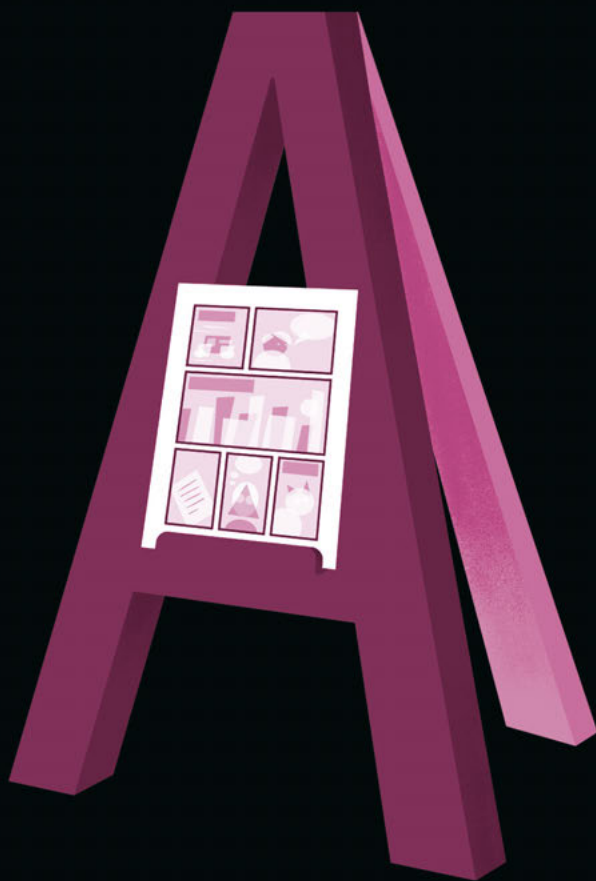


Enrique del Rey,
José Antonio Morlesín, eds.

El cómic y las artes

Acercamientos interdisciplinares



EL CÓMIC Y LAS ARTES
ACERCAMIENTOS INTERDISCIPLINARES

EL CÓMIC Y LAS ARTES

ACERCAMIENTOS INTERDISCIPLINARES

Enrique del Rey Cabero,
José Antonio Morlesín Mellado, eds.



Esta publicación no puede ser reproducida, ni total ni parcialmente, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, ya sea fotomecánico, fotoquímico, electrónico, por fotocopia o por cualquier otro, sin el permiso previo de la editorial.



Publicación sometida
a *peer review*

PUV

© Del texto: los autores, 2025

© De esta edición: Universitat de València, 2025

Coordinación editorial: Maite Simón

Maquetación: Celso Hernández de la Figuera

Corrección: David Lluch

Cubierta:

Ilustración: José Antonio Morlesín Mellado

Diseño: Celso Hernández de la Figuera

ISBN: 978-84-1118-627-8

Depósito legal: V 3095-2025

Impresión: Innovación y Cualificación S. L. (Podiprint)

ÍNDICE

PRÓLOGO, <i>Álvaro Pons</i>	9
INTRODUCCIÓN, <i>Enrique del Rey Cabero, José Antonio Morlesín Mellado</i>	11
CÓMIC Y ARTE	
<i>Julio Andrés Gracia Lana</i>	21
CÓMIC Y NOVELA	
<i>Giorgio Busi Rizzi, Benoît Glaude, Eva Van de Wiele</i>	41
CÓMIC Y POESÍA	
<i>Enrique del Rey Cabero</i>	67
CÓMIC Y TEATRO	
<i>Francisco Sáez de Adana Herrero</i>	93
CÓMIC Y PINTURA	
<i>Francisca Lladó Pol</i>	115
CÓMIC Y ARQUITECTURA	
<i>Enrique Bordes</i>	139
CÓMIC Y ESCULTURA	
<i>Roberto Bartual</i>	171
CÓMIC Y MÚSICA	
<i>José Manuel Trabado</i>	191
CÓMIC Y DANZA	
<i>Manuel Gutiérrez</i>	215

