

Modelos del ensayo gráfico en El museo, de Carrión y Sagar. El cómic como intermediario pedagógico

Models of the graphic essay in The Museum, by Carrión and Sagar. The comic as a pedagogical intermediary

José Manuel Trabado Cabado

Universidad de León

jmtrac@unileon.es

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9072-7435>

DOI: 10.17398/1988-8430.40.145

Fecha de recepción: 03/10/2023

Fecha de aceptación: 24/04/2024

Esta obra está publicada bajo una licencia Creative Commons



Trabado Cabado, J. M. (2024). Modelos del ensayo gráfico en El museo, de Carrión y Sagar. El cómic como intermediario pedagógico. *Tejuelo*, 40, 145-174.

Doi: <https://doi.org/10.17398/1988-8430.40.145>

Resumen: Este artículo pretende plantear una lectura de El museo de Carrión y Sagar a partir del concepto de ensayo gráfico. Este género gráfico-narrativo no ha llamado la atención de la crítica si lo comparamos con un término como novela gráfica; sin embargo, tiene una importante tradición que se remonta a un doble modelo: el trabajo de Pajak y McCloud publicado en los años 90. En este ensayo gráfico emerge una nueva gramática visual que evita el uso sistemático de paneles y diálogos. A lo largo de este libro se sostiene un proceso dialéctico entre el concepto de museo, la noción de ensayo y la importancia del arte considerado como archivo cultural.

Palabras clave: cómic; ensayo, museo, reportaje.

Abstract: This paper aims to set a reading of Carrion and Sagar's El museo based on the concept of graphic essay. This graphic-narrative genre has not drawn attention of critics if we compare it with a term such as graphic novel; however, it has an important tradition that can be traced back to a double model: the Pajak and McCloud's work that has been published in 90's. In this graphic-essay emerges a new visual grammar that avoids the systematic use of panels and dialogues. A dialectic process among the concept of museum, the notion of the essay and the importance of art considered as cultural archive is held throughout this book.

Keywords: comic; essay; museum; reportage.

Introducción: el ensayo gráfico y sus condiciones de lectura

La palabra, por su misma naturaleza abstracta, ha sido un vehículo privilegiado para la reflexión y para la comunicación de ideas. La imagen, por el contrario, parece explicitar de manera inequívoca su referencia y podría decirse que remite al aquí y al ahora al presentar ante nuestros ojos un objeto. Por esa razón podría pensarse que cuando una y otra se instalan en un mismo discurso la palabra lleva el hilo conductor en tanto que la imagen o bien es objeto del análisis verbal o bien sirve para ejemplificar cuanto se dice. No extraña, pues, que el ensayo en cuanto género textual dedicado al análisis y a la elaboración de un pensamiento haya tenido sus formalizaciones iniciales dentro del terreno de la palabra escrita (Aullón de Haro, 2019). Quizá haya que esperar hasta la década de los 90 del siglo XX para observar una interesante coincidencia. Dentro del estudio del arte se ven corrientes que inciden hacia un giro icónico en el que la imagen cobraba una gran relevancia no solo como objeto de estudio sino también como

herramienta explicativa¹. Simultáneamente, en el campo de los estudios de cómic un autor como Scott McCloud (1993) utilizaba el lenguaje del cómic para explicar, precisamente, los mecanismos de funcionamiento de la propia gramática del cómic. Más allá de la teoría explícita de McCloud, interesa señalar la profunda novedad que consistía en utilizar una serie de imágenes para explicar otras imágenes. Por ello McCloud es mucho más revolucionario en el uso que hace del lenguaje del cómic que en sus teorías sobre el propio cómic. La lectura que se hizo de la obra de McCloud enfatizó, sin embargo, el componente teórico y la interpretó como un manual obviando así su componente experimental que suponía un avance de enorme envidia. Cabe la posibilidad de entenderlo como un “ensayo gráfico”, categoría genérica que no estaba presente en la competencia lectora de quienes se acercaban a este libro. Esa lectura sesgada propiciaba que todo el repertorio de innovaciones formales (recursos infográficos, metáforas visuales, pictogramas, uso conceptual de la imagen, la enunciación gráfico-ensayística que afecta a la autorrepresentación, ...) quedasen relegados a segundo plano cuando no directamente ignorados. No obstante, conviene remarcar que todo el arsenal de procedimientos utilizados por McCloud supuso un enriquecimiento formal de enorme calado del lenguaje del cómic. En él convergían los caminos del cómic experimental de Spiegelman y el afán didáctico de Eisner en sus manuales dedicados al cómic². Esta

¹ Para un estado de la cuestión y una interesante contextualización sobre el giro icónico de los años 90, remito al volumen compilado por García Varas (2011) en el que se encuentran textos de enorme relevancia como los de William J. Thomas Mitchell y Gottfried Boehm.

² Dentro del cómic experimental que cultivó Art Spiegelman se encuentra una historieta a la que no se ha prestado demasiada atención: “Contando chistes”, (“Crocking Jokes” en el original), que fue publicada en 1975 en el primer número de la efímera revista *Arcade*. Más adelante, en 1977, formó parte del volumen titulado *Breakdowns*, que compendia todas aquellas narraciones gráficas de corte vanguardista. Entre ellas también se encontraba la historia “Maus”, de apenas tres páginas, en la que se prefiguraba la novela gráfica y “Prisionero en el Planeta Inferno”, que luego pasaría a formar parte, también, de *Maus*. “Contando chistes” comparte con estas historias en las que se avanza el modelo de novela gráfica una misma cronología y un afán vanguardista. No incide tanto en la vertiente emocional sino en cómo las viñetas pueden ser un lenguaje apropiado para expresar un pensamiento. Por esta razón, puede ser considerada una de las primeras manifestaciones del ensayo gráfico. El propio McCloud ha reconocido su deuda con

