

## El cómic en el museo. La instalación expositiva de *Viñetas desbordadas* y *El dibuixat*

Enrique del Rey-Cabero<sup>1</sup>; Francisco Sáez de Adana<sup>2</sup>

Recibido: 09 de septiembre de 2021 / Aceptado: 10 de noviembre 2021

**Resumen.** Este artículo analiza la posibilidad de la realización de cómics específicamente creados para las salas de museos. Para ello, se plantea un breve recorrido histórico del papel que el medio ha tenido en los museos antes de centrarse en dos propuestas recientes notables: *Viñetas desbordadas*, obra de Sergio García, Max y Ana Merino para el Centro José Guerrero de Granada, y *El dibuixat*, una propuesta de Paco Roca para el Institut Valencià d'Art Modern. A partir de ambas obras se estudia cuáles son las posibilidades del cómic, como medio narrativo, dentro de las paredes del museo en contraposición con las clásicas exposiciones dedicadas a la exhibición de páginas originales o impresas aisladas que suponían una pérdida de dicho carácter narrativo. Se pretende también responder a la pregunta de si un cómic creado específicamente para el museo, en el que se pierde la reproducibilidad y la asociación clásica del medio con su difusión en papel, mantiene los elementos específicos del medio y si, por tanto, estamos ante una nueva posibilidad para un medio que, históricamente, ha venido cambiando su formato para adaptarse a diversas circunstancias.

**Palabras clave:** cómic, museos, exposiciones, narración gráfica.

## Comics in museums. The Exhibition Installations of *Viñetas desbordadas* and *El dibuixat*

**Abstract.** This paper analyzes the possibility of creating comics specifically for museum halls. With this aim, the paper briefly explores the role of the medium in museums throughout history before focusing on two key recent projects: *Viñetas desbordadas*, a work by Sergio García, Max and Ana Merino for the Centro José Guerrero in Granada, and *El dibuixat*, Paco Roca's artistic exhibition for the Institut Valencià d'Art Modern. Based on both works, we explore the possibilities of comics as a narrative medium within the walls of the museum in contrast to the classic exhibitions dedicated to the presentation of original or isolated printed pages that imply a loss of that said narrative character. Furthermore, we try to answer the question of whether a comic created specifically for the museum, in which the reproducibility and classical association of the medium with its dissemination on paper is lost, maintains the specific elements of comics and if, therefore, we are facing a new possibility for a medium that, historically, has been changing its format to adapt to various circumstances.

**Keywords:** comic, museum, exhibitions, graphic narration.

<sup>1</sup> Universidad de Alcalá (Investigador Juan de la Cierva) (España)

E-mail: [e.delreycabero@gmail.com](mailto:e.delreycabero@gmail.com)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8400-0328>

<sup>2</sup> Universidad de Alcalá-Instituto Franklin (España)

E-mail: [kiko.saez@uah.es](mailto:kiko.saez@uah.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3454-7982>

**Sumario:** 1. Introducción. El cómic en el museo 2. *Viñetas desbordadas* 3. *El dibuixat* 4. Discusión final. Referencias

**Como citar:** 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), 1231-1250, <https://dx.doi.org/10.5209/aris.77855>

## 1. Introducción. El cómic en el museo<sup>3</sup>

Cuando se estudia la presencia del cómic en los museos y las exposiciones, generalmente se piensa que se trata de un fenómeno relativamente reciente, asociado con un intento más o menos reciente de reconocer el cómic como arte. Este reconocimiento es aún hoy en día cuestionado en algunos ámbitos, como muestran las palabras recientes de Nuria Enguita, la nueva directora del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM), en una entrevista concedida poco después de acceder al cargo, en noviembre de 2020.

La misión de este museo es el arte contemporáneo. La pregunta sería si el cómic es arte. A mí me interesaría mucho que hubiera lugares donde se investigara sobre cómic, sobre diseño, fotografía, etc. Debe haber instituciones donde eso sea posible. ¿Va a estar el cómic en este museo? Tendré que verlo en el contexto de la programación y de la colección. (Cartelera Turia, 2020, s.p.)

Sin embargo, este reconocimiento y, por tanto, esta presencia del cómic en los museos era algo relativamente común en Estados Unidos en el periodo comprendido entre los años 30 y los años 50 del siglo XX (Kitchen, 2020; Munson, 2020). En esos años, el cómic de prensa, tanto lo que se refiere al humor gráfico como las tiras de prensa, era un medio socialmente reconocido, cuyos autores recibían sueldos millonarios por su trabajo y tenían la admiración del público, de manera que las principales series publicadas en la prensa contaban con varias decenas de millones de lectores diarios (Sáez de Adana, 2021, p. 60) y recibían la admiración de miembros destacados de diferentes círculos artísticos<sup>4</sup>.

No es de extrañar que en este entorno algunos museos e instituciones artísticas de los Estados Unidos se interesaran por realizar algunas exposiciones con el cómic como objeto central de las mismas, siempre centradas en el cómic de prensa. Munson (2020, pp. 66-71) recoge algunas de las primeras exposiciones que se celebraron en la década de 1930 entre las que se pueden mencionar *Contemporary Work by Cartoonist and Caricaturists*, celebrada en 1933 en The Cleveland Museum of Art o *Contemporary Cartoons: An Exhibition of Original Drawings at the Huntington Li-*

<sup>3</sup> Los autores quieren agradecer a Álvaro Pons, Sergio García Sánchez y Raquel Martínez Fernández el haberles facilitado y permitido utilizar las imágenes de este artículo.

<sup>4</sup> Aquí se podría citar, entre otras, la recomendación por parte John Steinbeck de Al Capp (creador de *Li'l Abner*) para el premio Nobel de Literatura, la admiración que cineastas como Frank Capra y Orson Welles expresaban hacia la obra de autores como George Herriman o Milton Caniff respectivamente o la pasión que Picasso sentía por las tiras de prensa estadounidenses.

*brary*, que se exhibió en 1937 en San Marino, California. En este aspecto es interesante reseñar el éxito de la muestra que Milton Caniff realizó en The Dayton Art Institute en Ohio, en 1939, a propósito de su trabajo en la serie *Terry and the Pirates* cuyo éxito llevó a una sucesión constante de exposiciones durante los siguientes años que culminó en la que se realizó en 1946 en The Society of Illustrators de Nueva York, una institución, hasta ese momento, reacia a recibir autores de cómic (Figura 1) (Munson, 2020, pp. 70-71, 76-77).



