

CATACRACK! I Jornada de estudio de los Cómic.

UIB - Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca

Resúmenes de las ponencias



«Sobre la narración visual»

Dr. Benjamin Fraser

Universidad de Arizona, Estados Unidos

«¿Qué puede hacer un cuerpo?» Esta es la cuestión que ha surgido en diversos discursos, entre los que destacan la exploración del cuerpo en el sentido filosófico-fenomenológico, en el artístico y en el estético, y, como nos toca ahora en el contexto presente, en el ámbito del cómic y la novela gráfica. Siguiendo los parámetros enunciados por Gilles Deleuze en su libro *Spinoza: Practical Philosophy* ('Espinosa: Filosofía práctica'), «Un cuerpo puede ser cualquier cosa; puede ser un animal, un cuerpo de sonidos, una mente, o una idea; puede ser un corpus lingüístico, un cuerpo social, una colectividad». Inspirado por el pensamiento espinosista, Deleuze vuelve a su filosofía en busca de algunas proposiciones para entender mejor la vida, el movimiento, la conciencia y la acción. El cuerpo se nos revela como el nudo en el que se encuentran dos relaciones, una cinética y la otra dinámica. Espinosa dijo: «Porque, de hecho, nadie ha determinado todavía lo que el cuerpo puede hacer». Propuesta: entendamos los cómics como cuerpos. Pueden hablar, con palabras, pero también con movimientos. Los cuerpos se mueven, a través del espacio y del tiempo. Gritan, susurran, señalan, indican y dirigen la atención. Los cuerpos se estiran, se contorsionan, empujan, saltan, aceleran, ralentizan, se contraen, se retiran y descansan. Los cuerpos respiran, digieren, bombean sangre. Desde este punto de vista, la narración en el cómic no es solo un acto de habla, sino un movimiento corporal que implica todos los aspectos del cuerpo del cómic: línea, estilo gráfico, rotulación, coloración, diseño de la página, estructura, y todo lo que el teórico del cómic Thierry Groensteen ha denominado «solidaridad icónica», «el juego relacional de una pluralidad de imágenes interdependientes como fundamento ontológico único de los cómics». Con una variedad de ejemplos sacados del cuerpo del cómic global, observaremos la sustancia corporal de la narración del cómic en acción: p. ej., 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, Chris Ware.



«Hergé. El siglo XX en Las aventuras de Tintín»

Dr. Bartomeu Castell Pons

Doctor en Historia por la Universidad de las Islas Baleares

Hergé, seudónimo de Georges Remi, es el autor primordial de la denominada «línea clara», una de las tendencias artísticas más importantes del cómic franco-belga, y uno de los artistas más influyentes del mundo del cómic, considerado el noveno arte. Su principal creación son *Las aventuras de Tintín*, en las que plasma toda una serie de acontecimientos históricos mundiales del siglo XX. En esta ponencia se hace un repaso de los hechos históricos más significativos expuestos por Hergé en la primera etapa de su producción artística y un análisis más detallado de dos álbumes concretos, escritos y dibujados en dos épocas distintas de la vida del autor, correspondientes a la segunda y tercera etapas de su obra artística. En primer lugar, la ponencia consta de una introducción, en la que se detalla el origen del personaje Tintín, los medios de comunicación en los que Hergé dibujó sus viñetas y las editoriales que publicaron sus álbumes. A continuación, se exponen concisamente los acontecimientos históricos que Hergé refleja en cada uno de los álbumes de su primera etapa, desde *Tintín en el país de los soviets* hasta *El cetro de Ottokar*. En tercer lugar, se lleva a cabo un análisis de la situación histórica mundial que llevó a Hergé a no poder publicar ningún acontecimiento histórico durante su segunda etapa, centrado en el caso concreto del álbum *El cangrejo de las pinzas de oro*. Por último, se explica el momento de la vida de Hergé y la época histórica que le llevaron a escribir y dibujar el doble álbum *Objetivo: la Luna y Aterrizaje en la Luna*, como ejemplos concretos de la tercera y última etapa de su producción artística, en los que, ciertamente, se adelantó a la Historia.

«Fuera de contexto. Una mirada del cómic fuera del hecho narrativo»

Pere Joan

Clúster de Còmic de Mallorca

Esta ponencia propone observar la página de cómic más allá de su función estrictamente narrativa, viéndola también, en ocasiones, como un objeto estético en sí mismo, como algo a lo que el autor, de forma consciente o no, ha añadido un significado que no necesariamente refuerza la historia o la narración, sino que busca un efecto estético o significativo fuera del contexto de la historia contada.

