

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento ex*

***D.M. 270/2004*)**

in Lingue e Letterature Europee, Americane e Postcoloniali

Tesi di Laurea

Cómic, Historieta y Novela Gráfica en España hoy

Relatore

Prof. Alessandro Scarsella

Correlatore

Prof. Florencio del Barrio de la Rosa

Correlatore esterno

Alice Favaro

**Laureando
Gabriele Ganassin**

Matricola 812181

Anno Accademico

2013 / 2014

Índice

Introducción.....	4
1.El Análisis del cómic: a la búsqueda de parámetros teóricos para estudiar el cómic europeo.....	5
1.1. El Acercamiento filológico: <i>Dino Battaglia lector de Poe</i>	5
1.2. Definición de Novela Gráfica: <i>Graphic novel: signo y palabra</i>	10
1.3. Efectos sociales en el cómic: <i>Sociología del cómic: la sociedad de segundo nivel en el cómic disneyano</i>	11
1.4. La relación entre cómic y artes visuales: <i>Cómic y artes visuales (el retinato)</i>	16
2.El cómic en España.....	17
2.1. Acercamiento historiográfico: <i>Esquema de la historieta española, sociología e historia del medio</i>	17
2.2. Intento de análisis textual de un cómic: <i>Los viajes de Juan sin tierra</i> , de Javier de Isusi.....	20
2.3. La recepción del cómic italiano en España: <i>Recepción, republicación y traducción en España de las series Bonelli</i>	23
2.4. Tendencia y estilo del cómic: <i>De los cómics al cinematógrafo</i>	24
2.5. El cómic español en el siglo XXI: <i>Transformaciones del cómic en España en el siglo XXI</i>	25

2.6. .El cómic como medio de denuncia: <i>De los cómics a los cómix: historia de una mutación genética</i>	26
2.7. Cine español y cómic: <i>De Lucky el intrépido a las aventuras de Felipe Malboro: Jesús Franco, cine director a cómics</i>	29
2.8. El concepto de historieta: <i>El estudio de la historieta en España: conceptualización y evolución</i>	30
2.9. Cómic y problemas sociales: <i>Las figuras y los signos de la memoria en Paco Roca</i>	31
2.10. Evolución y nuevas tendencias: Entrevista a Emanuele Tenderini por Fabrizio Capigatti (VeneziaComix).....	35
2.11. El cómic en el franquismo: <i>Memorias de la guerra: Carlos Giménez y el cómic autobiográfico</i>	39
2.12. La relación con el universo transmedia: <i>El cómic en los universos narrativos transmedia: estudio de casos en el ámbito hispanohablante</i>	45
2.13. Proyección del cómic en la música: <i>El Shackleton de Bustos y el de Battiato: un acercamiento intermedial</i>	46
2.14. La industria editorial en España: <i>La influencia de la novela gráfica en la industria española del cómic</i>	50
2.15. El manga en España: <i>Del protomanga al manga español: desarrollo y evolución de la recepción del manga en España</i>	51
Conclusiones.....	54
Biografías.....	55
Bibliografía.....	70
Índice de las imágenes.....	75

Introducción

Existe, en el Departamento de Estudios Lingüísticos y Culturales Comparados de la Universidad Cà Foscari de Venecia, un taller para el estudio literario del cómic. La actividad de este taller ha promovido, en el 2014, el primer congreso de carácter internacional sobre el cómic en España¹, una reunión de tres días de grandes vueltas científicas, que tuvo lugar el 17, 18 y 19 de marzo en Venecia, con el título “Capitán España”, precedida por un seminario inicial, “El Análisis del cómic”, finalizado a poner sólidas y compartidas bases entre los estudiosos, para poder analizar un cómic como se analiza un texto literario. El perfil teórico a que se refiere esta particular investigación prevé acercamientos diferenciados: uno filológico, uno histórico-literario, uno semiológico y uno sociológico, con atención al estudio de la imagen con relación al texto y a su interpretación, y a la experiencia directa de esta lectura hasta los aspectos híbridos. El objetivo de este proyecto cultural es la análisis del cómic por medio de acercamientos teóricos e interpretaciones desarrolladas a través de estudios específicos y profundizados de profesores universitarios y expertos, a partir de la exigencia de crear una metodología de estudio que intente dar origen a una relación entre literatura y cómic.

La ocasión de comparación quiere abrir horizontes de investigación interdisciplinar sobre un objeto de estudio desusado pero susceptible de orientaciones diferenciadas, asumiendo España como centro de producción y recepción del cómic. De tal manera el *focus* no cae necesariamente en el análisis del cómic “español”, sino en el cómic como fenómeno cultural presente en el contexto peninsular, por medio de traducciones, reelaboraciones, transcripciones, experiencias editoriales, autores y lectores, llegando a considerar el elemento “cómic” como objeto que contiene pluralidad de lenguajes y puntos de vista.

¹ Organizado por Katuscia Darici y Alice Favaro y coordinado por el Profesor Alessandro Scarsella.

1. El Análisis del cómic

1.1. El Acercamiento filológico

Este seminario de estudio se abre con la intervención del Profesor Eugenio Burgio² de la Universidad Ca' Foscari de Venecia, que nos propone un análisis sobre Dino Battaglia y Edgar Allan Poe, una relación entre textualidad verbal (el cuento) y textualidad figurativa (el cómic).

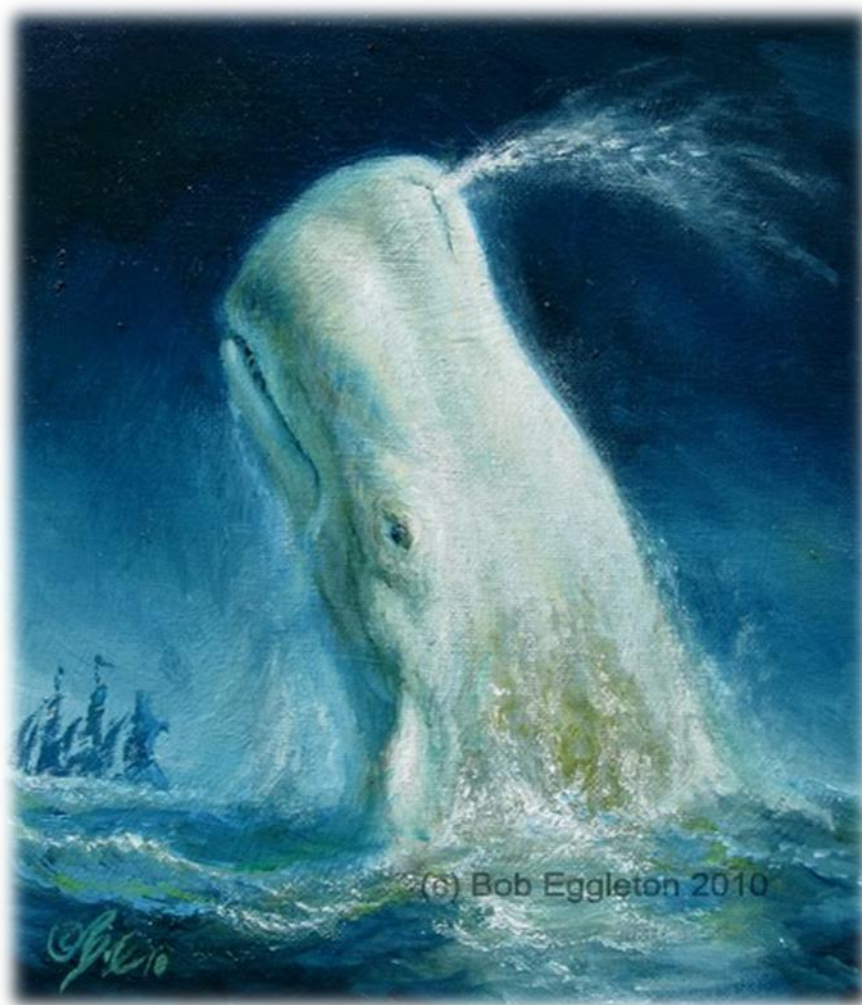
Battaglia, según muchos, en sus obras tiene carácter doble. Nace en 1923 en Venecia y empieza su carrera a los veinte años. En 1967 publica una lectura integral de *Moby Dick*, de Melville. De 1967 a 1983 tenemos el “Battaglia maduro”, que se ocupa de la producción de una serie de relecturas de clásicos de la literatura occidental, relecturas de clásicos en que Battaglia nunca ha tenido un personaje suyo, creado por él mismo. Su invención es el enredo de otros. Él reescribe la glosa de los textos y los comenta en forma de narración; crea una operación de grande biblioteca visual, según Faeti. Se va a formar una oposición ilustrador-historietista. Mazzariol, profesor de historia del arte, no considera a Battaglia un historietista. Él tiene palabras de elogio para Hugo



1. Pratt H., *Corto Maltese-Una ballata del mare salato*, 1967

² Eugenio Burgio, *Dino Battaglia lector de Poe*, ponencia leída en el congreso El análisis del cómic, cit.

Pratt y *Corto Maltese*.



2. Eggleton B., *The White Wave*, 2010

Battaglia se muere en el agosto de 1993. En el inmediato post-guerra, cuando tiene 24-25 años, van de moda los cómics americanos por toda Italia; sin embargo el Battaglia historietista parece en dificultad con las modalidades de ilustración de estos cómics americanos de aventura. Su rasgo es pleno, demasiado pleno y marcado; el signo es limpio, la imagen vacía y Battaglia rechaza este sistema de ilustración, no quiere conformarse al estilo americano.

La relación entre dibujo y acción es mucho más inmóvil en Hugo Pratt. Cuando los editores veían el estilo de Battaglia decían que su estilo no era de historietista con respecto a los grandes modelos americanos. Es importante a este punto citar también el pensamiento de Daniele Barbieri, que pone en análisis la relación entre imagen-cómic, que cuenta, e imagen-ilustración, que comenta. Según Barbieri la función de la viñeta no es la de contar una acción que a su vez cuenta una parte de acción de la historia. La ilustración tiene que ser más descriptiva que narrativa y, sobre todo, cargada de emotividad que ha de transmitirse al lector. Se habla de oposición entre discurso (yo) e historia (tercera persona, es decir un cuento que se hace por sí). La estructura de tabla del cómic americano de aventura se puede ver, por ejemplo, en *Tarzán*; tres viñetas por tira por un total de cuatro/cinco tiras por página. En este caso la idea de temporalidad representada en las viñetas se traduce en un contexto de acción más que de narración. Muy diferente es el caso de *Little Nemo in Slumberland*, en español *El pequeño Nemo en el País de los sueños*, en que encontramos la dimensión, la imagen del sueño de un niño. Las tablas se dividen en cinco porciones; él sueña y al final del sueño cada vez cae de la cama. Las páginas están caracterizadas por grandes imágenes en un número limitado de escenas, que subrayan gran dinamismo de acción. Siempre al final la viñeta se abarquilla, como para hacer entender que el sueño está por acabar, y Nemo cae de su cama.

3. Mc Cay W., *Little Nemo in Slumberland*, 1911





4. Crepax G., *Valentina*, 1968

Volviendo a Battaglia, se puede decir que su mayor dificultad es el conseguir estar dentro de las reglas del cómic tradicional. En *The devilish compulsion* encontramos una figura querida a Battaglia; la del demonio, que propone pactos a los personajes. De todos modos, no obstante el rechazo de las reglas clásicas y su unicidad de técnica y estilo, *Valentina* de Crepax y Battaglia tienen algo en común; ante todo el uso consciente de la citación, como manera para recuperar la connotación de la ilustración. Por ejemplo Valentina que duerme en la cama y mira arriba; no hay descripción, es una escena punteada del personaje femenino contado por Valentina. El problema es que en Dino Battaglia el comentario, la reflexión es mucho más funcional al cuento con respecto de los colegas de su tiempo. En Battaglia hay un verdadero desbarajuste de la página, de la viñeta; todo está construido sobre el desmontaje. Mencionamos ahora dos cuentos de Poe, que tienen función ejemplar desde el punto de vista narratológico.

-*La máscara de la muerte roja*; se caracteriza por una velocidad narrativa estable hasta las escenas finales en que el dinamismo de la acción va creciendo progresivamente.



5. Poe E.A., *The mask of the red death*, 1842

Se cuenta de una terrible pestilencia y del contagio que provoca. El protagonista, el Príncipe Prospero, organiza un baile, una fiesta en máscara en su casa, donde invita mil personas entre damas y caballeros, todos llenos de vida y alegres, no obstante la pestilencia y la muerte fuera de la casa. Elemento fundamental es un gran reloj a péndola de ébano, apoyado al muro de poniente del salón negro de la casa, que al tocar de cada hora perturba, con su profundo repique, el ánimo de todos los presentes, casi a hacerse portador de un presagio de una tragedia inminente. Al repique de la medianoche, una vez más, la música y las danzas se paran y los presentes notan una máscara que antes nadie había notado y que empieza con pasos lentos a avanzar entre la muchedumbre siguiendo a través de las otras habitaciones de la casa. El Príncipe Prospero, lleno de ira, se lanza a la persecución de la misteriosa figura y la alcanza en la sexta habitación, la negra. Aquí la máscara se vuelve de repente y se manifiesta al protagonista como la pestilencia, como la Muerte

Roja que se había introducido dentro de la casa y matará a él y a todos los huéspedes de la fiesta. Este cuento de Poe, ambientado en Alemania, fue representado en forma de cómic por Battaglia y fue un suceso desde el punto de vista visual; el rasgo es de gran impacto y da una gran connotación al cuento. Se caracteriza por la división en motivos y está formado por veintiuno acotaciones y veinte viñetas. La masa de gente, los huéspedes del baile, funciona como comentador y sirve también para connotar la magnificencia de las fiestas dadas por el príncipe protagonista. El cuento de Poe está caracterizado por los látidos de la péndola para marcar el correr del tiempo, la temporalidad, hasta la escena final. La construcción figurativa de la imagen quiere llevar a una ambigüedad narrativa.

-*La caída de la casa de Usher*, es un cuento con anchas taraceas de discurso directo que entrelaza la referencia a pocas acciones a la condición psíquica de los personajes con respecto a lo que está pasando. Permite la divagación sistemática de los tiempos del cuento. Encontramos además el tema de los muertos que se llevan los vivos, una imagen narrativa querida a Poe. Aquí no hay narrador; la calidad ilustrativa de Battaglia le permite mantener la ambigüedad de la mimesis. Es posible subrayar la presencia de una onomatopeya; el grito del dragón del cuento que se recoge en la acción real y que otro no es sino el grito de la muerte representada por la hermana del protagonista que sale de la tumba. La lógica narrativa de Battaglia consiste en el ilustrar y comentar el material ilustrativo de otros.

Desde el punto de vista práctico hay una nueva generación de historietistas sin el peso de la tradición del pasado. Revistas como "Linus", "Eureka", "El Mago", todas puntan al modelo de "Linus", un modelo nuevo. El problema fundamentalmente es que Battaglia podía publicar solo lo que le pedían. Solo con *Moby Dick* consiguió por primera vez dibujar una entera historia como quería él.

1.2. Definición de Novela Gráfica

Claudio Gallo³, docente en la Universidad de Verona, analiza el concepto de “Novela Gráfica”.

Hoy el término “Novela gráfica” o “Graphic novel” en inglés, une dos términos: “graphic” y “novel”. La novela, en italiano, es narración breve, sobre todo en prosa. “Novela” es un nombre no apto para dar una definición a “graphic novel”, no tiene sentido utilizarlo en italiano porque es bastante genérico, no dice que el cuento va a ser ilustrado a través de un cómic.

El *novel*, la forma narrativa novelesca, es el texto que excava en profundidad, que se opone al *romance*, la forma narrativa fantástica. El cómic pasa de *romance* a *novel* creando formas expresivas. El graphic novel es una revolución total que no ha de ser confundida con el formato; es una historia de alto desarrollo narrativo, nos despegamos del mito para acercarnos al hombre. Hemos comprobado que los espacios expositivos han aumentado (exposiciones, tiendas de comics, ...). Importante también recordar que el graphic novel encuentra su formato mejor en el libro, aunque no exclusivamente. En los años ‘30 llegaron los famosos “héroes de papel” y en los años ‘60 llegaron, gracias a Sergio Bonelli, cuentos azarosos en formato de cómic. El libro en formato de cómic es el vehículo idóneo al graphic novel pero no es el graphic novel. El libro además cuesta mucho más que el cómic popular, es más prestigioso. La llegada de los tablets es una revolución también en este ámbito.

