

***EL VECINO. HISTORIAS
EL VECINO 4***

(dos novelas gráficas)

***THE NEIGHBOUR. STORIES
THE NEIGHBOUR 4***

(two graphic novels)

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga | Grado en
Bellas Artes | Memoria Trabajo de Fin de Grado | septiembre 2019
Autor: **Juan Carlos Pérez García** (Pepo Pérez)
Tutora: **Blanca Montalvo Gallego**



Formo parte de un grupo de artistas que han empezado a desdibujar las fronteras entre arte contemporáneo y cultura popular, situándome de manera simultánea en ambos contextos y haciendo un trabajo experimental en el que el lenguaje del cómic se acomoda tanto en el campo expandido del arte como, en un movimiento inverso, los tropos y estrategias del arte contemporáneo se adoptan en el espacio de la historieta y la narración gráfica.¹

—Francesc Ruiz

¹ RUIZ, Francesc: “Loka”, en Rodríguez, Mafalda (coord.), *George Herriman. Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2017, p. 115.

RESUMEN

El presente trabajo se compone de dos novelas gráficas: *El vecino. Historias* y *El vecino 4*, realizadas en colaboración con el guionista madrileño Santiago García. *El vecino. Historias*, terminada por completo y lista para imprenta (160 páginas a color), es la nueva entrega de la serie de novelas gráficas *El vecino*. Aunque se sitúe al margen de la historia principal, el volumen amplía el universo narrativo de la saga profundizando en personajes ya existentes junto con otros nuevos, a través de historietas breves de diversa extensión; algunas ya publicadas en diversas revistas, otras inéditas. Todas estas historias juegan con los recursos formales del cómic, sus convenciones y formatos tradicionales, a menudo desde una perspectiva metalingüística bajo la que cada historieta se plantea como un laboratorio creativo en el que investigar desafíos formales y experimentar con diferentes recursos artísticos. *El vecino 4* es el cuarto tomo de la serie, aún en proceso pero ya muy avanzado (272 páginas a color), continúa la narración principal de la serie introduciendo un nuevo giro narrativo, en contenido y forma. Con un planteamiento predominantemente visual, en contraste con los tres libros previos, este cuarto volumen parte de una perspectiva autorreflexiva sobre los códigos del género de superhéroes, con el objetivo de desplazar el significado de sus tópicos de ficción para cuestionar su sentido, y adopta una forma mutante y experimental.

La presente memoria documenta tanto el proceso de investigación teórica (conceptual y de referentes artísticos) como de experimentación y producción plástica para ambas novelas gráficas.

Palabras clave: cómic, cómic expandido, détournement, dibujo, narración gráfica, novela gráfica, resignificación del cómic

ABSTRACT

This work consists of two graphic novels: *The Neighbour. Stories* and *The Neighbour 4*, made in collaboration with the Madrid scriptwriter Santiago García. *The Neighbour. Stories*, finished and ready for printing (160 color pages), is the new installment of the graphic novel series *The neighbour*. Although it is located outside the main story, this volume expands the narrative universe of *The Neighbour* through brief stories of varying length —some of them were published in different magazines, others remain unpublished. All these stories play with the formal resources of comics, its conventions and traditional formats, often from a metalinguistic perspective under which each story is considered as a creative laboratory for investigating formal challenges and experimenting with different artistic devices. *The Neighbor 4*, still in process but already very advanced (272 color pages), is the fourth volume of the series. It continues the main narration of the latter (*The Neighbour 3*) introducing a new narrative twist, in both content and form. With a predominantly visual approach, as compared to the three previous books, this fourth volume adopts a self-reflective perspective on the codes of the superhero genre, with the aim of shifting the meaning of its fiction topics and thus questioning their meaning, as well as adopting a mutant, experimental form. This academic report documents the theoretical research process (conceptual and artistic references) as well as the experimentation and plastic production for both graphic novels.

Key words: comics, détournement, drawing, graphic novels, graphic storytelling, resignification of comics

ÍNDICE

	1. IDEA 1
2. DESARROLLO: PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PLÁSTICO 1	
	2.1. <i>El vecino. Historias</i> 2
	Investigación teórica para <i>El vecino. Historias</i> 18
	2.2. <i>El vecino 4</i> 23
	Investigación teórica para <i>El vecino 4</i> 23
3. CRONOGRAMA Y FORMALIZACIÓN 39	
4. PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN 42	
	CONCLUSIONES 44
	BIBLIOGRAFÍA 45
	ANEXOS 51
	Anexo 1. <i>El vecino</i> como serie de cómic 51
	Anexo 2. Dossier de las obras 54

1. IDEA

El vecino. Historias y *El vecino 4* son dos novelas gráficas, la primera ya terminada, aún inédita (se publicará a finales de octubre de 2019 por la editorial bilbaína de ámbito nacional Astiberri), y la segunda en proceso, muy avanzada, con fecha de publicación provisional programada para 2020; ambas realizadas en colaboración con el guionista Santiago García (Madrid, 1968). Se trata, pues, de dos obras gráficas, concebidas para su publicación en forma de libros.

Ambas son parte de un proyecto de largo recorrido que comenzó en 2004, año de edición del primer volumen de *El vecino*, una serie de cómic compuesta de tres tomos hasta la fecha que se ha desplegado en diversos formatos de publicación y tonos narrativos/visuales, siempre con un afán de experimentación y de juego con la forma. En este sentido, los guiones de Santiago incluyen escasas indicaciones o acotaciones, una decisión deliberada para dejar al dibujante, el autor de este trabajo, la mayor libertad a la hora de convertirlos en una narración visual en viñetas con la que investigar, en la medida de lo posible, nuevas posibilidades expresivas del cómic a través de las infinitas combinaciones entre texto, dibujo y diseño que permiten las páginas de historieta. La premisa básica de la narración de *El vecino* parte del choque deliberado entre dos mundos, el cotidiano y el fantástico: la historia de los vecinos de un bloque, sus relaciones personales y su vida social y profesional, aparece enmarcada por un elemento mítico, ya que uno de los protagonistas es un superhéroe, cuyas “hazañas” sin embargo suelen quedar en elipsis, fuera de vista para el lector. De ese contraste deriva buena parte de las situaciones de la historia, que ha avanzado a lo largo de los tres primeros volúmenes a través de abundantes cambios de tono, de lo cómico a lo dramático, lo sórdido o lo grotesco, y todo ello a veces en el curso de un mismo libro.

El vecino. Historias es el nuevo tomo, un volumen al margen de la serie principal que recoge historias cortas protagonizadas por diversos personajes, protagonistas y secundarios, del universo narrativo de la obra. El concepto principal de este libro es que cada historia plantee juegos narrativos y tonales diferentes, para generar un lenguaje particular en cada pieza y trascender así las expectativas del lector; juegos que se plantean a menudo desde perspectivas metalingüísticas, a partir de los propios recursos formales del cómic, sus convenciones y formatos tradicionales. Por su lado, *El vecino 4* es el volumen que continúa la narración principal de la serie pero introduce un nuevo giro narrativo, en contenido y forma. Con un planteamiento que prioriza lo visual, en contraste con los tres libros previos, más basados en lo discursivo desde el diálogo y las situaciones cotidianas, este cuarto tomo parte de una perspectiva autorreflexiva sobre los códigos y tópicos del género de superhéroes y adopta una forma mutante y experimental.

El objetivo principal de ambos trabajos se puede resumir en el mismo de toda la serie *El vecino*: por una parte, explorar el significado ideológico de los clichés y tropos de géneros de la ficción moderna como el costumbrismo y los superhéroes. También cuestionar temas implícitos en este último, como la legitimidad de la violencia y el poder, a través del desplazamiento de significado de los símbolos habituales en esos géneros narrativos. Por otra, investigar aspectos formales del lenguaje del cómic para cuestionar de manera paralela el uso que damos por hecho de los mismos.

2. DESARROLLO: PROCESO DE INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PLÁSTICO

Sobre los tres libros ya publicados de *El vecino*, puede consultarse el texto del Anexo 1. La presente memoria documenta los dos nuevos volúmenes de la obra, objeto de este trabajo.

El vecino. Historias, novela gráfica de 160 páginas a todo color, recopila historias breves ya publicadas en diversos medios junto a cinco historias inéditas, realizadas en 2019 (treinta páginas del total), además de extensos extras finales donde Santiago García y el autor de este trabajo comentamos, en sendos textos inéditos, escritos *ad hoc* para el volumen, el proceso creativo de dichas historias.

El vecino 4 es, como su título indica, el cuarto volumen de la serie principal. Un libro de 272 páginas a todo color, aún en proceso pero muy avanzado: ya está dibujado a lápiz en su totalidad y en la actualidad se están acabando páginas a color. Este nuevo volumen presenta un nuevo giro en las estrategias artísticas previas, como se explicará más adelante. También pretende representar escenas insólitas en el género de superhéroes y emplear una forma experimental que combina múltiples lenguajes de diversas texturas (dibujística, pictórica, fotográfica, collage digital).

Ambos libros, inéditos en la fecha de presentación de este Trabajo de Fin de Grado, se publicarán por Astiberri Ediciones. Su salida a las librerías llegará en un momento clave para *El vecino* porque la serie cuenta con una adaptación audiovisual en imagen real para la plataforma Netflix, ya rodada y en proceso de posproducción, que se estrenará en 2020. Los dos libros participan de un elemento fundamental en la serie *El vecino*: el humor y la ironía, que permite la doble y a veces triple codificación en el mismo texto visual. La ironía, recurso crucial en las artes visuales modernas desde al menos las vanguardias históricas, en la sátira gráfica del XIX (fundamental en la emergencia del cómic moderno) y en la literatura picaresca y satírica de siglos previos, es un recurso que merece ser tomado muy en serio, como argumentó Richard Rorty: la ironía implica el reconocimiento de la contingencia de todas las cosas; la ironía es antidogmática; la ironía manifiesta la duda permanente sobre lo que uno dice y sobre cómo lo dice.² A continuación abordamos por separado el proceso de investigación y creación de los dos libros que se presentan.

2.1. *El vecino. Historias*

Se trata de un volumen que recoge las historietas cortas de *El vecino* publicadas en revistas como *El Manglar* o *NSLM (Nosotros Somos Los Muertos)*, más cinco historias nuevas, inéditas y realizadas a lo largo de 2019. Todas ellas juegan con los recursos formales del cómic, sus convenciones y formatos tradicionales, a menudo desde una franca perspectiva metalingüística. Estas historias breves se han planteado como un verdadero banco de pruebas, ya que en cada pieza se planteaba un nuevo experimento, como se comenta detalladamente a continuación siguiendo su orden de aparición en el libro.

“Soy un superhéroe”: lo grande y lo pequeño

En “Soy un superhéroe” (2009, publicada en *El Manglar*) el juego formal consistía en contraponer el ritmo visual de las 24 miniviñetas de la primera página (cantidad poco habitual) con una *splash page* o viñeta a toda página justo a continuación, con el cambio de escala, real y mental —de percepción por el lector—, que ello implica: la viñeta a toda página sería percibida aún más grande de lo que es. Fue divertido colorear usando efectos evidentes de ordenador, en la estela del extraordinario trabajo de LYNN VARLEY para *DK2* (2001-2002),³ un cómic visionario que se revela más influyente a cada año que pasa.

² Vid. RORTY, Richard: *Contingency, Irony, and Solidarity*, Cambridge: Cambridge University Press, 1989.

³ MILLER, Frank, y VARLEY, Lynn: *The Dark Knight Strikes Again* (conocido como *DK2*). Nueva York: DC Comics, 2001-2002.

“Lo que me ha pasado hoy”: el cómic como relaciones de contigüidad

En “Lo que me ha pasado hoy” (2007, publicada en *El Manglar*) la idea principal fue contrastar lo que dicen los personajes con lo que piensan de verdad. Para ello acudimos a un recurso original del cómic, el bocadillo de pensamiento, significativamente hoy en desuso, debido a la influencia de historietistas como ALAN MOORE o FRANK MILLER, que emplearon profusamente el monólogo interior en cartuchos de texto, que lo sitúa en un plano más *interno* y lo acerca más a la “corriente de pensamiento” literaria. Por contraste, el bocadillo de pensamiento permite al personaje exponer directamente su discurso mental en el mismo plano visual en que habla o realiza otras acciones, de manera simultánea.⁴ El contraste nos permitió desplegar un efecto cómico pero, al mismo tiempo, plantear implícitamente la oposición entre pensamiento y lenguaje verbalizado, así como el rol de las mentiras (piadosas o no) en las relaciones sociales y sentimentales. Aquí (a la derecha) la gama cromática digital se diseñó para aportar expresividad y separar apartamentos contiguos en secuencias donde los personajes actúan simultáneamente, otro recurso que permite el cómic con su diseño de página. En ese juego de mentiras cotidianas y superposición implacable de acciones estaría la base de *El vecino 3*.

“Mandorla”, o la viñeta como camarote de los hermanos Marx

Como en la historia anterior, se empleó un diseño de retícula uniforme de 4 x 4 (4 tiras de 4 viñetas), como el compás de una canción pop... o como el diseño base de *The Dark Knight Returns* (1986).⁵ El recurso era funcional (permitía contar más cosas en el espacio limitado de una revista de cómics “de las de antes”) y cómico al mismo tiempo: la acumulación de personajes, acciones y planos añadía un ritmo vertiginoso como de *slapstick* (el humor habitual en las tiras de prensa de principios del siglo XX) a la comedia de situación propia de *El vecino*. Los gags se suceden a esa “velocidad” de 4 x 4, y llega un momento en que hay más de uno por viñeta. El final, un chiste de situación anticlimático, cierra en falso la historia anticipando nuevas aventuras del supergrupo—desastre Mandorla, cuyos personajes están diseñados bajo inspiración de la tradición superheroica, más los “superhéroes” en segundo grado ya pasados por el tamiz de la parodia (el “Supergrupo” del *Superlópez* de JAN y EFEPÉ) y alguna persona real que me sirvió de inspiración. El nombre del grupo, “Mandorla”, es una broma sobre Historia del arte que alude, en efecto, a la aureola en forma de almendra en la que se insertan personajes sagrados, especialmente en el arte bizantino y románico, un nombre que aplicado a nuestro supergrupo sonaba ridículo y, sí, “bizantino”. Como ya ocurrió en la primera historia publicada en *El Manglar*, el diseño de 4 x 4 obligaba a sintetizar el dibujo al máximo para lograr una narración legible. De hecho, “aclaró” literalmente el dibujo de quien escribe estas líneas, en tanto lo acercó a la escuela francobelga de línea clara derivada del *Tintín* de Hergé, y ayudó sin



Página 1 de “Lo que me ha pasado hoy” (2007).

⁴ Vid. PÉREZ, Pepo: “El discurso interior en los cómics de Frank Miller”, en *Ítaca* vol. 1, nº 3, 2013, pp. 97-147, que incluye un epígrafe donde se analiza la introducción y evolución histórica del discurso interior en los cómics norteamericanos, primero en globos de pensamiento y más recientemente en cartuchos de texto.

⁵ MILLER, Frank, JANSON, Klaus, y VARLEY, Lynn: *The Dark Knight Returns*. Nueva York: DC Comics, 1986.

duda a encontrar “mi” estilo, una vez borradas las capas y capas de influencias a la moda con las que el joven dibujante tiende a ocultar sus inseguridades. En “Mandorla” (2007, publicada en *El Manglar*) buena parte de la gracia estriba en esas viñetas atestadas como el camarote de los hermanos Marx (véase aquí al lado), pero justo por eso componerlas no fue tarea fácil.

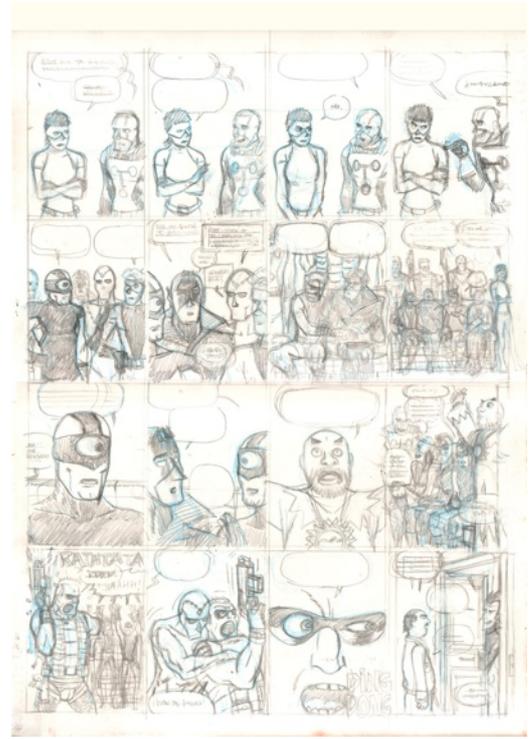
“Todo fue verdad”: deconstruyendo el mito de Lamia

Cuando ya parecía que había encontrado el estilo definitivo, Santiago me planteó algo como “Todo fue verdad” (2007, publicada en *El Manglar*), una historia que me puso en crisis hasta el punto de tardar meses en acabarla. ¿Qué problemas tuve aquí? El tipo de representación previa, esa línea clara caricaturesca, no funcionaba para una historia así, de superhéroes *de verdad* que se pelean *de verdad*, y además tan extrema. Durante semanas hice pruebas de estilo y entintado, usando diferentes plumillas, pinceles, etc. También tuve dudas con el color: llegué a probar diez versiones de color para la primera página. Luego estaba el problema de cómo representar la escena de violencia. Tenía que ser algo terrible, sórdido, y no quise escamotear el final usando siluetas negras elegantes o trucos parecidos. La parte fácil fue diseñar al personaje de la supervillana Lamia, el personaje más inquietante que haya dibujado nunca (exceptuando, claro, al Emperador). Concebí visualmente su personaje a partir del busto simbolista *Lamia*

George Frampton, *Lamia* (1899-1900), bronce y marfil.



(1899-1900), de GEORGE FRAMPTON, esculpido en bronce y marfil (se conserva en la Royal Academy de Londres), inspirado a su vez en el poema homónimo (1819) del romántico JOHN KEATS.⁶ El personaje mitológico de Lamia, por supuesto, es una encarnación temprana de la moderna *femme fatale*, y justo por eso nuestra historia pretende darle la vuelta a ese arquetipo con su terrible final, donde el “superhéroe” (Emperador) se cobra su victoria sobre ella de manera brutal. Justo como, *se supone*, no hacen los superhéroes. La legitimidad del poder y la violencia es uno de los temas que subyace en todo *El vecino*, y se trata también de plantear qué tipo de códigos éticos tendrían unos superhéroes “reales”. Para dibujar



Página 1 de “Mandorla” (2007), boceto a lápiz y (debajo) ya terminada para imprenta, archivo digital de 42 x 29,7 cm.



de la moderna *femme fatale*, y justo por eso nuestra historia pretende darle la vuelta a ese arquetipo con su terrible final, donde el “superhéroe” (Emperador) se cobra su victoria sobre ella de manera brutal. Justo como, *se supone*, no hacen los superhéroes. La legitimidad del poder y la violencia es uno de los temas que subyace en todo *El vecino*, y se trata también de plantear qué tipo de códigos éticos tendrían unos superhéroes “reales”. Para dibujar

⁶ Puede leerse online en *Bartleby.com* [<https://www.bartleby.com/126/36.html>]. [Acceso: 4/09/2019]

la acción me inspiré en algunos maestros del *comic book* americano, donde nació y se desarrolló el género de enmascarados: JACK KIRBY, JIM STERANKO, FRANK MILLER, JOHN ROMITA (SR. Y JR.), ROSS ANDRU O GIL KANE, todos ellos grandes dibujantes de escenas de acción y aventura del *comic book* norteamericano.

“El visitante”: doble monocromo axonométrico

Y tras aprender *the hard way* lo relativo del concepto de “estilo” de dibujo, especialmente en historias que por su tono te exigen cambiarlo, a “El visitante” (2008, publicada en *El Manglar*) le sentaba bien la caricatura de línea clara de las dos primeras historias. En este caso la “obstrucción” o dogma del que partimos para experimentar con la forma estaba en el esquema estricto de color en forma de V, que marcaba todo el diseño de la doble página enfrentada e implicaba un coloreado expresivo; aquí, un doble (seudo)monocromo. Un tipo de color no local, naturalista, que nos encanta. Aprendí a usarlo estudiando viejos tebeos americanos y españoles, limitados en su día por la cuatricomía analógica con colores indicados al imprimir (y por las prisas para llegar a imprenta en publicaciones que eran a veces *semanales*). La perspectiva axonométrica (que fue invertida en la segunda página; véase capa de color digital de esta última abajo a la derecha) ayudó a ordenarlo todo visualmente. Es una perspectiva que CHRIS WARE, el gran maestro de la novela gráfica reciente, emplea a menudo en sus cómics (aprendió su efecto, a su vez, en los cómics de prensa de FRANK KING), con un efecto que aquí nos interesaba: el lector ve las cosas desde un punto de vista extraño, frío, inhumano, cuasi divino, y convierte a los personajes en pequeños animalitos o insectos: “hormigas” que se afanan en tareas absurdas. Sobre dicha base axonométrica cambié el tipo de plano/encuadre y perspectiva solo en viñetas puntuales, con el efecto consiguiente que tiene. La recuperación del texto de apoyo en tercera persona, otro recurso del cómic tradicional hoy en desuso, es otra apuesta narrativa de esta historia. Es el equivalente al narrador omnisciente literario, aunque en los cómics —y esto es importante— aparece como un elemento textual superpuesto a la imagen que interactúa con esta.

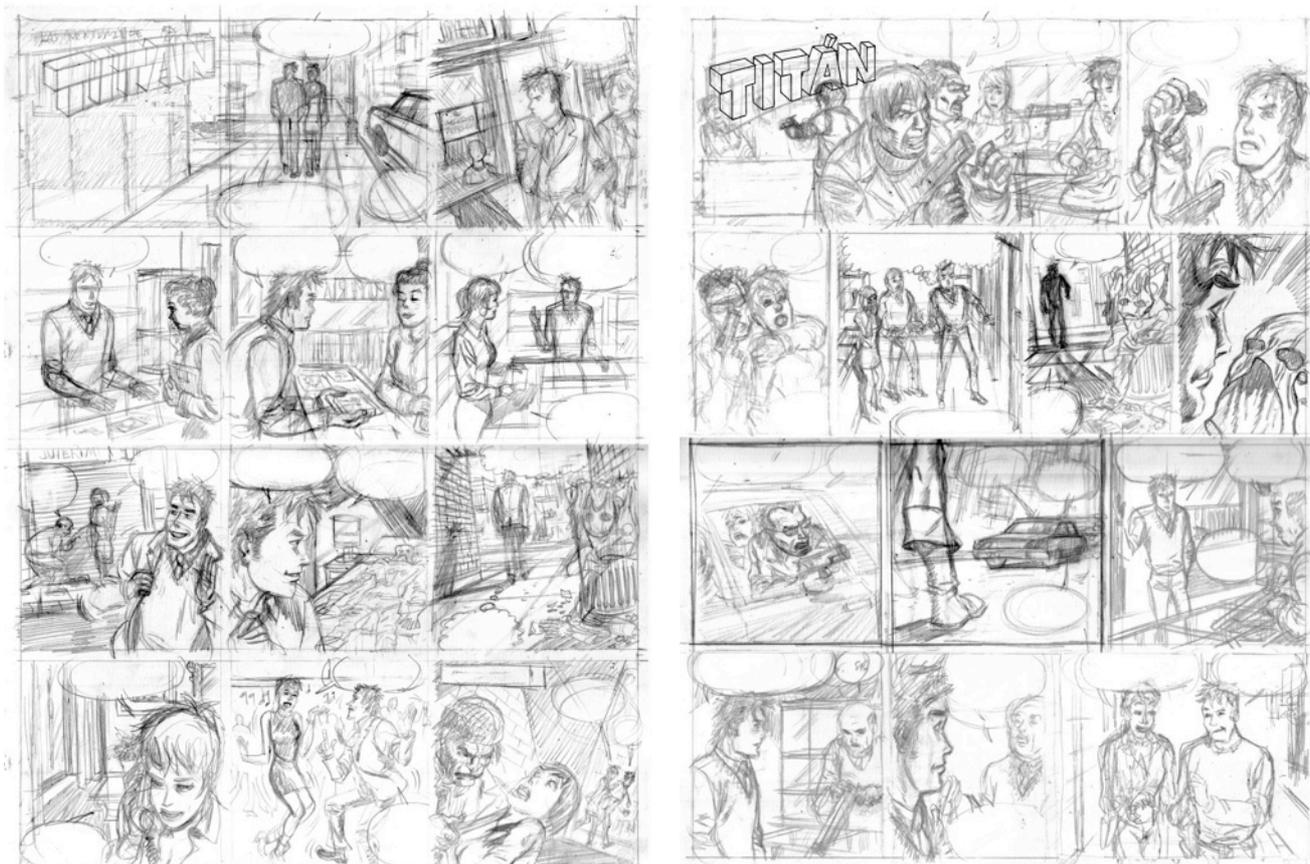
“Una nueva oportunidad”: lo que no es tradición es plagio

Para esta historia el estilo de dibujo ya estaba inventado, solo tenía que *copiarlo*. Aquí la obstrucción autoimpuesta consistía en narrar la historieta usando *literalmente* los modos de las tiras de cómic de prensa diarias y dominicales, un formato hoy prácticamente



Arriba: prueba de color digital para la página 1 de “Todo fue verdad” (2007). Debajo: la perspectiva axonométrica en Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* (2000), y en la capa de color digital para “El visitante” (2008), archivo digital de 42 x 29,7 cm.





Dibujos a lápiz para dos páginas seudo dominicales de “Una nueva oportunidad” (2008). Lápiz y tinta sobre papel, 42 cm x 29,7 cm c/u.

extinto. Así pues, estudié numerosos *comic books* y tiras del *Spiderman* de JOHN ROMITA SR., un referente básico para los tópicos de la vida secreta del superhéroe con los que jugamos en *El vecino*; tras unas cuantas pruebas para emular los estilos y entintado a pincel de Romita Jr., me lancé a dibujar. En “Una nueva oportunidad” (2008, publicada en *El Manglar*) hay gags implícitos que surgen solo de recuperar el formato obsoleto de “tira diaria” de continuidad; por ejemplo, las redundancias habituales que se producían al resumir en la primera viñeta lo sucedido en la tira del día anterior por si acaso el lector se la había perdido. Algo parecido ocurría a veces con la página dominical sobre lo narrado durante la semana. Si la *comic-strip* de los periódicos —un formato que convirtió al cómic en un medio de masas entre finales del siglo XIX y primeros del XX— entró en declive hacia los años sesenta, para cuando hacemos esta historia internet está matando la estrella de la prensa impresa, y ese es otro motivo importante para adoptar esos formatos anticuados. Otro gag derivado de la representación consistió en copiar literalmente algunas viñetas de Romita. Por ejemplo, la de Lola y Javier bailando al estilo “guateque” 1960s (arriba a la izquierda). La historieta entraba así en el territorio del “*collage expandido*, desde el *scratch* al *sampleado*, la emergencia del artista como *post-producer*, un sofisticado *re-mixador*”.⁷ En consonancia con el objetivo de *El vecino* de replantear clichés de la ficción de género, Javier/Titán combate como superhéroe a una banda de ladrones de joyas que han asaltado la joyería donde él trabaja para, finalmente, dejar el trabajo y llevarse su “finiquito” en forma de botín que él ha robado en secreto a los ladrones. “Ladrones” como nosotros, también, o los autores como traductores-traidores.

Al revisar los lápices para esa falsa página “dominical” (arriba a la izquierda) he notado que en las viñetas 7 y 8 el eje original (y por tanto la dirección de lectura en la que vemos al ladrón, el coche y la pierna de Titán al rescate) no funcionaba, y por eso la invertí en la versión final. Otro recurso

⁷ CASTRO FLÓREZ, Fernando: *Estética de la crueldad*. Madrid: Fórcola, 2019, p. 138. Cursivas del autor.

divertido de imitar fueron los encuadres y angulaciones forzadas de Romita Sr. Como parte de la Marvel dirigida por Stan Lee en los sesenta, Romita Sr. tendía a las composiciones de viñeta en diagonal (lo que en cine suele llamarse plano holandés) y usaba muy bien la profundidad de campo dentro de ella, algo que había aprendido de su gran maestro, MILTON CANIFF, uno de los historietistas de prensa más importantes del siglo XX. Caniff, de gran influencia incluso en nuestros días, desarrolló recursos formales para trasladar por equivalencia al cómic el modelo de narración invisible del cine de continuidad de Hollywood,⁸ acudiendo al uso del plano-contraplano y a la combinación constante de planos medios, americanos y generales que permitían una lectura fácil y dinámica. En contraste con los juegos formales artificiosos y visibles de los historietistas de prensa de comienzos del siglo XX, anteriores a la influencia masiva del cine, en Caniff la viñeta es “una ventana impermeable que define los límites del cuadro dibujado, y lo que sucede en ella, como lo que sucede en la pantalla, es una simulación de la realidad que centra exclusivamente toda nuestra atención”.⁹ Romita Sr. participa de esa misma concepción del cómic, añadiendo los encuadres forzados, típicos en el cómic de superhéroes de los sesenta. Al copiar sus modos visuales también participamos de esa concepción, lo cual, dicho sea de paso, contrasta con el resto de *El vecino*, donde procuramos alejarnos de la influencia cinematográfica para utilizar recursos más “propios” del cómic. Aquí emulamos un tipo de representación, en fin, muy adecuado para el género de superhéroes, en una época en la que la acción audiovisual aún no podía rivalizar con los tebeos por la pobreza de los efectos especiales del cine y la televisión; una representación que también practicaron a su manera JACK KIRBY, GIL KANE O ROSS ANDRU. Con semejantes angulaciones y contrapicados, hasta las escenas cotidianas más vulgares parecían una “aventura electrizante”. Como diría Stan Lee: *Excelsior!*

“Táctila”: registro politonal

La protagonista de “Táctila” (2008, publicada en *El Manglar*), es uno de mis personajes predilectos del universo vecinal. Santiago eligió el tema de la historia —la vida de un matrimonio en decadencia, con una madre agobiada por la acumulación de tareas fuera y dentro del hogar y un marido alcohólico e indolente— para abordarlo con el ya típico registro politonal de *El vecino*, entre lo cómico, lo dramático o lo grotesco, siguiendo una política de contrastes extremos. La historia pedía un registro de caricatura más realista que piezas anteriores, y así lo ajusté. En estos lápices (a la derecha) hay variantes de la versión final, descartadas por cuestiones de narración,

Dibujo para “Táctila” (2008). Lápiz sobre papel, 42 cm x 29,7 cm.



⁸ El modelo narrativo de continuidad del cine de Hollywood se “fundamentaba en la perfecta adecuación a la narratividad y su finalidad era la transparencia, es decir, que la técnica quedara oculta detrás de la representación que se ponía en pie. Por decirlo de otro modo, que el espectador no se apercibiera del trabajo de montaje que está detrás de la obra en sí. Todo actuaría en busca de la entrada del espectador en el universo de ficción de la manera menos problemática posible” (BENET, Vicente J.: *La cultura del cine*, Barcelona: Paidós, 2004, p. 92). Al mismo modelo de cine narrativo, tendente a ocultar el artificio y la propia pantalla como marco narrativo, se refirió Laura Mulvey en su conocido ensayo “Visual Pleasure and Narrative Cinema”. En él afirmaba que el cine dominante en Hollywood había tendido a reproducir cuidadosamente las condiciones naturales de la percepción humana. Las técnicas de cámara, como la profundidad de campo, los movimientos de cámara, determinados por la acción del protagonista, sumados al montaje invisible como exigencia de realismo tendían a difuminar los límites del espacio de la pantalla. Vid. MULVEY, Laura: “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, en Braudy, Leo, y Cohen, Marshall (eds.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, Nueva York: Oxford University Press, 1999 [1975], pp. 838-839.

⁹ GARCÍA, Santiago: *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010, pp. 98-99.

perspectiva y continuidad / contigüidad de las viñetas en el diseño de página.

