

OMNIBUS I.1

OMNIBUS

EL FUTURO SE DIBUJA AQUÍ



GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ECONOMÍA Y EMPLEO

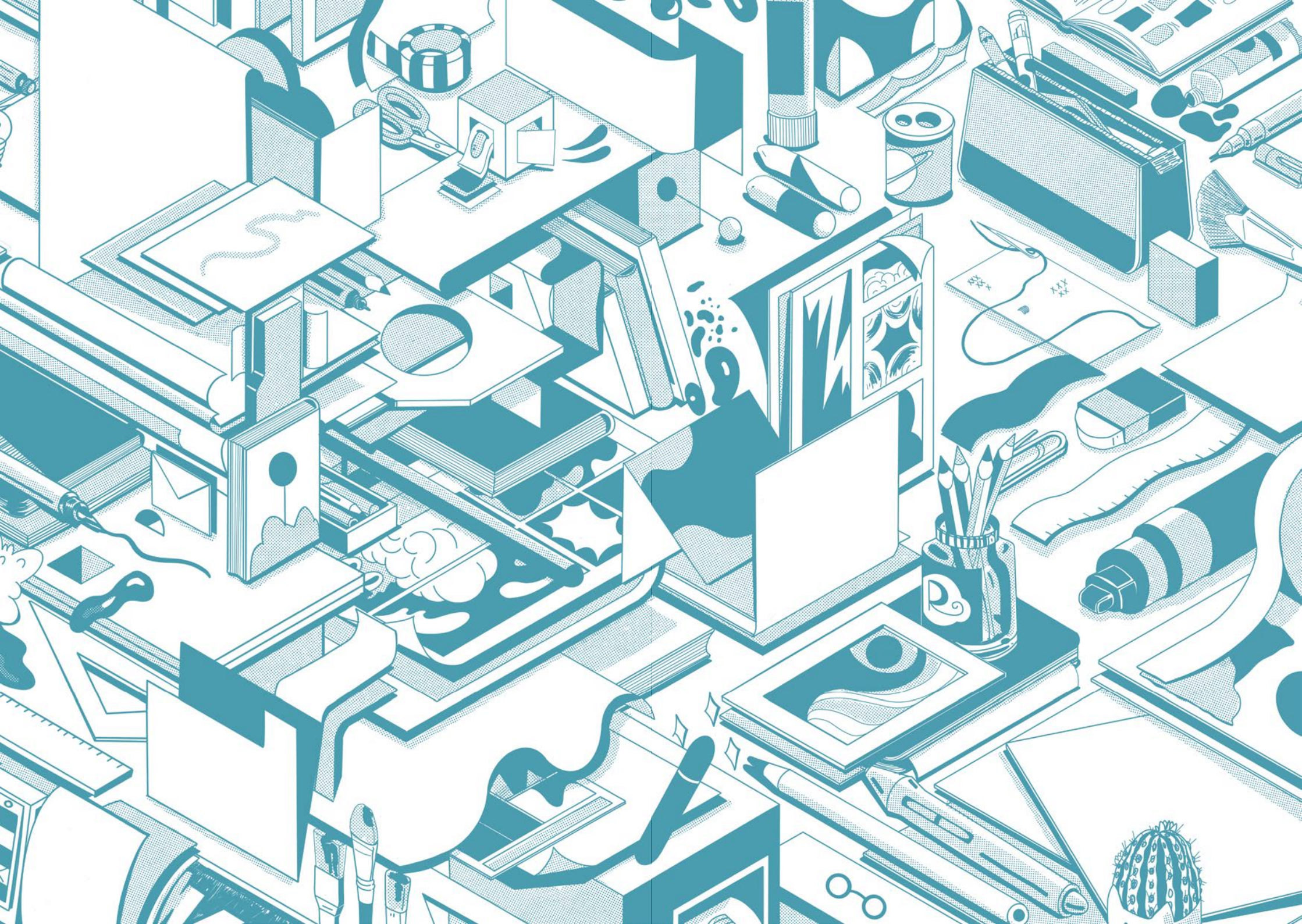
injuve

Fundación Germán
Sánchez Ruipérez



CASA
DEL
LECTOR

Un cómic que se habita, se recorre y se vive |





ómnibus

EL FUTURO SE DIBUJA AQUÍ

Directora General del Instituto de la Juventud
Margarita Guerrero Calderón

Subdirección General de Información,
Programas e Igualdad
Tania Minguela Álvaro

Jefa de Servicio de Creación
Mercedes García García

Jefa de Sección de Creación
María Martín Álvarez

Comisariado
Rosario Velasco Aranda
Carolina Jiménez Domínguez

Maquetación y diseño
Carolina Jiménez Domínguez

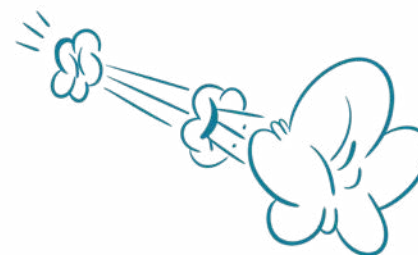
© de los textos Rosario Velasco Aranda
Carolina Jiménez Domínguez
Mery Cuesta Reigada
Marta Rovira Amigo (Marta Cartu)

© de los textos e imágenes: sus autores/as

NIPO DIGITAL:160250302

ómnibus

EL FUTURO SE DIBUJA AQUÍ



RETROSPECTIVA DE LAS
AYUDAS INJUVE PARA LA CREACIÓN JOVEN



08

**ÓMNIBUS: EL FUTURO
SE DIBUJA AQUÍ**

ROSARIO VELASCO
ARANDA Y CAROLINA
JIMÉNEZ DOMÍNGUEZ

30

**BENEFICIARIAS
2024-2025**

PAULA GUERRERO
RUT PEDREÑO
ESCOLA LA GOSSA

34

**BENEFICIARIAS
2023-2024**

JORGE GARCÍA
VALCÁRCEL
COLS COMIX
SHEILA AKA NINA
KLANDESTINA
SARAH MASSOU
VICENTE (OTIKITO)
CHANO
ANTONIO . J. JIMÉNEZ

42

**BENEFICIARIAS
2022-2023**

CARMEN B. MIKELARENA
CHICA NAVAJA

46

**BENEFICIARIAS
2021-2022**

LUIS YANG
NATALIA VELARDE
LA GRANJA EDITORIAL
CLARA MORENO

52

**BENEFICIARIAS
2019-2020**

MARÍA MEDEM
CANDELA SIERRA
MARTA CARTU
FANDOGAMIA EDITORIAL

58

**BENEFICIARIAS
2016**

YEYEI GÓMEZ
ROBERTO MASSÓ

62

**BENEFICIARIAS
2015**

MARTA CHAVES
ANTONIO HITOS
PETER JOJAIO

66

**BENEFICIARIAS
2014**

GIMENA ROMERO

70

**BENEFICIARIAS
2012**

MAITE CABALLERO
ALEXIS NOLLA

74

**BENEFICIARIAS
2011**

PAU VALLS
PABLO ROA
DIEGO BLANCO
NÉSTOR FERNÁNDEZ

80

**BENEFICIARIAS
2010**

BRAIS RODRÍGUEZ
MIREIA PÉREZ
RAQUEL APARICIO
JUAN DÍAZ- FAES

86

**PALMARÉS OTRAS
EDICIONES
2009-1998**

92

**UN CÓMIC QUE SE
HABITA, SE
RECORRE Y SE VIVE:
CÓMIC EXPANDIDO
EN LOS ESPACIOS DE
TRADICIÓN ARTÍSTICA**

MERY CUESTA REIGADA
Y MARTA ROVIRA AMIGO
(MARTA CARTU)



ÓMNIBUS

EL FUTURO SE DIBUJA AQUÍ

CÓMIC, ILUSTRACIÓN GRÁFICA Y PENSAMIENTO VISUAL CONTEMPORÁNEO

ROSARIO VELASCO ARANDA Y CAROLINA JIMÉNEZ DOMÍNGUEZ
Facultad de Bellas Artes - Universidad de Granada

Más de quince años de creación gráfica y cultura visual

La exposición *Ómnibus. El futuro se dibuja aquí*, celebrada entre noviembre de 2025 y febrero de 2026 en Casa del Lector, Matadero, Madrid, se sitúa en un ecosistema cultural profundamente transformado por la omnipresencia de la imagen. En un momento en que la cultura visual se consolida como el terreno donde se disputan significados, identidades y formas de pensar –tal como analizó Nicholas Mirzoeff (2003, 2016)– el cómic y la ilustración gráfica adquieren un papel central como lenguajes capaces de intervenir críticamente en la construcción contemporánea del mundo. Durante más de quince años, el programa de Ayudas a la Creación Joven del Instituto de la Juventud (Injuve), Ministerio de Juventud e Infancia, ha generado las condiciones

y oportunidades necesarias para que nuevas creadoras y creadores desarrollen sus proyectos y contribuyan a redefinir la cultura visual nacional e internacional desde la perspectiva de sus propias generaciones. El cómic y la ilustración gráfica emergen aquí no solo como disciplinas artísticas, sino como modos de pensamiento, herramientas de investigación y dispositivos de mediación cultural capaces de articular relatos complejos sobre la experiencia contemporánea.

Comisariada por Rosario Velasco Aranda y Carolina Jiménez Domínguez, *Ómnibus* se presentó como una cartografía de estas trayectorias, organizada mediante un dispositivo expositivo inverso –desde las ayudas más recientes hacia las primeras convocatorias– que permitía reconstruir, en clave diacrónica, las transformaciones conceptuales, formales y metodológicas que han atravesado el cómic y la ilustración gráfica a lo largo de la última década y media. Esta estructura invertida convertía la exposición en una especie de arqueología del futuro: la observación del presente permitía identificar los gestos, decisiones y experimentaciones que han anticipado los horizontes de la narrativa visual contemporánea.

En diálogo con la teoría de la cultura visual, *Ómnibus* abordó el cómic y la ilustración gráfica como prácticas que participan activamente en la producción de imaginarios y visualidades. Mirzoeff (2003) sostiene que la cultura visual se ocupa de cómo las sociedades producen y disputan imágenes; desde esta perspectiva, el cómic y la ilustración gráfica exhibidos en la exposición funcionan como intervenciones analíticas en un campo visual saturado y desigual, donde las imágenes condicionan la manera de ver, de conocer y de relacionarse.

La exposición no solo mostró obras finales, sino que visibilizó perfiles profesionales donde ver y compartir los procesos, metodologías y herramientas de trabajo mediante dispositivos interactivos –códigos QR– que nos acercan a los modos de hacer y que permitieron comprender cómo el dibujo opera como técnica de pensamiento. Todo este material, junto con las obras seleccionadas y los contenidos accesibles mediante QR, puede consultarse también en el catálogo que el lector tiene ante sí, organizado siguiendo la misma lógica que la exposición: un recorrido inverso que reproduce la estructura temporal, conceptual y metodológica de la muestra, ampliando la experiencia expositiva más allá del espacio físico.



Figura 1. Sala de la exposición *Ómnibus*. *El futuro se dibuja aquí*. Casa del Lector. Matadero, Madrid

En un momento en que lo visual se ha convertido en un lenguaje transversal que articula ciencias, artes, comunicación, activismos, etc. *Ómnibus* mostró que el cómic y la ilustración gráfica son lenguajes capaces de producir pensamiento, no vehículos de entretenimiento o representación. Sus obras proponen mundos y al mismo tiempo los interrogan: activan una mirada crítica, afectiva y situada que convierte al dibujo en un operador fundamental para comprender el presente y pensar el futuro.

Parte del título de la exposición, en concreto *Ómnibus*, establece un paralelismo con el término empleado en el ámbito editorial para designar los volúmenes que reúnen múltiples obras en un solo cuerpo; del mismo modo, la muestra funciona como una edición colectiva expandida compilatoria de trayectorias, procesos y lenguajes gráficos en un único recorrido curatorial.

El dibujo como fundamento epistemológico del cómic y la ilustración gráfica

Para comprender la potencia conceptual de las obras reunidas en *Ómnibus*, resulta fundamental situarlas en una genealogía que vincula el dibujo con el pensamiento visual. Joan Costa recuerda que el término «dibujo» procede del italiano *disegno*, empleado por Giorgio Vasari para designar el fundamento del arte en el Renacimiento, donde el dibujo aparecía como la matriz desde la cual la idea se hacía visible (Costa, 1994, p. 130). Esta concepción del dibujo como origen cognitivo de la forma sigue siendo crucial para entender los lenguajes gráficos contemporáneos.

