

Autoras contemporáneas en el cómic español. María Medem, Ana Galvañ, Marta Cartu y Miriam Muñoz

Contemporary authors in Spanish comics. María Medem, Ana Galvañ, Marta Cartu and Miriam Muñoz

Marina Hernández Ávila

Ilustradora, investigadora y docente en la Universidad Internacional de La Rioja

Recibido: 14-01-2024

Aceptado: 09-04-2024

Publicado: 31-05-2024

Eva María Muñoz Seco

Diseñadora gráfica, ilustradora e investigadora

Cómo citar: Muñoz Seco, E. M., & Hernández Ávila, M. (2024). Autoras de vanguardia en el cómic contemporáneo español: María Medem, Ana Galvañ, Marta Cartu y Miriam Muñoz. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, (12), 166-179. <https://doi.org/10.4995/eme.2024.21019>

<https://doi.org/10.4995/eme.2024.21019>

Ese artículo está publicado bajo una licencia CC-BY-NC-SA

El cómic de autoras femeninas se ha incrementado en los últimos años en el panorama español y, su desarrollo expresivo y visual, se ha visto impulsado gracias a las editoriales especializadas en dar visibilidad y soporte a este tipo de publicaciones. Y es en el mercado de cómic para adultos donde han ganado en popularidad, evolucionando de la autoedición de fanzines alternativos con pequeñas tiradas, a ocupar los primeros puestos en las librerías españolas. Las redes sociales como Tik Tok e

The comic created by female authors has increased in recent years in the Spanish scene, and its expressive and visual development has been boosted by specialized publishers dedicated to giving visibility and support to this type of publication. It's within the adult comic market where they have gained popularity, evolving from self-publishing alternative fanzines with small print runs to occupying top spots in Spanish bookstores. Social media platforms like TikTok and Instagram have contributed to their dissemina-

Instagram, han contribuido a su difusión e impacto entre un público juvenil e internacional.

Partiendo de los escasos estudios académicos publicados sobre autoras de cómic contemporáneo español, se ha considerado realizar una investigación enfocada en la obra gráfica y trayectoria profesional de las autoras María Medem, Ana Galvañ, Marta Cartu y Miriam Muñoz. El estudio tiene como objetivo principal, el análisis comparativo de la obra gráfica de las autoras, así como de sus influencias estéticas y técnicas visuales utilizadas que demostrará, a modo de conclusión, el impacto e influencia en la narrativa gráfica española, en la actualidad.

Palabras clave

Cómic, ilustración, fanzine, vanguardia

tion and impact among a youthful and international audience.

Given the limited number of academic studies published on contemporary Spanish female comic authors, it has been considered to conduct research focused on the graphic work and professional trajectory of authors such as María Medem, Ana Galvañ, Marta Cartu, and Miriam Muñoz. The study aims primarily at a comparative analysis of the graphic work of these authors, as well as their aesthetic influences and visual techniques, which will demonstrate, in conclusion, their impact and influence on Spanish graphic narrative today.

Key words

Comic, illustration, fanzine, vanguard

1. Introducción

Siempre ha habido mujeres haciendo cómic, aunque eran una minoría puesto que hace años se consideraba que el público lector era principalmente masculino y, por lo tanto, el mundo del cómic estaba mayoritariamente reservado a autores masculinos. Sin embargo, estas mujeres, generación tras generación, han sido capaces de abrir huecos en el tejido masculino para que las siguientes autoras fueran ampliando sus referencias, animándose a dibujar, llegando a la actualidad, en la que encontramos a grandes autoras haciendo cómics, que no están dirigidos a un público únicamente femenino, sino a un lector universal y globalizado.

En la actualidad, tienen cada vez más visibilidad en el mundo del cómic, tanto a nivel nacional como internacional, y son referente tanto para autores como para autoras, diluyendo los límites existentes, o que se quisieron crear, entre el cómic hecho por mujeres y el cómic hecho por hombres.

