

AUTOR/ES

Pérez, Pepo (Pérez García, Juan Carlos)

Profesor Contratado Doctor

Universidad de Málaga

Departamento de Derecho Público

Grupo de investigación "Poéticas de la ficción en las artes de la contemporaneidad"

TÍTULO DEL TRABAJO (En Castellano y En inglés)

*Memorias de un periodista musical* (una novela gráfica)

*Memories of a music journalist* (a graphic novel)

TIPO DE TRABAJO: Comunicación

PALABRAS CLAVE (4 a 6 En Castellano).

Cómic, novela gráfica, dibujo, memoria gráfica, ensayo gráfico

KEY WORDS (4 a 6 En inglés)

Comics, graphic novel, drawing, graphic memoir, graphic essay

RESUMEN (En Castellano, máximo 300 palabras)

*Memorias de un periodista musical* es una novela gráfica que realizo con Santi Carrillo, periodista musical y director de *Rockdelux*. Las memorias tienden a la evocación abstracta de recuerdos, sensaciones y emociones; por eso, su texto literario me ha planteado una serie de desafíos formales a la hora de transformarlo en una narración en imágenes, particularmente en pasajes ensayísticos y de memoria sobre su infancia o la muerte temprana de su padre. La obra, aún en proceso, se estructura en capítulos asociados a canciones concretas que forman parte de su biografía y memoria.

El cómic tradicional ha sido durante la mayor parte de su historia una forma / medio enfocado a la acción concreta y *externa*: la comedia de *slapstick*, ya desde sus comienzos como medio de masas a finales del siglo XIX, y la ficción de aventuras (exóticas, ciencia ficción, superheroicas, etc.) han nutrido la mayoría del cómic del siglo XX, juvenil. No ha sido hasta décadas recientes cuando un cómic artístico para adultos, la llamada novela gráfica, ha abordado otras temáticas: la memoria, la historia, la biografía, lo ensayístico; en resumen, la *realidad*. Estas nuevas temáticas exigen la elaboración de *nuevos recursos formales* para representar el mundo *interior* de ideas, emociones y sensaciones. En *Memorias de un periodista musical* he acudido al uso de diseños alegóricos, metáforas visuales y la combinación de diversos lenguajes (contrastes entre dibujo y fotografía) y estilos representacionales (de la caricatura al realismo).

ABSTRACT (En inglés)

*Memories of a music journalist* is a graphic novel that I am making with Santi Carrillo, music journalist and director of Spanish magazine *Rockdelux*. A memoir tends to the abstract evocation of memories, sensations and emotions —that is why Carrillo's literary text has raised a series of formal challenges in order to transform his text into a narrative in images, particularly in some essay chapters and in his memories about his childhood or the early death of his father. Still in the making, the work is structured in chapters associated with songs that are part of his biography and memory.

For the most part of its history, the traditional comics have been a form / medium focused on *external* action: the slapstick, since its beginnings as a mass medium at the end of the XIX century, and the adventure fiction (exotic adventures, science fiction, superheroes, etc.) have nurtured most of the comics of the twentieth century. Only in recent decades an artistic comic for adults, the so-called graphic novel, has addressed other issues: memory, history, biography, essays—in short, *reality*. These new topics require the development of *new formal tools* to represent the *inner* world of ideas, feelings and sensations. In *Memories of a music journalist* I am using some allegorical designs, visual metaphors and the combination of different kind of representational languages (i.e., contrasts between drawing and photography) and styles (from caricature to realism).

## INTRODUCCIÓN

*Memorias de un periodista musical* es una novela gráfica, un trabajo en proceso que realizo con Santi Carrillo, periodista musical y director de *Rockdelux*. Es un proyecto que le propuse a Carrillo para llevar sus recuerdos y opiniones a un cómic que yo dibujaría. Su primera respuesta fue negativa porque, me dijo, no sabía cómo escribir un guión de cómic. “Mejor”, le contesté. Así él escribiría de manera clásica, en texto literario, dejándome libertad para convertirlo en una *narración visual* en viñetas en la que desplegar el potencial expresivo del cómic a través de las múltiples permutaciones entre palabras, dibujos y diseño que permite.

