñado convenientemente en otro lugar destacando su importancia (Trabado, 2020).



Una imagen tomada de *Dúplex* (Marmotilla)

Por mi parte y desde una perspectiva más modesta, he buscado también la posibilidad de profundizar en la idea de que el cómic es algo más que la posibilidad de una narración. He tratado de ilustrar con varios ejemplos el concepto de “cómic conceptual”, con lo que he pretendido poner en relación lo que hace narración gráfica con el arte y con la disposición de ciertos álbumes musicales que pretendía ser algo más que una mera agrupación de canciones. Existe la posibilidad de ver en la narración gráfica una ejecución de una idea previa que se traslada a varios niveles y que tiene que ver con una reconfiguración de las unidades narrativas del tiempo y espacio, así como la esencia de los personajes. Bajo este término puede englobarse un tipo de cómic que no es necesariamente narrativo y que, cuando lo es, construye varios niveles interpretativos. En este cómic conceptual se otorga también una espacial importancia a las cuestiones como el diseño editorial, las guardas, las portadillas de capítulos que son indicios formales de que el cómic alberga una forma de pensamiento. En cierto modo el cómic deja de ser tan solo un relato para formar parte de ese universo del pensamiento visual (Trabado, 2021a y 2021b).

## Conclusiones

Si examinamos la trayectoria de los estudios sobre el cómic y su lenguaje, podría decirse que esta presenta notables afinidades con lo que se hacía en otros lugares. Las figuras de Luis Gasca, Román Gubern, Antonio Martín, Terenci Moix fueron hitos en la necesaria reivindicación del medio. La implicación de alguno de ellos como Gasca y A. Martín tiene, además, también su correlato en la labor de editor. Baste recordar la importancia de una editorial como Buru Lan, dirigida precisamente por Luis Gasca. Todo ello dota a este movimiento inicial de activismo en pro del desarrollo, promoción, conocimiento y creación del cómic. En ocasiones se generaron una serie de estrategias diversificadas para la dignificación del cómic. Se hacían muchas cosas y en diversos ámbitos porque todo estaba por hacer. En la década de los sesenta, el cómic deja de ser un lenguaje de entretenimiento para ser objeto de estudio. Se sentaron las bases para convertir su análisis en una disciplina académica, algo en lo que profundizan autores como Juan Antonio Ramírez y Antonio Altarriba.

En esos momentos, se genera una inercia que deriva en una voluntad descriptiva de cuál es la esencia del cómic que pervive hasta no hace mucho tiempo. Esa idea presupone un lenguaje altamente estandarizado en sus procedimientos expresivos. La descripción de las unidades formales, así como de sus gramáticas narrativa e iconográfica presupone un alto componente convencional en el objeto de estudio que puede ser descrito en aras a conseguir una teoría general del cómic. A partir del cambio de siglo, se sientan las bases para otro cambio, este de paradigma, que afecta a la naturaleza de los estudios sobre el lenguaje del cómic. Comienza a afianzarse la noción del cómic de autor ligado al desarrollo de la novela gráfica, un autor que se esfuerza por redefinir constantemente los códigos constructivos del cómic y que, en consecuencia, deja atrás el componente convencional. En esa tesitura se hace más complejo definir qué es el cómic. La labor del estudioso se centra en aquilatar cómo aquel lenguaje, visto hasta ese momento como algo más universal, se va volviendo más flexible, innovador y particular en una necesidad de adaptar aquel repertorio expresivo a una necesidad muy singular. Se abre la puerta para cambiar la perspectiva. Los estudios teóricos ya no tienen por qué ser necesariamente retrospectivos y explicar lo que se ha hecho, sino que pueden asumir una óptica prospectiva y mostrar qué se puede hacer aprovechando el potencial expresivo de la imagen y su combinación con el texto. Esa es la distancia que existe, en la tradición estadounidense, entre el estudio de Will Eisner y la propuesta de Nick Sousanis. El primero se amparaba bajo el paraguas de su obra para explicar cómo funciona el cómic. Tenía un fin pedagógico y didáctico. El segundo, en cambio, se construye su propio objeto de estudio a la par que va explicando sus potencialidades expresivas. Su afán pedagógico sigue estando vigente pero su fin ya no es tanto didáctico como el de investigar nuevas posibilidades expresivas. Ese cambio lo propone, en la tradición española, una obra como la de Sergio García y su *Sinfonía gráfica*. Desde su doble faceta de creador y estudioso muestra no sólo qué territorio ocupa el cómic sino qué caminos pueden recorrerse y lo hace, primeramente, valiéndose de ejemplos ajenos para, más tarde, llegar a sus propuestas utilizando sus proyectos y obras como marco de referencia. Existen deudas discursivas y costumbres académicas que cumplir. Sergio García no