Esta reflexión teórica adquiere especial relevancia en el contexto de las Ayudas a la Creación Joven del Injuve, ya que gran parte de las propuestas seleccionadas a lo largo de quince años comparten una

investigación sostenida en torno al dibujo, entendido no como una técnica cerrada, sino como un sistema operativo que estructura modos de pensar y modos de producir imágenes. La exposición evidencia que la diversidad de lenguajes reunidos –desde el cómic hasta la ilustración conceptual, pasando por prácticas híbridas– encuentra en el dibujo un común denominador que permite articular exploraciones formales, narrativas y críticas.

En el contexto actual, particularmente en el cómic y la ilustración gráfica, el dibujo no se reduce a la línea sobre papel, se entiende como un concepto operativo, un dispositivo que organiza relaciones entre gesto, cuerpo, tiempo, secuencia y materialidad. El trazo deja de ser una marca para convertirse en una acción que puede manifestarse como puntada, pliegue, corte, relieve, textura, capa digital, sombra, etc. En este sentido, prácticas como el bordado, la risografía, la serigrafía experimental, el collage, etc. forman parte de un campo expandido del dibujo cuya función principal sigue siendo producir pensamiento visual.

Este enfoque coincide con la filosofía del programa Injuve, que a lo largo de dos décadas ha reconocido y apoyado propuestas que desbordan los límites disciplinarios tradicionales, apostando por artistas que conciben el dibujo como una infraestructura epistemológica y no como una mera destreza técnica. En *Ómnibus*, esta variedad metodológica se hace visible en la heterogeneidad de los procesos expuestos, donde las creadoras y creadores muestran cómo el dibujo estructura sus investigaciones y decisiones formales.

Mery Cuesta sostiene que el dibujo «ayuda al avance del conocimiento» gracias a la capacidad comunicativa del trazo, afirmando que la línea constituye «el camino más corto entre una idea y su materialización» (Cuesta, 2014, p. 21). Este planteamiento se intensifica cuando el trazo se expande a otros soportes y gestos, manteniendo su función

conceptual. José María Bullón de Diego define el dibujo como el medio más inmediato para «apresar y manifestar físicamente lo fundamental de la presencia» (Bullón de Diego, 2010, p.27), destacando su doble dimensión corporal y cognitiva.

John Berger profundiza en esta dimensión al afirmar que «para el artista dibujar es descubrir» (Berger, 2011, pp. 7-8). Cada trazo constituye una hipótesis visual, una forma de conocimiento que se construye en el proceso. En el cómic y la ilustración gráfica, esta naturaleza investigativa se manifiesta tanto en los cuadernos de bocetos como en los *storyboards*, las capas digitales o las pruebas de color, evidenciando decisiones metodológicas que son especialmente valoradas en una disciplina atrasavesada por las IA.

La secuencialidad del cómic amplifica este carácter epistemológico. Scott McCloud define el cómic como la articulación de «imágenes yuxtapuestas» cuyo sentido surge de las conexiones que establece el lector (McCloud, 2016). Cada viñeta es un acto de pensamiento; cada transición, una estructura conceptual.

La ilustración gráfica, aunque frecuentemente no secuencial, comparte este carácter sintético y cognitivo, articulando ideas mediante condensación visual. En este sentido, la muestra y catálogo *Ómnibus* no sitúa al dibujo como un elemento central por jerarquía formal, sino como una continuidad investigadora basada en prácticas del dibujo, como un hilo conductor que permite reconocer cómo las distintas propuestas se articulan mediante procedimientos visuales que sostienen sus procesos conceptuales y narrativos.



Figura 2. Panel introductorio. Sala de la exposición *Ómnibus. El futuro se dibuja aquí*. Casa del Lector. Matadero, Madrid

Cómic, ilustración gráfica y cultura visual contemporánea

La cultura visual contemporánea, en términos de Nicholas Mirzoeff, es un terreno de disputa en el que se negocian los modos de ver, ser visto y representar (Mirzoeff, 2016). Desde esta perspectiva, el cómic y la ilustración gráfica emergen como herramientas críticas capaces de intervenir en la construcción social de la mirada.

Juan Martínez Moro define la ilustración como «una forma inequívoca de presentación visual del conocimiento» (Martínez Moro, 2004,

p. 8), destacando su doble naturaleza estética y epistemológica. La ilustración gráfica, en diálogo con el cómic, no solo representa: sintetiza, modela, interpreta y produce información visual. El cómic, gracias a su estructura secuencial, introduce una temporalidad que permite narrar procesos, generar afectos y articular complejidades que otras imágenes no pueden albergar. Al combinar imagen, texto y ritmo, el cómic construye sistemas visuales que operan como modelos cognitivos.

Estas capacidades convierten al cómic y a la ilustración gráfica en lenguajes centrales dentro del giro pictórico descrito por W. J. T. Mitchell (2017), donde la imagen deja de ser secundaria respecto al texto y asume un rol activo en la formación del pensamiento. Mitchell señala que lo importante no es solo lo que las imágenes significan, sino lo que hacen, cómo operan en lo social (Mitchell, 2017).

Las personas participantes en *Ómnibus*, generan imágenes que no solo narran, sino que intervienen: cuestionan representaciones hegemónicas, activan memorias, denuncian desigualdades, elaboran experiencias afectivas o imaginan futuros alternativos. Desde esta perspectiva, el cómic y la ilustración gráfica se consolidan como prácticas críticas de la cultura visual.

Narración gráfica expandida

Una de las aportaciones más relevantes de *Ómnibus* es la visibilización de formas contemporáneas de narrativa gráfica híbrida a través de un dispositivo expositivo mural. La muestra estuvo compuesta por catorce paneles dispuestos en pared, concebidos como ventanas a las obras, procesos y universos visuales de las beneficiarias y los beneficiarios del programa Injuve. En lugar de experimentar con los dispositivos editoriales, los libros como objeto manipulable –frecuente en el ámbito de la edición experimental–

la exposición articuló su propuesta desde la secuencialidad espacial, permitiendo que cada panel funcionara como un fragmento autónomo y, a la vez, como parte de una lectura expandida en el espacio.

Los paneles integraban reproducciones de obras, estudios, viñetas, ilustraciones, esquemas y elementos de proceso que evidenciaban la diversidad técnica y conceptual de la creación gráfica contemporánea. Esta disposición permitía experimentar la narrativa gráfica no a través del paso de página, sino mediante el desplazamiento físico del espectador, que construía sentido al recorrer la pared, estableciendo relaciones, ritmos y transiciones entre los distintos segmentos expositivos.

De este modo, la exposición trasladaba la lógica secuencial del cómic –descrita por McCloud (2016) como una articulación de imágenes yuxtapuestas cuyo significado emerge en las conexiones entre ellas– al espacio expositivo. El visitante, al pasar de un panel a otro, completaba mentalmente las asociaciones, interpretaba transiciones y generaba continuidad narrativa entre piezas heterogéneas (Fig. 3).

En *Ómnibus*, la pared se convierte en superficie narrativa y el recorrido del visitante en acto cognitivo. Lejos de funcionar como un simple soporte, cada panel operaba como un dispositivo que articulaba contenido visual, fragmentos de procesos y vínculos hacia materiales adicionales mediante códigos QR, configurando un sistema en el que la narrativa gráfica se activa simultáneamente en lo físico y en lo digital.

En este contexto, el entramado gráfico que sostiene las obras puede entenderse como una forma de dibujo orientado a la narración gráfica expandida: un territorio creativo y subjetivo en el que el trazo –analógico o digital– organiza el pensamiento visual y modela las relaciones entre imágenes.



Figura 3. Panel que compone exposición Ómnibus. *El futuro se dibuja aquí.*
Casa del Lector Matadero, Madrid

Las artistas y los artistas participantes asimilan este enfoque de manera empírica en sus propios procesos, incorporando el dibujo como núcleo que articula sus decisiones formales, su metodología y su manera de concebir la creación gráfica.

Procesos, metodologías

La incorporación de los dispositivos QR a los espacios digitales y profesionales de las y los beneficiarios del programa Injuve, funcionan como plataformas vivas donde comparten procesos de trabajo, metodologías, técnicas de dibujo y modos diversos de generar imágenes. Espacios en constante actualización por parte de

las y los propios artistas, de este modo, la capa digital, como este catálogo de *Ómnibus*, no solo reproduce materiales de archivo, sino que activaba un vínculo directo con la práctica presente, permitiendo que el público pueda acceder en cualquier momento a la evolución continua de cada creador y creadora, estando permanentemente actualizada.

Esta estructura reforzaba una idea clave de la cultura visual contemporánea: comprender cómo se construyen y comparten las imágenes –qué decisiones técnicas, conceptuales o materiales intervienen en ellas– es tan importante como la imagen final. En consonancia con los planteamientos de Mirzoeff (2016) sobre la necesidad de desarrollar formas de contra-visualidad críticas e informadas, los QR de *Ómnibus* fomentaban una mirada consciente hacia los mecanismos internos del hacer en los lenguajes gráficos.

Así, la exposición evidenciaba que mostrar procesos, inspiraciones, modos de ser y hacer, etc, no es un gesto secundario, sino una parte estructural de la práctica contemporánea del cómic y la ilustración gráfica. Los paneles y sus extensiones digitales no solo presentaban resultados, sino que enseñaban cómo se piensa visualmente, cómo se ensayan soluciones formales, cómo se construyen narrativas y cómo se produce significado en lenguajes híbridos. Esta apertura metodológica convertía la exposición en un espacio de aprendizaje dinámico, participativo y transversal, donde el dibujo emerge como una herramienta crítica para comprender y transformar la cultura visual.

Futuros del dibujo

Mirzoeff (2016) plantea la noción de contra-visualidad como el conjunto de prácticas que resisten y desarticulan las estructuras dominantes de la mirada, aquellas que deciden qué puede ser visto, cómo

debe ser interpretado y quién tiene derecho a producir imágenes. En este marco, el cómic y la ilustración gráfica dejan de ser meros géneros narrativos para convertirse en campos de activismo visual, en los que el dibujo funciona como una herramienta privilegiada para imaginar y ensayar otras formas de ver y de ser vistos.

Muchas de las artistas reunidas en *Ómnibus* participan de esta resistencia mediante estrategias como la metáfora gráfica, la fragmentación secuencial, la distorsión de la figura o el uso crítico de la materialidad, interrumpiendo los códigos de representación hegemónicos y proponiendo nuevas cartografías sensibles de la experiencia contemporánea.

En estas propuestas, el dibujo se entiende como un dispositivo de intervención sobre la mirada: al deformar cuerpos, desplazar puntos de vista o alterar las escalas, las autoras y autores cuestionan los regímenes de visibilidad dominantes –los modos en que se representan el género, la raza, la juventud, la precariedad o la diferencia– y proponen lecturas alternativas del mundo. El cómic introduce aquí una temporalidad fragmentada que permite revisar, volver atrás, superponer escenas y abrir bifurcaciones narrativas; la ilustración gráfica, por su parte, condensa estos gestos en imágenes de alta carga simbólica que funcionan como nodos de sentido dentro de un tejido más amplio de relatos visuales. En ambos casos, el dibujo no solo representa, sino que interroga y perturba: aquello que se traza en la página o en el objeto deviene una forma de crítica cultural silenciosa pero insistente.

De ahí la segunda parte del título de la exposición –*El futuro se dibuja aquí*– adquiere así un sentido político preciso. Al situar el dibujo en el centro de la enunciación del futuro, la muestra afirma que lo por venir no se decide únicamente en los centros de producción mediática, en las plataformas digitales o en

las grandes industrias culturales, sino también en prácticas independientes, experimentales y colectivas que redefinen qué imágenes pueden existir y qué mundos pueden imaginarse. Los fanzines autoeditados, los proyectos de microeditorial, las narrativas gráficas híbridas que cruzan cómic, ilustración, bordado, objeto o instalación participan de esa contra-visualidad al generar formas de distribución y circulación alternativas, muchas veces basadas en redes afectivas, colaborativas y de proximidad.