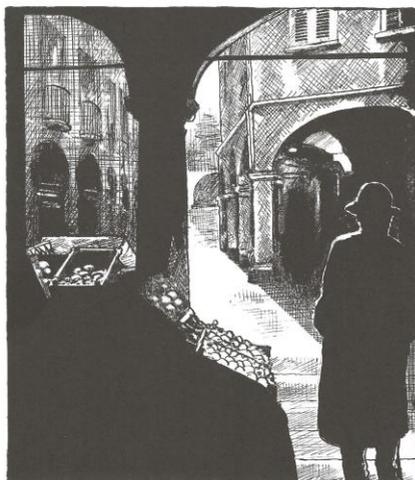
evolución del cómic hacia el ensayo gráfico no es, sin embargo, la única vía posible de acceso a esta nueva categoría genérica. Precisamente en este crisol de coincidencias cronológicas interviene también la obra Frédéric Pajak, quien en los 90 (la obra se comenzó en 1995 y se publicó por primera vez en 1999) produjo una obra como *La inmensa soledad* (Pajak, 2015) en la que se entremezclan sus vivencias y recuerdos con las figuras de Nietzsche y Pavese, todo ello con un escenario común: Turín. El libro nacía también fuera de la cartografía al uso de los géneros establecidos. Estas palabras figuraban en el prólogo de la primera edición y serán recordadas más tarde en la segunda: “Este libro no es una biografía, ni dos biografías, aún menos una autobiografía. No es un libro de historia, ni un libro que cuenta historias; no es un libro de geografía, ni una novela, ni un cómic” (Pajak, 2015, p. 9). La definición negativa de la esencia del libro da cuenta de esa naturaleza inclasificable. El hecho de que esta obra se situase a la estela de otra suya anterior –*Martin Luther, l’inventeur de la solitude*– y de que este último se convirtiera en un libro que no fue comprendido en su momento habla bien a las claras de que no existía un marco genérico que permitiese una correcta lectura. Entre ambas realizaciones, la de McCloud y la de Pajak, existe una notable diferencia que salta a la vista: mientras McCloud se vale de las convenciones del cómic y logra un profundo enriquecimiento de estas, Pajak parte de presupuestos muy diferentes. Pajak inicia el proyecto pintando y dibujando calles y rincones de Turín; más tarde, la casualidad le ofrece las historias de Nietzsche y Pavese que se enredan a lo largo de su libro sin establecer una lógica narrativo-causal identificable. Todo opera, según el propio Pajak, en el territorio de la ensoñación. Esto deriva en que las unidades constructivas del ensayo son de naturaleza muy dispar: la viñeta sigue siendo un basamento formal sobre el que se urde todo el tejido ensayístico mientras que Pajak se vale de un carácter híbrido texto/imagen que recuerda más las maneras de un texto ilustrado: escindido a través de una naturaleza multimodal entre texto e imagen.

esta historia a la hora de dibujar su *Entender el cómic*. Por su parte, Eisner había publicado en 1985 su obra *El cómic y el arte secuencial*, que recogía las clases que había impartido en la School of Visual Arts de Nueva York y que, anteriormente, había aparecido por entregas en la revista *Spirit*.

Atendiendo, pues, a estos dos ejemplos (Figura 1) que pudieran funcionar como hitos en la construcción de la categoría de ensayo gráfico podría hablarse de una tradición endo-gráfica (que parte, como es el caso de McCloud, de una gramática gráfico-narrativa consolidada como es la del cómic) y otra exo-gráfica (que arranca desde un territorio marginal no fácilmente identificable o, en todo caso, directamente al margen de los géneros gráfico-narrativos disponibles). McCloud se situaría en esos inicios de una línea endo-gráfica del ensayo en tanto que Pajak puede identificarse con esa otra línea, heterodoxa en su concepción formal, del ensayo exo-gráfico. Si se aceptan estas categorías podríamos encontrar una hipótesis que permitiera caracterizar las dos lecturas, tan dispares, que se realizaron sobre la obra de ambos autores: McCloud fue entendido como un manual teórico pero el hecho de que fuese en sí un cómic permitía una metabolización de la obra dentro del entramado editorial. Podría ser llamativo, polémico si se quiere en su aparato doctrinal, pero era identificable; por el contrario, Pajak no tenía una tradición que lo sustentase tan claramente; no extraña, pues, que no fuese comprendido. No existía, por así decirlo, una serie de instrucciones para su lectura. Uno tiende hacia una lectura inclinada hacia una tergiversación o lectura parcial en tanto que otro directamente se enfrenta a la incompreensión. Visto así, el ensayo gráfico supone, pues, un punto de llegada en el que convergen diferentes propuestas, cada una y a su modo radicalmente innovadora no solo en sus fines sino también en sus modos expresivos.

Figura 1

Páginas de Frédéric Pajak



Esta noche es Navidad; y sin embargo, Nietzsche está de muy buen humor. Escribe a Franz Overbeck: «Lo que es llamativo en Turín es el completo dominio que ejerzo sobre los demás, aunque sea el hombre menos difícil de contentar y nunca exija nada. Pero cuando entro en una tienda grande, todas las miradas cambian; por la calle, las mujeres me miran, mi vieja frutera me reserva sus racimos más maduros y me cobra a mí más barato que a los demás!... Me parece ridículo...».



Fuente: *La inmensa soledad* (izquierda) y de Scott McCloud, *Entender el cómic* (derecha) en las que se observan las distintas tradiciones del ensayo gráfico

1. La apertura de la novela gráfica hacia nuevos modelos textuales. La adaptación de ensayos como práctica editorial

Junto con la aparición de obras que sirvan como referente a la hora de establecer una categoría genérica es necesario también un entramado conceptual, una etiqueta que, desde un punto de vista teórico, legitime esas fórmulas textuales y ofrezca unas pautas para su lectura: el género actúa como un sustrato pragmático que genera un contexto para la correcta percepción de una serie de textos. Es cierto que el término “ensayo gráfico” está aún por desarrollar, pero conviene traer a colación otra categoría que, cabe pensar, ayudó a una suerte de naturalización de estas prácticas de naturaleza ensayística; me refiero a

la novela gráfica³. Desde su aparición la novela gráfica tuvo la capacidad para desligar al cómic de ciertas categorías, muchas de ellas nacidas al albur de la cultura de masas y ahormadas visualmente en el crisol del mundo *pulp* estadounidense. Eso ofreció al cómic una libertad temática que tuvo sobre todo un recorrido autobiográfico, testimonial y catártico. Nacían, en muchas ocasiones, del trauma de una experiencia propia y eran relatos vivenciales o reportajes de conflictos bélicos. En todo caso se había inoculado un reactivo muy potente dentro de los tejidos del cómic: la no ficción. Por otro lado, la novela gráfica trajo aparejada una renovación de índole editorial: su apariencia era la de un libro y su circulación en la distribución era también la misma que poseen los libros; los puntos de venta serán las librerías. Además, no había las restricciones que el mundo editorial del cómic imponía: los formatos establecidos (tira diaria, página dominical, comic book, álbum franco-belga) se diluían en pos de las necesidades de un nuevo tipo de historia que marcaba desde dentro las pautas para la extensión. La novela gráfica no tenía ni plantillas temáticas ni límites editoriales: supone una liberación formal y temática. A través de la novela gráfica el cómic deja de ser considerado por el lector como un género para ser considerado un lenguaje. Ese desconfinamiento señala un punto de fuga en el que, paulatinamente, pueden ir incorporándose otras realizaciones como es el caso del ensayo gráfico. Sucede que el término novela gráfica comienza a ser usado de forma laxa y sirve como un paraguas bajo el cual albergar todas estas nuevas caracterizaciones. De alguna manera la novela gráfica potencia un gran repertorio de innovaciones en el cómic pero, al mismo tiempo, las camufla desde un punto de vista terminológico.