**THE SOCIETY OF ILLUSTRATORS** presents A TERMINAL  
EXHIBITION of ORIGINAL DRAWINGS for **TERRY AND  
THE PIRATES, MALE CALL** and other wartime projects for  
the ARMED FORCES

by  
**MILTON  
CANIFF**

at the SOCIETY'S GALLERY, 128 EAST 63rd STREET  
NEW YORK 21 · · · OCTOBER 6th-18th

Gallery Open 1 p.m. thru 6 p.m.

PRIVATE SHOWING — Sunday, Oct. 6 — 4:30-7 p.m. — Cocktails

R. S. V. P. to the SOCIETY

Figura 1. Imagen e invitación de la exposición *Terminal Drawings by Milton Caniff*, presentada en The Society of Illustrators en 1946. (Milton Caniff Collection, Billy Ireland Cartoon Library and Museum) de *Comic Art in Museums*, ed. Kim A. Munson, University Press of Mississippi, 2020, p. 67.

El éxito de estas muestras trajo como consecuencia la presencia constante de diferentes exhibiciones de cómic en Estados Unidos durante los años 40. El punto culminante se produjo en el año 1951 con la exposición *American Cartooning* en el Metropolitan Museum of Art de Nueva York (Munson, 2020, pp. 71-85). A partir de ahí, se producen las diferentes campañas anticómic en varios países entre los que destaca la persecución que sufrió el medio en los Estados Unidos capitaneada por el psiquiatra Dr. Fredric Wertham, autor de la célebre obra *Seduction of the Innocent* (1954). Aunque inicialmente estas campañas no afectaron al cómic de prensa, sí tuvieron como consecuencia el desprestigio del cómic como un medio artístico (Hajdu, 2018; Fernández Sarasola, 2019). Esto supuso su desaparición de los principales círculos del arte, incluyendo las paredes de los museos.

Es a finales de los años 60, cuando empiezan a aparecer determinados movimientos que tratan de revalorizar el medio. Y una de las maneras de hacerlo es a través de

exposiciones en instituciones tradicionalmente relacionadas con el arte. Así, una de las primeras exposiciones pioneras que intentó devolver el carácter artístico al medio fue *Bande dessinée et Figuration narrative* (Musée des arts décoratifs de París, 1967). Menos conocida, aunque también importante, es la “I Bienal de la Historieta” que se realizó en Buenos Aires en el año 1968. Pero es cierto que esta revitalización se realizó sobre todo desde el ámbito francófono, donde existen dos grandes museos con colecciones permanentes y exposiciones temporales: el Musée de la Bande dessinée (creado en 1991), parte de la Cité internationale de la bande dessinée et de l’image –CIBD– (que cada año organiza el conocido Festival international de la bande dessinée d’Angoulême), y el Centre belge de la bande dessinée en Bruselas. Sin embargo, también han surgido iniciativas en el ámbito anglosajón como el Billy Ireland Cartoon Library & Museum (Columbus, Ohio, creado en 1977), institución que recoge el testigo de las exposiciones estadounidenses iniciales ya mencionadas al centrarse en el mundo del humor gráfico y las tiras de prensa, o el Cartoon Museum, inaugurado en Londres en 2006 y recientemente renovado y reinaugurado en 2019.

En cuanto a exposiciones, la lista es larga (y cada convención o festival suele incluir, además, exposiciones temporales, como es el caso de Angoulême), pero en los últimos años destacan, entre muchas otras, *Comic abstractions* (MoMA, Nueva York, 2007), *Hergé* (Grand Palais, París, 2016-2017), *Mangasia: Wonderlands of Asian Comics* (expuesta por primera vez en el Palazzo delle Esposizioni, Roma, 2017-2018) o *The Art of Manga* (British Museum, 2019). En España el número de muestras ha conocido un notable aumento en los últimos 5 años<sup>5</sup>, entre las que destacan *George Herriman. Krazy Kat es Krazy Kat es Krazy Kat* (Museo Reina Sofía, 2017-2018), *¡Beatos, Mecachis y Percebes! Miles de años de tebeos* (Biblioteca Nacional de España, 2018-2019) y *El Vibora. Comix contracultural* (Museu Nacional d’Art de Catalunya, 2019).

A la hora de plantear su discurso expositivo, la mayor parte de estas exposiciones se encuentran con el problema de que el cómic ha sido, tradicionalmente, un arte predominantemente narrativo (Mateos Rusillo, 2021). Aunque exista el fenómeno, más o menos reciente, de la exhibición de planchas originales, que atraen a público y coleccionistas por su “aura” de objeto único y singular, la realidad es que, si nos detenemos a pensar en ello un momento, pronto descubrimos que estas últimas no constituyen la obra original, representada en realidad por el libro físico salido de la imprenta, tal y como se concibió para su lectura.

Al contrario que otras artes que discurren en el tiempo (como el cine o la música), el cómic discurre en el espacio y se encuentra emparentado con otras como la pintura o la ilustración. Como es sabido, una de las tensiones fundamentales del cómic está representada por el conflicto entre una lectura en superficie u holística y una lectura secuencial o en detalle (Hatfield, 2009, p. 139) o, como señala Arredondo, entre la “macrolectura” y la “microlectura” (Arredondo, 2015, p. 196). A estas se le unen otro tipo de lecturas habituales en el cómic, la multilineal (varias líneas narrativas coexistentes en el mismo espacio de la página o la doble página) y la translinear (la

<sup>5</sup> Una lista de alguna de las exposiciones más importantes se puede ver en [https://www.arteinformado.com/agenda/exposiciones/exposiciones-de-comic-en-madrid-espana-p4094\\_4\\_0\\_18](https://www.arteinformado.com/agenda/exposiciones/exposiciones-de-comic-en-madrid-espana-p4094_4_0_18). Por otro lado, cabe señalar que cada vez es más frecuente la colaboración entre museos españoles y autores de cómic, como en el caso del Museo del Prado, que posee una línea editorial de cómics con títulos como el *El tríptico de los encantados* (2016), de Max; *El perdón y la furia* (2017), de Antonio Altarriba y Keko; *Idilio* (2017), de Javier Montesol; o *Historietas del Museo del Prado* (2019), de Sento Llobell.

aparición de correspondencias o rimas visuales a través de las diferentes páginas del libro)<sup>6</sup>. La mayor parte de las exposiciones de cómic realizadas hasta la fecha están basadas en la muestra de planchas y bocetos tratando de reivindicar el carácter artístico del medio a través del dibujo y del procedimiento de creación gráfico del artista que se puede deducir de una inspección detallada de los originales. Evidentemente, este tipo de montaje ofrece un panorama interesante del proceso creativo (sobre todo en el caso del dibujo analógico, ya no tan habitual para muchos autores que trabajan en plataformas digitales), pero hay otra parte del cómic muy importante que se pierde en este tipo de exposiciones: fundamentalmente el contexto narrativo secuencial de la obra completa, el libro como objeto y las diferentes lecturas ya mencionadas que el cómic ofrece como lenguaje artístico.

