

# Multimodalidad e intermedialidad

Mestizajes en la narración gráfica contemporánea  
ibérica y latinoamericana

JORGE CATALÁ, BENOÎT MITAINE,  
LISA MAYA QUAIANNI MANUZZATO Y JOSÉ MANUEL TRABADO  
(EDS.)









# Multimodalidad e intermedialidad

Mestizajes en la narración gráfica ibérica y latinoamericana

colección

GRAFIKALISMOS



# Multimodalidad e intermedialidad

Mestizajes en la narración gráfica contemporánea  
ibérica y latinoamericana

JORGE CATALÁ  
BENOÎT MITAINE  
LISA MAYA QUAIANNI MANUZZATO  
JOSÉ MANUEL TRABADO  
(EDS.)



Multimodalidad e intermedialidad : mestizajes en la narración gráfica contemporánea ibérica y latinoamericana / Jorge Catalá ... [et al.] (eds.). – [León] : Servicio de Publicaciones, Universidad de León, [2022]  
301 p. ; il., fot. col. y bl. y n. ; 24 cm. – (Grafikalismos ; 12)  
Bibliogr. al final de cada cap.  
ISBN 978-84-18490-37-8  
1. Historietas dibujadas-Península Ibérica-Historia y crítica-Siglo 20º-21º. 2. Historietas dibujadas-América latina-Historia y crítica-Siglo 20º-21º. 3. Narrativa transmedia. 4. Cine y literatura. 5. Música y literatura. 6. Arte y literatura. I. Catalá, Jorge. II. Universidad de León. Servicio de Publicaciones. III. Serie.  
82(46)-91.09"19/20"  
82(7/8=134)-91.09"19/20"  
741.5(7/8=134)"19/20"  
741.5(46)"19/20"  
808.543:316.774  
316.774:808.543

#### Colección Grafikalismos · 12

©de los textos: sus respectivos autores, 2022  
© de las imágenes: sus respectivos autores y/o editores

ISBN: 978-84-18490-37-8  
Depósito Legal: LE 339-2022

© de esta edición: Servicio de Publicaciones  
de la Universidad de León

<https://publicaciones.unileon.es/>

Ilustración de cubierta:

Diseño y maquetación: Alberto R. Torices

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.  
[www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) · 91 702 19 70 / 93 272 04 47

Impreso en España

Con la colaboración de



This publication is based upon work from COST Action iCon-MICs, supported by COST (European Cooperation in Science and Technology).

COST (European Cooperation in Science and Technology) is a funding agency for research and innovation networks. Our Actions help connect research initiatives across Europe and enable scientists to grow their ideas by sharing them with their peers. This boosts their research, career and innovation.

[www.cost.eu](http://www.cost.eu)



Funded by the Horizon 2020 Framework Programme  
of the European Union



### Director de la colección

José Manuel Trabado Cabado

### Comité editorial

Jorge Catalá Carrasco  
*Newcastle University*

Julio Gracia Lana  
*Universidad de la Rioja*

Noelia Ibarra  
*Universidad de Valencia*

Anne Magnunsem  
*University of Southern Denmark*

Benoît Mitaine  
*Université Paul Valéry Montpellier*

Iván Pintor  
*Universidad Pompeu Fabra*

Lisa Maya Quaianni Manuzzato  
*Museo del Fumetto, dell'Illustrazione  
e dell'Immagine Animata, Milán*

Isabelle Touton  
*Université Montaigne, Bourdeaux*

c o l e c c i ó n

GRAFIKALISMOS



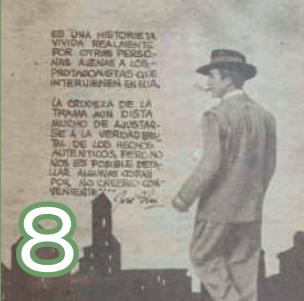
1. Escuchar un dibujo y caminar la viñeta. La intermedialidad en el cómic..... 11  
JORGE CATALÁ
2. La intermedialidad y los cómics..... 45  
JAN BAETENS Y Domingo SÁNCHEZ-MESA
3. Viñetas de Carlota: un ángel caído. .... 69  
DIANA CASTILLEJA
4. *Idilio* de Montesol: de la pintura al cómic a través de la obra de Mariano Fortuny ..... 89  
VIRGINIE GIULIANA
5. ¿Qué hace una chica como tú en un sitio como este? El vínculo con el cómic en los inicios de Fernando Colomo ..... 117  
JULIO GRACIA LANA Y Ana Asión SUÑER
6. Adaptação como tradução. O caso da BD *Tungstênio* traduzida para o filme ..... 135  
JAKUB JANKOWSKI

# Índice

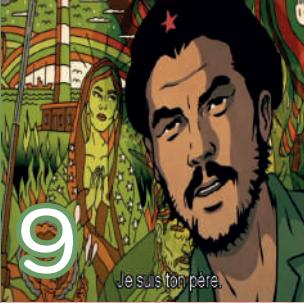
7. *Les aventures d'en Massagran*: el cómic como forma de expansión diegética ..... 167  
MIGUEL ÁNGEL PÉREZ-GÓMEZ
8. «Esto (no) ha sido». La influencia y el uso de la fotografía en el cómic en español ..... 191  
PEPO PÉREZ
9. *Black is Beltza*: del cómic a la animación, una obra transmediática total ..... 221  
CAMILLE POUZOL
10. Marcos Prior, o de la escritura de artefactos intermediales secuenciales. Aproximación a *Fagocitosis*, *Gran Hotel Abismo* y *La noche polar*... 245  
LISA MAYA QUAIANNI MANUZZATO
11. La música hecha imagen: desarrollos infográficos en la obra de Zer ..... 267  
JOSÉ MANUEL TRABADO CABADO
- Apéndice ..... 297  
NATALIA CARBAJOSA Y ZER



7



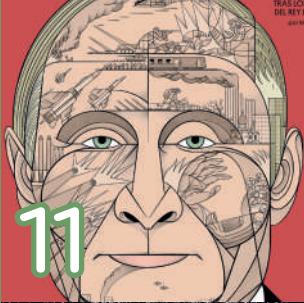
8



9



10



11





# Escuchar un dibujo y caminar la viñeta. La intermedialidad en el cómic

1

JORGE CATALÁ

NEWCASTLE UNIVERSITY

## Introducción

**E**n su discurso como académico electo de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Román Gubern reflexionó sobre las estrechas relaciones entre los cómics y el cine, aludiendo a los frecuentes trasvases intermediales como «una de las columnas vertebrales del sinergismo en el que se asienta la actual cultura de masas» (Gubern, 2013: 42-43). Ese flujo de préstamos de personajes determinó, por ejemplo, la contratación de un desconocido Christopher Reeve para interpretar el papel de Superman en la película homónima de Richard Donner en 1978. El actor principal debía guardar un parecido físico con el popular personaje de cómic. El tránsito multidireccional ha posibilitado la aparición en formato cómic de personajes de la gran pantalla, como fue el caso de Charles Chaplin y Buster Keaton o la adaptación al cine de cómics, como ocurrió con la primera película cómica de la historia: *L'Arroseur arrosé* (Dir. Louis Lumière, 1895).<sup>1</sup> La afirmación que la mayoría del mejor arte producido en la actualidad parece darse entre medios (Higgins, 1967: 2) es provocativa y puede suscitar recelos en cuanto a quién realiza tal valoración y desde dónde, habida cuenta de que la cultura está constantemente atravesada por procesos y transformaciones que afectan al gusto, al canon y a la recepción. Higgins

