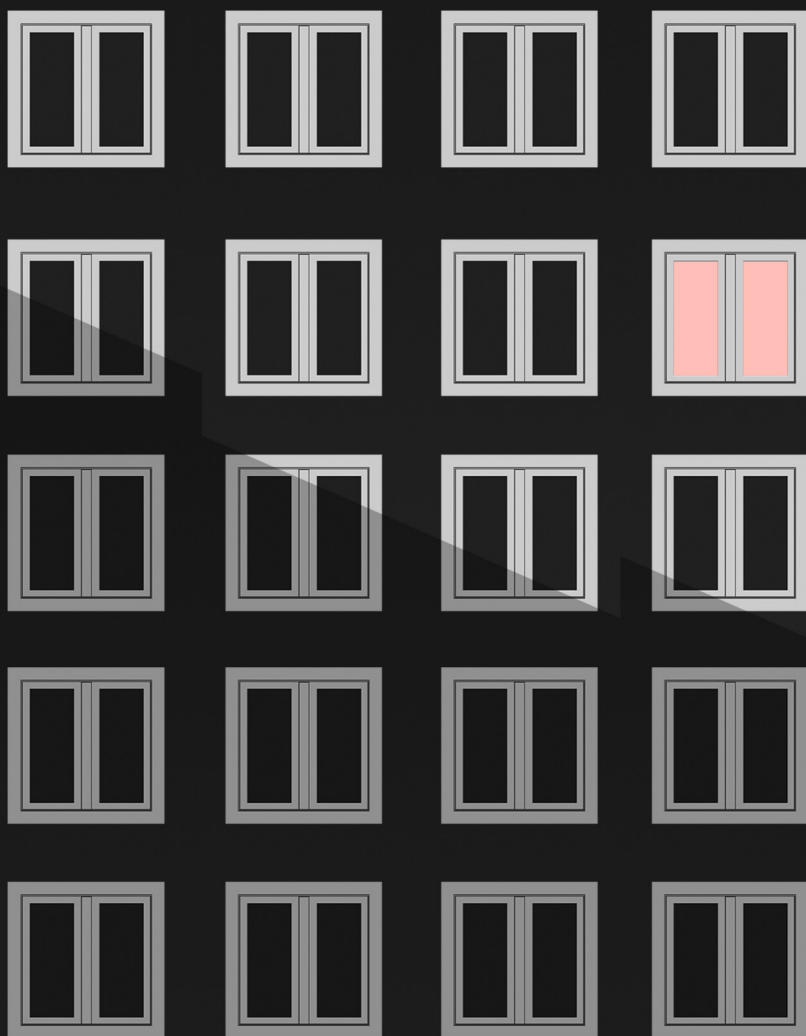


CUANDO NADIE MIRA

El cómic en tres dimensiones: La arquitectura
como contenedor de narrativas secuenciales

JOSÉ GOZ



TFM

Trabajo fin de máster

El cómic en tres dimensiones:

La arquitectura como contenedor de narrativas
secuenciales. Cuando nadie mira.

Autor: José Manuel Jiménez Muñoz

Tutor: Sergio García Sánchez

Línea: Cómic. Contenedores de historias

Departamento de Dibujo

Máster en Dibujo: Creación, Producción y Difusión

Convocatoria de Septiembre

Universidad de Granada, 2017

“El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

Las memorias entregadas por parte de los estudiantes tendrán que ir firmadas sobre una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.”
(Normativa TFM, UGR, 2013)

Declaro que se trata de un trabajo original
En _____ a _____ de _____ de _____

Fdo.: El autor

ÍNDICE

INDEX

Resumen	8 - 11
1. Justificación	12 - 21
1.1. Contexto social e histórico del cómic	14
1.1.1. Antes del cómic	12
1.1.2. Nacimiento del cómic	16
1.1.3. Desarrollo del cómic	18
1.1.4. Actualidad en el cómic	21
2. Hipótesis	22
3. Contexto	24 - 45
3.1. Antecedentes específicos	25
3.1.1. Art Spiegelman. <i>Maus</i>	25
3.1.2. Chris Ware	28
3.1.3. Richard McGuire. <i>Here</i>	32
3.1.4. David Mazzucchelli. <i>Asterios Polyp</i>	35
3.1.5. Sergio García	37
3.2. Antecedentes no específicos	38
3.2.1. El cine	38
3.2.2. La música	42
3.2.3. La fotografía y la ilustración	42
4. Objetivos	46 - 47
5. Metodología	48 - 53
6. Desarrollo	54 - 80
6.1. Arquitectura, contenedor de historias	55
6.2. Recursos disciplinares	56
6.2.1. La ventana como viñeta	56
6.2.2. El espacio	60
6.2.2.1. El espacio como viñeta	63
6.2.3. El camino narrativo	68
6.2.4. El hipermarco o multimarco	71
6.2.5. El color	76
6.2.6. Las tres dimensiones	77
6.2.7. Recursos gráficos	79
7. Temas	81 - 92
7.1. Lo visual y lo invisible. Lo público y lo privado	82
7.2. El retrato y el amor	86
7.3. El paso del tiempo	92
8. Conclusión	93 - 94
9. Bibliografía	96 - 99
10. Curriculum	100 - 101

RESUMEN

ABSTRACT

"El valor de la imagen es incuestionable. No es posible desvincular el conocimiento de las imágenes"¹

La realidad con la que vemos las cosas es un carácter único e individual, un tesoro privado que guardamos con recelo, melancolía y miedo, pero es a través del Arte como lo convertimos en algo público, expuesto y sensible. Una mirada a través de la experiencia que se convierte en un objeto de difusión y cualidades artísticas.

El cómic, es un medio más que plausible para la cimentación de estas ideas, la edificación de la mirada y la construcción de una visión interna única.

El lenguaje secuencial gráfico, que es un género que en la actualidad crece exponencialmente, ofrece innumerables herramientas del dibujo a través de las cuales crear estos mundos de introspección.

En el presente proyecto se investigan las posibilidades plásticas, narrativas y objetuales del medio a través de los recursos conocidos y la exploración de los formatos de publicación. Se pretende dar cabida a una exposición de temas como el amor, el paso del tiempo, el autorretrato y la muerte por medio de metodologías implícitas en la concepción de la arquitectura como contenedor de historias, dotando además de calidades tridimensionales y multisensoriales a una narrativa cuyo epicentro reside en la divergencia entre lo público y lo privado.

¹ Cabezas, L. y Vilchez, I. *Dibujo científico*, p. 7

“The value of the image is unquestionable. It is impossible to be aware of images without their knowledge”¹

The way we see things it's unique, and it belongs to every person's reality. A private treasure we hide with suspicion, blues and fear, but it is through Art when we can turn it public, exposed and sensitive. A look throughout experience that becomes a diffusion object with artistic qualities.

Comic is more than a capable way in order to cement these ideas, build this point of view and edify an intellectually unique insight. Sequential and graphic language, which is nowadays a neverstopping growing subject, offers innumerable drawing tools we can use in order to create these introspective worlds.

The following project studies the plastic, narrative and physical possibilities of comic by understanding the already known resources and experiencing new formats for printing. The purpose of the paper is to exhibit topics such as love, time, selfportrait and death pursuing a methodology which implies the acknowledgment of the architecture as a narrative container, providing also tridimensional and multisensorial qualities to a narrative whose epicenter resides in the duality of public and private spaces.

Palabras clave:

Cómic, dibujo, arquitectura, multidisciplinariedad, espacio

Keywords:

Comic, drawing, architecture, multidisciplinary, space.

¹ Cabezas, L. y Vilchez, I. *Dibujo científico*, p. 7

JUSTIFICACIÓN

JUSTIFICATION

Se han dado muchas teorías y definiciones sobre la verdadera naturaleza del cómic, intentando enjaular a un género que huye de las descripciones y que se encuentra en constante evolución. Desde las teorías de Will Eisner (*El cómic y el arte secuencial*, 1985-90) que recoge tratados que lo señalarían posteriormente como uno de los precursores de la novela gráfica; pasando por Scott McCloud (*Understanding comics: the invisible art*, 1993), y su reivindicación sobre el campo y su detallado análisis sobre su comprensión; hasta Thierry Groensteen (*Système de la bande dessinée*, 1999), Pascal Lefèvre, Antonio Altarriba y Santiago García (*Supercomic: mutaciones de la novela gráfica contemporánea*, 2013).

El problema existente en este caos descriptivo es que la mayoría de estas definiciones vienen dadas por autores literarios, guionistas, arquitectos e historiadores, y, aunque verdaderamente interesantes en su mayoría, siempre será el dibujante, el creador visual, el generador del espacio-tiempo gráfico, el que mejor pueda describir este sistema de comunicación tan complejo.

No es sencillo advertir la definición teórica de un campo artístico, puesto que como la historia nos ha enseñado, siempre existirá una salida por la que el artista escape de ella; pero sí es posible encontrar una pequeña afirmación que recoja la esencia que nutre la creación de un lenguaje.

Quizás lo que sigue sea erróneo, de carácter poco orientativo y no muy ilustrado, pero es la definición que se hace real para mí como dibujante de cómic.

El cómic, o el lenguaje narrativo-secuencial, es un campo artístico donde la capacidad descriptiva del lenguaje y la magia visual del dibujo en secuencia son capaces de crear una experiencia comunicativa que se genera real en el mundo cognitivo del lector.

Groensteen consideraba que, de lo que el átomo es al mundo, la viñeta lo es al cómic, es decir, su unidad más básica. Y aun así es un marco, un lienzo, una imagen que enseña hacia el interior, una ventana hacia un sinfín de posibilidades narrativas.

1.1. Contexto social e histórico del cómic

1.1.1. Antes del Cómic

El origen del *cómic* es, sin lugar a dudas, un tema de controversia, un debate que gira sobre todo en torno a la propia definición del término y que, como ya se ha indicado, es una discusión de relieve escarpado.

A simple vista, el cómic es una mezcla homogénea entre literatura y dibujo, que ha sido categorizado de arte inferior y poco valorado a nivel artístico y literario. Sin embargo, es mucho más complejo que eso.

Scott McCloud lo definiría en *Understanding comics* como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del autor”². De esto entendemos que el cómic es una serie de dibujos ilustrados estéticamente y definidos con letras que, a su vez, forman palabras deliberadamente expuestas para transmitir una información concisa y clara.

Personalmente creo que la definición de algo siempre ha supuesto la exclusión de algo otro. Definir supone poner barreras y encerrar algo en un mundo de patrones, lo que impide muchas veces la evolución de lo descrito. Pero dado que muchas veces se hace necesaria una acotación, aunque sea mínima, podríamos concluir que el cómic, y recopilando la primera afirmación dada, es un campo artístico donde la capacidad descriptiva del lenguaje y el dibujo en secuencia crean una experiencia comunicativa que se genera en el mundo de las ideas del lector.

Dada esta definición, el origen del cómic se hace aún más difuso y podría remontarse a tiempos mucho más antiguos de lo que *a priori* creemos saber. Existen ejemplos como la *Tumba de Menna* [1], que data del 1422 a.C., la famosa *Columna Trajana*, del 113 d.C., el *Manuscrito Ilustrado Precolombino*, descubierto en 1519 o la *Conquista de Inglaterra por los Normandos*, realizado en Francia en 1066, entre otros. Todo son ilustraciones históricas que narran un acontecimiento específico a través de la secuenciación de imágenes. El hecho de que el cómic sea un mundo poco prohibitivo a nivel interno y dada esta definición completamente amplia, se hace muy difícil definir qué es y qué no es cómic.

Para McCloud, muchas de las obras catalogadas en otros ámbitos artísticos como las de Hogarth (*Los progresos de una ramera* o *Los progresos de un libertino*) Lynd Ward (*El hombre de Dios* de 1929), Max Ernst (*Una semana de gentileza*) o incluso Monet y su secuencia de pinturas, bien podrían encajar más bajo los parámetros de la descripción de cómic.

Es imposible saber todo sobre los cómics, pues es un mundo muy amplio y en constante evolución adaptado muchas veces al mercado editorial y a un público específico regido por ideas y movimientos estéticos diferentes. Sin embargo esto lo hace un universo en el que todo -o casi todo- tiene cabida.



[1] Tumba de Menna, Sheij Abd-el Qurna, Dinastía XVIII, Antiguo Egipto. Muchos autores plantean este tipo de decoraciones descriptivas como secuencias visuales propias del lenguaje del cómic por su detallada capacidad de la construcción de una realidad gráfica a través de sucesiones de imágenes.

² McCloud, S. *Understanding comics*, p. 15

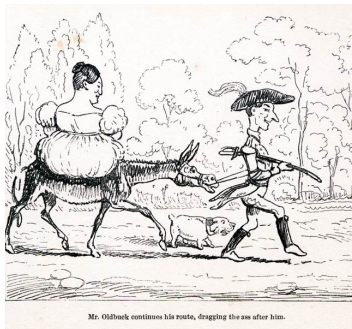
1.1.2. Nacimiento del cómic

Como se ha señalado, el nacimiento del cómic varía depende de la concepción propia que exista sobre él, sin embargo, podríamos decir que el padre del cómic, tal y como socialmente se conoce, fue Rodolphe Töpffer [2], que denominaría a sus dibujos como “garabatos cómicos”, dando pie a su vez a una tipología terminológica desastrosa.

Este lenguaje secuencial se origina muy unido a la prensa, donde recogería mucha popularidad y permitiría una difusión muy amplia, lo que, a su vez, alejaría la concepción de cómic como forma artística seria.