“En el pozo”: desbordamiento del inconsciente

“En el pozo” (2009, publicada en *El Manglar*) es una historia sumamente críptica, y así lo era desde el guion original de Santiago. Sin embargo, no quise sugerir cambios que revelasen más sobre el significado de la narración porque pensé que ya funcionaba bien a un nivel visual, inconsciente y sensorial. Ciertamente, no nos enteramos de los “detalles” de fondo (quién es el minero atrapado ni por qué está ahí Rafael, el androide de Mandorla, en una historia que pretende contar su primera aparición), pero su misterio nos parece muy interesante, artísticamente hablando. Y la página final, un “nacimiento” desde una mina convertida en tumba para los mineros, es algo que todo el mundo entiende. En palabras de Santamaría, “no es necesario decodificar, ni siquiera leer entre líneas —ni conocer las causas—, sino permitir que el lenguaje explote. O dicho en otros términos, desbordar el propio concepto cerrado y puro de inconsciente”.¹⁰ El androide Rafael, por cierto, tiene una forma corporal que he ido dibujando con el tiempo de manera cada vez más andrógina, en parte por influencia del *Manifiesto Cyborg* de Donna Haraway: la unión de máquina-organismo como metáfora de un animal tecnológico en un mundo posgénero.¹¹ La última frase de “En el pozo”, dicha además por un androide, funciona como enigma final abierto. Creo que les sonará de algo: “Mas líbranos del mal...”. En esos lápices (arriba) se barajaron algunas variantes de la opción final.



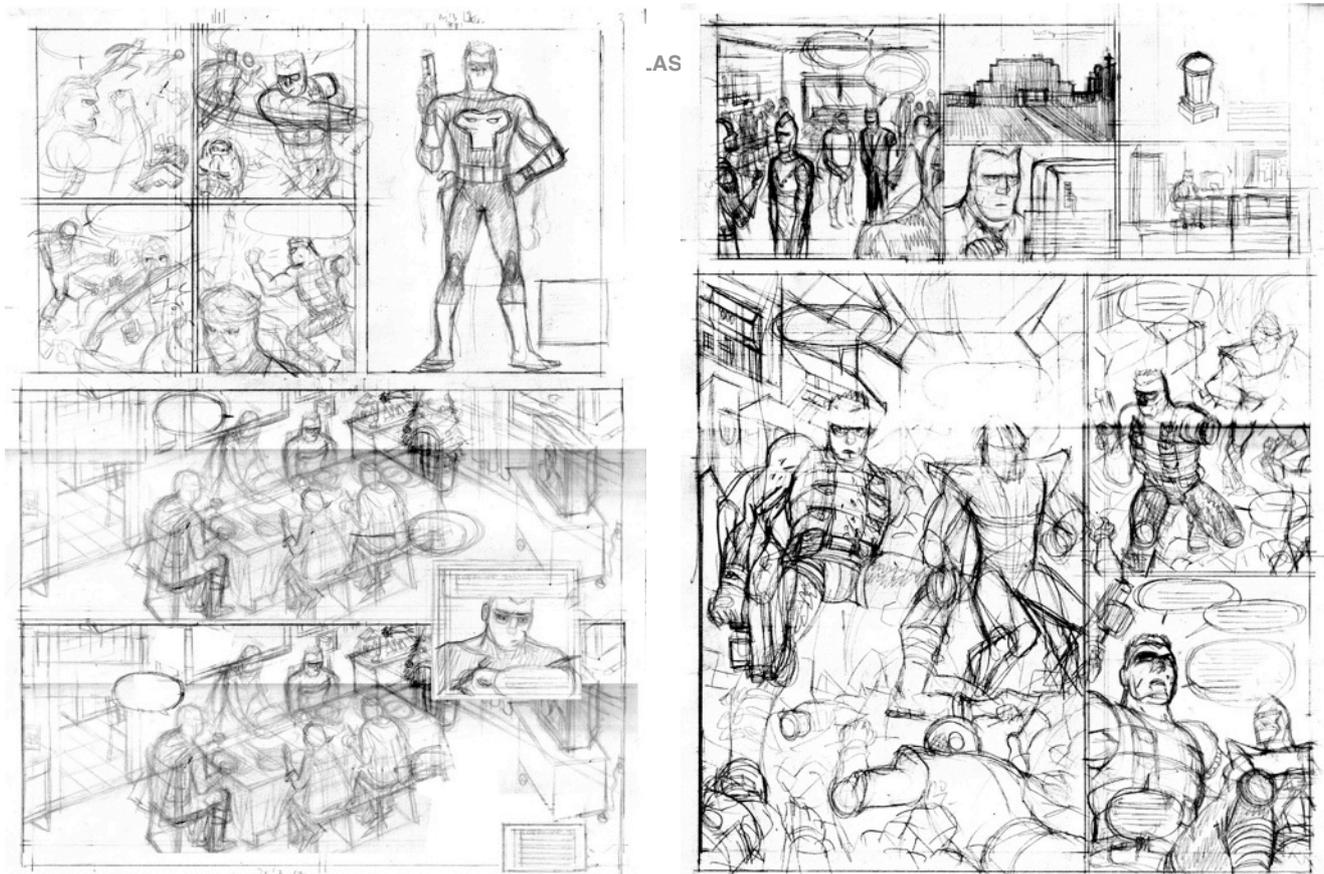
Dibujo para la última página de “En el pozo” (2009). Lápiz sobre papel, 42 cm x 29,7 cm.

“Mi padre fue un gran superhéroe”: civiles enmascarados en perspectiva axonométrica

“Mi padre fue un gran superhéroe” (2009, publicada en *El Manglar*) fue un trabajo delicado. Un guion de duelo de Santiago García, que escribe su elegía al padre en clave de superhéroes que van disfrazados *también* en su vida civil. La dibujé con suma precaución por miedo a estropearla, como quien rompe el jarrón chino familiar. Es, en cierto modo, el *Death-Ray* (2004, DANIEL CLOWES) del universo vecinal, con numerosas alusiones emocionales encriptadas bajo códigos superheroicos. Quizá las dos escenas más destacables son: por un lado, la cena navideña (página siguiente), de nuevo bajo la influencia “axonométrica” de Chris Ware, lo que supone combinar dos tradiciones formales casi antagónicas, ambas norteamericanas: la tira de prensa elegante y artística, de la que bebe Ware, vs. el comic book o tebeo de superhéroes, bruto e infantil, a la que añado un tercera, la tradición europea de línea clara en el dibujo y color. Por otro, la escena (página siguiente) que contrasta en las mismas viñetas la memoria sentimental, íntima, de Guerrillero (en diálogo extrañado, interpelando directamente al lector y por tanto rompiendo la “cuarta pared”) con el

¹⁰ SANTAMARÍA, Alberto: *Narración o barbarie*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2017, p. 42.

¹¹ Vid. HARAWAY, Donna J.: “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, en *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Nueva York: Routledge, 1991, pp. 149-151.



Dibujos a lápiz "Mi padre fue un gran superhéroe" (2009). Lápiz sobre papel, 42 cm x 29,7 cm c/u.

escenario de acción ultraviolenta. El recurso contrapone el texto a la imagen: el diálogo, que sugiere por sí mismo imágenes mentales al lector, está en un plano conceptual diferente —evoca escenas del pasado del personaje— al del escenario que muestra el dibujo. De este modo se pretende cuestionar el presente continuo como tiempo típico del cómic tradicional, de superhéroes y de otros géneros. Como indica García, comparando ese recurso temporal con *El ángel exterminador* de BUÑUEL, “los superhéroes, como los burgueses, viven en una cápsula inmovilizada sin memoria y sin tiempo, en un presente continuo que lentamente se asfixia solo”.¹²

“Los premios”: *roman à clef* cómica con astracanada final

“Los premios” (2010, publicada en *El Manglar*) es una comedia de situación clásica —la base original de *El vecino*— con astracanada final. También es nuestra versión superheroica de los premios del Salón del Cómic de Barcelona, los más importantes del medio en España, que me permitió algunos “cameos”: entre el público aparecen los personajes protagonistas de la fascinante *El experimento* (2009), de JUACO VIZUETE, y también, un poco como *roman à clef*, algún conocido crítico del cómic español. Como en otras historias de este libro, la metaficción se cuela en el tejido del universo vecinal.

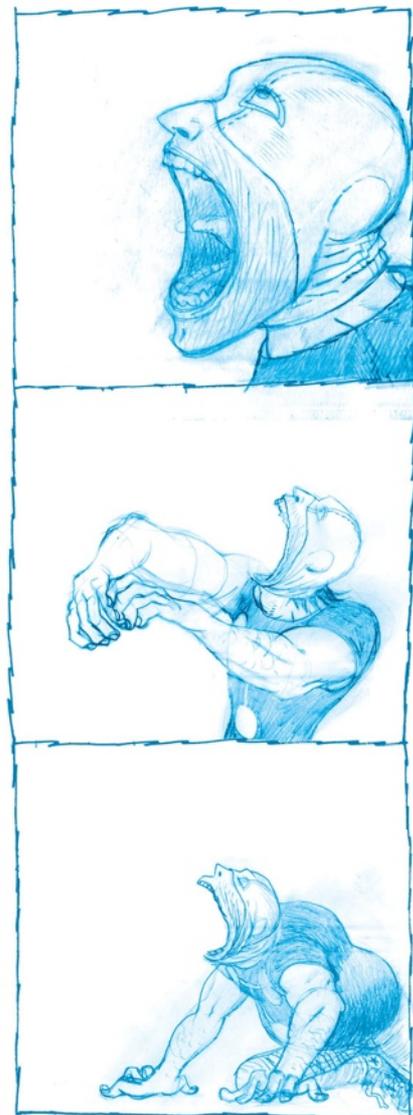
“Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht” (2019, inédita) “Des-reconocimiento” y “co-producción” de ficciones

“Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht” era una historia escrita en 2010 que había estado guardada casi diez años en un “cajón”, el de la carpeta correspondiente del ordenador llamada “Santiago”. Estaba pensado para una antología de la editorial de cómic experimental y de vanguardia Apa-Apa (de la que somos admiradores) que fue cancelada finalmente. Ahora he insistido en dibujarla

¹² GARCÍA, Santiago: “El ángel experimentador”, en *Mandorla* (2009) [<http://santiagogarciablog.blogspot.com/2009/12/el-angel-experimentador.html>] [Acceso: 3/09/2019].

(también es inédita) porque pensé que aportaría otro registro estético, más arriesgado, al volumen *El vecino. Historias*.

En “Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht” hay un recurso principal de extrañamiento: los diálogos en lenguaje “alien” (en realidad alemán, pero el lector que no conoce ese idioma tarda un poco en reconocerlo como tal) y los supuestos “subtítulos” españoles en los cartuchos de texto, que pueden recordar a las greguerías de RAMÓN GÓMEZ DE LA SERNA, aunque aquí con mayor absurdo; la combinación de los dos planos de texto deviene en una suerte de *white noise* superpuesto a las imágenes. También experimenté con recursos visuales como el doble monocromo y los dos tipos de acabado: tinta limpia, sintética, para el “Titán-rubio”; lápices sucios, “underground”, para el “Titán-Javier”. Dibujé por separado las dos tiras verticales (véanse imágenes de la derecha), montándolas luego en el ordenador; el proceso fue un verdadero “laboratorio” porque no sabía cómo quedarían hasta que las iba superponiendo. Otra cuestión importante aquí fue la elección cromática: la combinación rojo / azul es básica en el uniforme de los superhéroes clásicos (Superman, Wonder Woman, Capitán América, Spiderman, etc.). Sin embargo, tras acabar dos páginas, me di cuenta de que el belga OLIVIER SCHRAUWEN, historietista de vanguardia cuya obra admiro y al que conocí hace poco en persona en el Festival GRAF 2019, había usado el mismo recurso en sus cómics impresos en risografía; por ejemplo, en su *Arsène Schrauwen* (2014). Así pues, probé otras combinaciones, rojo / verde, amarillo / azul, pero no funcionaban. El rojo / azul ya estaba sugerido en las notas originales de 2010, así que decidimos mantener la primera elección.



Arriba: Dibujos para “Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht” (2019). Lápiz y tinta, color digital, 29,6 cm x 79,4 cm c/u. El resultado final puede verse en el Anexo 2 (dossier de las obras).
Debajo: Olivier Schrauwen, edición española de *Arsène Schrauwen* (2014).



“Ich Liebe Dich // Ich Dich Auch Nicht” es seguramente la pieza más experimental del libro, y se sustenta sobre todo como experiencia visual, sensorial, que pretende apelar al inconsciente. Aunque como relato puede parecer sumamente extraño, incluso incomprensible, la historia tiene más sentido del que parece... pero esto se revelará en *El vecino 5*. Como escribe Puelles Romero, a partir de la fase del “des-reconocimiento”¹³ en la experiencia estética que definió Rubert de Ventós:

Efectivamente, no hay experiencia estética si no hay *dificultad para la comprensión*, la cual no se las verá con lo reconocible sino con lo que trasciende lo ya conocido. Para que se produzca la experiencia de la comprensión de la ficción es preciso ser tomado por ella, que nos *sobrepase* y nos *perturbe*. Sólo así se pone en juego —al fin placentero— nuestra subjetividad íntima.¹⁴

Con esta historia “absurdista” hemos intentado plantear un tipo de operación que elude la jerarquía habitual (el narrador relata “desde arriba”, el espectador descifra racionalmente el relato “desde abajo”), y que define Santamaría en estos términos:

En lugar de decodificar símbolos, se trataría, efectivamente, de *co-producir ficciones* (y en esta co-producción hay también cuestiones políticas). Este proceso de intervención viene prefigurado, a su vez, no por la construcción de un sentido, ni siquiera por la organización de un discurso que interprete ciertos símbolos, sino bajo la idea de que es el propio inconsciente capaz él sólo de producir un sentido.¹⁵



Lorraine O'Grady como Mademoiselle Bourgeoise Noire. Performance en el New Museum, NYC (1981).

“Tirana” (2019, inédita) Desplazando el significado de los símbolos del poder

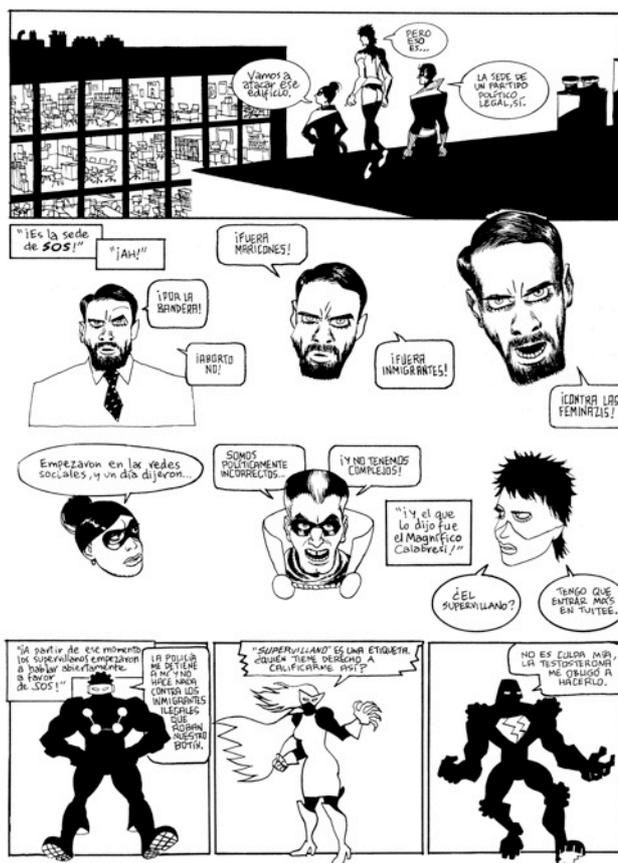
Esta es otra de las historietas realizada expresamente para *El vecino. Historias*, no publicada aún, que nos ha permitido retomar a un personaje femenino destacado, la carismática Paloma/Táctila (aparecida en “Mandorla” y protagonista en “Táctila”) y desarrollar a otro, Tirana y su látigo mágico. Un personaje que tiene algo de Mademoiselle Bourgeoise Noire, *persona* creada en los primeros ochenta para *performances* que no fueron presentados como tales por la artista estadounidense LORRAINE O'GRADY (izquierda),¹⁶ una de las fundadoras de Guerrilla Girls; si bien en nuestra historia el látigo de Tirana lo maneja, literal y simbólicamente, su médica-amiga Paloma/Táctila. La historia pedía un registro visual politonal, de modo que fui navegando desde una caricatura más realista o “seria” (primera página de la historia, cuyos lápices pueden verse en la siguiente página) a un registro caricaturesco, más *cartoony* o satírico, dependiendo de la

¹³ A las fases de *des-concierto* y *re-conocimiento* le seguiría la fase culminante de *des-reconocimiento*, en la que la obra trasciende nuestras expectativas, y rebasa o incluso embota nuestra capacidad de experimentarla. Vid. RUBERT DE VENTÓS, Xavier: *El cortesano y su fantasma*. Trad. de Mercé Rius. Barcelona: Destino, 1991, pp. 237-244.

¹⁴ PUELLES ROMERO, Luis: *Mirar al que mira. Teoría estética y sujeto espectador*. Madrid: Abada, 2011, p. 182, énfasis en cursiva nuestro.

¹⁵ SANTAMARÍA, Alberto: *Narración o barbarie*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2017, p. 42. Énfasis en cursiva nuestro.

¹⁶ “Ataviada con un extraño vestido blanco hecho con 180 pares de guantes blancos que acompañaba con un látigo de nueve colas elaborado con un cabo marinero y adornado con crisantemos blancos, se colaba, con el aspecto de una debutante, reina de la belleza o diva, en las fiestas e inauguraciones de arte para manifestarse contra el “apartheid racial” del *establishment* artístico de Nueva York”. SICHEL, Berta, y KRULIK, Barbara: “Lorraine O’Grady”, en Berta Sichel y Barbara Krulik (dirs.), *Lorraine O’Grady. Aproximación inicial / Initial Recognition*. Sevilla: Consejería de Cultura Junta de Andalucía. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2016, pp. 10-11.



Dibujos para "Tirana" (2019). Lápiz y tinta sobre papel, 42 cm x 29,7 cm c/u.

escena. Como en esta página a tinta, arriba a la derecha, en la que además de inspirarme en cierto líder político real (poco reconocible) para el jefe del partido SOS, dibujé a los supervillanos que lo apoyan en un estilo satírico a lo FRANK MILLER / LYNN VARLEY. El artista visual CHEMA COBO observa: "¿A quién le interesa el símbolo? Al poder. Y le interesan los símbolos cerrados porque éstos son los que limitan la percepción y, por lo tanto, el conocimiento".¹⁷ De ahí el reto para desplazar el sentido y las connotaciones de determinados símbolos. En esta historia, aquello que en nuestra realidad actual se presenta como políticas "serias" por determinados políticos populistas es literalizado en clave cómico-satírica.

De Miller y otros autores (DAVID MAZZUCHELLI, MAX, GALLARDO, PACO ROCA, MARCOS MARTÍN, JAVIER Y RAYCO PULIDO, CONXITA HERRERO, MARÍA MEDEM, AMANDA BAEZA, el propio SANTIAGO GARCÍA, entre otros) he aprendido que en el cómic menos es más (suele serlo en todas las disciplinas), como puede verse en la primera viñeta de esas tintas: la línea es mínima para dejar a la mancha que sugiera las formas. El recurso lo he estudiado en cómics como *Sherlock Time* (1958), de H. G. OESTERHELD Y ALBERTO BRECCIA, diversas obras de HUGO PRATT o en el *Sin City* (1992-2000) de FRANK MILLER. Al contrario del proceso habitual de entintado (primero las líneas, luego la mancha), Miller entinta sus dibujos aplicando las masas de negro con pincel, y solo al final añade líneas mínimas con la plumilla, operando así por sustracción de detalles, por omisión, apelando a lo que Gombrich llamaría el *beholder's share*. El propio Miller explicaba su proceso:

Y entonces decidí que si los negros eran tan importantes [en *Sin City*] me basaría en ellos antes de hacer ningún trabajo de línea, y de este modo le di la vuelta a la forma en que la gente trabaja habitualmente. Al hacerlo así podía ver toda la página antes de haber cogido siquiera la plumilla, podía abordar las zonas negras planas y luego

¹⁷ COBO, Chema, y UMBRÍA, Ana: "Last Supper / Late News. Conversación entre Chema Cobo y Ana Umbría", en COBO, Chema: *Out of Frame*. Málaga: CAC Málaga, 2009, p. 35.

ver qué más hacía falta. Y gracias a eso, pude reducir drásticamente la cantidad de línea. Fue realmente simple, cuestiones técnicas como éstas me condujeron a los avances con *Sin City*.¹⁸

Se trata de “omisiones astutamente orquestadas”, indica Harvey sobre el grafismo de *Sin City*. “Es como si intentase ver cuánto significado narrativo se puede intuir en vez de delinear”.¹⁹ “Tirana”, en fin, responde de manera satírica a la reacción ultraconservadora reciente, aunque aborda otros temas (machismo, nuevas y antiguas subjetividades femeninas, etc.). Hay ironía y comedia, drama, melodrama, etc., en el estilo *mad mix* ya habitual en *El vecino*. Sobre la caricatura, recurso fundamental en la historia del cómic y, en particular, para los cómics que presentamos en este trabajo, véase el epígrafe correspondiente en la parte de investigación teórica.

“Rosa” (2019, inédita) Lo obvio y lo obtuso

“Rosa” es otra de las historias inéditas creadas para el volumen *El vecino. Historias*, un acto de justicia con uno de los personajes principales menos desarrollados de nuestra serie, Rosa, la vecina escritora. Releer el primer volumen quince años después nos ha planteado cuestiones de género que antes nos resultaban invisibles, hoy evidentes gracias al debate público que ha traído la cuarta ola feminista. En “Rosa” aparecen además dos personajes nuevos, Amaya y Clara, amigas de Rosa, cuyo diseño está inspirado en personas reales, como suelo hacer para darles rasgos singulares, individuales.



Bocetos de Amaya y Clara, nuevos personajes para “Rosa” (2019).
Lápiz y tinta sobre papel, 19,6 cm x 21,5 cm.

En la última viñeta de la última página improvisé un recurso que ya había apuntado en *El vecino 3*, aquí llevándolo a un terreno más concreto a través del color: dibujar de repente al personaje clave de la escena, aquí Rosa, en un registro más realista que la caricatura previa (véase página siguiente). El cómic es básicamente dibujo, no una cámara de cine. Y el dibujo es maleable, flexible: permite romper la unidad de estilo cuando convenga, si así se añade otra capa de significado. En este caso un tanto inefable, como ya era el ambiguo diálogo final de esta historia. Es el pensamiento poético en imágenes y su lógica paradójica, no verbalizada, que tanto preocupó a TARKOVSKI.²⁰ Las imágenes se resisten al sentido y, como diría Roland Barthes, a lo *obvio* se sumaría un sentido *obtusos* que no puede traducirse a palabras, un fenómeno que se despliega en el plano del significante:

el sentido obtuso es un significante sin significado; por ello resulta tan difícil nombrarlo: mi lectura se queda suspendida entre la imagen y su descripción, entre la definición y la aproximación. El sentido obtuso no puede describirse porque, frente al sentido obvio, no está copiando nada: ¿cómo describir lo que no representa nada?

¹⁸ Miller, en SALISBURY, Mark: *Artists on Comic Art*, Londres: Titan Books, 2000, pp. 169-170. El dibujante añade: “Tengo que darle aquí el mérito a Dick Giordano, que fue el primero en sugerirme este planteamiento. Conoció a dibujantes de los cincuenta que lo hacían de esta manera, que es realmente opuesta al modo en que la gente tiende a trabajar hoy. Me apoyo en las grandes zonas negras, y entonces vuelvo con el pincel y empiezo a trabajar la iluminación y las zonas pequeñas de negro. En este punto conozco el aspecto de mis páginas y después de eso me voy directo al trabajo final con plumilla, que hago muy, muy rápido, porque quiero que sea tan espontáneo como sea posible. Uso realmente un mínimo de línea fina en *Sin City*, ya que no quiero que parezca meticuloso”. Ibidem, p. 172.

¹⁹ HARVEY, R.C.: “When Less is More, an Entire City”, en Miller, Frank, *The Art of Sin City*. Milwaukie: Dark Horse, 2002, p. 9.

²⁰ TARKOVSKI, Andrei: *Esculpir en el tiempo*. Trad. de Enrique Banús Irueta y J. M. Gorostidi Munguía. Madrid: Rialp, 2008 [1988]. Vid. especialmente las pp. 37 y ss., así como pp. 179 y ss.

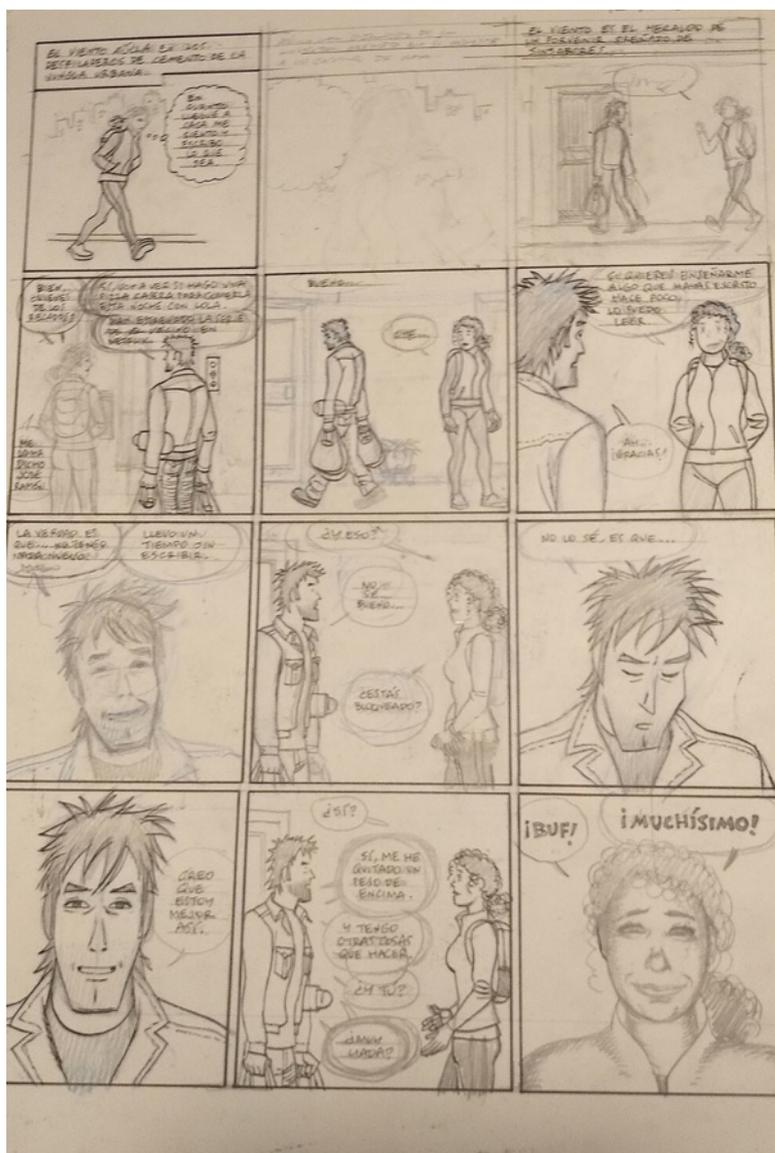
En este caso es imposible una expresión pictórica en palabras. [...] Lo cual significa que el sentido obtuso está fuera del lenguaje (articulado), pero, sin embargo, dentro de la interlocución. Pues si usted observa las imágenes a las que me refiero, verá su sentido: podemos entendernos acerca del sentido obtuso “por encima del hombro” o “a espaldas” del lenguaje articulado: gracias a la imagen (eso sí, inmovilizada: volveremos a hablar del asunto) o mejor: gracias a lo que en la imagen es imagen pura [...] podemos prescindir de la palabra sin dejar por ello de entendernos.²¹

“La película” (2019, inédita) Comedia de metaficción “espectacular”

“La película” es una historia que gira en torno a dos protagonistas de *El vecino*, Lola y Javier, y de manera secundaria a la industria del espectáculo. Se trata de una farsa cómica (una productora audiovisual va a rodar un largometraje basado en las aventuras de Titán; Lola, periodista, tiene que cubrir el reportaje y visita el plató de rodaje junto con Javier, a quien solo le preocupa la posibilidad de cobrar “derechos de autor” porque adaptan su “vida como superhéroe”; el problema es que para reclamar algún tipo de “derechos” tiene que firmar un contrato bajo su identidad civil, que prefiere mantener en secreto). De manera breve pero precisa se ironiza sobre el negocio del espectáculo y su monopolio de las apariencias; como sostuvo Debord,

El espectáculo se presenta como una enorme positividad indiscutible e inaccesible. No dice más que esto: “lo que aparece es bueno, lo bueno es lo que aparece”. La actitud que por principio exige es esa aceptación pasiva que ya ha obtenido de hecho gracias a su manera de aparecer sin réplica, gracias a su monopolio de las apariencias.²²

Santiago García escribió el guion de “La película” a comienzos de 2019 —es otra de las historias inéditas del libro—, antes de visitar el rodaje de la adaptación televisiva de *El vecino* (Zeta Audiovisual para Netflix). Aunque dicha adaptación para la pantalla es la inspiración obvia para esta historia, los personajes no tienen nada que ver con la realidad. Como yo sí la dibujé después de haber estado en el plató de la adaptación real en marzo de 2019, tomé fotos y decidí usarlo como referente visual. Basarme en el set real, por otro lado, es un recurso de metaficción que reduplica la experiencia que tuvimos Santiago y yo cuando lo visitamos. Pasear por un decorado tangible, que existe en nuestro mundo y que alguien ha construido basándose en tu cómic tiene algo de irreal.



Dibujo para la última página de “Rosa” (2019). Lápiz y tinta sobre papel, 42 x 29,7 cm.

²¹ BARTHES, Roland: *Lo obvio y lo obtuso*. Trad. de C. Fernández Medrano, Barcelona: Paidós, 1986 [1982], p. 61.

²² DEBORD, Guy: *La sociedad del espectáculo*. Trad. de José Luis Pardo. Valencia: Pre-Textos, 2002 [1967], p. 41.



En el Anexo 2 (pág. 63 de esta memoria) puede verse la capa de color digital para la penúltima página de “La película”, donde Lola entrevista a Javier/Titán en una escena melancólica. Hay un crepúsculo a tono con los diálogos, y también una vista aérea con edificios, en la que se usaron cuatro planos básicos de color para generar profundidad ilusionista y destacar a los personajes sin subir la gama cromática. Cae la noche sobre *El vecino*...

“No te levantes”: *cartooning vs. drawing*

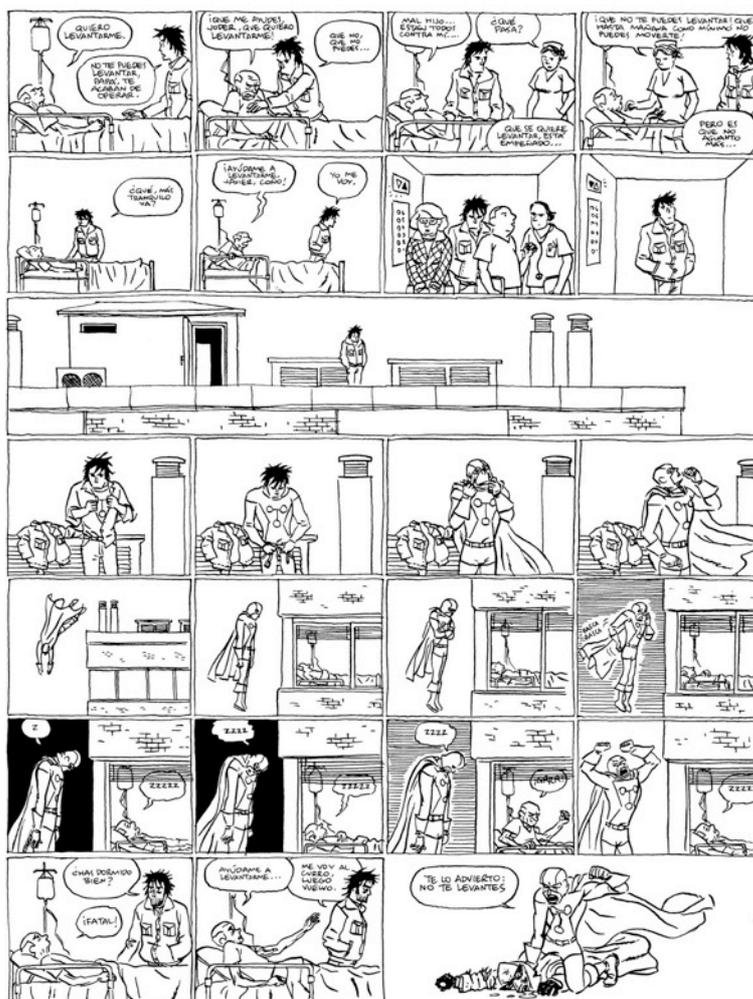
Esta historia aborda la enfermedad del padre y las rutinas penosas de la vida en el hospital. Cuando dibujé esto conocía el tema de primera mano porque a esas alturas mi propio padre, que tuvo una vejez muy complicada por problemas de salud, había sufrido varias hospitalizaciones graves. Cualquier lector con la edad “correcta”, aquella en que tus progenitores se hacen mayores de verdad y la salud empieza a fallarles, sabe de qué hablamos aquí. Y *El vecino*, como siempre hemos hecho desde el principio, lleva las vicisitudes de la vida corriente a un mundo en el que existen superhéroes. Entre otras razones, como se apuntó al principio, para intentar verlas desde otra perspectiva: extrañada, indirecta, alegórica, distanciada, (tragi)cómica.