1 *L'Arroseur arrosé* fue una adaptación de Lumière de la historieta dibujada en 1887 *L'Arroseur* (El regador), en la que el dibujante Hermann Vogel describía en nueve viñetas la travesura de un niño que pisaba la manguera de un jardinero, que termina empapado cuando el pilluelo libera la boca de la manguera mojando al sorprendido jardinero. Como apunta Livingstone, «the representation of art by art often involves what is sometimes called *la transposition d'art*, or transmedia referrals» (Livingstone, 2003: 235).

fue el primero en acuñar el término *intermedia* para referirse a los procesos intermediales que permiten, por ejemplo, la adaptación diegética de historias de un medio a otro. La confluencia de medios apunta hacia una *convergencia cultural*, término que recoge Baetens (2017: 131) y que acuñó Jenkins para referirse a cómo nuevos y viejos medios chocan, organizaciones de base y medios corporativos se entrecruzan, y el poder de los productores y los consumidores interactúan de maneras imprevisibles (Jenkins, 2006: 2). King ejemplifica esta confluencia de medios y temporalidades en su análisis de la novela gráfica brasileña *Morro da favela* (2011) de André Diniz. King argumenta que la «técnica que utiliza Diniz es una imitación digitalizada de la xilográfia. Las figuras no se tallaron en madera, sino que fueron configuradas utilizando un *software* de diseño» (King, 2019: 243). De origen medieval, la *xilogravura* popular, una práctica de impresión basada en el grabado que utiliza la madera como matriz para la reproducción en papel, se desarrolló en el Brasil pre-moderno por la influencia portuguesa poniendo de manifiesto que la *convergencia cultural* presenta una larga historia de intrincadas negociaciones y multiplicidad de temporalidades.<sup>2</sup>

2 Para ahondar en las relaciones intermediales entre el cine y el cómic, el lector interesado puede encontrar más información en las siguientes revistas publicadas en España: *L'Atalante, Revista de estudios cinematográficos* publicó un especial (nº16) coordinado por Diego Mollá y Jordi Revert (2016); en 2020 se sumaron tres nuevos volúmenes dedicados al estudio de las relaciones entre cine y cómic (*Quaderns de cine*, nº15; un número especial de *Tebeosfera* coordinado por Francisco Sáez de Adana y Héctor Tarancón titulado «Cómic y Cine» y un especial coordinado por Gonzalo M. Pavés y Julio Gracia Lana para la revista *Neuróptica* titulado «De la página en blanco al espacio filmico»). Para una visión actual del estado de la cuestión recomiendo Sáez de Adana (2021) en el que revisa panorámicamente la relación del cómic con el cine y otros medios. Algunos de estos *otros medios* son el teatro o la poesía, que fue el motivo del sugerente libro *Dúplex. Poesía y Cómic* (2020) coordinado por Sáez de Adana y Enrique del Rey Cabero. En cuanto a la intermedialidad del cómic y la pintura, el libro de Luis Gasca y Ariel Mensuro (2014) es un estudio pormenorizado de las relaciones entre los dos medios. En esta línea, la tesis doctoral de Julio Gracia Lana (2019), profundiza en la intermedialidad durante el periodo 1985-2005. Para explorar las relaciones entre el cómic y el álbum ilustrado remito al interesantísimo volumen colectivo coordinado por José Manuel Trabado (2020). Y sin salir del ámbito español y con un enfoque más amplio incluyendo otros medios, además del cómic, destaca el libro de Antonio J. Gil González (2012) y el volumen coeditado entre Gil González y Pedro Javier Pardo (2018). Por otro lado, las relaciones intermediales entre videojuegos y cómic tienen en Daniel Merlin Goodbrey uno de sus mayores exponentes a nivel internacional. Tras doctorarse en 2017 con una tesis sobre la mediación digital y la hibridez en la forma del cómic, Goodbrey ha desarrollado sus propios cómics digitales (<http://e-merl.com/about-2>) en los que incorpora elementos de los videojuegos. Goodbrey ha definido los *game comics* (cómics lúdicos) como «games that make specific use of some of the key characteristics of the form of comics in the mechanics of their game-play» (2021: 48). Aunque no tenemos

Steimberg apunta que la historieta es uno de los espacios característicos de la mezcla contemporánea de textos y géneros (Steimberg, 2013: 170). Este entrelazamiento de flujos y adaptaciones entre un medio y otro nos sitúa en el terreno de la intermedialidad que estudia las relaciones entre medios, entendido el término *medio* como un concepto complejo y multidimensional que permite distinguir al menos entre una dimensión comunicativo-semiótica, otra material-tecnológica y finalmente una convencional-institucional (Thon y Wilde, 2016: 233). Es en ese espacio *inter-* donde las posibilidades expresivas para contar una historia abren un abanico de posibilidades extenso, que se desborda hacia el universo transmedial en lo que Sánchez Mesa y Baetens han denominado un cambio epistemológico y discursivo que implica cambiar el eje narrativo «desde la historia (en el sentido de una serie de acciones organizadas en la forma de un argumento) al mundo narrativo transmedial (*storyworld*)» (Sánchez Mesa y Baetens, 2017: 13) como una matriz simbólica generadora de contenidos e historias en distintos medios.<sup>3</sup>

Los diversos elementos que podemos encontrar en un medio específico como el cómic y que determinan la gama de posibles realizaciones expresivas con las que cuentan los autores para desarrollar sus historias, tales como el texto, la imagen, el color, el soporte, la materialidad, el sonido o el ritmo los ha definido Kress en su teorización de la multimodalidad como *modes* o modalidades

---

espacio para tratar debidamente el cómic digital, el libro de la ACDCÓMIC (Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómics de España) coordinado por Pepo Pérez (2016) es un punto clave de referencia. Y para finalizar estas breves recomendaciones, en el ámbito anglosajón, destaca el texto de Gardner (2014) así como los números especiales en revistas no especializadas en estudios de cómic que han dedicado su atención a este tema como es el caso de *Critical Inquiry*, que publicó el especial titulado «Comics & Media» vol. 40, nº 3 (2014) coordinado por Hillary Chute y Patrick Jagoda. Las revistas especializadas sobre cómics también han tratado la intermedialidad, por ejemplo, *Journal of Graphic Novels and Comics* publicó en 2016 un número especial titulado «Mediality and Materiality of Contemporary Comics»; *Studies in Comics* ha tratado este asunto en un especial presentado como «Comics and multimodal adaptation plenary address» (Edginton, Ian; Culbard, I. N. J.; Means-Shannon, Hannah., 2013); *European Comic Art* ha publicado artículos sobre intermedialidad, como el de Nicolas Martínez (2021) basado en su tesis doctoral (Cardiff University, 2020) y sobre procesos multimodales (Muñoz-Basols y Massaguer Comes, 2018), además de dos números especiales sobre adaptaciones en 2013 y 2017.