Estos recursos no deberían frenar la lectura de la historia narrada, sino enriquecer el contenido, acentuando la naturaleza gráfica de este medio y aportando la posibilidad de una recreación posterior a través de la contemplación, que permita abstraerse de lo contado y resaltar la especificidad de un medio que se imprime en papel y que puede jugar con las unidades de página y la distribución de viñetas para ampliar el sentido, a veces, hasta lo casi musical, lo rítmico, lo estético o lo conceptual.



Desde esta perspectiva se analizan diferentes efectos o significados, aparentes u ocultos, que se encuentran en toda la página vista como un objeto en sí misma o también en una viñeta aislada. Se pueden observar ritmos, la página como una actuación musical (Coll, Max, Micharmut), repeticiones que llenan y se asemejan a un estampado (*Little Nemo*), la importancia de la uniformidad (*Los Pitufos*), el punto de vista aéreo para una descripción que quiere ser exhaustiva a la manera de Brueghel (Opisso, Blanco, los extras de verano y Navidad de los tebeos antiguos), repetición de un recurso (Chris Ware), esquemas para explicar vidas, actitudes o trayectorias, individuales o colectivas (también Chris Ware), viñetas solas que contienen una visión poética y concentrada que pueden pasar desapercibidas a simple vista (Hergé), y también la historieta utilizada para sustituir excepcionalmente recursos habituales (diarios Libération y ARA).

«La historia en los cómics. Una aproximación»

Dr. Antoni Marimon Riutort

Catedrático de Historia Contemporánea

Universitat de les Illes Balears

La historia y el cómic tienen en común el hecho de ser dos formas de narrar. La historia pretende reflejar el pasado de la manera más objetiva posible, mientras que el cómic puede hacerlo de una forma mucho más libre. En líneas generales, podemos distinguir diferentes tipos de cómics según su relación con la historia. Los más frecuentes son los cómics que podemos llamar de ambientación histórica, en los que la historia, utilizada con más o menos rigor, sirve de contexto para todo tipo de aventuras. Pero también hay cómics que pretenden explicar o reconstruir el pasado, ya sea con un carácter didáctico o como verdaderos ensayos, parecidos a una obra académica. Un tipo especial son los cómics que podríamos calificar como periodísticos, porque reflejan en viñetas el mundo del presente, un presente que pronto se convierte en pasado. Por otro lado, muchos cómics sin ninguna pretensión de reflejar la historia, por ejemplo, los de humor o los de carácter costumbrista, en realidad son testimonios extraordinarios de su tiempo y, como tales, una magnífica fuente para la historia.

«Ellos fueron los muertos. Una mirada sintética a NSLM»

Josep Maria Nadal Suau

Impulsada desde Mallorca por los artistas Max y Pere Joan, la revista *Nosotros Somos los Muertos* (NSLM) desempeñó entre 1995 y 2007 un papel esencial como representante del cómic alternativo español más disruptivo y más abierto a tendencias internacionales renovadoras. Todo ello, sin cerrarse a un solo estilo o generación. La nómina de los dibujantes que participaron en ella en algún momento anticipa lo que luego sería el canon de esta disciplina artística: además de los propios fundadores, se puede citar a Federico del Barrio, Àlex Fito, Manel Fontdevila, Gallardo, Albert Monteys, Javier Olivares o Santiago Sequeiros. Además, la revista ponía a dialogar su trabajo con la obra de artistas de todo el mundo, como Julie Doucet, David Mazzucchelli o Chris Ware.



Hoy, la peripecia editorial de NSLM (que conoció dos o tres etapas diferenciadas, según los criterios que aplicamos) se considera un capítulo fundamental de la cultura del cómic, hasta adquirir casi una dimensión mítica. Nuestra intervención pretende ser una revisión de su legado, tratando de entender las claves que ya se percibieron en sus páginas de las trayectorias posteriores de los autores convocados por Max y Pere Joan, haciendo balance del patrimonio que suponen sus páginas y encuadrando la revista en su período histórico.

Para tal fin, además de revisar en profundidad todos los números de la publicación, escucharemos el criterio de sus fundadores y nos aproximaremos a sus intenciones iniciales, con motivo del trigésimo aniversario de la primera edición de *Nosotros Somos los Muertos*.

