

El dibujado: volver a la pared

Álvaro M. Pons y Noelia Ibarra

Recibido: 15.05.2021 — Aceptado: 05.06.2021

Titre / Title / Titolo

El dibujado: retour au mur

El dibujado: back to the wall

El dibujado: ritorno alla parete

Abstract / Resumen / Résumé / Riassunto

La exposición *El dibujado*, de Paco Roca (IVAM, 2019) es una exploración en el cambio de paradigma que supone el abandono del papel y la reproducibilidad como espacio de difusión de la historieta. La sala de exposiciones de un museo se configura como un espacio de experimentación formal y efímera a diferentes niveles, desde el puramente creativo al de reflexión sobre las posibilidades inexploradas del lenguaje de la historieta. El dibujante Paco Roca establece en esta muestra un reto a un espectador que deja su papel de visitante para convertirse en lector de una experiencia donde forma parte de la propia narrativa de la propuesta. El objetivo del presente trabajo es analizar las características de esta exposición y los mecanismos de diseño y creación expositiva que conformaron su discurso, tanto desde la perspectiva creativa como desde la curatorial, pero también en su imbricación dentro de la oferta expositiva de un museo como el IVAM y en la propia evolución del lenguaje del medio.

L'exposition *El dibujado* de Paco Roca (IVAM, 2019) est une exploration du changement de paradigme qui implique l'abandon du papier et de la reproductibilité comme espace de diffusion de la bande dessinée. La salle d'exposition d'un musée est configurée comme un espace d'expérimentation formelle et éphémère à différents niveaux, du purement créatif à la réflexion sur les possibilités inexplorées du langage de la bande dessinée. Le dessinateur Paco Roca pose dans cette exposition un défi à un spectateur qui quitte son rôle de visiteur pour devenir lecteur d'une expérience où il s'inscrit dans le récit propre de la proposition. L'objectif du présent travail est d'analyser les caractéristiques de cette exposition et les mécanismes de conception et de création d'exposition qui ont façonné son discours, à la fois du point de vue créatif et curatorial, mais aussi dans son intégration dans l'offre d'exposition d'un musée tel que le IVAM et dans l'évolution propre du langage du médium.

The exhibition *El dibujado* by Paco Roca (IVAM, 2019) is an exploration of the paradigm shift brought forth by the abandonment of paper and reproducibility as a space for the dissemination of the comic strip. The

exhibition hall of a museum (the Instituto Valenciano de Arte Moderno) becomes a space for formal and ephemeral experimentation at different levels, from the purely creative to the pondering about the unexplored possibilities of the language of the comic book. With this exhibition cartoonist Paco Roca poses a challenge to a spectator who is called to leave his/her role as a visitor and become the reader of an experience in which s/he becomes a part of the work's own narrative. The aim of this text is to analyze the characteristics of the exhibition and the mechanisms of the exhibition's design and creation shaping the project, from both the creative and curatorial perspective; it also proposes an analysis of the project's imbrication within the exhibition offer by a museum such as the IVAM and within the framework of the medium's own evolution as language.

La mostra *El dibujado* di Paco Roca (IVAM, 2019) è un'esplorazione del cambio di paradigma che implica l'abbandono della carta e della riproducibilità come spazio di diffusione del fumetto. La sala espositiva di un museo (l'Istituto Valenciano de Arte Moderno) diventa spazio di sperimentazione formale ed effimera a diversi livelli, da quello prettamente creativo alla riflessione sulle possibilità inesplore del linguaggio del fumetto. Nella mostra dell'IVAM il fumettista Paco Roca sfida lo spettatore ad abbandonare il proprio ruolo di visitatore per diventare lettore di un'esperienza in cui diventa parte della narrazione stessa dell'opera. L'obiettivo di questo testo è analizzare le caratteristiche della mostra insieme ai meccanismi di allestimento e creazione che l'hanno plasmata dal punto di vista creativo e curatoriale, così come in rapporto tanto alla sua integrazione all'interno dell'offerta espositiva di un museo come l'IVAM quanto alla evoluzione del linguaggio del medium.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Cómic, museología, diseño expositivo, nuevas expresiones del cómic.