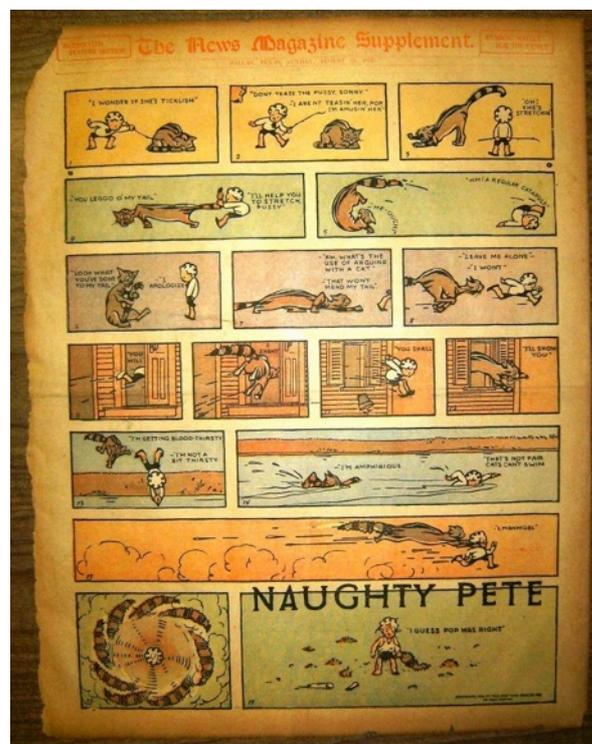
Arriba del todo: Santiago García pasea en marzo de 2019 por el set de la adaptación de *El vecino* para Netflix (foto del autor). Sobre estas líneas, dibujo para “La película” (2019), con viñetas inspiradas en ese plató. Lápiz y tinta sobre papel, 42 x 29,7 cm.

Releyendo “No te levantes” (2007), que realizamos para la revista de cómic de vanguardia *NSLM*, me doy cuenta de que el dibujo adelantaba la “caricatura de línea clara” predominante en nuestras historias breves posteriores de *El vecino*. La razón es evidente: la página tiene 24 miniviñetas, y a menudo uso el mismo plano para evocar tiempos muertos y repetición, así que en esos marcos tan pequeños es necesario usar un registro gráfico sintético, muy legible, hasta el punto en que el dibujo se convierte en mero “signo”. O en el equivalente a una *tipografía*, en términos de CHRIS WARE, responsable por otra parte de recuperar y desarrollar este tipo de diseño narrativo de página, frecuente en las primeras décadas del siglo XX en las dominicales del cómic de prensa norteamericano (WINSOR MCCAY, CHARLES FORBELL, HERRIMAN, FRANK KING y otros), antes de la influencia hegemónica del cine. Merece la pena detenerse en una cita de Ware donde el artista estadounidense llega a conclusiones acerca de cómo el dibujo de línea del *cartoon* (*cartooning* frente al *drawing* o dibujo artístico) funciona como una analogía de los procesos de percepción visual y la memoria:

Trato de utilizar las reglas de la tipografía para regir la forma en que yo “dibujo”, lo que me mantiene a una distancia razonable de la historia, además de ser una analogía visual del modo en que recordamos y conceptualizamos el mundo. Concebí esta forma de trabajar estudiando y aprendiendo de los dibujantes que admiro y que creo que llegaron cerca de lo que me parece la “esencia” de los cómics, que es fundamentalmente el extraño proceso de leer imágenes, no sólo mirarlas. Veo las líneas negras de los *cartoons* como aproximaciones visuales a la forma en que recordamos ideas generales, y bajo ellas trato de usar color naturalista para sugerir al mismo tiempo una experiencia perceptiva, que creo que es más o menos la forma en que realmente experimentamos el mundo como adultos; realmente ya no “vemos” a partir de una cierta edad, gastamos nuestro tiempo nombrando y categorizando e identificando y calculando cómo encaja todo.²³



Dibujo para “No te levantes” (2007). Lápiz y tinta sobre papel, 42 x 29,7 cm. Debajo: Charles Forbell, página dominical de *Naughty Pete* (1917).



²³ Ware, entrevistado en BENGAL, Rebecca: “On Cartooning”, *POV* (2006) [http://www.pbs.org/pov/tintinandi/sfartists_ware.php]. [Acceso: 5/06/2017, hoy desactivada] Trad. propia.

En otra ocasión, Ware diría acerca del tipo de dibujo que considera más apropiado para sus cómics (en muchos de los míos, también): “Básicamente, es mejor utilizar ideogramas que dibujos realistas”.²⁴ Uno de sus mejores discípulos es el joven NICK DRNASO, que ha aprendido de Ware el dibujo icónico y neutro a la manera de una “tipografía”, los diseños con patrones de retícula complejos y la representación de un tiempo cotidiano con la textura de la realidad, que aplica a temas personales de ficción realista en novelas gráficas como *Beverly* (2016) o la ambiciosa *Sabrina* (2018).

Aún hoy sigo dibujando a mano, con lápiz y plumilla (como en “No te levantes”) o pincel; solo uso el ordenador para limpiar y colorear. No tengo nada contra las tabletas gráficas, pero personalmente, con una línea virtual todavía no me sale bien el tipo de *pensamiento manual* propio del dibujo.

“Flash Diamond”: superhéroes-villanos alegóricos

Esta es una historieta que realizamos para el cómic colectivo que acompañaba el DVD de *Diamond Flash* (2011).²⁵ CARLOS VERMUT, director y escritor del filme —del que Santiago y yo éramos fans previamente— nos invitó a participar y aceptamos encantados. Este fue nuestro homenaje a uno de los debuts del cine español más impactante en años, un largometraje imprevisible, magnético y perturbador. Algo de todo eso es lo que quisimos evocar en nuestra historia. V.gr., el misterio intangible, inaprensible, de *Diamond Flash*, el “superhéroe” de la película de Vermut, que personalmente me recuerda lejanamente a los héroes-supervillanos del *fumetto nero* de los años sesenta, al estilo Diabolik.

En esta página (a la derecha), la retícula y la planificación me hacen pensar en el *Mr. A* (1967) de STEVE DITKO, y por tanto, vía influencia, en *Watchmen* (1986-1987, ALAN MOORE y DAVE GIBBONS).



Boceto (arriba, lápiz sobre papel, 7,2 x 11,6 cm.) y dibujo (debajo, lápiz sobre papel, 42 x 29,7 cm.) para “Flash Diamond” (2011).



²⁴ Citado en RAEBURN, Daniel: *Chris Ware*. New Haven: Yale University Press, 2004, p. 34. Trad. propia.

²⁵ VERMUT, Carlos: *Diamond Flash*. España: Silvestre López, 128 min, 2011.

2.1.2. Investigación teórica para *El vecino. Historias*

El mecanismo de la caricatura

La palabra *cartoon*, como señala García, “resulta de complicada traslación al español. Para los americanos, designa a la caricatura, al chiste, a la historieta, al boceto y al dibujo animado. Conceptos muy distintos y en los que, sin embargo, el término general *cartoon* parece reconocer una verdad común y compartida, una esencia ontológica que los une frente a todo lo que no es *cartoon*, y que es reconocible de modo inequívoco”.²⁶ En la caricatura se produce un efecto de simplificación del dibujo, a menudo, y de deformaciones expresivas, obteniendo un efecto de reconocimiento por el lector a partir de la omisión y la exageración. Recursos no de parecido respecto a la realidad sino, como indicó Gombrich, de equivalencias.

Para el conocido historiador del arte, la caricatura presuponía un descubrimiento teórico anterior, el de la diferencia entre el parecido y la equivalencia, y no funcionaba por el parecido con la realidad, sino por equivalencia. En “El experimento de la caricatura”, capítulo de *Arte e ilusión*, Gombrich se refirió también al pequeño ensayo sobre “fisiognomía” publicado por el suizo RODOLPHE TÖPFFER en 1845, cuando ya se sabía fatalmente enfermo, una suerte de testamento artístico. En su *Essai de Physiognomie*, uno de los primeros textos teóricos sobre historieta, el llamado “padre del cómic” (muy influido por la serie de estampas caricaturescas de WILLIAM HOGARTH, a quien por eso se ha apodado “abuelo del cómic”) revelaba su “secreto” explicando sus reflexiones sobre la caricatura. Para recomendar su método de dibujar a posibles aficionados, Töpffer desvelaba su descubrimiento psicológico: es posible desarrollar un lenguaje visual sin ninguna referencia a la naturaleza, sin aprender a dibujar del natural. No hay más que garabatear tentativamente, variando, improvisando y probando. Los contornos simples permiten fácilmente un desarrollo y reconocimiento de las formas; los signos artísticos son simbolismos convencionales, especialmente en el dibujo de línea (no existen líneas en la naturaleza).²⁷ Como indicó Gombrich, el artista que usa tal lenguaje abreviado puede contar siempre con que el observador suplirá lo que él ha omitido: el *beholder's share*. “En un cuadro bueno y completo, cualquier laguna será un defecto”, explicaba Gombrich aludiendo a la tradición imperante a principios del siglo XIX, “mientras que en el idioma de Töpffer y sus imitadores las expresiones elípticas se leen como formando parte del relato”.²⁸



Rodolphe Töpffer, *Historie de Monsieur Cryptograme* (publicada en 1845).

²⁶ GARCÍA, Santiago: “La gran novela gráfica americana”, en *ABCD* nº 820 (20 de octubre de 2007), p. 47.

²⁷ Vid. TÖPFFER, Rodolphe: *Essai de Physiognomie*. París: Editions de l’Eclat, 2004 [1845].

²⁸ GOMBRICH Ernst H.: *Arte e ilusión*. Trad. de Gabriel Ferrater. Madrid, Debate, 2002 [1959], p. 286. Sobre la diferencia ontológica entre pintura y dibujo, Walter Benjamin expuso certeramente algunas de las características que los separan. “Vemos aquí un profundo problema del arte y sus raíces míticas. Podríamos decir que hay dos secciones (cortes) a través de la sustancia del mundo: el corte longitudinal de la pintura y el corte transversal de ciertas piezas del arte gráfico. El corte longitudinal parece representacional; de alguna manera contiene los objetos. El corte transversal parece simbólico; contiene signos”. Walter Benjamin, en “Painting and the Graphic Arts”, en *Selected Writings, Vol. 1*, Cambridge, Massachussets, Harvard University Press, p. 82, citado en DEXTER, Emma: “Introduction”, en Dexter, Emma (ed.), *Vitamin D*. Londres: Phaidon, 2005, p. 3. Benjamin concluía: “(como algunos otros observadores y teóricos también) que el dibujo existe en otro nivel dentro de la psique humana –es un lugar para los signos mediante el cual mapeamos el mundo físico, pero es en sí mismo el signo preeminente del ser. Por lo tanto, el dibujo no es una ventana al mundo, sino un instrumento para entender nuestro sitio dentro del universo”. *Ibidem*, p. 3.

Töpffer andaba buscando lo que los psicólogos de la percepción llamarían los indicios mínimos de la expresión, a los que reaccionamos tanto en la realidad como en el arte. Pero la caricatura es también un arte de la exageración, quizá su esencia primordial por encima de la síntesis del acabado (este puede ser muy elaborado y poco sintético, como ocurría en numerosos caricaturistas del siglo XIX). En su *The Aesthetics of Comics*, David Carrier indica que “la tradición neoplatónica implica la creación de la belleza ideal, encontrando que la perfección se realizaba sólo imperfectamente en individuos reales; la caricatura (y el cómic) implica la deformación”.²⁹ Gombrich señalaba a caricaturistas como Töpffer y DAUMIER —un maestro del dibujo con el que la caricatura empezó a emanciparse de lo humorístico; no parece casualidad que fuera reivindicado posteriormente por los expresionistas—³⁰ como precursores de las vanguardias, por haberse situado al margen del academicismo y experimentado con una libertad que éste no permitía. A diferencia del artista reconocido, “el caricaturista podía dar a su público lo que le gustaba, sin miedo de infringir ningún código de buen gusto”,³¹ indica Gombrich. “El método de Töpffer, el de “garabatear y ver qué pasa”, se ha implantado efectivamente como uno de los medios reconocidos para ampliar el lenguaje del arte”.³²

Las ideas estéticas de Töpffer y Baudelaire —este último elogió a Daumier como una de las figuras más importantes “no solo de la caricatura, sino también del arte moderno”, que dibujaba como “los grandes maestros”—³³ tenían mucho que ver, particularmente en refutar la idea tradicional de que la función del arte era imitar e idealizar a la naturaleza. Como sostiene Kunzle, Töpffer y Baudelaire “anticiparon la idea moderna de que el arte transforma la naturaleza, rehace la naturaleza, la trasciende y sobrepasa”.³⁴ De este modo, la “técnica del garabato” de caricaturistas como Töpffer, Daumier y otros de su época permitieron dar el salto desde el academicismo a la modernidad, desde el “gran arte” tradicional al arte moderno en el que la improvisación, la expresión, la invención, serían los reyes. El arte ya no sería más el Arte, ni estaría “esclavizado” por su tradicional función de mimesis de la naturaleza. El arte seguía sus propias leyes, y eran independientes de la naturaleza. “La belleza del arte es absolutamente independiente de la belleza de la naturaleza”, llegó a afirmar Töpffer.³⁵ La caricatura, por tanto, no solo estaría en la base de la emergencia del cómic; también parece haber sido un factor fundamental en la revolución estética que condujo al arte moderno.

“Nada es menos real que el realismo”

“¿Cómo es que todo el mundo, joven o viejo, reacciona ante una caricatura con una sensibilidad igual o mayor de lo que haría ante una imagen real?”, se preguntaba McCloud en *Entender el cómic*. “¿Cómo es que nuestra cultura está tan sometida a la realidad simplificada de la caricatura?”³⁶ La caricatura, una forma de amplificación mediante la simplificación y el resalte de

²⁹ CARRIER, David: *The Aesthetics of Comics*, Pensilvania: Pennsylvania State University Press, 2000, p. 16.

³⁰ Para Puelles, Daumier representa la “risa republicana”, no ya por su crítica a la monarquía sino porque desde la caricatura tocó temas serios, sociales y políticos, sobre la *res publica*. Vid. PUELLES ROMERO, Luis: *Honoré Daumier: La risa republicana*. Madrid: Abada, 2014, pp. 33 y ss.

³¹ GOMBRICH, E. H.: “Imaginería y arte en el período romántico”, en Gombrich, E.H., *Gombrich esencial. Textos escogidos sobre arte y cultura*. Trad. de Mónica Rubio, Barcelona; Debate, 1997 [1949], p. 531.

³² GOMBRICH, *Arte e ilusión*, op. cit., p. 301.

³³ BAUDELAIRE, Charles: *Lo cómico y la caricatura*. Trad. de Carmen Santos. Madrid: Visor, 1988 [1857], pp. 68, 77.

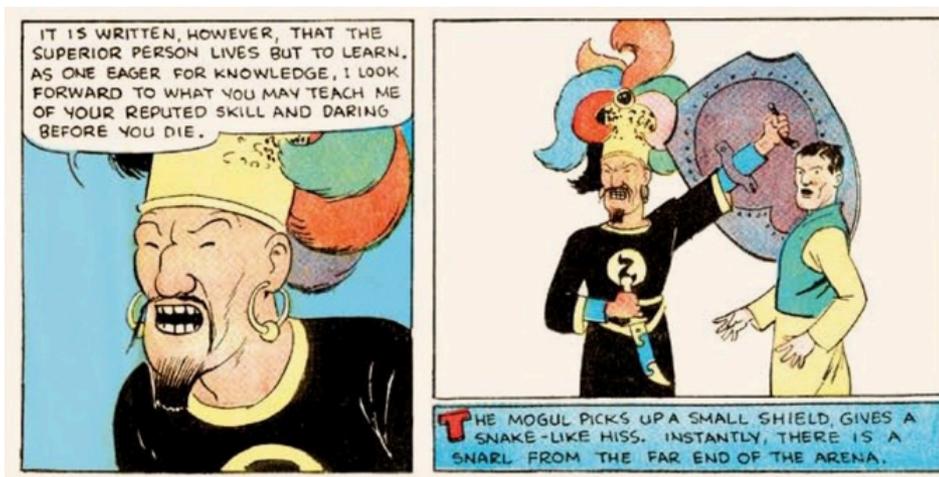
³⁴ KUNZLE, David: *Rodolphe Töpffer: Father of the Comic Strip*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, p. 113.

³⁵ “Le beau de l’art est absolument independan du beau de la nature”. Citado en KUNZLE, op. cit., p.114.

³⁶ MCCLOUD, Scott: *Entender el cómic. El arte invisible*. Trad. de Enrique S. Abulí, Bilbao: Astiberri, 2005 [1993], p. 30. La palabra que el autor usa en el original es “cartoon”, pero en el contexto en que la usa —en los ejemplos de la página aparecen tanto personajes de cómic como de dibujos animados de cine y televisión— entendemos que se refiere a caricatura, una de las acepciones de *cartoon*. Así se traduce en la edición española citada.

ciertos detalles, según McCloud, permitiría abstraer la imagen hasta descomponerla a su “significado” esencial, amplificándolo “de una manera que no está al alcance del dibujo realista”.³⁷ Siguiendo la distinción de McLuhan entre medios “calientes” y medios “fríos” (y entre estos últimos estaría el cómic, medios que ofrecen menos información y exigen una participación más activa del receptor),³⁸ McCloud señalaba que las caricaturas, en cuanto iconos, requieren de la participación del observador para cobrar vida, lo que nos conduce nuevamente al *beholder's share* o aportación del observador a la que se refirió Gombrich. “Simplificar es amplificar”, escribió igualmente el dibujante de cómics de prensa ROY CRANE, muy popular en los años treinta, en una guía de estilo para sus ayudantes. “Mantén cada dibujo, cada tira tan simple como sea posible [...]. Haz tus dibujos simples, efectivos, sobresalientes”.³⁹

Centrándonos ahora en el aspecto de la *síntesis gráfica* que a veces —no siempre— presenta la caricatura, existen argumentos para apoyar la idea de que un dibujo de línea más simplificado comunica más eficazmente. Stuart Medley, un



Roy Crane, *Captain Easy, Soldier of Fortune* (1933).

diseñador australiano que ha dedicado su tesis doctoral a la paradoja de que menos realismo en las imágenes permite una comunicación más exacta, cita en un artículo —sobre cómo miramos y comprendemos las imágenes en el cómic— a GEORGIA O'KEEFFE: “nada es menos real que el realismo. Los detalles son confusos. Sólo por selección, por eliminación, por énfasis, conseguimos el sentido real de las cosas”.⁴⁰ Medley aplica teorías cognitivas y de psicología de la visión a su estudio, y señala un experimento para determinar qué tipo de imágenes permiten una rápida identificación de objetos, donde se demostró que la imagen más realista *no* era la más comunicativa. Los dibujos de línea funcionaban mejor en ese aspecto que las fotografías de la mismas cosas.⁴¹ Pascal Lefèvre ha examinado esta misma cuestión partiendo de las tesis de historiadores del arte como Philip Rawson o psicólogos de la Gestalt como Rudolf Arnheim, para afirmar que un lenguaje bien desarrollado de “marcas” puede transmitir mucho más sobre aquello que representa que cualquier simple copia de su apariencia, y que la mejor imagen es aquella que deja fuera los detalles innecesarios y elige características fuertes, un aspecto habitual en los caricaturistas desde los siglos XVIII y XIX. Pero, a la vez, los datos relevantes deben ser transmitidos al ojo sin ambigüedad, algo

³⁷ *Ibidem*.

³⁸ «Hay un principio básico que distingue un medio caliente como la radio, de otro frío como el teléfono; o un medio caliente como la película de cine de otro frío como la televisión. El medio caliente es aquel que extiende, en “alta definición”, un único sentido. La alta definición es una manera de ser, rebosante de información. Una fotografía es, visualmente, de alta definición. La historieta es de “baja definición” simplemente porque aporta muy poca información visual». MCLUHAN, Marshall: *Comprender los medios de comunicación*. Trad. de Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 2007 [1964], p. 43.

³⁹ Roy Crane, citado en HEER, Jeet: “Introduction”, en Norwood, Rick (ed.), *Roy Crane's Captain Easy. Soldier of Fortune. The Complete Sunday Newspaper Strips Vol. 1 1933-1935*. Seattle: Fantagraphics, 2010, p. viii.

⁴⁰ Citado en MEDLEY, Stuart: “Discerning Pictures: How We Look At and Understand Images in Comics”, *Studies in Comics*, vol. 1. n° 1 (abril 2010), p. 54. Medley usa el término “realismo” en el sentido de imágenes con precisión fotográfica.

⁴¹ MEDLEY, op. cit., p. 55. El estudioso cita un experimento de 1978 en comunicación visual, realizado por Fussell y Haaland en Nepal, en el que comprobaron que los dibujos de línea permitían una identificación más precisa que las fotografías en blanco y negro de las mismas cosas.

que puede conseguirse a través de elementos como la simplicidad, la silueta, las agrupaciones ordenadas, la distinción entre figuras y fondos, el uso de la iluminación, la perspectiva y la distorsión. “El buen dibujo siempre va más allá de las apariencias”, afirma Lefèvre.⁴²

En pocas palabras, un dibujo de línea sintético o “destilado” comunicaría de manera más eficaz que una fotografía o que un dibujo más realista y detallado, porque el primero se asemeja más al proceso de percepción visual. Un proceso en el que, como sugieren investigaciones científicas recientes,⁴³ la información que la retina capta y transmite al cerebro es limitada y básica, “meros esbozos del mundo visual” (de hecho, algunos de los mensajes eléctricos que la retina envía al cerebro sólo se consiguen cuando el borde del objeto ha sido detectado, otros se envían solamente cuando algo se mueve, y así sucesivamente), encargándose la mente de completar los detalles de la imagen a partir de esos indicios mínimos que proporciona la retina. Esto último es la función psicológica que había sido previamente descrita como “clausura”,⁴⁴ la misma que permite a la mente agrupar cosas, suponer patrones y completar objetos apenas entrevistos por los ojos. Medley observa:

Buscar ilustraciones que prescindan de algunos de los detalles visuales que encontramos en el mundo real, podría por un lado permitir mejor la clausura, y por otro crear escenas que puedan captar poderosamente la atención del ojo y, literalmente, excitarlo. Los cómics aparecen con un enorme rango de estilos visuales, pero casi todos tienen en común que reducen el detalle del mundo visual en términos de textura y color, y de manera típica usan los contornos para describir objetos. Esas técnicas parecen jugar con las predilecciones del ojo y el cerebro, y explicarían al menos parte del atractivo de los entornos visuales del cómic.⁴⁵

En 1968, Eco había llamado la atención sobre cómo los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado —como los había definido Morris, partiendo de la previa definición de icono de Peirce— sino que, para ser más rigurosos, “reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones gráficas”.⁴⁶ Los signos icónicos, según Eco, construyen

un modelo de relaciones (entre los fenómenos gráficos) homólogo al modelo de relaciones perceptivas que construimos al conocer y recordar el objeto. Si el signo icónico tiene propiedades en común con algo, no es con el objeto sino con el modelo perceptivo del objeto; puede construirse y ser reconocido por medio de las mismas operaciones mentales que realizamos para construir el objeto de la percepción, con independencia de la materia en la que se realizan estas relaciones.⁴⁷

Dentro de su estudio sobre cómo vemos y entendemos las imágenes en el cómic, Medley también ha abordado la cuestión de la caricatura en cuanto imagen dibujada cuyos rasgos han sido exagerados. La caricatura amplificaría perceptivamente la información significativa, reduciendo al mismo tiempo los detalles menos relevantes y destacando en el observador aquello que es único en

⁴² LEFÈVRE, Pascal: “Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images”, en Gordon, Ian, Jancovich, Mark y McAllister, Matthew P. (eds.), *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, p.7. Trad. propia.

⁴³ Medley cita, entre otras, investigaciones de B. Roska y F. Werblin publicadas en un artículo de 2001 («Vertical interactions across ten parallel, stacked representations in the mammalian retina») en la revista *Nature* (vol. 410, pp. 583–587). Vid. MEDLEY, “Discerning Pictures...”, op. cit., p. 63.

⁴⁴ «Cierta interconexión latente de puntos, líneas, sombras, colores y valores [que son] cerrados psicológicamente en totalidades de dos o tres dimensiones». G. Kepes, *Language of Vision*, Chicago, Paul Theobald and Company, 1944, p. 51, citado en MEDLEY, “Discerning Pictures...”, op. cit., p. 61. Trad. propia.

⁴⁵ MEDLEY, “Discerning Pictures...”, op. cit., p. 63. Trad. propia.

⁴⁶ ECO, Umberto: *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Trad. de Francisco Serra Cantarell. Barcelona: Lumen, 1986 [1968], p. 174, cursivas del autor. Peirce definió icono como “signos que originariamente tienen cierta semejanza con el objeto al que se refieren”. Para Morris era icónico cualquier signo que en algunos aspectos guarde semejanza con lo denotado. Por su parte, Ramírez definía en 1976 los signos icónicos como «las mínimas unidades de reconocimiento visual en un determinado contexto de representación». Vid. RAMÍREZ, Juan Antonio: *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra, 1992 [1976], p. 204.

⁴⁷ ECO, *La estructura ausente*, op. cit., p. 181. Cursivas del autor.

un rostro concreto.⁴⁸ En definitiva, la mecánica de la caricatura se explica en términos de su importancia respecto a cómo la mente recuerda las imágenes: es un mecanismo convencional para la memoria visual, una analogía de ésta. Si podemos interpretar los dibujos como una externalización de representaciones mentales, entonces las caricaturas “serían más efectivas porque armonizan mejor con las representaciones de la memoria que las imágenes no distorsionadas”.⁴⁹ De este modo, al exagerar detalles en una forma o un rostro se destacaría su especificidad, distinguiéndolos de la norma o de otros parecidos, algo que ya sabían Hogarth en el siglo XVIII o Töpffer en el XIX. Como indica Medley,

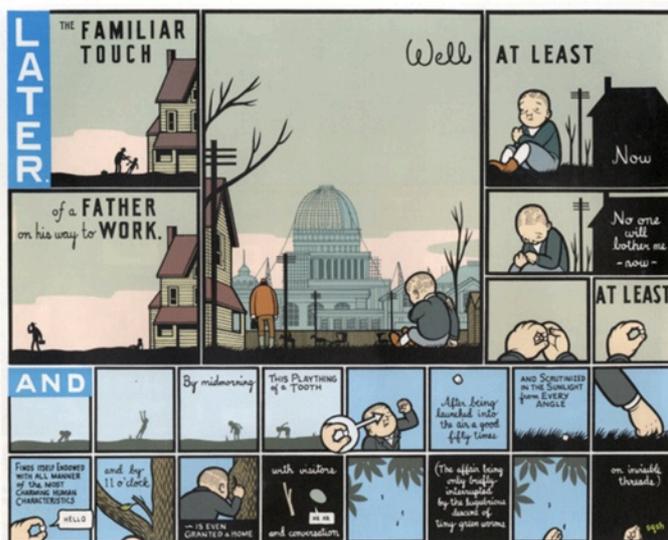
Las coincidencias entre el modo en que el sistema visual aprehende el mundo y el modo en que la mayoría de dibujantes de cómic tienden a dibujar y entintar sus obras –con algún grado de abstracción a partir del realismo, contornos claros, colores planos, confianza en la clausura, una tendencia hacia la caricatura– parecen demasiado numerosas y precisas para ser meramente accidentales.⁵⁰

El historietista de vanguardia CHRIS WARE ha reabierto recientemente el debate con sus penetrantes reflexiones sobre lo que él considera el dibujo más apropiado para sus cómics, distinguiendo entre *dibujo* y *cartoon*.⁵¹ El dibujo para Ware es lo que practica en los apuntes del natural de sus cuadernos de bocetos, “una práctica relacionada con la visión y la captación de la naturaleza, dentro de un esquema representacional de raíz academicista. Para el cómic, sin embargo, prefiere el *cartoon*, la caricatura, el ‘signo gráfico’”.⁵² Ware afirma:

Creo que el dibujo “trata” –o al menos el *buen* dibujo– acerca de intentar ver. Trata más del detalle y la mirada. Mientras que *cartooning* consiste en hacer que una historia funcione con símbolos [...]. Los dibujos de *cartoon* –por la propia naturaleza del modo en que son usados como símbolos– en gran medida no son realmente dibujos porque la información que tienen es muy rudimentaria, o conceptual.⁵³



Drawing vs. cartooning. Arriba: autorretrato de Chris Ware, en *Acme Novelty Date-Book Volumen One* (2003). Derecha: Chris Ware, página de *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth* (2000).



En pocas palabras, según Ware “el dibujo es para ver y el *cartooning* para leer”.⁵⁴ Creemos que Ware tiene razón, y por eso el dibujo en *El vecino*, como regla general, es caricaturesco y sintético. Eso no impide introducir cambios de registro, incluso de carácter realistas-ilusionistas, si lo pide la historia (ocurría en “Una nueva oportunidad”,

⁴⁸ Vid. MEDLEY (2010), p. 65.

⁴⁹ G. Rodees, *Superportraits: Caricatures and Recognition*, East Sussex, Psychology Press, 1996, p. 11. Citado en MEDLEY op. cit., p. 67.

⁵⁰ MEDLEY, op. cit., p. 68.

⁵¹ Como se mencionó antes, la palabra *cartoon* es de traducción problemática y tiene varias acepciones dependiendo del contexto. Puede aludir a chistes gráficos, al cómic en general, a los dibujos animados del cine, o a un estilo de dibujo caricaturesco. En general, *cartoon* “se relaciona con la producción de imágenes de estilo no realista dibujadas en medios de masas”. GARCÍA, Santiago: “Chris Ware: estrategias para un cómic nuevo”, *Mundaiz* n° 76 (2008), p. 9.

⁵² *Ibidem*, p. 21.

⁵³ GROTH, Gary: “Chris Ware”, en *The Comics Journal* n° 200 (1997), p. 131.

⁵⁴ Chris Ware, entrevistado en PÉREZ, Pepo: “Inventando el cómic futuro. Chris Ware”, en *Rockdelux* n° 283 (2010), p. 47.

aunque en ese caso para copiar el estilo de dibujantes clásicos como John Romita Jr. en las tiras de prensa de *Spiderman*, como ya se ha explicado) o bien para una escena o viñeta concreta, con ocurría en la viñeta final de “Rosa”. Abundaremos sobre esto en el siguiente epígrafe.

2.2. *El vecino 4*

El vecino 4, novela gráfica en proceso de 272 páginas a todo color, plantea un nuevo giro en las estrategias formales de la serie. Frente a los tres primeros libros, más basados en el diálogos y las situaciones cotidianas, *El vecino 4* juega con un planteamiento de gran visualidad, una perspectiva (auto)consciente sobre los códigos del género de superhéroes y una forma en buena parte experimental. El guion de Santiago, parco tanto en descripciones como en diálogos, deja un amplio espacio a la lógica visual del dibujo/diseño. El problema creativo que nos planteamos en esta obra podría resumirse con una pregunta: ¿cómo hacer hoy superhéroes relevantes para su propio tiempo y para un lector adulto? Siguen algunas de las respuestas que se proponen.