CÓMIC Y CINE	
<i>Ivan Pintor Iranzo</i>	243
CÓMIC Y FOTOGRAFÍA	
<i>Gerardo Vilches</i>	267
CÓMIC Y DISEÑO GRÁFICO	
<i>José Antonio Morlesín Mellado</i>	289
CÓMIC Y VIDEOJUEGO	
<i>Marta Fernández Ruiz, Rocío Serna-Rodrigo</i>	315
CÓMIC, INSTALACIÓN ARTÍSTICA Y MUSEOS	
<i>María del Mar Flórez</i>	341
AUTORÍAS	369

PRÓLOGO

Que el cómic es arte debería ser hoy una afirmación tautológica, que hubiera superado ya la validación del mundo académico: baste recordar que en un ya lejano 1975, Luc Boltanski escribía sobre la constitución de un «campo de la historieta» desde la afirmación de una legitimización que el medio había conocido ya desde el mundo del arte. Sin embargo, tan pionera y entusiasta propuesta ha necesitado de un continuo trabajo de reivindicación durante décadas que ha demostrado las dificultades añadidas a lo que debía ser una aceptación casi automática. La inclusión del cómic dentro del discurso artístico establecido no ha seguido el lógico camino científico, mirando con curiosidad analítica la evolución de la ambición narrativa que el ser humano ha mostrado desde su aparición en el planeta y que tuvo en la plasmación visual y gráfica de esa necesidad a uno de sus exponentes más evidentes. Que el cómic ha formado parte de ese proceso puede parecer tan obvio como difícil de aceptar por un entorno que tradicionalmente ha enterrado los argumentos científicos en favor de los prejuicios sociales, que ha identificado la facilidad con la que el cómic abría las puertas de la cultura como un proceso de vulgarización rechazable. Pero es cierto que todas las trampas puestas en el camino de la historieta solo han servido para demostrar que el cómic ha sabido ser testigo de su tiempo y una forma artística en continua mutación, que no ha mirado al resto de las artes con envidia, sino con la pasión por absorber potencialidades y posibilidades expresivas. Las mismas que hacen que veamos ejemplos de historieta más allá de una expresión cerrada para comprender que la narrativa del cómic es una forma basal de comunicación que expande sus capacidades más allá de cualquier elemento que intente definirlo. Como bien entendió Thierry Groensteen, el cómic elude continuamente su definición porque siempre está cambiando, evolucionando a partir

de los elementos con los que interacciona, empapándose de toda expresión artística para provocar rápidos cambios de su ADN que permiten aprovechar nuevos recursos que se derivarán a las viñetas.

Y en ese juego, en ese baile donde se diluyen las formas y los límites, la relación entre el cómic y el arte resulta mucho más compleja de lo que se intuía: no es solo que el cómic sea arte, es que el arte también puede ser cómic. Porque en esa ecuación que define al cómic como un objeto artístico aparece una dimensión inesperada que cambia las reglas del juego: el cómic es también un lenguaje, un medio de expresión que rompe los límites de los conceptos lingüísticos para aspirar a ser un sistema semiótico en toda su completitud. Y, entonces, el cómic puede no ser solo arte, sino aspirar a explicar el arte, a lanzar un diálogo con cualquier ámbito artístico para analizar su naturaleza desde un lenguaje que es también parte constituyente de ese mundo.

La monografía coordinada por Enrique del Rey Cabero y José Antonio Morlesín se titula con acierto *El cómic y las artes. Acercamientos interdisciplinares*. Permitan señalar la importancia de ese *y* que definirá cada capítulo de la antología, una conjunción copulativa que establece una igualdad jerárquica entre los dos elementos que enlaza, pero también una relación causal y temporal, una combinatoria que se entiende íntima e integral entre esos elementos, hasta el punto de establecer en sí mismas nuevas taxonomías. Y en los excelentes capítulos que componen la obra se analizarán con rigurosidad esas relaciones, algunas aparentemente lógicas en tanto la errónea percepción del cómic como un medio híbrido las ha consolidado de tal manera en el acervo popular que han contaminado el razonamiento académico, pero que en manos de los autores que las desarrollan romperán esas preconcepciones para encontrar nuevos caminos de estudio. Al investigar esas relaciones con las artes, el cómic se va alzando como un objeto poliédrico de inmensa complejidad, que acepta con naturalidad la compañía de las artes y la interacción con estas. Tras leer esta monografía no solo es evidente que el cómic es arte. También que el arte es cómic.