Nacen personajes muy unidos al contexto social que paliaban las necesidades de los lectores - personajes de mofa o caricaturas del hombre común - y las primeras impresiones son las de dibujos sencillos con mensajes cortos que definen una idea en muy pocas imágenes.

La creciente popularidad de las tiras cómicas llevaría a los dibujantes, hasta entonces anónimos, a manifestar su legitimidad y, por lo tanto, su calidad de artista tanto a nivel social como económico.



[2] Rodolphe Töpffer. Las primeras imágenes conocidas y catalogadas como cómic vienen de la mano de Töpffer. Aquí, con un subtítulo que acuña “*Mr. Oldbuck continues his route, dragging the ass after him*”, se convierte en una línea que, junto al dibujo, consigue una suerte de mofa con resultados cómicos.

Para Terenci Moix, autor de *Historia social del cómic*, “el cómic no es una manifestación dirigida a un público infantil, como algunos pueden suponer”³. Obviamente, su mercado objetivo ha sido, desde sus inicios, un público más juvenil y las editoriales que los distribuían han logrado definir muy bien el público que alimentaba las ventas, sin embargo, la calidad narrativa exponencial ha sabido siempre llamar la atención de jóvenes y no tan jóvenes.

Este lenguaje siempre ha sido muy criticado por la calidad de su lectura, su influencia popular y su carencia de intelectualidad como forma artística, sin embargo, aunque “el cómic sea una creación de la cultura popular, no significa que se defina como la lectura de los analfabetos”⁴.

El hecho de que se crease un producto para su consumo masivo y que describía un retrato social tan genuino llevaba a los extremos las críticas del cómic y es que para Moix, “el concepto de popular, que es resultante de un arte hecho por y desde el pueblo, se banaliza en una invención absolutamente verdadera de nuestro siglo, una convención resultante de fenómenos tecnoeconómicos, que han necesitado la evolución económica de las clases medias para desarrollarse plenamente”⁵. El problema de esta afirmación reside en el artista que produce la pieza, esto es, la intencionalidad del mismo. En cuanto el artista esté definido por el mercado y, por lo tanto, las innumerables y masivas influencias de lo popular, el producto será, sin más, un resultante para conseguir beneficio económico; sin embargo, esto no implica que todo lo que se produzca bajo el pseudónimo de *comic* sea un artículo propio de colección o manufacturado para satisfacer las necesidades del consumo popular.

³ Moix, T. *Historia social del cómic*, p. 19

⁴ *Ibidem*, p. 27

⁵ *Idem*, p. 43

Los mitos del cómic o el cine han estado en estrecha relación generando la mitificación del personaje moderno. Un personaje creado por el culto al individuo –fomentado por el *star-system* americano- y la familiarización del consumidor a través de la serialización.

Así, nacen personajes que consisten en personalidades o bien muy similares al hombre y la mujer de a pie (personajes cotidianos que aspiran a entretener a través de la reproducción del medio del lector), o representan todo lo que éstos desean ser por las influencias del propio sistema de difusión popular a través de los medios comunicativos (los superhéroes y sus mundos titánicos de fantasía desafortada).

La construcción de este sistema de mitos populares no es sino la cimentación de la base del fetiche, que representa, a fin de cuentas, las frustraciones de los consumidores y los principios desde los que se construyen la mayoría de los cómic de superhéroes que recogieron tanto éxito.

1.1.3. Desarrollo del cómic

Durante los últimos treinta años se ha llevado a cabo un fenómeno que cabría considerar como de toma de consciencia del cómic como forma artística adulta.

Una crisis en el cómic comercial y juvenil tradicional, así como la madurez de las generaciones de historietistas formados con vocación de autores han ayudado a que éste fenómeno dé un gran salto.

Los autores comienzan a desprenderse de los periódicos y sus publicaciones dominicales, buscando reconocimiento editorial y un sello más personal en su trabajo. Esta nueva tendencia, que es una continuación del cómic hasta entonces conocido, presentaba una serie de distinciones que lo alejaban cada vez más de

las historietas cómicas populares conformándose así lo que hoy día conocemos como *novela gráfica*.

Cuando Bill Griffith, uno de los pioneros del *comix underground* –el movimiento precursor a la novela gráfica- dijo: “no soy capaz de decidir si soy un dibujante que escribe o un escritor que dibuja” se hizo tangible la necesidad de esta nueva terminología que se ajustara a las nuevas exigencias de las creaciones contemporáneas del cómic.

No hay que aproximarse a esta nueva vertiente como un cómic con características novelescas propias de la literatura, sino sencillamente como un tipo de cómic adulto y moderno que reclamaria una actitud diferente, más intelectual y madura a las del cómic de consumo tradicional.

Es en 1978 cuando la expresión *graphic novel* ve la luz por primera vez en la portada de *Contrato con Dios* de Will Eisner, uno de los teóricos y autores más influyentes de la época; lo que denotaba un esfuerzo por diferenciarse de lo que evocaba la palabra cómic hasta entonces: un producto desechable, barato e infantil.

En 1992 ocurre un hecho insólito cuando el exitoso *Maus*, de Art Spiegelman, ganaba el premio Pulitzer. Y aunque el reconocimiento se le atribuye más a su contenido que al medio en el que estaba expresado comienza a crecer una valoración del concepto de cómic desde el mundo del arte, a nivel social y literario.

Con la llegada del siglo XXI, el concepto de “alternativo” había perdido sentido para definir a los cómics que hablaban de temas como la muerte, la historia, la autobiografía o la ficción. Esta tendencia iría en auge mientras el *comic book* entraba en declive, incluso los de superhéroes, hasta entonces con una fuerza comercial masiva.

Durante años, *Maus* había sido el ejemplo de que el cómic era capaz de ser denso, pero su prolongada soledad había hecho pensar que se trataba de un fenómeno irreplicable, sin embargo, las ambiciones de artistas como Chris Ware o Daniel Clowes definieron el camino de la novela gráfica hacia un dibujo con ambición de crear una pieza única.



[3] Detalle de *Ghost World* de Daniel Clowes. El formato *comic book* pierde capacidades y se comienza una búsqueda de nuevas soluciones a nivel de formato y narrativa y donde Chris Ware y Daniel Clowes serían sus principales representantes. Clowes, tras *Eightball*, construye un universo adolescente de rebeldía antisocial en *Ghost World*, publicada en 1997 por Fantagraphics Books en un formato de novela que, según el autor, convertía la narrativa en un relato con sustancia propia, dejando atrás los volúmenes de publicaciones del *comic book*.

1.1.4. Actualidad en el cómic

El problema principal en los cómics de hoy en día, al igual que ocurría con los *comic book*, reside en la popularidad que han recogido, su impacto social y, por lo tanto, su evidente repercusión económica; lo que implica que muchos de estos productos sean de una calidad artística discutible.

En la sociedad en la que vivimos, las imágenes se consumen a una velocidad vertiginosa, casi sin exprimirla, y el cómic ha sabido adaptarse con un fructífero rendimiento económico. Ahora los autores de cómic son publicistas o expertos en redes sociales, produciendo un artículo una vez más, simple, vacío y al que exprimirle hasta el último céntimo.

Un objeto mercantil no deja de serlo nunca -pues su único fin es el de obtener el pico más alto de beneficios posible-, pero una pieza artística puede o no convertirse en un producto del que adquirir beneficio, sin embargo, es capaz de conservar la base primordial del arte: existe un mensaje deliberado, sensible y producido para ser recibido; existe la necesidad de comunicación, de evolución y suscitación de experiencias; existe la capacidad de expresión en su más sublime materialización.

Está claro que viviendo en un mundo que gira en torno al consumo insaciable y veloz se hace necesaria la creación de sistemas que frenen este instinto, ralentizándolo y haciendo que exista una experiencia comunicativa real entre emisor y receptor y, con esto, una apreciación más completa del mensaje.

HIPÓTESIS

HYPOTHESIS

La lectura habitual o tradicional de un cómic viene dada ante todo por el texto que aparece en la narración, y pocas veces el receptor es capaz de leer -o como diría John Berger, mirar- detenidamente la imagen que se le presenta, haciendo que recaiga sobre el texto todo el peso de la narración. El problema que aquí radica es entonces que el lector no busca información en la imagen y ésta comienza a ser una mera decoración estética a la melodía narrativa del texto.

Es por eso que se supone como cierto, dentro de la hipótesis del presente proyecto, que a través de imágenes amplias, con mucha información y la eliminación total o parcial de texto, se obliga al espectador a leer el dibujo de una manera más detenida, concisa y aplicando los parámetros de lectura a los que daría uso si existiese la palabra.

Se alimenta además esta aproximación a la lectura con un formato menos tradicional, que ayuda a explorar soluciones diferentes tanto narrativa como plásticamente, y que se propone conseguir una atención más centralizada y un método de atracción hacia el lector. También se adquiere una implicación sonora que hace la labor de crescendos en la melodía expresiva y sensible de la narración, agregando más información al relato y, probando decelerar nuevamente esta rapidez lectora habitual.

Se consigue entonces una lectura multisensorial en la que se implica a la vista, la audición y el tacto o la movilidad para leer la imagen completa.

CONTEXTO

CONTEXT

3. Contextualización

3.1. Antecedentes específicos

Para entender de donde viene este discurso se hace necesario describir un marco referencial de autores que han comprendido el campo del cómic como un lenguaje artístico único para crear una narrativa que sería imposible materializar en cualquier otro medio.

3.1.1. Art Spiegelman. *Maus*

Art Spiegelman fue una de las figuras más importantes en el cómic durante el siglo XX, no sólo por ser el editor de la revista *Raw* -una de las publicaciones que generaría y evolucionaría el cómic alternativo hacia una perspectiva de transgresión social, temática y técnica-, sino por establecer un punto de inflexión en la evolución del medio a través del aclamado y célebre *Maus*.

Maus es considerada una transición entre los cómics alternativos o underground hacia la novela gráfica contemporánea, independiente y con tintes autobiográficos - definidos por la notoriedad del autor y su reclamo por ser considerado un artista profesional del dibujo-.

La novela, dividida en dos partes (*My father bleeds story* publicada en 1986 y *And here my troubles began* que vio la luz en 1991) relata la experiencia de su padre Vladek Spiegelman y el pueblo judío durante los años de la II Guerra Mundial enmarcado de forma magistral además en la historia de amor de éste con Anja, su madre.

Spiegelman daría cuenta de su gran número de recursos narrativos – y ya no tanto técnicos – para convertir el curso de la historia en un relato completamente soberbio. Hay que tener en cuenta que Spielberg todavía no había reparado en el impacto social del tema y que supone uno de los primeros trabajos artísticos que recogen los testimonios del horror del holocausto.

Maus es una novela en la que se hace uso del recurso antropomórfico –muy desgastado hoy en día por su mal uso o su desconexión con el mensaje- en el que los judíos se caracterizan como ratones y los alemanes quedarían plasmados como gatos. Una metáfora que a priori resulta sencilla y redundante, pero que implica muchos más matices de carácter descriptivo y supone una deshumanización íntegra en la que se reduce al individuo a meros estereotipos étnicos y raciales, enfatizando así una generalización y segregación visual más obvia.

El dibujo abrupto, casi xilográfico y en blanco y negro enfatiza la nostalgia y el sentido de terror de la narrativa dotándole además de atemporalidad y una sencillez visual que contrasta con la pesada carga emocional del tema.

La novela, que no es por casualidad una obra maestra del cómic, recibiría el premio Pulitzer en 1992, convirtiéndolo en el primer y último cómic en recibir dicho galardón.



[4] Detalle de página de *Maus*, de Art Spiegelman, en su publicación en 2007 por Reservoir Books.

3.1.2. Chris Ware

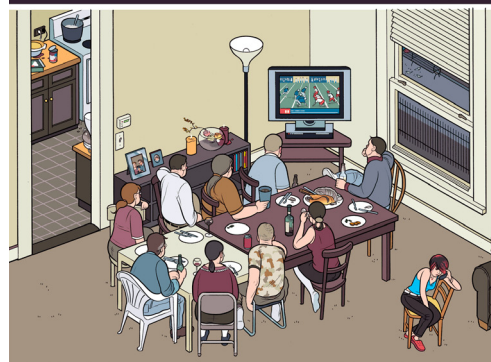
Chris Ware ha sido –y sigue siendo–, como personalmente considero, uno de los genios del cómic contemporáneo. Desde su *Acmé Novelty Library*, pasando por el absolutamente magnífico *Jimmy Corrigan* hasta el revolucionario *Building Stories*, Ware ha sabido mantener un estilo visual elocuente, sensible y resistente transgrediendo en las capacidades visuales del medio del cómic en un increíble y exquisito repertorio.

Con el reconocimiento de *Maus*, la vanguardia del cómic comienza a tener un gran peso principal en el panorama internacional. Es entonces en 1993 cuando el primer número de *Acmé Novelty Library* de Chris Ware se edita y que, a lo largo de todas sus publicaciones, sería un experimento visual en el que el autor investigaría técnicas narrativas y plásticas, el formato editorial y su énfasis en el diseño, alejándose cada vez más de la apariencia reconocible de un *cómic book*.

Podría decirse que Chris Ware se consagró con *Jimmy Corrigan: the smartest kid on Earth* publicado en el 2000 y que recoge la historia de tres generaciones de varones de la familia de los Corrigan, desde un presente ubicado en los años 80 hasta un pasado ubicado en el 1893.

El meticuloso trabajo de Ware investiga la secuenciación, el paso del tiempo en el cómic y en la narrativa, así como el estilo formal de un contenedor de historias en el que no existe un único personaje, sino un ecosistema que se multiplica y se extiende; un mundo único que se interconecta, pasado y presente, de una manera magistral.