«Cómics de ciencia y ciencia en los cómics»

Dr. Miguel Ángel Miranda

Instituto de Investigaciones Agroambientales y de Economía del Agua (UIB)

Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca

Cuando el público en general piensa en cómics, puede que tenga la idea de que se trata de un medio dirigido únicamente al entretenimiento y destinado a un público infantil y juvenil. Un análisis más detallado del lenguaje del cómic nos permite comprender que sus usos y registros pueden ir más allá del mero entretenimiento. Existen numerosos estudios que demuestran la ventaja del uso del lenguaje del cómic para la transmisión de información compleja a diversas franjas de edad. La transmisión de conocimientos científicos no es una excepción, y en la literatura científica se encuentran numerosos estudios en los que se ha analizado el uso del cómic para dicha finalidad. Es más, las revistas científicas utilizan en la actualidad el llamado *graphical abstract*, que es básicamente una secuencia de imágenes o esquemas que resume de manera secuencial los aspectos más importantes de la investigación realizada. Del mismo modo, son ya numerosos los ejemplos de reuniones científicas que dedican una sesión para tratar el uso del cómic como medio para la divulgación y educación.

Las ventajas del cómic para fomentar la educación científica de la sociedad son numerosas, pero destacaremos la popularidad del medio, el impacto visual, la permanencia sensorial y la motivación. De hecho, la combinación de texto en una narrativa visual secuencial permite una mayor motivación de los lectores. En esta charla destacaremos algunos ejemplos llevados a cabo en el ámbito de la Biología, incluyendo obras realizadas sobre temas que afectan a Baleares, como la *Xylella fastidiosa*. También se hará un repaso de algunas de las publicaciones de cómics de ciencia a escala nacional para, finalmente, tratar algunos ejemplos del uso de conceptos científicos en cómics de diferentes géneros.



«Palma, pelma!»

Florentino Flórez Fernández

Coordinador de los ciclos de Ilustración y Cómic en la Escuela de Arte de Mallorca

Jordi Bernet ha transitado por casi todos los géneros, de la aventura al terror, pasando por la fantasía o el wéstern. Pero siempre ha mantenido su interés por la distorsión caricaturesca, el erotismo y el humor. Aunque su dibujo nunca desfallece, los temas que aborda pueden provocar los reparos de muchos lectores. Llamen la atención sus estereotipos raciales y las escenas de violencia contra la mujer, entre otros. En *Historias negras* (con guion de Abulí, 1990), los africanos presentan rasgos faciales estereotipados y, además, hablan en «camelo».

El señalamiento de esos tics racistas ha sido habitual en las últimas décadas. Por ejemplo, han abundado las críticas hacia las primeras obras de Hergé, acusadas de promover estereotipos coloniales. En Estados Unidos, un autor tan respetable como Eisner creó a Ebony en 1940, un joven afroamericano que ejercía un papel de acompañante en *The Spirit*. Aunque con posterioridad escribió y dibujó muchas novelas gráficas denunciando la xenofobia y los estereotipos raciales, Eisner ha sido muy criticado por su «negrito», un personaje casi impensable en la actualidad.

Quienes combaten estos productos lo hacen desde una convicción moral. No solo son malos por menospreciar determinados rasgos corporales o culturales, sino también por su carácter «imitativo». Al normalizar ciertas imágenes, las malas costumbres se eternizan. Se trata de modificar los hábitos cambiando los códigos de representación.

«El camino al infierno está empedrado de buenas intenciones», decía San Bernardo. En los años cuarenta y cincuenta, muchos educadores y psicólogos pensaron que hacían lo correcto vinculando delincuencia juvenil y tebeos. En los noventa, la corrección política insistió en evitar los estereotipos raciales. La cancelación y la censura persiguen a los autores, fomentando la idea del cómic como herramienta social, sujeta a las más rigurosas normas morales. Pero todo medio artístico es algo más que un vehículo de propaganda o educación.



«De clústeres y festivales. Un repaso al Cómic Nostrum y al Clúster de Cómic i Nous Mèdia.»

Joan Miquel Morey

Gestor cultural

Núm. Colegio de Marketing y Comunicación de Cataluña 1552

Toda agrupación de personas funciona como un organismo vivo, con sus raíces y con unas dinámicas internas y externas en constante evolución. Por este motivo no se pueden entender ni el “Clúster de Còmic i Nous Mèdia” (2011) ni el “Festival Cómic Nostrum” (1999) sin hablar de la “Associació d'Amics i Víctimes del Còmic”, a partir de ahora AAVC, (1996). Y tampoco, se puede entender la AAVC sin la apertura de la librería Norma Còmics en el 95.