ÁLVARO PONS
Universitat de València

INTRODUCCIÓN

Enrique del Rey Cabero

Universidad de Alcalá

José Antonio Morlesín Mellado

Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

A lo largo de su historia, el cómic ha mantenido una relación compleja con el arte. Durante buena parte del siglo XX fue considerado como medio de masas, más fácilmente encajable dentro del arte popular (*low*) que dentro del culto (*high*). Son de sobra conocidas las apropiaciones de viñetas de cómics estadounidenses en numerosas obras de Roy Lichtenstein, que se convertían en piezas de museo sin reconocer su autoría previa. Si bien algunos autores como Charles Schulz se quejaban de que, por muy populares que fueran sus creaciones, nunca serían artistas como Picasso (Schulz en Trabado Cabado, 2019: 18), numerosos autores de cómic *underground* hicieron precisamente bandera de una oposición al arte establecido y tradicional en sus obras. Paradójicamente, en la actualidad algunos de los autores provenientes de ese *underground*, como Art Spiegelman o Robert Crumb, son precisamente los que más atención reciben en museos y galerías alrededor del mundo.

Aunque, teniendo en cuenta el número de lectores y las tiradas, el medio ya sea difícilmente clasificable como «de masas» y haya logrado numerosas vías de legitimación artística y cultural (como, por ejemplo, la etiqueta novela gráfica y su inclusión en bibliotecas, museos, congresos y currículos universitarios), la jerarquización no ha desaparecido de todas las instituciones. La polémica desatada por la nueva directora del IVAM acerca de si el cómic es o no arte es tan solo un ejemplo (*Cartelera Turia*, 2020). Las tensiones entre las nociones de arte y cómic han sido estudiadas por investigadores del ámbito angloparlante. Bart Beaty, en su monografía *Comics versus Art* (2012), explora el papel de las jerarquías existentes en la exclusión histórica del medio en la historia del arte y qué significa que (una

parte de) los cómics estén empezando a considerarse desde un prisma artístico. David M. Ball (2020), por su parte, sitúa la primera llegada del cómic al ámbito artístico ya a finales del siglo XIX y declara el fracaso de los intentos de mostrar cómic y arte de manera yuxtapuesta en el espacio del museo a través del análisis de varias exposiciones clave. Desde una perspectiva más general, también se han estudiado las distintas preguntas ontológicas que plantea el cómic como forma artística en el volumen *The Art of Comics. A Philosophical Approach* (2012), editado por Aaron Meskin y Roy T. Cook.

Las contribuciones de los estudios de cómic en España también han sido importantes e incluyen trabajos fundamentales como el número 22 de la revista *Papeles Contemporáneos*, dedicado a examinar el proceso de artificación del cómic en distintos campos. Así, se estudian los agentes (autores, intermediarios y público) y mecanismos (exposición y musealización, intelectualización, etc.) de la artificación (Peña Méndez, 2019), la aparición de la conciencia artística en el cómic occidental y las reacciones de integración y desconfianza por parte de autores y autoras (Vilches, 2019) o las fricciones entre arte contemporáneo y cómic en la obra de Miguel Gallardo (Gracia Lana, 2019). Asimismo, tesis defendidas recientemente en España se han ocupado de estudiar esta relación entre cómic y arte (Ballester Redondo, 2018). Por otra parte, el carácter interdisciplinar del medio también está centrando la atención de algunos estudios (Catalá, Mitaine, Quaianni Manuzzato y Trabado, 2022) y eventos científicos, como el Congreso Internacional de Estudios Interdisciplinarios sobre Cómic (Universidad de Zaragoza, tres ediciones celebradas desde 2017), que ya ha dado lugar a dos volúmenes colectivos (Asión Suñer y Gracia Lana, 2018; 2024).