2.2.1. Investigación teórica para *El vecino 4*

El paso del tiempo y el desuso en que caen determinadas formas de representación artística permite retomarlas con una mirada diferente, propia de la cosmovisión del mundo en que vive el artista actual —la “reja de la mirada”, en términos de Foucault—,⁵⁵ diferente a la de esos artistas del pasado cuyos recursos *anticuados* ahora se retoman. Panofsky definió así la maniobra:

Cuando el trabajo sobre un determinado problema artístico llega a un punto tal que, a partir de premisas aceptadas, parece infructuoso seguir insistiendo en la misma dirección, acostumbran a surgir aquellos grandes retornos al pasado, o mejor aquellos cambios que, a menudo, están relacionados con la asunción del rol conductor por parte de un nuevo sector o de un nuevo género de arte y que crean justamente, a través de un retorno a formas de representación aparentemente más “primitivas” la posibilidad de utilizar el material de despojo del viejo edificio para la construcción del nuevo. Precisamente a través de una distancia, es posible volver a retomar creativamente los problemas anteriormente afrontados.⁵⁶

Retomando formas del pasado para innovar

Algunos ejemplos clásicos de dicho fenómeno: los impresionistas del siglo XIX reivindicando como maestro a un pintor de dos siglos antes (Velázquez); Picasso tomando de inspiración el arte ibérico, las máscaras africanas o la pintura medieval. Lo acaba de hacer QUENTIN TARANTINO en su última película, acudiendo a modos en desuso de su tradición, la del cine, como ya hizo en filmes previos: *Once Upon a Time in... Hollywood* (2019) se inspira en el *eurowestern* de los sesenta y setenta, en *buddy movies* de los ochenta, etc., códigos obsoletos para el cine actual. Sin embargo, la película de Tarantino resulta rabiosamente *moderna*, contemporánea. De hecho, su *Kill Bill vol. 1* (2003) y *2* (2004) ha sido una inspiración también; no argumentalmente, por supuesto, pero sí en la idea de expresión íntima de los personaje a través de códigos de la ficción de acción y aventura.

Algunos recursos específicos derivados de esta estrategia general, que podemos llamar retrovanguardia:

—Colorear con el ordenador como un tebeo de superhéroes antiguo, con equivalentes digitales de aquellos colores chillones y analógicos, limitados por la cuatricomía de imprenta barata del *comic book*, tradicional en el tebeo norteamericano entre los años treinta y ochenta del siglo XX. El color

⁵⁵ “Los códigos fundamentales de una cultura —los que rigen su lenguaje, sus esquemas perceptivos, sus cambios, sus técnicas, sus valores, la jerarquía de sus prácticas— fijan de antemano para cada hombre los órdenes empíricos con los cuales tendrá algo que ver y dentro de los que se reconocerá”. FOUCAULT, Michel: *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Trad. de Elsa Cecilia Frost. Madrid: Siglo XXI, 2006 [1966], p. 5.

⁵⁶ PANOFSKY, Erwin: *La perspectiva como forma simbólica*. Trad. de Virginia Careaga. Barcelona: Tusquets, 2003 [1927], p. 29.

digital, introducido en el cómic a finales de los ochenta, se generalizó en la década siguiente; desde entonces se suele emplear para imitar texturas de color manual o introducir efectos de iluminación ilusionista, con degradados “elegantes” y una “dirección de fotografía” de corte seudocinematográfico (una excepción a la regla es el ya citado *DK2*, de Miller y Varley). Nuestra estrategia pretende ser la opuesta: hacer visible la cualidad *digital* del color y el uso de herramientas informáticas, pero también evocar el coloreado de tonos primarios, expresivos, no locales, propio de los tebeos industriales de superhéroes (a la derecha).

—El blanco como color. Lo que en los antiguos tebeos comerciales se hacía para ahorrar tiempo y costes, dejar sin colorear fondos u otros elementos en las viñetas, es un buen recurso para experimentar formalmente.

—Recuperar puntualmente el color “directo” (pintado de manera manual), un tipo de coloreado de moda en el cómic de influencia europea de los setenta y ochenta, progresivamente sustituido por el ordenador, mucho más práctico y rápido.



Probando colores “brillantes” donde el uso del ordenador es evidente. Archivo digital para imprenta, 42 x 29,7 cm.

Señalar el marco de la representación

Si el narrador suele ocultar el artificio de la representación para facilitar la suspensión de incredulidad del espectador/lector, aquí se revela en determinadas secuencias, señalando la condición de ficción de la obra. Esta ironía autorreflexiva implica exponer el marco representativo ante el lector. Es un recurso que he ido aprendiendo con los años de cómics como *Maus* (1980-1991), de ART SPIEGELMAN (el *non plus ultra* de la autoconsciencia y la ironía autorreflexiva en los cómics, según Hatfield),⁵⁷ pero también de las películas ensayísticas de AGNÉS VARDA, de filmes de autoficción como *Caro diario* (1993), de NANNI MORETTI, o de documentales magistrales que parodian implícitamente el sistema del arte actual como *Exit Through the Gift Shop* (2010), de BANKSY. Esta forma autorreflexiva permite juegos con diversos marcos narrativos y puestas en abismo, para lo cual hemos estudiado la tradición pictórica del cuadro que representa a otros cuadros en su interior.⁵⁸ Volveremos a este asunto al final de este apartado de la memoria.

Recreación de tópicos de la ficción de género: la transubstanciación de clichés vulgares

En este caso clichés del género de superhéroes. El objetivo es transformarlos en material resonante a base de repetirlos, obsesiva y excesivamente, de forma ritualizada. Es la verdad psicológica impronunciable e indefinible escondida en los tópicos de la ficción de género, o, como lo denomina

⁵⁷ HATFIELD, Charles: *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005, p. 139.

⁵⁸ Vid. STOICHITA, Victor I.: *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Trad. de Anna María Coderch. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000.

Žižek, la “transubstanciación espiritual de los clichés vulgares”.⁵⁹ Esta transubstanciación tiene todo que ver con la forma pura, porque lo que hace que una emulación de tópicos sobados de la ficción de género no desemboque en un subproducto es algo ajeno al “contenido” (los clichés de ficción en personajes y argumento) y atañe estrictamente a la forma. Tres referentes pueden ejemplificar esto: JEAN-PIERRE MELVILLE, que llevó los límites del *noir* hasta algo que podríamos llamar “postgénero” o



Le Samouraï (1967), dirigida por Jean-Pierre Melville.

“género existencialista” con el uso abstracto de estereotipos, la invisibilidad psicológica y la irrealidad de películas como *Le Samouraï* (*El silencio de un hombre*) (1967);⁶⁰ FRANK MILLER, con su uso de clichés brutos del *hard-boiled* y el *noir* en su saga de cómic *Sin City* (1992-2000, adaptada al cine en 2005); el tercero sería DAVID LYNCH, en numerosas escenas de *Blue Velvet* (1986), *Lost Highway* (1997) o *Mulholland Drive* (2001). Escribe Žižek, en clave lacaniana, sobre lo que llama el “arte del ridículo sublime” en Lynch:

La ideología de los personajes “psicológicamente convincentes” nos da el mejor punto de referencia para apreciar el procedimiento característico de este autor, que consiste en lo que nos gustaría llamar la transubstanciación espiritual de los clichés vulgares; tal como muestra Fred Pfeil en su detallado estudio de un diálogo entre Jeffrey y el padre policía de Sandy al final de *Terciopelo azul*, cada frase del diálogo es un cliché sacado de una película de serie B, pronunciada con la ingenua seriedad de un actor de serie B, y sin embargo la inmediatez de estos clichés ha desaparecido por completo, transmutada en una profundidad pseudometafísica, un procedimiento que recuerda al Godard de *El desprecio*, donde este también se acerca a los tópicos de una gran producción comercial (recuérdese la escena inicial de Brigitte Bardot desnuda preguntándole repetitivamente a su marido, interpretado por Michael Piccoli, qué es lo que más le gusta de ella: sus caderas, sus muslos, sus pechos, sus ojos, sus orejas...). [Inciso: GODARD introdujo esa escena en *Le mépris* (1963), implícitamente paródica, después de dar por terminado el filme, y lo hizo por insistencia de los coproductores americanos en que mostrase el cuerpo desnudo de Brigitte Bardot, que apenas salía en el resto de la película. Por cierto que *Pierrot le fou* (1965), de Godard, sería otro ejemplo de la ritualización de clichés de ficción, aquí pasados por la influencia estética del pop art, el *cartoon* y el cómic. Prosigue Žižek:] El efecto de conjunto de este retorno a la ingenuidad de los clichés es, de nuevo, una extraña desrealización de las personas, o más bien una despsicologización, que recuerda el ejemplo antes mencionado de los seriales mexicanos: ¿no parece como si la conversación sobre los petirrojos de Jeffrey y Sandy en *Terciopelo azul* hubiera sido filmada bajo esa clase de condiciones? Es como si en el universo de Lynch la unidad psicológica de la persona se desintegrara, por un lado, en una serie de clichés, de comportamientos siniestramente ritualizados, y, por el otro, en estallidos de una energía psíquica (auto)destructora de una intensidad insoportable, de lo Real “en bruto” y desublimado.⁶¹

El *quid* de ese efecto, según Žižek, está en que Lynch pone la realidad social cotidiana al lado de su suplemento fantasmático (el universo oscuro de placeres masoquistas prohibidos), la superficie y lo que esta “reprime” en el mismo plano. Otros artistas, en parte por influencia de Lynch, han explorado este “ridículo sublime” de los clichés de ficción. Es el caso de NICOLAS WINDING REFN y su uso experimental de tópicos de diversos subgéneros criminales, como en sus películas *Drive* (2011) y *Only God Forgives* (2013), y en su serie televisiva digital *Too Old to Die Young* (2019).

⁵⁹ ŽIŽEK, Slavoj: *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Trad. de Ramon Vilà Vernis. Barcelona: Debate, 2006 [2005] p. 171.

⁶⁰ Dirigida por Jean-Pierre Melville con guión de Melville y Georges Pellegrin, basada en la novela *The Ronin*, de Joan McLeod. Interpretada por Alain Delon y François Périer. Estrechamente relacionada con ella, en cuanto a planteamiento creativo, es una película anterior de Melville, *Le Doulos* (1962), con guión del propio Melville basado en la novela de Pierre Lesou e interpretada por Jean-Paul Belmondo, Serge Reggiani y Jean Desailly.

⁶¹ ŽIŽEK, *Lacrimae rerum*, op. cit., 171-172.

Negar el estilo

El empleo de un único estilo gráfico en un mismo cómic es una tradición derivada de dos inercias principales: las limitaciones de la imprenta analógica, que en muchos casos no reproducían adecuadamente el trabajo del dibujante, lo que conducía a estilos uniformes y sencillos, y las exigencias comerciales de la industria editorial, cuyos editores pedían a sus dibujantes que imitasen el “estilo de la casa” (ese estilo anónimo e “impersonal” fue, por cierto, un elemento que interesó a los artistas del pop art cuando copiaron viñetas o elementos gráficos de los tebeos en sus obras plásticas). Hoy, en la era de la novela gráfica, no ya no hay necesidad de ajustarse a la convención de “estilo único”, ni por limitaciones técnicas ni por exigencias editoriales. Existen antecedentes de “estilo variable” en un mismo cómic (v.gr., el historietista estadounidense BILL SIENKIEWICZ, influido por pintores como Klimt, Klee o el Richard Diebenkorn de la serie *Ocean Park*) pero es una vía que, aún no demasiado explorada, permite nuevos experimentos. El ordenador facilita, además, integrar diversos lenguajes y texturas de cara a la reproducción gráfica.

Otros referentes más directos para el dibujo en *El vecino 4* han sido los autores de la generación reciente de cómic de vanguardia, en particular norteamericanos, herederos de la tradición que deriva del *comix underground* de los sesenta aunque situados en el panorama actual, menos insular y más internacional, de la novela gráfica, en el que conviven formatos y medios de circulación mucho más diversos, y que incluyen el cómic digital vía internet. Entre ellos, destacamos ahora el caso de CF (CHRISTOPHER FORGES) y su serie *Powr Mastrs* (2007-2010), ciencia ficción realizada desde una perspectiva de autoría radical y libertad formal absoluta; o LALE WESTVIND, otra autora encuadrada en lo que la crítica ha denominado “primitivos cósmicos”.⁶² También sus “equivalentes” españoles, historietistas experimentales como BEGOÑA GARCÍA-ALÉN, LORENZO MONTATORE, ANA GALVAÑ o PAQARU (LUIS RUEDA, compañero de carrera en la Facultad de Bellas Artes de Málaga), entre otros.

Un caso más reciente de “negación del estilo” es una de las grandes novelas gráficas de estos años: *My Favorite Thing is Monsters* (2017), de EMIL FERRIS, un verdadero laboratorio de pruebas en el que la autora, ilustradora aunque no historietista de profesión (este fue su debut en dicho campo), prescinde de cualquier “regla del oficio” del cómic y dibuja el suyo en un cuaderno del que se reproducen las anillas y las líneas impresas para caligrafía. En dicho cuaderno desarrolló de manera orgánica, a lo largo de casi cinco años, una asombrosa *Bildungsroman* ambientada en 1967 y vehiculada como *thriller* detectivesco, inspirada en parte en su mocedad transcurrida en un barrio multicultural, marginal, de



Arriba: Emil Ferris, edición española de *My Favorite Thing is Monsters* (2017). Debajo: CF, *Powr Mastrs* vol. 3 (2010).



⁶² Véanse GARCÍA, Santiago: *Cómic sensacionales*. Barcelona: Larousse, 2015, p. 58, y GARCÍA, Santiago: “Los primitivos cósmicos», en *Mandorla* (2012) [<http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2012/07/los-primitivos-cosmicos.html>]. [Acceso: 16/08/2019]

Chicago. Ferris emplea viñetas o no según cada escena, demostrando que un cómic no tiene que seguir determinadas convenciones; también modifica su estilo gráfico según el tema o motivo, navegando desde el realismo detallado de *cross-hatching* con bolígrafo BIC al bosquejo caricaturesco; del dibujo de construcción perfecta y volumétrica, que le permite citar a sus maestros favoritos de la Historia del arte (entre ellos Goya, Schiele o Grosz), al garabato tachado, o el error como territorio a explorar. Tuve la oportunidad de entrevistar a Emil Ferris el año pasado, cito de sus declaraciones:

No creo que tengamos que estar confinados en cajas, más bien contenidos cómodamente por ellas, cuando las elegimos. ¿Por qué encontraba las cajas tan restrictivas?, pensaba. Entonces me encontré unas fotos que tomé en el Pueblo de Taos, y me di cuenta de que esa suavidad en el borde de las cosas era —por vivir en Nuevo México hasta los seis años— una de mis primeras influencias. [...] Uso cuanto puedo [cambios de estilo] para que cada momento reciba un tratamiento diferente según el tema. [...] Me gustan las imperfecciones. Creo que en algunas tradiciones indígenas es habitual generar un error, una puntada saltada, en lo que uno hace. He oído que es para desviar los celos de los dioses pero, en realidad, los errores son muy valiosos. Son caminos nuevos. Al menos lo fueron para mí.⁶³

Incorporar lenguajes plásticos ajenos a la tradición dominante del cómic

Siguiendo la lógica de negar el estilo, con esta incorporación se pretende desarrollar una forma experimental de diversas texturas que combina el dibujo, mayoritario en *El vecino 4*, con incursiones puntuales pictóricas, el collage y, en algún caso, la fotografía. Esto implica un amplio registro que incluye desde dibujar composiciones de personajes representando un *tableau vivant* a la inspiración en estrategias del collage de artistas como MIGUEL ÁNGEL TORNERO. El contraste fotografía–dibujo, aún poco explorado en el cómic, nos interesa por su choque entre el (supuesto) *index* o huella de la realidad (el “Esto ha sido”⁶⁴ que enunció Barthes como noema de la fotografía; aunque esta pueda estar manipulada) y la invención que implica todo dibujo. Hace más de dos décadas que se certificó el *pictorial turn* (el “giro visual” en las Humanidades que vendría a sustituir al “giro lingüístico” previo, con la imagen alcanzando un lugar protagonista antes reservado a la palabra)⁶⁵ y recientemente JOAN FONTCUBERTA hablaba de “postfotografía” para aludir a la superabundancia en internet de fotos inmateriales, transmisibles y disponibles;⁶⁶ fotografías que manejamos a diario en las redes sociales, y en las que no pensamos normalmente como “arte”. Así pues, el cómic no debería permanecer al margen de esta nueva cultura visual.

Existen ejemplos notables del uso de la fotografía en el cómic reciente. En *Le photographe* (2003-2006),⁶⁷ la novela gráfica de DIDIER LEFÈVRE, EMMANUEL GUIBERT y FRÉDÉRIC LEMERCIER, se confronta autobiografía con la biografía, el documento con la memoria. Se trata de un cómic construido a partir de las fotografías y los recuerdos del fotógrafo Lefèvre sobre una expedición de Médicos Sin Fronteras a la que acompañó en 1986, en el Afganistán invadido por la URSS. El testimonio del reportero gráfico sobre su viaje y los desastres de la guerra que vio allí se reconstruye en presente y en primera persona en las viñetas de Guibert (mediante escenas con personajes, diálogos, textos de apoyo), siguiendo el tradicional presente continuo del cómic. Pero entre ellas se interpolan las fotografías de Lefèvre, la huella indicial y “objetiva” del pasado, de que todo aquello sucedió realmente. “Esto ha sido”. Sin embargo, la secuencia simultánea del cómic

⁶³ PÉREZ, Pepo: “Emil Ferris. Donde viven los monstruos”, en *Rockdelux* n° 384 (2018), p. 33.

⁶⁴ BARTHES, Roland: *La cámara lúcida*. Trad. de Joaquim Sala-Sanahuja. Barcelona: Paidós, 2006, p. 91. Toda fotografía nos sugiere que una cosa real *ha estado allí*, ante el objetivo. “Hay una doble posición conjunta: de realidad y de pasado” (BARTHES, ídem).

⁶⁵ Vid. MITCHELL, W. J. T. “The Pictorial Turn”, *Picture Theory*. Chicago / Londres: University of Chicago Press, 1994, pp. 11-34.

⁶⁶ Vid. FONTCUBERTA, Joan: *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016.

⁶⁷ Edición española: LEFÈVRE, D., GUIBERT, E. y LEMERCIER, F., *El fotógrafo*. Bilbao: Astiberri, 2015.

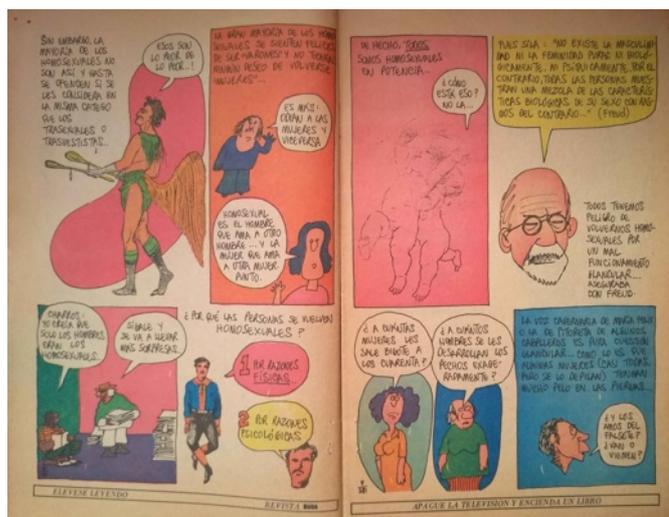
invierte los términos habituales de iconicidad: las imágenes fotográficas de Lefèvre (en blanco y negro), al colocarse en el diseño de página junto a los dibujos subjetivos e imaginarios de Guibert (a color, una línea clara en clave realista, una suerte de *Tintín* para adultos), se nos antojan más irreales y míticas, cuestionando así la aparente realidad fotográfica frente a la ficción del dibujo.

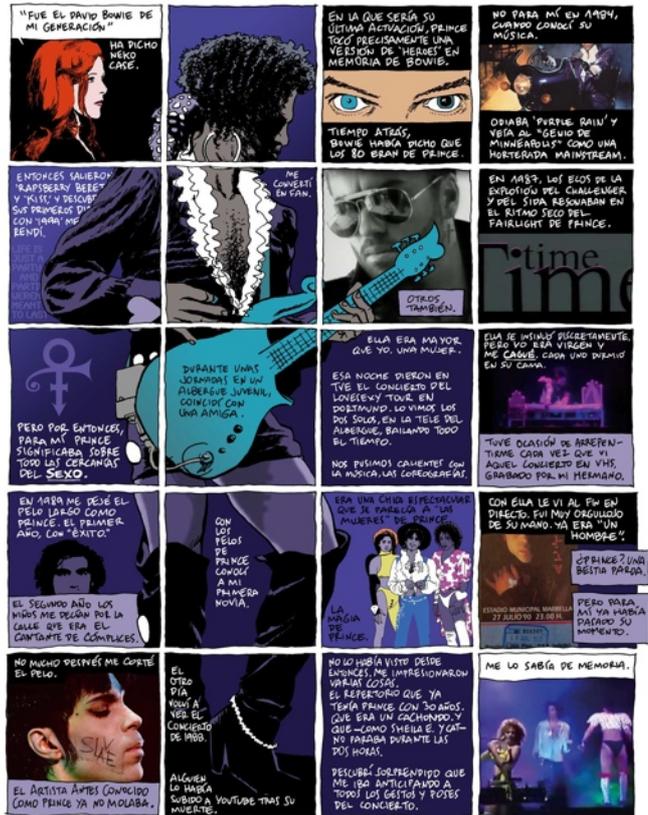
Mucho antes de *Le photographe*, sin embargo, hubo ejemplos pioneros aunque menos conocidos, probablemente por el eurocentrismo y la hegemonía anglosajona: ya en los setenta, el legendario “monero” (historietista) mexicano RIUS experimentó yuxtaponiendo diferentes lenguajes, fotos también, en sus historietas político-históricas con intención didáctica y documental, aparecidas en la serie *Los Agachados* (1968-1977). *La grieta* (2016), de CARLOS SPOTTORNO y GUILLERMO ABRIL, es un libro singular, un reportaje gráfico sobre las fronteras de la UE y la crisis de refugiados de 2015. *La grieta*, que se inspira en el lenguaje de la novela gráfica reciente, incluyendo *Le photographe*, está confeccionado sin dibujos, solo a partir de fotografías, dispuestas en el diseño de página como en un cómic o fotonovela. Con la salvedad importante de que, a diferencia de la tradición de fotonovela, aquí no hay actores sino un relato de no ficción que respeta las reglas profesionales del periodismo.

En mis cómics de los últimos años ya he investigado el terreno la combinación de registros gráficos heterogéneos y de la confrontación fotografía-dibujo y. Es el caso de “David Bowie” (2016) y “Prince” (2016), dos historietas publicadas en la revista *Rockdelux* con ocasión de la muerte de ambos artistas; ambas combinan el documento fotográfico, la “realidad” del personaje público, su *history*, con pasajes de ficción o de opinión subjetiva en las *stories* de mis viñetas dibujadas; todo ello con la simultaneidad o contigüidad que permite el diseño de página de cómic. También he investigado el recurso en la novela gráfica *Memorias de un periodista musical*, aún en proceso, que realizo en colaboración con Santi Carrillo, y que presenté en febrero de 2019 como trabajo final en la asignatura de Producción y difusión de proyectos artísticos del Grado en Bellas Artes de la Facultad de Málaga. En los tres trabajos se emplean alegorías y metáforas visuales en el diseño de página o en viñetas concretas, así como el contraste entre diversos lenguajes (dibujo / fotografía) y registros representacionales (de la caricatura al realismo. Todo ello en aplicación de los hallazgos fruto de nuestra investigación en los últimos años de carrera sobre obras visuales (cómics, artes plásticas, filmes) sobre memoria, testimonio o ensayo. En ocasiones,

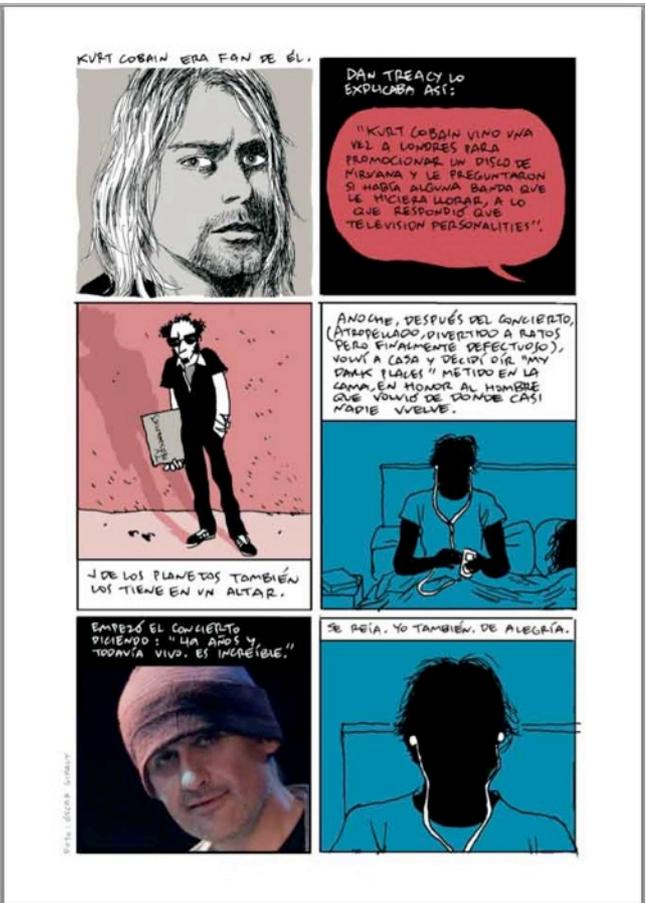
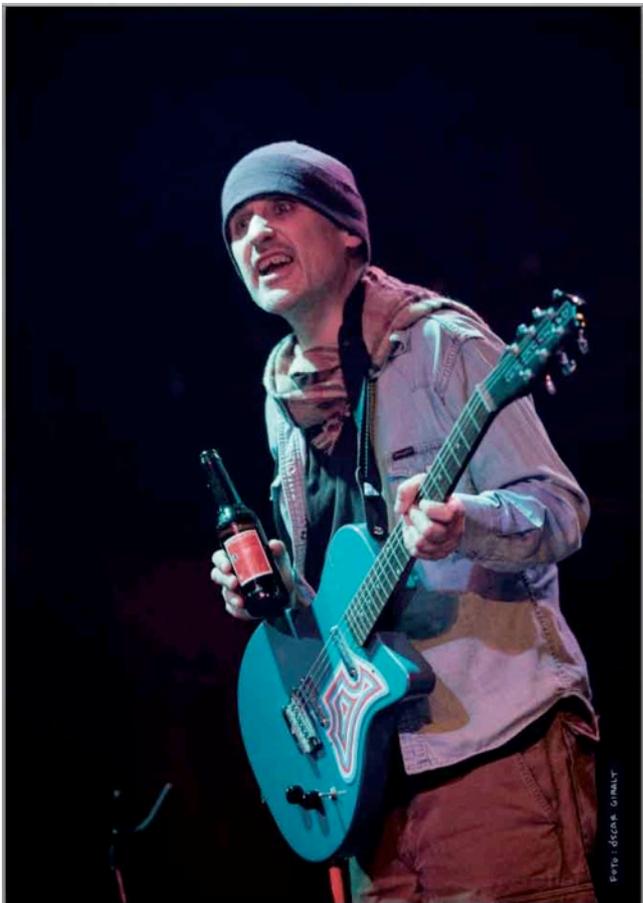


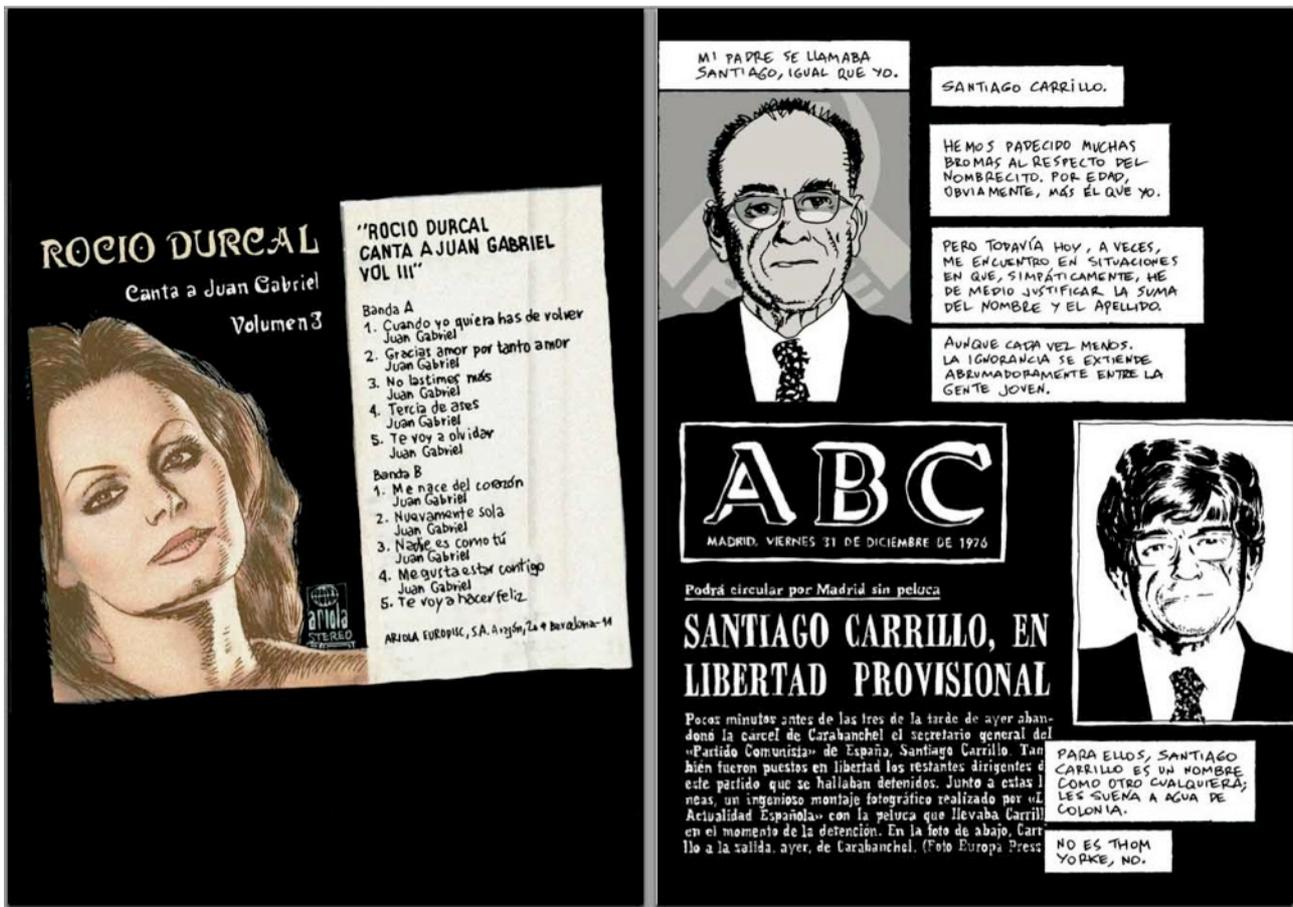
Sobre estas líneas, Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert y Frédéric Lemerrier, edición española de *Le photographe* (2003-2006). Debajo: Rius, “Los homosexuales”, en *Los Agachados* nº 281 (1976).





"David Bowie" (2016) y "Prince" (2016), dos historietas del autor para la revista Rockdelux, con ocasión del fallecimiento de ambos artistas. Archivo digital para imprenta, 15,4 x 20 cm c/u. Debajo y página siguiente: Memorias de un periodista musical (2018-2019, en proceso), realizada en colaboración con Santi Carrillo. Archivo digital para imprenta, 43 x 30 cm.



