

CATACRACK! 1ª Jornada d'Estudis dels Còmics.

UIB - Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca

Resum de les ponències



«Sobre la narració visual»

Dr. Benjamin Fraser

Universitat d'Arizona, Estats Units

«Què pot fer un cos?» Aquesta pregunta ha sorgit en diversos discursos, entre els quals destaquen l'exploració del cos des d'una perspectiva filosòficofenomenològica, artística i estètica. En el nostre context, la interrogació s'insereix en l'àmbit del còmic i la novel·la gràfica.

Seguint els paràmetres enunciats per Gilles Deleuze en el seu llibre *Spinoza: Practical Philosophy* (*'Espinoza: Filosofia pràctica'*), «Un cos pot ser qualsevol cosa. Pot ser un animal, un cos de sons, una ment o una idea. Pot ser un corpus lingüístic, un cos social, una col·lectivitat». Inspirat pel pensament espinozista, Deleuze torna a la seva filosofia per trobar proposicions que ajudin a comprendre millor la vida, el moviment, la consciència i l'acció. El cos es revela com el nus en el qual conflueixen dues relacions: una de caràcter cinètic i l'altra, dinàmica. Espinoza afirmava: «Perquè, de fet, ningú encara no ha determinat què pot fer el cos». Proposició: entenem els còmics com a cossos. Poden parlar amb paraules, però també amb moviments. Els cossos es desplacen a través de l'espai i del temps. Criden, xiuxiuegen, assenyalen, indiquen i, d'alguna manera, dirigeixen l'atenció. Els cossos s'estiren, es retorcen, empenyen, salten, acceleren, alenteixen, es contrauen, es retiren i descansen. Els cossos respiren, digereixen, bomben sang. Des d'aquest punt de vista, en el còmic, la narració no és només un acte de parla, sinó també un moviment corporal que implica tots els aspectes del cos del còmic: la línia, l'estil gràfic, la retolació, la coloració, el disseny de la pàgina, l'estructura, i tot allò que el teòric del còmic Thierry Groensteen ha anomenat «solidaritat icònica», és a dir, «el joc relacional d'una pluralitat d'imatges interdependents com a fonament ontològic únic dels còmics». A partir d'una selecció d'exemples extrets del corpus del còmic global, observarem la substància corporal de la narració del còmic en acció, amb obres i autors com Pere Joan, Julie Doucet, Nick Drnaso, Brecht Evens, Emil Ferris, Keum Suk-Gendry Kim, Shigeru Mizuki, Ana Penyas, Joe Sacco, Seth, R. Sikoryak, Marc-Antoine Mathieu i Chris Ware.



«Hergé. El segle XX a *Les aventures de Tintín*»

Dr. Bartomeu Castell Pons

Doctor en Història per la Universitat de les Illes Balears

Hergé, pseudònim de Georges Remi, és l'autor primordial de l'anomenada «línia clara», una de les tendències artístiques més importants del còmic francobelga i un dels artistes més influents del món del còmic, considerat el novè art. La seva principal creació són *Les aventures de Tintín*, en les quals plasma tota una sèrie d'esdeveniments històrics mundials del segle XX. En aquesta ponència s'ofereix un repàs dels fets històrics més significatius exposats per Hergé en la primera etapa de la seva producció artística, així com una anàlisi detallada de dos àlbums concrets, escrits i dibuixats en dues èpoques diferents de la seva vida, corresponents a la segona i tercera etapes de la seva obra. En primer lloc, la ponència inclou una introducció que detalla l'origen del personatge de Tintín, els mitjans de comunicació en què Hergé va dibuixar les seves vinyetes i les editorials que varen publicar els seus àlbums. A continuació, es presenten els esdeveniments històrics que Hergé reflecteix en cadascun dels àlbums de la seva primera etapa, des de *Tintín al país dels soviets* fins a *El ceptre d'Ottokar*. En tercer lloc, s'analitza la situació històrica mundial que va impedir Hergé publicar esdeveniments històrics durant la seva segona etapa, i se centra en el cas concret de l'àlbum *El cranc de les pinces d'or*. Finalment, es descriu el moment vital d'Hergé i el context històric que el varen portar a escriure i dibuixar el doble àlbum *Objectiu: la Lluna* i *Aterratge a la Lluna*, exemples clau de la seva tercera i darrera etapa creativa, en la qual, certament, es va avançar a la Història.

«Fora de context. Una mirada del còmic fora del fet narratiu»

Pere Joan

Clúster de Còmic de Mallorca

Aquesta ponència proposa observar la pàgina de còmic més enllà de la seva funció estrictament narrativa, i considerar-la també un objecte estètic en si mateix. Es tracta d'analitzar com, de vegades, l'autor afegeix un significat que no necessàriament reforça la història narrada, sinó que cerca un efecte estètic o conceptual independent del context narratiu.