Bande dessinée, muséologie, scénographie, nouvelles expressions de la bande dessinée.

Comic, museology, exhibition design, new expressions of the comic.

Fumetto, museologia, disegno espositivo, nuove espressioni del fumetto.

Introducción: el cómic en el museo

Si bien la exposición de cómic en las paredes de las galerías se remonta a las primeras décadas del siglo XX (Munson, 2020), la entrada del noveno arte en el ámbito de los museos es relativamente reciente, y más todavía la consideración académica de este hecho. Solo en los últimos años se encuentran obras que desarrollan no solo la importancia del cómic como arte, sino como objeto artístico que puede ser expuesto. Las contribuciones fundamentales de Bart Beaty (2012), Paul Gravett (2013) o Kim A. Munson (2020), por citar solo algunas, abren el debate y el análisis de la importancia de la presencia del cómic en el museo.

Sin embargo, la exposición de cómics, ya sea en galerías o en espacios museísticos que se da durante el siglo XX nace lastrada por profundos alejamientos de la propia esencia del cómic. Las dos exposiciones reiteradamente señaladas como puntos de inflexión de la presencia del cómic en el museo, *Bande Dessinée et Figuration Narrative* (Paris, Musée des arts décoratifs, 1967, comisariado de Gérald Gassiot-Talabot, con el apoyo de Claude Moliterni y Pierre Cuperie) y *High and Low: Modern Art and Popular Culture* (Museum of Modern Art, Nueva York, 1990; comisariado de Adam Gopnik y Kirk Varnedoe) se presentan como muestras de historieta, pero subordinadas a su relación con el mundo del arte moderno. Mientras que la primera lanzaba relaciones entre el entonces recién nacido movimiento de la figuración narrativa y los clásicos de la historieta, confrontando el cómic representado con viñetas aumentadas extraídas de obras famosas de la historieta francobelga y americana como *Jerry Spring* (Jijé, 1954) o *Rip Kirby* (Alex Raymond, 1946) con la obra de autores como el Equipo Crónica, Bernard Rancillac o Herve Télémaque; la segunda establecía un diálogo similar entre el pop-art y el cómic, enfrentando en este caso obras de autores como Andy Warhol, Richard Hamilton o Jasper Johns a sus referentes en los comics de *Popeye* (Segar, 1929), *Alley Oop* (VT Hamlin, 1932) o *Young Romance* (Joe Simon y

Jack Kirby, 1947). Existe, evidentemente, un discurso de reivindicación artística de la historieta que, por ejemplo en el caso francés, viene apoyado en el movimiento teórico encabezado por colectivos como C.E.L.E.G en los años 60¹, pero es indudable que la argumentación se apoya en su influencia sobre las artes tradicionales y no en los méritos propios aportados por el medio.

A partir de estas exposiciones, se generaliza la presencia del cómic en los museos, pero casi siempre ligada a la presentación de obra original de cómic a modo de cuadros de exposición, negando la importancia de la reproductibilidad en el desarrollo del lenguaje del cómic como medio de comunicación de masas en el siglo XX. Una aproximación que podríamos denominar como galerística, que cambia radicalmente la experiencia real de la lectura del cómic, desprendiéndose de una esencia narrativa que, si bien no es necesaria en la historieta moderna para su definición (Molotiu, 2009), es parte habitual de su tradición. Es indudable que la exposición de una página de cómic tiene una serie de valores artísticos intrínsecos: la belleza del dibujo es un objeto artístico en sí mismo de gran valor, pero, como establece Molotiu (2020), el arte en el caso del cómic está supeditado a una funcionalidad, una naturaleza utilitaria y consumible que cambia la propia dinámica de disfrute artístico. A lo que hay que añadir que, comúnmente, los originales de cómic forman parte de un proceso de producción y no muestran la obra terminada como el autor desea: en muchas ocasiones no incorporan ni la rotulación ni el color y su tamaño suele ser mucho más grande que el que tendrá finalmente en su publicación. Desde la autoría se tiene en cuenta el proceso de reproducción e impresión, siendo el objeto artístico final el producto final impreso.