El presente libro también vincula el cómic con las artes, poniendo de relieve las relaciones que se establecen con las categorías que hemos definido sobre la base de criterios tradicionales (pintura, escultura...) e incluyendo áreas artísticas propias de la contemporaneidad como el videojuego o la instalación, integrando esta última en la relación que el cómic puede mantener con el espacio expositivo en los museos. También contemplamos el diseño gráfico, un campo próximo a las artes visuales en sus fundamentos expresivos, comunicativos y técnicos. Desde luego, se podrían plantear otros enfoques y clasificaciones, pero nuestro criterio obedece a un afán integrador, en absoluto es una contribución al debate sobre las propuestas clasificatorias en las artes. Clasificar implica imponer unos criterios de unificación distintivos que conllevan también determinada discriminación, de modo que la identificación de un campo específico del saber como arte, a día de hoy, sigue suscitando numerosos debates. Además, el empleo

del concepto *arte* también se ha visto extendido a otros contextos informales, haciendo, por ejemplo, alusión a las habilidades de las personas en un proceder concreto (el «arte del origami») que, *a priori*, no esté necesariamente vinculado con las categorías artísticas.

Como ya reflejó Władysław Tatarkiewicz (1997), las artes han sido organizadas mediante diversos tipos de clasificaciones a lo largo de la historia, atendiendo a criterios que también han variado con el tiempo, en constante evolución a la par que la propia noción de arte. Las primeras categorizaciones se remontan a la antigua Grecia. Desde entonces y hasta el día de hoy, han surgido un gran número de propuestas. Cabe destacar que, en 1747, en la era de la Ilustración, vio la luz el libro de Charles Batteux titulado *Les Beaux-Arts réduits à un même principe*, que separaba las bellas artes (aquellas que, según él, imitaban la naturaleza y producían deleite y agrado) del resto de artes. Hay documentados usos anteriores del término *bellas artes* en los dos siglos anteriores, pero el tratado de Batteux sirvió para consolidarlo, dividiendo estas artes en cinco categorías: música, poesía, pintura, escultura y danza o arte del gesto (*L'art du geste*). Su propuesta, similar a otras elaboradas en el pasado, gozó de una considerable aceptación en su momento, no sin sufrir alteraciones, pues su lista se amplió con la incorporación de la arquitectura y la retórica.

El filósofo alemán Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1989) elaboró una clasificación de cinco categorías para las artes, como figura en *Lecciones sobre la estética*, textos correspondientes a lecciones académicas impartidas en el primer tercio del siglo XIX, compilados y publicados de forma póstuma en 1835 por Heinrich Gustav Hotho. Las artes se dividen aquí en arquitectura, escultura, pintura, música y poesía. En 1923, el crítico y periodista italiano Ricciotto Canudo, ligado al movimiento artístico del futurismo, publicó su *Manifiesto del séptimo arte* en la revista *Gazette des Sept Arts*, fundada por él mismo, en el que dotó al cine de una posición en las artes que, a día de hoy, se sigue manteniendo en círculos culturales como sinónimo del cine. El planteamiento de Canudo contemplaba este arte como una síntesis de las anteriores, a saber: la arquitectura, la música y las artes que complementaban a estas, y que eran la pintura y la escultura en el caso de la arquitectura y la poesía y la danza con respecto a la música (Canudo, 1923).¹ A partir de esta

1. Podría decirse que este manifiesto es una consolidación de las categorizaciones planteadas previamente por Canudo, pues ya en 1908 ideó una clasificación que excluía la danza (la incorporó en 1919) y añadía en sexto y último lugar el cine (Vancheri, 2018: 256). Por otro lado, cabe mencionar que, en 1922, uno de los destacados pioneros de la edición cinematográfica, Sergueï Mikhailovitch

lista, el historiador y crítico de cine francés Claude Beylie elaboró otra publicada en 1964 en la revista *Lettres et Médecins* que identificaba el cómic como noveno arte, dejando sin especificar el octavo, que, según diferentes interpretaciones, podría corresponder a la radio y la televisión o a la fotografía (Groensteen, 2012). Posteriormente, sería Francis Lacassin (1982) quien, mediante su libro *Pour un neuvième art: la bande dessinée*, contribuyó a la consolidación de este planteamiento en Francia, de forma específica entre aficionados y estudiosos del cómic (Groensteen, 2012: párr. 8), pero que después se ha expandido a otros países. Esta breve aproximación histórica deja fuera muchos otros modelos, pero sirve para asomarnos a la voluntad organizadora que ha existido a lo largo del tiempo con respecto a las artes y su clasificación. Varias manifestaciones artísticas contemporáneas cuestionan estas categorías al traspasar sus límites hacia otros enfoques y áreas menos convencionales. En este sentido, es interesante el punto de vista de Jean-Luc Nancy, quien considera que «ha llegado a ser imposible contar las artes adicionales, vídeo, *performance*, *body art*, instalación, etc. No porque haya demasiadas clases, sino porque contarlas carece de sentido si es el arte como tal se vuelve esencialmente múltiple e incluso numeroso» (en Vancheri, 2018: 250).