podía realizar una tesis valiéndose exclusivamente del lenguaje gráfico-narrativo. Necesitaba un marco textual y explicativo para legitimar su propuesta, algo que no necesitó Sousanis. Los tiempos cambian y la academia, también. En ese cambio que va de Eisner a Sousanis ocupa un lugar de especial relevancia la obra de McCloud, que se ha visto como una propuesta teórica y cuyas teorías han sido revisadas constantemente. Sobre esta obra se ha realizado una lectura que enfatiza su caudal teórico explícito que no acaba de hacer justicia a su enorme novedad. En otro lugar he propuesto (Trabado, 2021c) una lectura de naturaleza diferente que destaque sobre todo el hecho de que es un cómic que, además, posee una profundidad no solo en su teoría declarada de forma explícita sino en su poética implícita. De esta obra pueden nutrirse tanto Sousanis como Sergio García. La evolución del pensamiento de este último y sus estrategias para expresarlo así como el paralelismo entre obra y pensamiento teórico son de enorme interés y merecen un estudio detallado que necesitarían un mayor espacio (Bartual, 2020; García y Trabado, 2021). Baste recordar, a modo de botón de muestra, cómo las ideas de la narración multilínea que desarrolla en su *Sinfonía gráfica* son puestas en conexión con su concepto de “contenedor de historias” (García, 2017) [Imagen 7] en un texto de naturaleza académica que, más tarde, formará parte, ya eliminado el marco estrictamente académico, del póster de *Cuerpos del delito*, obra creada junto con Antonio Altarriba. El artículo académico se convierte una suerte de *making of* elaborado exclusivamente a través de un lenguaje gráfico-narrativo que ocupa el reverso del póster (Trabado, en prensa). Allí se documenta el nacimiento del proyecto. El elemento gráfico, cuya función es la de servir de ejemplo y cita en el texto académico, asume más funciones ahora y se convierte, simultáneamente, en método y objeto de estudio. Dibujar es explorar nuevos territorios, es investigar no solo qué es el cómic sino qué puede llegar a ser.



Imagen 7. Página tomada del artículo de Sergio García “El contenedor de historias: una narración multilínea en un espacio gráfico expansivo”, cuyo material será recuperado en parte en el reverso del póster de *Cuerpo del delito*, obra realizada junto con Antonio Altarriba.

Estas páginas son en cierto modo el relato de un viaje fascinante que arranca desde la necesaria defensa de la dignidad de un lenguaje, pasa por el territorio de la maldición de las imágenes y llega a una situación en la que la narración gráfica posee tantos registros que necesita de enfoques muy diversos y desprejuiciados para continuar con un diálogo que crece con fuerza: el que existe entre un lenguaje en perpetua ebullición y un discurso crítico que pretende explicarlo. Al mismo tiempo uno y otro se espolean en la búsqueda de la excelencia que, creo, hace tiempo se ha conseguido tanto en el territorio de la creación como en el de sus asedios críticos. Uno y otro se retan exigiéndose un paso adelante que quizá no sea tan visible en otras disciplinas. Además, esa naturaleza anfibia (texto / imagen) permite una variabilidad de registros no solo en el ámbito de la creación sino también en de la crítica, convertido el cómic, también, en una forma de teoría y crítica sobre sí mismo.

## BIBLIOGRAFÍA

BARTUAL, Roberto (2020a). *La secuencia gráfica. El cómic y la evolución de su lenguaje*, Alcalá de Henares, Marmotilla.

\_\_\_\_ (2020b). "Los mil caminos de Sergio García. Multimodalidad en la narrativa gráfica infantil", en José Manuel Trabado (ed). *Encrucijadas gráfico-narrativas. Novela gráfica y álbum ilustrado*, Gijón, Trea, pp. 233-253.

\_\_\_\_ (2021): "Unflattening y el tiempo en el cómic", en José Manuel Trabado (ed.). *Lenguajes gráfico-narrativos*, Gijón, Trea, pp. 287-311.

BORDES, Enrique (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*, Madrid, Cátedra.

EISNER, Will (2002). *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma.

EI REFAIE, Elisabeth (2019). *Visual Metaphor and Embodiment in Graphic Illness Narratives*, Nueva York, Oxford University Press.

GARCÍA SÁNCHEZ, Sergio (2000). *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*, Barcelona, Glénat.

GARCÍA, Sergio (2004). *Anatomía de una historieta*, Madrid, Sinsentido.