En este contexto, el dibujo se revela como una herramienta fundamental para proyectar futuros visuales alternativos. Su carácter expandido y operativo –entendido no solo como trazo de lápiz, sino como principio estructurante que puede materializarse en tinta, hilo, corte, pliegue, impresión, luz o píxel– permite intervenir en la cultura visual contemporánea con una potencia crítica y una sensibilidad conceptual difíciles de alcanzar desde lenguajes más estandarizados.

Dibujar, en cómic o en ilustración gráfica, implica hoy orquestar una serie de decisiones formales, materiales y narrativas que configuran modelos de mundo: cada elección de soporte, de paleta, de secuencia, de escala o de textura encarna una determinada manera de entender las relaciones entre cuerpos, objetos, espacios y tiempos.

En esta medida, los futuros del dibujo que se anuncian en *Ómnibus* no remiten solo a estilos o tendencias estéticas, sino a la posibilidad de construir otras políticas de la imagen. El dibujo, al operar simultáneamente como pensamiento visual, como práctica material y como forma de relación con las demás, se convierte en un lugar privilegiado para ensayar horizontes de justicia, de cuidado y de imaginación radical. Los cómics y las ilustraciones expuestos no se limitan a describir el presente: lo tensionan y lo prolongan hacia escenarios posibles, en los que la contra-visualidad de Mirzoeff se concreta en micro-utopías gráficas, en mundos todavía frágiles pero ya visibles sobre el papel y/o la pantalla.

Conclusión

Ómnibus. El futuro se dibuja aquí demuestra que el cómic y la ilustración gráfica han dejado de ser disciplinas periféricas para convertirse en espacios estratégicos de producción de conocimiento dentro de la cultura visual contemporánea. La exposición revela cómo las autoras contemporáneas saben que la potencia de estos lenguajes no reside únicamente en sus resultados formales, sino en la densidad conceptual de los procesos que los sostienen: modos de investigar, observar, decidir y narrar que se hacen visibles tanto en los paneles expositivos como en los perfiles digitales de las y los artistas. El dibujo –entendido en su dimensión expandida y operativa– emerge en este conjunto no como una técnica subordinada, sino como una infraestructura crítica capaz de articular pensamiento, memoria y futuro.

Lejos de clausurar una etapa, la revisión de quince años de creación gráfica apoyada por el Injuve abre nuevas preguntas sobre el lugar que ocupan estas prácticas en un ecosistema visual marcado por la aceleración tecnológica, la multiplicación de las imágenes y la disputa por los modos de ver. Si algo muestra la exposición, es que las nuevas generaciones de creadoras y creadores no se limitan a reproducir lenguajes heredados, sino que experimentan con estructuras, materialidades y metodologías que transforman la relación entre imagen y conocimiento, entre dibujo y mundo.

El futuro no aparece como un horizonte abstracto, sino como una práctica cotidiana: una manera de ensayar posibilidades a través del trazo, de poner en crisis las formas establecidas de representación y de imaginar nuevos regímenes de visibilidad. *Ómnibus* evidencia, así, que el dibujo –ya sea secuencial, conceptual o expandido– no solo interpreta el mundo, sino que lo modifica, lo cuestiona y lo proyecta hacia lo que aún no existe. Y así invita a las próximas ediciones de las Ayudas.

En última instancia, la exposición sitúa al cómic y a la ilustración gráfica como lenguajes capaces de construir comunidades de sentido, generar pensamiento crítico y abrir espacios de resistencia visual. El futuro que “se dibuja aquí” no es una consigna metafórica, sino la constatación de que en estas prácticas se encuentran ya los trazos iniciales de nuevas formas de entender la imagen, la cultura y la imaginación colectiva.

La trayectoria posterior de muchas de las personas beneficiarias del programa refuerza esta afirmación: algunas han alcanzado un reconocimiento significativo en el ámbito artístico, editorial y cultural, llegando incluso, en al menos un caso, a la obtención de un Premio Nacional. Estos recorridos confirman que las prácticas gráficas apoyadas por Injuve no solo anticipan futuros posibles, sino que participan activamente en la configuración del presente, consolidando el cómic y la ilustración gráfica como campos centrales de producción simbólica y pensamiento visual en la cultura contemporánea.

El futuro, efectivamente, se dibuja aquí:

Donde conviven universos gráficos personales, procesos colectivos y exploraciones formales que amplían los límites del lenguaje narrativo visual. La obra de **Paula Guerrero** se sitúa en el ámbito del cómic y la ilustración de autor, construyendo un universo gráfico propio a partir de personajes recurrentes, una estética directa y una fuerte vinculación con la autoedición. Su práctica ha sido reconocida en certámenes de arte joven y recientemente ha firmado el cartel del GRAF Festival 2025. Desde una dimensión colectiva y pedagógica, **Escola La Gossa** trabaja la ilustración, el cómic y la autoedición como herramientas de aprendizaje horizontal, poniendo el acento en los procesos creativos compartidos y la experimentación gráfica.

Las propuestas de **Rut Pedreño** y **Carmen B. Mikelarena** abordan la ilustración y el cómic desde una perspectiva intimista y poética, donde la narrativa visual se construye a partir de lo simbólico y lo emocional. En un registro distinto, **Jorge García Valcárcel**, **Antonio Hitos**, **Pau Valls** y **Roberto Massó** exploran el cómic experimental y la narrativa expandida, cuestionando las estructuras convencionales del medio y proponiendo nuevas formas de lectura y organización gráfica.

La exposición incorpora también plataformas y editoriales independientes como **La Granja Editorial** y **Fandogamia Editorial**, cuyo trabajo resulta clave para la difusión de lenguajes gráficos contemporáneos, la autoedición y el acompañamiento de proyectos autorales que se sitúan fuera de los circuitos convencionales.

En el cruce entre ilustración, cómic e identidad se sitúan las obras de **Cols Comix**, **Sheila (Nina Klandenstine)**, **Sarah Massou Vicente (Otiki-to)** y **Chica Navaja**, cuyas propuestas se caracterizan por un enfoque con una fuerte carga expresiva y, en algunos casos, una clara dimensión crítica. El humor gráfico y la observación de lo cotidiano aparecen como ejes centrales en el trabajo de **Chano**, mientras que **Luis Yang** y **Yeyei Gómez** desarrollan una narrativa visual atenta al trazo, el ritmo y la construcción secuencial de la imagen.

La narrativa contemporánea ocupa un lugar destacado a través de las obras de **Natalia Velarde**, **Clara Moreno**, **Marta Chaves**, **Gimena Romero**, **Maite Caballero**, **Alexis Nolla**, **Pablo Roa**, **Diego Blanco** y **Néstor Fernández**, cuyas prácticas abordan la imagen como espacio de relato, atmósfera y exploración gráfica. En este mismo marco se inscribe la obra de **Marta Cartu**, centrada en experiencias emocionales y narrativas personales, y la de **Mireia Pérez**, caracterizada por una identidad visual sólida y reconocible.

Las obras de autor con universos gráficos singulares se hace especialmente visible en el trabajo de **María Medem**, cuya narrativa fragmentada y onírica dialoga con el color y la composición como elementos estructurales del relato, y en el de **Candela Sierra**, cuya obra combina ilustración y cómic desde una mirada contemporánea y ha sido reconocida con el Premio Nacional de Cómic 2025. Por su parte, **Juan Díaz-Faes** aporta una aproximación basada en la geometría, el color y el impacto visual, mientras que **Peter Jojaio** transita entre ilustración, cómic y arte contemporáneo desde una práctica híbrida.

En conjunto, la exposición hace un recorrido por las múltiples formas que adopta hoy la narrativa gráfica, poniendo en diálogo prácticas individuales y colectivas, experimentación formal, autoedición y edición independiente, y subrayando la vitalidad y diversidad del cómic y la ilustración contemporáneos como lenguajes en constante transformación.

ÍNDICE AUTORES/AS

Paula Guerrero

<https://paulaguerrero.net>

Escola La Gossa

<https://escolagossa.com>

Rut Pedreño

<https://aidunnou.com>

Jorge García Valcárcel

<https://instagram.com/jorgegvalcarcel>

Cols Comix

<https://instagram.com/cols.comix>

Sheila aka Nina Klandenstine

<https://sheilakaninaklandenstine.carrrd.co>

Sarah Massou Vicente (Otikito)