Aunque el cómic tenga, como hemos visto, la consideración popular y ampliamente extendida de noveno arte, constituyendo por derecho propio una categoría propia en las artes, posee desde su origen un carácter híbrido e interdisciplinar donde se conjugan influencias variadas que amplifican los lazos que puede tender hacia otras categorías. Es esa convergencia, precisamente, la que nos interesa como campo de estudio en este libro. En *Breaking the Frames: Populism and Prestige in Comics Studies* (2018), Marc Singer señala que uno de los problemas del auge de los libros académicos titulados *Los cómics y...* es que a menudo plantean un acercamiento superficial al cómic, más preocupados por promover la segunda parte de la ecuación. *El cómic y las artes: acercamientos interdisciplinarios* invierte este fenómeno centrándose fundamentalmente en la historieta para examinar qué sinergias y transferencias se han producido en su relación con el resto de las artes. Para ello, contamos con las aportaciones de investigadores e investigadoras especialistas en el cómic y en aquellos territorios artísticos con los que advertimos claras conexiones.

En el capítulo inicial, Julio Andrés Gracia Lana se adentra en la problemática naturaleza del arte trazando un breve recorrido histórico por las distintas teorías y definiciones que lo han intentado acotar. A continuación, se aproxima al

Eisenstein, escribió su primer artículo sobre cine identificando este arte como el octavo (ibíd.: 101-112). Por su parte, en aquella época, Louis Delluc identificaba el cine como quinto arte (ibíd.).

espacio que el cómic ha ocupado en este ecosistema, que ha evolucionado desde su concepción como medio de masas hasta la artificación que ha experimentado recientemente. Gracia Lana concluye examinando el papel del cómic en el currículo universitario de historia del arte, una disciplina «en continuo estado de replanteamiento de sus propios límites».

Giorgio Busi Rizzi, Benoît Glaude y Eva Van de Wiele analizan la relación entre el cómic y la novela en tres partes diferenciadas. En la primera se recogen las principales aportaciones que la narratología puede ofrecer al estudio del cómic, estableciendo las similitudes y las diferencias entre el ámbito literario y el historietístico, e incluyendo conceptos propios de la historieta como la ocularización o el trenzado. En la segunda se explora el ámbito de las adaptaciones, tanto el de las muy frecuentes adaptaciones de novelas al cómic como el de las menos estudiadas novelas inspiradas en cómics y novelas multimodales que incorporan narración gráfica en sus páginas. Por último, se explora el cómic en relación con los conceptos de «fabricación de patrimonio» y «artificación», que han dado lugar a las nociones de «cómic de autor» y «novela gráfica».

Las conexiones entre cómic y novela pueden ser, a primera vista, más evidentes que las establecidas con otros géneros literarios, pero Enrique del Rey Cabero demuestra que el cómic y la poesía poseen muchos aspectos en común. En su capítulo, parte de la larga tradición de poesía visual que fusiona imagen y palabra de distintas maneras y traza un recorrido por los diferentes términos que se han creado para denominar aquellas obras que se encuentran en la intersección entre cómic y poesía, y que en realidad hacen referencia a trabajos muy distintos entre sí. Por último, analiza algunas obras destacadas, divididas en tres grandes bloques: figuraciones de poetas (reales o imaginarios/as), adaptaciones y creaciones originales.