\_\_\_\_ (2017). «El contenedor de historias: una narración multilineal en un espacio gráfico expansivo», en Ricardo Marín Viadel & Joaquín Roldán Ramírez (eds.), *Ideas visuales. Investigación basada en artes e investigación artística*, Granada, Universidad de Granada, pp. 240-251.

GARCÍA, Sergio y José Manuel TRABADO (2021). "Ilustración conceptual y relato secuencial", en José Manuel Trabado (ed.), *Lenguajes gráfico-narrativos*, Gijón, Trea, pp.325-341.

GASCA, Luis (1966). *Tebeo y cultura de masas*, Madrid, Prensa Española.

GASCA, Luis y Román GUBERN (1994). *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.

\_\_\_\_ (2012). *Enciclopedia erótica del comic*, Madrid, Cátedra.

\_\_\_\_ (2015). *El universo fantástico del cómic*, Madrid, Cátedra.

GONZÁLEZ CABEZA, Inés (2017). *Imágenes de la enfermedad en el cómic actual*. León, Universidad de León y Eolas Ediciones.

\_\_\_\_ (2021). *La patografía gráfica: definición, análisis y exponentes en España*, tesis de doctorado defendida en León en diciembre de 2021, dirigida por José Manuel Trabado.

GROENSTEEN, Thierry (1999). *Système de la bande dessinée*, París, Presses Universitaires de France.

GUBERN, Román (1979): *El lenguaje de los comics*, Barcelona, Península.



MARTÍN, Antonio (1968). Serie *Apuntes para una historia de los tebeos*, en *Revista de Educación*, núms. 194 a 197, Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia.

McCLOUD, Scott (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, Astiberri.

MOIX, Terenci (2007). *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera.

MOLOTIU, Andrei (2009). *Abstract Comics: The Anthology*, Seattle, Fantagraphics.

MURO, Miguel Ángel (2004). *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*, Logroño, Universidad de la Rioja.

PINTOR IRANZO, Iván (2017). *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*, Bellaterra / Castelló de la Plana / Barcelona / Valencia, Universitat Autònoma de Barcelona / Universitat Jaume I / Universitat Pompeu Fabra / Universitat de València.

REY, Enrique del, Josean MORLESÍN y Michael GOODRUM (2021), *How to Study Comics & Graphic Novels*, Oxford Comics Network. Disponible en: [https://issuu.com/oxfordcomicsnetwork/docs/how\\_to\\_study\\_comics\\_graphic\\_novels-a\\_graphic\\_int](https://issuu.com/oxfordcomicsnetwork/docs/how_to_study_comics_graphic_novels-a_graphic_int) [Fecha de consulta 3 de diciembre de 2021]

ROMMENS, Aarnoud, Benoît CRUCIFIX, Björn-Olav DOZO, Erwin DEJASSE & Pablo TURNES (2019). *Bande dessinée et abstraction. Abstraction and Comics*, Lieja, Presses Universitaires de Liège / La Cinquième Couche.

SOUSANIS, Nick (2015). *Unflattering*, Cambridge / Londres, Harvard University Press.

TRABADO CABADO, José Manuel (2020). "Poesía gráfica", en *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, segunda época, 2, pp. 277-282.

\_\_\_\_\_ (2021a). "Antes de los grandes relatos. El cómic conceptual de Winsor McCay a Max", en Julio GRACIA y Ana ANSIÓN (eds.), *Dibujando historias. El cómic más allá de la imagen*, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, pp. 97-105.

\_\_\_\_\_ (2021b): "Al principio fue la idea. Formulaciones del cómic conceptual", en José Manuel Trabado (ed.), *Lenguajes gráfico-narrativos*, Gijón, Trea, 2021, pp. 155-183.

\_\_\_\_\_ (2021c). "Cambio de paradigma en las teorías gráfico-narrativas. De Eisner a Sousanis", en 2º Congreso Internacional de Estudios Universitarios sobre el cómic, (Universidad de Alicante), celebrado del 11 al 13 marzo de 2021.

\_\_\_\_\_ (en prensa). "Poética del relato multimodal en *Cuerpos del delito*, de Antonio Altarriba y Sergio García".

VARILLAS, Rubén (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*, Sevilla, Viaje a Bizancio.

VILCHES, Gerardo (2019). "El cómic: ¿un arte secuencial?", en *Neuróptica. Estudios sobre el cómic*, 1, pp. 203-217.

\_\_\_ (2021): "Guerreros cósmicos, danzas sagradas y geometrías abstractas: las intersecciones (pos)narrativas en la obra de Roberto Massó", en José Manuel Trabado (ed.). *Lenguajes gráfico-narrativos*, Gijón, Trea, 2021, pp. 135-153.