Recientemente, algunos autores, conscientes de este problema han tratado de resolverlo creando obras específicas para su exposición en museos. Obras completas que no solo tienen el componente gráfico asociado al dibujo del cómic, sino también el componente narrativo y secuencial al tratarse de cómics, en sentido estricto, creados para las paredes del museo donde van a ser expuestos. En este artículo se analizan dos de las exposiciones que, siguiendo este principio, han tenido más impacto en España en los últimos años: *Viñetas desbordadas*, de Sergio García Sánchez y Max (con la colaboración de Ana Merino y comisariada por Paco Baena), para el Centro José Guerrero de Granada (que se expuso desde el 22 de enero al 24 de marzo de 2019) y *El dibuixat*, creación de Paco Roca para el IVAM (expuesta del 7 de marzo al 30 de junio del mismo año y comisariada por Álvaro Pons). La característica fundamental de ambas exposiciones es su planteamiento de partida, consistente en la utilización del espacio museográfico como lugar de representación discursiva del cómic. Ya de inicio, parece relevante recordar que, como señala Bordes, “el responsable de planificar una exposición, o un museo, resuelve necesidades técnicas y constructivas atendiendo constantemente a la función narrativa” (Bordes, 2017, p. 250). Este carácter intrínsecamente narrativo que poseen todas las exposiciones implica la existencia de un orden de visita/lectura, que puede ser de izquierda a derecha (y/o estar reforzado por números que marquen el orden de las distintas secciones, como si fueran capítulos de un libro), pero que obviamente puede estar sujeto a variaciones en función del espacio arquitectónico. La gran diferencia que supone el soporte arquitectural de la exposición para el cómic es que el medio ya no está contenido en un objeto transportable ni manipulable, por lo que puede extenderse más allá de la intimidad del regazo del lector en cualquier dirección. El hecho de que el lector no puede realizar la lectura entre sus manos, sino en un nuevo espacio “expandido” (como denominan los autores de la exposición *Viñetas desbordadas*, que analizamos a continuación) le obliga a desplazarse por la obra. Como destaca Espinasse, el cómic en esta forma “activa en el espectador un movimiento de exploración, porque no puede manipularlo o abarcarlo en su totalidad. El objeto en frente de él, o *alrededor* de él, no es solamente un entorno para la proyección: el lector es parte activa de la obra, evoluciona en su seno y debe domesticarla con todo su cuerpo”<sup>7</sup>.

<sup>6</sup> Para un análisis de las diferentes lecturas que propone el cómic más allá de la lineal, véase del Rey Cabero (2021).

<sup>7</sup> “activer chez le spectateur un mouvement d’exploration, parce qu’il ne peut la manipuler et l’embrasser dans sa globalité. L’objet face à lui, ou *autour* de lui, n’est plus seulement un écrin à la projection: le lecteur est partie prenante de l’oeuvre, il évolue en son sein et doit l’apprivoiser de tout son corps” (Espinasse, 2015, p. 29). Traducción de los autores.

## 2. *Viñetas desbordadas*

El primer aspecto que cabe señalar de la exposición *Viñetas desbordadas* es el hecho de que reconoce explícitamente tanto el tipo de interacción física que acabamos de señalar entre el cómic, el espacio del museo y el público como su propio carácter pionero, como muestra en el texto que se encontraban los visitantes al entrar (también disponible en la página web):

En esta muestra proponemos abordar una nueva relación entre el cómic y el museo investigando las posibilidades de un nuevo formato: el cómic de exposición. *Viñetas desbordadas* es una fórmula que cifra, metafóricamente, el nuevo espacio que queremos estudiar. Desbordamos las dos dimensiones; sustituimos la puesta en página por la puesta en sala, exploramos el espacio tridimensional para producir una verdadera expansión del campo gráfico, donde el lector pueda sumergirse físicamente, habitarlo, recorrerlo. Más allá del objeto libro, propiciamos que la ficción se desarrolle en la arquitectura, como actualización de un sistema de representación que se remonta a los murales prehistóricos y salta hasta las instalaciones posthistóricas (Centro José Guerrero, 2020, s.p.).

*Viñetas desbordadas* constituye, en realidad, dos proyectos marcadamente distintos de dos autores diferentes: *La línea*, de Max, y *New York*, de Sergio García Sánchez. Lo que las une es el uso del espacio físico de las instalaciones del Centro José Guerrero, además de, como veremos, la interpretación del proyecto por parte de Ana Merino.

El proyecto de Max lleva el título de *La línea* y está compuesto por tres piezas diferentes que conectan con diversas obras del teatro surrealista y del absurdo. La primera, *Vida de Ubrut, encargado de mantenimiento*, se basa en *Ubú Rey* (1896), obra del francés Alfred Jarry, excéntrico creador del París finisecular que fue precursor de las vanguardias e inventor de la Patafísica. La obra de Jarry, una farsa de la tiranía en torno al cruel y caricaturesco personaje de Ubú, se filtra en la pieza de Max y su personaje, que recorre una línea que sale de un libro (con el marcado simbolismo que este hecho supone) (Fig. 2A) y continúa a través de las escaleras (Fig. 2B). Ya en la segunda planta el proyecto de Max sigue con *Vladimir & Estragón*, inspirada por la célebre obra *Esperando a Godot* (1952), de Samuel Beckett. La pieza final de *La línea* es *La farsa de Vladimir y el Caballo Blanco*, de nuevo inspirada en los personajes de Beckett, pero también en la obra *El público*, de Federico García Lorca.