3 Como apunta Barrero, este proceso de traslación tiene lugar conservando ejes o rasgos narrativos originales, pero es habitual que ocurra una transformación del relato original debido a las necesidades del medio de destino. En la historieta, son comunes los procesos transmediales al abordar la explotación de un producto en la búsqueda de beneficios comerciales en la industria del juguete, los videojuegos, la literatura o el cine (Barrero, 2015: 374-5).

y tienen por objeto desplegar una extensa variedad de rutas comunicativas cimentadas en relaciones de orden semiótico y cultural. El estudio de las diferentes modalidades y lo que aportan en la construcción del mensaje comunicativo se define en la teoría de medios como *multimodalidad*, un campo de estudio que entiende la comunicación y la representación más allá del lenguaje, ya que incluye un conjunto mucho más amplio de posibilidades comunicacionales que las personas (y los textos en sentido amplio) utilizan y también las relaciones que pueden generarse entre ellas (Jewitt, 2017: 15). La multimodalidad reside en el empleo de modalidades, que son recursos semióticos desarrollados socialmente y determinados en función de culturas específicas para la creación de significado. En este sentido, diversas modalidades posibilitan diferentes potencialidades para la construcción de significado (Kress, 2010: 79).

Tras este breve estado de la cuestión en la teoría de medios con relación al cómic en el que cabe recordar que los medios son por definición ‘impuros’ ya que cada medio es intermedial (Sánchez-Mesa y Baetens, 2017: 8), el presente ensayo se propone analizar las relaciones intermediales en el cómic centrando la atención hacia dos elementos específicos: el espacio y el sonido.

## De la especificidad del cómic a las relaciones intermediales

Entre la comunidad investigadora sobre estudios de cómic, el debate teórico en torno a su especificidad ha tenido una considerable relevancia y ha pesado tanto la voluntad por analizar, definir y avanzar el campo teórico de la historieta como buscar su legitimación como manifestación cultural.<sup>4</sup> Es por ello que la

4 Sobre la situación de los estudios de cómic en el ámbito universitario español, se puede consultar Gracia Lana (2016) y sobre el estado de los estudios de cómic en el Reino Unido el artículo publicado en *Neuróptica* de Catalá y del Rey Cabero (2021). Remito al lector al capítulo de Groensteen «Why Are Comics Still in Search of Cultural Legitimization» (2009) en el que el autor especifica tres razones: 1) la primera proviene del carácter híbrido del cómic (texto-imagen) que va en contra de la ideología de pureza que ha dominado los enfoques estéticos en occidente (p. 9); 2) una supuesta falta de ambición narrativa que emparenta el cómic con otros géneros «menores» literarios como son la fantasía, la ciencia-ficción, las historias de aventuras o eróticas e incluso la novela negra (p. 9); 3) y finalmente la relación histórica del cómic con la niñez que en algunos ámbitos todavía se

identificación de lo particular en el cómic con relación a otros objetos culturales ha sido una forma de reivindicación que involuntariamente ha obviado la reflexión de Sánchez Mesa y Baetens de que no hay medios puros ya que todos están atravesados directa o indirectamente por relaciones intermediales. En este contexto podemos reflexionar, por ejemplo, sobre la «panopticidad» del cómic que lo convierte, a priori, en el único medio narrativo que, de manera sistemática, ofrece al lector-observador una visión conjunta de presente, pasado y futuro representados de manera simultánea (Bartual, 2020: 244-245). La temporalidad en el cómic se expresa a través del espacio, desde la composición de página a las relaciones entre las viñetas<sup>5</sup> (cuando se usan viñetas) en virtud de ese espacio intersticial que es la *calle* (gutter en inglés) y al proceso mental de cierre (*closure*) por el cual el lector (ese cómplice sencillo) conecta las viñetas independientes en una secuencia deliberada dispuesta por el autor (McCloud, 1994: 66). ¿Pero cómo dar sentido a obras que por su radical planteamiento exceden los límites impuestos por esta u otras definiciones sobre lo que es un cómic? Me refiero a la colección *Abstract Comics: The Anthology 1958-2008* (2009) recopilada por Molotiu que cuestiona los canales convencionales de la narración. Pero también a los cómics conceptuales recogidos en UBUWeb, además de obras de artistas españoles como el proyecto *Solo para moscas* (2008-2012) de Micharmut, que se origina en la libertad creativa que el

---

entiende como un infantilismo que desacredita la historieta y le impide su legitimación en el canon cultural (pp. 10-11).

<sup>5</sup> «La palabra viñeta designó originalmente, durante la etapa de la cultura rococó, a una ornamentación gráfica que se colocaba al principio o final de un libro o de sus capítulos, y que recibió este nombre por haber sido la *vid* (*vigne*, en francés) uno de los primeros motivos que utilizaron» (Gubern, 2014: 381).



Fig. 1. «Cuatro miradas» de Micharmut.

entorno digital propicia<sup>6</sup> y que fue conformando «un caleidoscopio que varía constantemente según se mire» (Pons, 2013) hasta llegar a una edición integral en papel en 2012.

Más recientemente, la primera obra de Víctor Puchalski, *Enter the Kann* (2016), *Fragmentos seleccionados* (2017) de Andrés Magán o muy particularmente *Cadencia* (2019) de Roberto Massó, abren rutas vanguardistas dentro del cómic que nos obligan a cuestionar no solo la especificidad del medio sino los elementos estructurales y las relaciones que, establecidas en el marco de la página física o virtual, se desbordan en la experiencia lectora a través de relaciones multimodales e intermediales. En el caso de Massó, Vilches destaca una de las claves de esta obra que explora «cómo se genera el ritmo en una historieta, hasta el punto de que, por su condición abstracta, acaba teniendo un componente musical importante: por momentos, el lector ‘escucha’ este cómic» (Vilches, 2019a) porque la historieta, como nos recuerda Steinberg, es una cosa que se oye (Steinberg, 2013: 167).