En este artículo se ha hecho una selección representativa de las voces que podemos encontrar en nuestro país. La decisión de analizar a estas autoras concretas, está basada en la relevancia que han tenido y tienen sus obras, por un lado, a nivel gráfico y experimental, y por otro a nivel temático y conceptual, dotando a sus trabajos de perspectivas únicas y personales, con reconocimiento nacional e internacional. Todas ellas comparten estos puntos en común, además, son mujeres que no se dedican exclusivamente al mundo del cómic, sino que su práctica profesional engloba otras disciplinas como el diseño gráfico, la ilustración, la publicidad o el arte.

Estas mujeres han necesitado de medios alternativos a la edición tradicional para empezar a experimentar y divulgar sus historias. Se han servido del auge que vivió y que vive el mundo de la autoedición y la edición alternativa para generar redes y conexiones con otros autores y autoras, además de conocer el trabajo de otros, les ha servido como medio de autoformación.

El formato del fanzine les ha servido como medio de crecimiento y autoconocimiento, de ensayo y error, y de pensar no solo en la narración, en la composición o en la parte gráfica, sino en el objeto en sí, y cómo puede influir a la hora de contar historias. También la colaboración entre autoras, surgidas en espacios como el Colectivo Autoras de Cómic (AC) y los eventos de autoedición y cómic, han creado un entorno seguro y una red de contactos libre de prejuicios, en el cual poder unir esfuerzos frente a un mercado dominado por los autores masculinos.

2. Autoras clave de la investigación. Justificación y metodología

El desarrollo de la investigación se ha centrado en ofrecer una visión sólida y detallada de las autoras de cómic que, por sus características e influencias estéticas, previamente identificadas y debidamente catalogadas, han cumplido los requisitos para ser valoradas como autoras de referencia en el panorama del cómic contemporáneo español del siglo XXI.

Su trabajo que tiene un marcado carácter experimental y su gran interés en encontrar otras formas de narración gráfica, rompiendo con las bases más tradicionales del medio del cómic, han contribuido a que estas mujeres tengan una posición relevante y sean una gran influencia para las nuevas generaciones de autoras y autores, abriendo caminos a la diversidad y ofreciendo otros modelos de inspiración.

No obstante, en el proceso de búsqueda de información y de las fuentes documentales previas a la investigación, se ha planteado una fase inicial de reconocimiento de dichas referencias estéticas, a través del análisis de sus obras publicadas en el mercado editorial español, así como de su trayectoria profesional desde sus inicios hasta nuestros días, también dentro de otros medios gráficos e impresos.

Los resultados obtenidos de esta primera fase de la investigación fueron concluyentes para la previa selección de las cuatro autoras citadas en este artículo.

En este aspecto, y al tratarse de creadoras cuyo inicio de actividad tiene puntos en común, este artículo es, a su vez, una forma de potenciar su visibilidad en el marco académico y artístico de manera conjunta.

2.1. María Medem (Sevilla, 1994)

La ilustradora e historietista María Medem, licenciada en Bellas Artes, se inició en el mundo de la narrativa gráfica a través de la autoedición. Las primeras publicaciones las llevó a cabo en el extranjero, en editoriales alternativas. Influenciada por otros autores como Ana Galvañ, Andrés Pagán o Begoña García-Alén, entre otros, los primeros años de carrera participó en diversos fanzines. También publicó en antologías internacionales con diferentes editoriales: *Now* con Fantagraphics, *Club House* con Colorama y *Cube* con Cold Cube Press.

En su residencia en Barcelona amplió su red de contactos, gracias a su participación en eventos de autoedición y cómic como GRAF, en el cual pudo mostrar su trabajo realizado con los fanzines. El crítico cultural y reseñista de novela gráfica Gerardo Vilches, dedicó una crítica muy positiva de aquel encuentro; también la librería Fatbottom (especializada en arte, fotografía y cómic), se interesó por su trabajo y adquirió algunos ejemplares. Posteriormente, la editorial Apa-Apa Cómics, a través de uno de sus

miembros Toni Mascaró, descubrió en Fatbottom trabajo de la autora (Terrones y Costa, 2023).