Aquests recursos no haurien de frenar la lectura de la història, sinó enriquir-ne el contingut, accentuar la naturalesa gràfica d'aquest mitjà i oferir la possibilitat d'una recreació posterior a través de la contemplació. Això permet abstrèure's de la narració i ressaltar l'especificitat d'un mitjà imprès en paper, que pot jugar amb les unitats de pàgina i la distribució de vinyetes per ampliar el sentit fins a nivells rítmics, musicals, estètics o conceptuals.



Des d'aquesta perspectiva, s'analitzen diversos efectes o significats —aparents o ocults— que es troben tant en la pàgina vista com un objecte en si mateix com en una vinyeta aïllada. Es poden observar ritmes, la pàgina com una actuació musical (Coll, Max, Micharmut), la seva semblança amb un estampat (*Little Nemo*), la importància de la uniformitat (*Els Barrufets*), el punt de vista aeri per a una descripció exhaustiva a la manera de Brueghel (Opisso, Blanco, els extrems d'estiu i Nadal dels tebeos antics), repetició d'un recurs (Chris Ware), esquemes per explicar vides, actituds i trajectòries individuals o col·lectives (també Chris Ware), vinyetes aïllades que contenen una visió poètica i concentrada que poden passar desapercebudes a simple vista (Hergé), i també l'ús excepcional de la historieta com a substitut de recursos habituals (diaris *Libération* i *ARA*).

«La història en els còmics. Una aproximació»

Dr. Antoni Marimon Riutort
Catedràtic d'Història Contemporània
Universitat de les Illes Balears

La història i el còmic tenen en comú el fet d'esser dues maneres de narrar. Mentre que la història pretén reflectir el passat de la manera més objectiva possible, el còmic ho pot fer d'una forma molt més lliure. En línies generals, Aquesta ponència examina diferents tipus de còmics en relació amb la història, des dels més freqüents, que podem anomenar d'ambientació històrica, en els quals la història, utilitzada amb més o menys rigor, serveix de context per a tota mena d'aventures. Però també hi ha còmics que pretenen explicar o reconstruir el passat, ja sigui amb un caràcter didàctic o com a veritables assajos, semblants a una obra acadèmica. Un tipus especial són els còmics que podríem qualificar com a periodístics, perquè reflecteixen en vinyetes el món del present, un present que aviat esdevé passat. D'altra banda, molts de còmics que no tenen cap pretensió de reflectir la història, per exemple, els d'humor o els de caràcter costumista, en realitat són testimonis extraordinaris del seu temps i, com a tals, una magnífica font per a la història.

«Els foren els morts. Una mirada sintètica a NSLM»

Josep Maria Nadal Suau

Impulsada des de Mallorca pels artistes Max i Pere Joan, la revista *Nosotros somos los muertos* (NSLM) va desenvolupar, entre els anys 1995 i 2007, un paper essencial com a representant del còmic alternatiu espanyol més disruptiu i obert a les tendències internacionals renovadores. Tot això, sense tancar-se en un únic estil ni generació. La nòmina dels dibuixants que hi participaren en algun moment anticipa el que després seria el cànon d'aquesta disciplina artística: a més dels fundadors, trobam noms com Federico del Barrio, Àlex Fito, Manel Fontdevila, Gallardo, Albert Monteys, Javier Olivares o Santiago Sequeiros. A més, la revista posava en diàleg la seva feina amb l'obra d'artistes d'arreu, com ara Julie Doucet, David Mazzucchelli o Chris Ware.



Avui, la peripècia editorial de NSLM (que va passar per dues o tres etapes diferenciades, segons els criteris que hi apliquem) es considera un capítol fonamental de la història del còmic, fins al punt d'adquirir gairebé una dimensió mítica. La nostra intervenció pretén ser una revisió del seu llegat, tot mirant d'entendre les claus que, ja a les seves pàgines, apuntaven a les trajectòries posteriors dels autors convocats per Max i Pere Joan. També farem balanç del patrimoni que suposen les seves publicacions i emmarcarem la revista en el seu context històric.

Per aconseguir-ho, revisarem en profunditat tots els números de la publicació, escoltarem el criteri dels seus fundadors i ens aproximarem a les seves intencions inicials, coincidint amb el trentè aniversari de la primera edició de *Nosotros somos los muertos*.