Aunque también hayan sido mucho menos exploradas, las relaciones entre cómic y teatro son tremendamente fructíferas, como demuestra Francisco Sáez de Adana Herrero. Comienza analizando algunas de las múltiples adaptaciones que se han realizado no solo del teatro al cómic (especialmente de los clásicos), sino también del cómic al teatro. A menudo más comparado con el cine, el cómic, sin embargo, comparte nociones teatrales como puesta en escena, actuación y cuarta pared. Sáez de Adana pone como ejemplo las primeras tiras de cómic estadounidenses y el cómic de superhéroes.

Francisca Lladó Pol se ocupa de las relaciones entre el cómic y la pintura, con la cual el primero comparte «aspectos esenciales como el dibujo, la dimensionalidad o el placer de contemplación». Lladó señala que el cómic «bebió de diversas

fuentes pictóricas que van desde los inicios de la historia del arte hasta las formas más actuales» y analiza las similitudes y diferencias de algunos conceptos claves en las dos artes, como el dibujo, la línea, la bidimensionalidad, la mimesis o el soporte de creación. Además de analizar algunas de las numerosas citas pictóricas de las que hace uso el cómic, se realiza un estudio de caso más desarrollado: *Las meninas* (2014), de Santiago García y Javier Olivares.

Enrique Bordes observa las conexiones entre cómic y arquitectura desde diversos ángulos. Por un lado, en muchas ocasiones la arquitectura ha ejercido como telón de fondo y contexto edificado en el que transcurre el relato, pero el autor también atiende a la organización y composición en el cómic, un aspecto de la historieta que puede presentar ciertas analogías con el diseño arquitectónico, como también sucede con herramientas y recursos comunes que emplean los profesionales de ambos campos. Por otro lado, se exponen casos de cómics que representan o giran en torno a profesionales de la arquitectura, reales o de ficción. Tras ahondar en cómics que abandonan la bidimensionalidad de la página en pos del espacio tridimensional y arquitectónico que les sirve de soporte, Bordes termina su contribución relacionando ciudad y cómic.

Roberto Bartual da comienzo a su capítulo atendiendo a las relaciones, pero, sobre todo, a las diferencias, entre cómic y esculturas que contienen secuencias de imágenes, en un recorrido que tiene su punto de partida en la Antigüedad y que pone el foco en piezas escultóricas que, sin ser cómics, pueden estar relacionadas con la historieta por el principio de secuencialidad. Posteriormente contempla la influencia mutua entre los ámbitos que estudia, incluyendo esculturas más próximas a nuestros tiempos, piezas de memorabilia, cómics cuyo argumento gira en torno al ámbito artístico de la escultura o autores que la integran en el cómic.

Por su parte, José Manuel Trabado observa las relaciones entre cómic y música, en un comienzo, desde la propia noción del ritmo. Pasa después a examinar la presencia de la música en las distintas tradiciones del cómic: la prensa norteamericana, el *comic book* y el manga. Así mismo, tiene en consideración historietas que narran biografías de músicos, adaptaciones de piezas musicales o imbricaciones entre música y cómic en obras con una vertiente significativamente experimental.

Manuel Gutiérrez se centra en explorar las relaciones entre cómic y danza. Para ello, tiene en cuenta la representación e interpretación visual del movimiento en un soporte bidimensional, no solo en el terreno de la historieta, sino también en manifestaciones artísticas procedentes de las vanguardias. Así mismo, repara en signos gráficos como los *movilgramas* o líneas cinéticas, además de otros recursos que evocan el movimiento. Posteriormente, tiende puentes entre cómic y

danza basándose en parámetros de movimiento y espacio, para finalmente exponer varias historietas temáticamente vinculadas a la danza, abordando la manera en la que esta es representada y se articula con la progresión secuencial del cómic.

La relevancia del movimiento también es evidente en el cine, área que aborda Ivan Pintor Iranzo en este volumen. Sin embargo, al igual que las similitudes entre el cómic y el séptimo arte, son también relevantes sus diferencias. Se tienen en cuenta, eso sí, las influencias recíprocas que han ejercido entre sí el cómic y el cine, partiendo de las adaptaciones y homenajes a cuestiones de montaje cinematográfico relacionadas con la composición en el cómic. Más adelante, el texto recalca en el *gag* como recurso que relaciona cómic y cine a comienzos del siglo XX. Después, pasa a ahondar en parte de la obra de Milton Caniff y sus conexiones con el cine, para, a continuación, poner el foco en el cine francés con resonancias procedentes del mundo de la viñeta. Tampoco podían faltar los superhéroes norteamericanos, tan presentes en el cine del siglo XXI, en un contexto en el que los avances digitales han hecho posible trasladar a la pantalla la espectacularidad y el efectismo característicos de este género.