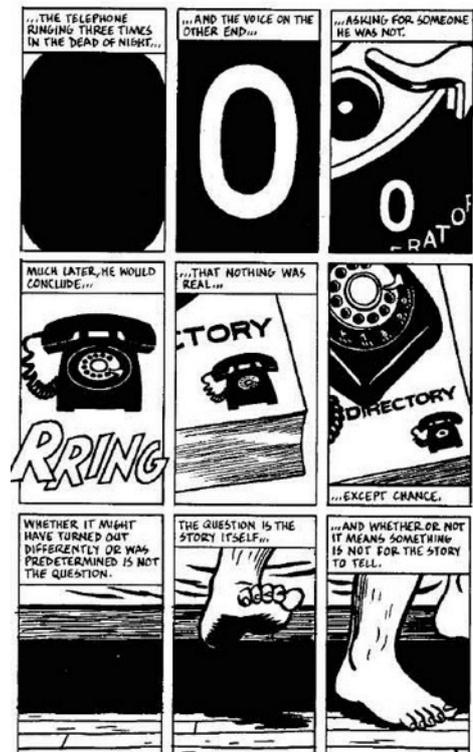


Memorias de un periodista musical (2018-2019, en proceso), realizada en colaboración con Santi Carrillo. Archivo digital para imprenta, 43 x 30 cm.

la caricatura, predominante en *El vecino. Historias*, no es la mejor elección para la representación, porque el personaje o momento narrativo exige una representación realista e incluso “hiperrealista” (véase la historieta “Rosa”), que genera un distanciamiento: la paradoja del dibujo realista en la secuencia de cómic es que crea una distancia de extrañamiento y mitifica lo representado, lo vuelve irreal.⁶⁸

Ensayos visuales

Otro referente en nuestra investigación ha sido DAVID MAZZUCHELLI. En *Rubber Blanket* (1991-1993), una revista autoeditada y codirigida junto a su esposa Richmond Lewis (cuyo modelo era la revista de cómic de vanguardia *RAW*, coeditada por Art Spiegelman y FRANÇOISE MOULY en los ochenta), Mazzucchelli practicó historietas de registros muy diversos, a menudo experimentales, con temáticas cotidianas (la historieta “Discovering America”) o míticas (“Big Man”). En 1994, Mazzucchelli dibujó la adaptación al cómic de la novela *City of Glass*, de Paul Auster, un trabajo excelente de cuyo guion y planificación se había hecho cargo



Paul Karasik y David Mazzucchelli, *City of Glass* (1994).

⁶⁸ Vid. MEDLEY, op. cit., pp. 53-70.

brillantemente PAUL KARASIK (la adaptación fue promovida, no es casualidad, por Spiegelman de cara a una colección de novelas gráficas que no continuó). *City of Glass*, el cómic, resuelve la traslación de los pasajes más abstractos o introspectivos de Auster con metáforas visuales y diseños alegóricos. Un planteamiento que ha tenido su desarrollo en *Asterios Polyp* (2009), de Mazzucchelli en solitario, un despliegue de recursos gráficos —estilos diferentes de dibujo, diseños abiertos y complejos— para una ficción de influencia novelesca a la manera de Auster.

Los ensayos visuales de ANDERS NILSEN también nos resultaron útiles para trabajar de cara a las asignaturas de Producción y TFG, como el humorístico *Monologues for Calculating the Density of Black Holes* (2008) o el trágico *The End* (2013). En ambos combina los monigotes con el dibujo trabajado y la fotografía. Hay recursos igualmente muy aprovechables en el cine de no ficción porque su traslación al cómic exige soluciones por equivalencia. Es el caso del pensamiento visual de HARUN FAROCKI. O las estrategias oblicuas para la memoria sobre las matanzas de civiles palestinos en Sabra y Chatila (1982) en el documental animado *Vals con Bashir* (2008, ARI FOLMAN). O los documentales ensayísticos que el cineasta camboyano RITHY



Harun Farocki, *Nicht Lösbares Feuer* (1969).

PAHN ha realizado sobre el genocidio cometido por los Jemeres Rojos (1975-1979), al que él mismo logró sobrevivir (fue el único superviviente de su familia). En *L'image manquante* (2013), Pahn contrapone metraje de archivo, propaganda de los Jemeres Rojos, con el testimonio de lo que él vio (en la tradición del Goya de *Los desastres de la guerra*, 1810-1815) durante su infancia. Puesto que del genocidio no hay imágenes, igual que los nazis se preocuparon de que no las hubiera del Holocausto, Pahn ejecuta su *reenactment* con muñecos de barro y maquetas: imágenes “fijas”, congeladas, de la memoria. Otro *reenactment*, aún más espeluznante, es el que osa realizar JOSHUA OPPENHEIMER en *The Act of Killing* (2012). Hemos manejado más referentes audiovisuales, pero nos remitimos a la bibliografía/filmografía.

Del museo a la página de cómic y viceversa

Si WARHOL resumió la estética de los artistas del pop art en la lectura de “un montón de *comic books*”,⁶⁹ RICHARD HAMILTON observó, a propósito de las pinturas de ROY LICHTENSTEIN basadas en viñetas de cómic (que no eran parodias: “las cosas que aparentemente he parodiado, en realidad las admiro”, dijo Lichtenstein)⁷⁰ que reproducirlas era como “tirar un pez al agua de nuevo”.⁷¹ Al pintar viñetas apropiadas y resignificadas, los artistas pop parodiaron y cuestionaron la “Gran División” entre el arte bello, serio, y al arte “bajo”, popular o de masas. Los dadaístas, y en particular DUCHAMP (muy influyente en el neodadá y los pop art, como es sabido), ya habían

⁶⁹ “I think we just read a lot of comic books, and it just happened to come out then”. Citado en CLAUSS, Ingo. “Where am I? What Sort of Place is This? Comics, Arts, Politics. An Effort at Location Determination”, en CLAUB, Ingo (ed.). *Kaboom! Comics in Art*. Berlín: Kehrer Verlag Heidelberg, 2013, p. 23.

⁷⁰ “The things that I have apparently parodied I actually admire”. Lichtenstein, citado en BEATY, Bart: *Comic Vs. Art*. Toronto: University Press of Toronto, 2012, p. 59. Trad. propia.

⁷¹ “Like throwing a fish back into water”. Citado en STONARD, John-Paul. “Semblances in Synthetic Light”, *The Times Literary Supplement* (2012) [<http://www.the-tls.co.uk/articles/public/semblances-in-synthetic-light/>]. [Acceso: 23/08/2019]

ridiculizado esa Gran División; ALLAN KAPROW defendió el pop art antes de que fuera consagrado: es la galería y el museo la que crea la división entre el *high art* y el arte comercial. “El pop art, al prestar suma atención a los aspectos comercializados de la sociedad de masas estadounidense, constituyó una amenaza a las jerarquías establecidas, tanto en las artes como en la sociedad”, afirma

el estudioso Bart Beaty. El éxito del pop implicaba la posibilidad de que el estatus tradicional reservado a las bellas artes pudiera ser sustituido por una sensibilidad “degradada” asociada a la cultura de masas. “En pocas palabras, el trabajo de Roy Lichtenstein, y de otros artistas del movimiento del pop art, sostuvieron el potencial para disipar la distinción entre el *high & low* en posible detrimento del *high*”.⁷²

Si los artistas pop, pues, consiguieron introducir de matute en la sala de arte lo que por entonces era visto como simple objeto de consumo, “banalizando lo monumental” del arte establecido y “monumentalizando lo banal”,⁷³ lo propio es acudir a estrategias del arte contemporáneo para el cómic. Investigando para este trabajo y otros proyectos durante la carrera he ido encontrando recursos de artistas visuales que pueden trasladarse al lenguaje de las viñetas. Por ejemplo, la

apropiación de imágenes de cómic instaladas en la conciencia colectiva (símbolos apropiados previamente por el poder y las instituciones) para, mediante comparación y eliminación, aludir a la memoria colectiva o a conflictos sociopolíticos subyacentes. Véanse la instalación de SIEMON ALLEN *Land of Black Gold IV* (2004)⁷⁴ o la representación “borrada” de viñetas de Art Spiegelman en la serie pictórica *Maus* (2001), de WILHELM SASNAL. De Sasnal, en cuya pintura hay en general una evidente influencia del cómic, hemos aprendido también sus estrategias para la reducción pictórica de las formas al signo icónico. También nos interesa el lenguaje del cómic como “sistema de representación” del

mundo en la singular obra de ÖYVIND FAHLSTRÖM, que hizo propios los modos de la historieta para obras de carácter lúdico, sociopolítico o todo ello a la vez. Véanse entre otras obras *Kalas på MAD* (1957-1959), un dibujo a tinta china con una fascinante composición construida a base de copiar y superponer fragmentos irreconocibles de viñetas de la revista satírica *MAD*; su instalación *Meatball*

Wilhelm Sasnal, *Untitled (Maus 2)* (2001), óleo sobre lienzo.

Debajo del todo: Öyvind Fahlström, *Kalas på MAD*

(1957-1959), tinta sobre papel.



⁷² “Pop art, which paid close attention to the commercialized aspects of American mass society, constituted a threat to the established hierarchies of the arts, as well as to established social hierarchies”. “In short, the work of Roy Lichtenstein, and others in the pop art movement, held the potential to dissipate the distinction between high and low to the possible detriment of the high”. BEATY, *Comic Vs. Art*. op. cit., p. 63. Trad. propia.

⁷³ Vid. CLAUSS, Ingo. “Where am I?...”, op. cit., p. 23.

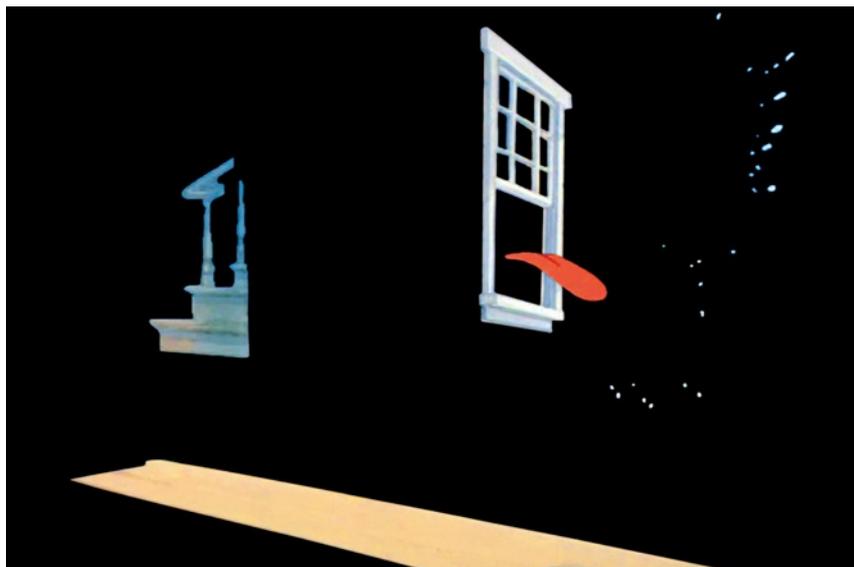
⁷⁴ Allen se apropia de un álbum de *Tintín* en dos ediciones diferentes, *Tintín en el país del oro negro* (1940). En la edición británica de 1971, Hergé despolitizó el álbum eliminando todas las referencias a Palestina y los británicos de la edición original; la historia, ambientada en el Mandato Británico de Palestina, pasó a situarse en el país ficticio de Khemed. En su instalación, Allen compara visualmente las dos ediciones y elimina en ambas todos los textos.

Curtain (for R. Crumb) (1969), que tomaba de base varias siluetas de personajes de Robert Crumb, el maestro del comix underground; su serigrafía *Column n° 2 [Picasso 90]* (1973), que empleaba bocadillos de diálogo, textos densos rotulados a mano y dibujos de estilo cómic para organizar, con separaciones diagramáticas de líneas y colores, su crítica a la expansión militarista y económica de Estados Unidos en la época. De los dibujos con texto, en modo “viñetas”, de RAYMOND PETTIBON hemos aprendido el desplazamiento semántico texto-imagen como estrategia poética.

También hemos aprendido de la deconstrucción, fragmentación, disección y repetición de imágenes de *cartoon* —de nuevo borradas parcialmente— que ejecuta MARTIN ARNOLD en *Haunted House* (2011), un trabajo que nos hace pensar en el inicio de *Elegía roja* (2000), manga autobiográfico experimental de SEIICHI HAYASHI en

cuya primera página el protagonista, un joven que trabaja en animación, camina con un personaje Disney degollado que le anima a dejar el trabajo porque “esa productora paga fatal”.⁷⁵ Asimismo, hemos estudiado la reducción a formas esenciales y el palimpsesto en los cómics sobrepintados por la artista brasileña RIVANE NEUENSCHWADER en su obra *Zé Carioca* (2006): la artista tapa viñetas con pintura, cada una de un solo tono cromático según el color del personaje principal; el resultado tiene interés plástico y al mismo tiempo se trata de un comentario político sobre los estereotipos culturales. *Zé Carioca* es un loro verde antropomórfico creado en 1942 por la compañía Walt Disney como el “amigo brasileño” del Pato Donald. Su creación formó parte de la “política de buena vecindad” (*Good Neighbor policy*) del gobierno estadounidense para lograr el apoyo de países sudamericanos durante la II Guerra Mundial; *Zé Carioca* llegó a ser muy popular en los cómics Disney en Brasil. Hablando de Disney, resulta hilarante la apropiación satírica de “obras de arte moderno” según las viñetas de los cómics Disney que ejecuta BERTRAND LAVIER en *Walt Disney Productions* (desde 1984).

Lavier tiene la ocurrencia de tomar como referente *literal* las pinturas y esculturas de “arte moderno” (tópicos sobre el arte abstracto en realidad) que aparecían en una historieta Disney (“*Traits très abstraits*”, 1977) en la que Mickey Mouse y Minnie visitaban un museo, y las convierte en obras plásticas a tamaño real. Estamos, como indica Miranda Mas, ante “un cruce disciplinar que



Martin Arnold, *Haunted House* (2011), vídeo intervenido.

Debajo: Bertrand Lavier, *Walt Disney Productions 1947-2008* (2008), instalación.



⁷⁵ HAYASHI, Seiichi: *Elegía roja*. Trad. de Víctor Illera. Rasquera: Ponent Mon, 2000, p. 3.

produce la heterocronía como herramienta de resignificación”.⁷⁶

También ha sido importante en nuestro trabajo el uso del lenguaje de las viñetas para generar relaciones semánticas a partir de una investigación etnográfica o política en los “cómic expandidos” de FRANCESC RUIZ: instalaciones como *Kiosk Downtown* (2006), con publicaciones creadas por el artista y expuestas en un “kiosco” que se relacionan entre sí de modo visual a través de bocadillos de diálogo; *La visita guiada* (2008) con un catálogo en forma de cómic que juega con la impericia “no profesional” del dibujo de Ruiz y diversos estilos que citan convenciones del cómic comercial; *Manga Mammoth* (2009), un cómic “de verdad”, impreso, autobiográfico, que relata su experiencia en locales gays japoneses; o *Gary* (2013), otra instalación a base de cubetas de “cómic a la venta” entre los que se destacaba la serie *Gary*, en realidad una intervención de Ruiz en el *fumetti* erótico *Sukia* (1977-1986, serie italiana de Renzo Barbieri y Nicola del Principe que fue popular en países como Francia, Bélgica, Colombia o España), para resignificarlo dando el protagonismo a Gary, el mayordomo gay de la vampira protagonista de la serie. Su recuperación de *Sukia* es, así, “una suerte de *reescritura* que actualiza su iconicidad como herramienta de liberación social gay, partiendo, entre otras cosas, de los tipos de censura de que fue objeto”.⁷⁷

Otro artista clave ha sido MARTÍN VITALITI, que trabaja con cómics desde hace años para sus instalaciones (en las que suele intervenir páginas, viñetas o el *gutter* entre ellas para convertirlas en piezas objetuales). Lo mismo que las estrategias de SUE WILLIAMS, con su traducción de la tradición grotesca-caricaturesca a un lenguaje de signos pictóricos “abstractos”; o las de TRACEY MOFFATT, cuyo *Adventure Series* (2003-2004) aprovecha códigos del cómic y la fotonovela, en particular su secuencia de viñetas por contigüidad gracias al diseño de página. Moffatt interviene por ordenador sus fotografías tomadas previamente en un set con escenas representadas por modelos (y por ella misma: “necesitaba un magnífico maquillador y peluquero para que los modelos y yo pareciésemos glamurosos, a lo cómic retro de los 70”).⁷⁸ En esa posproducción digital, Moffatt añade elementos a sus fotos con un dibujo “muy de cómic”, que a veces juega con la continuidad de elementos de una viñeta a otra de manera no ilusionista. El objetivo es generar una ilusión de sentido entre las fotografías de una misma pieza para generar, como indica Caro, un relato sin diégesis tradicional cuyo discurso estético, sin embargo, ocurre “precisamente en y por esa indefinición”.⁷⁹



Francesc Ruiz, **arriba**, *Kiosk Downtown* (2006), instalación; **debajo**, *Manga Mammoth* (2009), cómic impreso.



⁷⁶ MIRANDA MAS, Carlos: “Resignificación del cómic en las prácticas artísticas actuales”, en *Riuma* (2019) [<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/18061/Comunicación%20II%20CIEIC%202019%20UnivZaragoza%20Carlos%20Miranda.pdf?sequence=2&isAllowed=y>]. [Acceso: 6/09/2019] [sin número de página]

⁷⁷ MIRANDA MAS, “Resignificación del cómic en las prácticas artísticas actuales”, op. cit. [sin número de página]

⁷⁸ Tracey Moffatt, citada en CARO, María: *El relato como irresolución narrativa en la fotografía secuencial. El caso de Adventure Series de Tracey Moffatt*. Tesis doctoral. Director: Carlos Miranda. Málaga: Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, 2015, p. 203.

⁷⁹ CARO, ibídem, p. 195.

Imágenes frente a palabras

El vecino 4, con su preeminencia visual, nos ha conducido a otras conclusiones, en este caso sobre el lenguaje del cómic. En contra de lo que a veces se afirma, creemos que el cómic no es ilustración de un texto, puesto que el “texto” en el cómic se genera precisamente a través de una narración visual compleja en viñetas donde las palabras, si las hay —la historieta, la escena concreta, pueden ser mudas—, constituyen solo un elemento narrativo que cede protagonismo a las imágenes, enmarcadas por el diseño y las viñetas. En palabras del historietista Howard Chaykin:

He tratado de educar a mucha gente y de hacerles entender que los cómics no es algo que se generan en la máquina de escribir del guionista. Surgen de la sinergia entre el trabajo del guionista y del dibujante. Los dibujantes de cómics no son ilustradores. Esto es importante. [...] Mi trabajo, cuando dibujo la historia de otra persona, es convertir una idea genérica sin ningún valor gráfico en un equivalente visual y narrativo. [...] Cuando uno lee un cómic y le gusta el guión, en realidad lo que está disfrutando es de la ejecución de las ideas de un guionista por parte de un dibujante. Está en manos del dibujante dar vida a esas ideas. [...] Porque ahí es donde está la clave de los cómics. En las imágenes. No en los bocadillos o en los cuadros de texto. En la relación del espacio y el tiempo en una página. Porque en los cómics, el espacio representa el tiempo. La cantidad de tiempo que transcurre en una viñeta es proporcional al tamaño de la viñeta.⁸⁰

Para Groensteen, el principio definitorio del cómic es la “solidaridad icónica” entre varias imágenes separadas pero interdependientes, relacionadas de modo semántico y plástico por su coexistencia en presencia.⁸¹ Los cómics, al menos los de quien suscribe, se basan en la primacía de la imagen y de códigos visuales. Por otro lado, el texto en el cómic pierde el valor significativo que tiene en la obra literaria.⁸² En las viñetas las palabras funcionan de manera diferente a la literatura, y no solo porque

ligan su significado a las imágenes y esa relación las cambia de modo instantáneo; también porque el texto pasa a integrarse de manera visual en el dibujo gracias a la rotulación manual (un nexo entre la caligrafía del texto y la del dibujo; por eso rotulo mis cómics a mano casi siempre), a las onomatopeyas (“palabras dibujadas” que traducen visualmente sonidos en un medio insonoro) y al empleo ocasional de metáforas gráficas. Así pues, quizá el cómic vendría a resolver la dialéctica tradicional escritura vs. imágenes, al integrar en un mismo lenguaje artístico el pensamiento intelectual y abstracto, ligado históricamente a la escritura, y el pensamiento sensorial, “mágico”, asociado a las imágenes.⁸³

⁸⁰ MONJE, Pedro: “Hablando con Howard Chaykin”, en *Zona Negativa* (2018) [<https://www.zonanegativa.com/hablando-con-howard-chaykin>]. [Acceso: 3/09/2019]

⁸¹ Vid. GROENSTEEN, Thierry: *The System of Comics*. Trad. inglesa de Bart Beaty y Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, pp. 17 y ss.

⁸² MARCO, Joaquim: “Prólogo”, en MOIX, Terenci, *Historia social del cómic*, Barcelona: Bruguera, 2007, p. 19.

⁸³ TOMÁS, Facundo: *Escrito, pintado (Dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo)*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2005, pp. 20-21.



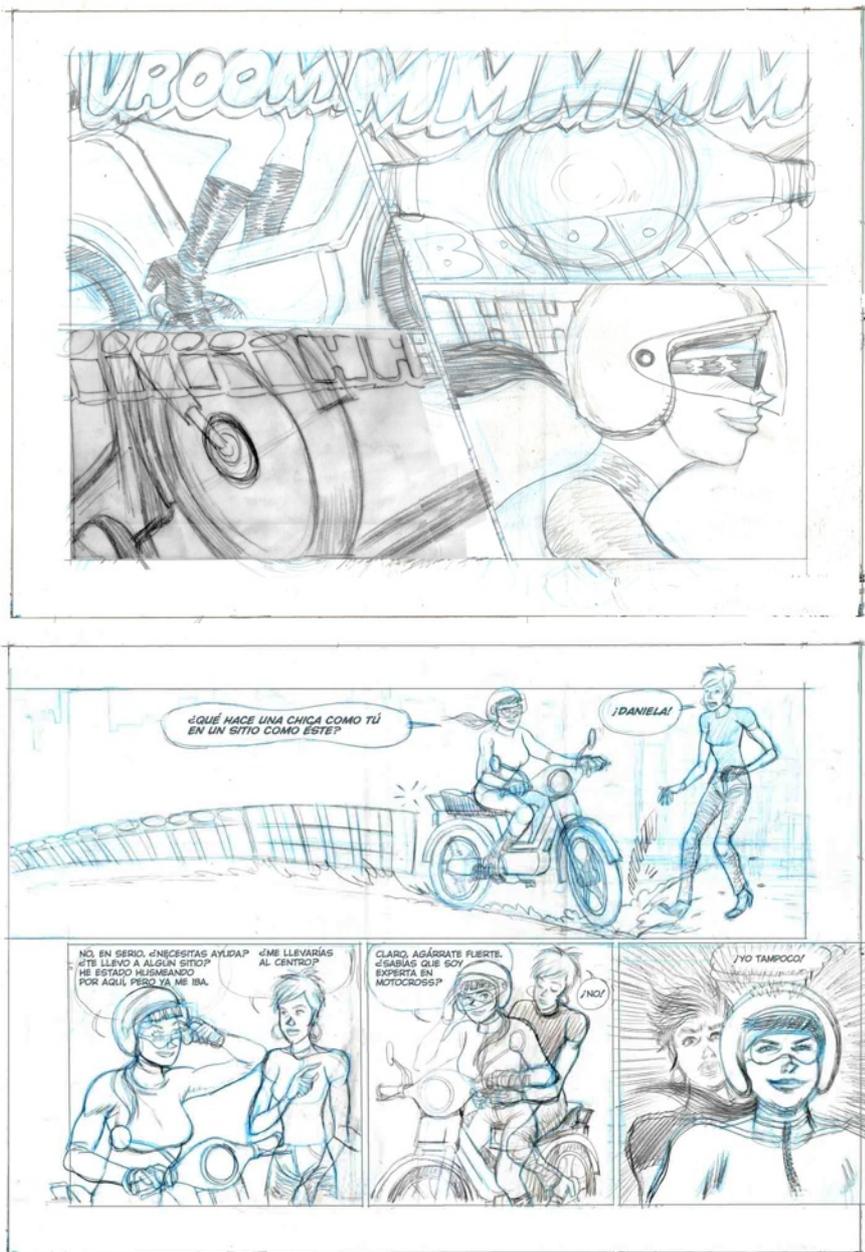
Arriba, Sue Williams, *Threat* (2009), tinta y acrílico sobre acetato. Debajo: Tracey Moffatt, *Adventure Series #2* (2004), impresión digital en Fujiflex.



El diseño del cómic como espacio de contigüidad / simultaneidad

La fase de diseñar la página es fundamental pues en ella se concreta la narración visual, y con ello el tono de la historia. El ritmo de lectura se controla sobre todo mediante el diseño, eligiendo el tamaño relativo de las viñetas en contraste con las demás y decidiendo su distribución en la doble página enfrentada: “*La forma, el tamaño y el número de las mismas influyen en el proceso de lectura de la página y de la viñeta en sí*”, observa Varillas.⁸⁴ En el cómic, además, *el espacio es tiempo*: cuando leemos una historieta captamos el tiempo “especialmente, puesto que, en el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa”.⁸⁵ En esas relaciones simultáneas de diferentes imágenes en la misma (doble) página está la base de forma-contenido de *El vecino 4*.

Si la imagen del cine es, como señaló Deleuze, “imagen-movimiento” e “imagen-tiempo”,⁸⁶ la imagen fija del cómic sólo existe en una dimensión, el espacio-tiempo de la página, etc. Hay que tener presente ahora que la continuidad narrativa de las imágenes en el cómic no se produce consecutivamente, como en el cine, sino por “relaciones de contigüidad”, en términos de Altarriba.⁸⁷ O de *vecindad*, en los nuestros. En la (doble) página las viñetas se disponen unas al lado de las otras: todas están a la vista de manera simultánea frente al lector. Puesto que un cómic se lee, sólo la lectura de una viñeta tras otra permite percibir esa contigüidad como continuidad. Esta visión panóptica que ofrece el cómic (propia por otra parte de la



Dibujos para dos páginas consecutivas de *El vecino 4* (2018), lápiz sobre papel, 36,4 x 26,7 cm. c/u.

⁸⁴ VARILLAS, Rubén: *La arquitectura de las viñetas*. Sevilla: Viaje a Bizancio, 2009, p. 225. Cursivas del autor.

⁸⁵ MCCLOUD, *Entender el cómic*, op. cit., p. 100. Román Gubern también ha indicado que «las estructuras temporales de montaje están indisolublemente ligadas a las estructuras espaciales», relaciones que abordó en su estudio *El lenguaje de los comics*, Barcelona: Edicions 62, 1972, pp. 170 y ss.

⁸⁶ DELEUZE, Gilles: *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Trad. de Irene Agoff. Barcelona: Paidós, 2009 [1983].

⁸⁷ ALTARRIBA, Antonio: “La historieta. Un medio mutante”, *Quimera* nº 293 (2008) [<http://www.antonioaltarriba.com/wp-content/uploads/2012/04/H00EC06.pdf>]. [Acceso: 01/09/2019].

modernidad)⁸⁸ permite establecer un diálogo entre las distintas imágenes de las viñetas. Ese diálogo se establece de tal manera que, como indica Altarriba, con frecuencia los esquemas compositivos

trascienden el espacio único de la viñeta y se prolongan hacia las tiras superiores o hacia las inferiores implicándolas en una concepción de conjunto en la que intervienen tanto las líneas como los colores. Se entreteje así toda una red de correspondencias por las que circulan estrategias gráficas globales, estructuraciones de la página a partir de la forma y del tamaño de las viñetas, juegos geométricos para regir la distribución y las posturas de los personajes, gradaciones y rupturas cromáticas...⁸⁹

En el espacio panóptico de una historieta se construye por tanto una red de relaciones que comunican los distintos elementos de la página, los diferentes planos y encuadres de las viñetas, los colores (si el cómic se publica a color, como en este caso), la relación entre páginas (la doble página enfrentada en el libro o bien al paso de página), etc. Todas esas relaciones son las que permiten al lector (re)construir por sí mismo el discurso de una página de cómic mediante su lectura, rellenando los huecos narrativos o elipsis que deja el *gutter* o calle (normalmente en blanco) entre viñetas. Se trata, como afirma Groensteen, de sistemas de unidades icónicas o plásticas que pueden estar informadas simultáneamente por las imágenes vecinas y a veces por imágenes distantes. Sus códigos, afirman el estudioso, “se tejen en el interior de una imagen de cómic de un modo específico, lo que sitúa a la imagen en una cadena narrativa donde los vínculos se extienden a través del espacio, en una situación de *copresencia*”.⁹⁰

Los cuadros (viñetas) dentro del cuadro (viñeta)

EDDIE CAMPBELL ha sido otro referente clave, con una obra muy extensa que comenzó con cómics fotocopiados en el *underground* británico de los últimos años setenta. Pionero de la novela gráfica y sin duda una de sus grandes maestros, Campbell ha explorado recursos formales alejados del cómic de influencia cinematográfica, mayoritario desde los años cuarenta hasta fines del siglo XX, cuando la emergencia de la novela gráfica ha aportado otras visiones y tratamientos. Lo cotidiano es el centro narrativo y emocional de *Alec* (1981-2005): un recuento poético, a veces tragicómico, de las vivencias del autor realizado a lo largo de tres décadas, inspirado en la literatura de Proust y Henry Miller, para lo que tuvo que buscar sus propias soluciones narrativas y de dibujo (Campbell descubriría los cómics sobre la vida cotidiana de HARVEY PEKAR solo tiempo después). El hartazgo de lo autobiográfico le llevó a *The Fate of the Artist* (2006), un ejercicio de autoficción y puesta en abismo de su papel como artista “obsesionado” por contar todo lo que le ocurre. El *desmontaje* empieza en la cubierta, un autorretrato descompuesto por áreas, prosigue en el interior con el uso de multitud de formatos de la tradición del cómic y la ilustración (tiras de prensa, texto ilustrado, cómic “puro”, fotonovela, etc.) y termina en la contracubierta, el envés del “lienzo” o “decorado” teatral de su autorretrato.

⁸⁸ Sobre el paso del espacio monofocal renacentista a la visión panóptica del arte moderno, introducida según Ramírez desde finales del siglo XVIII y más intensamente durante el XIX y primeros del XX (panoramas, panópticos, fotografía, series fotográficas a lo Muybridge, cine, cómic, collage, cubismo, etc.), vid. RAMÍREZ, Juan Antonio: *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*, Madrid: Akal, 2009, pp. 11-39. En su *Corpus solus*, Ramírez indica: “Así pues, *vigilar y castigar*, según la lapidaria y agudísima formulación de Michel Foucault, pero también *envolver y seducir*, deberíamos añadir, si hemos de ser justos con todas las implicaciones de la pulsión panóptica. Quisiera llamar la atención sobre una dimensión fundamental en el modo de visión característico de la modernidad: frente a la visión monofocal (el punto de vista único) privilegiada por la perspectiva renacentista, el arte contemporáneo ha tendido a fomentar el punto de vista múltiple, en una aspiración a alcanzar el panóptico absoluto que no ha dejado de incrementarse desde las primeras vanguardias históricas hasta el momento presente. La tecnología visual más sofisticada aplicada a la vigilancia y el espionaje es la cara más sórdida de un mundo donde impera la presencia ubicua y simultánea de órdenes, ideas, proposiciones e imágenes sobreabundantes”. RAMÍREZ, Juan Antonio: *Corpus solus*. Madrid: Siruela, 2003, pp. 330-331.

⁸⁹ ALTARRIBA, “La historieta. Un medio mutante”, op. cit.

⁹⁰ GROENSTEEN *The System of Comics*. Trad. inglesa de Bart Beaty y Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, p. 7. Énfasis en cursiva nuestro.