Ese cambio en la consideración cultural del cómic propicia también el repunte de una práctica que ya existía dentro del cómic: la adaptación. Existe una larga tradición de adaptaciones de obras de ficción al cómic (Mitaine et al., 2018; Baetens, 2020). Lo que comienza

³ La bibliografía sobre la novela gráfica es muy abundante. Sirvan como ejemplos el volumen colectivo coordinado por Baetens, et al. (2018), y las obras de Tabachnick (2017), Baetens y Frey (2015). Dentro de la teoría española es clásico el estudio de García (2010) al que se le puede añadir el conjunto de estudios compilados por Trabado (2013).

a ser llamativo no es que el cómic siga funcionando como una máquina adaptadora de relatos literarios a un lenguaje visual, sino que se haya atrevido también a adaptar ensayos que se habían convertido previamente en verdaderos bestsellers. Hay algo de operación comercial en esa expansión del ensayo hacia un territorio, como es el del cómic, que aúna un reciente prestigio cultural a una concepción del lenguaje visual como facilitador para la lectura. Se explica así la adaptación del libro de Yuval Noah Harari *Sapiens* realizada por Vandermeulen y Casanave en 2020 o la adaptación llevada a cabo por Alba y Vallejo (2023) del libro *El infinito en un junco*, de Irene Vallejo. El hecho de que puedan funcionar como “facilitadores” de lectura obligan en cierta manera a esos ensayos gráficos a adoptar una ortodoxia formal: son reconocibles como cómics ya que se basan en esquemas formales identificables. En casos como la adaptación del libro de Harari esa remediación que implica el paso del ensayo textual a un ensayo gráfico no solo se deja notar en la adopción de la viñeta como unidad formal estructurante, sino que también deja huellas temáticas como la conversión de la idea de ficción, propia del homo sapiens, en un personaje “doctora ficción” que remite a la idea de estereotipo forjado dentro del cómic estadounidense: el superhéroe. Frente a esa ortodoxia formal del ensayo gráfico surgido como adaptación existen realizaciones en las que no se siguen tan de cerca las pautas formales esperables dentro de la gramática del cómic. Sirva como ejemplo una obra como la de Pere Joan (2014), *100 pictogramas para un siglo (xx)*. En esta obra ya no existen ni viñetas ni personajes. Opera una profunda deconstrucción de toda unidad narrativa: se difuminan el tiempo y el espacio, los personajes se esquematizan hasta ser vaciados de cualquier atisbo de singularidad y la síntesis del pictograma sirve para aglutinar el pensamiento que trata de resumir el siglo XX en pequeñas píldoras a modo de ideas-fuerza. El texto de Pere Joan posee una naturaleza libérrima frente a una naturaleza más conservadora de las adaptaciones de los ensayos *bestseller*.

Delimitados los modelos del ensayo gráfico, se puede partir de la hipótesis de la inclusión, una vez consolidado, de este género gráfico-textual dentro del repertorio expresivo del cómic para crear una plantilla de lectura lo suficientemente comprensiva y dotar, así, de sentido la

obra de Carrión y Sagar *El museo*. Se dan ahora unas condiciones óptimas para su correcta lectura, algo que no estaba tan presente en la recepción tanto de la obra de Pajak como de McCloud. El objetivo será explicar las directrices de construcción textual y cómo estas remodelan las convenciones habituales del cómic. Aun con la erosión patente del modelo de cómic en las capas más superficiales de la obra será posible entrever, en otros substratos más profundos, la importancia de este como un modelo de lectura del museo, en general, y de las obras de arte, en particular. Se convierte el cómic en un intermediario de naturaleza pedagógica por cuanto que intenta activar lecturas más actuales del acervo artístico. El cómic vendrá a ser una herramienta de lectura puntual en tanto que el ensayo gráfico será el receptáculo textual, la manifestación final genérica en la que se concreta todo ello⁴.

Así las cosas, es posible entender por ensayo gráfico la confluencia de un modelo textual, bien delimitado dentro de la tradición literaria, y una realización gráfica de naturaleza multimodal. Del modelo textual toma una finalidad explicativa, así como una estructura que adolece de cierta sistematicidad. Se basa en un estilo personal que no pretende agotar un tema sino sugerir vías de conocimiento. De la naturaleza gráfica toma formas y directrices compositivas procedentes del cómic, pero también su sintaxis formal está relacionada con la de los textos ilustrados. El carácter ensayístico desnaturaliza la narratividad que parecía inherente al cómic en tanto que las imágenes trazan puntos de fuga que amplían e interrumpen el hilo textual.

Desde un punto de vista metodológico y para hacer más operativa la explicación resulta de interés establecer una lectura comparativa de *El museo* con otra obra anterior de los mismos autores

⁴ La naturaleza pedagógica del cómic ha despertado recientemente un gran interés como demuestran algunos trabajos (Ibarra, 2021; Ibarra y Ballester, 2015; Ibarra-Rius y Ballester-Roca, 2015). Para un enfoque sobre esta cuestión son muy útiles los volúmenes colectivos coordinados por F. J. Rodrigo Segura; J. Méndez Cabrera y D. Fajkisová (2023) y Pons e Ibarra Rius (2023) en los que se analiza el potencial pedagógico de la narración gráfica.

titulada *Gótico*, que supone el avance, por así decirlo, de uno de sus capítulos. Bajo la operación de lectura que propongo está latente la idea del ensayo gráfico; en cambio, la ampliación de este en *El museo* supone la aparición de otras improntas genéricas que están relacionadas con la idea del reportaje. Ese no anula aquel, sino que lo completa: el texto, desde un punto de vista genérico, adquiere un entramado polifónico.

2. El museo como ensayo gráfico

Como se acaba de decir, la emergencia del ensayo gráfico como género crea un marco interpretativo en el que se pueden comprender mejor obras como *El museo*, de Jorge Carrión y Sagar, publicada en 2023 por la editorial Norma. En ella los autores dan noticia de los fondos que alberga el Museu d'Art de Catalunya a la vez que ofrecen una profunda reflexión sobre la idea de lo que es un museo y lo que es un ensayo. En este proceso el cómic actúa como un concepto y también como un lenguaje interpretante, un intermediario entre lo que se ve expuesto y su relato.

Las conexiones del cómic con el arte vienen de lejos. Las referencias intertextuales se filtran en los relatos de la narración gráfica y son numerosas las alusiones y citas realizadas desde las viñetas a cuadros (Gasca y Mensuro, 2014). Los museos pronto se convirtieron en lugares en los que exponer páginas de cómic logrando así una sanción cultural a un producto que había nacido en el seno de la cultura de masas. Esas exposiciones no solo daban cuenta de una resituación del estatus cultural del cómic que se aproximaba a la alta cultura, sino que re-aurificaban los originales expuestos al ser vistos como objetos de arte. De la prensa y de una noción de consumo que veía en la historieta algo para leer y tirar se pasaba a las paredes del museo que invitaban ya no a una lectura atenta sino a una contemplación que realzaba, por encima del relato, el carácter visual y estético de las páginas de cómic vistas ahora como si fueran cuadros o grabados. Los museos no solo

actuaron como espacios de resignificación cultural del cómic⁵, lugar de exposición, sino que, en una vuelta de tuerca, comenzaron a funcionar como espacios de producción. Las salas no eran meras depositarias, inocuos archivos de páginas de cómic que, descontextualizadas, se veían como si fueran arte. Las salas y su particular disposición eran el motor creativo. Los responsables de los museos instan a los creadores de cómic a que utilicen esos lugares como espacios originales a partir de los cuales habrán de construir una historia. El museo deja de ser un receptáculo pasivo para ser un espacio activo en la creación de historias gráficas. Se entienden así exposiciones como *El dibujado* de Paco Roca en el IVAM de Valencia (entre el 7 de marzo de 2019 y el 30 de junio de 2019), o la exposición de la obra de Sergio García y Max, acompañada por el aparato textual de Ana Merino, titulada *Viñetas desbordadas*, en el Centro Guerrero de Granada, que tuvo lugar del 22 de enero al 24 de marzo de 2019⁶.