La práctica generalidad de las exposiciones que se han hecho en museos, galerías o el espacio de los grandes festivales de cómic (Walker, 2020) han estado basadas en el original de cómic como elemento central y

¹ El Centre d'études des littératures d'expression graphique (CELEG) nace en 1964 a partir del Club de Bandes Dessinées, de donde también nació la Société civile d'études et de recherches des littératures dessinées. Fue creado por Francis Lacassin, Alain Resnais y Évelyne Sullerot, siendo responsables de la edición de la primera publicación teórica sobre historieta en Francia, Giff-Wiff (1966).

de foco, que puede estar en la base de la creación de un importante circuito artístico de originales en el comercio artístico (Mars, 8).

A partir de los años 90 comienzan a aparecer ya exposiciones donde se busca analizar la traslación del cómic al espacio arquitectónico expositivo a través de una intervención que aprovecha las bondades del cómic. La aparición de cómics que abandonan el formato tradicional de libro crea obras experimentales que son susceptibles de ser expuestas de manera diferente, incluso permitiendo la intervención del público.

Del Rey (2018) hace un extensivo repaso de las exposiciones que exploran estas posibilidades, entre las que podemos desatacar intervenciones como *Stripivot*, de Anne Barou y Aline Calendreau² o *S.E.N.S.*, de Marc-Antonie Mathieu³, buenos ejemplos de traslaciones que expanden la experiencia en la dirección multisensorial y multimodal.

Sin embargo, también se puede planificar la exposición desde una utilización narrativa del espacio físico de la misma (Bordes, 250). El visitante toma un papel fundamental en este caso, estableciendo una dirección de lectura física asociada a la propia trayectoria de la visita a la exposición. Existe, por tanto, una lectura, pero que no es equivalente a la lectura tradicional: la experiencia individual es ahora abierta e incluso puede ser colectiva, pero fundamentalmente se pierde la materialidad manipulable del objeto físico, del libro y las experiencias sensoriales visuales, táctiles e incluso olfativas asociadas a él. El espectador realiza un ejercicio de inmersión en la obra, de introducción física y orgánica en la narración que crea nuevas posibilidades de lectura.

En los últimos años se han dado bastantes ejemplos de esta tendencia, con experiencias alrededor del hipercómic como ejemplo de narración multicursal extendida (Goodbrey, 2013)⁴. Autores como Dave McKean o Da-



Figura 1. *The Rut*, de Dav McKean. En *Hypercomics. The Shape of Comics to Come*, Pump House Gallery (Londres, 2010). Comisariado de Paul Gravett

niel Merlin Goodbrey han construido propuestas alrededor de este presupuesto como *The Rut* (Figura 1) o *The Archivist* para la exposición comisariada por Paul Gravett (2010), sin olvidar la reciente contribución de Ana Merino, Max y Sergio García en *Viñetas Desbordadas*⁵.

En este último ámbito se puede encuadrar la propuesta del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM) *El dibujado*, realizada por Paco Roca y comisariada por Álvaro Pons.

Proceso de diseño de una exposición de cómic

La exposición *El dibujado* nace del reto planteado por la dirección del IVAM para aprovechar una sala de características especiales. Bajo la denominación genérica de «El IVAM produce», la institución había comenzado unos años antes una iniciativa donde se daba total libertad de creación a artistas, con la única constricción de adecuarse al espacio de la sala G6 del museo. Esta sala cuenta con unas características muy especiales: dos salas de estructura cuadrada, dispuestas en las plantas 2 y 3 del edificio y

² Barou, A. & Calendreau, A. (2005). *Stripivot*, instalación parte de la Expo Oubapo. Exposición celebrada en la CIBDI, Angulema.

³ Mathieu, M.-A. (2015). *S.E.N.S.* Instalación expuesta en LiFE, Saint-Nazaire.

⁴ La exposición *Hypercomics. The Shape of Comics to Come*, mostrada en 2010 en Pump House Gallery (Londres) y comisariada por Paul Gravett puede ser un ejemplo de inmersión del espectador en la obra de autores como Adam Dant, Daniel Merlin Goodbrey, Dave McKean y Warren Pleece.