1.3. Efectos sociales en el cómic

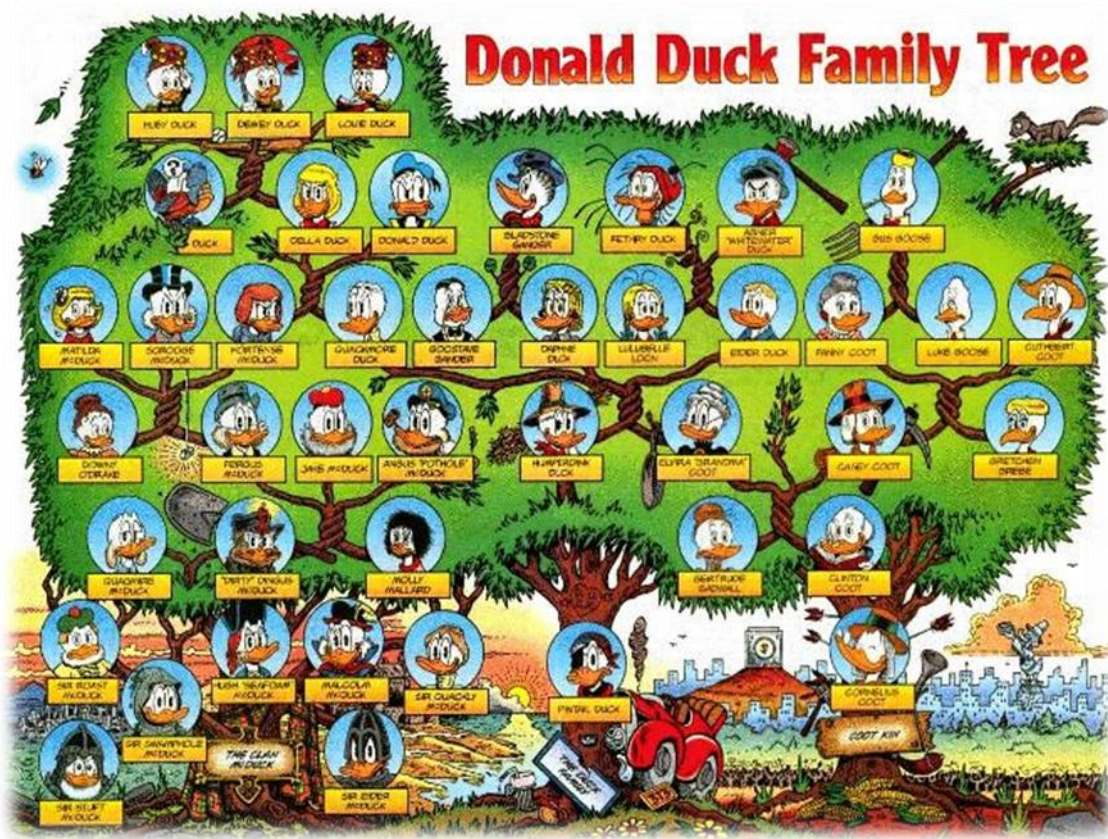
Carlo Bordini⁴, de la Universidad de Pisa, enfrenta un estudio sociológico del cómic; nos explica el concepto de regreso al cómic como elemento de sociología y lo hace tomando en examen la sociedad de segundo nivel en el cómic Disneyano, un tipo de cómic que tiene gran actualidad con el tiempo presente.

³ Claudio Gallo, *Graphic novel: signo y palabra*, ponencia leída en el congreso El análisis del cómic, cit.

⁴ Carlo Bordini, *Sociología del cómic: La sociedad de segundo nivel en el cómic Disneyano*, ponencia leída en el congreso El análisis del cómic, cit.

Nosotros pensamos que el cómic disneyano es conservador. La representación de la sociedad detrás de este cómic es bastante coherente al momento, luego respetuosa de la burguesía de aquellos años, los años '30. La sociedad disneyana es más avanzada con respecto de la sociedad de su tiempo. Es actual y cerca de la realidad del tiempo. Nunca viene representada la secuencia normal de la sociedad americana: hijo, padre, abuelo; está representada siempre como tíos-sobrinos-primos, pero nunca como normal núcleo familiar padre-hijo-abuelos.

En 1937 los pequeños sobrinos de Paperino ya habían aparecido; una prima de Paperino manda a sus hijos, Qui, Quo, Qua a visitar a su tío Paperino. La dirección de Paperino, se puede ver en el sobre de la carta de acompañamiento, es en origen Hollywood, California y no Paperopoli todavía (la ciudad de los gansos, creada por Carl Barks). Los sobrinos después se quedarán toda la vida en casa del tío y ya no se hablará de esta cuestión, es decir la razón de la visita a su tío. Inicialmente serán tres niños muy vivaces y revoltosos y la prima espera que el quedarse con Paperino pueda cambiarlos. Luego tendrán la función de sobrinos sabihondos, quizás por la entrada en las jóvenes marmotas. En 1932 ya habían hecho su aparición Tip y Tap, sobrinos de Topolino (Mortimer y Ferdinand, en la traducción original); después llegarán, gracias a Carl Barks, las sobrinas de Paperina y las de Minni, las novias de Paperino y de Topolino. Es curioso notar en la historia disneyana, en el árbol genealógico de los gansos, que el padre de Qui, Quo y Qua está escondido por la imagen de un pájaro que le está propio delante de la cara. El padre desaparece de la escena, tiene poca importancia en el contexto familiar. Esto demuestra que los padres son ausentes y es algo extraordinario porque desbarata la ideología de la familia americana. La ausencia del padre de Qui, Quo, Qua es justificada por su herimiento causado por la explosión de un petardo puesto debajo del diván por los tres gansitos y luego tiene que ir a curarse; sin embargo no volverá ni siquiera después de su curación.



6. Barks C., *Donald Duck Family Tree*, 1961

La desaparición de los padres en la sociedad disneyana es el reflejo de lo que estaba pasando en la sociedad americana real de aquellos años, en que los padres “desaparecían” de las familias porque no había trabajo, tenían que emigrar para ayudar la familia a sobrevivir, ir a la guerra y eran numerosas las personas desocupadas por la crisis económica americana causada por la caída de la Bolsa de Nueva York. Después hubo la explosión de la Segunda Guerra Mundial; el Gobierno incentivaba a los padres a ir a la guerra contra el nazismo. Aquí encontramos la transposición de la realidad, dada por la situación económica que viene representada en las tiras disney: la sociedad, la condición social de aquellos años transportados en la familia, en la sociedad disney. En estas historias los personajes no trabajan, tienen mucho tiempo libre, no se encuentran en la sociedad de primer nivel, formada por los padres, que no tienen tiempo para estar con la familia, tienen que ganar para la familia y para

la sociedad. Por este motivo no se ven, tienen que trabajar y sacrificarse, luego alejarse, abandonar el núcleo familiar porque ya no consiguen mantenerlo, tienen que marcharse para mantener la familia.

Otro tema importante es la sexualidad en la familia, que existe pero no está manifestada. Encontramos figuras siempre solteras o que pueden tener relación con figuras femeninas pero nunca llegan al matrimonio. De todos modos este aspecto no tendría que interesar al lector porque la actividad familiar nos alejaría de la acción, de la aventura. En Walt Disney están los hijos, como están los sobrinos, pero no se sabe de dónde llegan, no interesa el "dónde".

Además, como en la sociedad de hoy, ya no hay relaciones de sangre como una vez, la relación familiar no desarrolla el imaginario sino lo afonda porque lo acercaría demasiado a la realidad. De esta manera en Disney nos alejamos de la norma; las relaciones de sangre están sustituidas por las relaciones más débiles, más frágiles, que son las relaciones afectivas.

Los personajes de segundo nivel no necesitan trabajar, no necesitan nada, tienen un montón de tiempo libre, viven de artimañas, tienen todo el necesario para vivir en su casa, cada uno tiene su casa, casi nadie tiene familia luego pueden dedicarse a las aventuras, a las aficiones, viven como adolescentes sin responsabilidades. Viven en sociedades avanzadas, con coches, radios, teléfonos y todas las comodidades pero siempre en condición de desinterés, no necesitan dinero (excepto Paperone), son siempre curiosos, tienen la necesidad de ayudar y de conocer. El aspecto del tiempo libre es fundamental; se intenta utilizarlo con ocupaciones que al final no son remuneradas, los protagonistas de estas aventuras quizás se divierten pero no reciben nada a cambio, contribuyendo al desarrollo de la sociedad. Aquí los ejemplos más claros son Topolino, siempre disponible a dar su ayuda a la policía, y Paperino a acompañar a su tío Paperone en sus viajes para darle ayuda.



7. Barks C., *Donald Duck Intro*, 1952

Ya en los años '30 Walt Disney representa lo que habría llegado a ser la familia en este tiempo, un presagio de cambio en la sociedad occidental. La familia ha sufrido cambios epocales con efectos notables tanto por la educación de los hijos como por su puesto en la sociedad y también desde el punto de vista de su estructura interna; de hecho es fácil encontrar ejemplos de familias monoparentales, familias ensanchadas, familias temporales, padres ausentes. En América es bien conocido el concepto de "Temporary Nest", es decir el momento en que el hijo es suficientemente crecido y ya no necesita de los padres, o el padre se marcha y la madre tiene que atender al hijo hasta los dieciocho años; El significado fundamental es que la familia en un cierto punto se rompe. Ya no hay un vínculo de sangre en la familia americana sino afectivo que, como en la familia ensanchada, puede ser más fuerte que el de sangre.

Walt Disney muestra la imagen de la familia en un contexto imaginario que sin embargo será el modelo de la familia del futuro. Lo mismo pasa también en los comics de la Marvel, como en *Spider Man* donde Peter Parker vive con los tíos. La creatividad siempre nace de una desviación de la norma. Otro aspecto que podríamos definir curioso es el hecho de que casi siempre los “tíos de la situación” son maternos, así como los sobrinos, casi a subrayar el concepto que el tío materno se asume el crecimiento de los sobrinos masculinos maternos, prefiguración esta de lo que ocurre en las relaciones sociales, que es funcional al hecho de que la aventura no tiene familia. La aventura es un *estatus*.

1.4. La relación entre cómic y artes visuales

El Profesor Alessandro Scarsella⁵, de la Universidad Cà Foscari de Venecia, nos ofrece un análisis sobre la relación entre cómic y artes visuales en el contexto europeo, poniendo además en evidencia el concepto de “retinato”.

La fruición de los comics es sin duda relacionada a la idea de tiempo libre. El haber sido lectores de comics nos ofrece un bagaje desde el punto de vista interpretativo que nos lleva a ir más allá de la experiencia subjetiva de la lectura. Ha de existir la modificación genética del estilo que se impone entre ‘800 y ‘900 en que elecciones estilísticas vienen propuestas a las orígenes del cómic. En el momento en que ya no se reconoce la naturaleza del cómic sino su calidad, se sublevan problemas con las artes visuales según las modalidades, según la norma de interpretación de estas artes. Hay que valorizar el cómic no sólo como producto editorial sino también como comercio de las tablas de los grandes maestros del cómic, como Battaglia o Hugo Pratt, pero también autores de segundo plano con respecto de los maestros antedichos, que son los fundamentos del cómic. El formato tiene una función muy importante en un cómic porque determina una alteración de la voluntad artística del autor, reconoce al cómic una voluntad artística que requeriría preguntas entre original

⁵ Alessandro Scarsella, *Cómic y artes visuales (el retinato)*, ponencia leída en el congreso El análisis del cómic, cit.

y copia producida. El original confirma la realidad del valor estético autónomo de los comics.

El concepto de formato se puede entender como medida; la dimensión misma es un aspecto sobre el cual interrogarse, al color, a la relación entre blanco y negro. Es necesario hacerse preguntas sobre la voluntad originaria del autor, también cuando nos encontramos delante de una producción de medio interés estético. Singular y digna de nota es la técnica de trabajo utilizada por un grande artista, Roy Lichtenstein, que a partir de la obra original recreaba el retinato directamente sobre lienzo, luego añadía los otros aspectos del dibujo, como el color.

Es éste el fenómeno del dimensionismo. Esta obra es original y no republicable y el cómic es siempre republicable. Liechtenstein ha querido reproducir las técnicas del cómic económico en el papel bajo. El retino se transfiere después en una obra de formato definitivo. La operación de Liechtenstein eleva el cómic con el retinato pero no toma la posición de considerar el cómic como género de masificación. Después de Liechtenstein, en los años '60, Magnus Satanic hace gran uso del retinato, aunque en blanco y negro. La interacción entre estos niveles artísticos diálogos tanto en el mimetismo de carácter técnico como en la valorización de los materiales pobres del cómic y las técnicas de imagen.

Aunque el papel resultaba menos liso y más áspero, creaba esa desigualdad digna de ser valorizada. El sólo contacto de la mano con el papel es digno de ser valorizado. Cada copia es una copia perfecta del original, de la duración a la conservación; lo importante que tenemos que subrayar es que esas imágenes van más allá de la imagen misma, son portadoras de significados intrínsecos, de valores caricaturales que cuentan y denuncian, y sobre todo reflejan y critican la sociedad existente a partir de la genealogía familiar, como hace Walt Disney.

2. El cómic en España

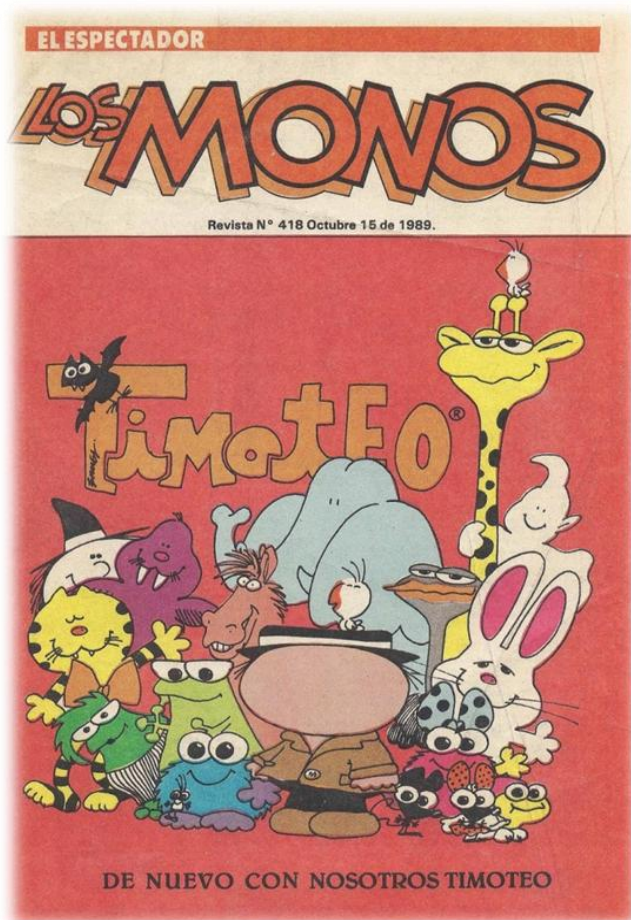
2.1. Acercamiento historiográfico

Antonio Martín⁶, de la Universidad Complutense de Madrid, nos habla del nacimiento y de la evolución de la historieta española. En el siglo '19 no hay condiciones realmente válidas para que se pueda plantear una verdadera industria editorial.

La historieta nace a nivel europeo en 1868 y la mezcla de modelos alemanes y franceses hace que nazca una prensa satírica. Entre 1657 y 1659 nacen una serie de historietas bajo la influencia de revistas francesas. Entre 1878 y 1895 el desarrollo de historietas genera una serie de autores. A partir del siglo XX algunas revistas empiezan a incluir historietas para los niños, los nuevos potenciales lectores; esto va a generar, entre 1904 y 1906, una industria editorial muy potente pero va a crear también un bloque muy real de revistas para niños. El 1917 empieza con el nacimiento de la revista "Tebeo", para niños.