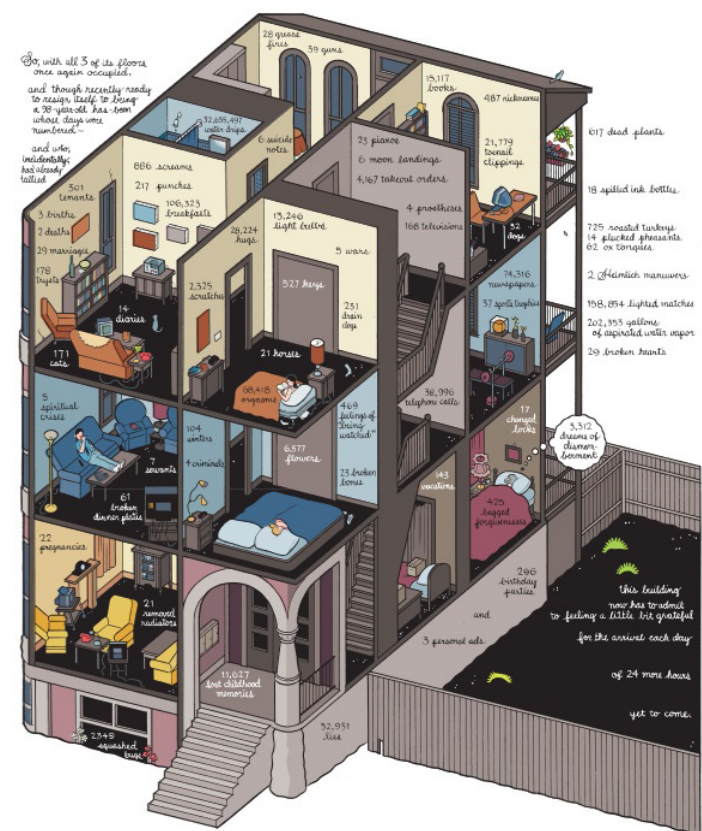
[5] [6] Dos de las cuatro portadas que Chris Ware realizó para el número del 27 de Noviembre de 2006 para *The New Yorker* y que, juntas, componen una historia con varios personajes enmarcada en la tradición americana de la cena de acción de gracias.



Ware reinventa la forma del cómic para darle énfasis y sentido al mensaje, a los sentimientos de los personajes y sus matices y que hasta entonces parecían fuera del alcance de un arte nacido como un entretenimiento vulgar. Desarrolla además un equilibrio exacto entre lo literario y lo artístico, entre narración y experimentación formal y visual.

De manera deliberada también evité entender el panel como el visor de una cámara, lo cual es un artificio cinematográfico y pienso que ralentizó el crecimiento de los cómics durante décadas [...]. Encuentro que el modelo teatral de cómics en el cambio de siglo [del XIX al XX] –donde los personajes se dibujan como figuras de cuerpo entero, siempre sin cortar, y raramente cambiando de escala (y a veces nunca) –es mucho más honesto y en sintonía con lo que pienso que es la vida real. Y ese acercamiento permite que las imágenes de la página cobren vida de manera más legibles, de hecho: se convierten en dibujos en sí mismos, más que una representación de cosas (Entrevista para la revista berlinesa Mono-kultur a Chris Ware, 2011)⁴.

Entender la viñeta como un encuadre teatral supone otorgar dimensiones espaciales creíbles donde la totalidad corpórea de los personajes encaje con similitud a la estructura ficticia creada para ellos. Comprende además una descontextualización del lenguaje del cómic con el de la fotografía y el cine convirtiéndolo, como afirma Ware, en una percepción visual con una sensibilidad y capacidad comunicativa especial del dibujo y no de otro sistema narrativo. Según Bordes, “esto nos permite enlazar con los códigos del dibujo arquitectónico”⁵ y comprender estos dibujos como contenedores de historias.



[7] Detalle de página de *Building Stories*, de Chris Ware, en el que da vida al espacio arquitectónico describiendo las acciones de todos sus habitantes a lo largo de los años.

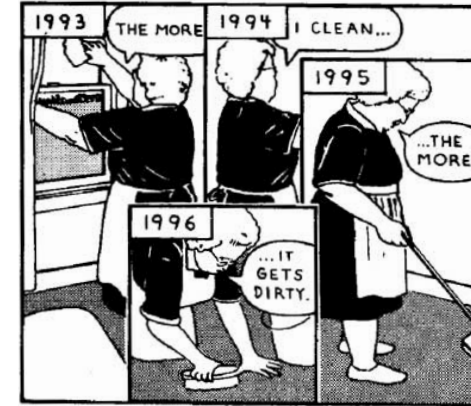
⁴ Rabenau, K.V. “Chris Ware: a sense of thereness”, *Mono.Kultur*, no. 30

⁵ Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, p. 58

3.1.3. Richard McGuire. *Here*

Uno de los referentes formales y temáticos en mi trabajo es la publicación de Richard McGuire *Here* (editada por primera vez en la revista *Raw* [8] en 1989 y que se convirtió en 2014 en una novela gráfica de unas 300 páginas [9]), que contiene una narración consumida por la obsesión del paso del tiempo.

La novela es una evolución constante del espacio formal de la viñeta en la que no sólo transcurre el tiempo dentro sí misma, sino que existen *micro-viñetas* que viajan a través del tiempo transformando así el espacio y el mensaje narrativo. Es una realidad multilineal del tiempo mientras el espacio se mantiene en un plano fijo y en el que se viaja desde el año 500.957.406.073 a.C. hasta el 2033 d.C. McGuire consigue así una secuencia no cronológica con planos temporales superpuestos que ayudan a describir el concepto de espacio y tiempo, así como la fugacidad de la historia del individuo. Ware lo categorizaría como el Cézanne de la narración gráfica por la gran innovación de romper el presente continuo de una imagen en el que se desarrolla siempre la acción del cómic.



[8] Detalle de página de la primera publicación de *Here*, de Richard McGuire, en la revista *Raw*, *Cómic Art* #8. La transcripción temporal del guión sería la siguiente: 1993, *Cuanto más*; 1994, *limpio*; 1995, *más*; 1996, *se ensucia*.



[9] Doble página de *Here*, de Richard McGuire, del 2014. Como ocurre en el *Building Stories* de Ware, McGuire utiliza un lenguaje parecido respecto a la narrativa de sucesión de acciones, aunque el recurso en *Here* se compone a través de la fragmentación del cuadro indicando así una temporalidad específica para cada suceso. La imagen describe una serie de desastres, ruidos y maldiciones que le dota de sonoridad y un ambiente de desolación.

3.1.4. David Mazzucchelli. *Asterios Polyp*

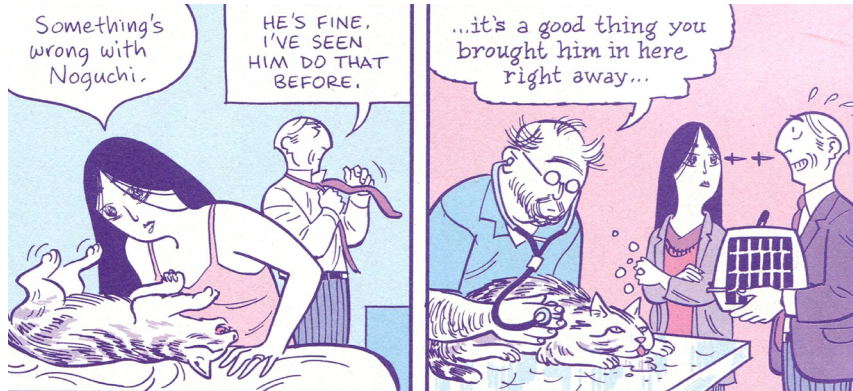
Asterios Polyp [10] es, sin lugar a dudas, uno de las novelas gráficas más inteligentes y progresistas que han caído en mis manos. Mazzucchelli intenta dar respuesta en este tratado filosófico a tres constantes: Dios, el hombre y el mundo. Crea un universo gráfico-narrativo bipartito que ahonda en la visión de dos personas completamente diferentes pero que, irremediablemente, se ven polarizadas entre sí, dejando a entender lo absurdo que puede ser el amor y la necesidad que tenemos de ser amados.

La experiencia del protagonista altera su concepción de la realidad debatiéndose en un ir y devenir entre lo correcto y lo erróneo, lo real y lo inverosímil, así como lo esencial y lo anodino descubriendo su humanidad en la miseria.

El autor demuestra sus aptitudes narrativas y su esfuerzo por analizar las posibilidades formales del medio, así como un ímpetu por plasmar sus propias inquietudes, miedos y dudas.

Existe un gran conocimiento de los recursos del cómic que afloran en un despliegue de posibilidades como el uso del color como instrumento narrativo y atmosférico, la tipografía como vehículo gráfico propio, la configuración de personajes, la estructuración de la novela, el espacio, los blancos, la disposición de viñetas, el ritmo armónico del relato, perspectivas, formas, texturas y un gran etcétera.

3.1.5. Sergio García



[10] Detalle de página de *Asterios Polyp*, de David Mazzucchelli, del 2014. Mazzucchelli utiliza el color de una manera perfecta en su complicidad con el nivel argumental de la narración. Compone un mundo en el que cada personaje está definido por unos caracteres específicos que los proveen de un color, unas líneas y una tipografía únicos. Esto multiplica el nivel descriptivo y la capacidad de empatía que el lector es capaz de sentir hacia los personajes.



[11] Detalle de *Caperucita Roja* de Sergio García y Lola Moral. Un ejemplo de la multilinealidad narrativa donde el lector adapta una actitud más participativa en la elección de los caminos gráficos.

Uno de los principales esfuerzos de Sergio García en su proceso creativo ha sido el de la investigación de cómo el lector se aproxima o responde ante un relato gráfico, introduciendo nuevos sistemas de representación y lectura.

Sergio García introduciría en su Tesis *Sinfonía gráfica* el concepto de lectura multilineal que se basaba en tres pilares fundamentales:

1. *La búsqueda de lenguajes narrativos más plásticos y menos dependientes de otros medios como por ejemplo el cine. Desarrollar el lenguaje propio del cómic.*
2. *Multilinealidad de la narración. [...] pretendemos la creación de varias realidades paralelas que puedan interrelacionarse o no entre sí y que nos den como resultado varias líneas de narración simultánea.*
3. *La multilinealidad debe producir como resultado un cambio en la actitud del lector de cómic, que debe pasar de ser una figura pasiva o semipasiva a ser una figura activa.*⁶

Esta idea es una constante en su trabajo y una teoría revolucionaria que se recoge aquí en un intento por intensificar las premisas de su hipótesis.

⁶ García, S. *Sinfonía gráfica*, p. 12

3.2. Antecedentes no específicos

3.2.1. El cine

Podríamos decir que el cine es uno de los medios que más se aproxima al lenguaje del cómic al tratarse de un sistema comunicativo en el que la narración se determina por medio de la secuenciación de imágenes –en movimiento o no-, aunque estemos hablando de medios de expresión diferentes y con herramientas propias de cada sistema.

El cine es un gran recurso de explotación referencial donde se acumula un nivel de cultura popular de niveles icónicos, donde encontrar nuevas formas y recursos narrativos así como aspectos técnicos de procesos de la imagen.

El desarrollo del cine ha sido testigo, al igual que el del cómic, de la evolución cultural de la sociedad desde sus inicios y se ha convertido en forma de difusión de esta cultura con grandes capacidades comunicativas y artísticas.

Estimo oportuno incluir una pequeña selección de algunos ejemplos que recoge esta forma y que, de algún modo u otro, han causado un impacto en mi forma de ver cine y se han convertido en fuentes de inspiración.

[12] Ford, T. *A single man*, 2009

[13] Lanthimos, Y. *The lobster*, 2015

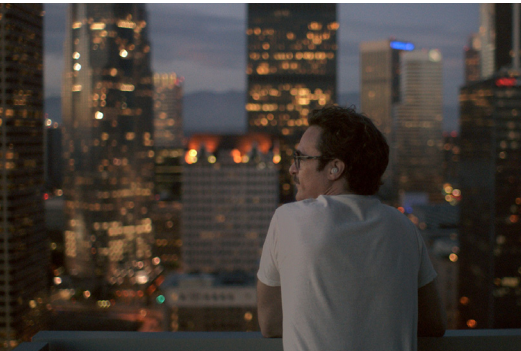
[14] Ronnow, A. *The secret society of fine arts*, 2012

[15] Von Trier, L. *Dancer in the dark*, 2000

[16] Cahill, M. *Another Earth*, 2011

[17] Abrahamson, L. *Room*, 2015





- [18] Knight, S. *Locke*, 2013
- [19] Kaufman, C. *Synecdoche, New York*, 2008
- [20] Korine, H. *Gummo*, 1997
- [21] Waters, J. *Pink Flamingos*, 1975
- [22] Jonze, S. *Her*, 2013
- [23] Glazer, J. *Under the skin*, 2013

3.2.2. La música

La música supone un medio de inspiración amplio y donde se encuentran alternativas imposibles de encontrar en cualquier otro tipo de medio. Además, deposito mucha confianza en una metodología de investigación multidisciplinar en la que cualquier medio puede ser un camino hacia nuevas soluciones.