⁵ *Viñetas desbordadas*. Centró José Guerrero de Granada, 2019

conectadas por una escalera central, con cuatro columnas enmarcándola (Figura 2). Una compleja disposición que había sido aprovechada ya por diferentes artistas como Francesc Ruiz (Les esses, 2015) para realizar intervenciones desde perspectivas muy diferenciadas.

El artista elegido para la propuesta sería el dibujante de cómic Paco Roca (Valencia, 1969), uno de los autores más reconocidos del panorama español del noveno arte, ganador en 2008 del Premio Nacional de Cómic con la obra *Arrugas* (Astiberri, 2007), actuando como comisario de la misma el profesor de la Universitat de València Álvaro M. Pons Moreno. El planteamiento que la dirección estableció era romper la tradición de la exposición de cómic, basada generalmente en la muestra de originales del proceso creativo, para buscar una nueva forma de exhibir el cómic en el museo.

Desde el primer momento, el diseño y concepción de la exposición parece un ejercicio extremo de OuBaPo (Baetens, 1998), con unas constricciones formales que establecían el tipo de ejercicio creativo que se quería desarrollar. La existencia de dos salas a dos alturas diferentes permitía abordar una posibilidad poco explorada en el ámbito expositivo: el análisis del proceso creativo artístico. Asumiendo que en la sala inferior se presentaría una obra original de Paco Roca, ascender a la planta superior significaría para el visitante entrar direc-

tamente en la mente del autor, convirtiendo un proceso de discurso interior en una experiencia casi de voyerismo autoral, mostrando al público todas las fases de un camino que aporta no pocas excepciones a la aceptada organización en cuatro etapas de Wallas (1926) o las cinco que matizó posteriormente Csikszentmihalyi (1998). De alguna manera, la exposición tenía que actuar como un metaobjeto en la que se mostrara al público una obra y como se había llegado a ella, aprovechando la estructura arquitectónica de la galería 6 como vehículo de esa expresión.

Preparación e incubación

Las etapas de preparación e incubación se fusionan casi de forma natural en una tormenta de ideas entre creador y comisario, el primero como crisol de ideas y conceptos, el segundo como traductor de esas ideas a un discurso expositivo posible y que pueda ser desarrollable en términos prácticos. En este caso, una vez establecida la idea inicial, se decidió que la planta inferior mostraría una obra original del autor y la planta de arriba tenía que tener una vocación más didáctica, en la que se exhibiera todo el proceso que el autor llevó para la creación de la obra de la planta inferior, pero también provocar la reflexión del visitante sobre las posibilidades de un cómic que abandonaba su lugar tradicional del papel para llegar a las paredes de la sala de un museo. La pregunta que nacía de esta propuesta era evidente: «¿sigue siendo un cómic si la obra ya no está impresa en papel, si no forma parte de un medio de comunicación masivo?». No son pocos los teóricos que han planteado la necesaria existencia de la reproducibilidad para la esencia del concepto de cómic (Kunzle, 1973), pero esta definición establece un paralelismo evidente entre medio y lenguaje que no puede establecerse como biunívoco. El traspaso de una obra de cómic a las paredes de un museo implica romper con los códigos tradicionales de la historieta impresa para apoyarse en las posibilidades narrativas de la propia estructura arquitectónica de la sala, que como continente



Figura 2. Aspecto de la planta inferior de la Galería 6



Figura 3. Acceso a la planta superior a través de la «boca del autor»



Figura 4. Acceso a la escalera a través de una viñeta

pasa a condicionar el contenido (Bordes, 2017), introduciendo nuevos recursos expresivos y estéticos. En este sentido, Roca se planteó que la historia que contaría en la planta baja atendería a dos ideas fundamentales: primero, que el eje argumental fuera una reflexión sobre el creador y su obra: segundo, incluir diferentes opciones expresivas y narrativas que no son habituales, incluyendo préstamos intermediales con elementos de animación, música o escultura y rupturas de la linealidad tradicional narrativa impresa. En el fondo, sobrepasar la experiencia visual para abordar un reto multisensorial en el espectador que vaya más allá de la experiencia táctil fetichista que plantea Hague (2014) para abordar una experiencia total, donde el papel del lector es sustituido por el papel de un espectador activo que forma parte de la historia (Espinasse, 2015).