Figura 2A y 2B. Vista del comienzo de *Vida de Ubrut, encargado de mantenimiento*, primera parte de *La línea*, de Max. Exposición *Viñetas desbordadas* (Centro José Guerrero) (Fotografía de Raquel Martínez Fernández)

¿Qué aporta el espacio de las paredes del museo a la contribución de Max? A primera vista, las similitudes con la obra de Max en papel (especialmente la realizada para la prensa) son considerables, pues todas las piezas se desarrollan linealmente en una sucesión de imágenes separadas no por viñetas sino por espacios sin dibujar. La apuesta por el minimalismo estético y gráfico de *La Línea* es clara y la conecta con algunas de sus últimas obras como *Vapor*, *El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiña)* o *Rey Carbón*. El trabajo de Max para esta exposición guarda muchas similitudes con su homenaje anterior al Bosco, pues, como se apuntaba en otro lugar respecto *El tríptico...*, en la exposición Max emplea el mismo

(...) blanco que ralentiza el tiempo hasta el infinito y que enfatiza el carácter metafísico de la obra. De esta forma, los marcos de las viñetas desaparecen con frecuencia y los personajes se mueven en el vacío como sombras chinescas sin ningún elemento de fondo. (del Rey Cabero, 2016, p. 207)

Pero la única diferencia de la propuesta no reside exclusivamente en el tamaño de los dibujos, sino más bien en la sutil utilización del espacio del Centro José Guerrero (escaleras, esquinas, etc.). Si antes observábamos la tendencia a la intertextualidad de Max en las referencias a obras literarias (la cual se puede apreciar a menudo en sus viñetas para la prensa), aquí podemos ver asimismo su afición por la metatextualidad y autorreferencialidad. Así, los personajes a menudo son conscientes del espacio que habitan, como por ejemplo cuando “atraviesan” una esquina (Fig. 3). En algunas ocasiones incluso personajes de distintas historias interactúan entre sí, en una conversación que tiene lugar de muro a muro “a través” de la sala y el propio visitante. En el fondo, el desarrollo narrativo de estas historias de Max es también mínimo, lo cual conecta no solo con el humor existencialista característico del teatro del absurdo sino también con la trayectoria de despojamiento (gráfico y narrativo) que el autor ha llevado a cabo en los últimos años. *La línea*, en definitiva, entronca a la perfección con la trayectoria anterior de Max, pero al mismo tiempo supone un experimento más de un autor inquieto que “contempla la historieta como una aventura permanente, tanto a escala vital como creativa, algo frontalmente opuesto a la rutina y que constantemente le permita sorprenderse a sí mismo” (Yexus, 2019, p. 97).



Figura 3. Vista de una parte de *Vida de Ubrut, encargado de mantenimiento*, primera parte de *La línea*, de Max. Exposición *Viñetas desbordadas* (Centro José Guerrero) (Fotografía de Raquel Martínez Fernández)

Una nueva escalera lleva al visitante a la tercera planta, que alberga *New York*, la contribución de Sergio García Sánchez, contenida en una única sala rectangular (Fig. 4) dividida en doce paneles murales que narran momentos de la vida cotidiana (conectando así con la rutina también presente en la primera parte de *La línea*, de Max) de seis personajes de Nueva York (siendo quizás esta ciudad la verdadera protagonista de la obra). Los doce paneles hacen referencia a las doce horas del día y, como advierte la propia exposición, a la estructura del Libro del Amduat del Valle

de los Reyes. No es la primera vez que Sergio García muestra interés por formatos y superficies más allá del libro. De hecho, en una entrevista realizada tres años antes de la exposición ya confiesa su inclinación por otros formatos, incluyendo las paredes:

Una pared de un templo egipcio o un códice maya tienen unos códigos de lectura completamente distintos a los de un libro escrito. Ese tipo de narraciones me ofrecen una mayor libertad a la hora de contar y de dibujar. Yo no soy una persona que planifique mucho, sino que dibujo de una forma orgánica, las viñetas siempre me han asfixiado, siempre he preferido empezar por un punto y que se expanda por el espacio de un modo libre, siempre hay una planificación, pero creo que es mi forma de entender el dibujo el [sic] que me lleva a hacer ese tipo de narraciones. (Infame, 2016, p. 128)



Figura 4. Vista general de *New York*, de Sergio García Sánchez. Exposición *Viñetas desbordadas* (Centro José Guerrero) (Fotografía de Raquel Martínez Fernández)

Se podría decir, en el fondo, que la trayectoria de Sergio García se caracteriza por una exploración constante del lenguaje del cómic y un intento de liberarlo de cualquier limitación impuesta por los códigos tradicionales del medio (dirección de lectura, viñetas, representación de planos, etc.) o por otros impuestos por otras disciplinas (como la literatura o el cine). En la misma entrevista, definía así sus principales líneas de trabajo:

La primera sería la narración multilineal, que es la que desarrollé en la tesis doctoral. La segunda tendría que ver con la ruptura del formato de libro, como en *Mono & Lobo*. Y en este momento estoy trabajando con un concepto nuevo que es lo que llamo «Contenedores de historias» en los que trabajo con una metáfora visual (Infame, 2016, p. 121)

*New York* supone, pues, una consecuencia lógica de los caminos creativos de García Sánchez<sup>8</sup>, pues le ha permitido trabajar simultáneamente esas tres líneas. En primer lugar, continúa desarrollando, como la propia muestra indica, la narración multilínea, una de las principales aportaciones de su tesis doctoral, convertida en libro (García Sánchez, 2000), gracias a la cual el cómic puede presentar al lector varias líneas de narración que transcurren de manera paralela. Por otro lado, el espacio expandido de los muros del Centro José Guerrero permiten al autor abandonar el espacio limitado de la página, como ya había hecho no solo en *Mono & Lobo* (cómic desplegable en póster todavía contenido en un formato álbum) sino en las últimas concertinas que ha publicado en la editorial Dibbuks (*Caperucita Roja* y *La bella durmiente*, en colaboración con Lola Moral al igual que *Mono & Lobo*) y el póster que acompaña a *Cuerpos del delito*, volumen realizado junto a Antonio Altarriba. Estas tres obras forman parte, asimismo, de su más reciente línea de “contenedores de historias”, que el autor ha venido desarrollando durante los últimos años sobre todo para medios estadounidenses, especialmente en la adaptación de clásicos de la literatura para *The New York Times* (García Sánchez, 2000). En estas obras el cómic está “contenido” (y definido) por una forma altamente simbólica; por ejemplo, su versión de *Alicia en el país de las maravillas* (2018) aparece encerrada en un gran espacio circular, dividido en 12 partes (que prefiguraba la estructura de *New York*) que simulan un reloj, elemento clave en la obra de Lewis Carroll. Esta obra, publicada originalmente en *The New York Times Book Review*, podía contemplarse en la sala inicial de la exposición impresa en gran tamaño en una mesa.