3.2.3. La fotografía y la ilustración

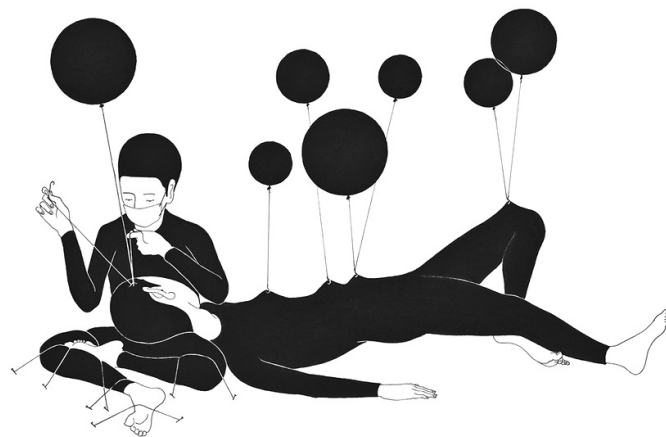
Dado que estamos aproximando el tema desde el punto de vista de la investigación artística creo que es mucho más adecuado dar importancia al contenido de la investigación a través de la imagen y, por eso, construir el diálogo de aprendizaje con ejemplos visuales.



- [24] Ho, F. *Hong Kong Memoirs*, 1950
- [25] Wolf, M. *Tokyo compression*, 2011
- [26] Durgin, B. *Figure with pedestal and box*, 2015
- [27] Wolf, M. *The city of Hong Kong*, 2010



[28] McCollum, W. *Unknown*, 2013



[29] Kim, D. *Moonassi series*, 2008

OBJETIVOS

GOALS

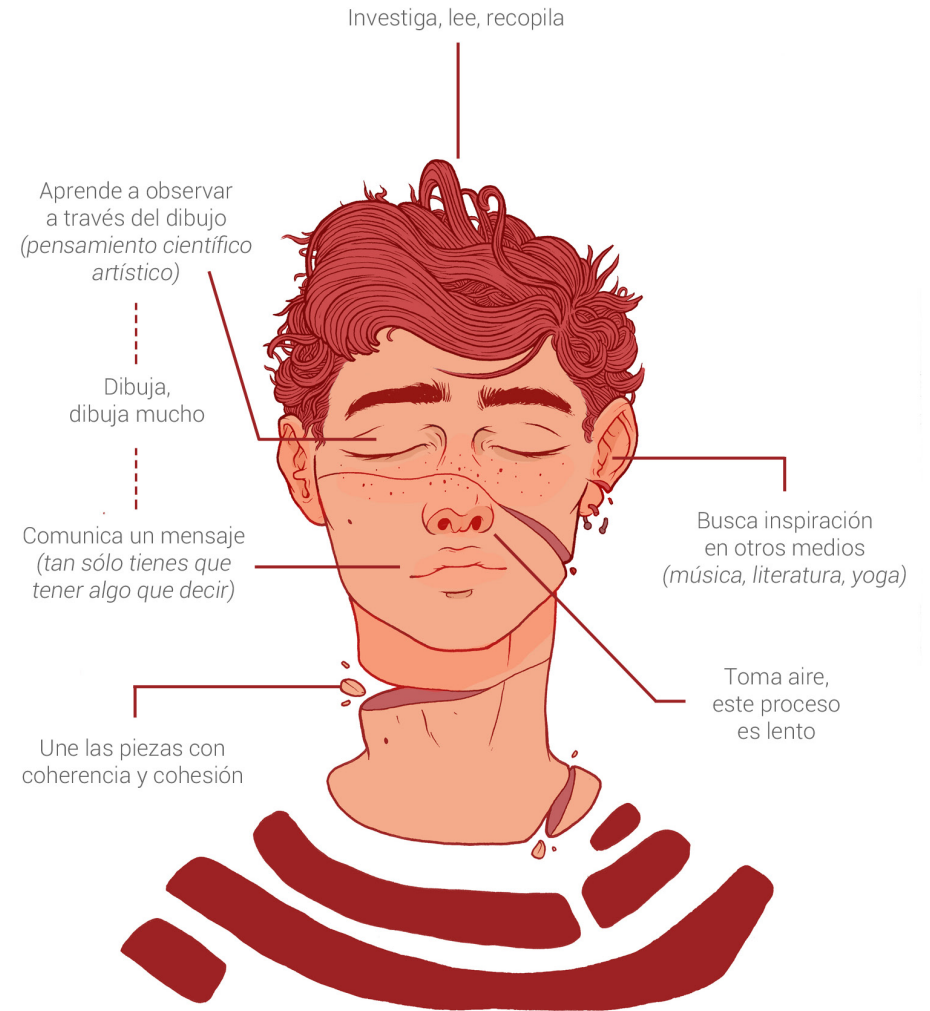
4. Objetivos

Los objetivos específicos del proyecto se basan en la construcción de una narrativa marcada en las premisas del lenguaje del cómic:

1. Uso de las técnicas gráficas del dibujo como vehículo narrativo
2. Crear un discurso que abarque más que el sentido visual
3. Investigación de los procesos creativos del cómic y sus posibilidades
4. Edificio como contenedor de historias: el espacio visual y gráfico en tres dimensiones
5. Configurar una temática narrativa a través de la arquitectura
6. Conseguir una comunicación más profunda entre emisor y receptor.

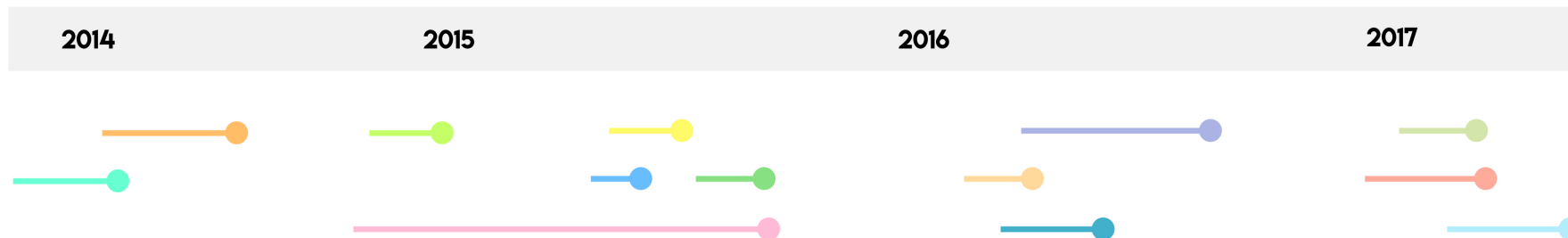
METODOLOGÍA

METHODOLOGY



2014 - 2017

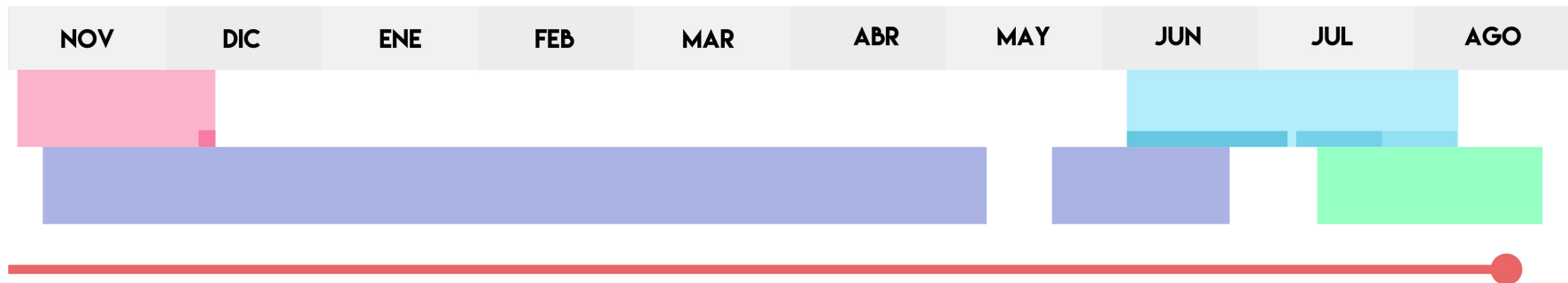
Mapa temporal de estudio gráfico



- A veces (pasa)
- Crow: Story of a black bird
- Supertrans
- En 50 años
- Amorea Mortuus Sum!
- Aquí te espero
- Never tear us apart
- Sparks & Honey
- Places you will go
- A veces (duele)
- Fresh painted
- A veces (caemos)
- Cuando nadie mira

2016 - 2017

Mapa temporal metodológico *Cuando nadie mira*



- Desarrollo de la idea - Hipótesis
- Investigación teórica
- Caso práctico - Proceso gráfico - Edición - Impresión
- Confección Memoria
- Lectura disciplinar e interdisciplinar

DESARROLLO

STUDIED FIELD DISPLAY

6. Desarrollo del tema

6.1. Arquitectura, contenedor de historias

“Palabra, Dibujo, Memoria”⁷ podría reducirse a una forma de definir el lenguaje del cómic, un género creado a partir de la transformación y manipulación del espacio y el tiempo. A través de la palabra se crea una literatura, pero es a través del dibujo, hasta en su más sencilla reproducción, lo que permite que surjan paisajes de la memoria, ambientes donde el tiempo es un paradigma e incluso arquitecturas gráficas donde en una única imagen encontramos información que da cabida a todos los sentidos.

Para Bordes, la arquitectura está estrechamente relacionada con el lenguaje narrativo visual del cómic, sin embargo, la arquitectura que nace en un cómic se genera libre de “requisitos técnicos, económicos o pragmáticos”⁸ y es lo que él considera *arquitectura de papel*. Y es que, si analizamos con detenimientos ambos campos, ninguno difiere mucho del otro en el sentido en que ambos modelan un espacio y lo destinan a un uso concreto y específico. Sí es cierto que, mientras en la arquitectura se representa el mundo y su espacio en dos dimensiones (en lo que se refiere a la planificación y estructuración del espacio), el cómic va más allá, y genera un tiempo y una vida que sucede en el mismo. Podríamos pensar que sí, que la arquitectura también plantea un diseño y una estructura supeditada a una vida, pero cuya finalidad es más funcional que narrativa o creativa desde su punto de vista más común.

⁷ Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, p. 10

⁸ *Ibidem*, p. 14

Durante su discurso, Bordes advierte que, debido a todas estas similitudes, el cómic es una *arquitectura del pensamiento*, pues no deja de ser una construcción, una herramienta de generación de espacios, un sistema de comunicación y un lienzo de palpitante información, pero que ocurre y se materializa en la imaginación y el pensamiento como ya analizaba Scott McCloud en *Understanding comics*.

6.2. Recursos disciplinares

6.2.1. La ventana como viñeta

Como se señalaba anteriormente, Groensteen sostenía que la viñeta es lo que el átomo al mundo para el cómic, o, por similitud, lo que una ventana a una urbe.

Sería entonces lícito decir que una ventana es un complejo mecanismo, como una viñeta, que nos sumerge en las profundidades de una historia por conocer, un recorrido hacia una nueva dimensión.

El uso de la ventana como recurso narrativo es una manera de romper con la interacción común del lector con la página del cómic, un método de proximidad que lo involucra en la imagen intentando leer la realidad del interior. Asimismo, es una posibilidad estructural que acentúa el espacio, lo que conlleva a una realidad dimensional más exacta, es decir, la narración externa se convierte en un contenedor de una segunda narración, esta vez interna, mucho más compleja.

En este mismo aspecto, Bordes apoya la idea de Benoit Peeters, guinista de cómic francés, que sugiere que la viñeta no es como en el cine ocurre, un extracto o porción de la realidad, sino una realidad en sí y cuyos límites no sugieren la existencia de una continuidad y, por lo tanto “no es la selección de un espacio más amplio”⁹.

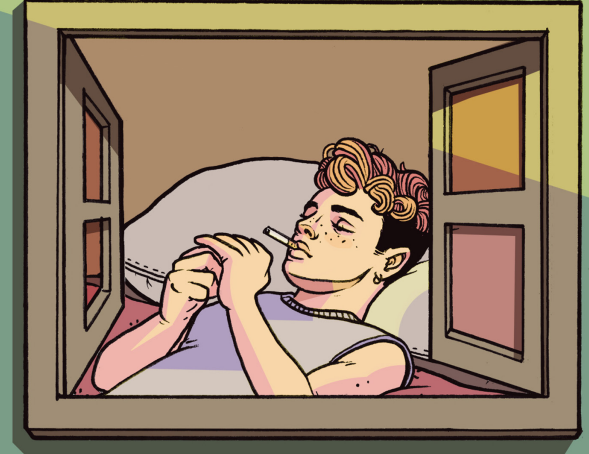
⁹ Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, p. 34



[31] Goz, J. *Sin Título*, 2015

Esta afirmación rechaza entonces la existencia del “fuera de campo” en el cómic, es decir, no existe acción fuera de los límites de la viñeta.

Si tenemos en cuenta la definición que se proponía sobre el lenguaje y teorías como la de McCloud, la mecánica en el cómic ocurre en la mente del lector puesto que una acción sucede en un tiempo determinado en la realidad y lo único que éste observa es una imagen estática. Esto no prohíbe a la imagen de que ocurran diversas acciones simultáneas aún sin estar gráficamente presentes y sigan completándose en el consciente del público. Si bien la viñeta es una ventana, la ventana es una mínima apertura de una porción más grande y donde suceden mucho más de lo que vemos a priori. Por lo tanto, se puede advertir la existencia de esta realidad oculta o “fuera de campo”, si bien insinuada o evidente, a partir de diversos recursos como el presente.