Por su parte, la estructura de la parte superior quedaba clara también: 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 la historia, quebrar la idea del códice como única forma asociada al cómic (Del Rey, 2018) mostrando la evolución de un lenguaje que hunde sus raíces en la narración dibujada. Lejos de plantear un punto de nacimiento del cómic, se quería abrir la percepción del espectador del cómic como objeto definido, mostrando tanto imágenes de la evolución de la narración dibujada desde sus inicios a la aparición de las primeras muestras consensuadas de cómic

moderno, como Hogarth y Töpffer (Smolderen, 2009), como muestras de cómics que rompen la estructura del códice para explorar otras posibilidades expresivas (Del Rey, 2018, págs. 349-455).

Diseño y elaboración

Con las ideas definidas de las dos plantas, quedaba por definir cómo conectarlas: el concepto de «entrar en la mente del creador» tomó forma literal y la idea de transformarlo en algo físico se unió a la posibilidad de introducir también componentes artísticos propios del territorio del autor y donde se desarrolla la muestra. Esa literalidad se plasmaría a través de una estructura física de la cabeza del autor: el espectador subiría la escalera y entraría a través de su boca en la mente del creador (Figura 3), representada con una escultura fallera. Las fallas, la fiesta tradicional valenciana, tiene en los monumentos falleros una forma de expresión artística que poseen no pocas conexiones con el cómic (Pons, 2013). El inicio de la escalera estaría además enmarcado con una viñeta que tuviera un cartucho de texto : «Y mientras tanto, en la mente del creador...», para jugar con una doble conexión: el espectador se mete en el cómic y, con él, en el propio cerebro del autor (Figura 4).

Esta idea dio lugar a otra más arriesgada: si el espectador se metía en el cómic, ¿por qué no hacer que el cómic



Figura 5. Aspecto de la narración de las paredes 2 y 3, con el planteamiento multilineal de la línea central (color rojo), línea de una obra (amarillo) y línea de El dibujado (gris).



Figura 6. Ruptura de la linealidad de la narración y «escape» del personaje

se metiera en la realidad? Materializar el comic a través de un personaje que saliera del cómic para explorar el museo libremente, que pudiera encontrarse con los visitantes del museo en otros espacios como uno más, expandiendo la narrativa de la exposición a todo el museo.

Con ese planteamiento, Roca desarrolló una historia sobre la creación de un personaje, «El dibujado», que es dejado a medio terminar tras la muerte de su autor y se independiza de su continente físico para explorar la realidad. Con un espíritu profundamente nihilista, Roca equipara al creador con un demiurgo que le permite explorar la máxima de Nietzsche: «Dios ha muerto», transformando esta idea en una reflexión sobre la muerte del autor, que evoluciona en la narración desde la concepción barthesiana (Barthes, 1993) a la traslación textual de la propuesta de Foucault de la obra que toma el papel del autor, mata a su propio creador (Foucault, 1999). Esta idea le permite al autor establecer dos líneas de trabajo formal: por un lado, el análisis de la figura del autor y de su obra, planteado formalmente desde la multilinealidad narrativa. Por otro, una reflexión sobre la autoconsciencia de la obra, en la que se optará por plantear diferentes posibilidades narrativas intermediales. En el primer caso, que se corresponde con las dos paredes iniciales de la sala, se presentan cuatro líneas de narración paralelas: una, con la realidad del autor ante su obra, otras dos donde se desarrollan los universos interiores de las obras, existentes más allá de la propia existencia

del autor como entes independientes, y por último, la del personaje que da nombre a la exposición (Figura 5). Las tres primeras se desarrollan linealmente en forma de diagrama, con un vector de lectura en línea para cada una con algunas intersecciones hasta que aparece la cuarta, que va tomando forma a medida que el autor desarrolla la figura de «El dibujado». La muerte súbita del creador rompe esa linealidad, provocando que las líneas rompan su flecha de tiempo natural para buscar otras direcciones



Figura 7. Figuras troqueladas del personaje en diferentes localizaciones del museo