<https://instagram.com/otikito>

Chano

<https://instagram.com/sacapunteo>

Antonio J. Jiménez

<https://antoniojotajimenez.com>

Carmen B. Mikelarena

https://instagram.com/choose_a

Chica Navaja

<https://chicanavaja.com>

Luis Yang

<https://instagram.com/suscrofad>

Natalia Velarde

<https://instagram.com/nix.conbotas>

La Granja Editorial

<https://lagranjaeditorial.com>

Clara Moreno

https://instagram.com/klari_moreno

María Medem

<https://instagram.com/mariamedem>

Candela Sierra

<https://candelasierra.com>

Marta Cartu

<https://instagram.com/martacartu>

Fandogamia Editorial

<https://fandogamia.com>

Yeyei Gómez

<https://instagram.com/yeyeigomez>

Roberto Massó

<https://instagram.com/r.massó>

Marta Chaves

<https://martachaves.es>

Antonio Hitos

<https://antoniohitos.com>

Peter Jojaio

<https://behance.net/peterjojaio5e4>

Gimena Romero

<https://instagram.com/gimenaromero>

Maite Caballero

<https://instagram.com/emecaballero>

Alexis Nolla

https://instagram.com/alexis_nolla

Pau Valls

<https://pauvalls.net>

Pablo Roa

<https://pabloraailustracion.blogspot.com>

Diego Blanco

https://instagram.com/diego_blanco_ayudante.de.s

Néstor Fernández

<https://instagram.com/nestorfff>

Brais Rodríguez

https://instagram.com/brv_vrb

Mireia Pérez

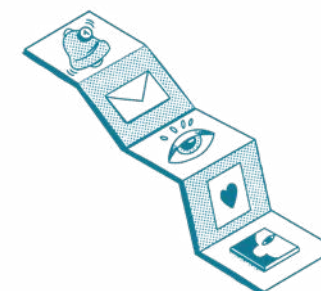
<https://instagram.com/mireioperez>

Juan Díaz-Faes

<https://instagram.com/diazfaes>

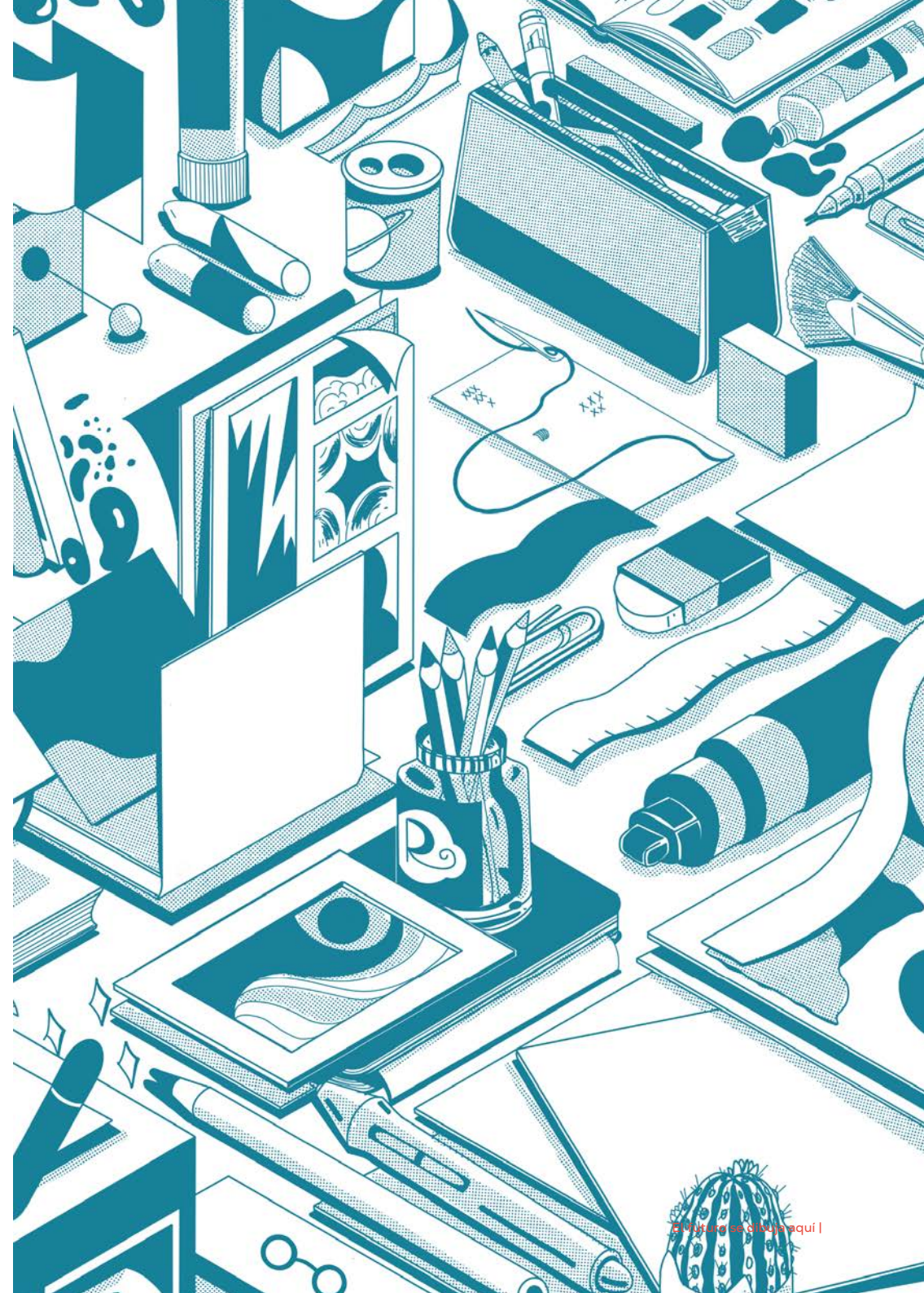
Raquel Aparicio

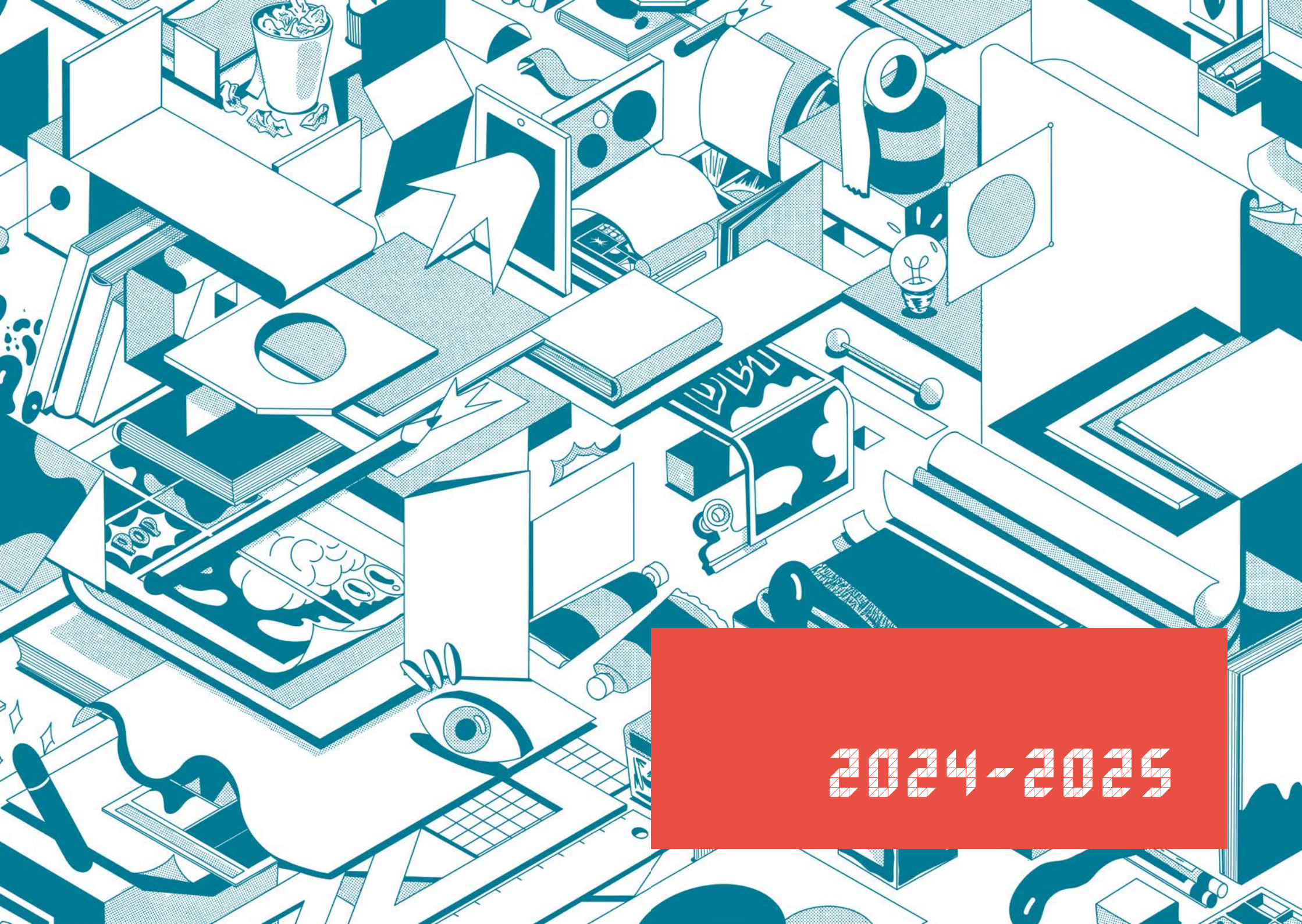
<https://instagram.com/raquelaparicio>



Bibliografía

- Berger, J., Savage, J., & Vázquez i Bersabé, P. (2011). *John Berger : sobre el dibujo*. Gustavo Gili.
- Bullón de Diego, J. M. (2010). *Dibujo interno: Un ensayo sobre el dibujo y sus procesos creativos*. Cultiva Libros.
- Costa, J. (1994). *Diseño, comunicación y cultura*. Fundesco.
- Cuesta, M. (2014, 10 de diciembre). El camino más corto. *Culturals*, (651), 21. *La Vanguardia*.
- Hernández, A. (2020). *Ilustración expandida: Prácticas gráficas en el arte contemporáneo*. Ediciones Catedra.
- Martínez Moro, J. (2004). *La ilustración como categoría: Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. Ediciones Trea.
- McCloud, S. (2016). *Reinventar el cómic : [la revolución de una forma artística gracias a la imaginación y la tecnología]*. Planeta.
- Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo : una nueva introducción a la cultura visual*. Paidós.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (2017). *¿Qué quieren las imágenes?* Sans Soleil.
- Palao, J. (2022). *Dibujo expandido: Cuerpo, espacio y materialidad en las artes gráficas*. Ediciones Universidad de Murcia.
- Sabin, R. (2020). *Comics, comix & graphic novels: A history of comic art*. Phaidon.

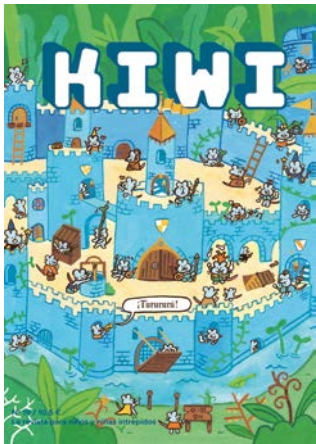




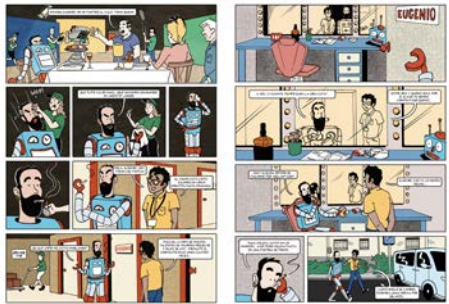
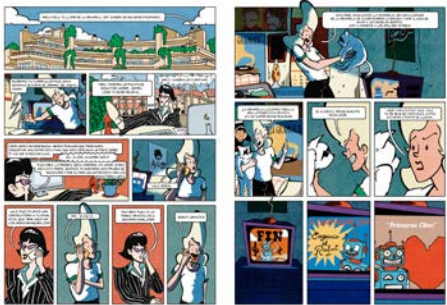
2024-2025

2023-2024

JORGE GARCÍA VALCÁRCEL



COLS COMIX



SHEILA AKA NINA KLANDENSTINE



SARAH MASSOU VICENTE (OTIKITO)