La definición de cómic como la yuxtaposición de espacios y la simultaneidad de temporalidades (Groensteen, 2016: 88) se manifiesta con especial claridad en «Here» de Richard McGuire. Esta obra de seis páginas publicada en la revista *Raw* en 1989, plantea de manera vanguardista las vivencias que tienen lugar en un mismo espacio, una habitación de un apartamento, a través de la superposición de tiempos y espacios en un juego de prolepsis y analepsis de manera radical. El ejemplo de «Here» y su innovador planteamiento formal se manifiesta también en la mayoría de los trabajos que, desde la teoría del cómic, se distancian de la definición clásica que presupone la existencia de secuencia entre viñetas para poder hablar propiamente de un cómic. Así, Eisner se refiere al cómic como «arte secuencial» (Eisner, [1985] 2000: 5) y McCloud, expande la definición de Eisner sin alterar la centralidad de la secuencia en el discurso del cómic: «juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence» (1994: 9). La definición de McCloud, además de obviar todo el esqueleto teórico que otros investigadores habían ido construyendo con anterioridad, parte del lugar equivocado como argumenta Vilches: «en lugar de construir una definición a partir de las obras y de aquello que, históricamente, se ha considerado cómic, McCloud la formula a priori» (Vilches, 2019b: 206). La secuencia es, a fin de cuentas, un elemento definitorio del cómic clásico y así lo contempla Pintor que alude a la «regla de oro del clasicismo», según la cual «cada viñeta demanda la siguiente» (Pintor, 2017: 200). Pero no es el único elemento en juego. De hecho, es posible como apunta Bartual, «la existencia de

6 <https://soloparamoscas.wordpress.com/>

un cómic poético o puramente metafórico en el que las imágenes estén vinculadas entre sí por razones distintas al espacio, el tiempo o la causalidad» (Bartual, 2010: 134). En el caso de «Here», el planteamiento de Davies resulta muy pertinente: «Rather than ‘sequential art’, made of a linear ordering of panel units, it is useful in my view to think of comics as *nested art*, in which drawings occur inside other drawings, and each cluster of drawing and text may serve multiple functions simultaneously» (Davies, 2019: 223). Davies analiza el cómic no como un lenguaje con una sintaxis propia (tal y como hace Neil Cohn) sino como un medio que comparte las funciones del lenguaje (Halliday). Davies argumenta su posición como una clarificación de las ideas de *braiding* y *arthrology* de Groensteen (2007), que analiza el cómic como una *red* de relaciones que van más allá de la secuencia. Las interrelaciones en co-presencia que argumenta Davies, formadas por asociaciones (*clusters*) de texto e imagen pueden tener funciones muy diversas y no estar necesariamente sujetas a la secuencialidad. Pensar el cómic «Here» o los ejemplos de Micharmut contenidos en *Solo para moscas* como una matriz de posibles relaciones dispuestas por el autor entre dibujo, escritura y composición de página para conseguir una experiencia emotiva en el lector, puede adolecer de las mismas limitaciones que la definición de McCloud al pecar de un exceso de generalidad. Quizá sea más enriquecedor sortear el tortuoso camino de la especificidad del cómic y la infructuosa búsqueda del gral definitorio «algo que no parece ser una prioridad en otras artes» (Vilches, 2019: 205) y centrar la atención en algunas líneas de análisis, como la *solidaridad icónica* que plantea Thierry Groensteen (2007). Desde una mirada intermedial, la pregunta no reside en aquello que resulta diferencial en el cómic respecto a otras artes sino qué relaciones se establecen entre distintos medios y de qué manera determinan procesos de composición. En «Here»<sup>7</sup>, por ejemplo, la radical estructura de sus seis páginas tuvo como inspiración el sistema de multipantallas del sistema operativo de Windows, es decir, se articula a través de una estética transmedial apropiándose de las técnicas de representación de Windows (Trabado Cabado, 2020: 204):

I was hanging out with a friend of mine, Ken Caldeira, whom I went to school with and who is now a scientist working out at Stanford University -it was a com-

7 «Here» fue más tarde reescrita por McGuire en formato de novela gráfica en 2014, pero contó además con una versión cinematográfica realizada por dos estudiantes, Tim Masisick y Bill Trainor, en el departamento de Cine y Video del Rochester Institute of Technology en 1991 (<https://www.youtube.com/watch?v=57hR44mB5u0&t=114s>). La siguiente iteración de esta historia será una película para la que se ha anunciado que Robert Zemeckis dirigirá a Tom Hanks.

ment he made about the Windows program that got me thinking it could be a multi-view instead of the split screen. That was the eureka moment. The idea is a multi-dimensional view of time —not to think of time as linear, but of all time existing simultaneously (McGuire en Smolderen, 2006b: 23)

Los ejemplos de Micharmut, Massó o McGuire nos instan a analizar la centralidad de las relaciones intermediales y a tomar cierta distancia con respecto a la especificidad del cómic en cuanto a medio.

*Bola de Nieve, MANGO MACHO y Cascarita*

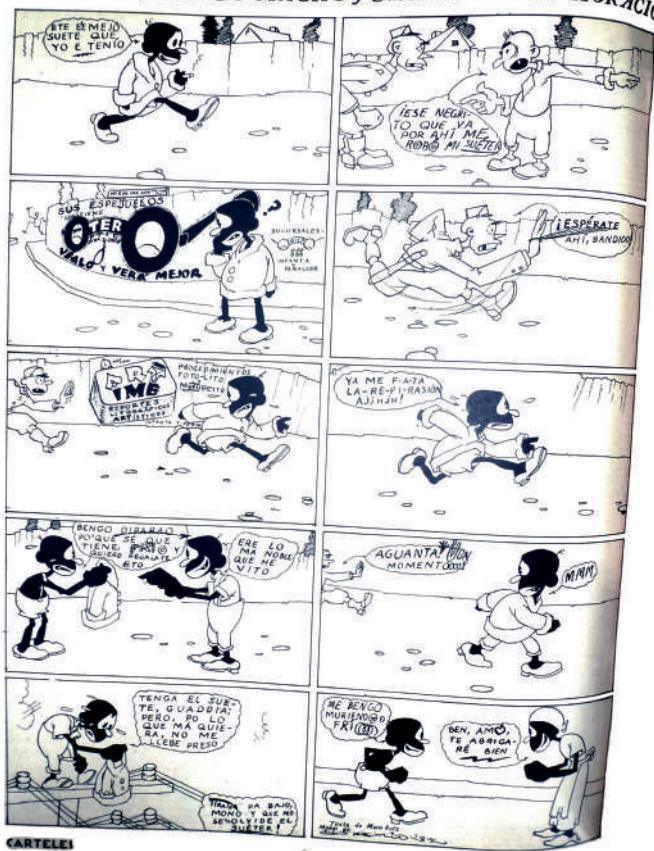


Fig. 2. *Carteles*, 11 de diciembre de 1932.