## METODOLOGÍA, RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 1. Ironía autorreflexiva

Los inicios del proyecto no fueron fáciles: cuando se lo propuse, Santi Carrillo no quería hacerlo. Nunca se había planteado publicar unas memorias, y tenía reparos de exponer su intimidad. Le convencí por no tratarse de memorias “convencionales”, literarias, sino dibujadas en forma de cómic, que situarían la obra en otro plano conceptual. Para las primeras páginas recreé esas conversaciones preliminares, un prólogo en viñetas para sugerir el planteamiento de la obra de manera humorística. También para introducirnos en la narración, lo que supone exponer el marco representativo: lo que el lector va a leer está basado en hechos ocurridos, sí, pero se trata de una *re-presentación* de los mismos. Un recurso de obras como *Maus* (1980-1991), de ART SPIEGELMAN —el *non plus ultra* de la autoconsciencia y la ironía autorreflexiva en los cómics (Hatfield, 2005, 139)—, los documentales ensayísticos de AGNÈS VARDA o películas de autoficción como *Caro diario* (1993), de NANNI MORETTI. La introducción del autor en el relato genera dos marcos narrativos —la memoria recreada y el previo, la realización del propio cómic— y permite jugar con puestas en abismo que pueden incluir, a lo Spiegelman, un metarrelato autobiográfico del proceso creativo. Para dicho prólogo en viñetas opté por una caricatura abocetada; el discurso se articuló a través de una conversación que recreaba las que habíamos tenido, intercalada con metáforas visuales. Usé irónicamente algún globo de pensamiento, un recurso muy original del cómic, hoy en desuso por la influencia de Alan Moore o Frank Miller, que desarrollaron el monólogo interior en cartuchos de texto, una *stream of consciousness* que los lleva a un plano más *interno* (Pérez, 2013). El tradicional globo de pensamiento permite en cambio una exposición *directa* de las reflexiones del personaje.

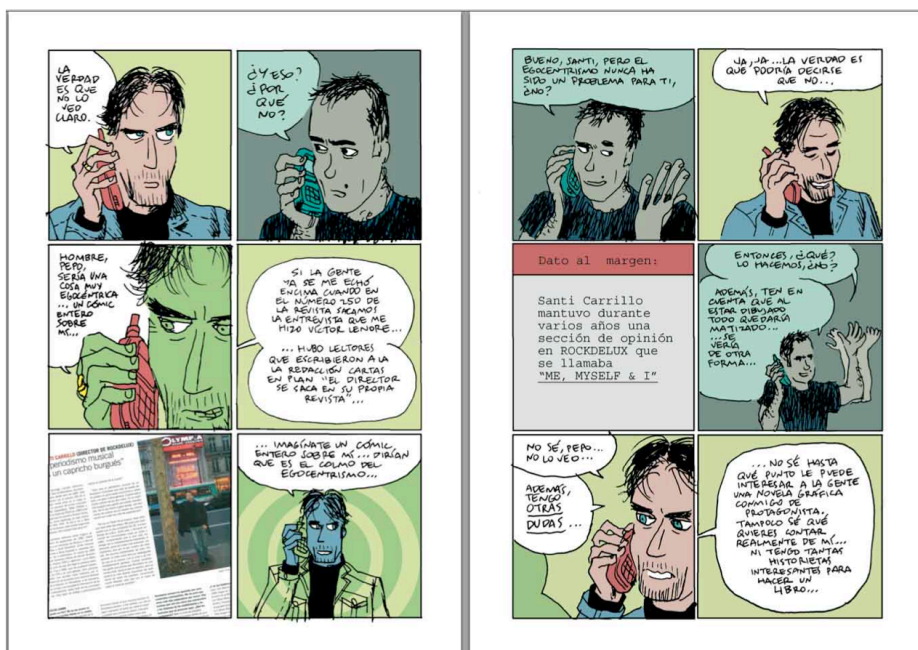


Figura 1. Santi Carrillo y Pepo Pérez, *Memorias de un periodista musical*, páginas 8 y 9. Tinta y color digital, inédita. Archivo digital para imprenta, 43 x 30 cm.

### 2. Palabras e imágenes

El libro se estructura en capítulos titulados como canciones que Carrillo asocia a sus recuerdos y biografía. Las memorias tienden a la evocación de sensaciones y emociones, y este caso no ha sido excepción. Sin embargo, el cómic tradicional ha sido una forma / medio enfocado a la acción *externa*: el *slapstick* (ya en sus inicios como medio de masas a finales del siglo XIX) y la ficción de *aventuras* (exóticas, superheroicas, etc.) han nutrido la mayoría del cómic del siglo XX, juvenil. Hasta décadas recientes un cómic artístico para adultos, la novela gráfica, no ha abordado otras temáticas: la memoria, la historia, la biografía, lo ensayístico; en definitiva, la *realidad*. Dichas temáticas exigen *nuevos recursos formales* para representar el mundo *interior* de ideas, emociones y sensaciones.