Precisamente bajo este empuje habrá de surgir otra exposición, también en el Centro Guerrero de Granada al igual que *Viñetas desbordadas*, titulada “Todos los museos son novelas de ciencia ficción” que tuvo lugar del 3 de diciembre de 2021 al 20 de febrero de 2022⁷. Esta exposición nacía de la propuesta de la propia institución a Jorge Carrión de convertir el museo en una novela siguiendo los

⁵ Para un panorama sobre la relación entre cómic y museo puede verse la obra editada por Munson (2020). Sobre las relaciones entre arte y cómic remito al trabajo de Beaty (2012). Para un planteamiento panorámico y una bibliografía sobre este aspecto (Trabado Cabado, 2019).

⁶ De ambas exposiciones se han publicado sendos catálogos: *Viñetas desbordadas*, Centro José Guerrero, 2018 y *Diario del dibujante de El dibuixat*, IVAM, 2019. Ambos poseen en común el de ser en gran medida un “cómo se hizo”. *Viñetas desbordadas* reproducía bocetos iniciales en tanto que *Diario del dibujante* contiene un cómic del propio Roca en el que narra cómo nació el proyecto que se complementa con fotos de la exposición. La exposición de Roca se convirtió finalmente en un cómic de carácter experimental que publicó Paco Roca en la editorial Astiberri en 2021. Para un estudio de esto último remito al trabajo de Pons e Ibarra (2021). Sobre estas dos exposiciones, *El dibujado* y *Viñetas desbordadas*, también es muy útil el trabajo de Sáez de Adana y Rey Cabero (2022).

⁷ De esta exposición nace precisamente la novela *Todos los museos son novelas de ciencia ficción* publicada en 2022. El museo es una espoleta creativa. Se sitúa en el inicio del proceso creador y no la parte final, como parecía ser lo normal.

postulados de la exposición *Viñetas desbordadas*. Carrión había dedicado un texto en el que hacía referencia a esta exposición en un artículo publicado por *The New York Times*. Su conclusión era muy elocuente: “el cine se desborda, el cómic se desborda, se desbordan los museos” (2019). Curiosamente, cuando Paco Baena le hace llegar esta propuesta a Carrión, este estaba en plena escritura de la novela *Museo del siglo XXI* que más tarde se acabaría publicando como *Membrana*⁸. La transformación del espacio expositivo en un relato no era algo totalmente novedoso pues cada exposición supone, de algún modo, una narración que el visitante lee en su visita. Esa idea de yuxtaponer objetos, imágenes que alguien observa de manera secuencial instaura un punto de conexión entre la exposición museística y la narración secuencial en imágenes: algo que, en esencia, es el cómic.

El museo de Carrión y Sagar se hace eco de estos desplazamientos funcionales en el territorio del arte, de los espacios que lo albergan y su relación con los lenguajes gráfico-narrativos. La obra como tal tiene una estrecha relación con otra publicada anteriormente titulada *Gótico*, publicada en 2018, también por Norma Editorial. Básicamente, *El museo* supone una ampliación de lo que reflejaba *Gótico*. Esta última se centraba precisamente en la sección dedicada al gótico dentro del Museu d’Art de Catalunya. Interesa señalar en este adelanto algunos elementos que, más tarde habrán de ser el bastidor, sobre el que se urde todo el tejido de *El museo*.

Gótico no puede decirse que sea un cómic al uso. Apenas si existe página alguna estructurada a modo de retícula en viñetas y son muy escasos los ejemplos en los que hay globos de diálogo. Su disposición gráfico-visual no es, pues, la típica de un cómic; opera bajo otras coordenadas formales. Hay un principio de selección icónica por el cual se recuperan algunas obras góticas expuestas. Esa selección icónica supone una espoleta que activa la reflexión que tiene lugar en el texto que acompaña. No es un comentario, ni un catálogo de lo allí expuesto. Se trata de una reflexión surgida a partir de una mirada sobre las obras allí contenidas. Esa noción de partir de lo particular para llegar

⁸ Tomo la noticia del prólogo del propio Baena a la novela de Carrión, *Todos los museos son novelas de ciencia ficción* (Carrión, 2022, pp. 17-20).

a algo de naturaleza más general es parte de la esencia del ensayo donde el “yo” (en este caso la mirada particular de los autores) sirve como trampolín para compartir un pensamiento que aspira a lo universal.

Gótico inicia ya una definición de lo que es un museo y lo compara con la esencia de un ensayo; lo hace a través de un recorrido por los fondos góticos del museo. Podría establecerse como uno de los centros neurálgicos, desde un punto de vista compositivo, la interpretación de la biblioteca icónica que constituye un museo a través de los procedimientos de lectura instaurados convencionalmente por el cómic. El cómic actúa como una plantilla de lectura que se superpone sobre las obras artísticas. Carrión y Sagar insertan un código nuevo para enriquecer la obra artística expuesta. Un buen ejemplo de ello es la reconversión del retablo de Jaume Serra del siglo XIV procedente del monasterio de Santa María de Sigüenza (Huesca) en una página de cómic (Figura 2). Se trata de una forma de hacerlo legible desde unas coordenadas inesperadas. El propio Carrión lo reconoce en la página siguiente (que reproduce una entrada de Facebook) en la que expone su hipótesis. Este retablo “sería fácilmente traducible como un tebeo, porque los retablos perfeccionan y normalizan un sistema de representación secuencial que hasta el arte gótico había sido utilizado de forma esporádica (y por lo general sin viñetas)”.

Figura 2



Fuente: doble página tomada de *Gótico*, de Carrión y Sagar en la que se ofrece reconvierte el retablo de Santa María de Sigüenza en una especie de cómic

Con ello se instaura una sucesión de lenguajes gráficos. El retablo supone un punto de inflexión por la fragmentación y el relato enmarcado. Ese lenguaje icónico fragmentado tiene su continuidad en la práctica museística pero también en las fotografías, las tiras cómicas, la TV, los sistemas operativos de nuestros ordenadores, las plataformas como Youtube, etc. Desde el retablo a las pantallas observamos imágenes enmarcadas: el museo viene a ser un peldaño que puede actuar como punto de convergencia de las distintas manifestaciones. El cómic, aplicado como plantilla de lectura a los fondos museísticos, supone una revitalización narrativa al margen de otras prácticas más habituales como pueden ser los catálogos.