De la imagen en movimiento el libro avanza hacia la imagen estática, fotográfica, gracias a la contribución de Gerardo Vilches. Fotografía y cómic inician su andadura en fechas próximas entre sí, a comienzos del siglo XIX. Vilches reflexiona en torno al concepto de la reproductibilidad técnica de Walter Benjamin, consecuencia de la revolución industrial y que incluye las formas de producción de cómics y fotografías. En este capítulo se tiene también en cuenta el uso de la fotografía como referencia sobre la que sustentar el dibujo de cara a obtener un mayor grado de iconicidad. Por otro lado, se destaca la cronofotografía del siglo XIX, que descomponía el movimiento de personas y animales en secuencias fotográficas. Finalmente, el texto pone el foco en la incorporación de la fotografía a las páginas de cómics de no ficción y cómo esta puede aportar un valor documental al relato dibujado.

Otro campo con el que nos ha parecido oportuno relacionar el cómic no es otro que el diseño gráfico. José Antonio Morlesín Mellado, en el capítulo correspondiente, argumenta por qué es pertinente hablar de diseño gráfico habida cuenta del debate que existe en torno a si este es o no un arte. Este estudio lleva a cabo una revisión teórica que recoge aspectos esenciales que el cómic y el diseño gráfico comparten a nivel formal y comunicativo. Además, establece relaciones con categorías específicas de este último, como son el diseño editorial, la configuración visual de la letra, la identidad visual o el diseño de información. Finalmente, se desarrolla un estudio de caso centrado en dos cubiertas de libros realizadas por

Alison Bechdel y Chris Ware respectivamente, en las que el engarce entre cómic y diseño es significativo.

Así, el arte, más allá de sus categorías convencionales, expande su influencia hacia otras áreas, como también se evidencia en el ámbito de los videojuegos. Marta Fernández Ruiz y Rocío Serna-Rodrigo abordan las posibilidades expresivas de los cómics y los videojuegos como constructos narrativos propios de un universo multimodal y describen las relaciones que pueden darse entre ellos. Finalmente, se profundiza en tres estudios de caso: el videojuego *The wolf among us*, basado en la serie de cómics *Fábulas; Framed*, un videojuego en el que el espacio, las acciones y los personajes se fragmentan en viñetas, y, por último, *Comix Zone* y *GAMISH*, dos títulos que contienen representaciones de cómics. De este modo, confirman que «el potencial expresivo y conjunto de los medios alcanza nuevas dimensiones al aprovechar la combinación de sus componentes específicos».

Para concluir, no podíamos omitir el propio espacio museístico y expositivo, que alberga en muchas ocasiones las piezas artísticas para disfrute del público visitante, así como la instalación artística. La exhibición de cómics en museos ha servido de argumento para la artificación del cómic, aunque también destaca su incorporación al patrimonio cultural y la musealización de este, como indica María del Mar Flórez. Además de las exposiciones de cómics en diferentes espacios, la autora de este capítulo incluye en su texto los cómics que traspasan las fronteras tradicionales del formato convencional y se conciben como instalaciones artísticas para ser exhibidas en un museo y que se trasladan, de ese modo, de un soporte tradicionalmente editorial al espacio expositivo.

Confiamos en que los enfoques que se desarrollan a lo largo de estas páginas sirvan como acceso introductorio y enriquecedor a las relaciones entre el cómic y los ámbitos artísticos que hemos acotado. Dentro de su naturaleza híbrida, el cómic se presta a tender puentes hacia otros territorios. A buen seguro, las sinergias, las similitudes y las diferencias que estas conexiones revelan harán posible que la reflexión, el debate y la investigación sigan fructificando más allá de las páginas de este libro.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASIÓN SUÑER, Ana y Julio GRACIA LANA (coords.) (2018): *Nuevas visiones sobre el cómic: un enfoque interdisciplinar*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza.