La ausencia de páginas, además, facilita la continuidad gráfica del dibujo-trayecto en *New York*: en lugar de por la separación explícita de las viñetas, las figuras se desplazan en el espacio por medio de la repetición gráfica (como ocurría en *Los tres caminos*, publicado junto a Lewis Trondheim). El mayor tamaño del muro frente a la página le proporciona a Sergio García esa libertad y expansión que siempre ha buscado<sup>9</sup>, y le permite representar los grandes espacios y las masas de la gran ciudad (Fig. 5). El nuevo espacio expandido también colabora estrechamente con el conocido *horror vacui* de las composiciones del autor granadino, que además de la trama principal de los seis personajes se recrea dibujando numerosos elementos en segundo plano que tienen una función de descripción del ambiente y operan, utilizando la terminología del propio artista, como “lagunas descriptivas” (García Sánchez, 2000, p. 131). En cierto sentido, el camino elegido por Sergio García es el opuesto al de Max por varias razones; como apunta el comisario Paco Baena, “éramos muy conscientes de que de algún modo Max y Sergio encarnaban una especie de yin y yang, vacío y lleno, a tenor de sus respectivas tendencias a la sobriedad y el abigarramiento” (Max, García Sánchez y Merino, 2019: 30). El dibujo de Sergio García es, en efecto, exuberante: no existe prácticamente espacio en blanco, y la cantidad de personajes y objetos representados es abrumadora.

<sup>8</sup> Para un análisis de los recursos de la obra del granadino, véase Bartual (2020).

<sup>9</sup> Una de sus últimas obras para museo, *Guerra* (2020), ha sido coproducida por el Musée National Picasso-Paris y la Cité internationale de la bande dessinée et de l’image d’Angoulême. Está inspirada por el *Guernica* y aumenta aún más de dimensión, pues replica el tamaño de la obra de Picasso.

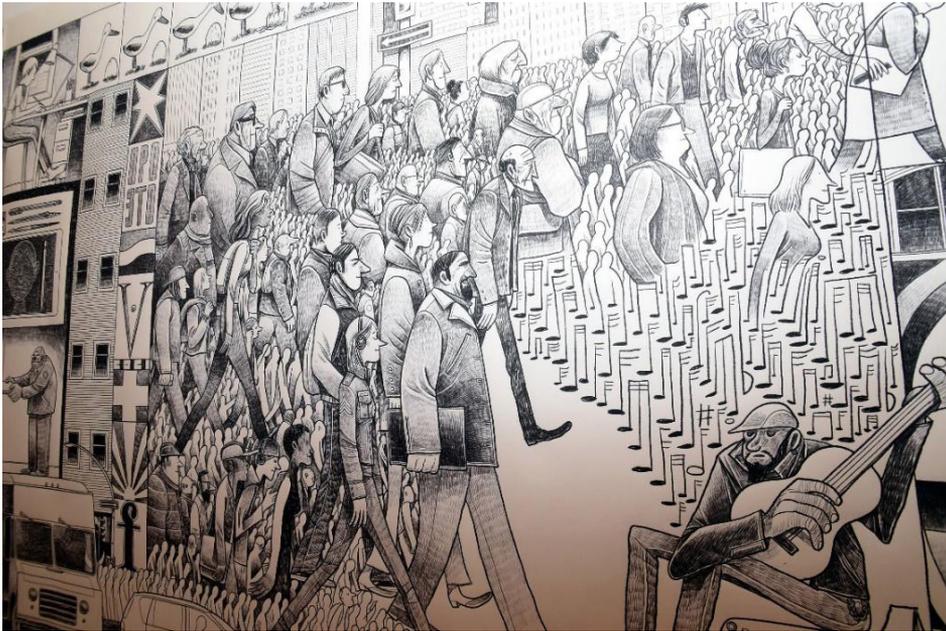


Figura 5. Vista de un panel de *New York*, de Sergio García Sánchez. Exposición *Viñetas desbordadas* (Centro José Guerrero) (Fotografía de Raquel Martínez Fernández)

Asimismo, al prescindir casi totalmente del texto (excepto la repetición de las palabras “Nueva York” en varios idiomas en referencia al multilingüismo y universalismo de la ciudad norteamericana), la obra del granadino puede llegar a ser bastante críptica, pues cuenta con un gran número de intertextos y metáforas visuales. Por ejemplo, en un panel dedicado a un personaje cleptómano con síndrome de Diógenes (Fig. 6) podemos observar numerosos detalles que hacen referencia a otros célebres acumuladores compulsivos, los hermanos Collyer: el reloj marca las 19:47 (1947 fue el año de la muerte), una copa tiene las siglas C. B. (Collyer Brothers) y el número de portal es el 128 (referencia al hogar de los Collyer en la esquina de 128th Street), representado este último junto a un árbol que hace referencia al parque de bolsillo (*pocket park*) que se construyó en los 60 y que lleva el nombre de los hermanos. En efecto, *New York* premia al ojo atento, con detalles como el nombre de la ciudad, que aparece en varias ocasiones (pero nunca en inglés), o referencias ocultas. Quizás por esta razón la obra se beneficia de múltiples relecturas (o más bien múltiples visitas, al tratarse de una exposición), o incluso una visita guiada por el propio autor, como se llegó a hacer en varias ocasiones durante la duración de la muestra.



Figura 6. Vista de un panel de *New York*, de Sergio García Sánchez. Exposición *Viñetas desbordadas* (Centro José Guerrero) (Imagen proporcionada por Sergio García Sánchez)

Finalmente, es necesario señalar que *Viñetas desbordadas* se completa con la intervención escrita y sonora de Ana Merino. Se podría decir que esta poeta y crítica de cómic hace de maestra de ceremonias, pues ya había colaborado con Max en sus poemarios *Hagamos caso al tigre* (2010) y *El viaje del vikingo soñado* (2015) y recientemente acaba de contribuir a la antología de *Dúplex. Poesía y cómic* (del Rey Cabero y Sáez de Adana, 2020) junto a Sergio García. Añade así una voz poética y académica que comentan y amplían las contribuciones de Max y Sergio García, recogiendo la génesis del proyecto en una interesante bitácora que puede ser leída en el catálogo de la exposición (Max, García Sánchez y Merino, 2019, pp. 33-50).