Terminamos este apartado con un ejemplo concreto de *El vecino 4* que compendia varias de las estrategias ya expuestas (véanse las imágenes en el Anexo 2, págs. 70 y ss de esta memoria). Durante esa secuencia en particular, Titán pelea contra un supervillano en un museo de arte moderno cuyo aspecto nos remite a la “franquicia Guggenheim”. Una lucha superheroica dentro de la sala de arte —a la que, de paso, destruye— cuyo marco de representación cambia de manera progresiva, llamando la atención sobre sí mismo. Se aumenta la anchura del *gutter* (calle entre viñetas) para asociarlo a los marcos de

EDDIE CAMPBELL EL DESTINO DEL ARTISTA



EDDIE CAMPBELL THE FATE OF THE ARTIST



Eddie Campbell, cubierta (edición española) y contracubierta de *The Fate of the Artist* (2006).

cuadros, cuadros como los que cuelgan del museo, que a su vez están ocupados por reproducciones de pinturas reales de varios artistas cercanos. Dicho juego de marcos es una cita a la tradición pictórica: si vemos la página de cómic como el equivalente gráfico de un cuadro que estuviera compuesto de cuadros más pequeños, las viñetas, este sistema de imágenes nos remite a la sala llena de pinturas (la “galería” o “museo” frente al previo “gabinete de curiosidades” o *Wunderkammer*), motivo pictórico que atraviesa la historia del arte desde la cultura del “ojo curioso” al “ojo metódico” (autorreflexivo e introspectivo) y más allá.⁹¹ Como indica Stoichita, los cuadros que representan galerías de cuadros (conjunto de imágenes que se detecta en torno a 1600 y proliferan en la primera mitad del s. XVII como “síntoma de la necesidad de toda colección de convertirse en su propia imagen” y “paradoja de la experiencia autorreflexiva”)⁹² implican que en el gabinete de aficionado siempre hay personajes; el tema “tiene un componente que participa al mismo tiempo de lo narrativo y de lo descriptivo, sin agotarse ni en uno, ni en otro sentido. El tema por antonomasia es la conversación”. Un coloquio o debate, que invita al espectador a imaginar el “diálogo de objetos e imágenes”, en una lectura intertextual.⁹³ En la secuencia de *El vecino 4*, la “conversación” ha sido sustituida por su *equivalente* en el género de superhéroes: la pelea héroe contra villano. El diseño de las viñetas, por su lado, descompone las figuras de los adversarios en poses grotescas⁹⁴ que no son frecuentes en el cómic de justicieros enmascarados, muy inclinado a la idealización. Por último, hemos distorsionado los rótulos del texto en bocadillos para señalar su artificio formal y al mismo tiempo devolver la cita irónica al pop art. El cómic, de este modo, vuelve a “entrar” en el museo. Un museo dibujado de cuadros que son, a la vez, viñetas.

⁹¹ Vid. STOICHITA, Victor I. *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Trad. de Anna María Coderch. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000 [1993], pp. 151 y ss.

⁹² *Ibidem*, p. 110.

⁹³ *Ibidem*, p. 116.

⁹⁴ Lo grotesco es, entre otras cosas, “la alteración y desazón, desunión entre dentro y fuera, desposesión del cuerpo por la rotura de las formas”. PUELLES, Luis: “Nada bajo los pies. Aproximaciones a una estética de lo grotesco”, en Lebrero Stals, José (dir.). *El factor grotesco*. Málaga: Museo Picasso Málaga, 2012, p. 21.

3. CRONOGRAMA Y FORMALIZACIÓN

3.1. Aprendizaje durante tercer y cuarto curso de carrera

Los dos cómics que se presentan como Trabajo de Fin de Grado le deben mucho a hallazgos producidos a lo largo de la carrera, en particular en los dos cursos superiores, tanto en trabajos propios como de mis compañeros de estudios. Quisiera destacar uno de mis proyectos, *La crisis según* (2014), que giró en torno a la reciente crisis económica y sus efectos en España. Abordé el tema en clave alegórica y alusiva, intentando interrogar al espectador sobre la historia oficial, la memoria y mitos colectivos que han sostenido la legitimidad institucional y el consenso social durante las últimas décadas en España, y cuestionar las raíces históricas y culturales de dicha crisis. El proyecto contraponía imágenes basadas en iconos nacionales y discursos mediáticos, institucionales, propagandísticos o urbanos; a veces eran apropiaciones intervenidas, otras veces realizadas por mí con distintas técnicas y formatos, sin jerarquía ni distinción de “autoría”. Las imágenes se presentaron en diversos soportes: dibujos de gran formato, cuadros, proyecciones, textos apropiados de los medios, fotografías de grafitis (ajenos o propios), carteles comerciales y señalética urbana, fotografías de prensa, libros (narrativa, manuales educativos), etc. Entre otras estrategias formales, se empleó la reducción pictórica de las formas al signo icónico para integrarlas en un registro visual relativamente uniforme, así como la apropiación y resignificación de imágenes y la ironía (risa crítica o sátira performativa). Asimismo, resultó fundamental el concepto de “acción diferida” de Freud (como clave del retorno de lo reprimido) que maneja Hal Foster para entender la sucesión epocal como un proceso continuo de “futuros anticipados y pasados reconstruidos” en el que cada época sueña a la siguiente, y al hacerlo revisa la anterior.⁹⁵ La historia se escribe siempre desde el presente hacia el pasado, igual que el relato de mitos o memorias colectivas. El “ahora” no existe como tal; el presente es más bien un asíncrono o mezcla de tiempos diferentes. De ahí que en las imágenes se confundieran las diferentes épocas a las que remiten.

También hemos aprendido de los proyectos de mis compañeros de carrera: *Erótica inversa* (2017), de PALOMA DE LA CRUZ, es una exposición individual en la sala de esta Facultad que surge de sus investigaciones previas para Trabajo de Fin de Grado (TFG) y Trabajo de Fin de Máster (TFM). Partiendo del *readymade* y los tres objetos eróticos de Duchamp, Paloma emplea la cerámica para producir esculturas de gran monumentalidad e interviene bidés “erotizantes”, pintando las teselas (que produce ella artesanalmente) mediante esmalte manual con formas que remiten a los bordados de lencería. Otras piezas llamativas de la exposición son las “falovaginas”, esculpidas usando la vagina de la propia artista como molde, algo que ella denomina “escultura performática” porque encierra cierta *performance* (no documentada a propósito, para dejar libre la imaginación).

Por su lado, el TFG y posterior TFM de HADALY VILLASCLARAS le condujo a una exposición individual en la sala de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. *Death or Glory (just another story)* (2017), que partía del cuestionamiento constante de disciplinas en una “narración espacial”: instalaciones con cuadros; pintura expuesta como escultura, exenta en peana; cuadros heráldicos con alusión al género de la *vanitas*, “esculpidos” en un óleo espeso y matérico que remite al yeso (que a su vez remite a materiales del ámbito de la construcción y la decoración) en los que el ornamento, un componente mínimo de la construcción social, adquiere magnitud y cuerpo monumental con el consiguiente cuestionamiento de la distinción bellas artes / artesanía; un trampantojo consistente en una tarjeta de crédito “black” esculpida y pintada que aparece

⁹⁵ FOSTER, Hal.: *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Trad. de Alfredo Brotons Muñoz. Madrid: Akal, 2001 [1996], p. 211.

“olvidada” en el suelo de la sala, etc., entre otras piezas. A destacar la oposición semántica de un vídeo que contraponen imágenes de la destrucción iconoclasta de obras de arte por soldados del ISIS con el borrado de grafitis en una ciudad occidental.

Home (2015) fue el TFG de EFRÉN CALDERÓN, un proyecto que partía del grafiti urbano para filtrar lo aprendido en la carrera sobre el arte establecido. El resultado fue una obra sumamente original que usaba vídeo y fotografía como documentación de *objets trouvés* en el extrarradio de Málaga, reordenados e intervenidos con pintura, en algún caso creando auténticas “viñetas” de color en tres dimensiones. A ello se sumaron el reciclaje de herramientas usadas (palos para remover la pintura) y sedimentos de pintura plástica, expuestos como objetos artísticos que cuestionan “el formato de la pintura, su corsé”, moviéndose “en los alrededores de lo pictórico sin usar lienzos ni bastidores”.⁹⁶ El proyecto culminó con la individual homónima *Home* (2017)

en la sala de la Sociedad Económica de Amigos del País, dentro del programa Iniciararte.

Otro compañero de carrera, RICARDO LEÓN, trabajó su TFG como un “relato fragmentado”: una alegoría íntima narrada mediante una “instalación total” —término de Ilya Kabakov— que incluye proyecciones audiovisuales, pintura, instalación y cómic impreso. *The Gift* (2018) se plantea como un pastiche de imágenes *kitsch* que bebe, entre otras fuentes, de la estética y medios de los años ochenta (Ricardo pintó con aerógrafo y grabó en vídeo VHS), así como del *thriller* y *slasher* del cine de serie B. Su proyecto fue expuesto en 2018 en la Sala de la Facultad de Bellas Artes de Málaga e incluyó el montaje de un “videoclub” personal entre otras instalaciones.

Por último, parte de mi investigación reciente se ha formalizado también en las historietas ya comentadas, “David Bowie” (2016) y “Prince” (2016), así como en la novela gráfica (esta en colaboración con el periodista musical Santi Carrillo) *Memorias de un periodista musical*, aún en proceso, pero presentada ya en buena parte como trabajo final en la asignatura de Producción y difusión de proyectos artísticos. En todos estos trabajos, y por supuesto en *El vecino. Historias* (el material inédito) así como en *El vecino 4* he aplicado lo aprendido a lo largo del Grado en Bellas Artes, que comencé en la Facultad de Málaga durante el curso académico 2011-2012.



Arriba del todo: Ricardo León, *The Gift* (2018). Sobre estas líneas, Paloma de la Cruz, *Erótica inversa* (2017). Ambas exposiciones individuales tuvieron lugar en la Sala de BB.AA. de Málaga.

⁹⁶ D’COSTA, Sema: “From Street to Painting”, en CALDERÓN, Efrén: *Home*. Sevilla: Agencia Andaluza de Instituciones Culturales. Consejería de Cultura Junta de Andalucía, 2017, p. 12.

3.2. Cronograma

El vecino. Historias

Experimentación / producción plástica: 2007-2019

Investigación teórica: 2007-2019

Producción de historias breves ya publicadas, ahora recopiladas: 2007-2010

Producción de nuevas historias, inéditas, para este libro: enero 2019–septiembre 2019

Producción del libro para imprenta (diseño gráfico, textos escritos, cubierta, etc.): junio–septiembre 2019

Salida programada a librerías: 31 octubre 2019 (Astiberri Ediciones)

El vecino 4

Experimentación / producción plástica: 2012-2019

Investigación teórica: 2012-2019

Previsión de proceso para acabar: 2020-2021

Producción del libro impreso (diseño gráfico, cubierta, etc.): 2021

Programado para publicación: 2021 (Astiberri Ediciones)

Redacción final de la memoria: agosto-septiembre 2019

3.3. Formalización

El vecino. Historias

El vecino. Historias es una novela gráfica terminada por completo, de 160 páginas a todo color, ya maquetada y lista para imprenta (incluyendo cubiertas, guardas, páginas de cortesía y de créditos). Por tratarse de una obra gráfica, se presenta para la evaluación publicada y encuadernada en libro, con independencia de que se exponen asimismo en la sala asignada de la Facultad de Bellas Artes de Málaga los materiales del proceso: bocetos, dibujos a lápiz y tinta.

Tras el trabajo creativo junto con Santiago García para realizar los cómics, de cara a la producción del libro he trabajado en estrecha colaboración con Héloïse Guerrier, editora en Astiberri Ediciones, y Alba Diethelm, diseñadora de la editorial. Una copia del libro —impreso en papel estucado mate de 170 gramos, con encuadernación rústica (tapa blanda), fresada (encolada), y cubierta de 350 gramos laminada mate— se entrega a los profesores en el acto de defensa de este trabajo. Algunos de sus archivos digitales para imprenta se reproducen en el anexo de esta memoria.

En cuanto a las dimensiones del formato de publicación, tras varias pruebas se optó por 22,5 cm. de ancho x 29,5 cm. de alto,⁹⁷ unas dimensiones amplias, cercanas al álbum de cómic francobelga, que se deben al formato original de las historias ya publicadas (no podían reducirse, so pena de estropear el acabado visual y perder legibilidad), al que este libro se aproxima mucho. Las medidas de todos los archivos digitales son las mencionadas, 22,5 cm. de ancho (2.657 píxeles) x 29,5 cm. de alto (3.484 píxeles) por página. *El vecino. Historias*, una novela gráfica aún inédita, ya está programada para publicarse con Astiberri Ediciones, de ahí que haya usado en el diseño y créditos su logotipo oficial.

El vecino 4

Es una novela gráfica de 272 páginas a color, de las cuales todas están ya dibujadas a lápiz; en la actualidad, aún en proceso, se están acabando páginas, con salida del libro prevista para 2020/2021. En este caso se presentan para evaluación los materiales del proceso (bocetos, dibujos a lápiz),

⁹⁷ En publicaciones impresas, las medidas se indica convencionalmente en el orden *ancho x alto*, justo al contrario que en las obras objetuales o plásticas. Hemos seguido el orden ancho x alto para indicar todas las medidas en los pies de imagen.

montados en la sala asignada de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, más reproducciones digitales de algunas páginas. Algunos de sus archivos digitales se reproducen en el anexo de esta memoria.

El formato de *El vecino 4* es 29 cm. de ancho x 22 cm. de alto, medidas apaisadas elegidas por las características narrativas y visuales de este álbum. Un formato que evoca además la amplitud del horizonte, el “cinemascope”, el cuadro de género histórico y la pintura de paisajes, incluso la tablet digital. Se pidió presupuesto para unas medidas más amplias, pues en este caso la “grandeza” y “peso” del libro como objeto es importante, pero los costes de impresión subían a un PVP disuasorio para el público (se iba a 40 € por ejemplar). Las medidas de todos los archivos digitales son las mencionadas: 29 cm. de ancho (3.425 píxeles) x 22 cm. de alto (2.598 píxeles) por página.

4. PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN

Materiales de proceso

Lápices, goma, tinta china: 20 €

Plumillas, pinceles: 100 €

Papel Caballo 109 en 250gr/m², formato 29.7 x 42 cm: 0,89 € la unidad

(dibujar cómics es barato)

+ posproducción digital: ordenador y programas de tratamiento de imagen

Libros impresos

El vecino. Historias

Formato: 22,5 x 29,5 cm

Páginas: 160 págs. + guardas

Interior: 4/4, en couché mate vol. 135 gr PEFC

Guardas: 1/1 en offset blanco 120 grs. PEFC

Cubiertas: 4/0 colores en Couché brillo de 135 grs. + plastificado mate

Encuadernación: Tapa dura. Cartón de 2,5 mm, lomo redondo y cabezadas.

Costes de imprenta: 2.500 ejemplares, coste total: 7.100 € (2,84 € por unidad)

PVP: 20 € / ejemplar

El vecino 4

Formato: 29 x 22 cm (apaisado)

Páginas: 272 + guardas

Interior: 4/4 colores en couché mate vol. 135 grs. (PEFC)

Guardas: 1/1 colores en couché mate vol. 135 grs

Cubiertas: 4/0 colores en CB 135 grs. + plastificado mate

Encuadernación: Tapa dura. Cartón de 2.5, lomo cuadrado y cabezadas.

Costes de tirada:

2.000 ejemplares: 4,38 € / ejemplar

3.000 ejemplares: 3,84 € / ejemplar

PVP: 30 € / ejemplar

Exposición

Si después de la publicación se quisiera exponer alguno de los dos cómics, y puesto que la obra final es el libro impreso, daríamos prioridad expositiva a los materiales del proceso: los dibujos (enmarcados aunque, si el presupuesto no lo permite, podrían exponerse sin enmarcar), bocetos,

documentación utilizada en vitrinas o peanas, etc. Es importante que, al tratarse de obra gráfica, el libro impreso debe estar en la sala expositiva para que el público pueda leerlo. Si el presupuesto lo permitiera, se podría instalar mobiliario alquilado con moqueta para montar una suerte de gabinete de lectura que permita al público sentarse a leer los cómics cómodamente.

Presupuesto aproximado:

Básico

- Montaje: los dibujos se pueden colgar con clavos pequeños o chinchetas: 20 €
- balda para pared: 50 €

Profesional

- Comisariado (si es posible pagar a un comisario profesional): 2.000 / 3.000 €
- Enmarcado: 5.000 €
- Montadores profesionales: 1.000 €
- Pintura de sala: 1.000 €
- Seguro clavo a clavo: 600/800 €
- Mobiliario alquilado: 1.000 / 1.500 €
- Vinilos de corte: 1.000/1.500 € (60 € por m²).
- Costes de diseño gráfico del catálogo: 1.000 €
- Costes de comunicación: 1.000 / 3.000 €
- Enara: 350 €
- Cartelería y catálogo impreso (5.000 €)

CONCLUSIONES

El vecino. Historias y *El vecino 4* son dos cómics que he realizado en gran parte durante el tiempo que he cursado el Grado en Bellas Artes en la Facultad de Málaga, en particular en los últimos años de carrera, cuando he podido concluir las asignaturas aún pendientes de manera tardía, debido a la necesidad de compaginar los estudios con el trabajo.

Mi experiencia es peculiar hasta cierto punto, y al mismo tiempo bastante común en mi generación. De joven cursé la Licenciatura en Derecho por deseo familiar, en contra de mi inclinación a estudiar Bellas Artes, un “caso típico” de vocación frustrada por los miedos lógicos de la generación de niños de la posguerra española a la que pertenecen mi madre y mi padre. No obstante, al comienzo de esta década, en 2011, decidí recuperar aquel camino y decidí cursar el Grado en Bellas Artes, ya cumplidos los cuarenta años, al fin y al cabo la carrera que quise hacer en mi juventud. A esta edad pude vivir con especial intensidad, sin duda, mi etapa de “estudiante mayor” en una facultad de Bellas Artes.

Una vez superada la prueba de las asignaturas procesuales de los dos primeros cursos, y la más dura de realizar proyectos de manera autónoma en los cursos superiores del Grado, he podido constatar, en mis compañeros de carrera y en mí mismo, un aprendizaje interiorizado como vivencia y (auto) conocimiento, que me ha servido para integrar en mi horizonte mental las experiencias con disciplinas artísticas que nunca había practicado: escultura, instalación, trabajo en el espacio, vídeo, fotografía, dibujo con modelos o para diversos ejercicios nuevos para mí, diseño gráfico, pintura... mucha pintura. Ha sido, pues, en tanto vivencia interiorizada, un auténtico aprendizaje que me ha conducido a, por un lado, poder volcar en mis cómics —otra vocación desde muy joven—, cómics como los que ahora se presentan a evaluación, todos los conocimientos interdisciplinares adquiridos gracias a los profesores y compañeros estudiantes de esta facultad. Desde estrategias alegóricas de artistas visuales que he descubierto a lo largo de este Grado a cuestiones de comisariado y montaje de exposiciones que desconocía por completo, pasando por el trabajo de “cocina” de disciplinas “matéricas” como pintura o escultura, a la mejora en la composición que te proporciona haber producido una escultura, pintado un cuadro de gran formato o montado una instalación. Sin olvidar todo lo aprendido en las charlas, talleres y conferencias de artistas, comisarios o críticos en ejercicio que han pasado por esta Facultad. Por otro lado, el paso por la carrera que ahora está concluyendo con este trabajo me ha conducido a un aumento de la autoexigencia y rigor en la investigación y producción, así como de capacidad para construir un discurso crítico propio, afrontar proyectos y resolver los problemas derivados de ellos.

Después de esta carrera, mi investigación y trabajo artístico proseguirá, por supuesto. Pero a partir de ahora lo haré con el bagaje que me ha procurado el Grado en Bellas Artes en la Facultad de la Universidad de Málaga.

BIBLIOGRAFÍA

Libros y artículos teóricos

- BAL, Mieke. *Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología*. Cátedra: Madrid, 1990.
- BARTHES, Roland: *La cámara lúcida*. Trad. de Joaquim Sala-Sanahuja. Barcelona: Paidós, 2006 [1980].
- : *Lo obvio y lo obtuso*. Trad. de C. Fernández Medrano, Barcelona: Paidós, 1986 [1982].
- BAUDELAIRE, Charles: *Lo cómico y la caricatura*. Trad. de Carmen Santos. Madrid: Visor, 1988 [1857].
- BEATY, Bart: *Comic Vs. Art*. Toronto: University Press of Toronto, 2012.
- BENET, Vicente J.: *La cultura del cine*, Barcelona: Paidós, 2004.
- BENGAL, Rebecca: “On Cartooning”, *POV* (2006) [http://www.pbs.org/pov/tintinandi/sfartists_ware.php]. [Acceso: 5/12/2018, hoy desactivada]
- BEY, Hakim: *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, 1985 [<https://theanarchistlibrary.org/library/hakim-bey-t-a-z-the-temporary-autonomous-zone-ontological-anarchy-poetic-terrorism>] [Acceso: 23/08/2019].
- CARNEY, Ray: *The Films of John Cassavetes: Pragmatism, Modernism, and the Movies*. Cambridge (UK): Cambridge University Press, 1994.
- CARO, María: *El relato como irresolución narrativa en la fotografía secuencial. El caso de Adventure Series de Tracey Moffatt*. Tesis doctoral. Director: Carlos Miranda. Málaga: Universidad de Málaga, Departamento de Arte y Arquitectura, 2015.
- CARRIER, David: *The Aesthetics of Comics*, Pensilvania: Pennsylvania State University Press, 2000.
- CASTRO FLÓREZ, Fernando: *Estética de la crueldad. Enmarcados artísticos en un tiempo desquiciado*. Madrid: Fórcola, 2019.
- CRARY, Jonathan: *24/7. Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Londres/Nueva York: Verso, 2013.
- DEBORD, Guy: *La sociedad del espectáculo*. Trad. de José Luis Pardo. Valencia: Pre-Textos, 2002 [1967].
- DELEUZE, Gilles: *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Trad. de Irene Agoff. Barcelona: Paidós, 2009 [1983].
- DEXTER, Emma: “Introduction”, en *Vitamin D. New Perspectives in Drawing*. Londres: Phaidon, 2005, pp. 1-11.
- DIDI-HUBERMAN, Georges: *Imágenes pese a todo*. Trad. de Mariana Miracle. Barcelona: Espasa, 2004.
- : “Cómo abrir los ojos”, en Farocki, Harun: *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra, 2015.
- ECO, Umberto: *Obra abierta*. Trad. de Roser Berdagué. Barcelona: Ariel, 1990 [1962].
- : *Apocalípticos e integrados*. Trad. de Andrés Boglear. Barcelona: Lumen, 2008 [1964].
- : *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Trad. de Francisco Serra Cantarell. Barcelona: Lumen, 1986 [1968].
- FONTCUBERTA, Joan. *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 2016.
- FOSTER, Hal.: *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Trad. de Alfredo Brotons Muñoz. Madrid: Akal, 2001 [1996].
- FOUCAULT, Michel: *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Trad. de Elsa Cecilia Frost. Madrid: Siglo XXI, 2006.
- GARCÍA, Santiago: “La gran novela gráfica americana”, en *ABCD* n° 820 (2007), p. 47.
- : “Chris Ware: estrategias para un cómic nuevo”, *Mundaiz* n° 76 (2008), pp. 9-42.
- : “El ángel experimentador”, en *Mandorla* (2009) [<http://santiagogarciablog.blogspot.com/2009/12/el-angel-experimentador.html>]. [Acceso: 3/09/2019]
- : *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- : “Los primitivos cósmicos», en *Mandorla* (2012) [<http://santiagogarciablog.blogspot.com.es/2012/07/los-primitivos-cosmicos.html>]. [Acceso: 16/08/2019]
- : *Cómics sensacionales*. Barcelona: Larousse, 2015.
- GASCA, Luis y GUBERN, Román: *Diccionario de onomatopeyas del cómic*. Madrid: Cátedra, 2009.
- GOMBRICH, E. H.: “Imaginería y arte en el período romántico”, en Gombrich, E.H., *Gombrich esencial. Textos escogidos sobre arte y cultura*. Trad. de Mónica Rubio, Barcelona; Debate, 1997 [1949], pp. 529-538.
- : *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Trad. de Gabriel Ferrater. Madrid: Debate, 2002 [1959].
- GROENSTEEN, Thierry: *The System of Comics*. Trad. inglesa de Bart Beaty y Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

- GROTH, Gary: “Chris Ware”, *The Comics Journal* nº 200 (1997), pp.118-178.
- : “Conversations. Art Spiegelman & Kevin Huizenga”, en *The Comics Journal* nº 300 (2009), pp. 37-39.
- GUBERN, Román: *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Edicions 62, 1972.
- GUIRAL, Antoni (coord.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Vol. 1. Los cómics en la prensa diaria. Humor y aventuras*. Girona: Panini, 2007.
- : (coord.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Vol. 3. El comic-book: superheroes y otros géneros*. Girona: Panini, 2008.
- : (coord.): *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Vol. 6. Del comix underground al alternativo*. Girona: Panini, 2009.
- HARVEY, R.C.: “When Less is More, an Entire City”, en Miller, Frank, *The Art of Sin City*. Milwaukie: Dark Horse, 2002.
- HATFIELD, Charles: *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
- HEATER, Brian: “Interview: Dash Shaw”, *The Daily Cross Hatch* (2008) [<http://thedailycrosshatch.com/2008/10/15/interview-dash-shaw-pt-1-of-3/>]. [Acceso: 23/12/2018, hoy desactivada]
- HEER, Jeet: “Introduction”, en Norwood, Rick (ed.), *Roy Crane’s Captain Easy. Soldier of Fortune. The Complete Sunday Newspaper Strips Vol. 1 1933-1935*. Seattle: Fantagraphics, 2010, pp. viii-xii.
- KUNZLE, David: *Rodolphe Töpffer. Father of the Comic Strip*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- LEFEBVRE, Henri: *La revolución urbana*. Mario Nolla (trad.). Madrid: Alianza, 1972.
- LEFÈVRE, Pascal: “Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images”, en Gordon, Ian, Jancovich, Mark y McAllister, Matthew P. (eds.), *Film and Comic Books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2007, pp. 1-12.
- MAZUR, Dan y DANNER, Alexander: *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy*. Barcelona: Blume, 2014.
- MCCLOUD, Scott: *Entender el cómic. El arte invisible*. Trad. de Enrique S. Abulí. Bilbao: Astiberri, 2005.
- MCLUHAN, Marshall: *Comprender los medios de comunicación*. Trad. de Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 2007 [1964].
- MEDLEY, Stuart: “Discerning Pictures: How We Look At and Understand Images in Comics”, *Studies in Comics*, vol. 1. nº 1 (abril 2010), pp. 53-70.
- MIRANDA MAS, Carlos: “Resignificación del cómic en las prácticas artísticas actuales”, en *Riuma* (2019) [<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/18061/Comunicación%20II%20CIEIC%202019%20UnivZaragoza%20Carlos%20Miranda.pdf?sequence=2&isAllowed=y>]. [Acceso: 6/09/2019] [sin número de páginas]
- MITCHELL, W. J. T. *Picture Theory*. Chicago / Londres: University of Chicago Press, 1994.
- MOIX, Terenci: *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera, 2007.
- MONJE, Pedro: “Hablando con Howard Chaykin”, en *Zona Negativa* (2018) [<https://www.zonanequivativa.com/hablando-con-howard-chaykin>]. [Acceso: 3/09/2019]
- MULVEY, Laura: “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, en Braudy, Leo, y Cohen, Marshall (eds.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, Nueva York: Oxford University Press, 1999 [1975], pp. 833-844.
- PALMER, Óscar: *Cómic alternativo de los 90. La herencia del underground*, La Factoría de Ideas: Madrid, 2000.
- PANOFSKY, Erwin: *La perspectiva como forma simbólica*. Trad. de Virginia Careaga. Barcelona: Tusquets, 2003 [1927].
- PÉREZ, Pepo: “Inventando el cómic futuro. Chris Ware”, en *Rockdelux* nº 283 (2010), pp. 46-47.
- : “El discurso interior en los cómics de Frank Miller”, en *Ítaca* vol. 1, nº 3, 2013, pp. 97-147.
- : “Emil Ferris. Donde viven los monstruos”, en *Rockdelux* nº 384 (2018), p. 33.
- : (coord.) *Enseñar el arte. Seis experiencias desde la universidad*. Madrid: Turpin, 2019.
- PUELLES ROMERO, Luis: *Mirar al que mira. Teoría estética y sujeto espectador*. Madrid: Abada, 2011.
- : “Nada bajo los pies. Aproximaciones a una estética de lo grotesco”, en Lebrero Stals, José (dir.). *El factor grotesco*. Málaga: Museo Picasso Málaga, 2012, pp. 19-61.
- : *Honoré Daumier. La risa republicana*. Madrid: Abada, 2014.
- RAEBURN, Daniel: *Chris Ware*. New Haven: Yale University Press, 2004.
- RAMÍREZ, Juan Antonio: *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra, 1992.
- : *Corpus solus*, Madrid: Siruela, 2003.
- : *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*, Madrid: Akal, 2009.
- RORTY, Richard: *Contingency, Irony, and Solidarity*, Cambridge (UK): Cambridge University Press, 1989.
- ROSENKRANZ, Patrick: *Rebel Visions. The Underground Comix Revolution*. Seattle: Fantagraphics, 2008.

- RUBERT DE VENTÓS, Xavier: *El cortesano y su fantasma*. Trad. de Mercé Rius. Barcelona: Destino, 1991.
- RUIZ, Francesc: “Loka”, en Mafalda Rodríguez (coord.), *George Herriman. Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat*. Madrid: MNCARS, 2017, pp. 115-118.
- SALISBURY, Mark: *Artists on Comic Art*. Londres: Titan Books, 2000.
- SANTAMARÍA, Alberto: *Narración o barbarie*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2017.
- SONTAG, Susan: *Contra la interpretación*. Trad. de Horacio Vázquez Rial. Alfaguara: Madrid, 1996 [1966].
—: *On Photography*. Nueva York: RosettaBooks, 2005 [1973].
- STOICHITA, Victor I.: *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Trad. de Anna Maria Coderch. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2000.
- TARKOVSKI, Andrei: *Esculpir en el tiempo*. Trad. de Enrique Banús Irusta y J. M. Gorostidi Munguía. Madrid: Rialp, 2008 [1988].
- TÖPFFER, Rodolphe: *Essai de Physiognomonie*. París: Editions de l’Eclat, 2004 [1845].
- VARILLAS, Rubén: *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio, 2009.
- VIRILIO, Paul: *Estética de la desaparición*. Trad. de Noni Benegas. Barcelona: Anagrama, 1988.
- VV.AA. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica*. Madrid: Errata Naturae, 2013.
- ŽIŽEK, Slavoj: *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Trad. Ramon Vilà Vernis. Barcelona: Debate, 2006.