En los años '30 van a tomar espacio las novelas de vaqueros y el cine norteamericano va a influir en las historietas para niños de los años treinta. Entre 1904 y 1905 hay como mínimo tres publicaciones: *Monos*, una manera para llamar a los niños en el siglo XIX. De este nombre nacerá la revista. Entre 1925 y 1926 se crea una revista, "Pinocho", para niños, y "Chuistas", para adultos, sobre temas y personajes norteamericanos. En los años '20, cuando hay muchos editores de historietas en España, un editor italiano, Lotario Verdi, decide emigrar de Italia a España pero su editorial tendrá muy mala prensa en Barcelona por su matriz propagandista a favor de Mussolini. El 1934, 1935 y 1936 se caracterizan por la presencia de personajes que van a cambiar el panorama cómico norteamericano. El contexto es el de la aventura, con dibujos muy realistas.

⁶ Antonio Martín, *Esquema de la historieta española, sociología e historia del medio*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.



8. El Espectador, *Monos Revista*
El Espectador, 1989

El 17 de Julio de 1936 pasa el golpe de estado. Por una parte hay una militancia dispuesta a salir a la calle con pistolas, y luego arriesgando su vida, y por otra hay una parte armada de la policía y del ejercito que forman parte del orden democrático y hacen el golpe de estado.

Este ejercito en dos meses conquista más de un tercio del territorio español pero, en un cierto momento, ya no había suficientes municiones fabricadas para poder mantener una condición de revolución, de golpe. En el periodo entre 1873 y 1879 no tenemos textos descriptivos, todo el texto está dialogado y luego se sabe qué piensa el autor de la historia. El texto es la imagen.

De este período recordamos G. Busch, quien crea historietas ilustradas y empieza a generar un modelo editorial nuevo, y Eduardo Sainz, otro editor importante porque crea historietas caricaturales con una capacidad narrativa

increíble. En 1880 la historieta para adultos avanza notablemente y se empiezan a crear historietas de política, historietas que cuentan de guerras y de acciones militares como la guerra entre España y USA para liberar Cuba. La Guerra Civil fue una ecatombe para todos. Al acabar de la guerra (en 1939) el país se encontraba en una situación terrible. Fue una guerra inutilmente larga. Franco fue elegido como jefe y se convirtió en jefe del gobierno y del partido único, la Falange Española, cuya afiliación era obligatoria. Franco preferió alargar la guerra para poder seguir haciendo sus intereses y en el tiempo de la República se generaron mil escuelas. En 1941 se decía que, al margen de la guerra, entre la población civil Franco hizo matar más gentes en España que las que fueron matadas por el fascismo en Italia o en Alemania con los nazis. La aristocracia en aquellos años estaba formada por los miembros del ejército, la categoría social más cerca del partido y luego más privilegiada, que vivía bien y de manera libre, no obstante la dictadura. Durante el franquismo la historieta española era sólo para los niños y venía censurada; todo pasaba por la censura. A partir de 1868 nace una nueva generación de editores que va a sustituir a la precedente. Entre 1975 y 1978 empieza un periodo en que se construye la nueva constitución republicana del reino español que nos presenta por fin un concepto de democracia auténtica. En 1992 empieza la corriente del manga japonés en España, representado principalmente por Akira Toriyama y su genial *Dragon Ball*.

2.2. Intento de análisis textual de un cómic

Veronica Orazi⁷, de la Universidad de Torino, nos presenta *Los viajes de Juan sin tierra*, de Javier de Isusi, una novela gráfica publicada entre 2004 y 2010 en cuatro volúmenes, que cuenta las aventuras de Vasco a través de una serie de facetas socio-políticas asociadas al concepto de rebelión de las poblaciones indígenas del Brasil.

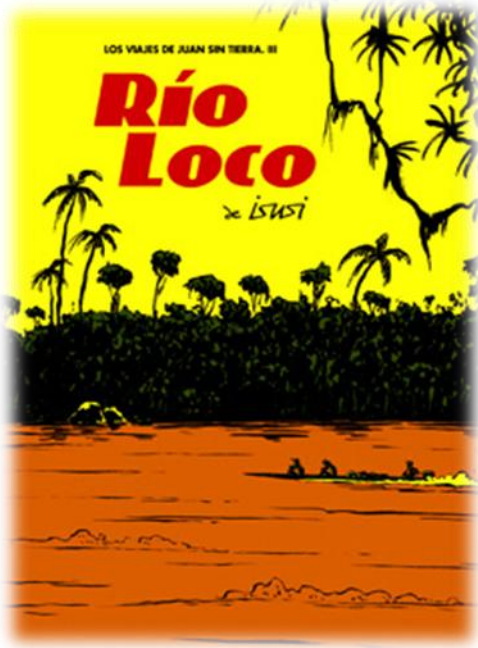
⁷ Veronica Orazi, *Los viajes de Juan sin tierra* de Javier de Isusi, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

Toda la obra hace referencia a un particular motivo ético-socio-político; la descolonización de América Latina y el intento de reducir las diferencias entre el Norte y el Sur del mundo.

El cómic toca también el tema de la comunicación e ilustra la estrategia descolonizante sabatista. En el segundo volumen Vasco llega a una isla del Río Nicaragua y, como en el primer volumen, también aquí las cuestiones centrales son la dificultad de comunicación entre individuos pertenecientes a distintas realidades y las diferencias que dividen el Norte y el Sur, cuestiones que se enfrentan luego con el concepto de neocolonialismo fundado en el capitalismo. En el tercer volumen Vasco alcanza una tribu de la jungla al confín con el Ecuador y encuentra el rechazo del contacto con el otro por parte de estas comunidades indígenas.

Esto puede traducirse como una estrategia finalizada a la supervivencia, que es precisamente el huir de cualquier tipo de contacto por parte de estas poblaciones con el otro, para protegerse de devastaciones y aniquilamientos. Es una ideología basada en el no aceptar el sometimiento al otro como sujeto invasor del propio territorio de origen. En el cuarto volumen Vasco muda su propia concepción existencial en la comunidad con esta tribu. Él vuelve a Brasil y encuentra también la mujer que había amado un tiempo y que ahora es la compañera de Juan. Aquí tenemos un pasaje de colonialismo a neocolonialismo moderno, dado por la reforma agraria y la posición de colonialismo del Brasil. En fin Vasco se siente verdaderamente en su casa en el pueblo de la tribu de la jungla. Notamos el progresivo cambio de su manera de pensar y de ver las cosas con el pasaje de un volumen a otro; en el primer volumen Vasco observa todo con ojos escrutadores, en el segundo hay una deconstrucción de las ideologías, de los puntos de vista, el tercero se focaliza en la descripción de los personajes y el cuarto y quinto volumen hacen hincapié en la revisión, en el cambio de ideología básica y primordial del protagonista que consigue abatir las barreras y los prejuicios humanos alcanzando una dimensión de pureza que lo une a la natura y a la verdadera libertad.

9. De Isusi J., *Los viajes de Juan sin tierra-Río Loco*, 2008



10. De Isusi J., *Los viajes de Juan sin tierra-La pipa de Marcos*, 2004



En *Corto Maltese*, Corto encarna un personaje fascinante que siempre tiene el control de todo y sus aventuras se introducen en la época de la grande guerra. El protagonista, Vasco, es clásico de la tradición colonialista y algunos aspectos suyos remiten a Corto, que siempre tiene simpatía para los rebeldes. En el tercero y cuarto volumen de Isusi, Vasco entabla amistad con los salvajes; hay también referencias a *Peter Pan* en el cuento y el mismo protagonista declara similitudes entre la isla y Neverland. Se cita además *Corazón de tiniebla*, de Conrad; en ambas las obras está presente el mito de la exploración de nuevas tierras exóticas y desconocidas.

El viaje de Vasco lleva a la conciencia, al descubrimiento pero al mismo tiempo a la no autenticidad del mito azaroso. Es un recorrido de crecimiento del

protagonista, con el propósito de decolonizarse. Él consigue liberarse de los estereotipos, llega a obtener un renacimiento interior que le permite destruir la dimensión de sí mismo cargado de estereotipos, de prejuicios, para acercarse a una nueva visión del mundo; el sincretismo es el verdadero renacimiento, la llave de todo con la cual logra acercarse a la visión de la tribu.

2.3. La recepción del cómic italiano en España

Ivo Lombardo⁸, escritor y guionista veneciano, nos propone un análisis sobre la recepción, republicación y traducción en España de las series Bonelli.

Ante todo vamos a subrayar el hecho de que en Italia el cómic de Bonelli tiene gran éxito, con personajes como Tex, Zagor, Dylan Dog, Martin Mystère. Lo mismo no se puede decir de lo que pasa en España, donde la serialidad de este cómic no consigue enraizarse. En cambio se ponen de moda los volúmenes bimestrales vendidos en las librerías. Dylan Dog fracasó en España mientras que en Italia vendía hasta un millón de copias por mes.

El cómic español, a diferencia del italiano, es siempre a colores, impreso en papel bueno y con cubiertas espesas, a colores y de buena calidad. El típico cómic español está formado por grandes ilustraciones y diálogos mínimos con muchas acotaciones.



11. Galleppini A., *Tex-La mano rossa*, 1964

⁸ Ivo Lombardo, *Recepción, republicación y traducción en España de las series Bonelli*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

2.4. Tendencia y estilo del cómic

Román Gubern⁹, de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, analiza el pasaje de los cómics al cinematógrafo, presentando los dos elementos, el cine y el cómic, ante todo como una experiencia estética y romántica.

Había los cómics oficiales de propaganda del régimen, es decir los cómics militantes y políticos del Fascismo y del Franquismo, que en Italia estaban guiados por el Ministerio de la Cultura Popular y en España por el Ministerio del Turismo; algo paradójico en ambos casos.

Por otro lado, a partir de los años '80, empezó a imponerse la cultura de la disidencia, en el teatro, en la música, en la literatura, en el cine, ... que iba en contra del *estatus* y de la ideología dictatorial y permitía, aunque desde el punto de vista socio-cultural, una evasión popular que representó la salvación por la población española. Un claro ejemplo es *Zorro*, héroe disfrazado, patriótico y cristiano. Es importante también la figura de la mujer; en la cultura de masa americana, en el cine principalmente, la mujer estaba muy presente, haciéndose representante y portadora de la ambigüedad del deseo del cuerpo femenino por parte del público masculino. En España "Florita", revista femenina publicada en 1944, explica cómo ha de ser la buena chica en el periodo franquista, con el marido, en familia, etc... de todos modos aún representada como ser servil e instrumental para el hombre. La cultura disidente avanzando en la cultura española era espejo de las privaciones, de las dificultades y llegaba también a los niños. Hasta los años '60 hubo una movimentación cultural sobre muchos planos, pero en el cómic la libertad no se podía expresar. A este punto vamos a introducir el concepto de secuencialidad narrativa, es decir una forma de cronologismo asociado a la casualidad; una cosa crea otra cosa. Gubern pone una pregunta: ¿Cómo se crea la temporalidad en el lector? En el lector las imágenes son fijas, a diferencia de lo que ocurre en el cine; como seres humanos tenemos dos relojes dentro de nosotros: uno es el reloj biológico y otro es el cósmico, que dá conciencia de la temporalidad humana.

⁹ Román Gubern, *De los cómics al cinematógrafo*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

Hay que tener en cuenta un trinomio fundamental que mueve este proceso, este mecanismo ideológico-cultural: ante todo el público, que tiene que negociar la viabilidad de su producto, aceptando las instrucciones del producto económico pero siguiendo ser creativo. Es un objeto pertinente porque hay publicidad en el mercado, que exhorta a la sociedad a estar fiel a un modelo pero cada vez diferente. Importante también la función de los adultos como filtro de interpretación para los niños. El mercado es una unión de hipótesis potenciales para llegar a un público más amplio.

La tendencia y el estilo son la nueva normativa mediática que el poder y el mercado tienen que seguir. Hay una elite que empieza un proceso contra lo que es dominante para crear una nueva elite, una nueva tendencia, un nuevo estilo. Además es necesario pensar global y actuar local.

Esto explica porque hay dialectos derivados de un estilo, de un modelo hegemónico.

Según un pensero crítico personal de Gubern, el hombre es prisionero de una elite que doce horas por día crea, piensa al producto de masa por imponer a la sociedad de consumo. Casi todo es ideología; sobre este plano ideológico los grandes dueños del mundo dominan la existencia de la sociedad. La imagen en el hombre tiene un papel fundamental; con la vista se modelan las ideologías, los comportamientos de las personas.

2.5. El cómic español en el siglo XXI

Manuel Barrero¹⁰, de la Universidad de Sevilla, ofrece una panorámica sobre las transformaciones del cómic y de la industria editorial española en el siglo XXI.

Si con la posmodernidad el cómic perdió su alcance masivo, en los primeros años del siglo XXI se encuentra en una encrucijada como industria. El alivio que supuso el advenimiento de las nuevas tecnologías (impresión CTP, diseño infográfico, clichés digitales, etc.) se tradujo en un crecimiento del sector hasta

¹⁰ Manuel Barrero, *Transformaciones del cómic en España en el siglo XXI*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

2007, que no ha dejado de descender. Se estudian las razones para esa inflación en el caso español, en un contexto de formación de conglomerados empresariales y de nuevos espacios de difusión y promoción (micromedios, redes sociales), que han potenciado las licencias, las adaptaciones y también el cómic de tipo social o intimista. Entre las razones para la crisis del sector, que ha descendido a la situación de 2001, se añade un nuevo paradigma: el consumo de objetos ligados al cómic que genera el mismo aficionado.

2.6. El cómic como medio de denuncia

Paola Bellomi¹¹, de la Universidad de los Estudios de Verona, propone una interesante ponencia de carácter social sobre el cómic en la España opresiva y paranoica del periodo franquista y, más tarde, de la Transición que ve como única protagonista una profunda y despiadada crisis económica y socio-política que lleva a los pobres y a los campesinos a la muerte por hambre o por suicidio, a la sombra de un Capitalismo brutal y de un sistema político corrupto, falso y cargado de contradicciones.

Como se puede imaginar la Guerra Civil marcó profundamente la historia de España, también desde el punto de vista de la producción literaria y de los cómics. A partir de 1970 hay una bajada de la producción de cómics, por índole sociológica más que económica, hasta el 1980 en que reempieza a subir la producción, sobre todo de cómics para los adultos.

En 1920 nacen los tebeos para niños, para jóvenes, para adultos, para más adultos como cuentos dramáticos. Durante el siglo XXI la mayoría de cómics son numerados, singulares, son de carácter único y en formato de libro, mientras que en el siglo XX el formato era de periódico o revista. La mayor parte de los libros publicados en España no son libros españoles sino son traducciones. En 2005 entra en el contexto editorial español un nuevo protagonista; es italiano y se llama "Panini". Él será figura fundamental porque se mantiene en el mercado español y llega a ser el más potente editor hasta el

¹¹ Paola Bellomi, *De los cómics a los cómic: historia de una mutación genética*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

2009. Casi 2.300 libros publicados en España son en castellano, en el siglo XXI. Por lo que se refiere al origen de las obras de historieta podemos decir que la mayoría de historietas llega de América (USA, sobre todo), después Asia (con el género del “Manga”) y en fin Europa. El género que más se lee en España es sin duda el de aventura, cuyos ingredientes principales son la acción y los super héroes.

-“Triunfo”; es una revista española que llegó a ser un punto de referencia en la cultura editorial española. Los artículos, los comentarios, las viñetas de humor, son los temas principales. La historieta es la representación de la imagen social de la España y no sólo y permite convertir un mensaje ideológico en mensaje gráfico.

-Chumy Chúdez; es una periodista que traza un horizonte ideológico con las viñetas. Pone en evidencia temas y situaciones delicadas como la figura del campesino y la reforma agraria. La sonrisa que sus palabras provocan en el lector es amarga. Las figuras humanas casi desaparecen para dejar espacio principalmente a burros y campos. La crisis económica lleva los agrarios al suicidio; Chúdez transporta esta situación de desesperación en sus dibujos (gente muerta, féretros, suicidas, ...). La brutalidad del capitalismo se dibuja con el símbolo del dólar. El autor considera las viñetas terreno fértil para hablar de la crisis económica y social.



12. Chúdez C.,
Penuria laboral, 1992



13. Chumez C., *Visión de la Muerte*, 1991

-Nuria Pompeia; es una dibujante en un panorama masculino. Tiene una gran capacidad gráfica. Representa principalmente mutaciones y cambios de forma de un objeto animado.