únicamente la composición de página o la doble página, en virtud de la disposición generalmente de viñetas de igual o distinto tamaño que tienen un efecto en el acto de lectura. Las viñetas horizontales y más grandes ralentizan la

## El espacio y la expansión de la página

Las posibilidades expresivas del espacio en el cómic y su estudio formal es susceptible de un análisis a varios niveles. El espacio que ocupa el cómic en la página puede servir, por ejemplo, para avanzar la acción narrativa pero al mismo tiempo fungir de reclamo publicitario como era frecuente en las tiras cómicas de principios del siglo XX. En el ejemplo de la historieta 'Bola de Nieve, MANGO MACHO y Cascarita' de Horacio publicado en la revista cubana *Carteles*, los anuncios en la tercera y quinta viñeta se incorporan «plenamente a la ficción humorística de la historieta que sirve de gancho para captar nuevos clientes» (Catalá, 2019: 552).

Por lo general, se puede entender el espacio como aquel que comprende

lectura, pero el uso de viñetas más pequeñas y en disposición vertical aceleran la narración. Pero ni todos los cómics usan viñetas al uso ni las posibilidades para compartimentar el espacio se reducen a esta mínima aproximación. Como dice Sergio García «el espacio es para los cómics lo que el tiempo es al cine [...] el cómic es capaz de reproducir el tiempo, simplemente usando los recursos que le son propios, los gráficos» (García, 2000: 23). Esa relación entre espacio y temporalidad determina que las viñetas no son momentos estáticos en el tiempo. Las imágenes (en viñetas o no) «tienen una duración, que puede estar ligada a la perspectiva» (Pintor, 2017: 131). García utiliza la expresión «efecto de rayos X» para referirse a la percepción que tienen los niños pequeños cuando dibujan (García, 2000: 58) y consiste en presentar un espacio en el que aparecen varios personajes que pueden ocupar totalmente el espacio de la página. Este enfoque nos permite establecer pautas de lectura en virtud de cada imagen, cada viñeta con su pericampo. En el cómic (y en particular en España) puede hablarse de una tradición en la representación espacial de la página como un bloque de viviendas en el que las viñetas configuran también la separación entre plantas, entre viviendas. Esta composición de página como metaespacio en el que incluir chistes humorísticos que puedan estar interrelacionados nos lleva atrás en el tiempo hasta, al menos, Xaudaró con «La epidemia reinante» publicada en la revista *Blanco y Negro* en 1900;<sup>8</sup> Peñarroya también utiliza este recurso en el nº1 de *Pulgarcito* (1949) con la historieta «Alarma en el número 33 de la calle del Congrio» y Vázquez hizo lo propio con «Un día en Villa Pulgarcito» también para *Pulgarcito* en 1959. La historieta más popular en su utilización del espacio como plancha-edificio es «13, Rue del Percebe» de Ibáñez, para la revista *Tío Vivo* en 1961 y de la que se publicaron 442 entregas. En un homenaje a Ibáñez, Micharmut retoma esta idea para su serie «13 Rue Babilonia», en un despliegue vanguardista que combina lo doméstico con lo irracional, el tedio con la libertad creativa. La obra de Micharmut, recopilada en el volumen *Solo para moscas* se inició en el espacio virtual, con una libertad total en la que el autor valenciano pudo experimentar caminos expresivos radicales

8 Xaudaró retomará este mismo formato en otras historietas de estructura similar como «Una casa en Nochebuena» también para *Blanco y Negro* el 27 de diciembre de 1902 y «Une Maison de Paris» (1909) para la revista *Le Rire* durante su etapa parisina. Estos y otros ejemplos se incluyeron en la reciente exposición comisariada por Enrique Bordes en la Biblioteca Nacional titulada «¡Beatos, Mecachis y Percebes! Miles de años de tebeos en la Biblioteca Nacional» del 4 de octubre de 2018 al 13 de enero de 2019 ([http://www.bne.es/es/Actividades/Exposiciones/Exposiciones/Exposiciones2018/beatos\\_mecachis\\_y\\_percebes.html](http://www.bne.es/es/Actividades/Exposiciones/Exposiciones/Exposiciones2018/beatos_mecachis_y_percebes.html)). Otro destacado ejemplo de la plancha-edificio es el cómic «The School for Girls» aparecida en *The Spirit* de Will Eisner el 19 de enero de 1947.

sin preocuparse por necesidades editoriales. El trayecto multifacético de Mícharmut apareció finalmente en formato de libro impreso y es pertinente pre-guntarse sobre la materialidad de la obra, sobre el espacio que ocupa en cuanto a producto cultural (libro). En el caso de obras como *Un largo silencio* (1997) del artista Miguel Gallardo, que rememora las vivencias de su padre Francisco Gallardo, nos encontramos con una obra híbrida en la que el texto, el cómic, la fotografía y la ilustración están dispuestas en función de una exploración de la construcción de la memoria ante un pasado traumático. Más allá de su valor testimonial la obra se erige como un alegato contra el olvido, es decir, como un objeto semiótico o un *lieux de mémoire* (España Barros, 2016: 107). Mitaine acierta al analizar la paratextualidad de la obra (portada, contraportada, guardas, dedicatoria, prólogo, apéndices) como un pacto de autenticidad entre autor(es) y lector:

De ahí la idea de presentar el relato de su padre bajo la forma de un cuadernillo (21 x 15cm) que de inmediato hiciera pensar en un documento auténtico de los años 30 o 40. La sobrecubierta de cartóné blanco roto, con el lomo de tela azul, da a la obra un aspecto rudo y anticuado (Mitaine, 2012: 155).

La tipografía usada, *courier new*, nos recuerda a las máquinas de escribir de antaño. El cuidado con el que se diseña *Un largo silencio* revela la importancia de la materialidad en la experiencia lectora: «Manuscritos, o impresos, los libros son objetos cuyas formas ordenan, si no la imposición del sentido de los textos que vehiculizan, al menos los usos que pueden serles atribuidos y las apropiaciones a las que están expuestos» (Chartier en Hafter, 2010: 5).<sup>9</sup> Por otro lado, *Building Stories* (2012) de Chris Ware profundiza en la materialidad del cómic y en su relación con otros objetos culturales y lúdicos como los juegos de mesa, dejando que sea el lector el que organice y dé sentido a los catorce objetos que integran esta obra, desde *flipbooks*, pósters, cómics en tapa dura, periódicos en formato sábana e incluso un tablero que nos sirve de guía.<sup>10</sup> Estas

9 Otro ejemplo reciente es *Primavera para Madrid* de Magius, obra ganadora del Premio Nacional de Cómic 2021. Subtitulada como un «códice», el cómic se presenta encuadrado en tapa dura y con papel dorado. Esta forma de encuadernación fue común durante siglos y cobra una especial trascendencia en el conjunto de la historia que satiriza la corrupción en las altas esferas madrileñas e incluso a la propia monarquía española.