### 3. *El dibuixat*

En lo que se refiere a la obra creada por Paco Roca para las instalaciones del IVAM, esta se divide en dos plantas: en la inferior se cuenta una historia que aprovecha la no linealidad del cómic para narrar la relación entre un dibujante y sus creaciones, mientras que la intención de la parte superior es hacer que el visitante de la exposición entre en la mente del autor con el fin de “mostrar el proceso creativo de la obra de la forma más sencilla y evidente y provocar la reflexión sobre la relación entre lenguaje y formato que el cómic ha vivido a lo largo de su historia” (Pons 2021, p. 105). Para ello el acceso a esa planta superior simula la boca del autor cómo muestra de que, al subir a la segunda planta, estamos accediendo a su mente (Fig. 7)

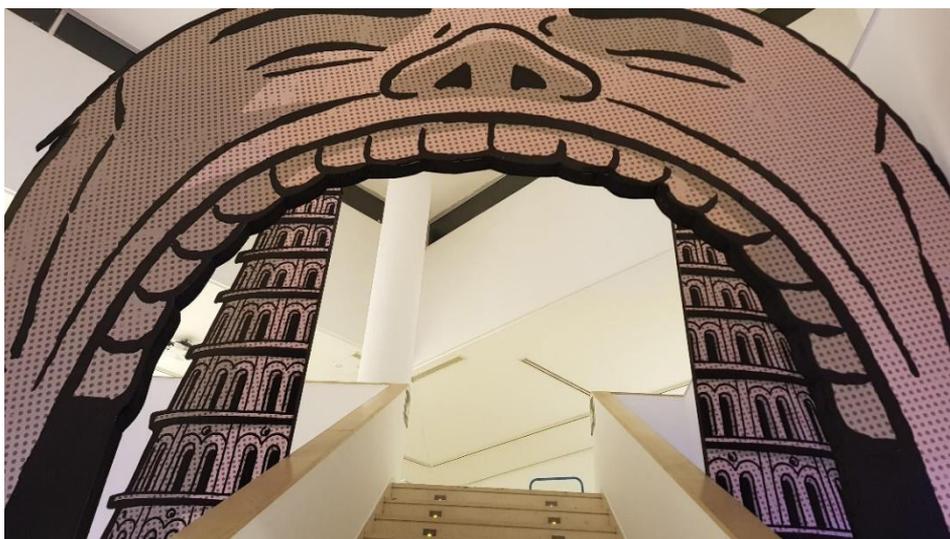


Figura 7. Imagen del acceso a la parte superior de la exposición *El dibuixat* (IVAM), de Paco Roca, a través de una representación de la boca del autor (Fotografía de Álvaro Pons)

Si nos centramos en la parte inferior, el cómic propiamente dicho que Roca crea para la exposición, podemos distinguir los dos aspectos que, según Rubén Varillas, confluyen en un cómic. Por un lado, lo que se cuenta (el nivel de la historia) y, por otro, algo que es tan importante como lo anterior, que es la forma en la que se cuenta (el nivel del discurso) (Varillas, 2009, p. 135). En el nivel de la historia, Paco Roca nos cuenta, como ya se ha comentado, la historia de un dibujante y sus creaciones, poniendo énfasis en estas últimas encarnadas en ese “dibujado” que se sale de la propia creación para cobrar vida propia. En lo que se refiere a nivel del discurso el autor lleva la idea de la composición de página tan propia del cómic a las paredes del museo. Si consideramos la página de cómic como un panóptico que, según palabras de Fellini, a través del carácter físico y material de las viñetas se asemeja a mariposas muertas, cada una de ellas fijadas con un alfiler y dispuestas en un orden estricto, de modo que la mirada del lector, a medida que las recorre, devuelve el aleteo, restaura en ellas el aliento del tiempo (Pintor, 2017, p. 45), la experiencia del lector de cómic no se reduce a leer secuencialmente las viñetas una detrás de otra, sino que es capaz de insuflar tiempo, a veces de forma no lineal, a las imágenes que tiene presentes simultáneamente en la página.

Al realizar el cómic en las paredes de la galería de un museo el lector no tiene delante solo una parte del cómic simultáneamente (la página), sino todo él (Fig. 8). Esto permite extender la no linealidad de la página a toda la obra, recurso que aprovecha Paco Roca para construir un relato estructurado en varias líneas narrativas “que se entrecruzan, aparecen y reaparecen, jugando con los puntos de vista, los paralelismos y las dimensiones de la ficción” (Devís, 2019, s.p.). Es decir, para entender el relato narrado, necesitamos la confluencia clara de los dos elementos del cómic porque el nivel de la historia sería incomprensible sin ese entrecruzamiento de líneas temporales que forman parte del nivel del discurso.



Figura 8. Vista general de la exposición *El dibuixat* (IVAM), de Paco Roca (Fotografía de Álvaro Pons)

Es importante, por tanto, entender el lenguaje del cómic y entender en qué consiste el proceso creativo de una historieta para disfrutar completamente de la propuesta de Paco Roca. Por eso la historia de *El dibuixat* se complementa con una parte de la exposición situada en la parte superior de la misma, en la que el visitante, el lector de esta historieta, se introduce en la mente del creador para conocer no solo los entresijos del proceso creativo, sino también algunas nociones básicas del lenguaje del cómic. Se defiende así que la presencia de este cómic en las paredes de la galería de un museo no es más que una ramificación adicional de un medio con un enorme potencial para contar historias independientemente del formato elegido para las mismas.

Por tanto, en *El dibuixat* se hace manifiesta una intención consciente de explicitar las relaciones que se establecen entre ambos niveles porque uno de los objetivos de la exposición es reivindicar el lenguaje del cómic. Por eso, en este cómic concreto de Paco Roca hay una relación simbiótica entre la obra y las paredes del museo, pues desde el principio existe la idea de mostrar de que el cómic es un medio que se puede adaptar a cualquier formato y que, de hecho, lo ha venido haciendo a lo largo de su historia, aunque fuera limitándose al medio impreso. Por esta razón son elementos fundamentales en el trabajo de Roca esa posibilidad de mostrar la no linealidad junto con el hecho de que el personaje de *El dibuixat*, la propia creación, se salga de los límites de la historia produciendo un desbordamiento que también aparecía en la exposición de Max y Sergio García. En todo momento, en ese proceso de reivindicación del cómic como lenguaje<sup>10</sup> se establece la doble necesidad de demostrar, en primer lugar, que la obra de Roca es un cómic aunque se encuentre fuera del formato que se asocia tradicionalmente a dicho medio y, en segundo lugar, de mostrar las potencialidades que tiene ese medio en el nuevo medio (las paredes del museo) en el que ha encontrado refugio.

<sup>10</sup> Es importante señalar en este sentido que la exposición fue comisariada por Álvaro Pons, conocido experto y divulgador de cómics, y director de la Cátedra de Estudios de Cómic (Fundación SM-Universidad de Valencia).