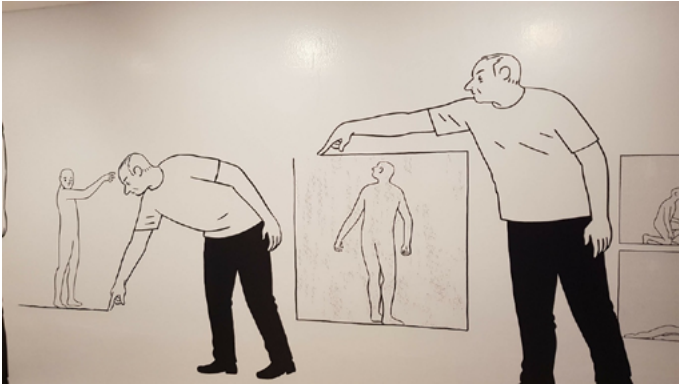


Figura 8. Final de la narración, la creación como demiurgo

nes: a modo de bustrofedón, la línea del personaje vuelve hacia atrás y adelante, obligando al espectador a moverse a lo largo de la sala con él, moviéndose hacia otras líneas y conectándolas entre sí, hasta que rompe la pared de la viñeta y escapa de la pared (Figura 6). En este punto, se anima al espectador a salir de la sala y buscar al personaje por el museo, representado por figuras troqueladas a tamaño real de *El dibujado* que se encontrarán en lugares tan variados como otras galerías, la cafetería, los baños o incluso el ascensor, en actitudes reconocibles como propias a cualquier visitante (Figura 7). A la vuelta a la sala, el personaje experimentará con la animación y la música y, con la inspiración de *El jardín de las delicias* de El Bosco, creará su propio universo para, finalmente, convertirse en demiurgo a su vez, recreando a su propio creador, que lo encerrará en una viñeta y cerrará un ciclo infi-

nito de creación y recreación, donde realidad y ficción se convierten en las dos caras aparentes de un cinta de Möbius (Figura 8).

De forma consciente, la reproducción de la imagen gráfica no se hizo en vinilo de corte para pared, el recurso tradicional para la incorporación de imagen en el diseño expositivo, sino en papel, como un guiño a la materialidad del cómic en papel. Recuperar esa textura mantenía un vínculo entre la tradición impresa y la nueva propuesta.

Por su parte, en el piso superior se optó por establecer cuatro discursos consecutivos separados en cada pared: uno inicial, en el que a través de dos vídeos el autor explicaba su proceso creativo en el cómic y en esta exposición en particular. Junto a ellos, un cúmulo de bocetos pegados en pared, de forma desordenada, para expresar la tormenta de ideas inicial del proceso creativo (Figura 9). En la segunda pared se exponían los originales de la obra que se mostraba en el piso inferior, intencionalmente no enmarcadas pese a ser objetos artísticos: el original es sin duda arte, pero no es el arte final del cómic, que toma toda su expresión en la forma que el autor quiere que sea vista, ya sea impresa o en la pared de una sala (Figura 10). En la tercera, se presentaba un vídeo con una línea temporal de la evolución del formato del cómic y una muestra de diferentes tipos de formatos del cómic impreso, desde *Histoire de Monsieur Jabot*, de Rodolphe Töpffer al objeto narrativo de *Building Stories*, de Chris Ware (Ditmer, 2014), mostrado



Figura 9. Bocetos de la creación de la exposición



Figura 10. Originales de la exposición



Figura 11. Línea temporal sobre la evolución de la narración dibujada y muestra de formatos del cómic

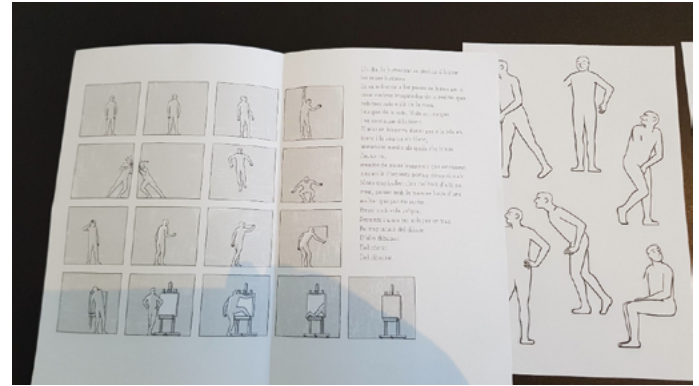


Figura 12. Hoja de sala y pegatinas del personaje

en la Figura 11. Por último, la cuarta pared de la sala se utilizó como zona de lectura para poder leer otras obras del autor, reclamando la lectura del cómic como la única forma de disfrutar de la experiencia artística de un cómic tradicional.