El texto de Carrillo ha seguido derroteros abstractos, planteando desafíos formales para transformarlo en una narración en imágenes, especialmente en pasajes ensayísticos y de memoria sobre su infancia o la muerte temprana de su padre. Para ellos he acudido a alegorías y metáforas visuales, en el diseño y viñetas, o al contraste entre lenguajes (entre dibujo y fotografía) y registros representacionales (caricatura /realismo). En ocasiones el instante pide una representación realista, con el consiguiente efecto de distanciamiento: el dibujo realista en la secuencia de cómic es paradójico porque crea una distancia de extrañamiento y mitifica lo representado, resulta *irreal* (Medley, 2010). También hay apropiación de imágenes (portadas de discos, fotografías, viñetas de otros cómics) y reproducción de documentos que *certifican* el origen real de lo narrado.

El cómic *no es ilustración* puesto que el texto cede el protagonismo narrativo a las imágenes, encuadradas por el diseño y las viñetas. Un principio que define al cómic es la "solidaridad icónica" entre imágenes separadas pero interdependientes, relacionadas semántica y plásticamente por su coexistencia en presencia (Groensteen, 2007, 17). Los cómics tienden a basarse en la primacía de códigos visuales, donde el texto pierde el valor significativo que tiene en la obra literaria (Marco, 2007, 19). No solo porque liga su significado a las imágenes y esa relación lo cambia; también porque se integra *visualmente* en el dibujo mediante la rotulación manual, las onomatopeyas o las metáforas visuales. Así, quizá *resolvería* la tradicional dialéctica entre escritura e imágenes, integrando en un mismo lenguaje artístico el pensamiento abstracto y *racional* asociado históricamente a la escritura y el pensamiento *sensorial / mágico* ligado a las imágenes (Tomás, 2005, 20-21). El diseño de página es fundamental pues encauza la narración visual, generando el tono o voz narrativa. El ritmo de lectura puede controlarse mediante el diseño, cambiando el tamaño relativo de las viñetas, con su distribución a lo largo de la (doble) página (Varillas, 2009, 225). En el cómic, *el espacio es tiempo*: cuando leemos captamos el tiempo "especialmente, puesto que, en el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa" (McCloud, 2005, 100).<sup>1</sup>

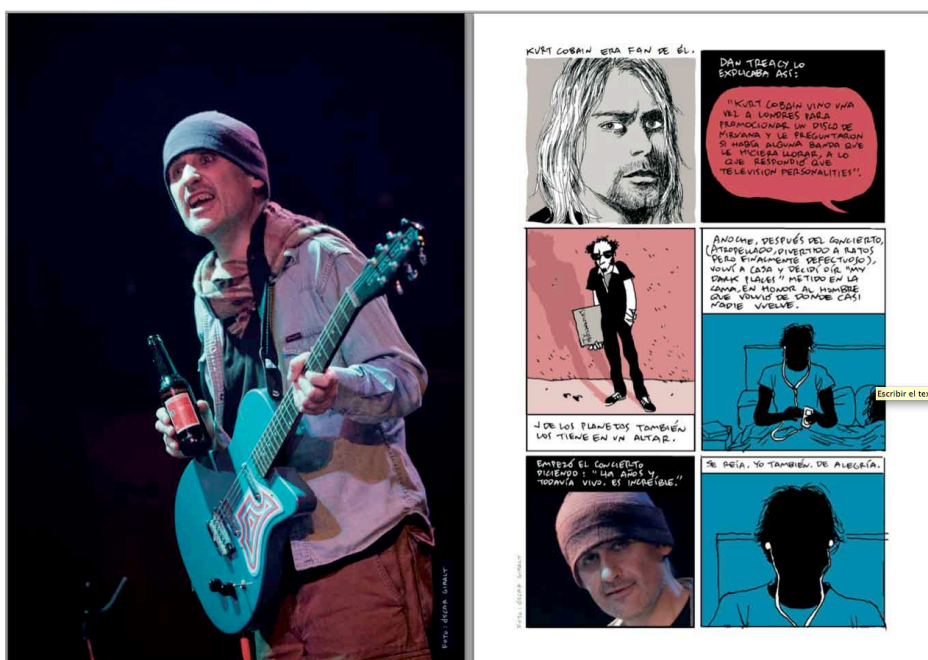


Figura 2. Santi Carrillo y Pepo Pérez, *Memorias de un periodista musical*, páginas 20 y 21. Tinta y color digital, inédita. Archivo digital para imprenta, 43 x 30 cm.