#### 4. Discusión final

Al abandonar el papel y ocupar otros espacios arquitectónicos, cabría preguntarse hasta qué punto las obras que hemos analizado en esta sección constituyen ejemplos de cómics. ¿Representan la impresión en papel y la circulación en forma de libro características esenciales del medio? Como muestran muchos de los ejemplos analizados en las diferentes secciones de este trabajo, no parece que sea así. Además, como señalan Dittmer y Latham (2015, p. 430), tanto las tesis pictóricas (imágenes en secuencia) frecuentes en las definiciones del medio como el hecho de estar presentado explícitamente como tal (por el comisario y por el propio autor) parecen reforzar su carácter de cómic. En este trabajo hemos podido comprobar que la presencia del cómic en instalaciones museísticas tiene la capacidad de alterar la experiencia lectora tradicional de la historieta al crear un nuevo tipo de receptor de las mismas: un visitante-lector que se desplaza y que interactúa con la obra. Algunas de las potencialidades de este nuevo espacio para el medio incluyen el abandono de la lectura estática en favor de una más interactiva relacionada con la corporalidad del público que recorre la exposición y que no necesariamente respeta el orden tradicional de izquierda a derecha y arriba abajo. Tanto *El dibuixat* como *Viñetas desbordadas* conectan así con algunas exposiciones previas realizadas en el extranjero como *Hypercomics. The Shape of Comics to Come*, comisariada por Paul Gravett para la Pump House Gallery (Londres) en 2010. En esta muestra se recogían los trabajos de cuatro autores (Adam Dant, Daniel Merlin Goodbrey, Dave McKean y Warren Pleece), cada uno de los cuales disponía de una planta de la galería para concebir su obra, que se encontraba no solo en las paredes, sino en el suelo, en las ventanas, en los pasillos...

Hay que tener en cuenta que la historia del cómic, aunque siempre ha estado ligada a la impresión en papel, ha estado caracterizada por la adaptación que los autores han tenido que ir realizando a los diferentes soportes en los que los cómics se han venido publicando. Así, en los comienzos del cómic de prensa, los autores tenían que ajustar el relato al formato de la página dominical a color, inicialmente, y posteriormente a las cuatro o cinco viñetas que formaban la tira diaria. Incluso a lo largo de la historia estos formatos sufrieron variaciones debidas al tamaño dedicado en los periódicos a los cómics que los autores debían tener en cuenta a la hora de realizar sus creaciones. En este aspecto, es interesante comentar cómo en el periodo de esplendor de las agencias las páginas dominicales tenían que estar estructuradas de tal manera que se pudiera realizar un remontaje de sus viñetas para adaptarse a los diversos formatos con los que se publicaban en diferentes periódicos (Moreno, 2019). Posteriormente, el formato cuadernillo (sea el *comic-book* estadounidense, o el cuadernillo apaisado español o italiano) también delimita un espacio muy específico que condiciona la narración. Lo mismo se podría decir del álbum europeo o de las revistas de cómic, tan populares en los años 70 y 80. Incluso hoy en día, en tiempos de la novela gráfica, donde parece que la flexibilidad es mayor, vemos también una cierta uniformización de formatos (incluyendo un determinado número de páginas mínimo o un determinado tamaño) marcados por la explotación comercial del producto en librerías.

Por tanto, en el fondo, la creación de cómics para museos se podría entender como un paso más en ese proceso histórico de adaptación que los artistas de cómic han realizado al formato especificado para sus obras. Si el cómic quiere mostrar su carácter narrativo en los museos, parece evidente que una vía clara es crear cómics

específicos para el espacio de una exposición. Pero, en principio, sigue siendo una historieta porque la manera de aproximarse a la obra por parte del autor no es tan diferente a la asociada con la creación de cómics adaptados específicamente al lugar destinado por la prensa para este medio. Se trata de narrar una historia en imágenes secuenciales en un espacio ya predeterminado. Hay, evidentemente, una modificación de algunas técnicas condicionadas por el medio de reproducción, pero la variedad de técnicas que han utilizado diferentes autores a lo largo de la historia del cómic (tanto en lo que se refiere a la creación artesanal, como al posterior uso del ordenador) permite perfectamente la inclusión de una más (o varias, ya que no todos los autores tienen que crear cómics para museos de la misma forma).

Ni siquiera la falta de perdurabilidad de la obra es un óbice para considerar estas exposiciones como cómic. Es evidente que, una vez transcurrido el periodo de exposición, estas obras tienen difícil encontrar una vida posterior, ya que están creadas de forma específica para ese espacio. Se pueden intentar hacer circular por otros museos, pero a veces es difícil la adaptación a sus nuevas ubicaciones. Se pueden crear catálogos o, incluso, libros lujosos que recojan la obra<sup>11</sup>. Pero nunca serán la obra original; como señala Fátima Gómez en el catálogo de *Viñetas desbordadas*, “las historias están puestas en sala: allí hay que ir a verlas, porque aquí no están” (García Sánchez, Max y Merino, 2019, p. 15).

No cabe duda de que en el cómic de exposición se pierden fenómenos asociados tradicionalmente al medio, como la reproductibilidad y el coleccionismo vinculados a la publicación en formato papel. Pero en este punto habría que distinguir el cómic como medio y el cómic como industria. Los cómics creados específicamente para los museos hacen uso de lo que podríamos denominar como lenguaje del cómic y, por tanto, deben ser considerados cómics si definimos este como un medio artístico. Es cierto que no pertenecen a una industria basada en la publicación en papel que facilita la venta masiva de sus publicaciones. Aunque esto lo único que hace es expandir la definición de un medio que, precisamente, como bien recogen varios autores (Groensteen, 2006; Steimberg, 2013) es difícil de definir debido, precisamente, a las diversas expansiones que ha experimentado a lo largo de su historia. Su presencia en los museos puede considerarse, por tanto, un paso más en ese proceso evolutivo que ha experimentado el cómic desde su nacimiento.

Un paso evolutivo que se demuestra por la continuidad que ha tenido esta iniciativa con otras creaciones específicas para museos. Aunque no han sido tiempos amables para la cultura y, por tanto, en el año 2020 este tipo de trabajos no han podido tener demasiada continuidad, con posterioridad a las exposiciones mencionadas, la Generalitat de Catalunya otorgó su premio Art Jove a *Espacios de Seguridad*, un cómic de Marta Cartu creado específicamente para ser expuesto y que se pudo ver en la Sala d'Art Jove en 2019. La obra, que aporta una reflexión sobre cómo se construyen los relatos de violencia en nuestra sociedad a partir de la construcción en la narrativa del cómic, hace uso de la no linealidad, algo también muy inherente al cómic y tan propio de la obra anterior de la autora. Así, del mismo modo que en el cómic, en ocasiones, se emplean recursos narrativos para representar la violencia de forma no explícita (líneas cinéticas, humo, etc.) estas estrategias se emplean tam-

<sup>11</sup> Este es el caso de *New York*, de Sergio García Sánchez, que ha sido editado como libro de artista por el taller de serigrafía CMWalter y está disponible a la venta por 500 euros: <https://www.cmwalter.com/en/shop/sergio-garcia-sanchez-new-york/>

bién en los relatos oficiales de violencia, como, por ejemplo, la precariedad laboral amparada por los contratos, o las cláusulas abusivas que protegen los desalojos. Se trata de espacios y viñetas que protegen de una violencia explícita pero no por ello inexistente. Por tanto, a través de una puesta en escena basada totalmente en la viñeta tan propia del cómic, se realiza una reflexión en torno al tema de la violencia social, mostrando que, efectivamente, la creación de narrativas en forma de cómic destinadas a ser expuestas es un campo que puede tener un amplio desarrollo en el futuro.