Otra operación de interés que incide en la citada revitalización de los fondos museísticos tiene que ver también con esa reinterpretación desde los linderos del cómic de ciertas manifestaciones iconográficas del gótico. La figura del monstruo de naturaleza gótica, que proviene de

la facultad remezcladora de nuestra imaginación, tiene su traducción a un inventario de seres deformes nacidos en el seno de la cultura de masas: existe un periplo temporal que funciona como catálogo de monstruos. Se acumulan en una doble página que se lee de izquierda a derecha: en ella figuran, entre otros, los monstruos de King Kong, Frankenstein pasado por el tamiz visual de los estudios de cine de la Universal, el monstruo de Sendak tomado de *Donde viven los monstruos*, pasando a otras realizaciones como el protagonista de Alien, de R. Scott, Darth Vader, Roscharch (tomado de *Watchmen*) o Dexter, protagonista de la serie de TV. Comparten un mismo espacio sin solución de continuidad con nuevas configuraciones de una iconografía atávica en la que se cifraba visualmente el terror. Esos nuevos monstruos son correlatos de aquellos antiguos seres deformes que encarnaban el pecado. En este caso el cómic no es la única plantilla de lectura pero actúa de manera eficaz y ayuda a re-conectar los monstruos medievales confinados en cuadros y retablos góticos con otras manifestaciones propias de la cultura audiovisual del siglo XX. Esa operación de transformación arrancaba de una explicación de la imagen del *Descenso de Cristo a los Limbos*, obra de Bartolomé Bermejo, que formaba parte de un retablo dedicado a Cristo Redentor. Existe pues una operación gradual mediante la cual se reproduce en un dibujo el cuadro del museo, se explica y, posteriormente, se reinterpreta. Es el viaje desde la obra de Bermejo del siglo XV (lo particular) hasta la caterva teratológica de la cultura de masas del siglo XX para llegar a una idea general sobre el monstruo y su continuidad en el tiempo⁹. Los autores a través de esa indagación acaban proyectando sus lecturas sobre las obras de arte del museo en un proceso pedagógico de renovación y actualización de tradiciones iconográficas.

⁹ Sobre la cuestión del monstruo medieval remito al volumen colectivo coordinado por Pazos López y Cuesta Sánchez (2022). Para un recorrido temporal desde la EM hasta la cultura del superhéroe, son útiles los trabajos coordinados por Piñol Lloret (2015). La figura del monstruo ha poseído una fuerte vitalidad dentro del mundo del cómic como demuestran los trabajos compilados por Chavaud y Mellier (2019). Indudablemente la figura del monstruo está ligada no solo a la cultura de masas moderna, que reproduce estereotipos, sino que es un exponente de la capacidad creativa del autor como demuestran autores de signo tan dispar como Josep Maria Beà o Emil Ferris.

Así pues, podría argumentarse que, aun a pesar de la escasez de su uso, *Gótico* prefigura la posibilidad de entender el lenguaje del cómic como un traductor iconográfico de los fondos del Museu d'Art de Catalunya: una forma de pedagogía que actualiza y resitúa en una tradición temporal muy amplia el contenido de la sección dedicada al arte gótico. Al mismo tiempo se establece de forma embrionaria una definición de lo que puede ser un museo y cómo se relaciona con las funciones del género del ensayo.

3. El museo: entre ensayo y reportaje

Cinco años más tarde Carrión y Sagar llevan a cabo una ampliación de *Gótico*. Esa ampliación de aquel proyecto se titula: *El museo*. Ese cambio en el título indica algunas de las líneas maestras que trazan el perímetro de ese nuevo territorio. El contenido de *Gótico* se recupera íntegramente como un capítulo de *El museo*. Apenas hay algún cambio en el tamaño de las imágenes; la rotulación, también, deja de ser mecánica. Sobre esa obra inicial, que actuaba como embrión, se crea una criatura mucho más compleja. Ya no se trata de ofrecer nuevas plantillas de lectura a un tipo de arte sino que se plantea una historia en la que el eje protagonista va a ser el espacio que contiene el arte. En esta nueva obra se instala además un marco que traza una circularidad en el relato. Posee una naturaleza mítica y recupera la figura del fuego y de la hoguera en torno a la cual el hombre comenzó a contar historias. Con ello se rehace el mito de Prometeo. No es Prometeo el que roba el fuego a los dioses para dárselo a los hombres. Más bien, en palabras de los autores, ocurrió lo contrario: “los humanos, alrededor de una hoguera, crearon a los dioses, les otorgaron la chispa, la llama, el poder de incendio”. Esa idea sirve de comienzo al relato. Cuando, al final del relato, y tras un regreso temporal que arranca desde los tiempos actuales y nos conduce hasta las cuevas prehistóricas calificadas como “los primeros museos” se recupera la cita inicial: “La chispa, la llama, el poder del incendio”. Sobre ese relato mítico hay una alusión al diálogo entre luz y oscuridad. De la oscuridad se pasa a la luz, la mirada, la revelación para regresar de nuevo en el final a la oscuridad. En esa dialéctica entre luz y oscuridad se asienta todo el relato del museo,

entendido este como un espacio en el que surge la imagen y se educa la mirada. El museo en cuanto que lugar viene a ser un teatro de luz.

Leer el libro supone, de algún modo, un recorrido por el edificio. Un recorrido, además, que atiende a la cronología de los distintos estilos artísticos: el románico, el gótico, el Renacimiento y Barroco para llegar a las obras de Goya, carteles y fotografías actuales. Ese deambular no es solo la construcción de una identidad cultural –la catalana- que tiene en el arte sus puntos de apoyo. Supone la apertura hacia los meandros de la reflexión que evitan la tiranía de los recorridos rectilíneos de una visita sin más. La voz narrativa impone sus excursos, su fuerza digresiva que nos permite evadirnos del espacio cerrado del edificio para llegar a la esencia de lo que es un museo y cómo trabaja un ensayo para articular el pensamiento. Era algo que estaba ya insinuado en *Gótico* pero que ahora se vuelve mucho más sistemático.

Bajo esta premisa se llega a formalizaciones sobre la esencia del concepto de museo. Un museo es el “resultado de muchos viajes”; un banco de ojos (la evolución de la mirada); un museo será también una máquina de ordenar y clasificar, una historia de la luz (de la iluminación entendida como inspiración y en su sentido más literal), una máquina de expropiar que roba el aura original de los objetos al recontextualizarlos, un archivo de valores de cada época, una máquina pedagógica, un mapa de fragmentos.

Por su lado, el ensayo en tanto que categoría discursiva será definido como una máquina de ordenar y desordenar, una exposición perpetuamente temporal: “En cierto sentido, lo contrario que un museo nacional”.

Si se contrastan estas dos definiciones puede verse cómo el museo es asediado desde diferentes perspectivas; son propuestas parciales y nunca totalizadoras; esa visión variopinta y poliédrica está en consonancia con la esencia del ensayo, algo que por naturaleza es huidizo. Dicho de otra manera, pasar la idea del museo por el filtro textual del ensayo ofrece un haz cromático de colores que diversifican el concepto. Cada uno de esos acercamientos fulgura como una imagen

que no aspira a ser vaciada en su contenido hasta la extenuación. Es solo una propuesta. El estatismo topográfico derivado del museo como espacio y de la exposición como articulación de contenidos se diluye en lo maleable del ensayo gráfico; un ensayo gráfico que recupera las imágenes allí contenidas para ofrecer una reorganización de la biblioteca icónica y trascender su materialidad para convertirlas en ideas.