CHANO



01

02



03

04

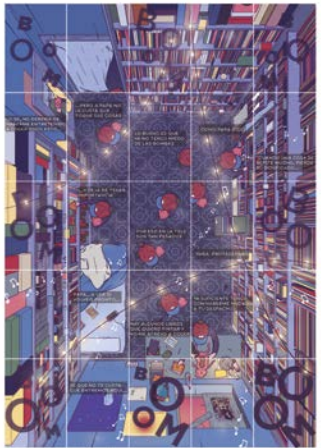


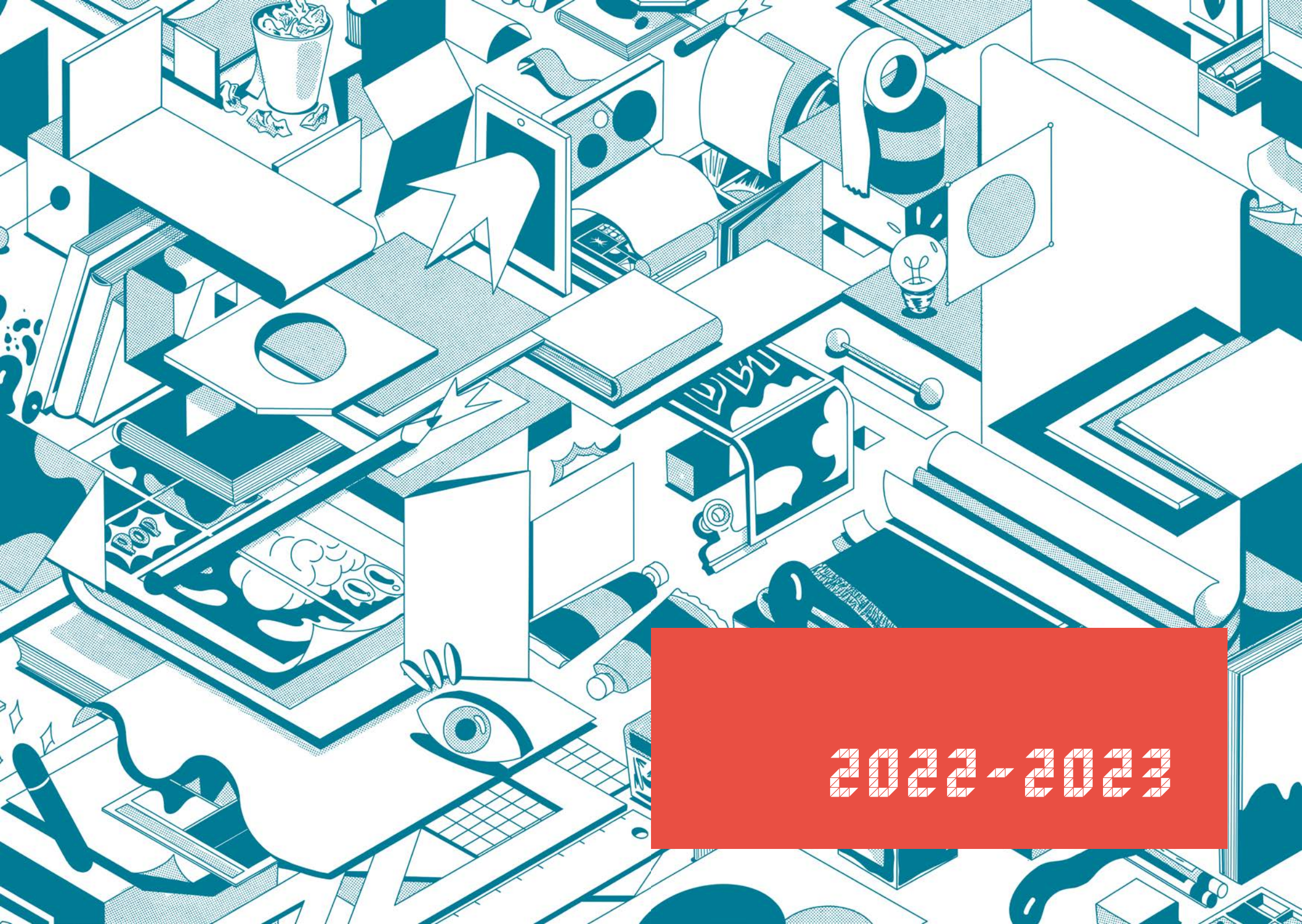
05

Colectivo galego nado na Coruña



ANTONIO J. JIMÉNEZ





2022-2023

CARMEN B. MIKELARENA

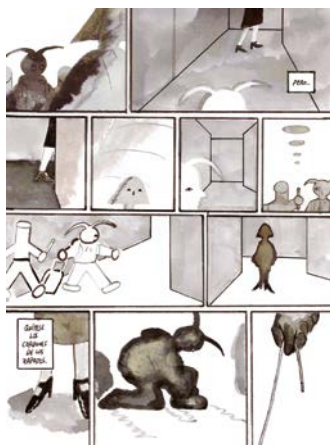


CHICA NAVAJA



2021-2022

LUIS YANG



NATALIA VELARDE



LA GRANJA EDITORIAL

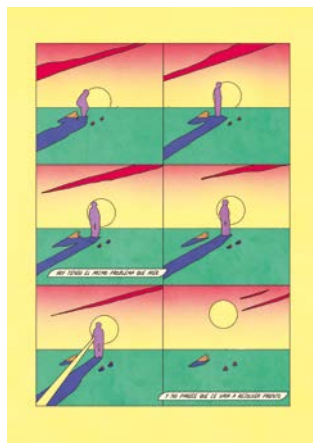
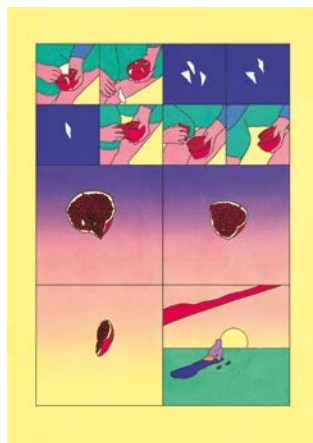
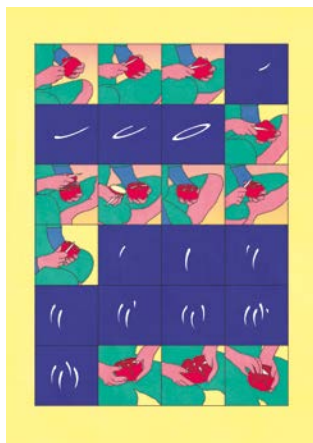


CLARA MORENO



2019-2020

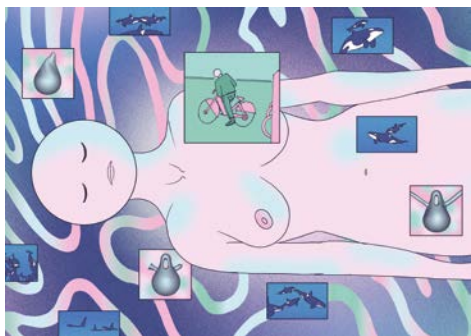
MARÍA MEDEM



CANDELA SIERRA



MARTA CARTU

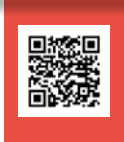


FANDOGAMIA EDITORIAL

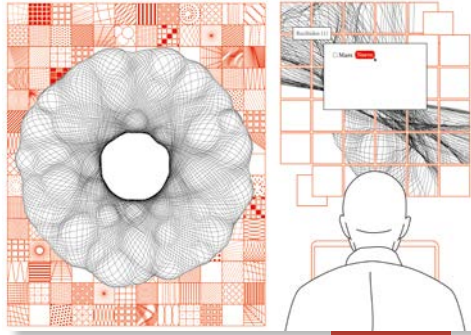
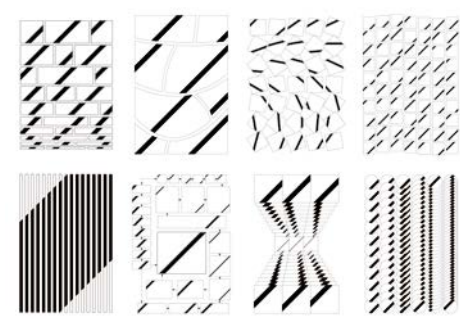
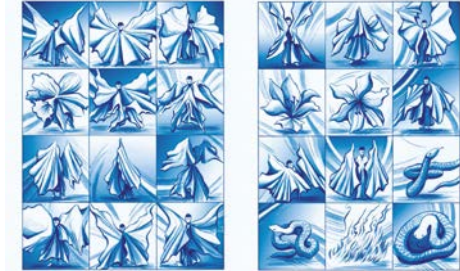


2016

YEYEI GÓMEZ



ROBERTO MASSÓ





MARTA CHAVES



ANTONIO HITOS



PETER JOJAIO





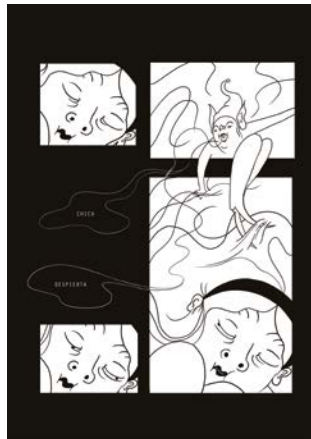


GIMENA ROMERO



A detailed isometric illustration of a cluttered desk. The desk is covered with various office supplies, including a computer monitor, a lightbulb, a stack of books, a cup of coffee, a pen, and a calculator. A red box is placed on the desk, containing the year 2012. The illustration is rendered in a clean, modern style with a limited color palette of red, white, and grey. The perspective is from above, looking down at the desk. The overall composition is dense and detailed, with many small objects and elements scattered across the surface. The red box is a prominent feature, standing out against the more muted colors of the desk. The year 2012 is written in a bold, sans-serif font, making it easy to read. The illustration captures the essence of a busy, creative workspace, with all the tools and materials needed for productivity and innovation.

MAITE CABALLERO



ALEXIS NOLLA



2011

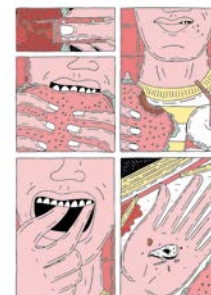
PAU VALLS

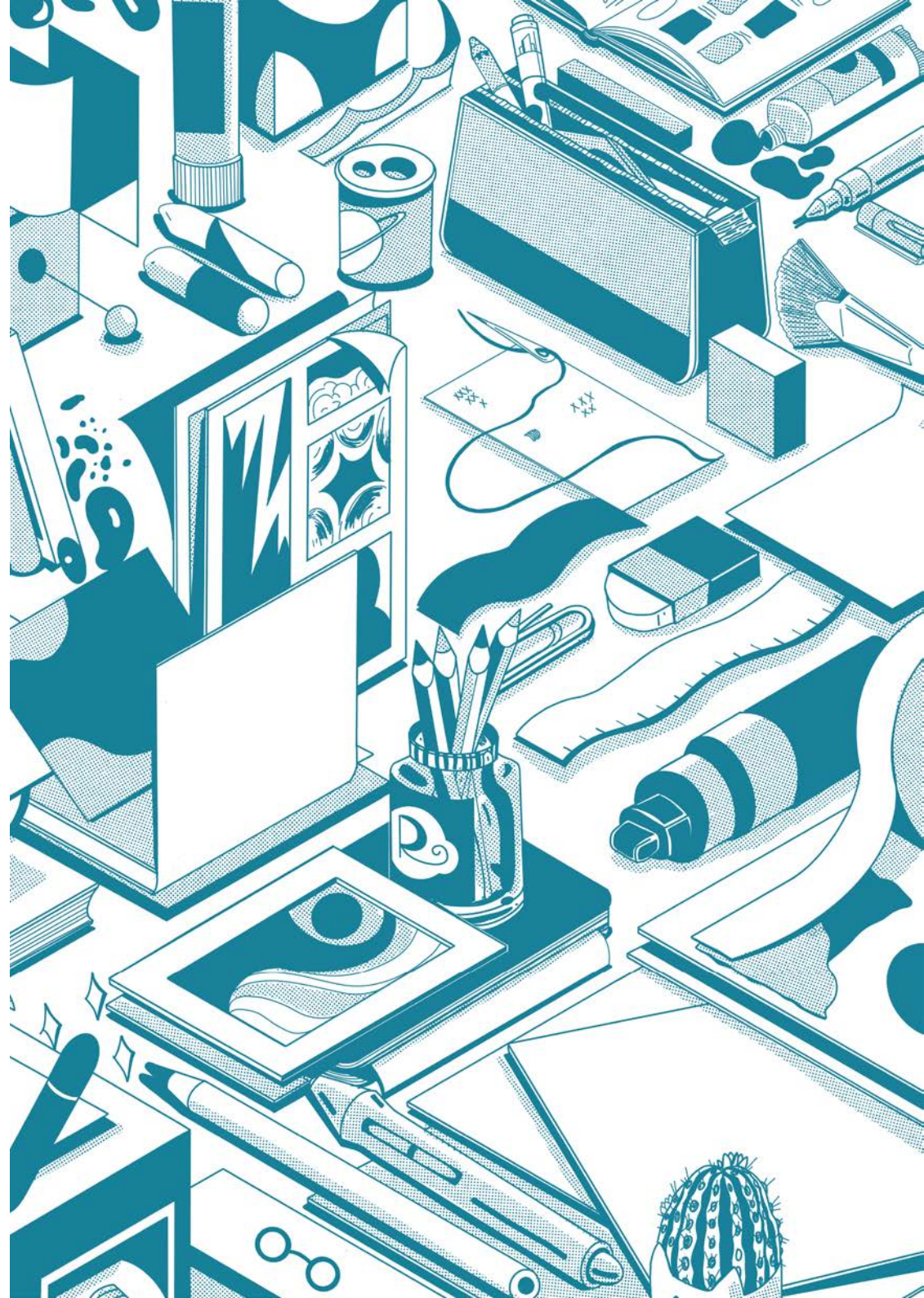


PABLO ROA



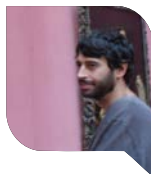
BONE







BRAIS RODRÍGUEZ



MIREIA PÉREZ



RAQUEL APARICIO



JUAN DÍAZ-FAES



INJUVE

PALMARES OTRAS EDICIONES

2009 - 1998

2009

José Pablo García (Premio)
Xavier Tárrega (Accésit)

2008

Martín López Lam (Premio)
Raúl Ariño (Premio)
Josep Domingo (Accésit)
Igor Fernández (Accésit)
Germar & Jodoca (Study H) (Accésit)
Jorge Parras (Accésit)

2007

Daniel García Cuenca (Premio)
Martín Romero (Premio)
Clara-Tanit Arqué (Accésit)
Ferrán Esteve (Accésit)

2006

David Rubín (Premio)
Diego Blanco (Accésit)
Francisco Javier Gandía (Accésit)
Tomás Gimeno (Accésit)
Brais Rodríguez (Accésit)
Roque Romero (Accésit)
Comic's Blood (Sol Vázquez y Maximiliano Vázquez) (Accésit)

2005

Alfonso Alonso (Premio)
José Luis López Rubiño y Álex Romero (Premio)
Ana Bellido (Accésit)
Félix Díaz (Accésit)
Ken Niimura (Accésit)
Jorge Parras (Accésit)
Miguel Porto (Accésit)
Nikolay Troshchinskiy (Accésit)

2003

Esther Gil (Premio)
Fidel Martínez (Premio)
Álvaro Ortiz (Premio)
Javier Juan Argul (Accésit)
Miguel Ángel Begerano (Accésit)
Miguel Ángel Díez (Accésit)
Daniel García Cuenca (Accésit)
Olga Latorre (Accésit)
Lola Lorente (Accésit)
Alberto Guitián (Accésit)
Pedro Manuel Rodríguez (Accésit)