Estos procesos de mutación están representados en varias secuencias; en la última fase de transformación, la de la última viñeta, se llega a la representación del estado anímico de la autora.

-*La evolución de Palmira*"; es una obra gráfica dividida en 47 episodios con protagonista una joven. La historia es portadora de una crítica a los ideales que expresan los compañeros de camino de Palmira. La protagonista es una mujer y esto no está bien visto; ella quiere vivir su libertad y sus deseos y rechaza la vida como virgen y ama de casa.

-Quino; habla de hombres y mujeres adultas que viven una vida mediocre y gris. Hay una viñeta simbólica con un político que tiene siempre la manga de la chaqueta levantada, en todas las imágenes; es el símbolo de un presente que nunca cambia, una crítica a la situación política y a los políticos que mueven la vida social.

El tema de la libertad social y la ilusión de vivir una existencia feliz con un trabajo y la posibilidad de moverse y expresar propias opiniones llega a ser el objeto principal de la representación en viñetas y dibujos. Como ejemplo muy

claro podemos mencionar una viñeta que representa una especie de globo lleno de cerveza, con gente que se echa dentro feliz y todos miran a un prisionero en su prisión; es fácil entender que el tema principal es la falta de libertad en una sociedad rica y capitalista que pone cadenas a la gente común, que no dá posibilidad de libertad y no permite tener propias ideologías. Los autores intentan poner la sonrisa como medio de defensa contra la sociedad burocrática y consumista y de tal manera el cómic puede tener la función de interpretar los cambios de la sociedad y su moral.

Se pone en evidencia también el difundirse de viñetas que no sirven tanto para sonrisas sino para denunciar una sociedad llena de paradojas y contradicciones; tales viñetas se hacen portadoras de la sátira de la paradoja, sobre todo con Ibáñez. La libertad social se convierte en el objetivo fundamental que la población quiere alcanzar y los cómics y las viñetas serán medios para denunciar un sistema político que no permite esto.

2.7. Cine español y cómic

Francesco Cesari¹², de la Universidad Cá Foscari de Venecia, nos presenta la figura del cine director Jesús Franco. El cómic para él fue una pasión junto a la música y al erotismo. El cine de Jesús Franco es un cine que toma inspiración a partir del universo del cómic pero al mismo tiempo quiere mantener su identidad de cine. Sus personajes son inmóviles y comunican con cómics, en algunas obras.

El cine de Franco se articula siempre en los mismos significados, en particular en la visión del niño; Franco es un cine director niño. A menudo utiliza metáforas para hacer referencia a algo, por ejemplo un lugar fantástico y exótico para referirse a un lugar real, y el acto de soñar con los ojos abiertos será uno de los elementos principales de sus obras que se rehace a su ser niño, a su ser soñador. Otro aspecto interesante que caracteriza sus trabajos es el empequeñecer al máximo las figuras humanas pero también el contrario,

¹² Francesco Cesari, *De Lucky el intrépido a las aventuras de Felipe Malboro: Jesús Franco, cine director a cómics*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

es decir encuadrar las caras a pantalla plena; esto por una cuestión de truco, pero también de mirada, para enfatizar erotismo y situaciones.

En Franco el uso del cómic ofrece el significado de mimetismo además de la parodia. Saca a relucir el cómic erótico y pornográfico que a fin de los años '60 hace su aparición en Italia y en Europa. El cómic está dentro de él desde que era niño, es algo que se encuentra también en su manera de pensar, de contar, que siempre lo sigue. En su cine encontramos además el concepto de intermedialidad como epicentro de la cultura de masa contemporánea.

2.8. El concepto de historieta

Jesús Jiménez Varea¹³, de la Universidad de Sevilla, introduce y analiza el concepto de historieta como elemento de estudio y de investigación científica, definiéndola como un planteamiento comunicacional, un mensaje en un marco real que va a vehicular una situación siguiendo un código. Luego podemos decir que la historieta es un objeto que pertenece a la ciencia de la comunicación.

Para conseguir descubrirla y analizarla es fundamental, en primer lugar, caracterizar la historieta como objeto de estudio y analizar los posibles aspectos que presenta, así como las maneras de abordarlos en el marco de un planteamiento comunicacional. Por otra parte, tal estudio debe de ser integrado con el conocimiento de una panorámica de las aproximaciones investigadoras a este medio en España, trazando su historia a través de los principales hitos y autores para finalmente detenerse en el estudio de la historieta dentro de la universidad, con especial atención a las tesis doctorales defendidas hasta la actualidad, consideradas en cuanto a sus áreas de conocimiento, temáticas y enfoques metodológicos. Hay que hacer una distinción entre el concepto de Expresión y de Contenido: los dos elementos se compensan y uno necesita del otro pero ambos están formados por forma y sustancia. Forma y sustancia están frente al contenido y, a su vez, si el contenido no tiene forma resulta ser

¹³ Jesús Jiménez Varea, *El estudio de la historieta en España: conceptualización y evolución*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

amorfo. Es importante adaptarse a un canal para comunicar con el lector y tener en cuenta la naturaleza secuencial y natural de la historieta para aprender su extensión fuera del texto y coger su expresión interna al texto. A este punto se puede mencionar otro componente esencial de la historieta, que tiene que ver con su lectura e interpretación: la Referencia, que puede ser real o textual, es decir cómo se representa según el sujeto que la lee, o intertextual, que establece la estructura y va a crear un género.

Vamos a ver ahora algunos nombres, independientes o académicos, que han contribuido al desarrollo de resultados importantes en la evolución cultural de la historieta en España:

- Luís Gasca: influencia del Pop en todos sus dibujos.
- Antonio Martín: estudios críticos y sociológicos muy importantes.
- Salvador Vázquez: autor de novelas de aventura y populares.
- Mariano Ayuso: promotor que mantiene revistas de aventura, de escuela valenciana, interés amplio a la cultura de masa, novela negra, al cine de Hollywood.
- Antonio Lara; autor de una tesis doctoral sobre *El guerrero del Antifaz* (1965), es autor de *El apasionante mundo del tebeo* (1968), fue director, con Antonio Martín, de la revista "Bang!" y primer catedrático de comunicación de España.
- Ivan Tubau; humorista gráfico.
- Román Gubern; estudios sobre la semiótica como elemento contextual.
- Juan Antonio Ramírez; autor de la primera tesis doctoral sobre la historieta en España (1975).
- Antonio Altarriba; autor de *El arte de volar*.

2.9. Cómic y problemas sociales

Felice Gambin¹⁴, de la Universidad de los Estudios de Verona, nos introduce al descubrimiento de las figuras y de los signos de la Memoria en Paco Roca, uno de los más importantes historietistas españoles contemporáneos.

Muchas obras de Paco Roca han sido publicadas por editoriales francesas y el público de muchas obras suyas es francés. Entre las obras más importantes y significativas del autor vamos a hablar de las siguientes:

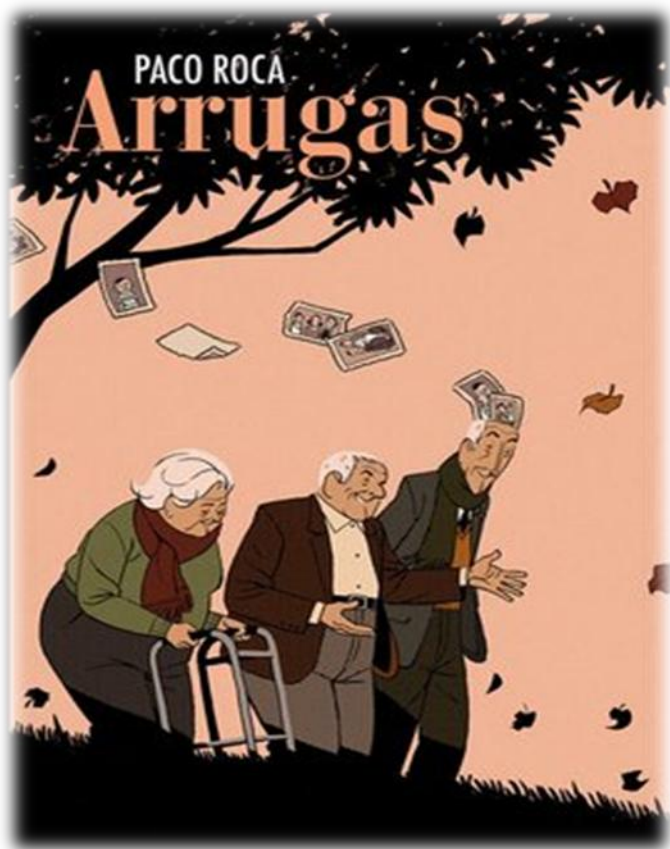
-*Las calles de arena* es una novela gráfica en que el protagonista se pierde por las calles de una pequeña ciudad lúgubre e inhospitalaria y llega a un hotel infinito donde encuentra sus habitantes que le cuentan sus historias. Es un viaje onírico con los ojos abiertos.

-*Arrugas* es un cómic sobre el Alzheimer, un retrato de la enfermedad desde el interno, cargado de compasión, recuerdos, miedo. El cuento está ambientado en un hospital donde se curan estos enfermos. El protagonista está allí con Miguel, que le hace de guía en este viaje.



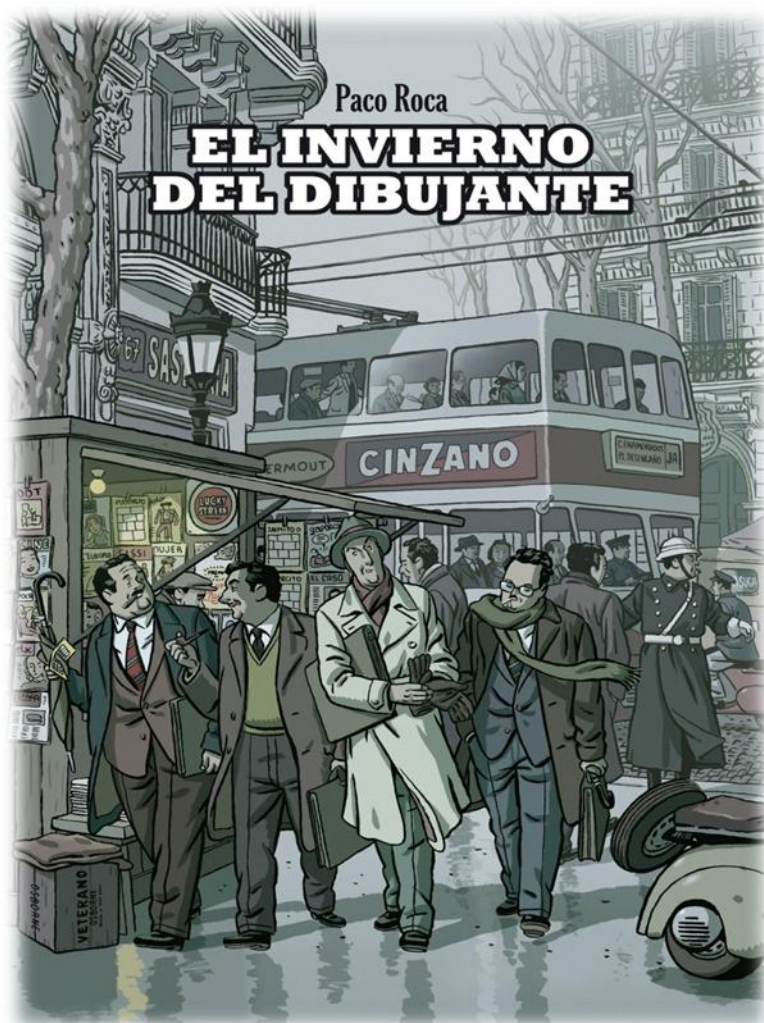
14. Roca P., *Arrugas*, 2007

¹⁴ Felice Gambin, *Las figuras y los signos de la memoria en Paco Roca*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.



15. Roca P., *Arrugas*, 2007

El lector acaba por no reconocer más, como los enfermos, las tiras del cómic, y nos proyecta en la realidad de todos los días de los enfermos, triste y gris, donde estamos conducidos dentro de las numerosas microhistorias de los hospitalizados, destacadas por los recuerdos y por el dramático contexto del presente, a través de pensamientos y sensaciones que una persona externa a ese lugar no puede comprender. La casa de cura es chata y monótona así como los colores que, a medida que fluye el cómic, se hacen cada vez más apagados y grises hasta dejar las últimas dos páginas completamente blancas. El doblarse al sufrimiento mudo de la enfermedad puede ser un alivio en que después de las últimas dos páginas blancas encontramos otra historia de otro enfermo que inevitablemente conducirá a la misma conclusión.



16. Roca P., *El invierno del dibujante*, 2010

-*El invierno del dibujante* habla de la historia y de los recuerdos de la España. El cuento se focaliza sobre el sueño destrozado de cinco dibujantes durante la dictadura franquista que hace de escenario a las esperanzas y a las ilusiones de la España de aquellos años. Los lectores se identificaban tanto en estos cinco protagonistas que hasta enviaban dinero a Escobar, el autor del cuento, para hacer vivir sus personajes. Paco Roca delinea las vidas de estos cinco con los colores correspondientes según sus desaventuras y sus momentos más o menos felices. La historia de estos cinco dibujantes hace de espejo a la historia de los españoles en aquellos años.

El tema de la guerra civil española está presente también en *El Faro*, que cuenta la vicisitud de Miguel Campos, un soldado español que está herido en el confín con la Francia y luego socorrido por el guardián de un faro que se hace

cargo de él. Es un cómic monocromático en que sueños y memoria son los temas fundamentales.

La novela gráfica empieza con un grupo de personas reunidas en el puerto de Alicante al fin de la guerra. Todos quieren llegar a las costas argelinas; pocos conseguirán sobrevivir a la travesía. En Argelia habrán hecho prisioneros y obligados a los trabajos forzados; la huida de España llevará al consiguiente enterramiento en Argelia. La originalidad de Roca está en el haber trabajado sobre la filigrana de la memoria histórica para buscar respuestas en el tiempo presente. Él dibuja la memoria histórica en dos universos narrativos: el pasado representado con el azul y el presente con tonalidad de blanco-gris. La memoria, los recuerdos llevan a la luz acontecimientos del pasado refundando las relaciones en el presente con las personas. Roca dibuja el pasado claro, delineado, preciso, que dá lugar a cambios, mientras que el presente está aún por construir, confuso, no delineado, sin marco.

2.10. Evolución y nuevas tendencias

Fabrizio Capigatti¹⁵, de VeneziaComix¹⁶, introduce el encuentro con Emanuele Tenderini¹⁷, historietista veneciano y creador de Capitán Venecia.

Emanuele habla de su historia de dibujante de tebeos, de su carrera, marcando los aspectos fundamentales de su recorrido humano y profesional, y en fin abre una interesante paréntesis sobre sus proyectos futuros y sus expectativas a partir del mercado editorial. Es también guionista y escritor. Es historietista de profesión desde hace diez años, ha frecuentado la escuela de cómic en Milán y vive en Florencia. Para él es importante el concepto de libertad, entendida

¹⁵ Fabrizio Capigatti, autor de juegos de rol, guionista de cómics, introduce la ponencia del historietista Emanuele Tenderini en el congreso Capitán España.

¹⁶ VeneziaComix es una asociación cultural creada en el 2006, por Fabrizio Capigatti y Emanuele Tenderini, que se entrega con pasión y competencia a promover y tutelar la cultura del cómic y de la comunicación, con el objetivo principal de recrear un ambiente cultural dinámico, activo y profesional alrededor del mundo de la "literatura dibujada", en la ciudad de Venecia y en su provincia.

¹⁷ Emanuele Tenderini, historietista veneciano y creador, con Fabrizio Capigatti, del personaje de Capitán Venecia, es también creador del estilo "Hyperflat" y uno de los más grandes exponentes mundiales de la técnica de coloración digital, habla, en el congreso Capitán España, de su formación como dibujante de tebeos, de su trabajo actual y de sus proyectos futuros.

como búsqueda artística dentro del mercado editorial. Tiene un odio simbólico para Hugo Pratt, por la gran cantidad de responsabilidad que ha dejado de herencia a los jóvenes dibujantes venecianos; la comparación de estos últimos con el maestro es inevitable.