De esta manera cobra pleno sentido la inclusión de otro elemento en *El museo* que no estaba presente en *Gótico*. Me refiero a los diálogos-entrevista con el personal del museo. Estas conversaciones llevan por título el nombre de los interlocutores: “Vargas”, “Roser” y “Josep Maria”. Tienen la peculiaridad de estar situadas entre las diferentes secciones que están dedicadas a los distintos periodos artísticos. Así, “Vargas” se encuentra entre la sección dedicada al románico y la dedicada al gótico; Rosser está entre la dedicada al gótico y la parte que versa sobre Renacimiento y Barroco y “Josep Maria” se encuentra ubicada justo antes de que se inicie el periodo moderno. Estructuralmente hablando, puede decirse que poseen una función demarcativa al tiempo que generan un mecanismo de cohesión. A través de la conversación el edificio deja de ser un espacio para humanizarse gracias a las anécdotas referidas por los diferentes trabajadores. Vargas es el coordinador de seguridad y muestra los entresijos del edificio desde los sótanos hasta la azotea. Roser ha sido guía y ahora, desde su condición de invidente, ayuda a adaptar las instalaciones y recorridos a todas aquellas personas con problemas de visión. Uno y otra presentan una visión personal del museo, deambulan por él y con su relato lo impregnan de una vivencia singular. Los museos no solo contienen obras de arte, sino que, como todo espacio, se convierten en habitáculos emocionales. La inserción de estos personajes con sus conversaciones enriquece el entramado narrativo. La voz externa del narrador ensayístico cede paso a otra voz de naturaleza muy distinta al surgir del personaje y estar impregnada de su particular circunstancia. El discurso especulativo del narrador ensayístico se transforma en una charla espontánea que se sitúa a ras de suelo para contar la vida cotidiana del museo desde una visión personal. Con esa ampliación discursiva el texto, lejos de la asepsia del narrador ensayístico, se vuelve

calurosamente polifónico y permite la apertura a la individualidad de quien cuenta. Tanto es así que esa voz diferenciada tiene sus repercusiones en el aparato visual. Cuando Roser narra su pasado como trabajadora en el museo, las viñetas presentan un aspecto muy llamativo por cuanto que la visión resulta borrosa: la enunciación gráfica está mediatizada por el deterioro visual del personaje que habla y la condiciona. Se nos traslada como lectores su dificultad para percibir claramente las cosas.

De alguna manera podemos afinar nuestra propuesta de lectura y establecer una oposición entre Vargas y Roser. Vargas presenta una visión objetiva del edificio en tanto que Roser alude más a un acercamiento emocional a las obras allí expuestas. Esto podría extrapolarse a un nivel más abstracto para llamar la atención sobre un aspecto que tiene que ver con los diferentes modos de relacionarse con las imágenes (tema, por otra parte, que transcurre por el libro de forma transversal aunque soterrada). Vargas nos conduce a la sala central de vigilancia en la que contemplamos un conjunto de cámaras que escudriñan cada recodo del museo. Encarna una visión, por decirlo de alguna manera, más fría, propia del vigilante, una visión panóptica; Roser, por el contrario, se refugia en una visión evocada de las imágenes: fía su visión a la memoria. No se trata tanto de vigilar como de evocar la emoción del contacto con aquellas obras. Cada uno formaliza así su experiencia dentro del museo, cada uno es un narrador parcial, subjetivo, pero, a la vez, necesario para completar el poliedro. Vargas afirma: “os cuento todas las historias que queráis, que son gratis”; Roser completa este inventario de narradores afirmando: “Me sé este museo de memoria”. Sus palabras son muy significativas: “A veces dudo de si mi imagen mental se sigue correspondiendo o no con la realidad. [...] Es muy posible que yo misma esté completando las imágenes o les haya cambiado los colores en mi cabeza”. Si se comparan ambos acercamientos se pueden ver como polos opuestos: la imagen objetiva del vigilante frente a la imagen evocada de la guía que va perdiendo su visión. A la vez que el entramado de los narradores se vuelve más complejo surgen otros mecanismos de interés como la inclusión de uno de los autores (Jorge Carrión) como personaje. Esto sucede en la conversación con Roser. El momento de la aparición está

subrayado con un artificio formal. Justo en el momento en el que se da la transición entre la visión borrosa de Roser y la normalidad visual del resto de la obra aparece un primer plano de uno de los autores (Figura 3). Antes se entrevía en el mundo de las sombras y el lector barruntaba esa presencia que se verá confirmada en ese justo momento. En la conversación con Vargas, la presencia de los autores estaba implícita: los gestos de Vargas presuponen una cercanía conversacional, un interlocutor con los autores que están, hablando en términos cinematográficos, fuera de campo. En el caso de Roser, esa presencia se hace explícita y Jorge Carrión aparece como personaje que interactúa. Existe también otra ligera diferencia entre el lenguaje gráfico utilizado en la conversación con Vargas y el usado en la conversación con Roser. A excepción de la última página de la conversación con Roser, los globos de texto no tienen origen definido. Se instalan en una atmósfera sugerida y parecen pertenecer más a un discurso interior, algo que encaja perfectamente con el intimismo del personaje que parece exigir escenas de contemplación y ensimismamiento frente a la locuacidad de Vargas. El carácter de cada personaje condiciona más de lo que cabría esperar en un primer acercamiento los mecanismos formales del cómic.

Figura 3



Fuente: página tomada de *El museo* en la que ve el tránsito entre la visión borrosa de Roser y una visión normal. Los personajes humanizan el ensayo gráfico de *Gótico* contando, en *El museo*, sus experiencias y convirtiéndolo en un reportaje

El capítulo protagonizado por Josep Maria se diferencia de los anteriores en el sentido de que no se trata de una conversación con los autores. Asistimos, más bien, como visitantes a una serie de explicaciones. Lo verdaderamente interesante reside en el hecho de que no es un discurso cerrado, sino que formula una serie de preguntas que quedan sin respuesta. Invita, pues, a la reflexión de los que hacen la visita pero también y por traslación insta al lector a preguntarse por la naturaleza del arte. En cierto modo estas preguntas actúan en una frecuencia muy similar al discurso ensayístico de esa voz exterior que

permea el libro. Se elabora, sin embargo, de manera diferente, pero comparte con él la necesidad de un conocimiento sobre el arte que no resulte definitivo sino más bien inquisitivo, parcial. El guía en su visita, al igual que el ensayo en su conjunto, pretende activar la reflexión sobre el arte, invitar a una participación. Ese capítulo podría verse como una ejecución, una *performance* si se quiere, del espíritu ensayístico que gobierna como una las directrices el rumbo del texto.