### 3. La vida ordinaria es un asunto bastante complejo

Para la investigación de referentes he (re)leído numerosos cómics de memoria y autoficción. No hay tanto trabajo en ese campo desde el primer cómic autobiográfico, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972), de JUSTIN GREEN, miembro del movimiento del *comix underground* de los sesenta y setenta. Green, que llevó a las viñetas sus recuerdos sobre un trastorno obsesivo-compulsivo relacionado con su educación religiosa, inspiraría a historietistas de su generación para realizar cómics sobre la memoria, como Art Spiegelman, futuro autor de *Maus* (García, 2010, 154-156). Otro pionero del cómic autobiográfico es el guionista HARVEY PEKAR quien, bajo la influencia de los tebeos underground de Robert Crumb, escribió desde 1976 hasta 2008 *American Splendor*. Bajo ese título irónico la serie narra de forma desdramatizada sucesos vulgares de una vida vulgar, la suya. Así, hubo de desarrollar recursos narrativos junto con numerosos dibujantes, como Crumb o Joe Sacco, en una época en la que el cómic había tratado escasamente ese tipo de temáticas. Igualmente notable es la adaptación al cine de *American Splendor* (2003, SHARI SPRINGER BERMAN y ROBERT PULCINI), un artefacto metalingüístico que combina lenguajes *antagónicos* para reflexionar sobre la representación de lo vivido: la dramatización (con el actor Paul Giamatti como Pekar), el documental y el cine de animación. "Ordinary life is pretty complex stuff" era el lema de Pekar y de la película.

<sup>1</sup> Gubern también indicó que "las estructuras temporales de montaje están indisolublemente ligadas a las estructuras espaciales" (1972, 170).

Otro maestro del cómic autobiográfico es EDDIE CAMPBELL. Pionero de la novela gráfica, ha explorado recursos formales alejados del cómic de influencia cinematográfica, hegemónico desde los cuarenta hasta finales del siglo XX. Lo cotidiano es el centro narrativo de su *Alec* (1981-2005), un recuento poético y tragicómico de las vivencias del autor durante tres décadas, inspirado en la literatura de Marcel Proust y Henry Miller. Su crisis sobre el tema autobiográfico produjo *The Fate of the Artist* (2006), un ejercicio de autoficción y puesta en abismo. Su *desmontaje* empieza en la cubierta, un autorretrato descompuesto, prosigue en el interior con diversos formatos (tiras de prensa, texto ilustrado, fotonovela, etc.) y termina en la contracubierta, el envés del "lienzo".

Un referente clave es DAVID MAZZUCHELLI, quien dibujó en 1994 una adaptación al cómic de la novela de Paul Auster *City of Glass*, de cuyo guión y planificación se encargó PAUL KARASIK, con diseños alegóricos y metáforas visuales para adaptar los pasajes más introspectivos. La ficción realista basada en un tiempo pausado y preciso, construido con el diseño de página y la repetición del plano de encuadre, es el terreno de CHRIS WARE, que ha recuperado recursos en desuso de las *comic-strips* de principios del siglo XX para aplicarlos a obras monumentales que exceden el marco de los formatos clásicos de edición: su *Building Stories* (2012) es una "novela gráfica" singular, una caja que contiene publicaciones de distinto formato que el lector puede leer en el orden que prefiera. Por su lado, *My Favorite Thing is Monsters* (2017), de EMIL FERRIS, es un auténtico laboratorio en el que la autora, ilustradora pero no historietista de profesión, tira por la borda cualquier "regla del oficio" y se lanza a dibujar en un cuaderno de bocetos. En él desarrolla de modo orgánico su gran novela americana, una densa *Bildungsroman* articulada como *thriller* detectivesco, parcialmente inspirada en su preadolescencia en un barrio marginal en el Chicago de 1967. Ferris usa viñetas o no según la escena, demostrando que un cómic no tiene que seguir determinadas convenciones, y cambia de estilo según el tema: del realismo detallado de *cross-hatching* con bolígrafo BIC al boceto caricaturesco; del dibujo muy elaborado al garabato tachado, o el *error* como camino a explorar.