El 25 de marzo de 1995 se inauguró la librería Norma Còmics en Palma y en medio de una crisis española, autoral y editorial, que se arrastraba desde el cierre de la gigante Editorial Bruguera y de la desaparición continuada de las revistas semanales de cómic para adultos, que permitían sobrevivir a los autores serializando obras que entonces se recopilaban. La irrupción del manga y la expansión del cómic norteamericano de superhéroes hicieron que los editores supervivientes se centrasen en publicar material foráneo que tenía unos gastos de derechos de autor y de producción mucho más bajos que la producción propia.

Culturalmente en Mallorca, en el año 95, era un desierto. No se organizaba ningún tipo de acto en torno al medio. Ni talleres, ni exposiciones, ni conferencias o presentaciones. Cabe mencionar la excepcionalidad de la publicación de la revista "Nosotros somos los muertos nº1" dirigida por Max y Pere Joan, autoeditada con la colaboración de Monograma Ediciones de la librería de Palma Tótem.

Y aquí empieza esta historia. Impulsada por la librería Norma en diciembre de 1996 se organizan las primeras actividades de la AAVC con una exposición colectiva de jóvenes autores isleños y una serie de cuatro conferencias. En el año 99 se organiza entre la AAVC, Sa Nostra y el Ayuntamiento de Palma el primer "Còmic Nostrum, setmanes del Còmic a Mallorca", que contó con un ciclo de 10 conferencias y dos exposiciones: "Còmic, 3 mirades (Ibáñez, Prado i Díaz) i Territori Vaquer."

En el 2011, la AAVC pasará el testigo al recién creado Clúster de Còmic i Nous Mèdia, que enriquecerá exponencialmente y continuará la labor de dinamización y divulgación del cómic en las Islas y en el resto de España.



«Historia, ficción y activismo. Cómic en Grecia»

Dra. Kristina Gedgaudaite

Universidad de Viena

Al examinar las novelas gráficas griegas de la última década, se observa rápidamente que la gran mayoría de ellas se basan en el canon literario griego, por un lado, y en momentos decisivos de la historia nacional griega, por otro. Al mismo tiempo, existe una fertilización cruzada entre estos dos tipos de narraciones: las novelas que se adaptan en forma de cómic suelen considerarse un reflejo de los períodos históricos que narran, mientras que las narraciones históricas a menudo difuminan los límites entre lo real y lo ficticio e invocan metáforas visuales procedentes del género fantástico.

La primera parte de esta ponencia analizará ejemplos de novelas gráficas griegas para discernir las voces, géneros y tendencias culturales que aparecen al narrar la historia de la Grecia actual. En la segunda parte, se pasará de la historia al presente y del cómic en forma de libro a formatos alternativos para examinar casos de activismo en torno al cómic. Al yuxtaponer estas dos perspectivas, la conferencia propone el cómic como una forma de pensar que puede ofrecer visiones alternativas de la Grecia contemporánea.

«Proyecto MUCBAL. Museo del Cómic de las Islas Baleares»

Jorge Isaurralde Gómez

Autor de cómic y diseñador

Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca

Jaume Vaquer

Divulgador, teórico y

coleccionista de cómics

Todo empezó hace ya algunos años cuando Jaume Vaquer, divulgador, teórico y coleccionista afincado en Mallorca, manifestó el deseo de que su colección, una de las colecciones privadas de originales y publicaciones de cómic más importantes de Europa, permaneciera en Mallorca, aunque había tenido varias ofertas para trasladarla a la Península. La colección cuenta con más de 1.500 originales de las firmas más importantes del cómic mundial y más de 6.000 publicaciones.

Desde entonces, el Clúster de Còmic i Nous Mèdia de Mallorca ha estado buscando un espacio que pueda albergar esta colección, que constituiría el fondo principal de un futuro museo. Hubo varias reuniones con diferentes instituciones con muchas promesas y poco éxito, hasta que, hace dos años, una conversación informal con el alcalde de Inca, Virgilio Moreno, y el concejal de Urbanismo y Museos, Andreu Caballero, derivó en la posibilidad de contar con una casa en el centro de la ciudad, Cas Metge Cifre, propiedad de Caixa Colonya, que la institución cede al Ayuntamiento para que se convierta en el Museo del Cómic.

La presentación del proyecto está prevista para noviembre de 2025, en el marco del Festival Còmic Nostrum, en el mismo edificio que albergará el museo. En la charla se explicará cómo se encuentra el proyecto actualmente y las acciones que están previstas para el futuro. Se mostrarán y describirán planos del anteproyecto realizado por el Clúster de Còmic, que cuenta con la aprobación del Ayuntamiento de Inca y de la propiedad del edificio. Contará, además, con la presencia de Jaume Vaquer, que explicará en qué consiste su colección.