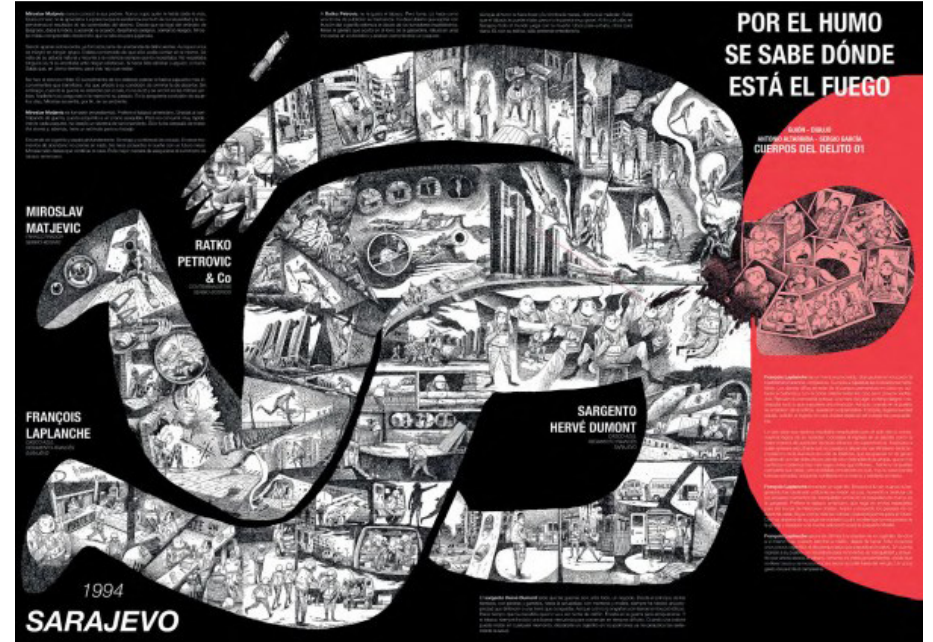
6.2.2. El espacio

El espacio del soporte es una herramienta esencial para crear una imagen y su uso nos proporciona una tendencia narrativa que hace que el dibujo se torne poético y sensible. De cómo dar uso los espacios en blanco, la contraposición de los cuerpos y la hegemonía que adquieren en su ubicación respecto a la imagen, así como comprender la multiplicidad de espacios que comprenden un cómic, es esencial.

Pascal Lefèvre, teórico belga, publicaba en 2009 *A comics studies reader* y donde discutía sobre la representación del espacio en cómics. El autor sugiere que existen dos espacios: el espacio diegético, que comprende el espacio ficticio del cómic, es decir, el narrativo; y el espacio extradiegético, lo que confluye desde los márgenes del espacio diegético hasta incluso el espacio propio del lector.

Esto supone que no hay que tener en cuenta únicamente la información o los estímulos visuales que se proporcionan a través del dibujo y la palabra en el espacio diegético del cómic, sino también las condiciones y la repercusión del espacio circundante al mismo, es decir, el extradiegético. El hecho de construir una narrativa en un formato poco habitual afecta directamente al lector, obligándolo a realizar acciones que normalmente no suceden durante la lectura común de un cómic y que constituyen estímulos que atraen la curiosidad y la atención del mismo en la narración.

Este tipo de investigación en formatos poco comunes es un tema que, como se señalaba, Sergio García ha desarrollado a lo largo de sus publicaciones y que supone una interacción total entre lector, autor e imagen, alterando la posición inicial pasiva del primero, como por ejemplo en *Caperucita Roja* [11] (2016) o *Cuerpos del delito* [34] (2017).



[34] *Cuerpos del delito* (desplegable) de Sergio García y Antonio Altarriba, 2017

Un claro ejemplo de ello sería también el *Burning Building comix* de Jeff Kwierk, autoeditado entre 2007 y 2009 y que, en comparativa objetual, es lo más parecido a *Cuando nadie mira*. Se trata de una recopilación multimarco en la que se detalla la narración por medio de la progresión de un incendio en un edificio.

“Las metáforas-portada del libro/fachada y páginas interiores/viviendas resultan naturales e inmediatas y sorprende que no se haya prodigado mucho más en el medio. [...] se trata de una reproducción a escala de una ficción”¹⁰. Como bien indica Bordes, se trata de una reproducción a escala, como de un teatro, una casa de muñecas, algo tangible y real que otorga a la lectura una dimensión totalmente diferente de cara al lector, sumergiéndole en la narrativa e interactuando con éste y sus alrededores.



[35] *Burning Building Comix*,
Jeff Kwierk, 2009

En su gran mayoría, los cómics organizan sus viñetas de forma horizontal, lo que, en muchas ocasiones puede llegar a suponer una metáfora visual arquitectónica donde cada banda o tira comprende un piso que “configuran el edificio de la página”¹¹.

Existen varios autores de cómic que han llevado a la práctica esta idea, tratando a la viñeta como un espacio específico de un conjunto estructural arquitectónico. Groensteen señala como ejemplo la pieza de François Mutterer de 1983 *Carpets' Bazar*, sin embargo, en el territorio nacional, encontramos otro ejemplo muy popular, *13, Rue del Percebe* (1961-1984) de Francisco Ibáñez.

Este tipo de organización espacial supone una ruptura impuesta por la propia generación de la arquitectura y que según Bordes, existen diversos mecanismos que la acentúan:

1. “Traslación de un travelling [...] en la que el autor dispone una serie de enlaces para permitir que el lector cure las fracturas verticales.”¹² Aunque es una forma usual de descripción del entorno, también es una herramienta narrativa muy eficaz como ocurre en *A veces (pasa)* y donde el travelling es a su vez una progresión espacial y temporal a cuatro bandas y que recoge una narración desde 1875 a 2023 en cuatro fragmentaciones multitemporales y multilineales.
2. “Las tiras se segmentan pero se articulan en torno a una misma perspectiva reforzando la unidad visual.”¹³ La ruptura de la tira se suele utilizar con la intención de recalcar el paso del tiempo, aunque éste sea mínimo y que podemos apreciar en muchas piezas de Chris Ware, de las que se inspiran *Sparks & Honey* y *Places you will go*.

¹⁰ Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, p. 187

¹²⁻¹³ Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, p. 41

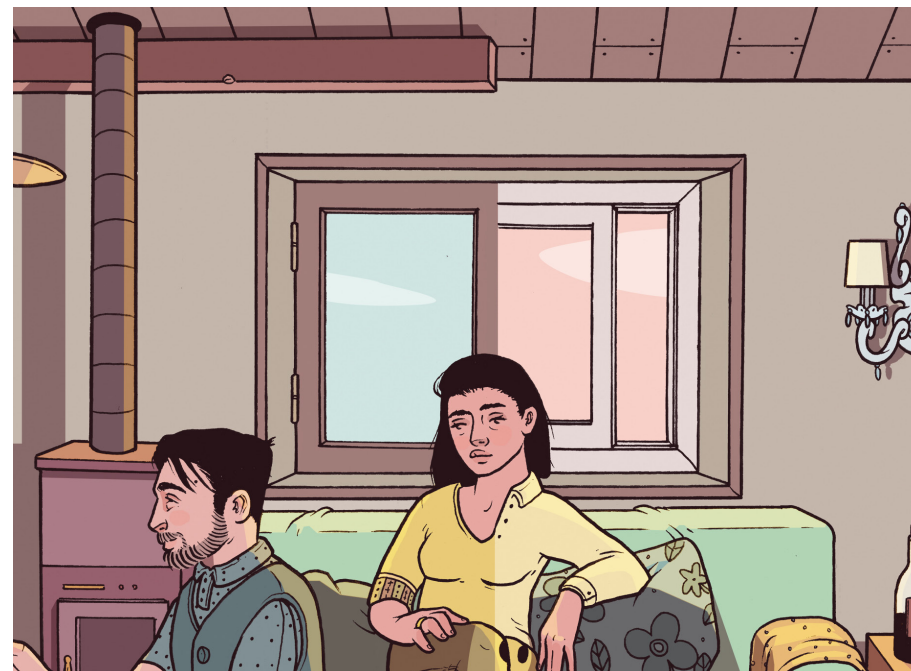
En *Sparks & Honey* [36], un estudio por comprender la visión de Chris Ware en las historietas de *Big Tex* (que encontramos en *Catálogo de novedades Acme*) –por su parte inspirado en la obra de Frank King-, encontramos un espacio único, pero fragmentado en diversas viñetas que son las que asumen el paso del tiempo. Podríamos decir que sería como quedarse frente a un edificio durante diez años y simplificarlo en nueve imágenes que se entenderían como teselas de un mosaico narrativo y con lo que llegaríamos al concepto de hipermarco o multimarco, y en el que se indagará más adelante. Por otro lado, *Places you will go* [37] fragmenta un personaje y es el espacio el que se va alterando conforme pasa el tiempo. Ambas suponen estrategias de comunicación complejas pero muy eficaces y que enriquecen la calidad comunicativa del resultado. En *Cuando nadie mira* existe una de estas rupturas, aunque más sutiles, propuestas por el color y el dibujo y que marcan un salto temporal de poca definición constituyendo una falsa doble viñeta debido a la ausencia del *glutter* (o espacio en blanco) entre ambas [38].

3. “Unidad plástica de algún elemento, un personaje, un objeto, un lugar, que se repite a lo largo de la tira.”¹⁴ Como ocurre en *Historia de una lámpara* de Chris Ware, la sucesión temporal se explica a través de un objeto inanimado y su consecuente transformación a lo largo de los años y cuya fórmula se ha incorporado en *Cuando nadie mira*.



¹⁴ Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, p. 41

[36] *Sparks&Honey*, José Goz, 2016



[37] Página de *Places you wil go*, José Goz
[38] Detalle de *Cuando nadie mira*

6.2.3. El camino narrativo

“Aquella superficie que sea ocupada por el lenguaje del cómic se convierte en un mensaje susceptible de ser leído”¹⁵. En su reproducción más clásica, la lectura del cómic impone un sentido, una duración y dirección determinados.

McCloud describiría una serie de diferenciaciones sobre la transición entre viñetas (momento a momento, acción a acción, sujeto a sujeto, escena a escena, aspecto a aspecto y non sequitur) y que se encuentran más detalladas en *Understanding Comics (Capítulo III: Sangre en el glitter)*. Se han investigado muchas formas de transición y direccionalidad, incluso en la ausencia de viñetas, es decir, cuando la narración se conforma en un espacio finito marcado por el dibujo sin cortes bruscos. Una de las más interesantes es el estudio de nuevamente Sergio García, y que propondría en 2000 con su tesis *Sinfonía gráfica*, donde se buscan nuevas posibilidades de lectura y se concluye en una multilinealidad narrativa y lecturas interactivas. Una fórmula que García ha ido implementando en sus narraciones gráficas como en el tríptico de *Moby Dick* [39], de 2016.

A través del propio dibujo y de la construcción de la realidad narrativa se pueden entonces establecer nuevas direcciones y sentidos en la lectura.

Chris Ware también ha sido un potente explotador de nuevas fórmulas de lectura, diseñando páginas completas en las que todo recorrido está pensado minuciosamente y “no hay flujo de lectura en la página que no haya sido evaluado, jerarquizado narrativamente y conducido”¹⁶. Para él, el diseño de una página es la semilla primordial que genera el conflicto narrativo de la historia y algo que hay que someter a investigación y estructuración concretas, como de calidades arquitectónicas.

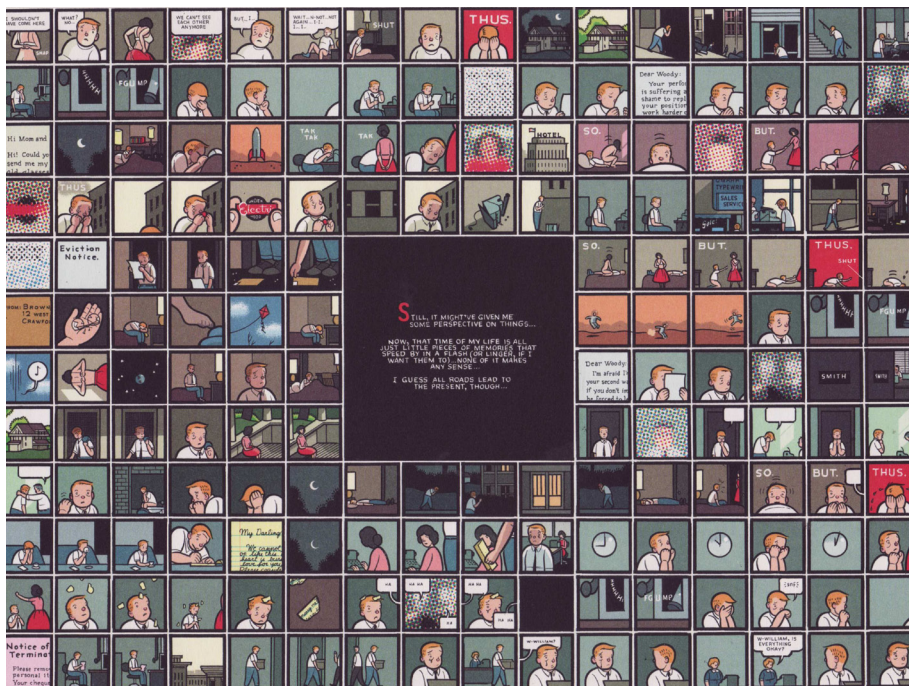


[39] “II: The sharkish sea”, *Moby Dick*, Sergio García, 2016

Con respecto a la duración con la que normalmente se lee una imagen, encontramos que es bastante fugaz y que, en proporción, también depende del tamaño gráfico que implique. La segmentación múltiple de viñetas que existen en piezas como las de Chris Ware (*Acme Novelty Library* [40]) o Jon McNaught (*Otón* [41]) ralentizan el tiempo de lectura, ya no por la cantidad de viñetas, sino por la reiteración tanto de tamaño como gráfica que existe en ambos ejemplos. Sin embargo, también se advierte que en viñetas de carácter más ilustrativo de páginas completas o más grandes, al ocupar más espacio, se asume que la temporalidad es mayor. Todo esto, evidentemente, son técnicas gráficas que ayudan a la carrera visual dotada de aceleración y frenazos en el ritmo de la lectura y que depende de la intencionalidad de la narración o del dibujante, implican una u otra cosa.