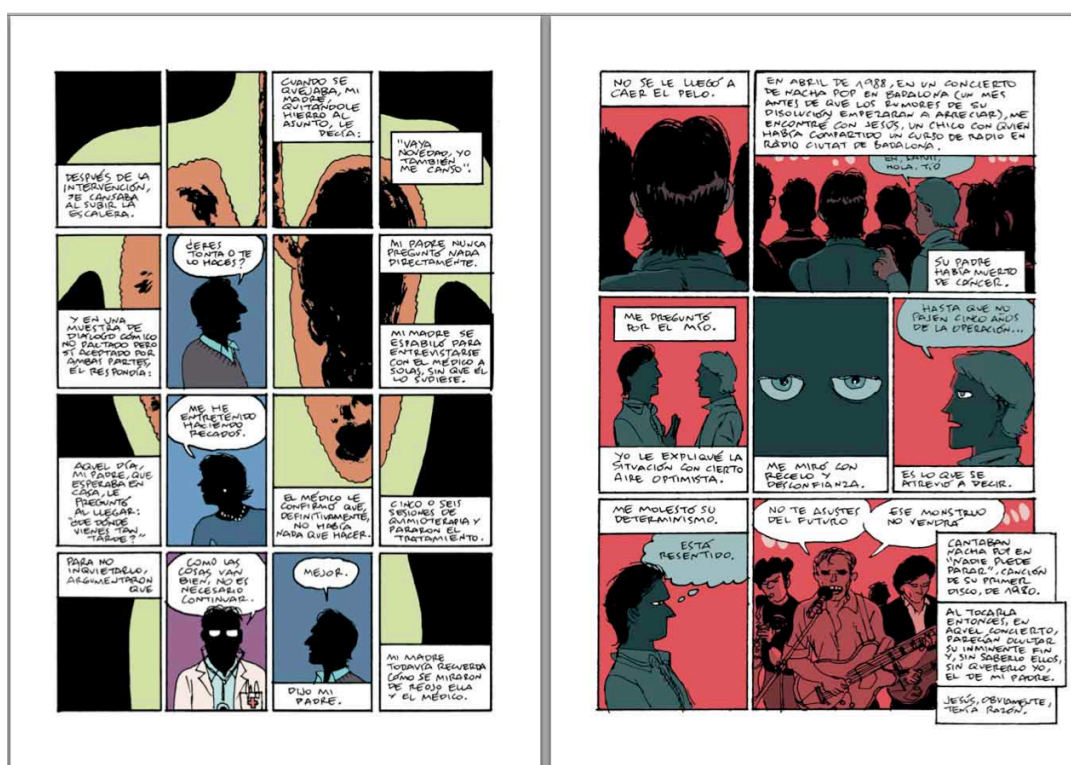


Figura 3. Santi Carrillo y Pepo Pérez, *Memorias de un periodista musical*, páginas 36 y 37. Tinta y color digital, inédita. Archivo digital para imprenta, 43 x 30 cm.

#### 4. Memoria traumática y representación indirecta

Cuando Spiegelman abordó el Holocausto en *Maus* (un modelo para Ferris), su principal problema fue el de la representación: cómo trasladar a la imagen-texto del cómic el relato oral de su padre, un judío polaco que sobrevivió a la *Shoah*, desde los guetos urbanos a Auschwitz. Spiegelman era consciente del riesgo de trivialización —el "Holo-kitsch" que se reprochó a docudramas como *Holocaust* (1978)— en una época en la que el tema había sido escasamente representado en los medios de masas y seguía vigente la (malinterpretada) afirmación de Adorno sobre la barbarie de la poesía después de Auschwitz. Spiegelman usó un dibujo conceptual con alto grado de simbolismo, inspirado en los estereotipos racistas de la propaganda nazi y en la tradición gráfica de *funny animals*, que representaba a los personajes como animalitos antropomórficos: judíos como ratones, nazis como gatos, etc. Con esa metáfora visual "racista" había resuelto la paradoja de aludir a la deshumanización, mecanismo básico que antecede a la tortura o exterminio de seres humanos, y cuestionar al mismo tiempo su inadecuación y artificio.

La vía simbólica y alusiva de *Maus*, una representación *indirecta*, ha inspirado otras memorias traumáticas en cómic. *Un largo silencio* (1997) es una peculiar novela gráfica con el testimonio de FRANCISCO GALLARDO sobre sus avatares en la Guerra Civil española; su hijo MIGUEL GALLARDO *ilumina* el texto con dibujos e historietas caricaturescas con numerosas metáforas visuales. *Persépolis* (2000-2003), de MARJANE SATRAPI, es una memoria de juventud que evoca el turbulento Irán de la revolución islámica y la Guerra Irán-Irak, inspirada tanto en *Maus* como en la representación alegórica de *L'Ascension du Haut Mal* (1994-2003), una memoria familiar del francés DAVID B. La artista visual LAMIA ZIADÉ se enfrentó a sus recuerdos infantiles sobre las atrocidades de la Guerra del Líbano construyendo maquetas de papel, como lo haría un niño, en la instalación *La Bataille des Hôtels* (2008), o con texto ilustrado en el libro *Bye Bye Babilonia. Beirut (1975-1979)* (2010). En este último los dibujos son toscos e "infantiles"; las figuras, aisladas e inacabadas: imágenes congeladas y espectrales, como los recuerdos. Zadié asocia la "euforia" de tortura y mutilaciones a los objetos de consumo y a los locales comerciales del Beirut preguerra: bajo el orden civilizado de los intercambios económicos civiles, palpitaba el caos hobbesiano.