Cuando estos nuevos cómics de exposición lleguen, habrá que recordar el papel pionero de *Viñetas desbordadas* y *El dibuixat*, que constituyeron dos de los primeros acercamientos en España a esta nueva manifestación artística. El Centro José Guerrero y el IVAM, así como los comisarios Paco Baena y Álvaro Pons, supieron ver el potencial del medio más allá de la mera exhibición de originales para ofrecer dos muestras con obras de tres autores españoles de cómic consagrados que consiguieron hacer suyas las paredes de la sala del museo y demostrar una vez más (si es que era necesario a estas alturas) que el cómic es un arte en continua expansión capaz de crear ricas sinergias en el contexto museístico. En palabras de Ana Merino,

La viñeta se rompe  
e invade superficies,  
la historieta es un arte  
que crece por los bordes  
y expande su energía  
y tiene tanta fuerza  
que se sueña sin miedo  
[...].

(García Sánchez, Max y Merino, 2019, p. 130)

## Referencias

- Bartual, R. (2020). Los mil caminos de Sergio García. Multilinealidad en la narrativa gráfica infantil. En Trabado Cabado, J. M. (Ed.), *Encrucijadas gráfico-narrativas. Novela gráfica y álbum ilustrado* (pp. 233-253). Ediciones Trea.
- Bordes, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Cátedra.
- Cartelera Turia (2020). Entrevista con Nuria Enguita, directora del IVAM. <https://www.cartelaturia.com/entrevista-con-nuria-enguita-directora-del-ivam-la-nueva-se-de-del-ivam-debe-centrarse-en-el-arte-postmedia/>
- Centro José Guerrero (2020). Viñetas desbordadas. <http://www.centroguerrero.es/expos/viñetas/>
- del Rey Cabero, E. (2021). *(Des)montando el libro. Del cómic multilineal al cómic objeto*. Servicio de publicaciones de la Universidad de León.
- del Rey Cabero, E. y Sáez de Adana, F. (Eds.) (2020). *Dúplex. Cómic y poesía*. Alas Ediciones/Ediciones Marmotilla.
- del Rey Cabero, E. (2016). “El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)”, *CuCo, Cuadernos de cómic*, 7, 206-210. <https://doi.org/10.37536/cuco.2016.7.1232>
- Devís, A. G. (2019). Paco Roca trasciende el cómic con ‘El dibuixat’ <https://valenciaplaza.com/paco-roca-trasciende-el-comic-con-el-dibuixat>

- Dittmer, J. & Latham, A. (2015). The rut and the gutter: space and time in graphic narrative. *cultural geographies*, 22(3), 427-444.
- Espinasse, E. (2015). *Conquerir l'espace. Bande dessinée et tridimensionalité*. Mémoire de Diplôme National Supérieur d'Art Plastique. Ecole Européenne Supérieure de l'Image Angoulême-Poitiers.
- Fernández Sarasola, I. (2019). *El pueblo contra los cómics*. Asociación Cultural Tebeosfera.
- García Sánchez, S. (2020). The New York Times (USA) 2017-19. <http://sergiogarciasanchez.com/>
- García Sánchez, S; Max & Merino, A. (2019). *Viñetas desbordadas*. Centro José Guerrero.
- García Sánchez, S. (2017). El contenedor de historias: una narración multilínea en un espacio expansivo. En Marín Viadel, R. & Roldán, J. (Eds.), *Ideas visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística* (pp. 240-251). Universidad de Granada.
- García Sánchez, S. & Moral, L. (2010). *Mono & Lobo*. Delcourt.
- García Sánchez, S. (2000). *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades e estructuras y narrativas del cómic*. Glénat.
- Granero, N. (2019). El cómic en los museos españoles, *La cultura social*. <http://laculturaso-cial.es/el-comic-en-los-museos-espanoles/>
- Groensteen, T. (2006). *Un objet culturel non identifié: La bande dessinée*. Éditions de l'An 2.
- Hajdu, D. (2018). *La plaga de los cómics. Cuando los tebeos eran peligrosos*. Es Pop Ediciones.
- Hatfield, R. (2009). An Art of Tensions. En Heer, J. y Worcester, K. (Eds.), *A Comics Studies Reader* (pp. 132-148). University of Mississippi Press.
- Infame, K. (2016). Entrevista a Sergio García. *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 6, 120-142. <https://doi.org/10.37536/cuco.2016.6.1154>
- Kitchen, D. (2020) Comic Art in Museums: An Overview. En Munson, K. A. (Ed.), *Comic Art in Museums* (pp. 14-22). University Press of Mississippi.
- Mateos Rusillo, S.M. (2021) El cómic en los museos de arte. Retos museológicos y museográficos. *EU-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, volumen 1, 111-125.
- Moreno, A. (2019). The Different Sundays of Steve Canyon. *Comic Revue*, February 2019, 64-66.
- Munson, K. A. (2020). The Evolution of Comic Art Exhibitions in the United States, 1930-1951. En Munson, K. A. (Ed.), *Comic Art in Museums* (pp. 66-85). University Press of Mississippi.
- Pintor, I. (2017). *Figuras del cómic: forma, tiempo y narración secuencial*. Universitat de Valencia.
- Pons, A. (2021). El dibujado: volver a la pared. *EU-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*, volumen 1, 101-110.
- Sáez de Adana, F. (2021). *Una historia del cómic norteamericano*. Los Libros de la Catarata.
- Steimberg, O. (2013). *Leyendo historietas*. Eterna Cadencia.
- Varillas, R. (2009). *La arquitectura de las viñetas*. Viaje a Bizancio.
- Yexus (2019), Max. Reinventarse a cada paso. En Trabado Cabado, J. M. (Ed.), *Género y conciencia autoral en el cómic español (1970-2018)* (pp. 95-127). Servicio de publicaciones de la Universidad de León/Eolas.