2002

Gabriel Hernández Walta (Premio)
Raquel Jiménez (Premio)
Luis Manchado (Premio)
Alejandro Viñuela (Premio)
Miguel Ángel Begerano (Accésit)
Miguel Ángel Díez (Accésit)
Jorge García (Accésit)
Esther Gil (Accésit)
Grupo Excéntrico (José Manuel Robledo y Marcial Toledano) (Accésit)
José Ángel Labari (Accésit)
Laura López (Accésit)
Bartolomé Morey (Accésit)
Pedro Francisco Navarro (Accésit)
Álvaro Ortiz (Accésit)
Gustavo Rico (Accésit)
Fermin Solís Campos (Accésit)

2001

Lorenzo Gómez (1er Premio)
Laperla y Konsinski (Arturo Díaz y Marcos Prior) (2° Premio)
Alberto Vázquez (3er Premio)
As Long As Heaven (Juan José Alonso, Javier Botet y Manuel David Pareja) (Accésit)
Miguel Ángel Díez (Accésit)
Álex Fito (Accésit)
Ignacio González (Accésit)
Laura López Paniagua (Accésit)
Fidel Martínez (Accésit)
Bartolomé Morey (Accésit)
Pedro Francisco Navarro (Accésit)
Grupo Excéntrico (José Manuel Robledo, Marcial Toledano) (Accésit)

2000

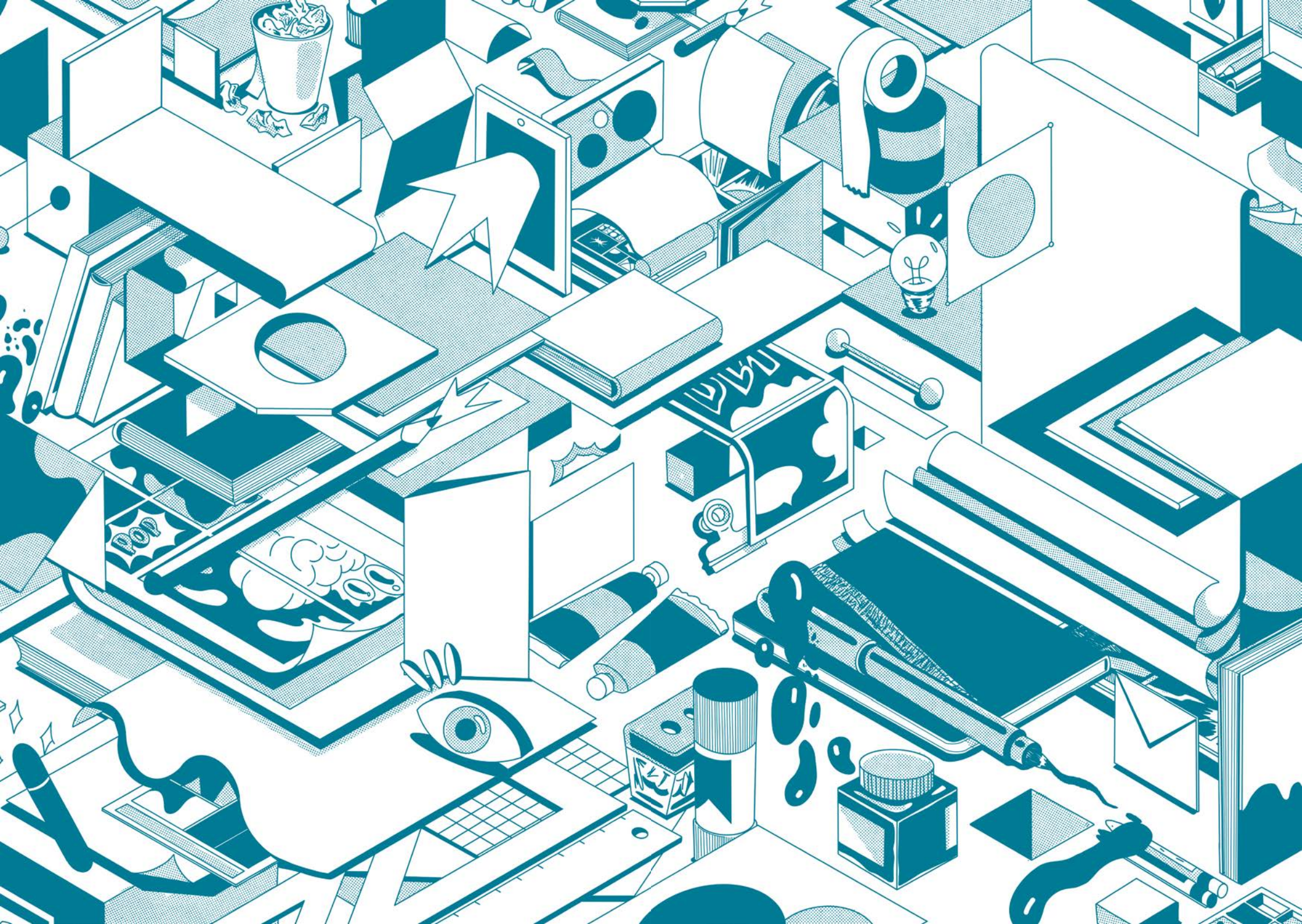
Pablo Auladell (1e Premio)
Manuel Ortega (2° Premio)
Gustavo Rico (3er Premio)
Javier Juan Argul (Accésit)
Lorenzo Gómez (Accésit)
Raquel Jiménez (Accésit)
Luis Manchado (Accésit)
Raúl Sánchez (Accésit)
Santiago Sequeiros (Accésit)
Santiago Valenzuela (Accésit)

1999

Carlos Maiques (1er Premio)
Lorenzo Gómez (2° Premio)
Claudia Ferreras (3er Premio)
Isaac Bosch i Malagarriga (Accésit)
Nacho Casanova (Accésit)
Juan Esteban Fernández (Accésit)
Ignacio González (Accésit)
Rocío del Moral (Accésit)
Francisco Redondo (Accésit)
Carles Román (Accésit)
Gerardo Sanz (Accésit)
Santiago Valenzuela (Accésit)

1998

Francisco Marchante (1er Premio)
Juan Sin Miedo (Alfonso Abad y Germán Tejerina) (2° Premio)
Santiago Valenzuela (3er Premio)
José Luis Ágreda (Accésit)
Mayte Ayala (Accésit)
Nacho Casanova (Accésit)
Andrés G. Leiva (Accésit)
Antonio Lucas Fernández (Accésit)
Rafael Monzó (Accésit)
José Luis Padrón (Accésit)
Conceta Probanza (Accésit)
Luis Ángel Puente (Accésit)
Calo (Accésit)
Óscar Simó (Accésit)



Un cómic que se habita, se recorre y se vive: cómic expandido en los espacios de tradición artística

MERY CUESTA REIGADA Y MARTA ROVIRA AMIGO (MARTA CARTU)

Càtedra de Recerca i Experimentació en Còmic Finestres-Elisava

En la actualidad, estamos experimentando una progresiva legitimación del lenguaje del cómic por parte de las grandes instituciones, así como de museos y centros de arte. La presencia del cómic es cada vez más profunda en las programaciones culturales, lo cual se visibiliza en la aparición y consolidación de becas y ayudas a creadores de cómic de todo tipo, desde las propuestas más comerciales a las más experimentales. Este panorama induce a pensar que se está haciendo permisible una cierta *elasticidad* del lenguaje del cómic, y prueba de ello son el buen número de beneficiarios y beneficiarias de las Ayudas a la Creación Joven en la disciplina de Cómic organizadas por INJUVE que transitan en espacios liminales entre el cómic y el arte contemporáneo; aludiremos a algunos de ellos en este texto.

Estas cuestiones hacen patente una tendencia hacia una comprensión cada vez más abierta hacia el potencial del cómic como lenguaje. A la cualidad de *elasticidad* del cómic, se le ha dado el nombre de «cómic expandido», una terminología que desea expresar todas aquellas formas y vías

en las que el cómic – como lenguaje y objeto cultural – rebasa el marco puramente editorial, es decir, la página de papel y el formato del libro como territorios de expresión.

Los comportamientos *expandidos* del cómic suelen encontrar su acomodo en los espacios que forman parte de la tradición artística, tales como museos, galerías o centros de arte, espacios afines que incluso pueden parecer *naturales* a la hora de albergar entre sus paredes comportamientos del cómic que se acercan a las prácticas propias del arte contemporáneo.

En este texto examinaremos, en primer lugar, las problemáticas del desembarco del cómic en el museo; a continuación, abordaremos las fronteras y territorios que el cómic está conquistando, como espacio para ser transitado y como práctica performática, a través de breves menciones a autores y autoras que han planteado propuestas destacables en el panorama español; por último, haremos algunos apuntes sobre qué tipo de aportes realizan a la cultura del cómic estas propuestas experimentales que pisan territorios comunes con el arte contemporáneo.

1. Exponer cómics¹

El lenguaje del cómic, siendo de origen popular, ha vivido y sigue viviendo un proceso de “vanguardización”; como toda expresión cultural de largo recorrido, el cómic evoluciona en diferentes sentidos, uno de los cuales es su propia autorreflexión, que deriva en una tendencia hacia formas de vanguardia y experimentales.

Figuras puntuales como Herbert Crowley, Frank King, George Herriman o Windsor McCay, llevaron a cabo estas revisiones meta-

¹ Este subtítulo parafrasea el título del célebre ensayo *Hacer cómics* (*Making comics*) del teórico y dibujante Scott McCloud (2006; 1ª edición en castellano en 2007, Astiberri Ed.)

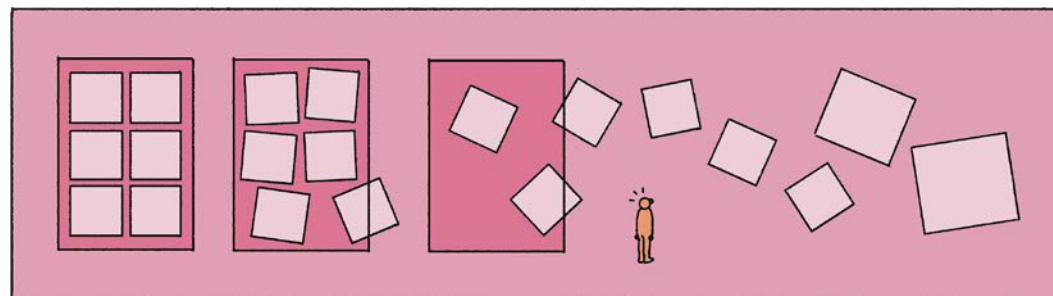


Figura 1. Cuando el cómic se desborda de la página, Marta Cartu, 2025

lingüísticas pioneramente, pero la vanguardia como fenómeno colectivo se no se producirá hasta los años 60.²

El impulso experimentador seguirá *in crescendo* hasta hoy, cuando afirmar que el cómic está «viviendo una vanguardia» remite a las atribuciones que tiene la propia noción de «vanguardia», en tanto que espíritu disidente, rupturista, nuevo, incomprendido y efervescente.

Cuando el cómic se autointerroga sobre su propia naturaleza como lenguaje, tiende a querer salirse del papel (Figura 1). ¿Y cómo y dónde se muestra un objeto (algo que no es un libro) o una propuesta performativa que reflexiona sobre el cómic? Decíamos que, con frecuencia, estas propuestas sobre la semiótica del medio encuentran natural acomodo en los espacios tradicio-

² Román Gubern en su volumen *Literatura de la imagen* daba cuenta de la emergencia en los años 60 de fenómenos simultáneos de disidencia y disrupción en enclaves como Francia, Italia y España. Esta “revalorización del cómic por parte de las minorías culturales” – en palabras de Gubern –, se visibilizó en revistas como *Pilote*, *Linus* o *Nueva Dimensión*, que acogieron entre sus páginas rupturas lingüísticas a caballo entre el Pop Art y la pura intuición, el arte conceptual y la psicodelia, auténticos experimentos salidos de los pinceles de Guy Peellaert, Guido Crepax o Josep Maria Beà. Estos grupúsculos reunidos alrededor de publicaciones en diversos puntos de Europa realizaban – explica Gubern – “obras de ruptura, animadas por una explícita voluntad de ‘Hacer arte’ y afirmar con orgullo la significación estética del medio” (131).

nales del arte: es la experimentalidad quien las ubica con cierta comodidad en estos espacios. Pero antes de pasar a abordar algunas de estas experiencias, debemos reseñar una vía, seguramente, la más común de entrada del cómic en el museo, que es la de la exhibición literal. O lo que es lo mismo: exponer cómic (páginas de cómic, frecuentemente) en las salas de exhibición. Es aquí, en esta impronta de introducir el cómic como objeto museístico, donde se nos plantean problemáticas que urge poner sobre la mesa.