En todas estas obras constatamos que la representación simbólica, no realista, incita al lector a imaginar, a *ver*, más allá de las viñetas. Para *conocer* hay que *imaginar*. "Comprender significa comprender con la imaginación" (Puelles, 2011, 179). La comprensión es *activa*. "Para recordar hay que imaginar" (Didi-Huberman, 2004, 55). Los modos de representación más *simbólicos e indirectos* parecen, pues, más adecuados para *activar la comprensión y la memoria*.

##### 5. Periodismo, biografía y (otra vez) memoria en cómic

Desde *Maus* existe un número creciente de obras de *no ficción*: autobiografía y memoria, historia, documental, reportaje. V.gr., los cómics periodísticos del pionero Joe Sacco, modelo seguido por autores como JORGE CARRIÓN y SAGAR (*Barcelona. Los vagabundos de la chatarra*, 2015). Aunque existen precedentes menos conocidos, debido quizá al eurocentrismo: el mexicano RIUS ya experimentó con la yuxtaposición de lenguajes gráficos para sus historietas políticas de corte documental y ensayístico en la serie *Los Agachados* (1968-1977). Pero si hablamos de reportaje en viñetas debemos examinar *Le photographe* (2003-2006), de DIDIER LEFÈVRE, EMMANUEL GUIBERT y FRÉDÉRIC LEMERCIER. Una confrontación entre memoria y documento, autoficción y realidad, autobiografía y biografía; construida a partir de las fotos y recuerdos de Lefèvre sobre su expedición con Médicos Sin Fronteras en el Afganistán invadido por los soviéticos de 1986. Su testimonio sobre el viaje y los desastres de la guerra de los que fue testigo son reconstruidos en presente y en primera persona en las viñetas de Guibert, pero entre ellas se interpolan las fotografías de Lefèvre, la huella indicial y "objetiva" de que todo aquello *sucedió*. La secuencia simultánea del cómic *invierte* los términos de iconicidad habitual: las fotografías (en b/n), contrapuestas a los dibujos "subjetivos" e "imaginarios" de Guibert (a color, una *ligne claire* realista: un "*Tintín* para adultos"), aparecen más míticas, cuestionando la "verdad" fotográfica frente a la "mentira" dibujística. GUIBERT es el responsable de otros cómics basados en los recuerdos de su amigo estadounidense Alan Ingram Cope (1925-1999): *La guerra de Alan* (2000-2008), *La infancia de Alan* (2012) y *Martha & Alan* (2016). Guibert despliega sofisticados recursos formales para poner en página emociones y recuerdos. Así, en *Martha & Alan* acude a dobles páginas en la frontera entre el cómic tradicional y el libro ilustrado, y aplica colores fantasmagóricos con la textura sensorial de la memoria.

##### 6. Ensayos visuales y memorias pictóricas "muy de cómic"

Hay otros recursos valiosos en el cine de no ficción cuya traslación al cómic exige soluciones por *equivalencia*: el *pensamiento visual* de HARUN FAROCKI; los modos oblicuos de abordar la memoria sobre las matanzas de civiles palestinos en Sabra y Chatila (1982) en el cine animado de *Vals con Bashir* (2008, ARI FOLMAN); los documentales ensayísticos que el cineasta camboyano RITHY PAHN ha dedicado al genocidio cometido por los Jemeres Rojos entre 1975 y 1979, al que logró sobrevivir (toda su familia murió). En *L'image manquante* (2013), Pahn contrapone filmaciones de archivo, propaganda de los Jemeres Rojos, con el testimonio de lo que *él vio* (al modo testimonial del Goya de *Los desastres de la guerra*) durante su infancia. Como de ese genocidio no hay imágenes, igual que los nazis se preocuparon de que no las hubiera sobre el Holocausto, Pahn realiza el *reenactment* con maquetas y muñecos de barro: imágenes congeladas de la memoria.