Catálogos y webs de artistas

- CALDERÓN, Efrén: *Home*. Sevilla: Agencia Andaluza de Instituciones Culturales, 2017.
- CARLIN, John, KARASIK, Paul y WALKER, Brian (eds.): *Masters of American Comics*. New Haven / Londres: The Hammer Museum, The Museum of Contemporary Art y Yale University Press, 2005.
- CHEVRIER, Jean-François (coord.): *Öyvind Falhström. Otro espacio para la pintura*. Barcelona: MACBA, 2001.
- CLAUB, Ingo (ed.): *Kaboom! Comics in Art*. Berlín: Kehrer Verlag Heidelberg, 2013.
- COBO, Chema: *Out of Frame*. Málaga: CAC Málaga, 2009.
- DE LA CRUZ, Paloma: *Erótica inversa*, en *Issu.com* (2017) [https://issuu.com/facultadbellasartesmalaga/docs/catalogo_erotica_inversa_palomadel]. [Acceso 5/09/2019]
- DEXTER, Emma (ed.): *Vitamin D. New Perspectives in Drawing*. Londres: Phaidon, 2005.
- GARCÍA, Sergio, MAX y MERINO, Ana: *Viñetas desbordadas*. Granada: Centro José Guerrero, 2018.
- GROENSTEEN, Thierry (ed.): *Astérix, Barbarella & Cie. Trésors du Musée de la Bande Dessinée d’Angoulême*. París: Somogy, 2000.
- LEBRERO STALS, José (dir.). *El factor grotesco*. Málaga: Museo Picasso Málaga, 2012.
- LEÓN CORDERO, Ricardo: *The Gift*, en *Issu.com* (2018) [https://issuu.com/ricktanner/docs/catalogo_completo_the_gift_1986_-]. [Acceso 5/09/2019]
- LÓPEZ CUENCA, Rogelio: *LopezCuenca.com* [<https://www.lopezcuenca.com/>]. [Acceso: 5/09/2019]
- PÉREZ, Pepo (coord.): *Premio Nacional de Cómic. 10 años (2007-2017)*. Málaga: UMAEditorial, 2017.
- PETTIBON, Raymond et al.: *Tramas entrecruzadas*. Barcelona: CAC Málaga, 2002.
—: *Raymond Pettibon*. Málaga: CAC Málaga, 2006.
- RODRÍGUEZ, Mafalda (coord.): *George Herriman. Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat*. Madrid: MNCARS, 2017.
- RONDEAU, James y WAGSTAFF, Sheena (eds.): *Roy Lichtenstein: A Retrospective*. Chicago: Art Institute of Chicago, 2012.
- RUIZ, Francesc: *La visita guiada*. Madrid: MNCARS, 2008.
—: *Manga Mammoth. Francesc Ruiz en Tokio*. Barcelona: Save As... Publications, 2009.
—: *FrancescRuiz.com* [<http://francescruiz.com/>]. [Acceso: 5/09/2019]
- SASNAL, Wilhelm et al.: *Wilhelm Sasnal*. Málaga: CAC Málaga, 2009.
—: *Wilhelm Sasnal*. Oxford: Phaidon, 2011.
- SICHEL, Berta, y KRULIK, Barbara (dirs.): *Lorraine O’Grady. Aproximación inicial / Initial Recognition*. Sevilla: Consejería de Cultura Junta de Andalucía. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2016.
- VILLASCLARAS, Hadaly: *Death or Glory (just another story)*, en *Riuma* (2019) [<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/17984>]. [Acceso: 10/09/2019]
- VITALITI, Martín: *MartinVitaliti.net* [<http://www.martinvitaliti.net/>]. [Acceso: 5/09/2019]

- VV.A.A.: *Historietas del tebeo 1917-1977*. Madrid: Museo ABC, 2017.
- VV.A.A.: *Vitamin D2. New Perspectives in Drawing*. Londres: Phaidon, 2013.
- WARE, Chris: *Monograph*. Nueva York: Rizzoli, 2017.
- WARHOL, Andy et al.: *Andy Warhol. Giant Size*. Londres: Phaidon, 2006.

Cómics / novelas gráficas (selección)

- B., David: *Los complots nocturnos. Diecinueve sueños*. Trad. de Ana Millán. Rasquera: Ponent Mon, 2006.
- : *El jardín armado y otras historias*. Trad. de Lorenzo Díaz. Madrid: Sinsentido, 2008.
- : *Epiléptico. La ascensión del Gran Mal*. Trad. de Lorenzo Díaz. Madrid: Sinsentido, 2009.
- BAEZA, Amanda: *Nubes de talco*. Logroño: Fulgencio Pimentel, 2016.
- BECHDEL, Alison: *Fun Home. A Family Tragicomic*. Boston: Houghton Mifflin, 2006.
- CAMBPELL, Eddie: *The Fate of the Artist*. Nueva York: First Second, 2006.
- : *Alec: The Years Have Pants (A Life-Sized Omnibus)*. Marietta: Top Shelf, 2009.
- CF (CHRISTOPHER FORGES): *Powr Mastrs* (vols. 1-3). Nueva York: Picture Box, 2007, 2008, 2010.
- : *Mere*. Nueva York: Picture Box, 2013.
- CLOWES, Daniel: *The Death-Ray*, en *Eightball* 23. Seattle: Fantagraphics, 2004.
- DITKO, Steve: *Mr. A*, en *Witzend* y otras publicaciones (1967-2016).
- DRECHSLER, Debbie: *La muñequita de papá*. Trad. de Lola Pérez. Barcelona: La Cúpula, 2004.
- DRNASO, Drnaso: *Beverly*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2016.
- : *Sabrina*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2018.
- FERRIS, Emil: *My Favorite Thing is Monsters*. Seattle: Fantagraphics, 2017.
- GALLARDO SARMIENTO, Francisco y GALLARDO, Miguel Ángel: *Un largo silencio*. Alicante: De Ponent, 1997.
- GALVAÑ, Ana: *Pulse Enter para continuar*. Barcelona: Apa-Apa, 2018.
- GARCÍA, Santiago y OLIVARES, Javier: *Las meninas*. Bilbao: Astiberri, 2014.
- GARCÍA, Santiago y PÉREZ, Pepo: *El vecino*. Vol. 1. Bilbao: Astiberri, 2004.
- : *El vecino*. Vol. 2. Bilbao: Astiberri, 2007.
- : *El vecino*. Vol. 3. Bilbao: Astiberri, 2009.
- GARCÍA-ALÉN, Begoña: *Nuevas estructuras*. Barcelona: Apa-Apa, 2017.
- GLOECKNER, Phoebe (ed.): *The Best American Comics 2018*. Nueva York: Houghton Mifflin Harcourt, 2018.
- GREEN, Justin: *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary*. Edición facsímil. San Francisco: McSweeney's, 2009.
- GUIBERT, Emmanuel: *La guerra de Alan. Según los recuerdos de Alan Ingram Cope*. Trad. de Abulí y Ana Millán. Rasquera: Ponent Mon (3 vols., 2004, 2004 y 2008).
- : *La infancia de Alan. Según los recuerdos de Alan Ingram Cope*. Trad. de Julia Osuna. Madrid: SinSentido, 2013.
- : *Martha & Alan. D'après les souvenirs d'Alan Ingram Cope*. París: L'Association, 2016.
- HAYASHI, Seiichi: *Elegía roja*. Trad. de Víctor Illera. Rasquera: Ponent Mon, 2000.
- : *Gold Pollen and Other Stories*. Trad. de Ryam Holmberg. Brooklyn: Picture Box, 2013.
- HERRERO, Conchita: *Gran bola de helado*. Barcelona: Apa-Apa, 2016.
- KUNZLE, David (ed.): *Rodolphe Töpffer. The Complete Comic Strips*, Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- KUPPERMAN, Michael: *All the Answers. A Graphic Memoir*. Nueva York: Gallery 13, 2018.
- IGORT: *Quaderni ucraïni. Memorie dai tempi dell'URSS*. Milán: Mondadori, 2010.
- LEFÈVRE, Didier, GUIBERT, y LEMERCIER, Frédéric: *El fotógrafo*. Bilbao: Astiberri, 2015.
- MAZZUCHELLI, David y LEWIS, Richmond (eds.): *Rubber Blanket* (1991-1993, 3 n°s).
- : *Asterios Polyp*. Nueva York: Pantheon Books, 2009.
- MAZZUCHELLI, David y Paul KARASIK: *City of Glass*. Nueva York: Avon Books, 1994.
- MAX: *Bardín el Superrealista*. Barcelona: La Cúpula, 2006.
- : *Vapor*. Barcelona: La Cúpula, 2012.
- : *El tríptico de los encantados. Una pantomima bosquiana*. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2016.
- : *Rey carbón*. Barcelona: La Cúpula, 2018.
- MEDEM, María: *Cenit*. Barcelona: Apa-Apa, 2019.

- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, y VARLEY, Lynn: *The Dark Knight Returns*. Nueva York: DC Comics, 1986.
- MILLER, Frank: *Sin City*, diversos volúmenes. Milwaukee: Dark Horse, 1992-2000.
- MILLER, Frank, y VARLEY, Lynn: *The Dark Knight Strikes Again (DK2)*. Nueva York: DC Comics, 2002.
- MILLER, Frank, y MAZZUCHELLI, David: *Daredevil. Born Again*. Nueva York: Marvel Comics, 1990 [1986].
- MILLER, Frank, MAZZUCHELLI, David y LEWIS, Richmond: *Batman. Year One*. Nueva York: DC Comics, 1987.
- MONTATORE, Lorenzo: *¡Cuidado, que te asesinas!* Barcelona: La Cúpula, 2018.
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave y HIGGINS, John: *Watchmen* (12 n.ºs). Nueva York: DC Comics, 1986-1987.
- NORWOOD, Rick (ed.), *Roy Crane's Captain Easy. Soldier of Fortune. The Complete Sunday Newspaper Strips Vol. 1 1933-1935*. Seattle: Fantagraphics, 2010.
- NILSEN, Anders: *Monologues for Calculating the Density of Black Holes*. Seattle: Fantagraphics, 2008.
- : *The End*. Seattle: Fantagraphics, 2013.
- : *Rage of Poseidon*. Montreal: Drawn and Quarterly: 2013.
- : *God and the Devil at War in the Garden*. Autopublicación, 2015.
- OESTHERLD, Héctor Germán, y BRECCIA, Alberto: *Sherlock Time*. Buenos Aires: Colihue, 199
- PAQARU: *Occult Presence*. Málaga: autoedición, 2018.
- PEKAR, Harvey y CRUMB, Robert: *American Splendor. Los cómics de Bob y Harv*. Traducción de Francisco Pérez Navarro. Barcelona: La Cúpula, 2004.
- PEKAR, Harvey et al.: *American Splendor*. Traducción de Francisco Pérez Navarro. Barcelona: La Cúpula (vol. 1, 2011, vol. 3, 2012).
- PRAT, Hugo: *Corto Maltés*, diversos volúmenes. Madrid: Nueva Frontera; Barcelona: Norma, 1972-1992 [1967-1992].
- RIUS: *Las glorias del tal Rius*. México D.F.: Grijalbo, 2004.
- : *Los agachados de Rius. Selección de la gran historieta de los años setentas*. México D.F.: Grijalbo, 2008.
- SÁEZ, Juanjo: *Viviendo del cuento*. Barcelona: Random House Mondadori, 2004.
- : *El arte. Conversaciones imaginarias con mi madre*. Barcelona: Reservoir Books, 2006.
- : *Hit emocional*. México D.F. / Madrid: Sexto Piso, 2015.
- SATRAPI, Marjane: *Persépolis*. Trad. de Albert Agut. Barcelona: Norma Editorial, 2016.
- SCHRAUWEN, Olivier: *Arsène Schrauwen*. Seattle: Fantagraphics, 2014.
- : *Vidas paralelas*. Logroño: Fulgencio Pimentel, 2019.
- SPIEGELMAN, Art: *Maus. A Survivor's Tale*. Nueva York: Pantheon, 1986 (vol. I), 1991 (vol. II).
- : *MetaMaus*. London: Viking, 2011.
- SPOTTORNO, Carlos y ABRIL, Guillermo: *La grieta*. Bilbao: Astiberri, 2016.
- TSUGE, Yoshiharu: *El hombre sin talento*. Trad. de Yoko Ogihara y Fernando Cordobés. Madrid: Gallo Nero, 2015.
- : *La mujer de al lado*. Trad. de Yoko Ogihara y Fernando Cordobés. Madrid: Gallo Nero, 2017.
- : *Nejishiki*. Trad. de Yoko Ogihara y Fernando Cordobés. Madrid: Gallo Nero, 2018.
- VIZUETE, Juaco: *El experimento*. Barcelona: Glénat, 2009.
- WARE, J.: *Building Stories*. Nueva York: Pantheon, 2012.
- WESTVIND, Lale: *Titus and the Cyber Sun*. Autopublicación, sin año ni ciudad de edición.
- ZAPICO, Alfonso: *Los puentes de Moscú*. Bilbao: Astiberri, 2018.
- ZIADÉ, Lamia: *Bye Bye Babilonia. Beirut (1975-1979)*. Trad. de Elena Martínez. México D.F.: Sexto Piso, 2012.

Filmografía (selección)

- ARNOLD, Martin: *Haunted House*. Austria: Martin Arnold, 4 min, 2011.
- BANKSY: *Exit Through the Gift Shop*. Reino Unido / Estados Unidos: Paranoid Pictures, 87 min, 2010.
- CASSAVETES, John: *Faces*. Estados Unidos: Walter Reade Organization, 147 min, 1968.
- FAROCKI, Harun: *Nicht löschesbares Feuer*. Alemania Occidental: Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin (DFFB), 28 min, 1969.
- FOLMAN, Ari: *Vals con Bashir*. Israel / Alemania / Francia: Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici y Razor Film Produktion, 90 min, 2008.
- GODARD, Jean-Luc: *Le mépris*. Francia/Italia: Les Films Concordia, Rome Paris Films, Compagnia Cinematografica y Champion, 103 min, 1963.

- : *Pierrot le fou*. Francia: Films Georges de Beauregard, 110 min, 1965.
- LETH, Jørgen, y VON TRIER, Lars: *De fem benspaend (The Five Obstructions)*. Dinamarca: Peter Aalbæk, Jensen Vibeke & Windeløv Wajnbrose Productions, 90 min, 2003.
- LYNCH, David: *Blue Velvet*. Estados Unidos: Fred C. Caruso, Richard Roth y Dino De Laurentiis, 121 min, 1986.
- : *Lost Highway*. Francia / Estados Unidos: CiBy 2000 y Asymmetrical Productions, 135 min, 1997.
- : *Mulholland Drive*. Estados Unidos: Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., Canal+ y The Picture Factory, 475 min, 2001.
- : *Inland Empire*. Francia / Polonia / Estados Unidos: StudioCanal, Fundacja Kultury, Camerimage Festival, Absurda y Asymmetrical Productions, 180 min, 2006.
- MELVILLE, Jean-Pierre: *Le Doulos*. Francia / Italia: StudioCanal, 108 min, 1962.
- : *Le Samourai*. Francia / Italia: Fida Cinematografica, 105 min, 1967.
- MORETTI, Nanni: *Caro diario*. Italia: Sacher, 100 min, 1993.
- OPPENHEIMER, Joshua: *The Act of Killing*. Dinamarca / Reino Unido / Noruega: Signe Byrge Sørensen, Werner Herzog, Errol Morris, Andre Singer y Joram Ten Brink, 159 min, 2012.
- PANH, Rithy: *L'image manquante*. Camboya / Francia: Catherine Dussart, 92 min, 2013.
- RODRIGUEZ, Robert, y MILLER, Frank: *Sin City*. Estados Unidos: Troublemaker Studios y Dimension Films, 124 min, 2005.
- SINGER, Marc: *Dark Days*. Estados Unidos: Picture Farm Productions, 81 min, 2000.
- SPRINGER BERMAN, Shari y PULCINI, Robert: *American Splendor*. Estados Unidos: Good Machine, 101 min, 2003.
- TARANTINO, Quentin: *Kill Bill vol. 1 y 2*. Estados Unidos: Miramax, 110 min (vol. 1) y 136 min (vol. 2), 2003 y 2004.
- : *Death Proof*. Estados Unidos: A Band Apart, Dimension Films y Troublemaker Studios, 90 min, 2007.
- : *Once Upon a Time in... Hollywood*. Estados Unidos: Columbia Pictures y Heyday Films, 159 min, 2019.
- VERMUT, Carlos: *Diamond Flash*. España: Silvestre López, 128 min, 2011.
- VARDA, Agnès: *Les glaneurs et la glaneuse*. Francia: Agnès Varda, 82 min, 2000.
- : *Varda par Agnès*. Francia: Ciné Tamaris y Arte France Varda, 115 min, 2019.
- VARDA, Agnès y JR: *Visages, villages*. Francia: Cine Tamaris, JRSA, Rouge International, Arte France Cinema y Arches Films, 89 min, 2018.
- WINDING REFN, Nicolas: *Drive*. Estados Unidos: Bold Films, 100 min, 2011.
- : *Only God Forgives*. Francia / Dinamarca: Gaumont, Wild Bunch, Space Rocket, Nation/Motel Movies y Bold Films, 90 min, 2013.
- : *Too Old to Die Young*. Estados Unidos: Space Rocket y Picrow para Amazon Prime, 10 episodios de 35/91 min c/u, 2019.

ANEXOS

ANEXO 1 | EL VECINO COMO SERIE DE CÓMIC

El vecino es una serie de novelas gráficas que el autor de este trabajo realiza en colaboración con el guionista madrileño Santiago García. La idea de la obra surgió en 2002, cuando sugerí a Santiago realizar en cómic un *slice of life* —un relato mundano que representara las experiencias cotidianas de nuestra época— en el que hubiera superhéroes. A partir de una idea previa de García que encajaba en ese concepto se desarrolló *El vecino*, un cómic planificado para cinco volúmenes, de los que hasta la fecha se han publicado tres.

La obra está protagonizada por dos vecinos en una ciudad del siglo XXI no identificada aunque claramente española, una combinación sublimada de Madrid y Málaga, localidades natales de los autores, que se inspira en referentes reales de ambas urbes. *El vecino* pretende arrojar una mirada tragicómica, distanciada, a menudo extrañada, hacia la vida cotidiana y las relaciones personales en la contemporaneidad. Ese extrañamiento se intenta conseguir sobre todo a través de la premisa que singulariza la obra: uno de sus protagonistas, uno de los vecinos, es el superhéroe de la ciudad. Sin embargo, siempre que debe usar sus poderes como héroe enmascarado, sus “hazañas” quedan fuera de la vista para el lector, en elipsis, un *dogma* creativo que establecimos para la obra desde el comienzo, si bien roto puntualmente cuando resulta conveniente para plantear otro tipo de situaciones narrativas. A menudo las restricciones autoimpuestas por el artista permiten llegar a resultados más óptimos que la “libertad absoluta”, una de las “lecciones” implícitas en el filme *Las cinco condiciones* (2003),⁹⁸ que hemos experimentado por nuestra cuenta a lo largo de los años.

De este modo, el elemento fantástico de *El vecino*, “lo superheróico”, funciona como un marco mítico que sirve de contrapunto poético a la cotidianidad. Del choque entre ese mundo fantástico y el cotidiano, entre ficción y realidad, se nutre buena parte de los planteamientos narrativos de la obra. *El vecino* investiga asimismo los posibles significados ideológicos implícitos en los clichés de superhéroes a través de una lectura crítica, no exenta de ironía y a la vez de fascinación hacia un género de ficción que ha sido fundamental en la historia del cómic. Conviene aclarar que *El vecino* no es una parodia del género de enmascarados sino más bien un *desplazamiento de significado* del mismo: se trata de abordar desde *otra* perspectiva —una de autoría propia de la llamada novela gráfica o cómic artístico para adultos contemporáneo— un género de ficción tradicional que está muy *cargado* por una larga historia previa en el cómic comercial y, más recientemente, en el cine *mainstream*, al objeto de llevar algunos de sus tópicos y tropos a territorios más cercanos a nuestra realidad. En esa operación se pretende, por un lado, cuestionar implícitamente los códigos de la ficción de superhéroes y, por otro, plantear desde esa atalaya fantástica un extrañamiento al lector sobre nuestras convenciones sociales y rutinas cotidianas.

El vecino 1 (2004, Astiberri Ediciones) se planteó básicamente como una comedia de situación con escenas melancólicas que en su tercio final avanzaba, de manera cada vez más acusada, hacia lo patético y tragicómico. En este primer volumen el barrio y la ciudad fueron tratados como un

⁹⁸ *De fem benspaend (The Five Obstructions)*, dirigida por Jørgen Leth y Lars von Trier con guion de ambos. Reparto: Jørgen Leth, Lars von Trier, Claus Nissen, Jacqueline Arenal, Daniel Hernández y Patrick Bauchau. La película documenta el proceso creativo de los materiales que finalmente integrarán el propio filme: Trier reta a su antiguo profesor, Leth, a realizar cinco *remakes* de un celebrado cortometraje experimental de este último, *Der perfekte menneske (El ser humano perfecto, 1967)*. Antes de rodar cada una de las nuevas versiones, Trier le establece condiciones («obstrucciones») que deberá respetar escrupulosamente. Leth se queja de la dificultad e incluso la «perversidad» de algunas de las condiciones, pero termina acatándolas. Cuanto más difíciles parecen de cumplir, más estimulan su creatividad. Sin embargo, el peor resultado artístico se da a nuestro juicio, claramente, en el único *remake* del corto para el que Trier no puso *ninguna* condición a Leth: le dio «libertad total» (sic) para hacer lo que quisiera.

personaje más, a través de imágenes recurrentes de escenarios urbanos. Ese “desorden vivo”, como afirmó Henri Lefebvre, donde el grupo (la ciudad) se manifiesta: “el lugar (topo) del encuentro, sin el cual no caben otros posibles encuentros”.⁹⁹ El final abrupto del libro, chocante, fue colocado con toda intención en página impar, lo que viola una regla no escrita del álbum de cómic comercial. Al pasar la página, el lector esperaba continuar la historia, pero se encontraba con una página en blanco. Por supuesto, la intención de ese final ambiguo y seco era plantear una *apertura semántica* de la obra, en términos de Eco.¹⁰⁰ No faltaron lectores que escribieron al editor reclamando la “página perdida” e incluso el cambio de su ejemplar o el reembolso del dinero por un supuesto error de impresión.

El vecino 2 (2007, Astiberri Ediciones) profundizaba en el tono dramático apuntado al final del primer volumen. La comedia desaparecía y era sustituida por un registro sombrío, incluso sórdido. Para establecer el cambio de tono de modo visual, el estilo gráfico mutó: a diferencia del primer tomo, entintado con pincel, aquí se usó plumilla, con rayados y abundantes masas de negro para dar un acabado más sucio, “crudo”, como de garabato. El cambio de herramientas cambia el resultado gráfico, y con él la voz narrativa. La gama cromática también cambió, desde los tonos más cálidos y primarios del primer volumen hacia tonos más fríos y oscuros, en sintonía con la historia: Javier/Titán, el superhéroe de *El vecino*, ha abandonado su trabajo y está desaparecido para sus seres queridos, que se pasan todo el libro buscándole; la realidad es que vive en la calle con un grupo de personas sin techo. Parte de las escenas transcurren en el poblado de chabolas que habitan, erigido en un túnel de metro en desuso, un entorno inspirado en el documental *Dark Days* (2000), de MARC SINGER, que testimonia la



Arriba: *Dark Days* (2000), dirigida por Marc Singer.
Debajo: *Faces* (1968), dirigida por John Cassavetes.



vida de unos *homeless* en un túnel abandonado del metro neoyorquino, el llamado “Freedom Tunnel”. La intención no era tanto hacer cómic “social” —aunque esa lectura sea legítima— sino más bien crear una atmósfera turbia, casi apocalíptica en ciertos momentos: el Túnel de la Libertad de *El vecino 2* funciona como espacio físico pero sobre todo mental, alegórico; una suerte de *inframundo* urbano habitado por un colectivo multicultural ajeno a las leyes de la esfera de “arriba”, donde vive la gente *normal*. Acaso una de las “zonas temporalmente autónomas” que propuso Hakim Bey: espacios físicos o mentales que escapan al control estatal-corporativo, al menos hasta que son descubiertos por este y deben reconstruirse en otros ámbitos. Zonas habitadas por “nómadas psíquicos” que “vagan con escasas lealtades, sin ligarse a ningún tiempo ni lugar y se lanzan en busca de la diversidad y la aventura”. Una definición que no solo incluye a “artistas e intelectuales de clase X” sino también a “trabajadores migrantes, refugiados, los *homeless*”.¹⁰¹

⁹⁹ “En la escena espontánea de la calle yo soy a la vez espectáculo, y a veces, también actor. Es en la calle donde tiene lugar el movimiento, de catálisis, sin el que no se da vida humana sino separación y segregación”. LEFEBVRE, Henri: *La revolución urbana*. Trad. de Mario Nolla. Madrid: Alianza, 1972, p. 25.

¹⁰⁰ “La poética contemporánea, al proponer estructuras artísticas que exigen un particular compromiso autónomo del usuario, a menudo una reconstrucción, siempre variable, del material propuesto, refleja una tendencia general de nuestra cultura hacia procesos en que, en vez de una secuencia unívoca y necesaria de acontecimientos, se establece, como un campo de probabilidad, una “ambigüedad” de situación capaz de estimular actitudes de acción o de interpretación siempre distintas”. ECO, Umberto: *Obra abierta*. Trad. de Roser Berdagué. Barcelona: Ariel, 1990 [1962], p. 135.

¹⁰¹ “Psychic nomadism [...], psychic travellers driven by desire or curiosity, wanderers with shallow loyalties [...], not tied down to any particular time and place, in search of diversity and adventure... This description covers not only the X-class artists and intellectuals but also migrant laborers, refugees, the “homeless” [...]. BEY, Hakim: *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone* (1985) [<https://theanarchistlibrary.org/library/hakim-bey-t-a-z-the-temporary-autonomous-zone-ontological-anarchy-poetic-terrorism>] [Acceso: 23/08/2019]. Trad. propia. Bey desarrolla nociones de Lyotard y Deleuze & Guattari.



Páginas de las novelas gráficas *El vecino 1* (2004), *El vecino 2* (2007) y *El vecino 3* (2009). Archivos digitales para imprenta, 42 cm x 29,7 cm c/u.

Con *El vecino 3* (2009, Astiberri Ediciones) se cambia de nuevo el tono narrativo, entre la comedia del primero y el drama del segundo. Un referente primordial para el concepto narrativo de este volumen fue la película *Faces* (1968), una obra maestra de JOHN CASSAVETES que nos inspiró por su forma narrativa experimental: la confusión deliberada entre escenas y los súbitos cambios de escenario, sin planos generales que muestren este último, con un ritmo dramático y de montaje tan extremo como su tono; como indica Carney, las experiencias de los personajes se suceden a tal velocidad que dificultan al espectador colocarlas en un marco mental.¹⁰² Las relaciones entre los personajes de *Faces* tampoco son presentadas; el espectador debe deducirlas implicándose de modo activo para establecer por su cuenta el significado de sus comportamientos. Este tipo de planteamiento narrativo se procuró trasladar al lenguaje del cómic en *El vecino 3* con recursos por equivalencia: en primer lugar, con planos cortos o medios en pequeñas viñetas regulares donde habitualmente no se representa el escenario; segundo, cambiando de escena “aleatoriamente” en una misma tira o página, cuando en un cómic convencional se cambiaría de escena al final de la tira o la página; tercero, empleando el *mismo* diseño de página en todo el libro, una retícula fija de nueve viñetas, con lo cual el tamaño relativo de cada viñeta *no* sugiere énfasis narrativo puesto que *no* se modifica *jamás*. La intención general era generar desconcierto en el lector e implicarle en la historia sin darle demasiadas pistas sobre los sentimientos o motivaciones de los personajes. Cuarto, para contribuir a la *neutralidad emocional* el dibujo se entintó a plumilla con un trazo sumamente regular, lo que DAVID MAZZUCHELLI denomina *dumb line*: aquella que no “sabe” qué está describiendo porque no varía su grosor según las formas y texturas de lo que representa.¹⁰³ Por último, a diferencia de los dos primeros volúmenes, realizados a todo color, *El vecino 3* se dibujó en blanco y negro para eliminar las señales emocionales del color, con la sola excepción de un bitono rojo para el disfraz de Titán cuando este aparecía. Ese elemento cromático disruptor sugería la separación entre la “realidad” (en blanco y negro) y la fantasía (en color rojo, la ficción que el superhéroe implica), pero también los planos que sustentan la identidad del sujeto; en pocas palabras, la(s) fantasía(s) como soporte de nuestra realidad. Como indica Žižek en clave lacaniana,

La “realidad” se apoya en una “MULTITUD INCONSISTENTE de fantasías. Es esta multiplicidad la que crea el efecto de densidad impenetrable que experimentamos como ‘realidad’ [...]. “El soporte fantasmático de la realidad es en sí mismo necesariamente múltiple e inconsistente”.¹⁰⁴

¹⁰² CARNEY, Ray: *The Films of John Cassavetes: Pragmatism, Modernism, and the Movies*. Cambridge (UK): Cambridge University Press, 1994, p. 83. Trad. propia.

¹⁰³ Vid. entrevista a Dash Shaw, exalumno de David Mazzucchelli, en HEATER, Brian: “Interview: Dash Shaw”, *The Daily Cross Hatch* (2008) [<http://thedailycrosshatch.com/2008/10/15/interview-dash-shaw-pt-1-of-3/>]. [Hoy desactivada]. Trad. propia.

¹⁰⁴ ŽIŽEK, Slavoj: *Lacrimae Rerum*. Trad. de Ramon Vilà Vernis. Barcelona: Debate, 2006, p. 173. Énfasis y mayúsculas del autor.

ANEXO 2 | DOSSIER SOBRE LAS OBRAS

Se presenta una selección de páginas de *El vecino. Historias* y de *El vecino 4*. Los materiales completos se muestran para evaluación el día de la defensa del presente trabajo.



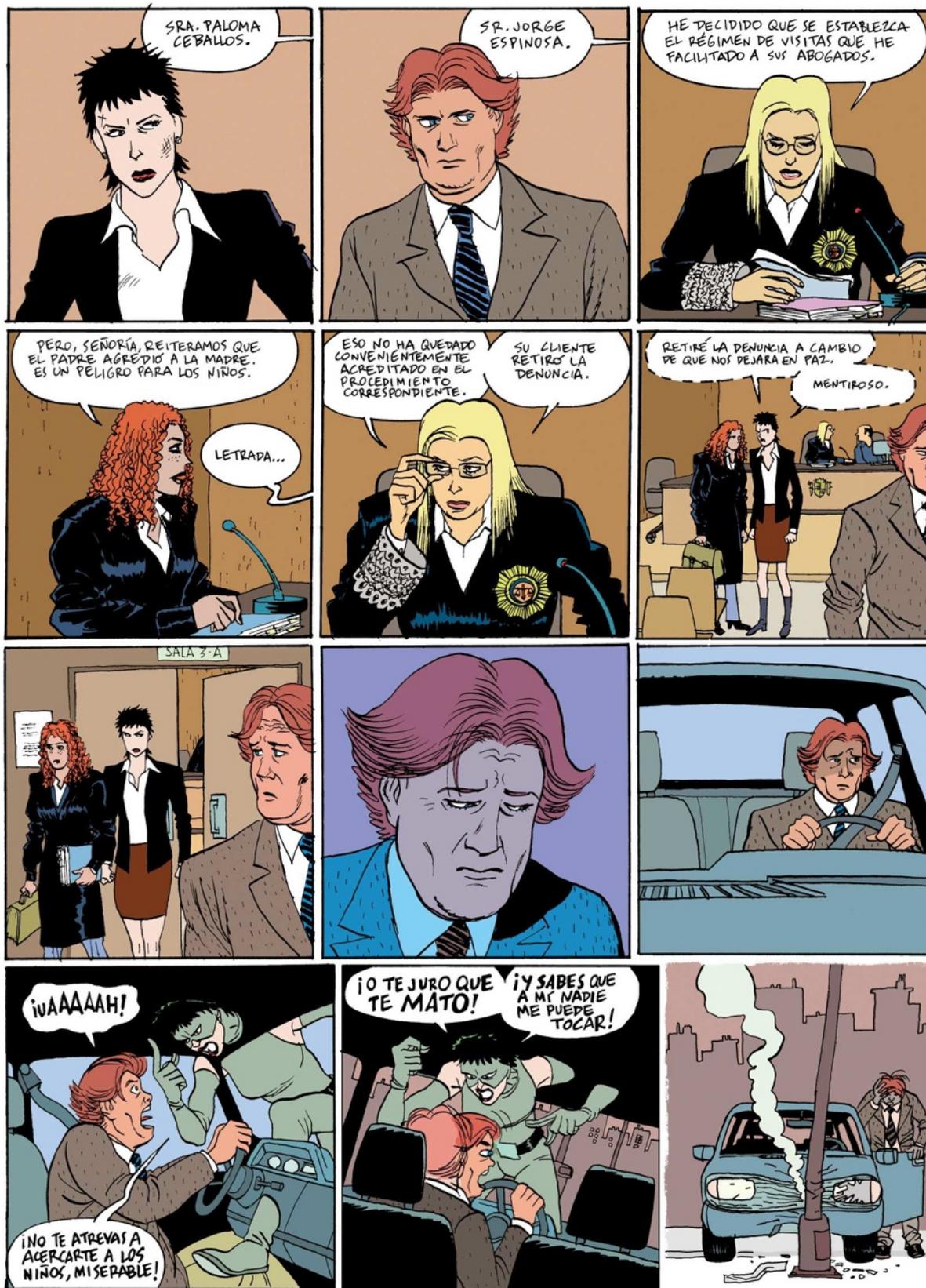
Primera página de "Tirana", en *El vecino. Historias*
2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 42 cm x 29,7 cm.