10 Pero el tratamiento del propio edificio en un cómic como personaje simbólico que condensa las tribulaciones existenciales de sus ocupantes es también uno de los temas clave en la obra de Ware (Merino 2017: 61). Es una hipótesis muy sugerente la que lanza Ana Merino (2017: 59-61) sobre la posible influencia de Ibáñez y «13 Rue del Percebe» en

propuestas expresivas nos animan a pensar el cómic en cuanto a su materialidad y al espacio que ocupa en cuanto a libro impreso o digital, o en cuanto a espacio abierto<sup>11</sup> o museístico:

When comics are placed in the public sphere, they undergo not just a transmediation but also a translocation, from the page to the street or square. In that shift they intervene in a wide range of urban imaginaries, a reminder that comics are a process, a mode of doing, a practice. We might, in that sense, understand comics as a verb, not just a noun: to comic (Scorer, 2020: 11).

*Comiquear*, según Scorer, implica que la obra en su adaptación transmedial del papel al espacio público establece nuevas relaciones actualizando recursos semióticos que son acordados socialmente y determinados en función de culturas específicas para la creación de significado. La expansión del espacio del cómic a la vía pública puede dar origen a lo que el artista Alberto ‘Tito na Rua’ Serrano ha definido como *street comics* (cómics callejeros): cómics sobre la calle, en la calle (Tito na Rua en Lima Gomes, 2020: 161). En su análisis del cómic callejero *Zé Ninguém* creado por Tito na Rua, Lima Gomes toma la noción de un punto de vista extranjero para resignificar la experiencia de pertenencia a Rio de Janeiro a través del cómic (2020: 159-160). Tito na Rua nació y se crió en el Bronx, Nueva York, hijo de padres puertorriqueños, pero se mudó a Brasil tras el 11-S para buscar nuevas oportunidades en el país de nacimiento de su esposa.

Un ejemplo paradigmático respecto al cómic en el espacio urbano es el uso que se hizo en años recientes de *El Eternauta*, obra de Héctor G. Oesterheld y Francisco Solano López publicada durante 1957-1959 en *Hora Cero*. El cómic planteaba una invasión alienígena en Buenos Aires y parte de su indeleble reclamo es el uso de lugares reconocibles para el lector bonaerense, lo cual facilitaba una experiencia lectora de resistencia más cercana con la trama. Con la crisis económica que sufrió Argentina en 2001 comenzó a aparecer la imagen de *El Eternauta* con el rostro de Héctor Oesterheld, que fue desaparecido por la Junta Militar que gobernó Argentina de 1976 a 1983. A la imagen mencionada le acompañaba en ocasiones la leyenda «Resiste» en pancartas, calles y

---

Ware. En 2003 Merino le regaló al autor estadounidense una antología de las mejores páginas de la historieta de Ibáñez cuando ambos coincidieron en la Semana Negra de Gijón.

11 La revista *Eutopías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos* publicó un doble número especial coordinado por Enrique Bordes y Ana Merino titulado «El cómic como espacio abierto» (vol. 21 y 22, 2021).



Fig. 3. El Nestornauta en las calles de Buenos Aires. Foto tomada por el autor. Agosto 2015.

manifestaciones. La relevancia cultural y política de *El Eternauta*<sup>12</sup> sufrió un proceso de transmedialidad por el cual la imagen de Oesterheld fue reemplazada por la del presidente Néstor Kirchner dando lugar al «Nestornauta» en el acto de las «juventudes kirchneristas» en el estadio Luna Park el 14 de septiembre de 2010 (Fernández y Gago 2012: 67; Palacios 2020: 179-180).

No puedo omitir en estas reflexiones sobre el espacio y la expansión de la página, la irrupción del cómic en el espacio museístico<sup>13</sup>, no como artefacto expositivo incluido en el espacio de una galería de museo (hecho que sí tiene una larga historia desde comienzos del siglo xx), sino como «traslación del cómic al espacio arquitectónico expositivo a través de una intervención que aprovecha las bondades del cómic» (Pons e Ibarra 2021: 103). Dos exposiciones casi coetáneas en el tiempo destacan especialmente. En primer lugar, el BALTIC Centre for Contemporary Art en Gateshead (Reino Unido) acogió la exposición del artista Mick Peter (21 junio-27 octubre 2019) *To Me, To You* en la que ilustración, cómic y arte comercial establecían un diálogo lúdico a través de esculturas dibujadas que desarrollaban una narrativa. Esta exposición se presentaba destacando que estaba basada «on archetypes of the artist in a *narrative sequence* about a sculpture being produced and displayed in a gallery» (BALTIC, 2019 énfasis mío). El trabajo de Peter problematiza el arte abstracto y su incomprendición por una parte del público a través de una narrativa secuencial inspirada en el cómic.

La centralidad de la figura del autor y su relación con la obra artística presenta una afinidad conceptual con el siguiente ejemplo que explota las posibilidades expresivas del cómic en el espacio museístico hacia terrenos ignotos hasta la fecha. El aprovechamiento multisensorial y transmedial está detrás de la propuesta del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM), *El dibujado*, realizada por Paco Roca y comisariada por

12 Recordemos que desde 2007 forma parte del material de lectura en el sistema de enseñanza media estatal de Argentina (Fernández y Gago 2012: 66).

13 Remito al lector al estudio de José Manuel Trabado (2019) para un análisis sobre el nacimiento de la conciencia del autor y el tránsito del quiosco al museo en su afán por buscar una legitimación cultural.



**Fig. 4.** *To Me, To You* de Mick Peter. Foto tomada por el autor.

Álvaro Pons, que estuvo disponible al público del 7 de marzo al 30 de junio de 2019. El espacio donde se propuso llevar a cabo esta exposición se desdoblaba en dos salas de estructura cuadrada conectadas por una escalera. El reto formal no era baladí y el artista y el comisario acordaron una solución imaginativa y eficaz:

[...] se decidió que la planta inferior mostraría una obra original del autor y la planta de arriba tenía que tener una vocación más didáctica, en la que se exhibiera todo el proceso que el autor llevó para la creación de la obra de la planta inferior, pero también provocar la reflexión del visitante sobre las posibilidades de un cómic que abandonaba su lugar tradicional del papel para llegar a las paredes de la sala de un museo (Pons e Ibarra, 2021: 104).