La influencia del cómic en la pintura de WILHELM SASNAL es inspiradora, en particular en su memoria familiar sobre el Holocausto. Sasnal eligió una representación *en segundo grado* para abordarlo, confesando así implícitamente que pertenece a una generación que solo lo conoce a través de representaciones: una *postmemoria* (Hirsch, 2001, 10).<sup>2</sup> Sasnal, polaco nacido en 1972, quería aludir al controvertido papel de sus compatriotas durante el genocidio en Polonia, pero también a la deportación de algunos de sus familiares (su bisabuela murió en Auschwitz). En su serie pictórica *Maus* (2001) se apropia de viñetas de Spiegelman en la tradición pop. *Maus* se había publicado tardíamente en Polonia, en 2001, no sin controversia porque en su representación de *funny animals* los polacos no judíos aparecían como *cerdos*. Ese año Sasnal realiza su serie de cuadros *Maus*, donde juega con la "presencia de una ausencia" (Virilio, 1988, 24) porque copia viñetas de *Maus* pero sin pintar textos ni personajes, enfatizando los inquietantes escenarios de la *Endlösung* (barracones de campos de concentración), reducidos a patrones abstractos. Su estilización de la línea parece una cita irónica al pop art original. Si Lichtenstein copió viñetas del cómic comercial de ficción romántica, en color, Sasnal copia viñetas en b/n de una novela gráfica de no ficción y tema dramático. En otra serie de lienzos, Sasnal se inspira en la atmósfera grave del filme homónimo de Claude Lanzmann y en la prosa de Tadeusz Borowski, deportado a Auschwitz y Dachau. Así, en *Shoah (Forest)* (2003)

<sup>2</sup> "An intersubjective transgenerational space of remembrance, linked specifically to cultural or collective trauma", defined through "an identification with the victim or witness of trauma, modulated by the unbridgeable distance that separates the participant from the one born after".

pinta figuras diminutas bajo un gran remolino de brochazos verdes, un signo siniestro del bosque donde fueron enterrados tantos judíos.

## CONCLUSIONES

En el trabajo gráfico de *Memorias de un periodista musical* se trata, pues, de incorporar lenguajes plásticos ajenos a la tradición dominante del cómic, desarrollando una forma experimental de múltiples texturas que combina el dibujo (caricaturesco y realista) con el collage y la fotografía. El contraste entre fotografía y dibujo, aún poco explorado, implica el choque entre el (aparente) index o huella de la realidad de la fotografía, el "Esto ha sido" (Barthes, 2006, 91), y la invención que implica el dibujo. A modo de conclusión, veamos el proceso de la cubierta, para la que se partió de una fotografía de recuerdo de Santi Carrillo. La imagen era interesante por su carácter *antiartístico* o "postfotográfico" (Fontcuberta, 2016), pero también por su pregnancia. Resumía el concepto principal: presentaba a su protagonista mirando a cámara, un periodista musical conocido en España, en un contexto netamente musical, un concierto del legendario Brian Wilson en el Olympia de París. Sin embargo, esto no sería un libro convencional, como podía aparentar esa primera cubierta, sino un cómic. Por eso decidí dibujar la figura de Santi con un estilo gráfico sintético, de colores planos, para contrastar con la textura de "detalle infinito" del fondo fotográfico. Ya teníamos portada. El escenario fotográfico aporta el índice de la realidad, porque lo que se cuenta está basado en hechos sucedidos. "Esto ha sido". El dibujo, sin embargo, es *creación*. *Inventión*, como la memoria.