Como explica Tenderini, el dibujante de tebeos aprende a dibujar en el curso de muchos años, es una pasión que tiene desde niño, que intenta explicar, entender qué percurso profesional hay que seguir para llegar a ser aquel tipo de profesional. Acabada la escuela de cómic no se sabe dibujar sino se conocen las reglas, y cuando se aprende a dibujar aplicando estas reglas ya hay una nueva generación de jóvenes dibujantes que proponen productos nuevos y de vanguardia; luego empieza un percurso de lucha para “sobrevivir”, un percurso de pasaje, de evolución que sin embargo el 95 % de jóvenes historietistas no consigue seguir, no es capaz de evolucionar su propio estilo. Es necesario recoger los nuevos códigos del cómic, el historietista no puede hablar a la sociedad sin tener en cuenta de estas nuevas reglas y mecanismos. El crear una historieta es ante todo hacer elecciones que aunque inicialmente parecen muy complejas luego siempre revelan su significado en la sociedad que está alrededor de nosotros. Esto quiere decir que el cómic, para él, siempre tiene que ser analizado según la sociedad y el periodo histórico en que se realiza; de esta manera el lector puede encontrar las explicaciones a las elecciones del historietista en la sociedad contemporánea.



17. Tenderini E., *Capitan Venezia-Le origini dei Capitani* cover, 2012

Después de la escuela en Milán, Tenderini va a Francia que, hace diez años, estaba considerada como El Dorado de los jóvenes dibujantes. Halla trabajo puesto al lado de Patrick Weber, dibujante belga; con él realiza una serie sobre la China medieval y, considerado que representaba tan bien los panoramas medievales, se convierte en dibujante de ambientes y escenografías. Ha trabajado también por la editorial Bonelli y por Disney DreamWorks.



18. Tenderini E., *Lúmina-Temple*, 2014

El actual proyecto del historietista veneciano es "*Lúmina*"; Tenderini considera la producción independiente como posible meta profesional gracias a la utilización del *crowdfunding*, un proyecto en el web en que se pide al público de financiar esta campaña, una especie de venta anticipada de un libro; si el autor consigue llegar al objetivo de los 30.000 euros logra financiar el proyecto y publicar la obra, enviando luego una copia a cada lector que ha contribuido al proyecto. De esta manera tiene la posibilidad de proponerse a los mismos lectores para financiarse, tiene el poder de confrontarse directamente con el lector sin tener el filtro de la editorial que podría ponerse en contra de determinadas elecciones libres y potencialmente vencedoras del autor, sólo

para seguir particulares e impuestas elecciones de mercado. De todos modos, lo fundamental que un dibujante tiene que tener en cuenta es que no hay que fosilizarse en un género, siempre hay que tener la capacidad de evolucionar para seguir las nuevas tendencias.

Si un joven quiere llegar a ser un grande dibujante de tebeos, y quiere que esta pasión se convierta en el trabajo de su vida, no tiene que tomar como modelo los grandes dibujantes del pasado simplemente porque ellos son el pasado; lo que tiene que hacer es en cambio crear estilos o técnicas que todavía no se conocen, luego mirar al futuro y no a lo que pertenece al pasado, mirar a algo que podría ser interesante como lo que fue interesante y evolutivo en el pasado pero confrontándose con la nueva tendencia, con lo que podrá tener éxito en la nueva era del cómic.

Para conseguir hacer esto el joven artista no tiene que ser el heredero de nadie, tiene que celebrar el futuro y crear una ruptura con el pasado para crear algo nuevo.

2.11. El cómic en el franquismo

Luz Celestina Souto¹⁸, de la Universidad de Valencia, abre una profunda reflexión sobre el periodo de la Guerra Civil en España, presentando un extracto de su tesis sobre las memorias de la guerra en Carlos Giménez y en el cómic autobiográfico, que trata de este argumento, focalizando la atención sobre todo en la situación vivida por los niños, desde el punto de vista físico y psicológico.

El de la guerra y del franquismo fue un periodo dudoso y conflictivo de España pero es necesario recuperar el pasado y los recuerdos por medio de la memoria social para que nunca se puedan olvidar los horrores de aquellos años. Para reconstruir una memoria colectiva hay que hacer una reflexión crítica sobre los hechos que marcaron el antedicho contexto social de ese tiempo educando también a los niños a la historia nacional del pasado reciente.

¹⁸ Luz Celestina Souto, *Memorias de la guerra: Carlos Giménez y el cómic autobiográfico*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.



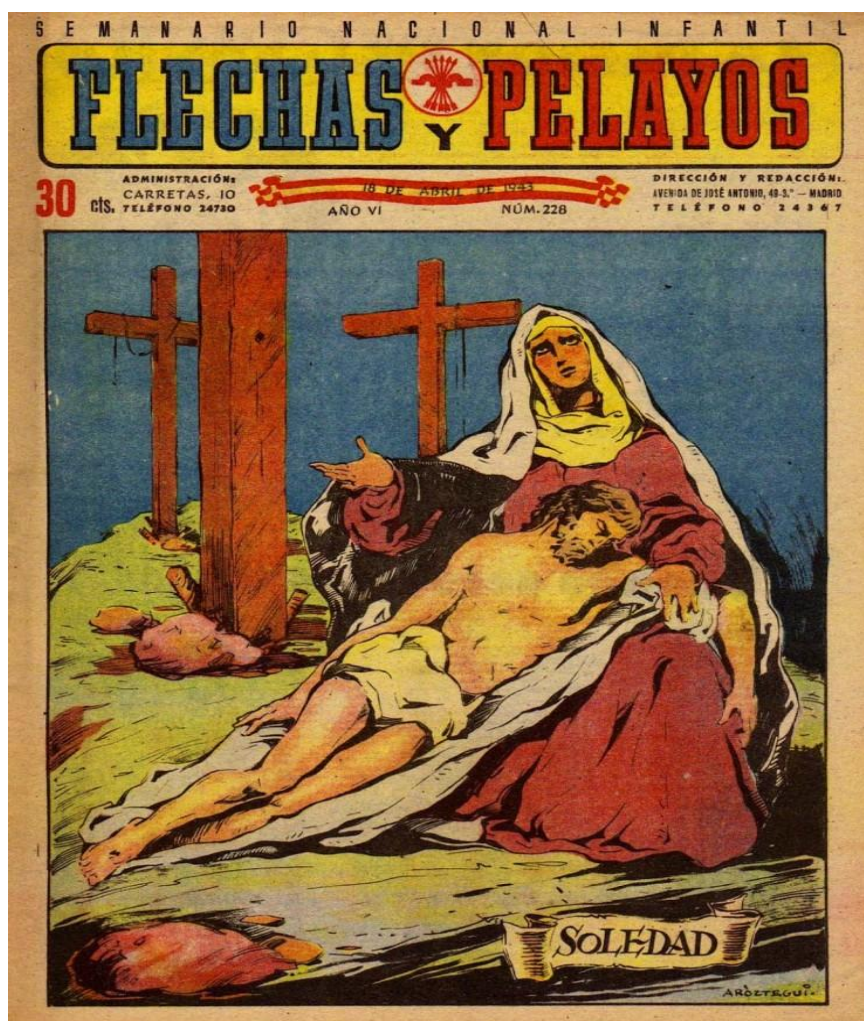
19. Flechas y Pelayos, *Flechas y Pelayos* revista para niños, 1941

-*Flechas y Pelayos*; una revista infantil de propaganda de la época que describe Franco como héroe salvador de la patria. Durante la dictadura franquista, incluso antes de acabar la guerra civil, se decidió utilizar el cómic como instrumento de propaganda para adoctrinar a los niños españoles según los valores y la ideología del régimen. De esta manera, durante el periodo de finales de los años '30 y principios de los '40, proliferaron en España

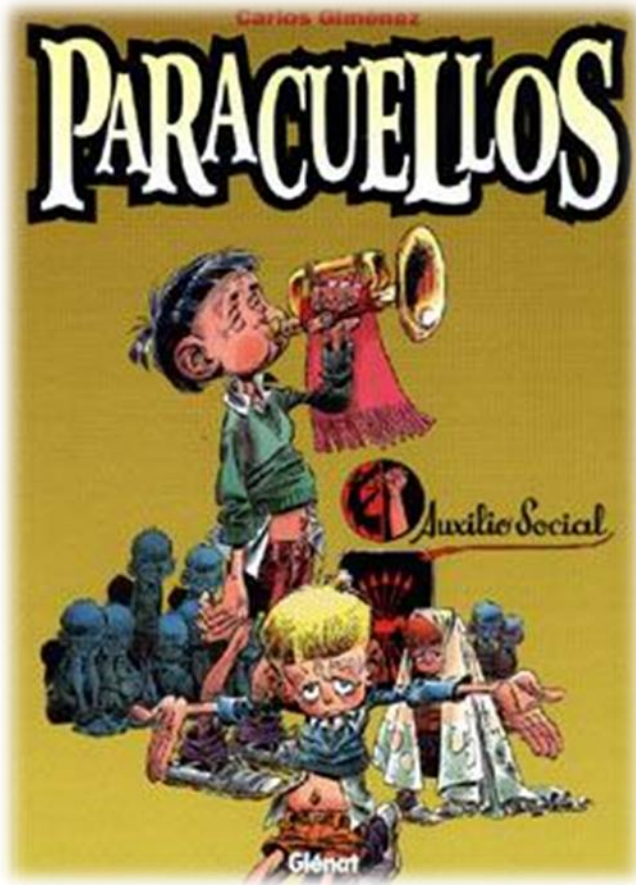
publicaciones con contenido político para niños, publicaciones tanto de signo de izquierda (*La República*) como de derecha (*Falange*). *Flechas y Pelayos* es, en realidad, la fusión de dos publicaciones ya existentes; *Flechas*, que apareció el 5 de noviembre de 1936, un semanario infantil de la Falange española, que el 11 de diciembre de 1939 se fusiona con la revista de misma índole, *Pelayos*, editada por la Junta Nacional Carlista desde diciembre de 1936, con el fin de recuperar, según lo que se decía, “el sentimiento español, sus valores históricos, la causa confesional y las teorías sociales”. La revista, impresa en blanco y negro excepto la portada o contadas páginas, mezcla cómics relativamente neutros con secciones fuertemente politizadas. También existían anuncios sobre campamentos de flechas u otras actividades para niños del partido y una sección donde los niños enviaban sus dibujos y poemas para la revista.

No siempre la publicidad de la ideología era explícita. Es decir, las secciones “Liturgia” o “Doctrina y estilo” ensalzaban la fe cristiana católica o a personajes concretos dentro del partido y la publicidad de los campamentos de flechas incluían fotografías y redacciones de niños que ya habían estado, contando lo bien que se lo habían pasado. Además, en otras secciones como la de “Deportes” se dan pinceladas más sutiles, instaurando un culto al cuerpo y a la competición, al igual que la sección “Héroes de la patria” donde se narran las aventuras de cuando España era “Una, grande y libre”. *Flechas y Pelayos* trataba de ser una publicación dirigida a toda la juventud, luego se creó el personaje de Mari Pepa, dirigido a las niñas. No es un personaje politizado sino que trata más bien de adoctrinar a los niños, indicándoles que no sean mentirosos, que no hagan travesuras, etc., aunque se pueden ver rasgos de su ideología de manera indirecta; también inculca a las niñas valores como la cocina, el cuidado de los niños y de la casa, la costura, etc. Incluso los pasatiempos y los cuentos escritos en la revista escondían un mensaje, más o menos sutil pero con ideas y valores en cualquier caso: amor a la patria, engrandecimiento de ésta, rechazo hacia los nacionalismos locales, racismo, militarismo...

Esta revista es un símbolo, constituye un ejemplo paradigmático del uso del cómic como medio al servicio de la ideología dominante en una España de posguerra en la cual los jóvenes se adoctrinaban bajo la máxima “Por el Imperio hacia Dios”.



20. Flechas y Pelayos, *Flechas y Pelayos* revista para niños, 1943



21. Giménez C., *Paracuellos*, 1979

-*Paracuellos*, de Carlos Giménez, es una crítica a favor de la democracia que denuncia por medio del cómic no sólo la pérdida de la libertad de un entero país sino también, y sobre todo, la violencia mental y física a que fueron sometidos los niños perdidos del franquismo con el drama de la segregación. El cómic refleja y expresa toda la estética concentracionaria propia de las estructuras donde el régimen aprisionaba a los niños separados de sus padres para reformar sus educación según las reglas y la ideología del régimen franquista.

La primera impresión que podría hacerse el lector sobre los espacios representados es la de un grande orfanato, con las duchas, los dormitorios y el patio externo; en este contexto trasluce de manera brutal y dramática la idea de exclusión de cualquier forma de afecto para los niños y la idea constante de

orden extremo en función del adoctrinamiento a que los niños estaban obligados por medio de violencias físicas, reproducción de comportamientos y códigos del régimen, cantos fascistas, torturas, hambre, frío, disciplina,... La imagen que la dictadura dá a estos niños es la de soldados que tienen que ser formados como ideología y como educación y en función de este objetivo se llegaba incluso a promover las persecuciones raciales, de sexo y de condición social.



22. Giménez C., *Paracuellos*, 1979

El niño protagonista del cómic es Pablito Jiménez, que es la proyección del autor, y a través de sus ojos de niño encerrado entre estos muros el lector descende al infierno de esta realidad dramática en la cual el no ser fieles y devotos al régimen significa ser portadores de "contagio"; a la luz de este concepto, para salvar la sociedad española de esta enfermedad, de este "contagio social", era necesaria la segregación de los niños en estas

estructuras para imprimir una ideología de salvación en la masa, propio a partir de los niños. La conversión al régimen equivale a la filiación con Dios y con la Patria. Sin embargo el patriotismo, este “acercamiento” a la religión y el ideal de amor por el país van a pisar el deseo de libertad, comida y reunión con la familia; algo que ni la Patria ni Franco pueden aprender y pueden dar a estos niños.

2.12. La relación con el universo transmedia

Raúl Rodríguez Ferrándiz¹⁹, de la Universidad de Alicante, abre su ponencia analizando el concepto fundamental de *Transmedia Storytelling*, en boga en los estudios sobre las narraciones del nuevo milenio. En síntesis, se trata de contar historias y de contarlas, coordinadamente, a través de varios medios y plataformas, de manera que cada medio aporte idealmente algo exclusivo, distintivo y valioso. El usuario siente por ello el deseo de transitar por todos esos medios y eventualmente implicarse en el relato de muchas maneras, tanto a través de las redes sociales como de la participación en su propia expansión ficcional (*fanfiction*, *fanvids*, parodias). Las narraciones transmedia suelen tener una nave nodriza, que puede ser el relato fundacional o el relato que, no siendo el original, ha precipitado la diseminación transmedial de la narración. Muchos estudios sobre TS han girado en torno a naves nodrizas que son sagas cinematográficas (*Matrix*, *The Blair Witch Project*, *Batman*) o series de televisión (*24*, *Lost*, *True Blood*), pero el cómic ha sido siempre una pieza capital, bien ejerciendo de relato fundacional, bien convirtiéndose en un ingrediente habitual de la expansión transmedia. En la ponencia vamos a glosar brevemente el avatar del cómic en las TS del nuevo milenio y vamos a estudiar algún caso paradigmático en español: *El Eternauta* (Héctor G. Oesterheld) como nave nodriza de un TS que desborda el ámbito de la ficción para expandirse hacia el documental y el activismo transmedia, y *Pardillos*

¹⁹ Raúl Rodríguez Ferrándiz, *El cómic en los universos narrativos transmedia: estudio de casos en el ámbito hispanohablante*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

(Carlos Azaustre) como expansión ficcional en formato cómic de *Perdidos*, un contenido generado por un usuario que ha llegado a las librerías.

2.13. Proyección del cómic en la música

Giovanni Remonato²⁰, de la Universidad de los Estudios de Verona, pone en evidencia las diferencias entre el “*Shackleton*” de Bustos y el de Battiato, analizando el héroe representado en el cómic y el héroe representado en la música. Ante todo vamos a ver quién fue este personaje en la realidad.