- ASIÓN SUÑER, Ana y Julio GRACIA LANA (coords.) (2024): *El cómic. Relatos conectados con otras artes*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- BALL, David M. (2020): «Comics as Art», en Frederick Luis Aldama (ed.): *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*, Oxford, Oxford University Press. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780190917944.013.6
- BALLESTER REDONDO, Sergio (2018): *El cómic y su valor como arte*, tesis doctoral dirigida por Manuel Álvarez Junco, Universidad Complutense de Madrid.
- BEATY, Bart (2012): *Comics versus Art*, Toronto, University of Toronto Press.
- CANUDO, Ricciotto (1923): «Manifeste des Sept Arts», *Gazette des Sept Arts* 2, p. 2.
- CARTELERIA TURIA (2020): «Entrevista con Nuria Enguita, directora del IVAM», en línea <<https://www.carteleraturia.com/entrevista-con-nuria-enguita-directora-del-ivam-la-nueva-sede-del-ivam-debe-centrarse-en-el-arte-postmedia/>> (consulta 25/06/2024).
- CATALÁ, Jorge et al. (eds.) (2022): *Multimodalidad e intermedialidad. Mestizajes en la narración contemporánea ibérica y latinoamericana*, León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León.
- GRACIA LANA, Julio A. (2019): «Fricciones entre cómic y arte contemporáneo», *Papeles de Cultura Contemporánea* 22, pp. 86-107.
- GROENSTEEN, Thierry (2012): «Neuvième art», en línea: <<https://www.citebd.org/neuvieme-art/neuvieme-art>> (consulta: 15/4/2024).
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich (1989): *Lecciones sobre la estética*, Madrid, Akal (col. Arte y Estética).
- JACOBS, Dale (2020): «Comics Studies as Interdsicipline», en Frederick Luis Aldama (ed.): *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*, Oxford, Oxford University Press. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780190917944.013.38
- LACASSIN, François (1982): *Pour un neuvième art: la bande dessinée*, Ginebra, Slatkine.
- LALO, Charles (1953): «A Structural Classification of the Fine Arts», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 11, núm. 4, Special Issue on the Interrelations of the Arts, pp. 307-323.
- MESKIN, Aaron y Roy T. COOK (2012): *The Art of Comics. A Philosophical Approach*, Hoboken, Wiley-Blackwell.
- PEÑA MÉNDEZ, Miguel (2019): «La desesperante levedad de la consideración artística», *Papeles de Cultura Contemporánea* 22, pp. 9-36.
- SINGER, Marc (2018): *Breaking the Frames: Populism and Prestige in Comics Studies*, Austin, University of Texas Press.

- SOURIAU, Étienne (1998): *La correspondencia de las artes*, México, Fondo de Cultura Económica.
- TATARKIEWICZ, Władysław (1997): *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, Madrid, Tecnos (col. Metrópolis).
- TRABADO CABADO, José Manuel (2019): *Género y conciencia autoral en el cómic español (1970-2018)*, León, Servicio de Publicaciones de la Universidad de León / Eolas Ediciones (col. Grafikalismos).
- VANCHERI, Luc (2018): *Le cinéma ou le dernier des arts*, Rennes, Presses universitaires de Rennes (col. Le Spectaculaire).
- VILCHES, Gerardo (2019): «La aparición de la conciencia artística en el cómic occidental», *Papeles de Cultura Contemporánea* 22, pp. 58-79.

El cómic, clasificado tradicionalmente como el noveno arte, es un medio plenamente interdisciplinar desde sus orígenes y en las últimas décadas está aprovechando de manera más intensa su hibridismo y su lugar privilegiado en la encrucijada de la interrelación artística. Además de abordar la relación del cómic con las artes tradicionales, tanto las visuales (arquitectura, pintura, escultura y fotografía) como las literarias y las escénicas (danza, música, teatro), se analiza su posición dentro de la teoría del arte y sus conexiones con los museos y las instalaciones artísticas, sin descuidar la relación con otras artes menos canónicas, como los videojuegos y el diseño gráfico.