La más flagrante tiene que ver con la propia concepción del cómic como objeto genuino de la cultura popular, concebido para ser reproducido y difundido.

Si la revista o el cómic impreso es el objetivo final, el original quedaría relegado a un segundo nivel de interés; esta lógica entra en brutal colisión con la museografía tradicional, que prima la pieza original y única, aurática, *tocada* por el artista, frente a sus derivaciones que se consideran secundarias. La museografía a día de hoy sigue priorizando el original, muchas veces diferente en color, tintado y aspecto general del verdadero objeto final del cómic, que es la reproducción, el libro, la revista, el tebeo. Una exposición como *Krazy Kat es Krazy Kat* sobre la obra de George Herriman en el MNCARS,³ priorizaba el original, y por tanto, le otorgaba un tratamiento museográfico propio de una pintura de vanguardia, con marco y *passepourtout*.

Qué duda cabe que exponer cómic no debería significar reproducir las fórmulas expositivas propias del museo enciclopédico y tradicional, que dificultan la lectura, que añaden

elementos ortopédicos y restan todo el sentido del cómic como medio de entretenimiento de masas.

El cómic se expresa mediante un lenguaje sofisticado que hace que el sentido de la lectura, elementos como los globos de textos, las líneas cinéticas o las onomatopeyas adquieran sentido. El cómic debe ser expuesto, no como una pintura de Monet, si no teniendo en cuenta su sentido estructural e idiosincrasia, su movilidad y su deseo de ser atractivo, contando con todos los recursos que nos ofrece su complejidad visual. En este sentido, destacan en los últimos años algunas exposiciones que han realizado un importante esfuerzo por – dentro de los espacios tradicionales de exhibición del arte – escrutar las relaciones entre la semiótica, la narrativa y el potencial artístico y expresivo del cómic para expresar sus posibilidades expositivas. Dos de ellas se produjeron en el IVAM de Valencia; *El dibujado*, del multipremiado Paco Roca, ponía el foco, no en el autor (contradiendo el relato museográfico canónico que se articula forzosamente en torno a la autoría), si no en el dibujo quien escapa de “la cárcel” semiótica del cómic, y hasta de la propia sala de exposiciones. Las soluciones gráficas y hasta escenográficas que mostraba el dibujado expandía las posibilidades del cómic (liberado de marcos y *passepourtouts*) abriendo la posibilidad de que el cómic engulla al sujeto (que no al lector), disponiendo un viaje al cerebro como centro de las ideas.⁴

Por otro lado, Ana Penyas y Alba Herrero. *En una casa: Genealogía del trabajo del hogar y los cuidados* (Figura 2) conectó el dibujo y la narrativa gráfica con la investigación social, llevando a las salas del IVAM una visión del trabajo del hogar y de los cuidados de las mujeres de diferentes generaciones cuyo trabajo ha sido precarizado.

³ Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, MNCARS (2017-1018). George Herriman. *Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat*. [Exposición]. Comisariado: Rafael García y Brian Walker. Madrid.

⁴ IVAM Centre Julio González (2019). Paco Roca. *El dibujado*. [Exposición]. Comisariado: Álvaro Pons. Valencia.

La exposición fue un extraordinario ejemplo del potencial del diálogo entre la etnografía y la creación artística, pues más allá de visibilizar una investigación, la tesis se enriquece a través del poder que la imagen tiene para sacudir o trastocar imaginarios, para ampliar la mirada crítica sobre el pasado. Puesto que el museo debe ser un lugar de creación de imaginarios donde se amplíe la mirada crítica sobre el pasado, el empleo de la narrativa gráfica en *En una casa* materializaba nuevas formas que hacían deseable el futuro.⁵

Otras dos exposiciones más en el Estado español merecen una imprescindible mención; en el Centro José Guerrero de Granada, *Viñetas desbordadas* (Figura 3), a cargo de los dibujantes Sergio García y Max y la teórica Ana Merino, hacía gala de una postura programática en la que el museo sería entendido como un cómic, las salas como páginas, las piezas como viñetas, y el recorrido físico como lectura. Estas interrelaciones provocan un trastocamiento total del concepto de exposición museográfica y de la noción de cómic como objeto cultural convencional. Hoy en 2025, seis años después de la celebración de *Viñetas desbordadas*, ya estamos preparados para una aproximación aún más radical que prescindiera de los elementos y *displays* recurrentes (el marco, la cartela, el texto de entrada, la vitrina) que en Granada aún nos conectaban con la museografía clásica.⁶

Para acabar, *Constelación gráfica: Jóvenes autoras de cómic de vanguardia* (Figura 4) sigue siendo a día de hoy una de las propuestas más impactantes en la apuesta por la imbricación del cómic en el espacio expositivo, gracias a un profuso despliegue de medios, recursos e imaginación. La exposición, que tuvo lugar



Figura 2. Sala de la exposición Ana Penyas y Alba Herrero. *En una casa: Genealogía del trabajo del hogar y los cuidados*, Miguel Lorenzo, 2022



Figura 3. Sala de la exposición *Viñetas desbordadas*. Sergio García, Max, Ana Merino, Raquel Martínez Hernández, Archivo Centro José Guerrero, Diputación de Granada, 2019

⁵ IVAM Centre Julio González (2022-2023). Ana Penyas y Alba Herrero. *En una casa: Genealogía del trabajo del hogar y los cuidados* [Exposición]. Valencia.

⁶ Centro José Guerrero. (2019). *Viñetas desbordadas*. Sergio García, Max, Ana Merino. [Exposición]. Comisariado: Francisco Baena. Granada.

en el CCCB de Barcelona, favoreció la expansión del cómic por el sendero del color, la espectacularidad y la sorpresa, asumiendo su carácter de experiencia tentativa, y consiguiendo reunir y generar a su alrededor un auténtico sentimiento colectivo de identificación generacional de un buen número de autores/as. Hemos acariciado algunas problemáticas en la exposición museográfica del cómic, y podríamos seguir desglosando sus complejidades. Sin embargo, vamos a ir abandonando aquí estas cuestiones para esbozar algunos retos que deberá asumir el cómic en los espacios de tradición artística; primero de ellos, se trataría de combinar una transmisión generalista del relato histórico del cómic (que aún se hace necesaria), con una narrativa fenomenológica curada que le dote de peso cultural; así mismo, opinamos que ya es momento de ir deshaciendo el binarismo de género en la divulgación y la exposición de cómic (eventos de *mujeres*), pues entendemos que una vez estamos siendo reinv-

dicadas y destacadas, los próximos pasos son necesariamente la paridad y la integración de todas las perspectivas de género.

No debe desestimarse que un evento cultural sea capaz de accionar ese resorte, ese cúmulo de emociones propias de un sector del cómic que se ha movido históricamente por *escenas*.⁷ Por último, y tal y como requiere un espíritu de innovación, toda experimentación con el cómic como lenguaje es bienvenida. En paralelo, proponemos enterrar la expresión “el noveno arte” que coloca al cómic a la cola de un ranking confeccionado bajo una concepción jerárquica, vetusta y occidental de las artes.

2. Experimentar el cómic con el cuerpo

Volvamos al término raíz: ¿a qué llamamos «cómic expandido»? Entendemos por ello aquellas prácticas en las que el cómic desborda el formato de la publicación y se despliega más allá de la página. Las viñetas dejan de estar contenidas en el papel y se proyectan hacia otras direcciones. En este modo de hacer, el cómic ubica la corporeidad en el centro, y la lectura se transforma en desplazamiento (Figura 5). Ahora bien, ¿qué implica hablar de un «cómic para ser transitado»?

Cuando el cómic se sitúa en un espacio, el cuerpo deviene protagonista: es quien activa, habita y da forma a la experiencia lectora. Como señalan Del Rey-Cabero y Sáez de Adana (2021), esta configuración modifica la lectura tradicional y genera un visitante-lector que se mueve e interactúa con la obra. La historieta deja de entenderse como una secuencia fija –organizada de izquierda a derecha y de arriba abajo– para convertirse en una experiencia inmersiva, vinculada al desplazamiento y a la



Figura 4. Sala de la exposición *Constelación gráfica*. Jóvenes autoras de cómic de vanguardia, Xavi Torrent, 2023

⁷ Centre de Cultura Contemporània, CCCB (2022-2023). *Constelación gráfica*. Jóvenes autoras de cómic de vanguardia. [Exposición]. Comisariado: Montserrat Terrones. Barcelona.

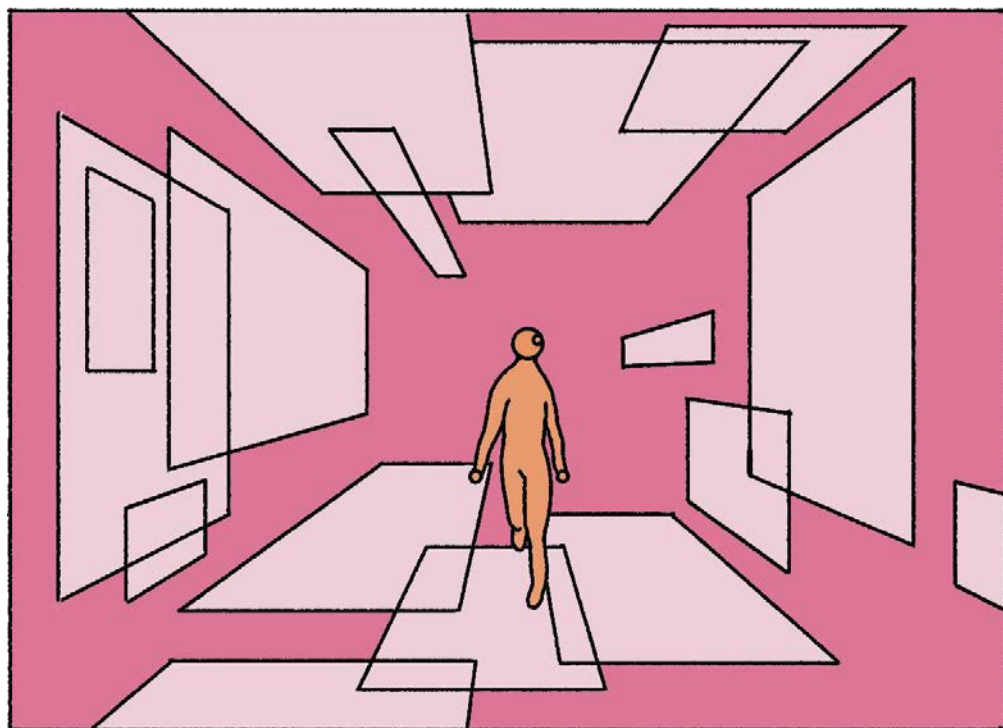


Figura 5. Cuando el cómic se transita, Marta Cartu, 2025

corporalidad. Así, la relación entre cómic y espacio se articula a través del recorrido físico.

En su artículo sobre la exposición de Enrique Bordes en la Biblioteca Nacional,⁸ Jiménez (2018) destaca cómo el museógrafo e investigador establece paralelismos entre el lenguaje del cómic y el espacio museístico. Jiménez recoge una reflexión sugerente de Bordes: “De hecho me gusta pensar que una exposición es un cómic. Contar cosas con imágenes en las paredes de un museo también es hacer un cómic mediante imágenes, secuencias, texto, con la única diferencia

de que en vez de tener un papel en nuestras manos es un lugar que recorreremos”. Esta perspectiva entiende la exposición como un dispositivo narrativo, en el que la lectura se activa a través del recorrido físico del visitante.