¹⁵ Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, p. 50

¹⁶ idem, p. 180



[40] Detalle de página de *The Acme Novelty Library*, Chris Ware.

[41] Detalles de fragmentación de *Dockwood*, de Jon McNaught

Una fórmula, absente de contenido gráfico, es capaz de reconducir el ritmo normal de lectura a través del contraste entre el estímulo visual presente con un estímulo auditivo. El crear un ambiente sonoro determinado y por lo tanto estimular el carácter musical del dibujo afecta a la intuición de lectura, que aumentará o disminuirá depende del tipo de fórmula que se active.

En *Cuando nadie mira* o en la trilogía de *A veces* se incorporan estas recomendaciones auditivas que, junto con imágenes complejas, con mucha información y de un calibre espacial grande, ralentizan la lectura creando ambientes más completos y sumergiendo de manera más eficaz al lector en la intencionalidad y el mensaje de la narración.

6.2.4. El Hipermarco o Multimarco

Bordes recoge algunas definiciones en Cómico, arquitectura narrativa que abarcan el espacio visual físico del cómic, es decir, la página o lienzo. Groensteen sostiene que "las viñetas son como fragmentos interdependientes de una forma global y es el trazado que queda en torno a ellos lo que configura la página"¹⁶. Esto significa que la estructuración de la página no es un azar casual, sino un complejo sistema que se conforma para dar lugar a la definición gráfica completa que abarca. Bordes también cita a Altarriba, quien señala que "el margen enmarca el dibujo en una página y la infiltra, superponiendo su espacio entre viñeta y viñeta"¹⁷.

Según estas definiciones, la narración transcurre no únicamente en los elementos individuales de las viñetas, sino también en sus agrupaciones estructurales.

Por lo tanto, el hipermarco o multimarco es considerado un instrumento comunicativo más, al tratarse de una imagen compleja compuesta de fragmentos más pequeños; un método de diferenciar lo complejo y lo sencillo, lo que funciona en comunidad y en solitario, lo macro y lo micro.

¹⁶⁻¹⁷ Bordes, E. *Cómico, arquitectura narrativa*, p. 33

Un ejemplo de ello podríamos encontrarlo en *The cage*, de Martin Vaughn-James, y donde a través de la estructuración de página a página, la organización espacial de la misma y un travelling centrípeto en espiral que nos conduce escena a escena hacia un interior, se explora el paso del tiempo y como éste afecta directamente a un espacio.

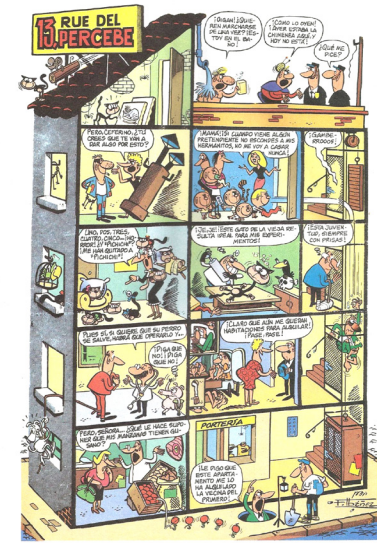
Otro ejemplo más reconocible, y que ya se ha mencionado con anterioridad, sería el *13, Rue del Percebe* [42] de Ibáñez, que se propone “retratar una época y una manera de vivir urbana: distintos grupos humanos que comparten un mismo espacio pero llevan vidas paralelas, aunque estén atadas a un destino común”¹⁸.

Aquí, Ibáñez dispone una serie de publicaciones (hasta 442 páginas) en las que cada página las abarca una sección del edificio de la calle del percebe en el número 13 –el mismo que en *Cuando nadie mira*-. Sin embargo, es una sección de temporalidad simultánea, es decir, el corte, que determina los consecuentes apartamentos del edificio o viñetas, no recogen el papel de transición temporal, sino que cada sala recoge una acción o respuesta a un estímulo concreto. Esto es, se reduce la situación a un único encuadre y se despreocupa “de dar solución de continuidad real al resto de los espacios interiores de cada apartamento”¹⁹. Aunque muchas de estas salas aluden a un gag único y sin correlación aparente, según se avanza en la lectura de todos sus números, existe una continuidad narrativa en algunos personajes y hay un intento por proponer una historia secuencial cohesiva y no únicamente como objeto cómico independiente.

Sería entonces la suma de todas estas salas que comprenden el edificio completo el multimarco final al que hacía referencia Groensteen, aunque Bordes determina que para Ibáñez, su hipermarco se caracterizaba por esas 442 páginas que componían el total del desarrollo narrativo en la calle del percebe.

Esto concluye en la idea de que, más que una sección con intenciones de proponer un espacio verídico, es un modelo teatral, como apoya Bordes y señalaba Ware, una especie de efecto *rayos X*.

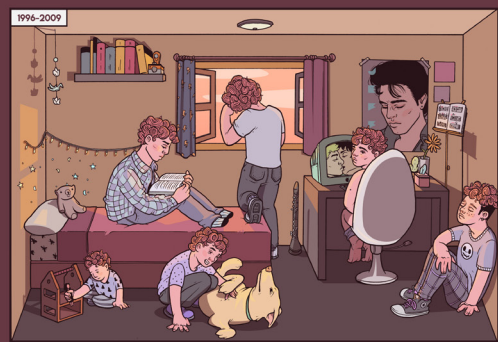
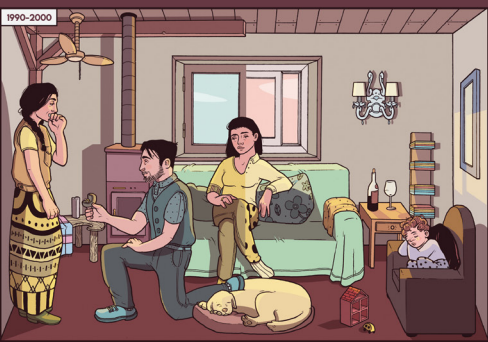
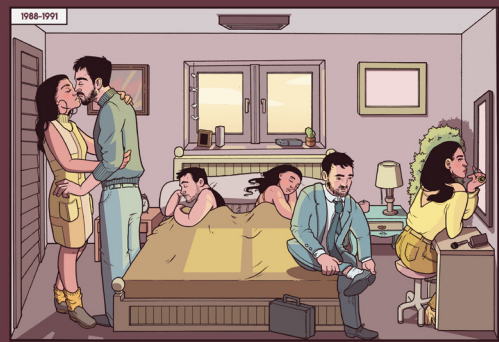
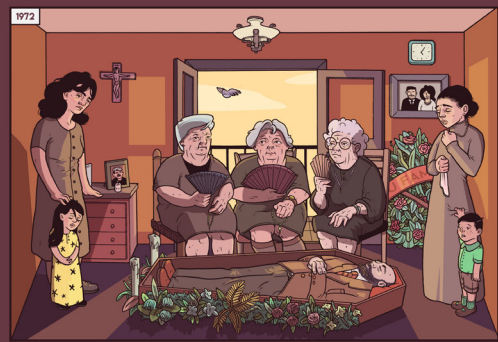
El artificio de que la disposición de las salas no tenga una continuidad espacial produce la impresión de que se trate más de un teatro y en el que se acentúa el espacio que se muestra, los personajes que viven en él y todo lo que les rodea, obviando los detalles de continuidad de un edificio real y que son anecdóticos para según qué narrativa.



[42] Página de 13, *Rue del percebe* de Ibáñez

Este tipo de solución se desarrolla en *Cuando nadie mira* [43] con motivo de comprender las estancias como transiciones temporales, pero únicas en un momento determinado, como en una fotografía. Aun así, aquí se interactúa con las demás viñetas o salas en un momento específico que ocurre simultáneamente, pero que no se hace tan evidente como podría ocurrir en *13, Rue del Percebe*.

¹⁸⁻¹⁹ Bordes, E. *Cómic, arquitectura narrativa*, p. 171



[43] Interior de *Cuando nadie mira*

6.2.5. El color

Como se proponía en *De lo espiritual en el Arte* (Kandinsky, 1911), el color es una herramienta de persuasión visual y narración gráfica.

No existen teorías sobre el color en el cómic, en lo que se refiere a su carácter narrativo, puesto que siempre ha sido un aspecto que se ha visto supeditado a imprentas o editores y, en muchas ocasiones pasado por alto. Gracias al color digital, iniciativas como la del movimiento *Nobrow*, que componen su material en una fascinante narrativa colorida, o autores como Chris Ware, Richard McGuire y David Mazzucchelli el color se ha absorbido como un instrumento más de composición gráfica de la sinfonía de un cómic.

Además de marcar pautas estéticas específicas, funciona como un instrumento de vehículo narrativo si así se propone.

En *Cuando nadie mira* se utiliza el color como código temporal y definición descriptiva de los personajes. Se usa de modo que afiance la transición de viñeta a viñeta –o en este caso de sala a sala– a través del contraste entre los cambios estacionales y lumínicos. Igualmente, compone una descriptiva de los personajes, a los que se les otorga una gama cromática específica, dotándole de personalidad y unicidad estética y afianzando así la línea narrativa y los bruscos saltos temporales como ocurría en *Asterios Polyp* [10] de David Mazzucchelli. Asimismo, sirve como bajo continuo atmosférico de la narración visual y, junto con el estímulo sonoro, se aumenta su eficacia.

6.2.6. Las tres dimensiones

En una sociedad donde cada día avanza la tecnología hacia la desaparición de la materialización de los cómics –y, en general, los libros– es de extrema importancia construir una narrativa capaz de alterar las concepciones comunes del lector y ofrecer unas posibilidades exclusivas de la capacidad física que adquieren los cómics.

La experiencia objeto del libro, como se ha indicado con anterioridad, es una herramienta que ayuda a destruir la actitud pasiva con la que se enfrenta con regularidad el lector a la imagen, de inducirlo a un lenguaje más comunicativo e interactivo entre ambos.

Cuando nadie mira se trata como un objeto tridimensional, en el que existen tres realidades diferentes: la realidad exterior, la interior (o el espacio diegético) y la realidad en la que se sitúa el objeto (espacio extradiegético), ganando así una calidad escultórica que requiere una participación constante del lector para leerlo.

Ware hace eco de esto a muchos niveles diferentes. En *Jimmy Corrigan*, el autor afirmaba que las cinco horas necesarias para leer el formato completo correspondían al tiempo que había pasado con su padre a lo largo de su vida y que, en consecuencia, el libro tenía la misma apariencia espacial que la urna que contiene sus cenizas. En *Building Stories*, y tras convertirse en padre, convierte una doble página en una composición reinada por la imagen de un bebe a tamaño real [44].

Esto nos habla de la importancia de ser capaces de impactar al lector a través de la imagen, de narrarle una historia, pero hacerle participe de ella a través de su manipulación: desde hacer sentir con *Jimmy Corrigan* que el lector tienen en sus manos las cenizas de un padre ausente hasta comprender la felicidad de un recién nacido en *Building Stories*. Otros ejemplos, esta vez con la realidad tridimensional, serían los *Comic Blocks* de Fred de 2006, *Le processus* de Marc-Antoine Mathieu de 1993 o *Coquetéle* en 2002 de Anne Baraou y Vincent Sardon, entre otros.

Además, es una fórmula por construir un sistema narrativo diferente al que estamos acostumbrados, un contenedor que abre una dialéctica entre lo externo y lo interno, lo privado y lo público.



[44] Doble página de *Building Stories*, Chris Ware.