La historia que desarrolla Roca plantea la creación de un personaje, «El dibujado», que no está terminado y, tras la muerte de su autor, se independiza de su continente físico para explorar la realidad circundante. Así como en la obra de Peter podemos deambular físicamente por el proceso creativo, casi siendo partícipes de las conversaciones entre el autor, el comisario y sus ayudantes, la exposición *El dibujado* propone una inmersión total del visitante a través de



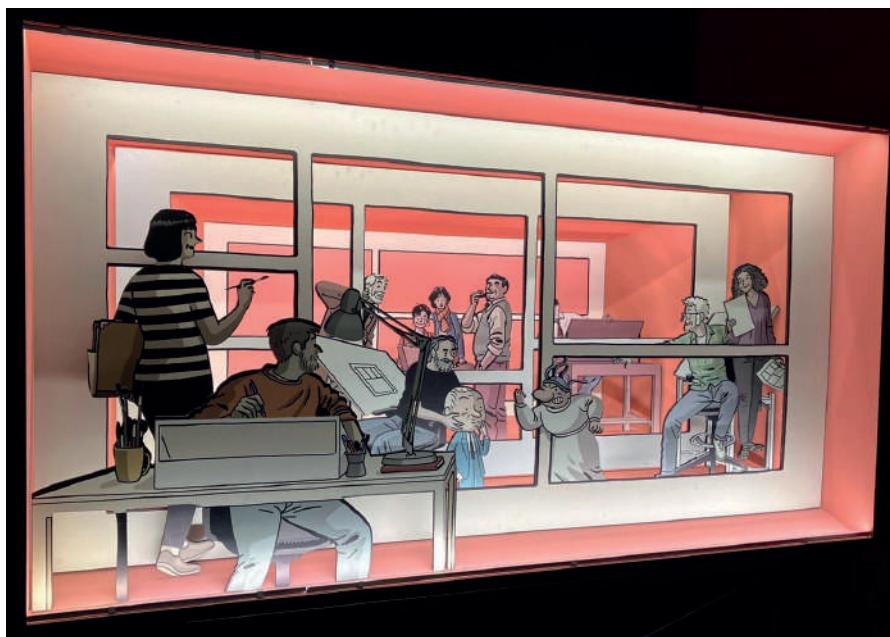
**Fig. 5.** *El dibujado* de Paco Roca. Foto tomada por el autor.

una cuidada interrelación entre la historia contada y el espacio físico. Buena prueba de ello es el detalle de colocar una piedra junto a una de las paredes de la sala principal en la que se desarrolla una parte de la historia que precisamente recoge el lanzamiento de una piedra al dibujado. Dicho objeto rompe el espacio físico de la viñeta y termina en el suelo de la sala estableciendo un puente intermedial entre la ficción y la realidad.

El cómic en sí se expande más allá de las dos salas mencionadas ya que vemos al personaje poblar otros espacios del museo. La creación, como dice Roca en el vídeo de presentación, «escapa de lo que sería la viñeta de la página e incluso de la sala» (GVA IVAM, 2019). Como lectores, el acto de «pasar la página» o el «scroll» es nuestro «deambular» por la sala expositiva, replicando la experiencia corpórea y material de lectura de un cómic de una manera multisensorial, llevando la participación del lector en el acto narrativo a otra dimensión. Si el lector quiere conocer el proceso creativo que está en la cabeza



**Fig. 6.** Intervención mural de Martín Forés y Paco Roca en Avilés. Foto tomada por Paco Roca.



**Fig. 7.** Homenaje a la historieta española de Paco Roca para la exposición «Cómic, sueños e historia».

del artista debe ascender literal y metafóricamente a la cabeza del mismo que, en la planta superior, nos introduce tanto a la imaginación como al proceso compositivo de *El dibujado*. Las posibilidades expresivas del cómic en cuanto a su expansión transmedial son infinitas. Dos ejemplos finales ejemplifican esta exploración espacial del cómic fuera de la página impresa. En primer lugar, la intervención mural que Martín Forés y Paco Roca han realizado del lavadero de González Abarca, dentro del II Festival FOCART de Avilés, inaugurado el 4 de julio de 2022.

El segundo ejemplo es la pieza de Paco Roca para la exposición de CaixaForum Madrid «Cómic, sueños e historia»<sup>14</sup>, una mirada memorística que homenajea a grandes autores de la historieta española como Laura Pérez Vernet, Max, Ana Miralles, Miguel Gallardo, Jan, Escobar, Purita Campos e Ibáñez.

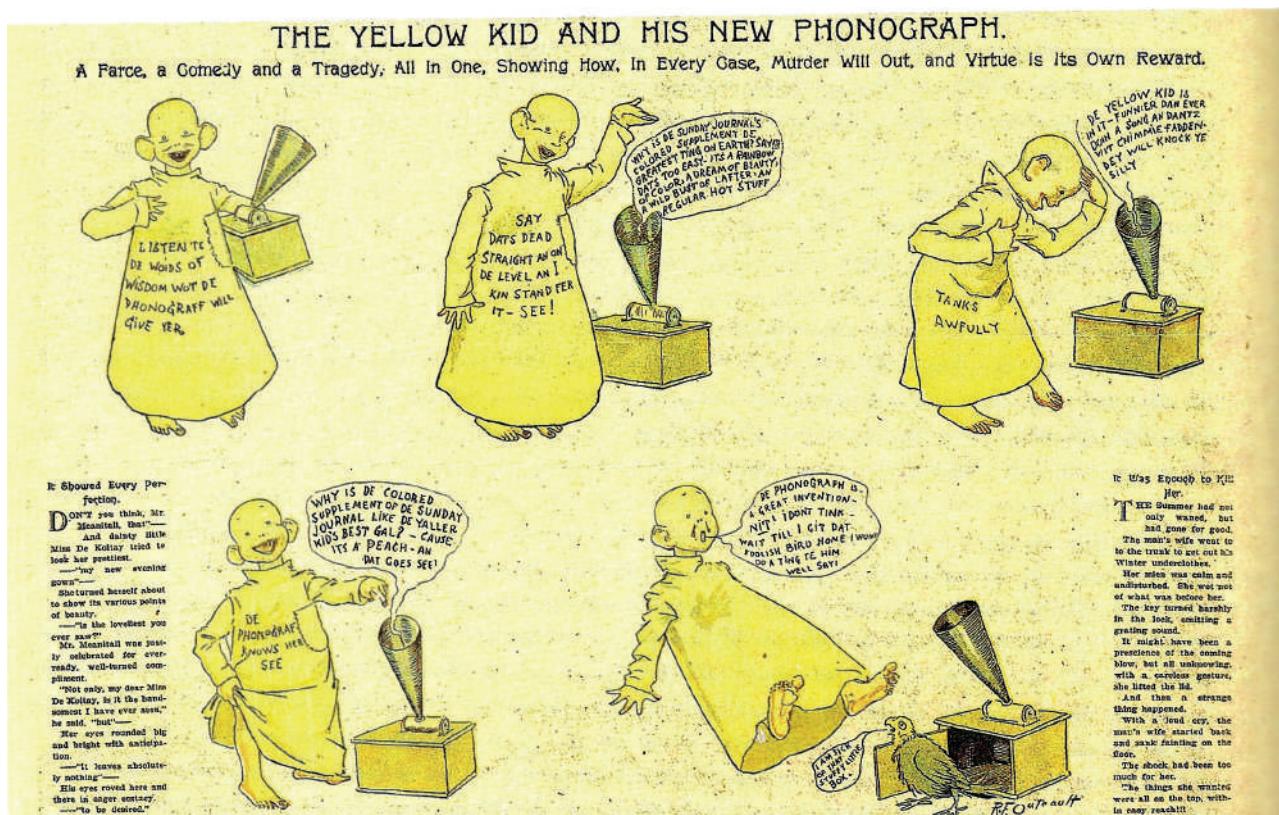
Como se puede apreciar, las posibilidades intermediales del cómic en el espacio museístico o muralista son amplias. En los dos ejemplos finales aquí recogidos, ambos están atravesados por procesos memorísticos que reflexionan sobre el trabajo y el espacio comunal. En las páginas que restan de esta introducción voy a centrar la mirada desde el espacio hacia el componente auditivo, prestando atención a las relaciones intermediales entre el cómic, el sonido y la música.