De este modo, el cómic expandido cuestiona el soporte que tradicionalmente se asume como natural para el medio —la publicación impresa— y propone otras formas de lectura. Francesc Ruiz, pionero del cómic expandido en nuestro país, señala que esta práctica permite “producir cómic fuera de los marcos restrictivos de la página, pero dentro de las constricciones de la institución artística” (Ruiz, 2017).

Un ejemplo significativo es *Soy Sauce*, presentado en el Espai 13 de la Fundació Joan Miró, donde el artista distribuyó una serie de cómics en distintos puntos de la ciudad. Para leerlos, el público debía desplazarse guiado por las pistas que ofrecía la propia obra.⁹ Otro ejemplo es *Les Esses*, de nuevo en el IVAM, una exposición que constituye un caso paradigmático: tras una exhaustiva búsqueda de la letra “S” en los cómics de la Nueva Escuela Valenciana de los años 80, Ruiz recopiló más de 3.600 “eses” extraídas de historietistas como Mariscal, Miquel Beltrán, Manel Gimeno o Daniel Torres para recubrir, con ella, varias salas del museo. A partir de un detalle —una letra aislada—, Ruiz desarma y recompone el lenguaje del cómic, reconstruyendo una época entera desde el fragmento.¹⁰

Desde hace años, los Premios Injuve para la Creación Joven apuestan por apoyar propuestas innovadoras dentro del campo del arte emergente. En la categoría de cómic, han respaldado

⁹ Fundació Joan Miró (2005). *Érase una vez...* [Exposición]. Comisariado: Marie-Thérèse Champesme i Pascale Pronnier. Barcelona.

¹⁰ IVAM Centre Julio González (2015). Francesc Ruiz. *Les Esses*. [Exposición]. Comisariado: Francesc Ruiz y Marta Arroyo. Valencia.

⁸ Biblioteca Nacional (2018-2019). *Beatos, mecachis y percebes* [Exposición]. Comisariado: Enrique Bordes. Madrid.

proyectos con un enfoque cultural y experimental, alejados de las dinámicas estrictamente comerciales. Algunos de los premiados han continuado desarrollando líneas de investigación vinculadas al cómic experimental y al cómic expandido, lo cual subraya la relevancia de estas ayudas públicas. Gracias a ellas, el cómic puede inscribirse en el ámbito cultural y artístico, y no únicamente –como ha sido hegemónico– en el sector editorial.

Dos ejemplos de estos beneficiarios, son Roberto Massó y Marta Cartu. En su obra *Sincronías* (2021; Figura 6), Massó imagina, a través de un cómic experimental y expandido, la comunicación entre un ser humano del presente y un algoritmo del futuro, proponiendo –desde una perspectiva cercana a la ciencia ficción– un diálogo especulativo entre la experiencia humana y una computadora cuántica. Realizada mediante impresión digital y técnica mixta, y característica por el uso de formas geométricas, líneas claras y una paleta tricolor, el visitante-lector tiene que recorrer la obra a lo largo de la pared, donde las viñetas siguen diferentes direcciones e incluso se expanden en diferentes volúmenes y relieves. La obra formó parte del proyecto *Todos los museos son novelas de ciencia ficción*, también devino una publicación en forma de libro por Galaxia Gutenberg (2022).¹¹

Por su parte, Marta Cartu, fue autora de la instalación *Hifa* (Figura 7), creada para la mencionada exposición *Constelación gráfica*. Su intención era la de explorar las posibilidades del cómic como espacio. En la propuesta, las paredes de la sala funcionaban como una página y, en su interior, un conjunto de viñetas quedaba suspendido en el aire de forma desarticulada. Para leer la obra, el visitante debía atravesarla: era su desplazamiento –su cuerpo en movimiento– el que activaba la secuencia y permitía avanzar en el recorrido



Figura 6. Vista de la instalación de Roberto Massó *Sincronías*, cortesía de Roberto Massó, 2019



Figura 7. Vista de la instalación de Marta Cartu *Hifa*, Xavi Torrent, 2023

¹¹ Centro José Guerrero de Granada (2021); CCCB (2024). *Todos los museos son novelas de ciencia ficción*. [Exposición]. Comisariado: Jorge Carrión. Granada y Barcelona.

expositivo, siguiendo la disposición de las viñetas en una suerte de zig-zag, con un comportamiento errante que sumergía al visitante en una gran hifa de apariencia etérea que recubre las paredes; la hifa es la unidad estructural mínima de los hongos, que se comporta como una red de filamentos interconectados en constante crecimiento. Así pues, en este “bosque” se distribuían las distintas viñetas que articulaban, de manera no lineal, tres relatos en torno a la noción de red: la hiperconexión como lugar de simbiosis y encuentro; el hipertexto como espacio de fragmentación; y la hipercultura como territorio de narrativas desarraigadas e individualizantes.

Una vez diseccionadas algunas experiencias de experimentación del cómic como lugar, deslicemos un último comentario sobre el cómic performado: el cómic *vivido*. Y es que quizás, de todos los lenguajes contemporáneos que dan cuerpo a lo que denominamos artes visuales, con el que más comparte espíritu el cómic experimental es con la *performance*. No en vano, algunas de las referencias de artistas citados en este texto, también son artistas de acción; pero, más allá de este hecho, el cómic experimental, como la *performance*, sublima la relevancia de lo personal, emprende acción para romper códigos en una acción física y única que se ejecuta frente a un público. Existen algunas experiencias relevantes de la imbricación natural del lenguaje de la *performance* y el del cómic, tales como las que llevan a cabo el colectivo argentino Un Faulduo (Colectivo de investigación y experimentación alrededor del campo de la historieta), que se ha aproximado desde acciones confluyentes con el *action painting* de la obra de Breccia o a la serie *El Eternauta* de Oesterheld y Solano. Un Faulduo visitó en 2018 Barcelona, a propósito de unas jornadas tituladas “Revuelta en el cómic” que tuvieron lugar en el Museu d’Art Contemporani de Barcelona, bajo el comisariado de Francesc Ruíz. Estos encuentros propiciaron un maridaje particularmente desacomplejado entre cómic y artes visuales, la música y poesía, que puso de relevancia el potencial de estas hibridaciones como comentario político y crítica institucional.

En estos encuentros se originó el proyecto *Cómic on Drums* de Mery Cuesta, un proyecto sonoro experimental que explora a través de la percusión y el ritmo el lenguaje del cómic. En esta ocasión, la autora y teórica realizó un tándem con el también artista de cómic experimental Martín Vitaliti como dúo de baterías, interpretando páginas de cómic como si fueran partituras (Figura 8).¹²

Cuesta sigue adelante con este proyecto experimental y, en la actualidad, dentro de la Càtedra de Recerca i Experimentació en Còmic Finestres-Elisava (CREC), codirige junto a Francesc Ruíz un proyecto escénico titulado “Gimnasio cómic performance” que

¹² Museu d’Art Contemporani de Barcelona, MACBA (2018). *Revuelta en el cómic*. [Jornadas]. Comisariado: Francesc Ruíz. Barcelona.



Figura 8: Vista de la performance *Comic on Drums* Duo “Revuelta en el Cómic”, Miquel Coll, 2018

aborda las posibilidades del cómic desmaterializado y evocado a través de otros elementos que forman parte del mismo, tales como el *storytelling* oral o las posturas corporales del dibujante.

El futuro más experimental (o más vanguardista, para quien prefiera este término) del cómic será su desmaterialización, sustituyendo el libro por el espacio: la representación por la presentación. Es la excitante aventura de explorar el poder performativo del cómic.

3. Cómo suma «cómic expandido» a la cultura del cómic

Se hace necesario que el lenguaje del cómic viva un proceso de deconstrucción, de experimentación y de cruce con otras expresiones artísticas como la instalación, la performance, la creación textil, o – por qué no – la cerámica. Este idealismo choca muchas veces con la cerrazón del propio mundo del cómic, muy autorreferencial, con baja autoestima y receloso ante nuevas maneras de entender el cómic más allá del entretenimiento.

Sin embargo, hibridar el cómic con otros lenguajes y campos de conocimiento, amplía su valor como objeto cultural y lo reivindica como un objeto que no sólo pertenece al mercado editorial y la industria del ocio. La expansión del lenguaje del cómic no sólo replantea sus códigos y convenciones, sino que también resignifica el propio medio y lo enriquece.

Los procesos de hibridación con otras disciplinas generan un intercambio bidireccional: el cómic aporta nuevos enfoques y, a la vez, se ve transformado. Estos desplazamientos abren para los y las autoras nuevas vías de experimentación dentro del ámbito cultural, permitiéndoles explorar discursos, estéticas y formatos que quedan

al margen de la industria del entretenimiento y de las lógicas que impone el mercado sobre tendencias y gustos (Figura 9).

Estas propuestas ganan en *transversalidad*, es decir, se vuelven capaces de conectar con públicos diversos: desde visitantes de espacios artísticos que no necesariamente consumen cómics, hasta lectores habituales a quienes se invita a expandir las convenciones del medio. Un cómic que se habita, se recorre y se vive tiene la capacidad de generar nuevos imaginarios y excitantes horizontes para la sociedad.

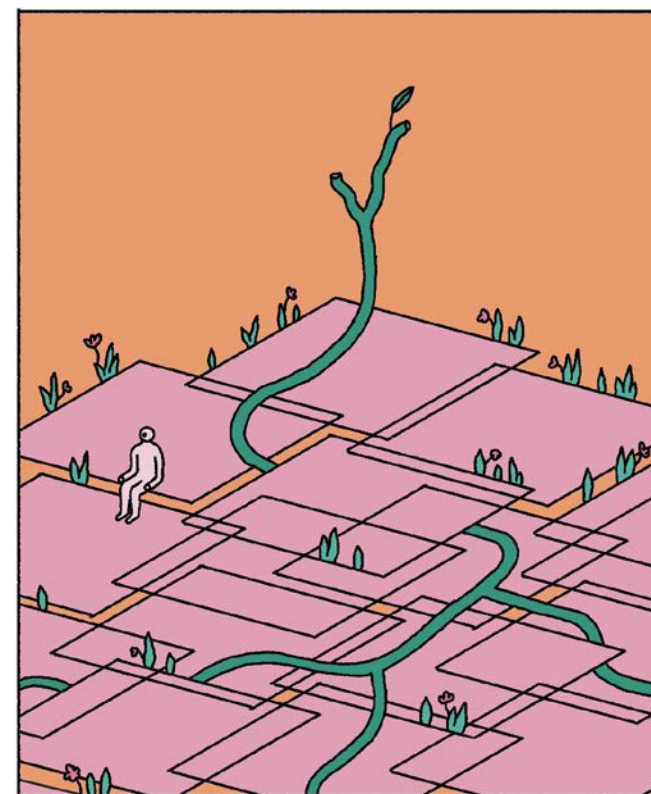


Figura 9: Cuando el cómic se hibrida con nuevos lenguajes, Marta Cartu, 2025

REFERENCIAS

- Bordes, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Cátedra.
- Carrión, J. (2022). *Todos los museos son novelas de ciencia ficción*. Galaxia Gutenberg.
- Del Rey-Cabero, E., & Sáez de Adana, F. (2022). *El cómic en el museo. La instalación expositiva de Viñetas desbordadas y El dibuixat*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(3), 1231-1248.
- Fundació Joan Miró. (2005). *Soy Sauce* [Ficha de exposición]. Fundació Joan Miró Barcelona. <https://www.fmirobcn.org/es/exposiciones/86/soy-sauce>
- García Sánchez, S; Max & Merino, A. (2019). *Viñetas desbordadas*. Centro José Guerrero.
- Gubern, R. (1973). *Literatura de la imagen*. Salvat Editores S.A.
- Jiménez, J. (3 de octubre de 2018). *La Biblioteca Nacional convierte la historia de la humanidad en un tebeo*. RTVE. <https://www.rtve.es/noticias/20181003/biblioteca-nacional-convierte-historia-humanidad-tebeo/1811582.shtml>
- Mateos Rusillo, S. M. (2021). *El cómic en los museos de arte: Retos museológicos y museográficos*. *Eutopías*, 21, 113-127.
- McCloud, S. (2007). *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Astiberri.
- Pons, A. (2021). El dibujo: volver a la pared. *EU-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, volumen 1, 101-110.
- Ruiz, F. (2017, 13 de diciembre). *Cómic de exposición*. *El País*.