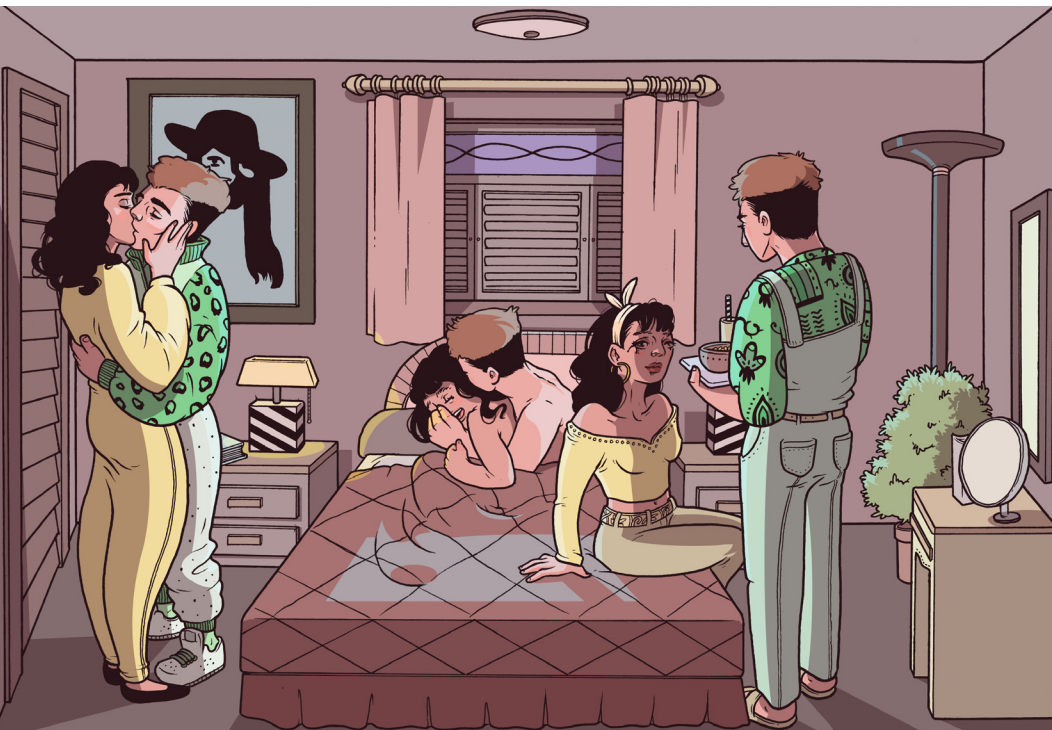
El grado de figuración o iconicidad, como ya decía McCloud, ayudará al espectador a sentirse más o menos identificado con la imagen que lee. Aquí, existe un gran grado de figuración y realismo dentro de los parámetros de la iconicidad que se suele utilizar en el cómic. La intención de que la narración tenga más tintes realistas es porque se está hablando de unos personajes únicos y, aunque el lector puede verse reflejado, identificado o incluso plasmado, éstos siguen teniendo caracteres físicos específicos. Esto nos lleva a que el receptor va a verse más reflejado en la personalidad que en la fisonomía del personaje, haciendo así que la lectura sea un proceso más interno y personal.

Existe una codificación de líneas en el dibujo en la que generalmente se construye un sistema jerárquico en el que las líneas más gruesas representan los elementos más cercanos y las más finas los objetos más alejados, lo que ayuda a crear la ilusión de espacio. Aquí se da un uso más o menos parecido, aunque existiendo intencionalidad también en el peso del objeto, siendo más gruesas las líneas que representan elementos más pesados y más delgadas las de objetos más ligeros. Al tratarse de escenas de carácter teatral, es decir, una imagen completa sin cortes -como una fotografía o un plano cinematográfico-, no existen los primeros planos y todo cohabita en un plano completo.

Con respecto a la línea, también existe una dualidad significativa en la que lo material e inerte (los objetos, la arquitectura) se representa con líneas rectas, que no vibran y generan un espacio más bien frío, estructural y recto. Se produce entonces una interesante contraposición cuando se introducen los personajes a través de líneas curvas y virtuosas que incorporan calidez y vitalidad.

Esto no sólo se traduce a un nivel gráfico, sino también a nivel narrativo; de cómo la simpleza de una línea es capaz de provocar o excitar una u otra posición según es generada.

[45] Detalle sala de *Cuando nadie mira*, José Goz.



TEMAS
TOPICS

7. Temas

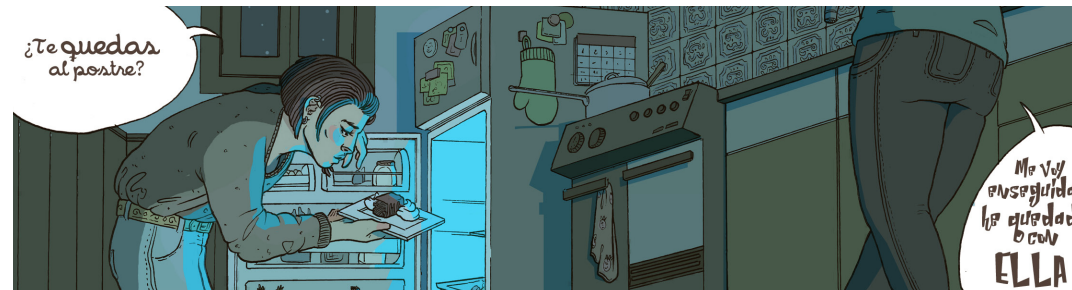
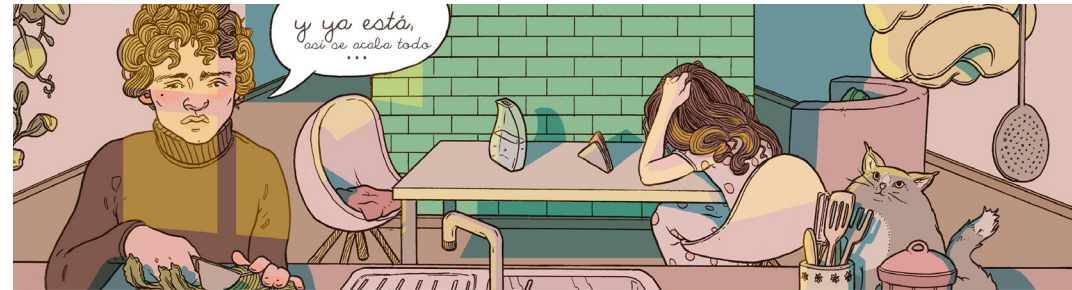
7.1. Lo visual y lo invisible. Lo público y lo privado

Sabemos que somos capaces de representar cosas que son invisibles e intangibles pero que podemos captar a través de otros sentidos.

Un relato interesante es como una buena pieza musical: existen variaciones, hay color, atmósfera, fuertes y pianos, tempo e incluso tonalidad.

Aquí, la narración se construye al extrapolar las herramientas de un lenguaje más musical, dando un carácter sonoro al dibujo. Para solidificar y dar consistencia al concepto se añade una recomendación auditiva para leer con más información la construcción de esta realidad. No es que se haga necesaria la inclusión de este medio porque le falte fuerza al dibujo o al relato, sino que es una manera de narrar sin necesidad de aspectos gráficos y que, como en el cine, forma parte de un proceso más grande que es la pieza final. Además, con la música se genera un lenguaje que jamás puede ser imitado por la plástica y que es, en muchos casos, altamente descriptivo y que impacta a los sentidos.

Es por esto también que se excluye el diálogo, la palabra, el texto; con la intención de otorgar más tiempo al lector en ser participe de la imagen y no sólo que lea lo que ve, sino que observe lo que mira.



[46] Detalles de *A veces (duele)*, José Goz.



En un cómic habitual, es decir, publicado en un formato de dos dimensiones existen dos realidades y que, el libro como objeto, define de por sí. Una es el aspecto del objeto externo, y que detalla brevemente la segunda: una exposición interna más compleja. Con esto, se advierte que existen dos espacios que se crean en torno a la figura de á publicación: un entorno público y otro privado.

En *Cuando nadie mira*, además de la existencia de ambos espacios determinada por el concepto de lo físico –y el interior y exterior- se crea un discurso temático que duplica esta rivalidad a través de la arquitectura, del elemento descriptivo del edificio, del contenedor de historias.

Existe entonces el espacio público, la imagen que se puede ver, lo que queremos mostrar y, en este caso, lo que las ventanas del exterior del objeto nos dejan observar.



Se invade una intimidad semi-privada dotando al espectador de un papel voyeur que implica una ruptura de la intimidad ficticia de los personajes. Cuando miramos en dirección a una ventana, observamos el mundo interior en su disposición más aleatoria, creando discursos imaginativos y componiendo una realidad ociosa inventando su historia.

Por otro lado, encontramos, que al abrirse el objeto, existe un mundo interior completamente ajeno a la mirada, libre de acusaciones y desconocido por el exterior. Una realidad privada e íntima, individual –aunque también colectiva- donde encontramos una disposición espacial que nos cuenta una historia que, mientras que en un cómic en dos dimensiones se torna más pública y expuesta, en *Cuando nadie mira*, al encontrarse cerrada de primeras, se define como más reclusa y privada, y por lo tanto, sugiere una mirada más fetichista o delicada.

[47] [48] Detalle de *A veces (caemos)*, José Goz.

7.2. El retrato y el amor

Cuando el creador decide ser su propio objeto de estudio, el retrato se convierte en un ejercicio por el cual el autor se representa con una exigencia máxima de verosimilitud introduciendo sus propios sentimientos más íntimos. El aparente narcisismo que marca la tendencia del autorretrato encierra, en la mayoría de sus casos, unos motivos mucho más profundos que suponen una lucha por el descubrimiento del yo, el conocimiento del ser y, a fin de cuentas, una retrospectiva hacia su mundo interior. Como añadía la autora de *Vitamin D. New perspectives in drawing*, Emma Dexter, “we use drawing to denote ourselves, our existence within a scene, [...] the presence of humans”²⁰ (“utilizamos el dibujo para ser conscientes de nosotros mismos, de nuestra existencia en un lugar, [...] de la presencia humana”).

La identidad en el Arte siempre ha sido un punto de partida para establecer una dialéctica entre una pieza artística y aquel que la reproduce. Asimismo, se comprende como una herramienta de conocimiento del propio autor. Teniendo esto en cuenta, podría afirmarse que la identidad es forjada a través de la experiencia, lo que conlleva una recolección de aspectos o caracteres implícitos en un mundo interior cambiante.

Suponemos entonces que, al realizar un autorretrato, el ritmo interno que nos lleva a hacerlo se reproduce igualmente en el soporte.

Y aunque este relato en concreto no tenga una realidad autobiográfica, existe una parte de mi memoria grabada en él, y, por lo tanto, no deja de ser un reflejo interno.



²⁰ Dexter, E. *Vitamin D*, p. 25



Un tema recurrente en mi trabajo que, no por casualidad, es uno de los más comunes en el lenguaje artístico, es el amor; pero no como un recuerdo inocuo o una mera anécdota, sino el amor que se irradia a través de su búsqueda, el amor por la consciencia de uno mismo, el amor cuando duele, cuando no, cuando llega, se va o permanece.

“Aujurd’hui c’est comme une partie de moi qui meurt puis je n’aime pas pleurer. J’ai oublié les synonymes du mot *tristesse*. Maintenant ce que nous reste faire sans toi c’est te remplacer”²¹.

“Es el perdón lo que hace de nosotros lo que somos. Sin perdón, no habría historia. Sin esa esperanza no existiría el arte, pues toda obra de arte es, en cierto modo, un acto de perdón. Sin ese sueño, no habría amor, pues todo acto de amor es, en cierto modo, una promesa de perdón. Seguimos vivos porque podemos amar, y amamos porque podemos perdonar”²².

[50] *Granada, je t’aime pas*, José Goz, 2017

²¹ Dolan, X. *Tom à la ferme. Hoy es como si una parte de mi hubiese muerto, pues no puedo llorar más. Porque he olvidado todos los sinónimos de la palabra “tristeza”*. Ahora todo lo que puedo hacer sin ti es reemplazarte.

²² Roberts, G.D. *Shantaram*



Otro de los temas que suelen existir en el discurso de mi trabajo es la sexualidad y el género y de cómo éste se encuentra definido a través de una mentalidad heterosexista incoherente y absurda.

El sentido de lucha por la desigualdad es un acto de valentía, de reivindicación y de amor por la diversidad. Este sentido ha ido debilitándose desde que estamos en un mundo que nos obliga a ser más individualistas, más egoístas y superficiales y que se lidera por una masiva élite de oportunistas que utilizan los medios de comunicación como herramienta de persuasión y de difusión de información tóxica.

El hecho de incluir personajes pobremente descritos en la cultura popular y mostrarlos de manera natural y desnuda reafirma la posición de que éstos no están definidos por estereotipos simplistas y ridículos y permite que pueda germinar, aunque diminuta, una idea que contradiga toda esa información absurda que nos abrumba día a día.

Una carta de amor a mi mismo:

*Cuando te encontré,
Solo y con el corazón roto,
Solo pensé en curarte
Y con mis abrazos rodearte.*

*Cuando te encontré,
No eras más que un chico
Sacado de un recorte
Y escondido en un lugar oscuro y podrido.*

*Te mire, te besé en la frente
Y tú, perplejo,
Como si nadie quisiera amarte
En mi te fijaste,
Y una lágrima calló,
Dejando atrás el desastre.*

*Deslicé mi mano
Y te robé una caricia
Note como tu corazón,
Que se encontraba apagado,
Volvía a la vida.*

*Cuando te encontré,
Eras un reflejo perdido,
De esos que no tienen un camino,
Cuando te encontré me alegré,
Porque nunca antes me había querido.*

[51] Detalle de *Trapped II*, José Goz

[52] Detalle de *Supertrans*, José Goz

[53] Detalle de *A veces (duele)*, José Goz

7.3. El paso del tiempo

En mi trabajo existe un gran interés por el paso del tiempo, y ya no como definíamos anteriormente únicamente a nivel técnico, sino a rasgos narrativos, como ocurre en *750 years in Paris* de Vincent Mahé (2015).

En *Cuando nadie mira*, se expone la historia de tres generaciones de una familia a través de doce imágenes -en el interior del objeto- que navegan desde 1975 hasta 2039 y que recoge el testimonio de su interacción con la arquitectura, su entorno más privado: su hogar. De cómo una única imagen encierra el transcurso de decenas de años, cómo se transforma ese tiempo y como éste modela su entorno y sus habitantes.

“Todo lo que hacemos en la vida, incluso el amor, lo hacemos en el tren expreso que corre hacia la muerte” Jean Cocteau²³

CONCLUSIÓN

CONCLUSION

²³ Citado en X, X. *Kiki*. p. 252

El dibujo posee unas posibilidades que van más allá que muchos otros lenguajes, pues es capaz de materializar un pensamiento, un sentido o traducir la realidad al mundo plástico. Para que esto se convierta real, es necesario comprenderlo como una rama del conocimiento, una forma de investigación gráfico-mental que sólo es posible a través de la exploración del medio.