Estos capítulos protagonizados por el personal del museo generan una dinámica nueva con respecto a aquel embrión del proyecto que era *Gótico*. Este era relativamente homogéneo en sus procedimientos formales, un lenguaje, recordemos, que se alejaba de las maneras habituales del cómic y que insertaba al texto dentro de lo que podríamos caracterizar como ensayo gráfico. La inclusión de esos capítulos dialogados curiosamente reinstaura la distribución en viñetas, la aparición de personajes, los globos de texto, algo apenas existía en *Gótico*. La aparición de situaciones comunicativas basadas en el diálogo parece exigir la irrupción de la viñeta y una disposición de la página que emana de la gramática del cómic. Se integra así un nuevo registro formal y temático que enriquece el antiguo proyecto y en cierta manera insinúa un ligero cambio genérico. Ya no se trata únicamente de un ensayo sobre la naturaleza del museo, sino que hace visible algo que estaba hasta entonces sugerido. Podría verse, también, como un discurso que vira hacia el reportaje. El reportaje era algo que figuraba dentro del repertorio expresivo del cómic: la obra de Joe Sacco es un hito de enorme magnitud (Worden, 2015; Chute, 2016). Surge entonces la posibilidad de poder establecer un contacto más cercano con otra obra de estos mismos autores que encajaba plenamente dentro de esta idea del reportaje-comic. Estoy pensando, claro, en *Barcelona. Los vagabundos de la Chatarra*, publicado en 2015. En esa obra figura, como epílogo, una entrevista con Joe Sacco, el referente por antonomasia del cómic periodístico. Con ello se indicaba la tradición en la que se inscribía la obra. Precisamente, todos estos datos parecen permitir elaborar la hipótesis de que la ampliación de *Gótico* en *El Museo* supone la remodelación de la idea de ensayo gráfico hacia otro horizonte genérico como es el reportaje. El segundo insiste más en el aquí y el ahora, en la contextualización histórico y geográfica del

museo, apunta hacia las personas y sus testimonios para ir construyendo un mosaico que dé noticia cabal de una realidad compleja. El ensayo tiende más hacia una carácter especulativo y trascendental que tiene que ver con el desarrollo de un pensamiento que pudo nacer como fruto de un individuo pero que, convertido en escritura, se expone a la opinión de la comunidad lectora.

Junto con ese viraje genérico que no invalida su condición anterior (*El museo* sigue leyéndose como un ensayo gráfico, pero ya no solo) se observa una creciente aparición del lenguaje del cómic. Se ve en esos capítulos entrevista, pero también en la primera sección titulada “Las huellas de Jacint Verdaguer” que narran los paseos por el Pirineo de Verdaguer. Con la figura de Verdaguer hay un descubrimiento del territorio y de la identidad cultural que tendrá en el traslado de las pinturas románicas de sus lugares naturales hacia el museo un capítulo de capital importancia. Los saqueos y las luchas por la preservación de ese legado cultural generan un relato en forma de viñetas que sirve como un andamiaje contextual, un trasfondo histórico en el que situar el Museu d’Art de Catalunya.

Sin embargo, no todo son operaciones de metamorfosis en el tránsito de *Gótico* a *El Museo*. Hay, también, un desarrollo de elementos presentes en *Gótico* que ahora, en *El museo*, cobran una gran relevancia. Si en *Gótico* se proyectaba el lenguaje del cómic como una plantilla de lectura, esa idea se verá recuperada en la parte final de *El museo* creando lo que podría denominarse como una apoteosis gráfica. Esta apoteosis reactiva a la estrategia de leer un museo como si fuera un cómic. Se pone de manifiesto cuando se afirma en una doble página “Los museos siempre han sido” y a continuación vemos reproducida la parrilla de una página dividida en viñetas. En el margen superior figura la palabra TBO. Revista para todas las edades (incluida la de piedra). Se puede ver, aquí, sintetizada y explícita la estrategia de lectura que se inició en *Gótico*. Si el ensayo gráfico suponía la indagación en la naturaleza de un museo, el cómic era una herramienta de lectura con la que dotar de sentido al museo. Tras esta página encontramos otra en la que existe una referencia intertextual a la portada de *Fun Home* de Alison Bechdel. Sobre esa página se proyectan en viñetas los retratos de

autores teóricos del cómic como Eisner, McCloud o Santiago García. Será el preámbulo para la coda final en la que existe un diálogo a tres bandas: entre la noción de edificio (el museo), la página de cómic y las distintas tradiciones de la historieta. Como punto neurálgico de ese diálogo se instala la referencia a la serie de *13 Rue del Percebe*, de Ibáñez. En cada habitación, viñeta se sitúan los diversos personajes de las diferentes tradiciones del cómic: desde los pioneros del cómic estadounidense hasta personajes más actuales como Corto Maltés, Lucky Luke, El Príncipe Valiente, Bone o Jimmy Corrigan. El contramodelo será otra página dedicada al cómic español que arranca desde los primeros personajes hasta otros como Super López, los protagonistas de *Arrugas*, Bardín, Cutlass de Calpurnio, *El Vecino* de Santiago García y Pepo Pérez. Cada edificio supone una historia/homenaje de una tradición del tebeo. Es una síntesis, en cierto modo un museo en el que se contienen los hitos artísticos, la memoria de lo que fuimos y lo que leímos. De ahí que el archiconocido edificio de 13 Rue del Percebe mute en el edificio del Museu d'Art de Catalunya: existe una equiparación funcional [Figura 4]. El museo se deja leer como un cómic, el museo es, también, un edificio que contiene y resume los hitos artísticos y cada sala es, por así decirlo, una viñeta. La arquitectura crea un espacio común entre el museo y la narración secuencial que se instala en una tradición cultural rica y antigua¹⁰. Tras esa equiparación museo-edificio-cómic vienen otras realizaciones gráficas que rastrean una tradición gráfico-narrativa: son homenajes al retablo gótico, a la Columna Trajana y a las Cuevas de Lascaux. Son formas de secuencialidad icónica en las que se inscribe el cómic como lenguaje y el museo como lugar. Junto con esa síntesis gráfico-visual, que arranca desde el museo, atraviesa el cómic y desciende a las cuevas prehistóricas, opera otro resumen, este de naturaleza textual, en el que se rescatan algunas ideas diseminadas a lo largo del ensayo. Como en todo final de un texto expositivo y a diferencia de los relatos puros, existe la necesidad de hacer un balance y un resumen. Este balance se formaliza, aquí, recordando fragmentos de lo escrito y rescatando tradiciones gráficas. Todo ello redundando en un hondo amor por la

¹⁰ Sobre la relación entre cómic y arquitectura es ineludible la consulta del magnífico trabajo de Bordes (2017).

imagen, la mirada y la luz con la que el hombre multiplica el mundo externo y da forma al mundo interior que lo habita.

Figura 5



Fuente: páginas tomadas de *El museo*, de Carrión y Sagar en la que se puede observar la relación conceptual entre el concepto de edificio, página de cómic y el edificio del Museu de Art de Catalunya