«Còmics de ciència i ciència en els còmics»

Dr. Miguel Ángel Miranda

Institut d'Investigacions Agroambientals i de Economia de l'Aigua (UIB)

Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca

Quan el públic en general pensa en còmics, sovint els associa únicament a l'entreteniment i a un públic infantil i juvenil. Tanmateix, una anàlisi més detallada del llenguatge del còmic ens permet comprendre que els seus usos i registres poden anar més enllà del pur entreteniment. Diversos estudis demostren els avantatges de fer servir el llenguatge del còmic per transmetre informació complexa a diverses franges d'edat. La divulgació del coneixement científic no n'és una excepció, i en la literatura científica recull nombroses investigacions sobre ús del còmic amb aquesta finalitat. De fet, moltes revistes científiques utilitzen actualment l'anomenat *graphical abstract*, una seqüència d'imatges o esquemes que sintetitza visualment els aspectes més rellevants d'una recerca. Així mateix, cada cop són més freqüents les reunions científiques que inclouen sessions dedicades al còmic com a eina per a la divulgació i l'educació.

Els avantatges del còmic en la promoció de l'educació científica són nombrosos, entre els quals destaquen la seva popularitat, l'impacte visual, la permanència sensorial i la capacitat de motivació. La combinació de text i narrativa visual seqüencial facilita una millor motivació dels lectors.

En aquesta ponència, es presentaran alguns exemples de còmics aplicats a la Biologia, incloent-hi obres sobre temes d'interès per a les Illes Balears, com la *Xylella fastidiosa*. També es farà un repàs de les principals publicacions de còmics científics d'àmbit nacional i, finalment, es tractaran exemples de l'ús de conceptes científics en còmics de diferents gèneres.



«Palma, pelma!»

Florentino Flórez Fernández

Coordinador dels cicles d'Il·lustració i Còmic a l'Escola d'Art de Mallorca

Jordi Bernet ha explorat gairebé tots els gèneres, des de l'aventura fins al terror, passant per la fantasia i el western. No obstant això, ha mantingut sempre un interès constant per la distorsió caricaturesca, l'erotisme i l'humor. Tot i que el seu dibuix mai no defalleix, els temes que tracta poden generar reticències en alguns lectors. Criden especialment l'atenció els seus estereotips racials i la representació de la violència contra la dona, entre d'altres. A *Historias negras* (amb guió d'Abulí, 1990), els personatges africans es representen amb trets facials estereotipats i s'expressen en un llenguatge desfigurat anomenat «camelo».

L'assenyalament d'aquests elements racistes ha estat de cada vegada més habitual en les darreres dècades. Per exemple, les primeres obres d'Hergé han estat àmpliament criticades per perpetuar estereotips colonials. Als Estats Units, fins i tot un autor tan respectat com Will Eisner va crear el 1940 el personatge d'Ebony White, un jove afroamericà que acompanyava *The Spirit*. Malgrat que posteriorment Eisner va escriure i dibuixar novel·les gràfiques denunciant la xenofòbia i els estereotips racials, ha estat durament criticat per aquest personatge, el seu «negrito», que avui dia resultaria inacceptable.

Els qui qüestionen aquestes representacions ho fan des d'una convicció moral: no només són perjudicials per la manera com menyspreen determinats trets corporals o culturals, sinó també perquè contribueixen a perpetuar costums discriminatoris. En normalitzar certes imatges, es consoliden actituds nocives. Per això, es defensa la necessitat de modificar els codis de representació per afavorir el canvi social.

No obstant això, com deia Sant Bernat: «El camí a l'infern està empedrat de bones intencions». Als anys quaranta i cinquanta, molts educadors i psicòlegs creien que actuaven correctament en vincular la delinqüència juvenil amb els tebeos. Als noranta, la correcció política va posar el focus a eliminar els estereotips racials. En l'actualitat, la cancel·lació i la censura continuen perseguint autors, reforçant la idea del còmic com una eina social subjecta a normes morals rigoroses. Tanmateix, tot mitjà artístic és molt més que un simple vehicle de propaganda o educació.



«De clústers i festivals. Un repàs al Còmic Nostrum i al Clúster de Còmic i Nous Mèdia»

Joan Miquel Morey

Gestor cultural

Núm. Col·legi de Màrqueting i Comunicació de Catalunya 1552

Tota agrupació de persones funciona com un organisme viu, amb arrels profundes i dinàmiques internes en evolució constant. Per aquest motiu, no es poden entendre ni el Clúster de Còmic i Nous Mèdia (2011) ni el Festival Còmic Nostrum (1999) sense parlar primer de l'Associació d'Amics i Víctimes del Còmic (AAVC, 1996). I, alhora, tampoc no es pot entendre l'AAVC sense l'obertura de la llibreria Norma Còmics a Palma l'any 1995.