“Todas las personas hacen gestos amplios, con la cara, con la voz, con las manos, con los brazos, con el cuerpo...tratando de comunicarse cada vez más lejos y cada vez con más gentes”²⁴. La realidad del ser humano es una realidad expresiva que se encuentra en una transformación continua y que es necesaria para la supervivencia.

La información es poder y el artista tiene el deber de transmitir un mensaje, una información, a través de su obra, que puede tener un impacto más o menos amplio, pero esta es la misión del arte: no sólo ser capaz de crear una estela de historia, sino de crear una nueva, de reeducar e informar a través de la sensibilidad de la expresión.

“Loneliness is an emotinoal state that we have when we’re feeling disconnected but our need for connection is ingrained in our DNA. [...] In order to feel connected we need to feel seen, heard and valued”²⁵.

²⁴ Triyo de Leyva, J.L. y Martínez, Á. *La palabra y el dibujo*. p. 35

²⁵ Voce, B. “The simple cure for loneliness” Charla de TEDx. *La soledad es un estado emocional que sufrimos cuando nos sentimos desconectados, pero la necesidad de crear vínculos existe implícita en nuestro ADN. [...] Para sentirnos conectados necesitamos sentirnos vistos, escuchados y valorados.*

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAPHY

- BORDES, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Ediciones Cátedra, Madrid.
- CABEZAS, L. y LÓPEZ VÍLCHEZ, I. (2016). *Dibujo científico. Arte y naturaleza, ilustración científica, infografía, esquemática*. Ediciones Cátedra, Madrid.
- CABEZAS, L. y LÓPEZ VÍLCHEZ, I. (2011). *Dibujo y construcción de la realidad. Arquitectura, proyecto, diseño, ingeniería, dibujo técnico*. Ediciones Cátedra, Madrid.
- CATELL, M. y BOCQUET, J.L. (2011) *Kiki de Montparnasse*. Sinsentido, Madrid.
- DEXTER, E. (2005). *Vitamin D. New Perspectives in drawing*. Phaidon, New York.
- EISNER, W. (1897). *The Building*. Kitchen Sink Press, Nuew York.
- GARCÍA, S. (2000). *Sinfonía gráfica*. Barcelona, Ediciones Glénat.
- MAZZUCCHHELLI, D. (2014). *Asterios Polyp*. Ediciones Salamandra, Barcelona.
- MCCLOUD, S (1994). *Understanding comics: the invisible art*. Harper Collins, New York
- MCGUIRE, R. (2015) *Aquí*. Salamandra, Barcelona.
- MCNAUGHT, J. (2015). *Otoño*. Impedimenta, Madrid.
- MOIX, T. (2007). *Historia social del cómic*. Bruguera, Barcelona.
- RABENAU, K. V. (2011). "Chris Ware: a sense of thereness", *Mono.Kultur*, núm. 30
- ROBERTS, G.D. (2003). *Shantaram*. Umbriel Editores. Barcelona
- RODRIGO (Rodrigo Muñoz Ballester). (2005). *Manuel no está solo*. Sinsentido, Madrid.
- SETH. (2003). *It's a good life, if you don't weaken*. Drawn and Quarterly, Montreal.
- SPIEGELMAN, A. (2007). *Maus*. Reservoir Books, Barcelona.
- TRILLO DE LEYVA, J.L. y MARTÍNEZ GARCÍA-POSADA, Á. (2012) *La palabra y el dibujo*. Lampreave, Valencia.
- VAUGHN-JAMES, M. (2013). *The Cage*. Coach House Books, Toronto.
- VOCE, B. (2016). The simple cure for loneliness. *TEDx Salt Lake City*. (visionado el 15.12.16)
- WARE, C. (2000) *Jimmy Corrigan. El chico más listo del mundo*. Phanteon Books, Barcelona.
- WARE, C. (2014). *Fabricar Historias*. Penguin Random House, Madrid.
- WARE, C. (2015) *Catálogo de novedades Acmé*. Mondadori, Barcelona.
- ZWIREK, J. (2013) *Burning building comix*. Imperial Press, Chicago

Relación de imágenes

- [1] *Tumba de Menna*, autor desconocido.
<https://www.flickr.com/photos/manna4u/14001055450>
- [2] *Les amours de Mr. Vieux Bois*. Rodolphe Topffer, 1837.
<https://www.lambiek.net/artists/t/topffer.htm>
- [3] *Ghost World*, Daniel Clowes, 1997, Fantagraphics books.
<http://www.lospaziobianco.it/ghost-world-fumetto-film-clowes-zwigoff/>
- [4] *Maus*, Art Spiegelman, 2007.
<http://catalogo.artium.org/book/export/html/8882>

- [5] [6] *The New Yorker*, 4 covers for the November 27, 2006 issue. Chris Ware
<http://www.sparehed.com/2007/05/22/40-part-34-chris-ware-narrates-new-yorker/>
- [7] *Building Stories*. Chris Ware, 2015. <http://www.tcj.com/at-the-still-point-of-the-turning-world-chris-ware-building-stories-and-the-search-for-structure-in-the-contemporary-city/>
- [8] *Here*, publicado en la revista *Raw*, Comic Art #8.
<https://harpers.org/blog/2014/12/time-out-of-joint-in-richard-mcguire-here/>
- [9] *Here*, Richard McGuire, 2014.
<https://harpers.org/blog/2014/12/time-out-of-joint-in-richard-mcguire-here/>
- [10] *Asterios Polyp*, David Mazzucchelli, 2014. <https://richardbrath.wordpress.com/2014/10/06/using-font-attributes-to-convey-data-in-visualizations/>
- [11] *Capercita roja*, Sergio García Sánchez y Lola Moral, Malpaso Ediciones, 2016
<http://www.fancueva.com/comic/caperucita-roja-ampliar-fronteras/>
- [12] *A single man*. Tom Ford, 2009
<https://es.pinterest.com/kkaath/a-single-man/~>
- [13] *The lobster*, Yorgos Lanthimos, 2015
<https://www.filmcomment.com/article/review-the-lobster-yorgos-lanthimos/>
- [14] *The Secret society of fine arts*. Anders Ronnow, 2012
<http://www.ekkoilm.dk/artikler/verdenspremiere-paa-unik-dansk-film/>
- [15] *Dancer in the dark*. Lars Von Trier, 2000
<https://cokieblume.wordpress.com/2015/10/29/disturbing-movie-scenes-4-dancer-in-the-dark/>
- [16] *Another Earth*. Mike Cahill, 2011
<https://www.pentaxforums.com/forums/129-weekly-photo-challenges/341642-weekly-challenge-381-movie-time.html>
- [17] *Room*. Lenny. Abrahamson, 2015
<http://finlandtoday.fi/room-film-review/>
- [18] *Locke*. Steven Knight, 2013
<http://collider.com/locke-movie-review/>
- [19] *Synecdoche, New York*. Charlie Kaufman, 2008
<https://artinthemovies.wordpress.com/2014/02/02/synecdoche-new-york-2008/comment-page-1/>
- [20] *Gummo*. Harmony Korine, 1997
<https://pinkpanthersnipes.wordpress.com/2014/11/18/gummo-or-dead-cats-will-haunt-me/>
- [21] *Pink flamingos*. John Waters, 1975
https://i.ytimg.com/vi/PQLKh_s7Bx0/maxresdefault.jpg
- [22] *Her*. Spike Jonze, 2013
http://www.huffingtonpost.com/2013/12/04/new-her-trailer_n_4383776.html
- [23] *Under the skin*. Jonathan Glazer, 2013
<http://elcineseguntfv.blogspot.com.es/2014/12/forastera-en-tierra-extrana-under-skin.html>
- [24] *Hong Kong Memoir*. Fan Ho, 1950
<https://oscarenfotos.com/2016/07/03/galeria-fan-ho/>
- [25] Tokyo compression. *Michael Wolf*, 2011
http://culturainquieta.com/images/articles/Tokyo_Compression_These_images_of_Japanese_commuters_are_not_for_the_claustrophobic/Michael_Wolf_Tokyo_Compression11.jpg
- [26] Figure with pedestal and box. *Assembles and fractures*. Bill Durgin, 2015
http://www.disup.com/wp-content/uploads/2014/05/figure_with_pedestal_and_box.jpg
- [27] *The city of Hong Kong*. Michael Wolf, 2010
<http://pijamasurf.com/2010/03/la-ritmica-estetica-de-la-concentracion-urbana-michael-wolf/>
- [28] *Unknown*. Wyatt McCollum, 2013
<http://wyattmccollum.es>
- [29] *Moonassi series*. Daehyun Kim, 2008
<http://luckypony.co.za/daehyun-kim/>
- [30] *Sin título*. José Goz, 2017
- [31] *Sin título*, José Goz, 2015
- [32] [33] *Cuando nadie mira*. José Goz, 2017
- [34] *Cuerpos del delito*. Sergio García Sánchez y Antonio Altarriba, Dibbuks, 2017
http://www.dibbuks.es/tienda/index.php?route=product/product&product_id=473
- [35] *Burning Building comix*. Jeff Kwirek, 2009
<http://www.jeffscomics.com/shop/burning-building-comix>
- [36] *Sparks & Honey*. José Goz, 2016
- [37] *Places you will go*. José Goz, 2016
- [38] *Cuando nadie mira*. José Goz, 2017
- [39] *Moby Dick*, II: The Sharkish Sea. Sergio García Sánchez, 2016
<https://www.nytimes.com/2017/06/02/books/review/sketchbook-moby-dick-part-1.html>
- [40] *The Acme Novelty library*, number 20. Chris Ware, 2010
<https://thehappinesengine.net/page/2/>
- [41] *Dockwood*, Jon McNaught, 2015
<http://jonmcnaught.co.uk/index.php?puddles/>
- [42] *13, rue del percebe*. Francisco Ibáñez, 1961-1984
http://es.mortadelo.wikia.com/wiki/13,_Rue_del_Percebe
- [43] *Cuando nadie mira*. José Goz, 2017
- [44] *Building Stories*, Chris Ware, 2014.
<https://www.goodreads.com/book/show/13573235-building-stories>
- [45] *Cuando nadie mira*. José Goz, 2017
- [46] *A veces (duele)*. José Goz, 2016
- [47][48] *A veces (caemos)*. José Goz, 2017
- [49] *Drowning I*. José Goz, 2016
- [50] *Granada, je t'aime pas*. José Goz, 2017
- [51] *Trapped II*. José Goz, 2016
- [52] *Supertrans*. José Goz, pág. 46 2015
- [53] *A veces (duele)*. José Goz, pág. 4, 2017

JOSÉ GOZ

José Manuel Jiménez Muñoz



15 de Diciembre de 1992
Santomera, Murcia



Plaza San Juan de Letrán,
No. 4, 7A. 18012, Granada.



jotajimenez13@gmail.com



0034 606823511

Inglés
(Alto)

Francés
(Bajo)

EDUCACIÓN

2005-12 Enseñanzas Profesionales de Música. Especialidad Clarinete
C.P.M. de Molina de Segura, C.P.M. de Murcia, C.P.M. de Granada.

2012 Upper Intermediate English course. Dublín
Swan Training Institute

2014 Taller de Fotografía: música, danza y ciudad.
Universidad de Granada

2010-15 Grado en Bellas Artes.
Universidad de Granada, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu.

2017 Curso de emprendimiento para alumnos de máster
Centro de emprendimiento andaluz, Universidad de Granada

2016-17 Máster en Dibujo: Creación, producción y difusión.
Universidad de Granada

EXPERIENCIA

2013 Artista invitado en el taller "Dibujando la Música" en el XI Festival de Música española de Cádiz
Exposición colectiva Movember. Tetera y Kiwi. Granada, España
La mujer mostachuda

2014 Exposición colectiva a cargo de Impresiones Gigantes. Discos BoraBora. Granada, España
All flowers in time bend towards the sun
Exposición colectiva Premios Alonso Cano. Palacio de la Madraza. Granada, España. *Wida World* (finalista)
Exposición colectiva "Trazos, mal de archivo y unos pocos colores desconfiados". Los Condes de Gabia, Granada, España.
Sin título I, II y Soledad I, II y III
Prácticas Ícaro en Euroinnova Formación. Diseñador gráfico

2015 Exposición colectiva "Aniversario Cursos Manuel de Falla" Viena, Austria. *Sin título I*
Prácticas Santander en Dimedondevamos. Diseñador gráfico
Exposición colectiva Premios Alonso Cano. Hospital Real. Granada, España. *A veces (pasa)* (ganador)
Exposición colectiva "Korrespondancja". Skylar, Poznan, Polonia. *Ritual*
Exposición colectiva "Que no se entienda no quiere decir que no exista". Condes de Gabia. Granada, España. *Crow: Story of a black bird*
Exposición colectiva "Aniversario Cursos Manuel de Falla". Caja Granada. Granada, España. *Sin título I*

2016 Exposición colectiva "Star Wars". Salón del cómic de Granada. España. *Princess Amidala*
Finalista en el XXXII Concurso de cómic Ciutat de Cornellá con *Places you will go*

2017 Exposición colectiva "Korrespondancja II". Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu. Poznan, Polonia. *Fresh Painted*
Exposición colectiva "Maguma y 40 miradas". Centro cultural Aiete. Donostia, España. *Granada je t'aime pas*
Participación como ilustrador en la baraja "Miradas", Ed. Fournier. *Granada je t'aime pas*
Prácticas en Editorial Esdrújula. Diseñador e ilustrador