Ernest Henry Shackleton, inicialmente, fue almirante de marina inglesa pero después se dio a la exploración. Fue a cabo de una expedición suya, “Nimrad”, y luego de otra: la travesía del Antártido de una parte a otra. En el 1914 empezó la expedición con una tripulación de veintisiete hombres. Después de un año el barco se quedó encallado entre los hielos del mar; resistió durante meses en esa situación pero el 27 octubre de 1915 Shackleton dió el orden de abandonar el barco, que más tarde se hundió. Luego empezaron el recorrido a pie con las chalupas en los hombros y en fin consiguieron alcanzar la Isla del Elefante. Una vez allí Shackleton pensó atravesar la Isla del Elefante y dirigirse hacia otra isla, la Georgia del Sur, para alcanzar la estación marítima que se hallaba en ella. Después de quince días consiguió llegar, acompañado por cinco hombres, pero llegó a la parte opuesta respecto a la estación marítima: después de una marcha de treinta y seis horas logró alcanzar la estación marítima, volver después a la Isla del Elefante con otro barco y traer en salvo todos sus compañeros. Para el enrolamiento de la tripulación Shackleton se entregó a un anuncio en el periódico, el “Times”, en que enfatizaba el peligro de la expedición. Bustos representa esta aventura en cómic. La narración es de enredo regular, solo hay un flashback antes de la partida en que Shackleton está entrevistado por un periodista.

Importante además subrayar que él asumió un joven fotógrafo para inmortalizar las fases de la empresa. Bustos se queda muy fiel a los hechos reales; él

²⁰ Giovanni Remonato, *El Shackleton de Bustos y el de Battiato: un acercamiento intermedial*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

desplaza el punto de vista sobre los varios miembros de la tripulación, para variar la narración y mantener alto el aspecto fundamental de la vicisitud, es decir el humor de la tripulación. Bustos describe Shackleton como el capitán modelo, siempre alto en los ideales, que sabe escuchar, que sabe tomar también decisiones críticas (aún cuando decide matar al gato “mascota” porque sería un peso); el objetivo prioritario de la empresa es la incolumidad de sus hombres. Cuando el barco se encalla declara fracasada la misión y el traer en salvo sus hombres será lo fundamental.

La figura de Shackleton será galvanizada y levantada en los años futuros como grande líder y hombre de valor.



23. Bustos L., *Endurance-La
legendaria expedición a Antártide de
Ernest Shackleton*, 2009

Bustos tiene entre sus manos toda la documentación para un grande trabajo; lo hará de la mejor manera. Disfruta fuerza y distribución de los cuadros para utilizar del mejor modo la idea de la acción; los dibujos de los varios cuadros casi toman la forma de los icebergs o de la nieve que cae. El espacio entre un cuadro y otro es el signo distintivo que representa el transcurrir del tiempo hasta que los cuadros estarán unidos, para llamar la acción que progresivamente va a hacerse siempre más frenética y dinámica. El uso del blanco y negro también enfatiza el ritmo de la acción. Shackleton inspira incluso la música y estará presente en una pieza de Battiato dedicada precisamente al héroe inglés. Battiato firma este disco con música electrónica y sonoridad psicodélicas que señalan la pieza dedicada a Shackleton. La canción concierne la memoria, la catástrofe, una catástrofe de atmósfera psicocósmica. El inicio de la pieza es un preludio que es justamente presagio de catástrofe que está para llegar, con voz fuera de campo que “ve” la catástrofe que está para llegar; luego empieza Battiato a cantar y a describir la vicisitud del heroico Shackleton, que parte de la Isla del Elefante para salvar sus compañeros. Hacia el final la canción se hace siempre más obsesiva hasta volver a la voz de Battiato que repite el nombre de Shackleton enfatizando la sonoridad de la “Sh”, casi a recordar el chapoteo de las ondas. La música sigue con un crescendo de ritmo hasta un final desplazante en que Battiato canta una segunda estrofa en alemán, una poesía en alemán que hace referencia a un canto religioso arabesco. Hay presencia de metáforas en la canción, como en la parte en que se cita un jardín helado, quizás a medio camino entre el Eden y el Antártide.

El terreno del Shackleton de Battiato es incongruente a partir del título “Shackleton”, con leve error gráfico; después dice que alcanza la Giorgia del Sur con sólo dos hombres y no es verdad, eran más. Luego hace errores sobre latitudes falsas y profundidades marinas. El cantautor italiano hace adrede para desorientar y poner en error el escuchador/lector. De esta manera hace viajar en el archipiélago de la incertidumbre en que realidad y fantasía se funden recogiendo como modelo el rumbo de Shackleton para territorios desconocidos

y místicos, un viaje ignoto hacia un conocimiento esotérico. La expedición es casi un banco de prueba para el héroe, que superará siguiendo una cierta llave de lectura para el cómic de Bustos.



24. Bustos L.,
*Endurance-La
legendaria expedición a
Antártide de Ernest
Shackleton*, 2009

Battiato en cambio transforma el viaje en una aventura mística e interior; él define la canción como historieta acústica que se resuelve con una oración final. Hay una diferente concepción de la aventura entre las dos obras. Sería interesante también preguntarse en qué medida el cine se convierte en sugestión primaria para el cómic? Cómo puede el cómic influir y ser de referencia para el cine? El cine es sin duda preponderante para la creación de

cómics y es muy importante también la fotografía; algunas ilustraciones son la transposición de algunas fotos que hacen precisamente de modelo a enfoques e imágenes del cómic.

La dificultad de la crítica, y luego de la interpretación, se encuentra en el desarrollar los procesos cognitivos que residen en el destinatario que en el texto tiene que extrapolar el significado. Por otro lado la dificultad del producto se puede definir como la dedicación del espectador a concentrarse sobre un posible significado complejo.

2.14. La industria editorial en España

Daniel Gómez Salamanca²¹, de la Universidad Ramon Llull, pone la atención sobre el tema de la influencia de la novela gráfica en la industria española del cómic.

En tal contexto se puede considerar la historieta un vehículo de comunicación válido, teniendo en cuenta también que lo que más se ha producido es la importación; la cultura española se desvía de apropiarse de la cultura de los otros países que vienen importados a través de obras literarias. En estos momentos hay pocas adaptaciones de obras literarias en formato de cómic de autores españoles. Los autores por fin denominan la novela gráfica un movimiento artístico de vanguardia; existe la voluntad de averiguar la influencia de la novela gráfica en la industria editorial de España. ¿A qué se debe la reticencia de la industria a aceptarla? La razón fundamental es que, como ya hemos dicho, la industria editorial española es principalmente importadora; no se puede averiguar un estudio cuantitativo de la industria editorial del cómic.

Hemos podido denominar la novela gráfica como objeto de formato del cómic pero no se ha podido averiguar la preferencia de la industria a este modelo gráfico tan cercano, similar a los libros. La distribución de la novela gráfica ha intentado desvincularse de las librerías especializadas; hay que buscarlas fuera

²¹ Daniel Gómez Salamanca, *La influencia de la novela gráfica en la industria española del cómic*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

de estos lugares especializados. Las grandes cadenas de comercio españolas, el Corte Inglés por ejemplo, han respondido bastante bien a la llamada de este producto del mercado editorial.

El cómic es producto culturalmente válido y serio, dedicado por la gran mayoría de las veces a un público adulto, aunque en los años pasados, con la intención de plasmar la novela en historietas, se intentó fijar la idea que el cómic podía convertirse en una puerta de acceso de los niños a la literatura pero el resultado, como podemos ver, es opuesto.

La novela gráfica se vuelve en la transposición del cómic en formato de edición, un formato de cómic para adultos, un cómic que va a llegar a ser “mayor”.

2.15. El manga en España

Miguel Ángel Pérez Gómez²², de la Universidad de Sevilla, nos habla del pasaje del Protomanga al manga español; el desarrollo y la evolución de la recepción del manga en España. Ante todo es importante subrayar el hecho de que el manga español nace del “Fándom”; no se puede hablar de manga sin asociarlo al concepto de “Fándom”. En 1975 *Heidi* es el primer gran título de producción japonesa que llega a España.

En 1976 *Marco*, una historia lacrimógena; en 1978 *Mazinguer-Z* será la primera serie que genera gran interés en el público, que quiere más de una serie; luego saldrán *Las nuevas aventuras de Mazinguer-Z*, una serie poco violenta. Es un personaje importante porque asegura el mercado de los cómics y la película en super 8 después.

En 1984 hace su aparición *Candy Candy*; existe el manga antes de la serie de dibujos animados y tendrá gran éxito. A partir de 1984 de los mangas se empiezan a publicar las series de dibujos animados en televisión (*Candy Candy*, *Arale*, *Ken Shiro*, etc...). Los años '90 son todos para *Dragon Ball*: el mercado quiere *Dragon Ball*, un manga japonés creado por Akira Toriyama, que tendrá un éxito increíble. En este periodo, y sobre todo con el mismo

²² Miguel Ángel Pérez Gómez, *Del protomanga al manga español: desarrollo y evolución de la recepción del manga en España*, ponencia leída en el congreso Capitán España, cit.

Dragon Ball, empiezan a circular fotocopias de los mangas originales, de materia también erótica; el “Protofándom”. Al antedicho *Dragon Ball* se asocian también dos series que no tienen nada que ver con el original; una de carácter paródico, *Dragon Fall*, y otra de carácter erótico, *Dragon Ball X*. Siempre en los ‘90, con la emisión de series televisivas, como *Power Rangers*, empieza a globalizarse el interés por la cultura popular japonesa del manga.



25. Toriyama A., *Dragon Ball*, 1987

Protagonista de 1992 será *Ken Shiro*, un manga ultra violento sólo para adultos que hará su aparición también en televisión. Al ‘92 pertenece aun *Crying*

Freeman, un mixto de sexualidad y violencia. De todos modos es *Dragon Ball* el que vende más que todos los otros llevando en fin a la manga-manía, es decir consigue crear una verdadera cultura del producto.

En 1993 estamos al borde de que se cambie el modelo con el Salón del Cómic de Barcelona y en 1995 llega *Kabuki*, que habla de cultura *underground* japonesa, el saber la forma social que utilizan los personajes. En fin hay que recordar *Neko*, el primer manga español, que es más una parodia de los mangas originales. A finales de los '90 se produce un descenso de las ventas y a principios del siglo XXI, con la llegada de internet, se colapsa la venta de los ánimes.



26. Toriyama A., *Dr. Slump*
& *Arale*, 1983

Conclusiones

De este grande congreso he recibido una sensación fuertísima, a la luz de la existencia de toda una serie de fenómenos normalmente ignorados en los estudios universitarios pero que representan una llave fundamental para comprender la dimensión de la experiencia estética en el mundo actual. En casi todas las ponencias propuestas los relatores, provenientes de las mayores universidades españolas, han hecho referencia al cómic, al cine y a los otros medios de masa. La dificultad consiste en el conseguir superar las barreras entre las distintas disciplinas de estudio que han de proponer un análisis atendible del cómic en todas sus formas y matices. De todos modos es innegable, como la misma historia no sólo española ha dado prueba, que nos encontramos delante de un medio de comunicación extremadamente potente, aunque muchas veces silencioso y velado, y sobre todo “líquido”, es decir que consigue llegar prácticamente a cualquier tipo de individuo, bajo una variedad de modos y aspectos distintos, prescindiendo de su edad, condición social y grado de cultura, tanto en los años de la Guerra Civil como hoy en día. Es “líquido” por su capacidad de hacerse producto de consumo de masa y al mismo tiempo es “espejo”, porque refleja la sociedad según el lugar y el periodo histórico a que se refiere, haciéndose portador también, de manera más o menos explícita, del estado anímico de quien la compone. Luego puede tener función satírica, de denuncia, de propaganda o simplemente de entretenimiento, lo importante es conseguir interpretarlo, más allá de la apariencia y de su simple fachada gráfica.

Biografías

Eugenio Burgio (Universidad Cà Foscari de Venecia)

Eugenio Burgio (1961) enseña desde 1993 Filología romanza; se ha ocupado de mitografía cristiana en las literaturas vulgares romanzas, de tradiciones manuscritas, de recepción del mito medieval en la Modernidad; ahora está trabajando sobre la tradición del *Milione* y sobre las aplicaciones digitales en ámbito filológico.

Claudio Gallo (Universidad de los Estudios de Verona)

Claudio Gallo, (Verona 1950), es bibliotecario, docente de Historia del Cómic en la Universidad de los Estudios de Verona; docente de Historia del Cómic y de Historia de la Ilustración Editorial en el Instituto Palladio de Design de Verona; director y redactor de la revista salgariana “Il corsaro nero”. Co-curador de la colección “Salgari-Tutta l’ opera” (Rizzoli-Fabbri) y consultor editorial y autor de ensayos para *I grandi romanzi di Emilio Salgari* (20 volúmenes), curado por Mario Spagnol, (Giuseppe Turcato, Margherita Forestan), Milano, Mondadori, 2011; desde 2006 cura con Mario Allegri e Nicola Spagnolli, por la Accademia degli Agiati y la Fondazione Museo Civico de Rovereto, los seminarios bienales sobre el cómic; ha dedicado varios ensayos a Salgari narrador y periodista, a la literatura para niños del primer Novecientos y a los orígenes de la novela policíaca italiana y al cómic de los orígenes. Ha curado la antología *Per terra e per mare*, cuentos desconocidos de Emilio Salgari, *I ladri di cadaveri*, primer policíaco italiano escrito en el 1883 por Jarro, ambos en el

2004, y *Viva Salgari. Testimonianze e documenti raccolti da Giuseppe Turcato* (2006). Con Giuseppe Bonomi ha escrito *Tutto cominciò con Bilbolbul. Per una storia del fumetto italiano* (2006) y *Emilio Salgari, la macchina dei sogni* (BUR, 2011), curado la *Antologia del Giornalino della Domenica* (BD, 2007); con Fabrizio Foni *Ottocento nero italiano. Racconti fantastici e crudeli* (Aragno, 2009); con Mario Allegri ha curado *Disegnatori e illustratori nel fumetto italiano* (Fondazione Mondadori, 2012), *Disegnatori e illustratori nel fumetto italiano* (Verona, Delmiglio, 2012), y *Fumetto, cinema, televisione, teatro* (Verona, Delmiglio, 2013); con Luca Covi la antología *Cuore di Tigre* (Piemme, 2012). Su último trabajo con Giuseppe Bonomi, la cura de la versión original manuscrita de Emilio Salgari, *La Bohème italiana*, a cura de ID., Giuseppe Bonomi, Roma, Bordeaux, 2013.

Carlo Bordoni (Universidad de Pisa)

Carlo Bordoni sociólogo y periodista, ha enseñado en las Universidades de Pisa, Firenze y Napoli. Entre sus publicaciones: *Stephen King* (Liguori, 2002), *La dismisura immaginata* (Solfanelli, 2009), *La società insicura* (Aliberti, 2012), *Guida alla letteratura di fantascienza* (Odoja, 2013), *State of Crisis*, con Zygmunt Bauman (Polity, 2014). Dirige la revista *IF (Insolito & Fantastico)* y colabora a la revista *Prometeo* y a *La Letteratura del Corriere della Sera*.

Alessandro Scarsella (Universidad Ca' Foscari de Venecia)

Alessandro Scarsella es autor de estudios de historia y teoría de la literatura, de los humanistas a la edad contemporánea. Redactor de “Rivista di Ermeneutica Letteraria”, de “Cives” y de la “Miscellanea Marciana”, dedica particular atención a investigaciones sobre las formas del imaginario literario, con particular atención a la narrativa y al romance, del fantástico al realismo mágico, curando colecciones de ensayos de varios autores y publicando contribuciones en revistas y en actos de congresos nacionales e internacionales.

Se ha formado en la Universidad de Roma “La Sapienza”; ha enseñado en las Universidades de Trento, de Ferrara y en la sede del IULM de Feltre. Entre las publicaciones en volumen *Le maschere Veneziane* (Roma, 1998) y *Alessandro Baricco* (Firenze, 2003). Traductor de *Giovane poesia inglese* (Venezia, 1996; curado con G. Dowling), se ocupa de traducción poética y de teoría e historia de la traducción. Ha desarrollado y publicado además investigaciones sobre Bierce, Boiardo, Bontempelli, Buzzati, Calvino, Campo, Carrer, Colonna, Comisso, Facco, Kadare, Noventa, Scheiwiller, Turolfo, Vico, Wharton, Zanzotto. Ha colaborado con numerosas voces a la “Encyclopedia of Italian Literary Studies”. Ed. by Gaetana Marrone Puglia, New York, Routledge, 2006.