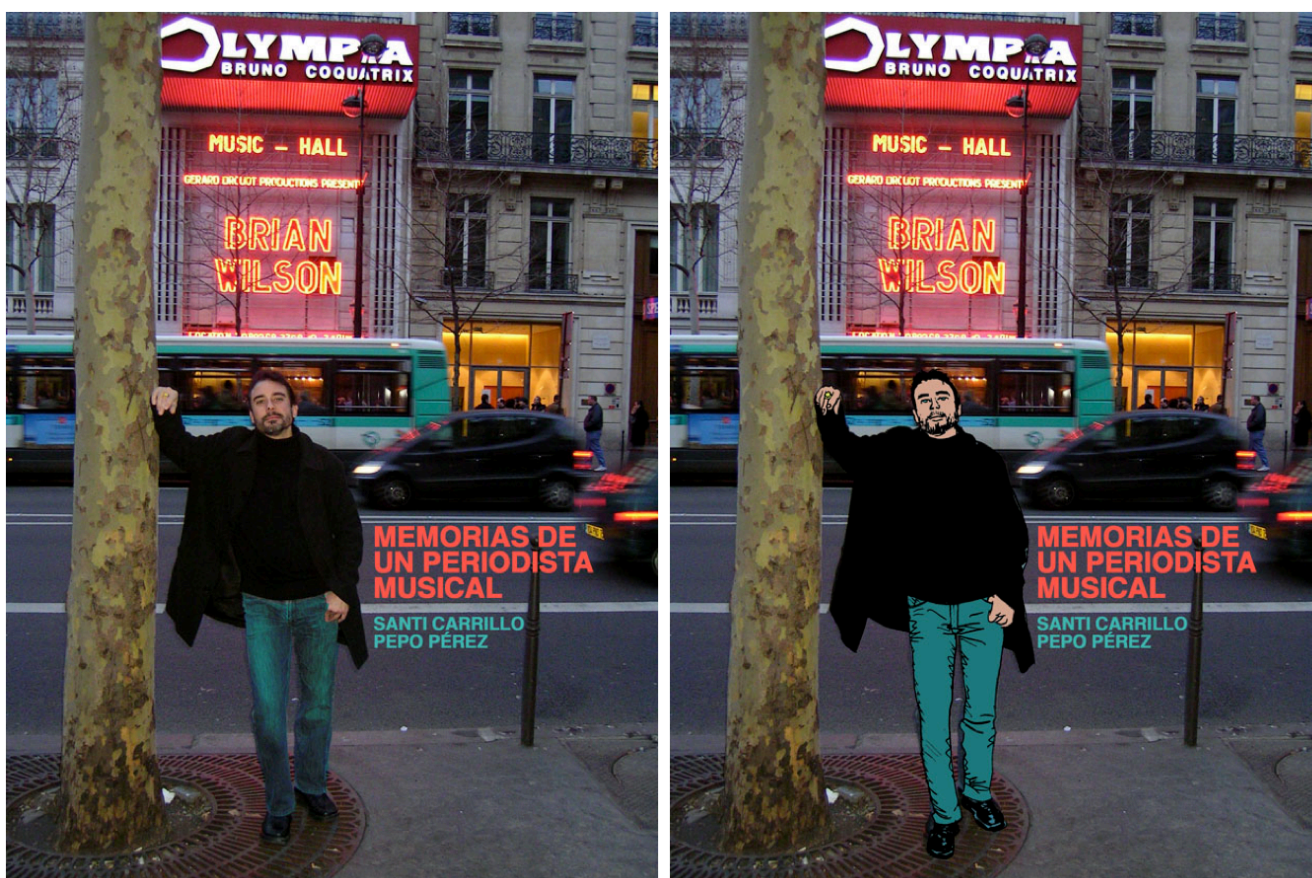


Figura 4. Pepo Pérez, *Memorias de un periodista musical*, proceso creativo para la cubierta. Collage, tinta y color digital, inédita. Archivo digital para imprenta, 15 cm. x 21,5 cm c/u. Fotografía base de María José Prieto Puga.

## FUENTES REFERENCIALES

- BARTHES, R. (2006). *La cámara lúcida*. Trad. Joaquim Sala-Sanahuja. Barcelona: Paidós.
- BEATY, B. (2012). *Comic Vs. Art*. Toronto: University Press of Toronto.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2004). *Imágenes pese a todo*. Trad. Mariana Miracle. Barcelona: Espasa.
- FONTCUBERTA, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutemberg.
- GARCÍA, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.

- GROENSTEEN, T. (2007). *The System of Comics*. Trad. inglesa de Bart Beaty y Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi.
- HATFIELD, C. (2005). *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi.
- HIRSCH, M. (2001). "Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory", *The Yale Journal of Criticism*, 14-1, pp. 5-38.
- GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Edicions 62.
- MARCO, J. (2007). "Prólogo", en MOIX, T. *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera.
- MCCLLOUD, S. (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Trad. Enrique S. Abulí. Bilbao: Astiberri.
- MEDLEY, S. (2010). "Discerning Pictures: How We Look At and Understand Images in Comics", *Studies in Comics* 1-1, pp. 53-70.
- PAHN, R. y BATAILLE, C. (2013). *La eliminación*. Trad. Joan Riambau. Barcelona, Anagrama.
- PÉREZ, P. (2013). "El discurso interior en los cómics de Frank Miller", *Ítaca* vol. 1, nº 3, pp. 97-147.
- TOMÁS, F. (2005). *Escrito, pintado (Dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo)*. Madrid: Antonio Machado Libros, pp. 20-21.
- VARILLAS, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio.
- VIRILIO, P. (1988). *Estética de la desaparición*. Trad. Noni Benegas. Barcelona: Anagrama.