El 25 de març de 1995, en plena crisi del còmic espanyol —tant d'autors com d'editors—, va obrir la llibreria Norma Còmics a Palma. Aquesta crisi s'arrossegava des del tancament de l'Editorial Bruguera i la progressiva desaparició de les revistes setmanals de còmic per a adults, que fins aleshores havien permès els autors serialitzar les seves obres abans de ser recopilades en àlbums. La irrupció del manga i l'expansió del còmic nord-americà de superherois varen provocar que els editors supervivents se centressin a publicar material estranger, ja que els costos de drets d'autor i producció eren molt més baixos que els de la creació pròpia.

Culturalment, Mallorca el 1995 era pràcticament un desert pel que fa al còmic: no s'organitzaven tallers, exposicions, conferències ni presentacions. Una de les poques excepcions va ser la publicació del primer número de la revista *Nosotros somos los muertos*, dirigida per Max i Pere Joan i autoeditada amb la col·laboració de Monograma Ediciones i la llibreria Tòtem de Palma.

Així comença aquesta història. Impulsada per la llibreria Norma Còmics, al desembre de 1996 es varen organitzar les primeres activitats de l'AAVC, amb una exposició col·lectiva de joves autors illencs i un cicle de quatre conferències. El 1999 va néixer el festival Còmic Nostrum, organitzat per l'AAVC, Sa Nostra i l'Ajuntament de Palma. La seva primera edició va incloure un cicle de deu conferències i dues exposicions: *Còmic, 3 mirades* (Ibáñez, Prado i Díaz) i *Territori Vaquer*.

El 2011, l'AAVC va passar el testimoni al Clúster de Còmic i Nous Mèdia, creat recentment, que va ampliar i enriquir exponencialment la tasca de dinamització i divulgació del còmic a les Illes Balears i a la resta d'Espanya.



«Història, ficció i activisme. Còmics a Grècia»

Dra. Kristina Gedgaudaite
Universitat de Viena

En examinar les novel·les gràfiques gregues de l'última dècada, es constata que la gran majoria es basen, d'una banda, en el cànon literari grec i, de l'altra, en moments decisius de la història nacional. Alhora, es produeix una fertilització creuada entre aquests dos tipus de narracions: les adaptacions literàries en còmic solen considerar-se un reflex dels períodes històrics que narren, mentre que les narracions de caràcter històric sovint difuminen els límits entre el que és real i el que és fictici, recorrent a metàfores visuals pròpies del gènere fantàstic.

La primera part d'aquesta ponència analitzarà exemples de novel·les gràfiques gregues per identificar les veus, els gèneres i les tendències culturals que configuren la representació de la història de la Grècia contemporània. La segona part traslladarà el focus de la història al present i del còmic com a llibre a formats alternatius, per examinar casos d'activisme que fan ús del llenguatge del còmic com a eina de denúncia i reflexió. Juxtaposant aquestes dues perspectives, la conferència proposa entendre el còmic com una forma de pensament capaç d'oferir visions alternatives de la Grècia actual.

«Projecte MUCBAL. Museu del Còmic de les Illes Balears»

Jorge Isaurralde Gómez
Autor de còmic i dissenyador
Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca

Jaume Vaquer
Divulgador, teòric i
col·leccionista de còmics

Tot va començar fa ja alguns anys quan Jaume Vaquer, divulgador, teòric i col·leccionista resident a Mallorca, va manifestar el desig que la seva col·lecció (una de les col·leccions privades d'originals i publicacions de còmic més importants d'Europa) quedàs a Mallorca, tot i haver rebut diverses ofertes per traslladar-la a la Península. La col·lecció està formada per més de 1.500 originals de les firmes més destacades del còmic mundial i més de 6.000 publicacions.

D'aleshores ençà, el Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca ha cercat un espai que aculli aquesta col·lecció, que constituïria el fons principal d'un futur museu. Malgrat que es feren diverses reunions amb institucions i moltes promeses, fa dos anys, una conversa informal amb el batle d'Inca, Virgilio Moreno, i el regidor d'Urbanisme i Museus, Andreu Caballero, va obrir la possibilitat de disposar d'una casa al centre d'Inca, Cas Metge Cifre, propietat de Caixa Colonya, que cedeix l'edifici a l'Ajuntament per convertir-lo en el Museu del Còmic.

La presentació del projecte està prevista per al novembre de 2025, en el marc del Festival Còmic Nostrum, a l'edifici que albergarà el museu. En la xerrada, s'explicarà el moment actual del projecte i les accions futures. Es mostraran i descriuran plànols de l'avantprojecte realitzat pel Clúster de Còmic, que té l'aprovació de l'Ajuntament d'Inca i de la propietat de l'edifici. La presència de Jaume Vaquer també serà una part essencial de la presentació i explicarà en què consisteix la seva col·lecció.