El piso superior englobaba así dos funciones principales: la didáctica, en tanto reflexión sobre la naturaleza del cómic y de su proceso creativo; y la expositiva, en tanto los objetos y materiales expuestos son en sí mismos objetos de exposición. Se rompe así la subor-

dinación de la exposición de cómic a los cánones de la exposición pictórica tradicional, siguiendo en cierta medida la reflexión que lanzaba L.L. de Mars (2018), que reclamaba la exposición de cómic como una no-actividad, como una reflexión global que se tenía que alejar del protagonismo de la plancha original de cómic para reclamar el estatus propio de la historieta.

Comisario y autor decidieron que no habría catálogo de exposición, tan solo un folleto de mano con unas pegatinas del personaje de El dibujado para extender la

experiencia del personaje por toda la ciudad (Figura 12). La idea de la ausencia de catálogo suscribe la naturaleza efímera de la experiencia de esta exposición, así como la imposibilidad de su traslación al formato impreso tradicional: «El dibujado» solo tendría sentido en la galería 6 del IVAM. Sin embargo, sí que se decidió hacer un cómic donde se exponía el proceso creativo de la exposición, llevando al papel una narración complementaria que abría al espectador los entresijos de la experiencia expositiva que había vivido, *Diario del dibujante de El dibujado* (Roca, 2019), del que se puede ver una página en la Figura 13.

Finalmente, la muestra se expuso del 8 de marzo al 15 de junio de 2019.

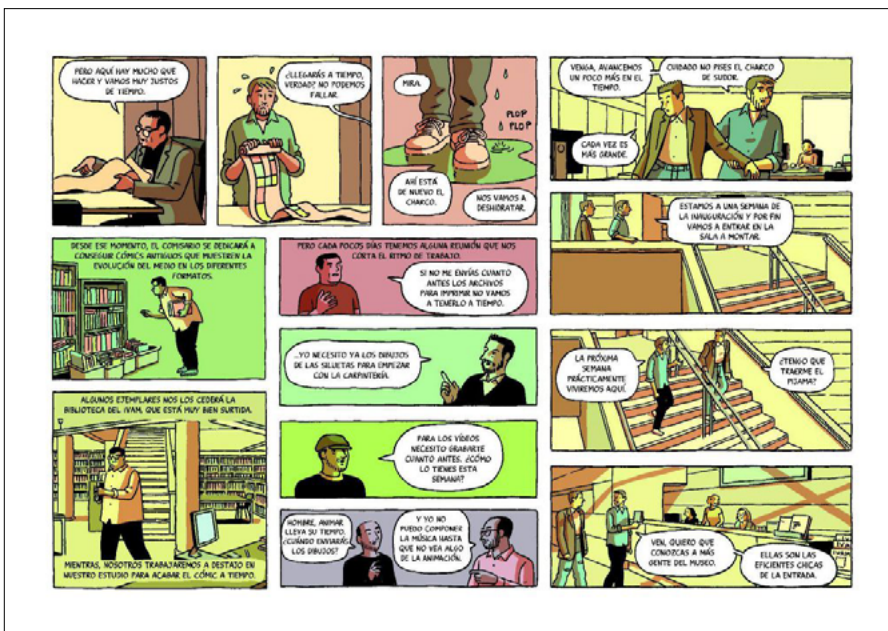


Figura 13. Página del cómic *Diario del dibujante de El dibujado*, por Paco Roca (IVAM, 2019)