## Escuchar los dibujos: sonido, música y ritmo en el cómic

La intermedialidad se refiere al proceso cognitivo por el cual desde una modalidad concreta (por ejemplo, *el sonido*) se tienden puentes hacia otra modalidad (como puede ser *lo visual*). Las relaciones intermediales entre lo visual y lo sonoro están en la propia génesis del cómic.<sup>15</sup> En «The Yellow Kid and His New Phonograph» (25 octubre de 1896) se origina el globo de texto en sentido moderno, una evolución de la filacteria medieval. En este ejemplo, el globo de texto

14 [https://caixaforum.org/es/madrid/p/comic\\_a29730078](https://caixaforum.org/es/madrid/p/comic_a29730078). La exposición ha estado disponible al público del 26 de mayo al 28 de agosto de 2022.

15 Esta controversial afirmación de Bill Blackbeard en *R.F. Outcault's The Yellow Kid* (1995) ha sido cuestionada por numerosos estudiosos del cómic y no es el motivo del presente texto.



es el elemento que entrelaza las imágenes en una tira cómica. El gag humorístico se produce al final cuando descubrimos que el fonógrafo, un objeto de consumo de la era moderna, en realidad no está reproduciendo *words of wisdom* en un mensaje grabado, sino que es un loro el que ha engañado al muchacho.

El pájaro, como nos recuerda Smolderen, al tratarse de un loro «conjures up irresistibly, transparently, the image of a sound picture in the reader's mind. Instead of the traditional written banner, the bird produces what we now call a speech balloon» (Smolderen, 2006: 104).

Los puentes intermediales pueden establecer relaciones en co-referencia entre un medio y otro, como en la película *Kill Bill: Volume 1* (Dir. Quentin Tarantino, 2003) en la que la historia de la joven O-Ren Ishii, narrada en formato de animación, relata el asesinato de sus padres mientras la niña está escondida debajo de la cama. Cuando su padre sucumbe ante uno de los asesinos, O-Ren Ishii deja escapar un gemido (*whimper*) de su boca que podemos oír pero también ver, gracias al lenguaje de animación en esta parte del film. Y en un alarde

Fig. 8. El Yellow Kid y el nacimiento del globo de texto



Fig. 9. Empleo de la caligrafía con intensidad sonora en *Regreso al Edén* (2020).

de intermedialidad muy efectivo, la niña vuelve a meterlo en su boca para no ser delatada. Las influencias entre el cine, la animación y el cómic quedan de manifiesto en ese gemido que podemos leer, ver y oír en un ejemplo de intermedialidad que atraviesa los tres medios.

En *Regreso al Edén* (2020), el personaje de Amparín oculta un embarazo no deseado hasta que las palabras se agolpan de manera caligráfica en su garganta. Cuando finalmente le confiesa a su madre que está encinta, el autor emplea un tipo de fuente distinta y de mayor tamaño para expresar la trascendencia de dicho momento climático en el que el sonido de la frase, que como lectores reproducimos en nuestro acto de lectura, es un shock tanto para su madre como para Amparín. La materialidad de la frase «Estoy embarazada» (p. 127), que desborda los contornos de la viñeta, por un lado sugiere cómo esa confesión acapara la atención visual y narrativa de la página en el lector, así como de Amparín y su madre, que al pasar la página se ha quedado sin habla mirando a su hija. La frase por tanto perdura en el tiempo y su presencia es pesada, tanto físicamente (el empleo del tipo de fuente y su tamaño destaca en el conjunto de la obra como un momento de especial intensidad) como emotivamente. La escritura del signo alfabético connota la esfera de lo real y lo inmediato: «es una forma de referencia a una significación directamente aprehensible. La palabra se refiere a la cotidianidad del lenguaje y la frase constituye una toma de partido precisa y algunas veces también brutal del espectador» (Dypréau citado en Pintor, 2017: 254). La frase y por extensión la escena representada, se asientan



en un repertorio cultural compartido por los lectores, ya sea en primera persona o de manera vicaria a través de incontables referentes culturales (conversaciones familiares y entre amigos, películas, canciones, fotografías, obras de teatro, literatura) que conforman una memoria protésica (Landsberg, 2004) sobre dicho momento y delinean los contornos afectivos de las expectativas del lector ante tal situación.<sup>16</sup>

Por otro lado, la onomatopeya es probablemente el elemento del discurso del cómic que emparenta de manera más íntima lo sonoro y lo visual. Es un recurso intrínsecamente asociado al cómic que reproduce de manera lexicográfica

Fig. 10. «Buscando oficio a Pepito.»  
*Bohemia* 3 octubre, 1915, p. 28.

16 Landsberg utiliza el concepto de *memoria protésica* para argumentar que las tecnologías de cultura masiva pueden funcionar como una prótesis entre el individuo y una narrativa histórica del pasado, haciendo posible que una persona no solamente haga suya dicha narrativa, sino que sienta de manera personal la memoria de un evento pasado aunque no lo haya experimentado en primera persona (Landsberg, 2004: 2).





**E**l cómic, ya sea por su naturaleza híbrida que aúna imagen y palabra, ya por las diversas tradiciones de las que se alimenta, ha sido un lenguaje de difícil catalogación y ubicación dentro de un sistema cultural. Quizás este hecho ha permitido que establezca un diálogo continuo con otras artes absorbiendo influencias y ofreciendo parte de su morfología a otros lenguajes. En ese sentido los textos que se agrupan en este volumen tratan de desentrañar algunas de parcelas de esa conversación intermedial infinita entre el cómic y otros lenguajes así como su naturaleza proteica en las que los diversos modos expresivos se entremezclan. Todos estos estudios atienden a obras situadas dentro del perímetro geográfico de lo ibérico y lo latinoamericano y surgen como resultado de la acción COST iCOn-MICs. (Investigación sobre el cómic y la novela gráfica en el área cultural ibérica).



SERVICIO  
DE PUBLICACIONES  
UNIVERSIDAD DE LEÓN