Conclusiones

Si tenemos que realizar un inventario de los géneros que alberga la obra de Carrión y Sagar podría verse en el “ensayo gráfico” una idea inicial sobre la que se forja el proyecto que propone una relectura de las obras de arte a través de la gramática secuencial del cómic. Ese proyecto se expandió y se convirtió en algo mucho más complejo. La traslación del punto de interés sobre el edificio y la necesidad de insertarlo en un espacio urbano (el de Barcelona) y en una identidad cultural (la catalana) cambió las coordenadas constructivas. Aparecieron personajes que humanizaban el edificio y mostraban sus

historias particulares, documentaban su experiencia y ofrecían un elenco de voces narrativas que completaban la enunciación ensayística y propiciaban un ligero cambio de rumbo hacia el reportaje. Sin embargo, en el ADN de esta obra seguía estando presente una genética íntimamente ligada al cómic. La introducción de diálogos recuperaba esa forma narrativa del tebeo y la síntesis final creada sobre el homenaje al cómic a través de la recuperación del edificio de *13 Rue del Percebe* deja a la vista muchos de los resortes que hacían funcionar la máquina narrativa de *El Museo*. El “ensayo gráfico” supone una modificación de la singularidad del cómic: instaura una anti-narratividad en beneficio de la expresión de un pensamiento. La imagen deja de ser un mero portador que señala un objeto para ser receptáculo de una serie de ideas. Carrión y Sagar se embarcan en la aventura de explicar la biblioteca icónica de un museo, de retratar la esencia de los edificios que contienen el archivo artístico de nuestro pasado y lo hace volviendo maleable algo tan sólido como es un espacio arquitectónico. Para ello se valen de un género textual decididamente moderno como es el ensayo, un ensayo gráfico que muta hacia un reportaje en forma de cómic¹¹. Con ello se persigue un fin tanto pedagógico como testimonial. A través de las imágenes se da cuenta de otras imágenes y su sentido; a través, también, de un ensayo se reflexiona sobre la naturaleza misma del ensayo en un juego de espejos que se iniciaba con preguntas tan esenciales y complejas como ¿Dónde empieza un museo? ¿Cómo nace un ensayo? Aquí hay una serie de propuestas: no son verdades cerradas. No lo pretendían. La naturaleza del ensayo no permitía la asfixia de una explicación final; a lo sumo, inicia un camino.

¹¹ Aunque no es objeto de estas páginas, no conviene olvidar que existen tratamientos del museo en otros lenguajes gráfico-narrativos como es el álbum ilustrado. Pienso en casos como Ondřej Chrobák, Martin Vaněk con ilustraciones de David Böhm y Jiri Franta, *Cómo se hace un museo* (2020); Anna Nilsen y Martha Gavin, *Escándalo en un museo* (2004) o Matthew Oldham y Annie Carbo, *Conoce por dentro un museo* (2020). Aunque tienen un propósito pedagógico y didáctico, pertenecen a una tradición diferente en la que el formato y el destinatario condiciona las estrategias discursivas: tipo de dibujo, pop-ups, interacción con el niño lector, etc. El ensayo-gráfico no es un formato editorial sino un género textual y, por tanto, es mucho más maleable y más difícil de reconocer por su aspecto editorial.

Referencias bibliográficas

- Alba, T., y Vallejo, I. (2023). *El infinito en un junco*. Debate.
- Aullón de Haro, P. (2019). *Teoría del ensayo y de los géneros ensayísticos*. Ediciones Complutenses.
- Baetens, J. (2020). *Adaptation et bande dessinée. Éloge de la fidélité*. Les Impressions Nouvelles.
- Baetens, J., y Frey, H. (2015). *The Graphic Novel. An Introduction*. Cambridge University Press.
- Baetens, J., Frey, H. y Tabachnick S. E. (Eds.) (2018). *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Cambridge University Press.
- Bordes, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Cátedra.
- Carrión, J. (2019): Los museos españoles reivindican el cine y los cómics. *The New York Times* (10 de marzo de 2019) <https://www.nytimes.com/es/2019/03/10/espanol/cultura/espana-museos-cine-comics.html>.
- Carrión, J. (2022). *Todos los museos son novelas de ciencia ficción*. Galaxia Gutenberg.
- Carrión, J., y Sagar (2018). *Gótico*. Barcelona. Norma Editorial.
- Carrión, J., y Sagar (2023). *El museo*. Barcelona. Norma Editorial.
- Chrobák, O., Vaněk. M., Böhm. D., y Franta, J. (2020). *Cómo se hace un museo*. Nórdica.
- Chute, H. (2016). *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form*. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Astiberri.
- García Varas, A. (Ed.) (2011). *Filosofía de la imagen*. Universidad de Salamanca.
- Gasca, L. y Mensuro, A. (2014). *La pintura en el cómic*. Cátedra.
- Ibarra-Rius, N. (2021). Voces gráficas en torno a la diversidad funcional: hacia la educación inclusiva desde el cómic contemporáneo. *Tejuelo*, 34, 171-194. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.171>

Ibarra-Rius, N., y Ballester-Roca, J. (2015). Cómics interculturales, educación literaria y productos políticamente correctos. *Tonos digital: Revista de estudios filológicos*, 28. <http://hdl.handle.net/10201/42932>.

Joan, P. (2014). *100 pictogramas para un siglo (xx)*. Ediciones de Ponent.

McCloud, S. (2005 [1993]). *Entender el cómic. El arte invisible*. Astiberri.

Mitaine, B., Roche, D., y Schmitt-Pitiot, I. (Eds. (2018). *Comics and Adaptation*. University Press of Mississippi.

Munson, K. A. (Ed.) (2020). *Comic Art in Museums*. University Press of Mississippi.

Nilsen, A., y Gavin, M. (2004). *Escándalo en un museo*. Blume.

Oldham, M., y Carbo, A. (2020). *Conoce por dentro un museo*. Usborne.

Pajak, F. (2015). *La inmensa soledad. Con Friedrich Nietzsche y Cesare Pavese, huérfanos bajo el cielo de Turín*. Errata Naturae.

Pazos Cuesta, Á., y Cuesta Sánchez, A. M^a (Eds.) (2022). *Las imágenes de los animales fantásticos en Edad Media*. Trea.

Piñol Lloret, M. (ed.) (2015). *Monstruos y monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-Men*. Barcelona. San Soleil Ediciones.

Chavaud, F., y Mellier, D. (Eds.) (2019). *Les êtres contrefaits. Corps difformes et corps grotesques dans la bande dessinée*. Presses Universitaires de Rennes.

Pons, A., e Ibarra, N. (2021). *El dibujado: volver a la pared*. *Eutopías*, 2, 101-110. <https://ojs.uv.es/index.php/eutopias/article/view/21267>
10.72033/eutopias.21.21267

Pons, A., e Ibarra, N. (Eds.) (2023). *Enseñar con el cómic: dinámicas transversales y específicas del aula*. Dykinson. <https://doi.org/10.14679/2796>.

Rodrigo Segura, F. J, Méndez, J., y Fajkisová, D (Eds,) (2023). *Enseñar con el cómic. Investigación y aplicaciones*. Dykinson. <https://doi.org/10.14679/2795>.

Sáez de Adana, F., y del Rey Cabero, E. (2022). El cómic en el museo. La instalación expositiva de Viñetas desbordadas y El dibuixat. *Arte, Individuo, Sociedad*, 34 (3), 1231-1248. <https://dx.doi.org/10.5209/aris.77855>.

Tabachnick, S. E. (Ed.). (2017). *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. Cambridge University Press.

Trabado Cabado, J. M. (Ed.) (2013). *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Arco Libros.

Trabado Cabado, J. M. (2019). Del quiosco al museo o cómo nace la conciencia de autor. En J. M. Trabado Cabado (Ed.). *Género y conciencia autoral en el cómic español (1970-2018)* (pp. 9-38). Universidad de León.

Vandermeulen, D., Casanave, D., y Harari, Y. N. (2020): *Sapiens. Una historia gráfica*. Debate.

Worden, D. (Ed.) (2015). *The Comics of Joe Sacco*. University Press of Mississippi.