Conclusiones

El dibujado de Paco Roca se enmarca dentro de un discurso rupturista de la tradición del cómic como medio de masas, que busca expandir las posibilidades del lenguaje de la historieta fuera del ámbito del medio impreso hacia una experiencia enriquecida de lectura, pero también aporta posibilidades de reflexión sobre el medio, su evolución y sus posibilidades, a partir de una concepción abierta y flexible de la historieta. La exploración de nuevas formas de comunicar como constante del noveno arte adquiere a través de *El dibujado* su máxima expresión, al tiempo que expande los límites del lienzo narrativo y nos permite como lectores-espectadores habitar el espacio gráfico como una representación narrativa y experimentar con sus límites. Desde la perspectiva de la investigación supone sin duda una atractiva línea de trabajo futura en torno a las intersecciones de la historieta con otros campos, pero también en torno a su misma identidad.

Bibliografía

- Baetens, Jan. «Une Déclaration d'indépendance : Oulipo et Oubapo». *9e Art*, 3, 1998, págs.124-125.
- Barthes, Roland. «*La muerte de un autor*». El susurro del lenguaje. Barcelona: Paidós, 1987.
- Beaty, Bart. «*Comic Vs. Art*» Toronto: University of Toronto Press, 2012.
- Csíkszentmihályi, Mihály «*Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*». Barcelona: Paidós, 1988.
- Bordes, Enrique. «*Cómic, arquitectura narrativa*». Madrid: Cátedra, 2017.
- Del Rey, Enrique. «*La influencia del sistema de escritura y el formato del libro en el discurso del cómic: origen, consolidación y ruptura*». Tesis doctoral, Universidad de Granada, 2018.
- Dittmer, Jason. «*Narrating urban assemblages—Chris Ware and Building Stories*», *Social & Cultural Geography*, (2014), 15:5, pp. 477-503.
- Espinasse, E. «*Conquerir l'espace. Bande dessinée et tridimensionalité*». Mémoire de Diplôme National Supérieur d'Art Plastique. Ecole Européenne Supérieure de l'Image Angoulême-Poitiers, Angulema, 2015.
- Foucault, Michel. «*¿Qué es un autor? Entre filosofía y literatura. Obras esenciales I*». Barcelona: Paidós, 1999.
- Goodbrey, D. (2013). «*From Comic to Hypercomics*». En T. Giddens & J. Evans (Eds.), *Cultural Excavation and Formal Expression in the Graphic Novel* Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Gravett, Paul «*Hypercomics: The shape of comics to come*». En <http://www.paulgravett.com/articles/article/hypercomics/>, 2010, consultado el 15/01/2021
- Gravett, Paul. «*Comics Art*» Yale: Yale University Press, 2013.
- Hague, Ian. *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, New York: Routledge, 2014.
- Kunzle, David. «*The early comic strip: Narrative strips and picture stories in the European from C1459 to 1825*», Berkeley: University of California Press, 1973.
- Mars, L.L. «*Exposer la bande dessinée?* » Châtelleraut: Editions Adverse, 2018.
- Molotiu Andrei (ed.), «*Abstract Comics: The Anthology*». Seattle: Fantagraphics, 2009.
- Molotiu, Andrei. «*Permanent ink: Comic Book and comic-strip art as aesthetic objects*». En Munson, Kim A (ed), «*Comic Art in Museums*, Jackson: University Press of Mississippi, 2020.
- Munson, Kim A. «*The evolution of comics art exhibition in the united states, 1930-1951*», En Munson, Kim A (ed), *Comic Art in Museums*, Jackson: University Press of Mississippi, 2020.
- Pons, Álvaro. «*Falles i comio*». *Revista Cendra*, 14, 2013, pp 9-12.
- Roca, Paco., «*Diario del dibujante de El dibujado*», València: IVAM, 2019.

Smolderen, Thierry. «*Naissances de la bande dessinée : De William Hogarth à Winsor McCay*». Bruxelles: Les impressions Nouvelles, 2009.

Walker, Brian. «*Exhibitons at the museum of Cartton Art: A personal Recollection*». En Munson, Kim A (ed), *Comic Art in Museums*, Jackson: University Press of Mississippi, 2020.

Wallas, Graham. «*The art of thought*». New York: Harcourt, 1926.