Román Gubern (Real Academia de Bellas Artes de San Fernando)

Román Gubern (Barcelona, 1934) ha trabajado como investigador invitado en el Massachusetts Institute of Technology, ha sido profesor de la University of Southern California (Los Angeles) y del California Institute of Technology (Pasadena) y director del Instituto Cervantes en Roma. Ahora es Catedrático

Emérito de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona. Ha sido presidente de la Asociación Española de Historiadores del Cine y es miembro de la Academia de Bellas Artes de San Fernando, de la American Association for the Advancement of Science y del comité de honor de la International Association for Visual Semiotics. Entre sus libros figuran: *Historia del cine* (1969), *El lenguaje de los comics* (1972), *Mensajes icónicos en la cultura de masas* (1974), *El cine español en el exilio 1936-1939* (1976), *El cine sonoro en la II República* (1977), *Comunicación y cultura de masas* (1977), *La censura: función política y ordenamiento jurídico bajo el franquismo* (1981), *La guerra de España en la pantalla. De la propaganda a la historia* (1986), *El simio informatizado* (Premio Fundesco, 1987), *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea* (1987), *La caza de brujas en Hollywood* (1987), *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas* (1989), *Del bisonte a la realidad virtual* (1996), *Proyector de luna. La Generación del 27 y el cine* (1999), *El eros electrónico* (2000), *Máscaras de la ficción* (2002), *Patologías de la imagen* (2004) y *Metamorfosis de la lectura* (2009). Ha escrito una veintena de guiones de cine y televisión.

Antonio Martín (Universidad Complutense de Madrid)

Antonio Martín: Sevilla, 1939. Ldo. Historia Contemporánea, Universidad Complutense de Madrid. Se ha especializado en la investigación de la Historia de la Prensa española y en ella, especialmente, en el estudio de la sociología e historia de los tebeos, las relaciones sociales y la industria del cómic español. Su trayectoria ha discurrido hasta hoy en una doble vertiente como investigador del cómic y como técnico editorial en su industria, lo que le ha proporcionado un conocimiento privilegiado del medio y una experiencia doble que le permite

una visión global del cómic y la mejor comprensión de su problemática.

Creó en 1968 el Grupo de Estudios de las Literaturas Populares y de la Imagen (GELPI) y la revista *Bang!*, especializada en el estudio del cómic, que editó y dirigió hasta el año 1977.

Su producción científica consta de publicaciones españolas e internacionales (libros, capítulos de libros, artículos científicos y divulgativos, prólogos, etc.), conferencias en numerosos foros académicos, profesionales y populares de varios países, y la organización de numerosas exposiciones, sobre el cómic. Específicamente ha publicado tres libros propios sobre la historia del cómic y los tebeos españoles, y ha participado con los textos de sendos capítulos en otros cinco libros de varios autores y en varios números monográficos de revistas especializadas. Además ha generado una abundante Bibliografía, en crecimiento, que le acredita como uno de los mayores conocedores del cómic español, con una destacada especialización en el estudio de la industria editorial española de cómics y en los temas: los orígenes del cómic español (1854-1917), del cómic de la Guerra Civil española (1936-1939), el cómic político de la Dictadura franquista (1939-1970) y el cómic político clandestino durante la Transición española (1975-1982).

Ha participado con ponencias y comunicaciones sobre el cómic en distintos Congresos, Coloquios y Cursos en: Barcelona; Madrid; Salón Internacional de Lucca (1973); Exposición y Coloquios sobre la Historieta Catalana (Bologna, 1985); Coloquio Internacional Les Inventeurs de la BD (1996, Bruselas); Amadora; Curso de Verano en El Escorial; Universidad de Alicante; Universidad de Granada; Centro de Cultura de la Embajada de España en México D.F.; Exposición "Desacuerdos" Museo MACBA, Barcelona; Coloquio Centro José Guerrero de Arte de Granada Universidad de Sevilla; Feria Internacional del Libro (Tokyo, 2008); Coloquio Internacional sobre Dictadura y Cómic (Centro de Alta Cultura de Cerissy-La Salle, 2010); Congreso internacional sobre Los Niños y la Guerra Civil española (Universidad de Clermont-Ferrand, 2011).

Veronica Orazi (Universidad de los Estudios de Torino)

Competencias filológicas (área ibero-romanza) y ecdóticas finalizadas al estudio y a la edición crítica de textos medievales y a la edición genética de textos modernos y contemporáneos;

Competencias traductológicas: traducción literaria (español y catalán) de obras y autores españoles y catalanos modernos y contemporáneos; Competencias didácticas en ámbito académico (Carrera Trienal, Carrera Magistral, Doctorado de investigación, Máster): docente de Literatura Española, Lengua y Traducción Española, Lengua y Literatura Catalana, Filología Ibero-Romanza; competencias lingüísticas: español, catalán, francés e inglés. Competencias editoriales: Editor y Jefe-redactor de revistas científicas, actos de congresos, misceláneas (área humanística, ibero-romanza). Es Presidente de la Asociación Italiana de Estudios Catalanos.

Ivo Lombardo (Venecia, escritor y guionista)

Ivo Lombardo (Venecia, 1964), ha vivido dieciocho años en Marsala, donde ha conseguido el bachillerato científico. Vuelto a Venecia, ha conseguido luego la licenciatura en Ciencias Biológicas en la Universidad de Padova y un Máster en Ciencias de la Pesca en la Universidad de Aberdeen, en Escocia.

A la actividad de biólogo une la de la prensa de actualidad por periódicos e instituciones culturales vénetas, y además la de escritor, que le ha llevado a publicar, de 1998 a hoy, *Una partita di calcio a Venezia* (Cartotecnica Veneziana), *Sherlock Holmes a Venezia. Diabolico complotto al Palazzo Ducale* (GB), *Nemesi di un mito* (cuento presente en la antología *Raccontare*

Venezia, Supernova), *Ricordi veneziani di fine millennio* (Supernova), *Strane situazioni...Ricordando Edgar Allan Poe* (La Versiliana). A estos se añaden también dos romances breves publicados en privado en 2005: *Le mattine in piazza* y *Una domenica in laguna*. Se cuentan en el activo varios reconocimientos literarios, como el Premio San Marco-Città di Venezia y el Premio di Lerici.

Manuel Barrero (Universidad de Sevilla)

Manuel Barrero (Zamora, 1967)

Licenciado en Ciencias Biológicas y doctorando de Ciencias de la Comunicación, por la Universidad de Sevilla en ambos casos. Autor de la investigación *Prensa satírica, humor gráfico e historieta en Sevilla, 1864-2000* (Diploma Estudios Avanzados, marzo de 2004) y defenderá en la Universidad de Sevilla la tesis *Sistemática y catalogación de la historieta*.

Ha sido redactor y asesor editorial en Planeta-DeAgostini (1989-2002) y desde 2001 dirige la revista electrónica Tebeosfera, publicación especializada en textos académicos sobre humor e historieta de referencia nacional (*Periodicomanía*) e internacional (*Neuvieme Art*). Desde 2008, coordina el *Gran catálogo de la historieta*, la mayor base de datos general sobre sátira gráfica e historieta en lengua española, una de las más rigurosas y completas del mundo (más de 200.000 fichas).

Conferenciante y articulista, ha publicado en: *International Journal of Comic Book Art*, *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, *Mundaiz*, *Quevedos*, *Diálogos de la Comunicación*, *Literaturas*, *Foro. Revista de Ciencias Jurídicas y Sociales*, *Arbor. Revista de Ciencia Pensamiento y Cultura*, *RevistaUSP*, *El Norte de Castilla* y otras publicaciones. También es codirector de la revista *Historietas* (Universidad de Cádiz), única revista académica sobre cómic publicada en España hasta 2013.

Entre los libros en los que ha colaborado o escrito destacan: *Alan Moore. El señor del tiempo* (Global, Valencia, 1996), *Barry Windsor-Smith. La Mirada Infinita* (Planeta, Barcelona, 2000), *Víctor de la Fuente. Homenaje* (Recerca, Mallorca, 2003), *El terror en el cómic* (Comunicación Social, Sevilla, 2003), *Enciclopedia General de Andalucía* (C&T, Málaga, 2004), *Tebeosfera* (Astiberri, Bilbao, 2005), *Morfología del humor* (Padilla, Sevilla, 2007), *Violencia desenfocada* (Corchea69, Sevilla, 2008), *Cultura y entretenimiento en los medios* (Universidad de Málaga, 2009), *La risa periodística: Humor y sátira, de la prensa a Internet* (Universidad de Valencia / Tirant lo Blanch, 2010), *La imagen del mito* (Dolmen, Palma de Mallorca, 2011), *Narrativa gráfica* (Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México, 2012), *Radiografías de una explosión* (Modernito Books, Madrid, 2013), *Gran catálogo de la historieta. Catálogo de los tebeos 1880-2012* (ACyT Ediciones, Sevilla, 2013) y *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos* (Arco Libros, Madrid, 2013).

Paola Bellomi (Universidad de los Estudios de Verona)

Paola Bellomi se ha formado en la Universidad de Verona y en la Universidad de Salamanca, consiguiendo el título de Doctora en Literaturas Extranjeras y Ciencias de la Literatura y en Cuestiones de Lengua, Sociolingüística y Crítica Textual Españolas. En la actualidad colabora con el Departamento de Lenguas y Literaturas Extranjeras de la Universidad de Verona.

Sus líneas de investigación van del teatro español contemporáneo a la literatura del exilio, de la periodística a la sociología de la literatura y los estudios de género. En particular, PB se ha ocupado del estudio de la obra de Fernando Arrabal. Además PB ha llevado a cabo el análisis de las páginas literarias de la revista progresista *Triunfo* en la década de los años setenta, centrándose en el estudio de la relación que hay entre literatura y compromiso. Los resultados de sus investigaciones se han publicado tanto en revistas

nacionales como internacionales; entre sus trabajos monográficos se pueden recordar:

Periodismo cultural y compromiso político. Las páginas literarias de "Triunfo" (1970-1978), Cáceres, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura, 2011.

Il ciclo italiano di "Amadis di Gaula": la collezione della Biblioteca Civica di Verona, Verona, QuiEdit, 2011.

Pánico! La creazione secondo Fernando Arrabal. La vita e l'opera di un apolide libertario. Con prefación de Fernando Arrabal, Alessandria, Edizioni Dell'Orso, 2013.

Paola Bellomi forma parte del grupo de investigación del "Progetto Mambrino. Il romanzo cavalleresco spagnolo nell'Italia del Rinascimento". Es miembro de la AISPI (Associazione Ispanisti Italiani) y de BETA (Asociación de Jóvenes Doctores en Hispanismo).

Francesco Cesari (Università Ca' Foscari - Venezia)

Francesco Cesari, musicólogo, alumno de Giovanni Morelli, se ha dedicado principalmente al estudio del melodrama italiano. Miembro del comité escentífico de la edición crítica *Ricordi* de las obras de Giacomo Puccini, ha publicado por Suvini-Zerboni la edición filológica de las composiciones vocales para habitación de Vincenzo Bellini. Pertenece a los curadores de un volumen de carteos de Amilcare Ponchielli (*Il Poligrafo*), y del volumen *Edgar, Musset, Fontana, Puccini* (Edizioniplus), dentro del cual ha curado además la edición crítica del libreto de Ferdinando Fontana para el *Edgar* de Puccini. De 2003 a 2008 ha tenido el curso de "Elementos de historia de la poesía por música" en el TARS (Técnicas Artísticas y del Espectáculo) de Cà Foscari, ocupándose en particular de las relaciones entre métrica poética y estructuras métrico-rítmicas de la música. De 2008 a 2013 fue titular del curso de "Historia de la literatura

por música”, siempre en Cà Foscari, donde es investigador universitario retribuido con cheque por el Proyecto de Investigación de Interés Nacional *Articoli di argomento musicale nei quotidiani veneti, toscani e sardi dell’ Ottocento*.

En el campo de los estudios cinematográficos se ocupa de Jesús Franco desde hace años y a su figura ha dedicado varias contribuciones online y por prensa. Entre estos últimos, el ensayo *La tela di Jess* publicado en la revista internacional “Arts and Artifacts in Movie”, el volumen *Il caso Jesús Franco* y los dos números de “Nocturno Dossier” dedicado al cine director español, que ha curado junto con Roberto Curti. Ha escrito además las notas introductorias para películas de Franco publicadas en dvd por la Manga Films.

Jesús Jiménez Varea (Universidad de Sevilla)

Jesús Jiménez-Varea es licenciado en Física y doctor en Comunicación Audiovisual, con una tesis sobre la narratología de la historieta. Es profesor del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Universidad de Sevilla, donde imparte docencia sobre materias relacionadas con la imagen y la narrativa audiovisual, incluyendo la asignatura "Cómico y Humor Gráfico". Su labor investigadora se ha centrado en los medios de comunicación de masas, especialmente en el cómic, y sus trabajos han aparecido en libros y revistas españolas e internacionales, como *Arbor*, *International Journal of Comic Art* y *The Journal of Popular Culture*. Asimismo ha impartido docencia y conferenciado sobre estos temas en varios países de Europa y América.

Felice Gambin (Universidad de los Estudios de Verona)

Felice Gambin es profesor asociado de literatura española en la Universidad de los Estudios de Verona. Ha publicado ediciones críticas y estudios específicos de textos en prosa y en poesía de las literaturas ibéricas del XV al XVII siglo. Entre los numerosos proyectos de investigación, se ha ocupado de estudiar las relaciones que se construyeron en Europa occidental, a partir del Bajo medievo, entre las comunidades locales mayoritarias y tres importantes minorías culturales (judíos, moros y gitanos).

Luz Celestina Souto (Universidad de Valencia)

Licenciada en Letras y Profesora en Letras por la Universidad de Buenos Aires. Postgrado en educación y Máster con mención de calidad en Estudios Hispánicos Avanzados -ambos realizados en la Universidad de Valencia. Actualmente trabaja como Técnica Superior de Investigación en el Proyecto Consolider “Patrimonio Teatral Clásico Español. Textos e instrumentos de investigación”, adscrito al Departamento de Filología Española de la Universidad de Valencia. En el mismo realiza tareas como gestora del proyecto y como editora del Teatro Clásico Español. También es investigadora del proyecto Artelope y del Microcluster “Cultura y Sociedad en la era Digital” del Valencia Campus de Excelencia Internacional.

Se encuentra en la fase final de la tesis de doctorado, dirigida por el Dr. Joan Oleza Simó y titulada “Ficciones sobre la expropiación de menores en el Régimen Franquista y la apropiación de menores en la Dictadura Argentina: el exterminio ideológico y sus consecuencias en la narrativa actual”.

-Comité de Redacción de *Kamchatka. Revista de análisis cultural*.

-Colabora con el suplemento cultural *Posdata* del diario *El Levante*.

Fabrizio Capigatti

Fabrizio Capigatti (Venecia, 1976), inicialmente autor de Juegos de Rol de los cuales ha publicado “Venetia Obscura” (2000), “Venetia Obscura-Espansione Laguna” (2003) y “Charme” (2005). Como guionista de cómics: en el 2007 crea el personaje de Capitan Venezia y publica “Capitan Venezia-Le origini dei Capitani”; en el 2008 presenta en “Fumetti in TV” el álbum “Il Folle volo” (Edizioni del Vento); en el 2012 sale “Vola mio angelo, vola” (Bottero editore) y la nueva miniserie de “Capitan Venezia”. De próxima publicación “Angie & Devie-Episodio 3” (Manicomix editore). Está trabajando al proyecto “47 Ronin manga” junto con Emanuele Tenderini en colaboración con el International Manga Museum de Kyoto y la Universidad de Cà Foscari de Venecia. Ahora está ocupado sobre el guión de dos entregas de una web-serie de los Manetti Bros.

Emanuele Tenderini

Emanuele Tenderini es un historietista veneciano. Con el cómic cult “100 anime”, publicado por el editorial francés Delcourt, crea un estilo, llegando a ser uno de los más grandes exponentes mundiales de la técnica de coloración digital. Luego sigue su recorrido con las mayores realidades editoriales europeas: “Wondercity”, de la francesa Soleil, vendido en 9 países del mundo; “Oeil de Jade” es publicado por los prestigiosos Umanoidi Associati; “The Odyssey” lo ve al lado del dibujante de cartones americano Ben Caldwell. En el mercado italiano colábor a la realización de “Dylan Dog” y “Dampyr” por Sergio Bonelli Editore. Otras colaboraciones con Ankama, por otro cult “DEI”, LeLombard por un cómic histórico sobre la vida de Guglielmo il Conquistatore y Glènat, con un cómic sobre Leonardo Da Vinci y una biografía del escritor japonés Mishima. Es el creador del estilo “Hyperflat”.