"¡El látigo no es un accesorio! ¡Es la fuente de mi poder!"







Primera página de "Rosa", en *El vecino. Historias* 2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 42 cm x 29,7 cm.



Quinta página de "Rosa", en *El vecino. Historias*
2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 42 cm x 29,7 cm

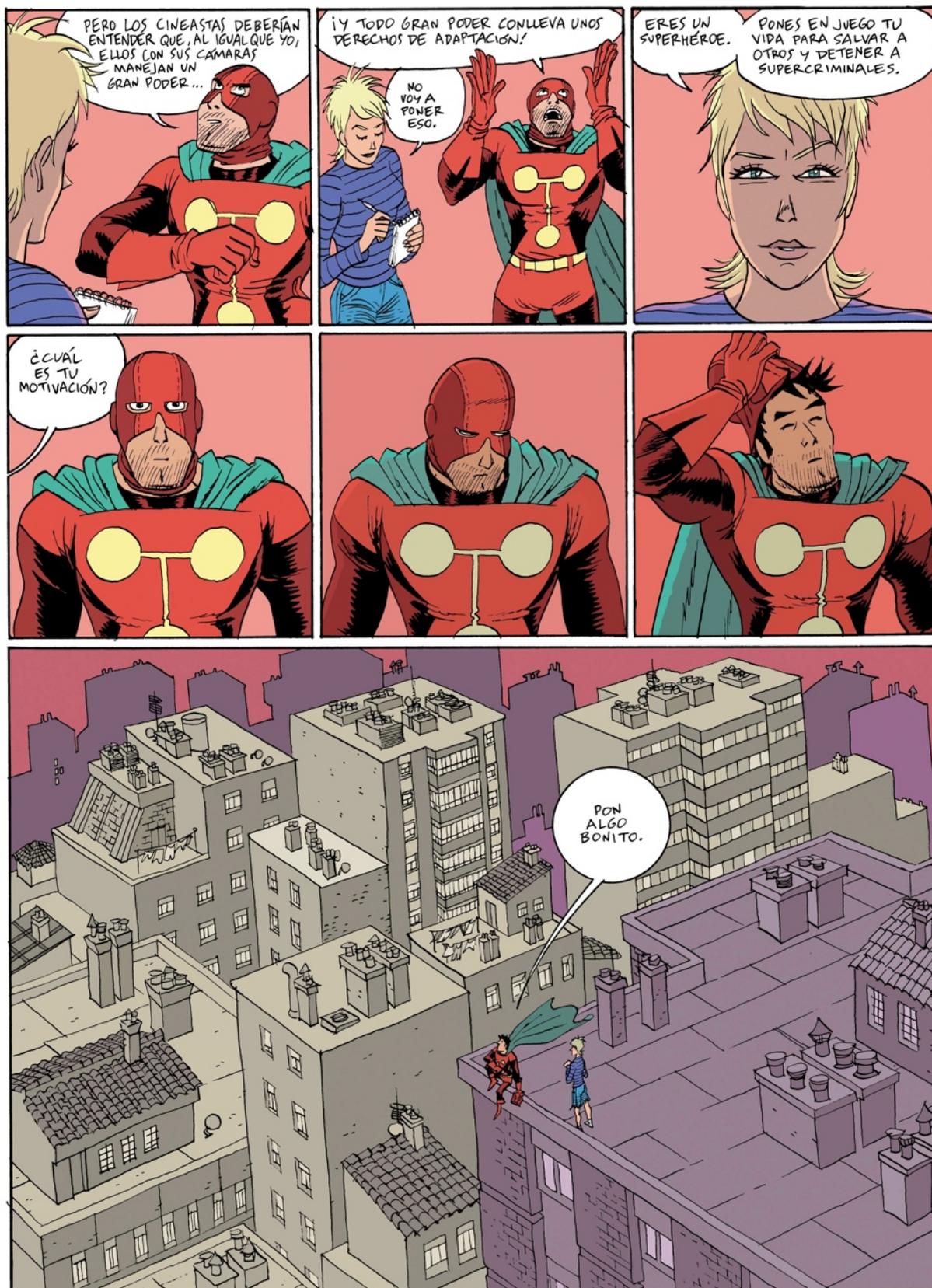




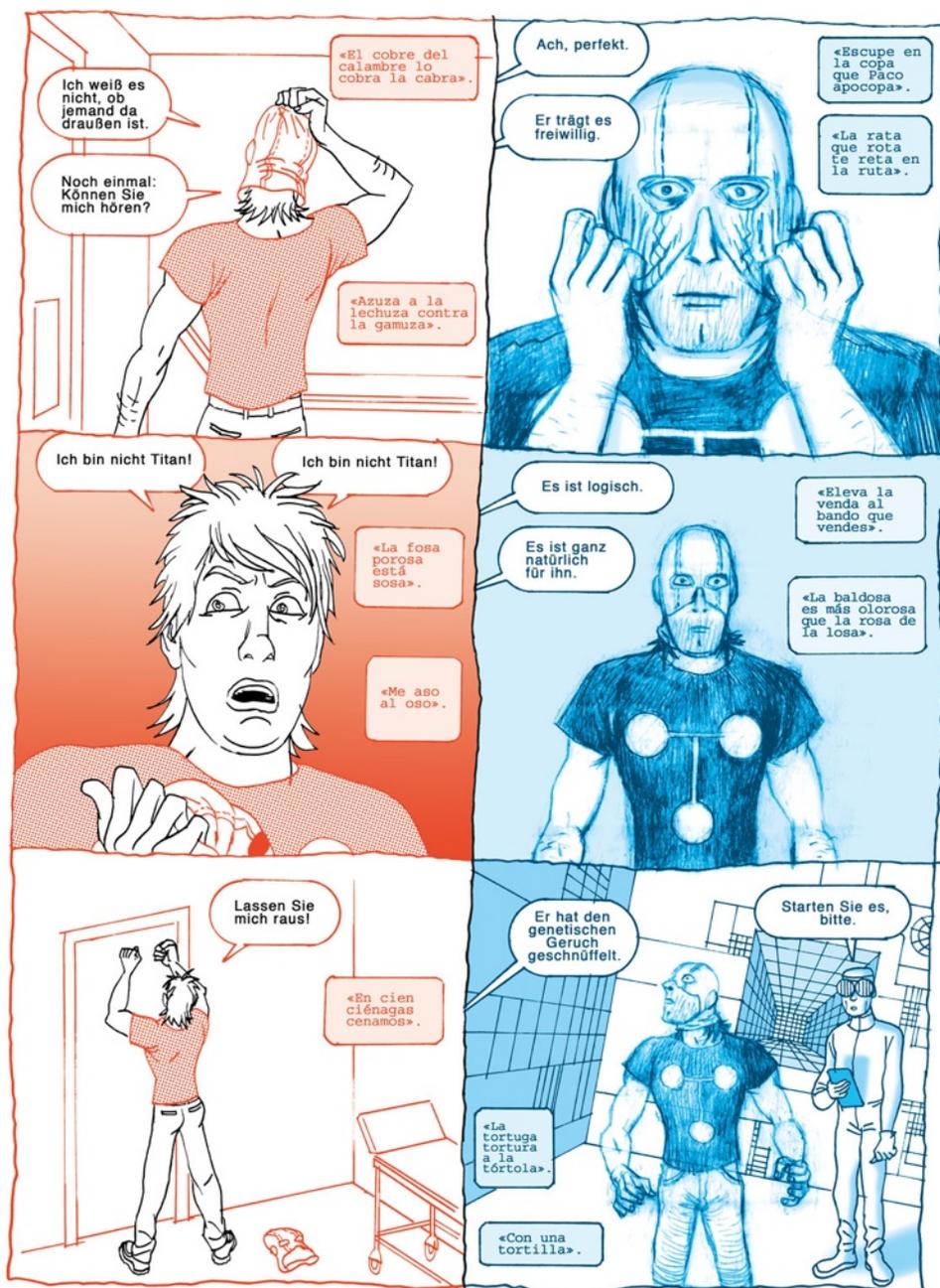
Segunda página de "La película", en *El vecino. Historias* 2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 42 cm x 29,7 cm



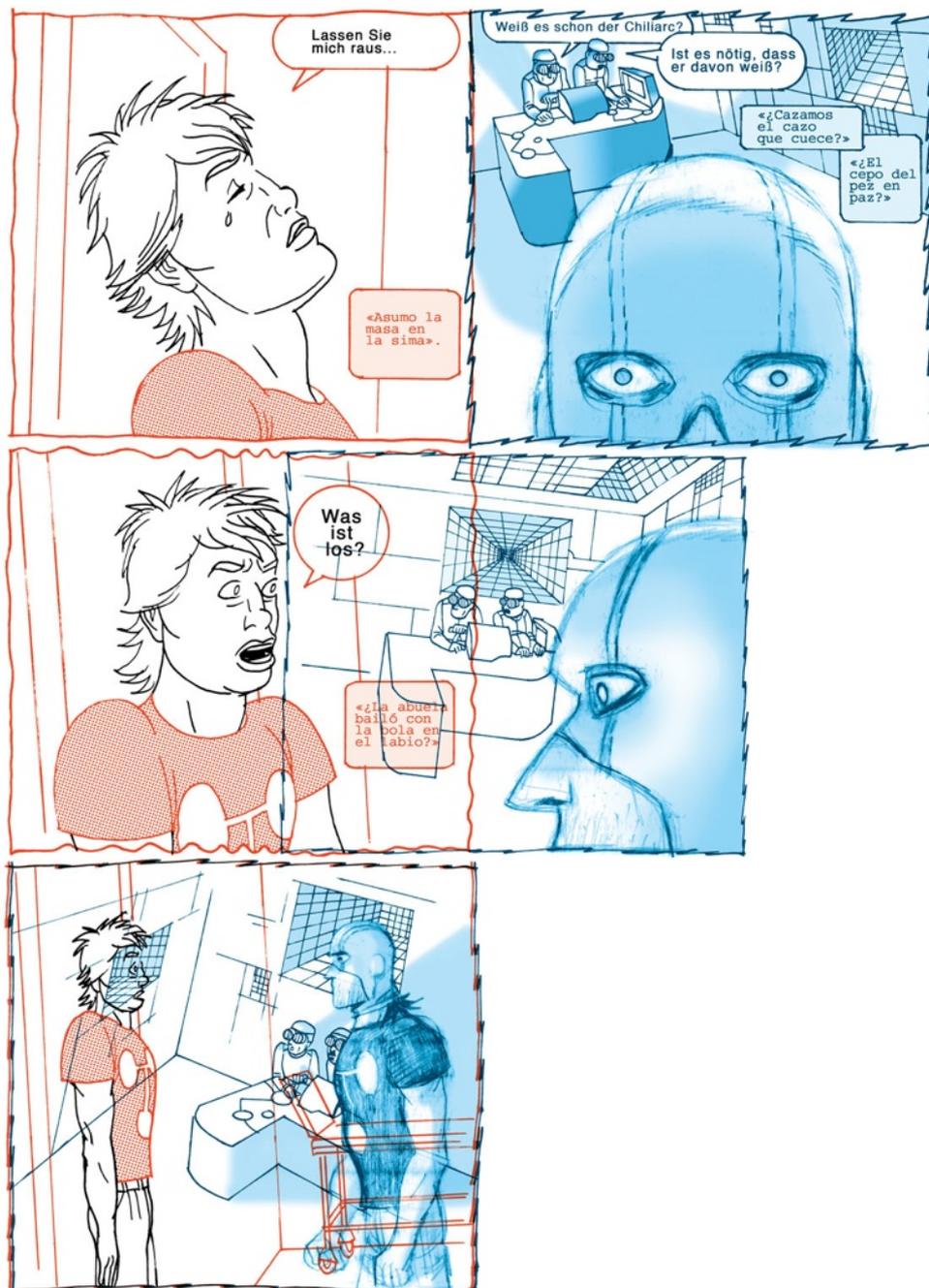
Capa de color digital para la quinta página de "La película", en *El vecino. Historias* 2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 42 cm x 29,7 cm.



Quinta página de "La película", en *El vecino. Historias* 2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 42 cm x 29,7 cm.

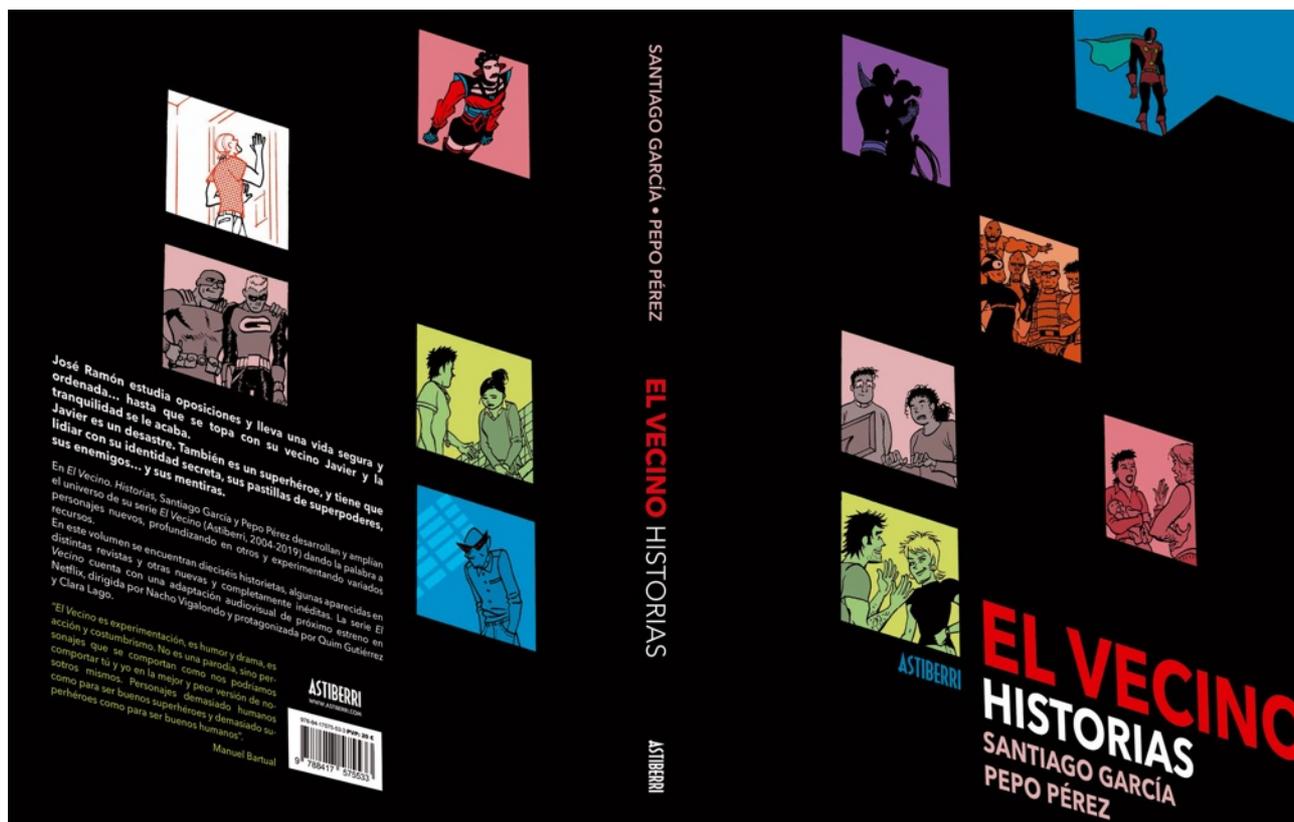


Segunda página de "Ich Liebe Dich//Ich Dich auch nicht", en *El vecino. Historias* 2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 42 cm x 29,7 cm.

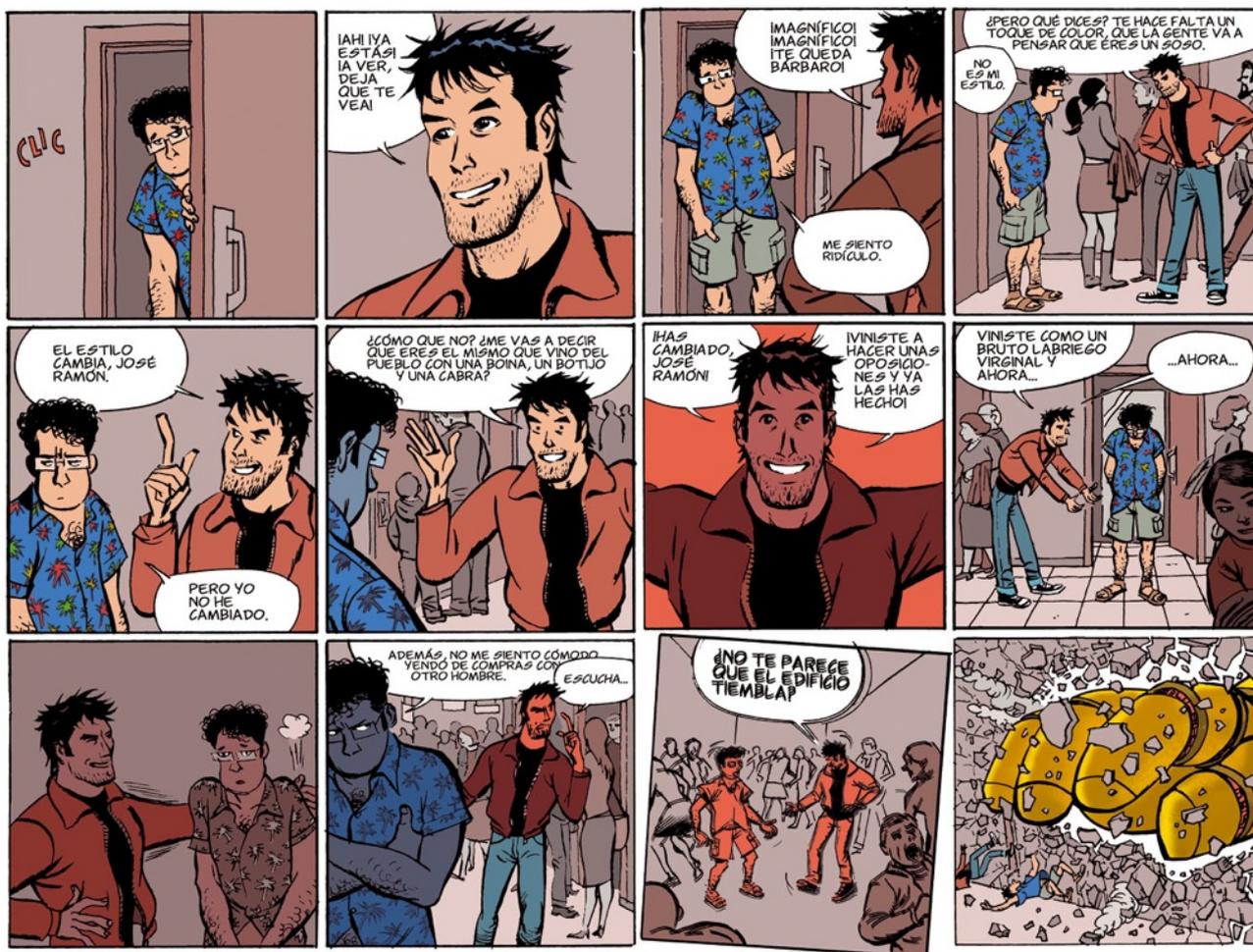


Tercera página de "Ich Liebe Dich//Ich Dich auch nicht", en *El vecino. Historias* 2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 42 cm x 29,7 cm.





Contracubierta y cubierta de *El vecino. Historias*
2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 45 cm x 29,5 cm.

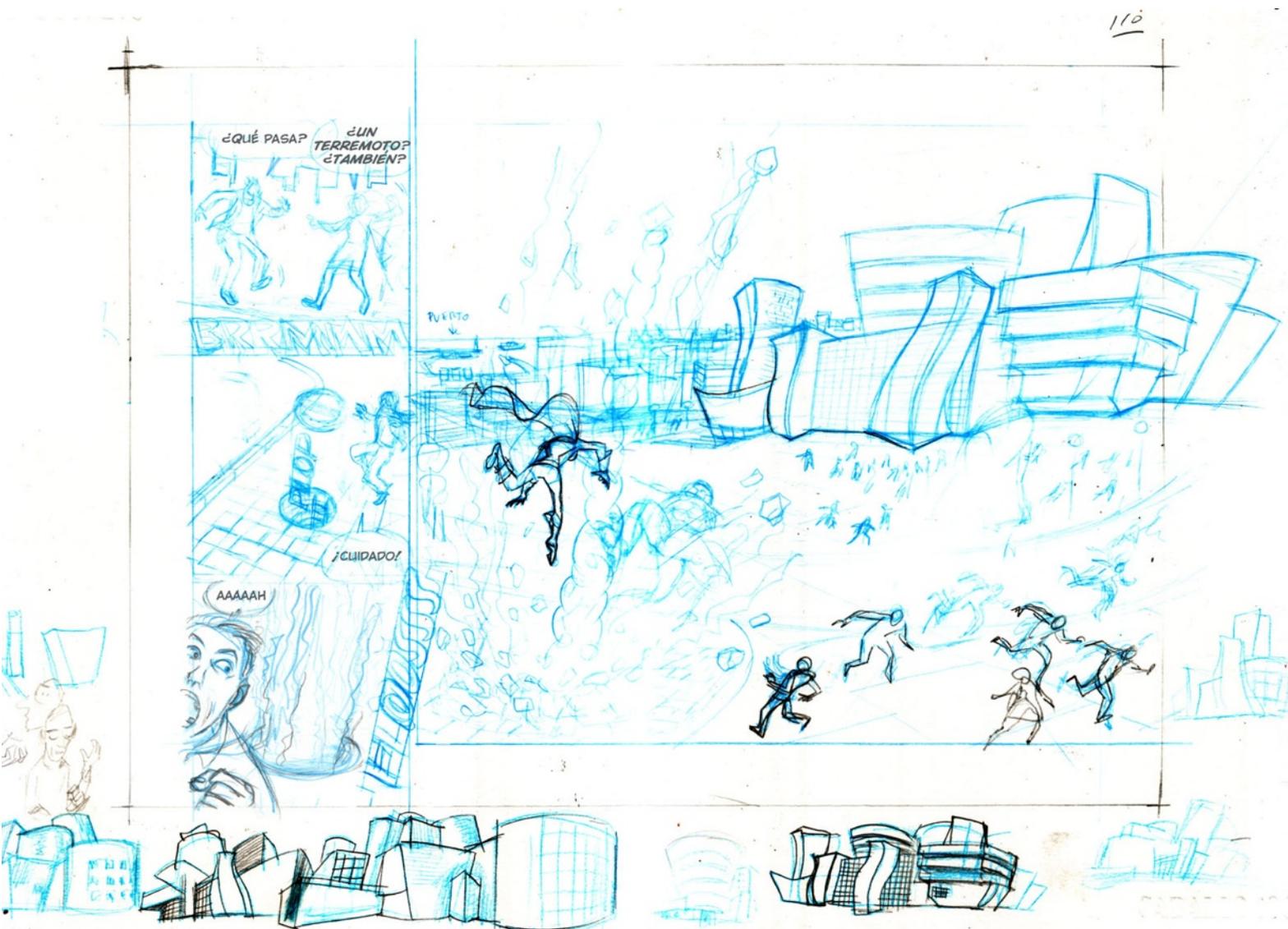


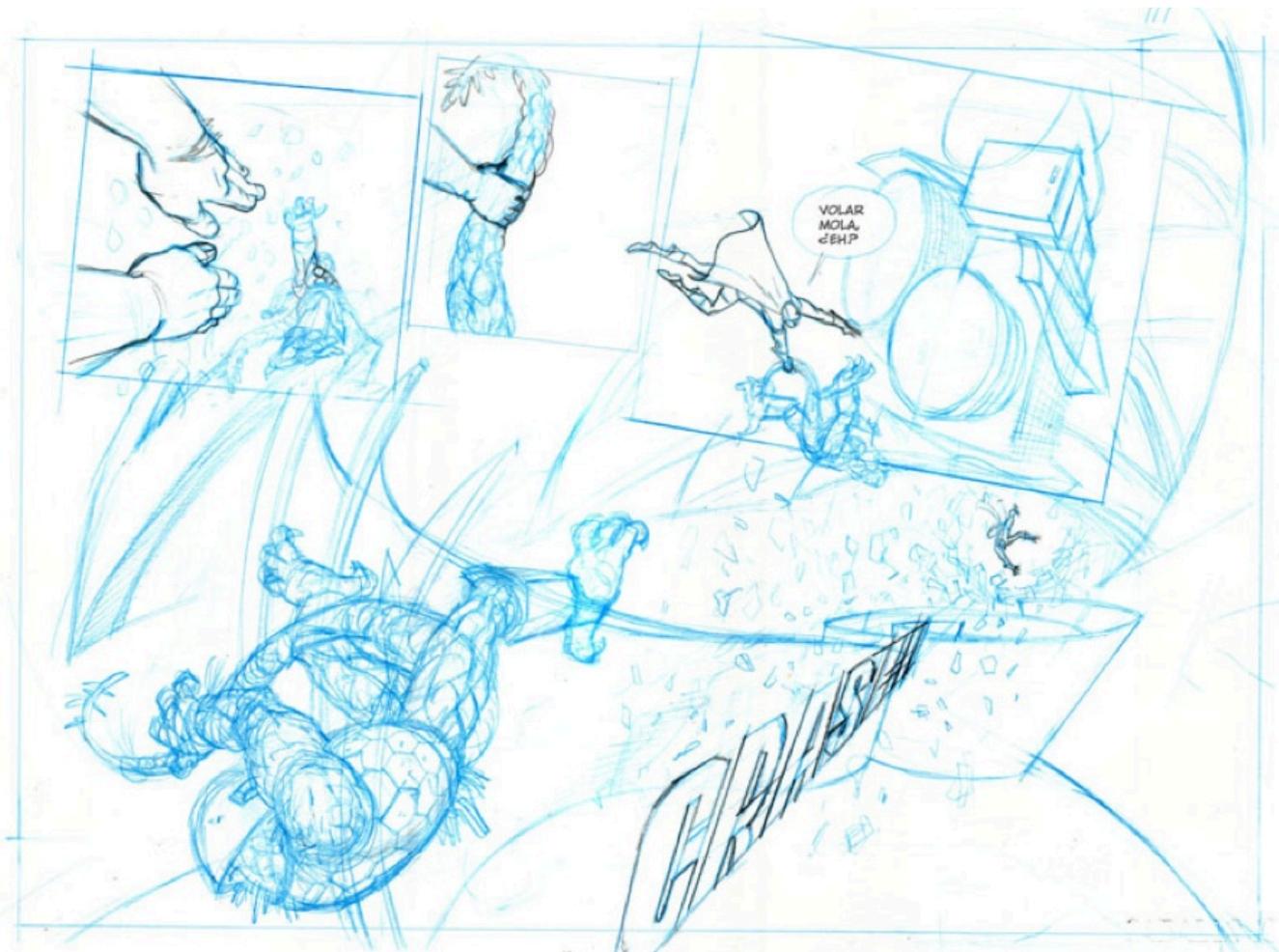
Primera página de *El vecino 4*
2016-2019, inédita
Archivo digital para imprenta, 29 cm x 22 cm.



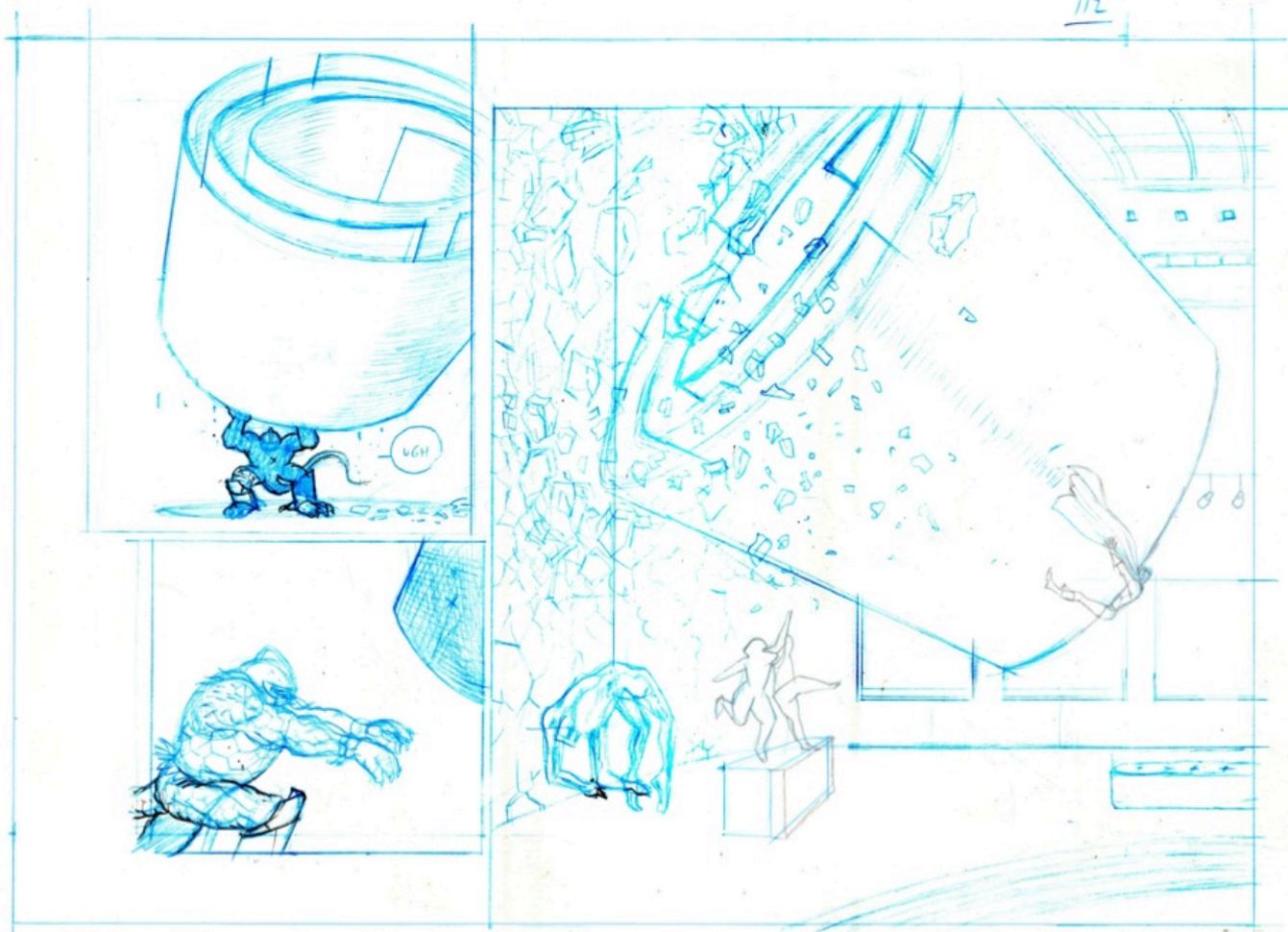
Páginas 2-3 de *El vecino 4*
2019, inéditas
Archivo digital para imprenta, 29 cm x 22 cm. c/u

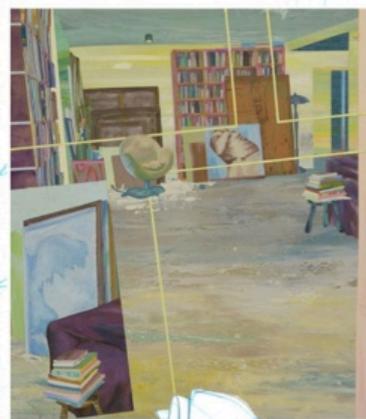
Debajo y páginas siguientes:
Dibujos para las páginas 110, 111, 112, 113 y 114 de *El vecino 4*
2019, inéditas
Lápiz sobre papel, 29 cm x 22 cm. c/u





112





PINTURA DE FONDO: GONZALO FUENTES

PINTURAS DE FONDO: CARLOS MIRANDA