Raúl Rodríguez Ferrándiz (Universidad de Alicante)

Raúl Rodríguez Ferrándiz, Profesor Titular de Semiótica de la Comunicación de Masas en la Universidad de Alicante. Ha escrito *Apocalypse Show. Intelectuales, televisión y fin de milenio* (2001), *Frankenstein y el cirujano plástico. Una guía multimedia de semiótica de la publicidad* (junto a Kiko Mora, 2002) y *La musa venal: producción y consumo de la cultura industrial* (Premio Internacional de Ensayo “Miguel Espinosa” 2010). Fue becario posdoctoral en la Universidad de Bolonia (2000) y realizó un Teaching Staff en la Universidad de Florencia (2003). Ha publicado en *International Journal of Communication*, *Critical Studies in Media Communication*, *Revista de Occidente*, *Claves de Razón Práctica*, *Comunicar* y *Designis*, entre otras revistas. Codirige el Máster en Comunicación e Industrias Creativas de la Universidad de Alicante.

Giovanni Remonato (Universidad de los Estudios de Verona)

Giovanni Remonato ha estudiado germanística en la universidad de Udine y Klagenfurt. Actualmente es doctorando en el departamento de lenguas y literaturas extranjeras de la universidad de Verona. Su proyecto de investigación se basa en el cómic y El Olocausto. Se ha ocupado también de cómic de lengua alemana y de Hugo Pratt, y además de literatura alemana del siglo XX.

Daniel Gómez Salamanca

Daniel Gómez es Doctor en estudios avanzados en comunicación (con una tesis sobre la industria del cómic en España), Máster en Ficción en Cine y Televisión, licenciado en Periodismo, licenciado en Comunicación Audiovisual, y estudia ilustración en la Escola de la Dona.

Ha trabajado como animador en D'Ocon Films y Triacom Audiovisual y como ilustrador freelance. Ha publicado viñetas de humor en las revistas Nova Ciutat Vella y Sant Andreu de Cap a Peus.

Tiziana Migliore (Universidad Ca' Foscari de Venecia)

Tiziana Migliore es investigador universitario retribuido con cheque de investigación en semiótica en la Universidad Cà Foscari de Venecia y vicepresidente de la Associazione Internazionale di Semiotica Visiva. Coordinador escentífico del LISaV-Laboratorio Internazionale di Semiotica a Venezia- es especialista de arte contemporánea, retórica y comunicación. Escribe en *Il Manifesto* y es directora de la colección de Semiótica del arte *Riflessi*, Aracne Edizioni, Roma.

Ha dirigido y co-dirigido congresos nacionales e internacionales y tiene al activo más de cincuenta artículos escentíficos. Entre sus publicaciones: *Biennale di Venezia. Il catalogo è questo* (Aracne, 2012), *Miroglifici. Figura e scrittura in Joan Miró* (Et al. EDIZIONI 2011), *Retorica del visibile. Strategie dell' immagine tra significazione e comunicazione* (a cura di, 2 vols, Aracne, 2011), *The Architecture of Babel. Creation, Extinctions and Intercessions in the Languages of the Global World* (a cura di, con P. Fabbri, Olschki, 2011), *Ernst Gombrich on the knowledge, theory and analysis of art* (a cura di, *Journal of Art Historiography*, n. 5), *Argomentare il visibile* (a cura di, Esculapio, 2008).

Miguel Ángel Pérez-Gómez (Universidad de Sevilla)

Miguel Ángel Pérez-Gómez está licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla y es doctorando del Departamento de Comunicación de la Universidad de Sevilla su tesis es sobre la producción audiovisual del fandom y la cultura participativa. Sus otros intereses en el ámbito de la investigación son sobre el cine fantástico europeo, el cómic, ficción televisiva y cultura popular japonesa. Entre otros eventos internacionales ha participado en Queer Screen Cultures (University of Nottingham, 2009), the 2010 and 2011 AATI Conferences (Italy). Es también el editor del libro electrónico *Previously On: Multidisciplinary Studies on TV Series in the Third Golden Age of Television*. También escribe sobre cómics en Entrecomics, Rock de Lux y Laraña.

Bibliografía

- Altarriba A., *El arte de volar*, Castalla, Edicions de Ponent, 2009.
- Barbieri D., *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, 2009.
- Barbieri D., *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*, Roma, Coniglio Editore, 2010.
- Barbieri D., *Maestri del Fumetto. Quarantuno grandi autori fra serialità e graphic novel*, Roma, Tunuè, 2012.
- Barrero M., *Conan: La imagen de un mito*, Dolmen Editorial, 2011.
- Barrero M., *La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial*, Dolmen Editorial, 2009.
- Barrie J.M., *Peter Pan*, New York, Charles Scribner' s Sons, 1911.
- Battaglia D., *The Devilish Compulsion*, Top Spot, 1953.
- Booth C., Penn Warren R., *Understanding Fiction*, New York, F.S. Crofts & Co., 1943.
- Bordoni C., *Introduzione alla sociologia dell' arte*, Liguori, 2008.
- Bordoni C., *La società insicura. Convivere con la paura nel mondo liquido. Conversazione con Zygmunt Bauman*, Aliberti, 2012.
- Bordoni C., *Stephen King. La paura e l' orrore nella narrativa di genere*, Liguori, 2002.
- Burgio E., "Una bella cosa che vidi": pedagogia della carità e rappresentazione della società urbana in Edmondo De Amicis, "Cuore" (1886), in ANUARI VERDAGUER, vol. 20, pp. 9-42 (Articolo su rivista), 2012.
- Burgio E., *Note sulla storia linguistica del' Italia unita (all' uso di lettori non italiani)*, in ANUARI VERDAGUER, vol. 17, pp. 63-89 (Articolo su rivista), 2009.
- Burgio E., *Sulle "origini non scritte delle letterature romanze"*, in MEDIOEVO ROMANZO, vol. 33, pp. 170-183 (Articolo su rivista), 2009.
- Burroughs E.R., *Tarzán de los monos, Tarzan of the apes*, All Story Magazine, 1912.
- Bustos L., *Endurance; la legendaria expedición a Antártide de Ernest Shackleton*, Planeta De Agostini, 2009.

Cesari F., *Il caso Jesús Franco*, Granviale, 2010.

Cesari F., *La tela di Jess*, in AAM.TAC, vol. 5, pp. 139-157 (Articolo su rivista), 2009.

Cesari F., *Tre Orloff d' annata*, in FILMIDEE, vol. 3, pp. 1-10 (Articolo su rivista), 2012.

Conrad J., *Corazón de Tiniebla, Heart of Darkness*, Edinburgh, Blackwood' s Magazine, 1899.

Crepax G., *Valentina*, Milano, Milano Libri, 1968.

Christie A. *Poirot a Styles Court*, London, John Lane, 1920.

De Isusi García J., *Los viajes de Juan sin tierra*; vol. 1^ *La pipa de Marcos*, Astiberri Ediciones, 2004., vol. 2^ *La isla de Nunca Jamás*, Astiberri Ediciones, 2007., vol. 3^ *Río Loco*, Astiberri Ediciones, 2008., vol. 4^ *En la tierra de los Sin Tierra*, Astiberri Ediciones, 2010.

Doyle A.C., *Sherlock Holmes; A Study in Scarlet*, London, Ward Lock & Co., 1887.

Gago García M., *El Guerrero del Antifaz*, Valencia, Editorial Valenciana, 1943.

Gallo C., Bonomi G., *Emilio Salgari, La macchina dei sogni*, Milano, BUR Rizzoli, 2012.

Gallo C., Bonomi G., *Tra ombre e brume*, Verona, Scripta, 2013.

Gambin F., *Azabache.El debate sobre la melancola en la España de los Siglos de Oro*, Madrid, Biblioteca Nueva, 2008.

Giménez C., *Paracuellos*, Madrid, Ediciones de la Torre, 1979.

Gubern R., *El cine español en el exilio*, Lumen, Barcelona, 1976.

Gubern R., *El discurso del cómic* (con Luis Gasca), Cátedra, Madrid, 1988.

Gubern R., *El lenguaje de los cómics*, Península, Barcelona, 1972.

Gubern R., *Patologías de la imagen*, Anagrama, Barcelona, 2004.

Gubern R., *Proyector de luna*, Anagrama, Barcelona, 1999.

Hara T, Okamura Y., *Ken Shiro, Hokuto no Ken*, Shueisha, 1983-1988.

Jiménez Varea J., *El contexto de la historieta*, en Revista internacional de comunicación, N°.15, 2006, págs. 192-209.

Jiménez Varea J., *El sujeto efímero: la fotografía como culminación del lugar de la muerte en la imagen popular*, en revista internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, N°.1, 2002, págs. 149-160.

Jiménez Varea J., *Formas y contenidos. Evolución del lenguaje y de los argumentos en la historieta española*, en Ciencia, pensamiento y cultura, N° Extra 2, 2011, págs. 43-62.

Koike K., *Crying Freeman, Crying Furiiman*, Shogakukan, 1986-1988.

Lara A., *El apasionante mundo del tebeo*, Madrid, Ed. Cuadernos para el diálogo, 1968.

Lee S, Ditko S., *Spider Man*, Marvel Comics, 1962.

Lombardo I., *L' appartamento veneziano*, Europa Edizioni (Roma), 2013.

Lombardo I., *Strane situazioni... Ricordando Edgar Allan Poe*, La Versiliana, 2010.

McCay W., *El pequeño Nemo en el País de los sueños, Little Nemo in Slumberland*, New York Herald, James Gordon Bennett Jr., 1905-1911., *In the Land of Wonderful Dreams*, New York American, William Randolph Hearst, 1911-1913.

Melville H., *Moby Dick or The Whale*, New York, Harper & Brothers Publishers, London, Richard Bentley, 1851.

Migliore T., *Biennale di Venezia. "Il catalogo è questo"*, Roma, Aracne (collana Riflessi), 2012.

Migliore T., *Miroglifici. Figura e scrittura in Joan Mirò*, Roma, Et Al. (collana Stella variabile), 2012.

Migliore T., *Paolo Fabbri legge Ebdòmero. Letteratura e pittura nell' opera di De Chirico*, Roma, Aracne, 2008.

Mizuki K., *Candy Candy, Kyandi Kyandi*, Kodansha, 1975.

Nagai G., *Mazinguer Z, Majinga Z*, Shueisha, 1972.

Orazi V., *El arte de las Putas*, Introduzione, edizione critica, traduzione e note a cura di V.O. Alessandria, Edizioni dell' Orso, 2012.

Orazi V., *Il calligramma nell' Avanguardia spagnola*, Alessandria, Edizioni dell' Orso, 2004.

Orazi V., *Storie di virtù insidiata*, Introduzione, edición crítica, traducción e note a cura di V.O. Alessandria, Edizioni dell' Orso, 2006.

Pérez de Urbel J., *Flechas y Pelayos*, Madrid, Delegación Nacional del Frente de Juventudes, 1938-1949.

Pérez Gómez M.A., "Scarface". *Hawks/De Palma*, en revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación de Sevilla, N°.5, 2009, págs. 157-189.

Pérez Gómez M.A., *El culto al pixel: una aproximación al retrogaming como forma de fándom*, en revista internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, N°.7, 2009, págs. 222-234.

Pérez Gómez M.A., *Multiculturalismo Pop. El caso de los docurealities de viaje con destino Japón*, en revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, N°.9, 2011, págs. 132-145.

Poe E.A., *La Caída de la casa de Usher, The Fall of the house of Usher*, Philadelphia, Burton' s Magazine, 1839.

Poe E.A., *La Máscara de la Muerte Roja, The Mask of the Red Death*, Philadelphia, Graham' s Magazine, 1842.

Pratt H., *Corto Maltese; Una ballata del mare salato*, Sgt. Kirk, Florenzo Ivaldi Editore, 1967.

Remi "Hergé" G., *Las Aventuras de Tin Tin, Les Aventures de Tin Tin*, Moulinsart, 1929-1983.

Roca P., *Arrugas*, Spain, Delcourt, 2007.

Roca P., *El Faro*, Spain, Tunué, 2007.

Roca P., *El invierno del dibujante*, Spain, Astiberri Ediciones, 2010.

Roca P., *Las calles de arena*, Spain, Astiberri Ediciones, 2009.

Rodríguez Ferrándiz R., *Apocalypse Show: Intelectuales, televisión y fin de milenio*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2001.

Rodríguez Ferrándiz R., *La musa venal. Producción y consumo de la cultura industrial*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2010.

Rodríguez Ferrándiz R., *La publicidad como industria cultural*, Biblioteca Nueva, Madrid, 2008.

Scarsella A., *Dal realismo magico al fumetto*, Dal realismo magico al fumetto Laboratorio per lo studio letterario del fumetto Studi raccolti e coordinati da Alessandro Scarsella, Venezia, Granviale Editori, pp. 9-24 (Prefazione/Postfazione), 2012.

Scarsella A., *Postille di metodologia a margine di paraletteratura, cinema, fumetto e graphic novel*, Autori, lettori e mercato nella modernità letteraria. Vol. 2, Pisa, Edizioni ETS, pp. 607-617 (Articolo su libro), 2011.

Scarsella A., *Tre momenti del racconto fantastico catalano: 1920-1990*, in RIVISTA ITALIANA DI STUDI CATALANI, vol. 3, pp. 43-76 (Articolo su rivista), 2013.

Spyri J., *Heidi*, Switzerland, Friedr Andr. Perthes, 1880.

Toriyama A., *Dr. Slump & Arale*, Shueisha, 1980-1984.

Toriyama A., *Dragon Ball*, Shueisha, 1984-1995.

Índice de las imágenes

1. Pratt H., <i>Corto Maltese-Una ballata del mare salato</i> , 1967.....	5
2. Eggleton B., <i>The white Wave</i> , 2010.....	6
3. Mc Cay W., <i>Little Nemo in Slumberland</i> , 1911.....	7
4. Crepax G., <i>Valentina</i> , 1968.....	8
5. Poe E.A., <i>The mask of the red death</i> , 1842.....	9
6. Barks C., <i>Donald Duck Family Tree</i> , 1961.....	13
7. Barks C., <i>Donald Duck Intro</i> , 1952.....	15
8. El Espectador, <i>Monos Revista El Espectador</i> , 1989.....	19
9. De Isusi J., <i>Los viajes de Juan sin tierra-Rio Loco</i> , 2008.....	22
10. De Isusi J., <i>Los viajes de Juan sin tierra-La pipa de Marcos</i> , 2004.....	22
11. Galleppini A., <i>Tex-La mano rossa</i> , 1964.....	23
12. Chúmez C., <i>Penuria laboral</i> , 1992.....	27
13. Chúmez C., <i>Visión de la Muerte</i> , 1991.....	28
14. Roca P., <i>Arrugas</i> , 2007.....	32
15. Roca P., <i>Arrugas</i> , 2007.....	33
16. Roca P., <i>El invierno del dibujante</i> , 2010.....	34
17. Tenderini E., <i>Capitan Venezia-Le origini dei Capitani cover</i> , 2012.....	37
18. Tenderini E., <i>Lúmina-Temple</i> , 2014.....	38
19. Flechas y Pelayos, <i>Flechas y Pelayos revista para niños</i> , 1941.....	40
20. Flechas y Pelayos, <i>Flechas y Pelayos revista para niños</i> , 1943.....	42
21. Giménez C., <i>Paracuellos</i> , 1979.....	43
22. Giménez C., <i>Paracuellos</i> , 1979.....	44
23. Bustos L., <i>Endurance-La legendaria expedición a Antártide de Ernest Shackleton</i> , 2009.....	47
24. Bustos L., <i>Endurance-La legendaria expedición a Antártide de Ernest Shackleton</i> , 2009.....	49
25. Toriyama A., <i>Dragon Ball</i> , 1987.....	52
26. Toriyama A., <i>Dr. Slump & Arale</i> , 1983.....	53