María Medem publicó su primer cómic *Satori*, con el estudio, serigrafía y librería independiente Terry Bleu en 2018, Ámsterdam. El estudio dirigido por Hugo Rocci, especializado en ofrecer visibilidad a artistas internacionales a través de ediciones únicas, señalaba en el artículo publicado en People of print¹, «*I am really happy to publish artists that I believe in and deserve to be out there. Being independent means for me that I can respect the artists' choices and decisions*» (Pezzack, 2019, párr. 12). Con un total de 60 páginas, cubierta serigrafiada a cuatro colores e interior riso² impreso a tres colores y limitada a 200 ejemplares numerados.

En ese mismo año, con la imprenta Último mono ediciones y en colaboración con Hugo Espacio, publicó *Karate. Espejo silencioso*. Con un total de 36 páginas, cubierta serigrafiada y troquelada, impreso en riso a dos tintas con un total de 3 colores y una pequeña estampa colgante incluida; la primera

edición estuvo formada por 60 ejemplares y una segunda edición por 80 ejemplares. La imprenta Último mono ediciones, fundada en 2012 por estudiantes de arte en Sevilla, estaba especializada en trabajos en riso de autoedición con artistas afines. En la web de la imprenta encontramos, actualmente, varias estampas individuales; como una edición en riso a cuatro tintas en formato A3 titulada *Sol de otoño* (diciembre, 2022) (Último mono ediciones, s.f.). Entre los fanzines autoeditados, muy difíciles de adquirir, *Palique*, presentado en Gutter Fest 2017, *Déjà Vu* (2017), *Kinki Onírica* que recopilaba historietas de Tik Tok (2017), *Tregua* (2019) y con el Studio Fidèle (París): *Échos* (un trabajo poético sobre el reflejo del agua y el tacto) y *Cedars* (2021).

El proyecto propuesto a María Medem por la editorial Apa-Apa Cómics que vio la luz en 2018, la novela gráfica *Cénit* (ver Figura 1), consiguió un gran éxito. Obtuvo el premio de autora revelación en el 37 Salón del Cómic (Barcelona, 2019) y, además, el de ACDCómic a la mejor autora emergente, en el mismo año. Este proyecto la enmarcó como una autora destacada en el mercado del cómic español.

En *Cénit* se representa la confusión entre los sueños y la realidad y, como señala la autora en la

1 Empresa de medios de comunicación en Inglaterra.

2 Técnica de impresión que se realiza con una impresora de plantilla de la marca japonesa Riso, que en japonés significa "ideal, idóneo".

Figura 1. Viñeta de *Cénit*. María Medem, 2018



entrevista, en «no poder controlar tus actos y las distintas maneras de enfrentarse a esto, como se puede vivir una misma cosa de infinitas maneras, la relatividad que todo esto implica» (Jiménez, 2018, párr. 7). Los espacios representados son extensos para mostrar la libertad y la sensación de desolación. El dibujo busca narrar de forma sencilla y con pocos elementos. El uso del color como indica la autora «hace que las transiciones se entiendan, y se potencian las atmósferas y los estados de ánimo, me parece fundamental para que el cómic se comprenda» (13MDN, 2018, párr. 32). Hay una ausencia de narración que destaca esa irrealidad onírica y multitud de detalles simbólicos, de ahí la necesidad de controlar todo el proceso creativo.

En su último trabajo *Por culpa de una flor*, publicado por Blackie Books y Apa-Apa Cómics en 2023, la autora comenta en una entrevista para *Naturaleza entre Líneas*: «me guío por las sensaciones que provocan los colores más que porque sean descriptivos o realistas» (Fernández y López, 2023, p.74). Esta obra habla sobre la soledad y un viaje hacia el autoconocimiento de su protagonista que lucha por mantener con vida a una flor, a pesar de las inclemencias del tiempo.

Las influencias en su trabajo abarcan una variedad de disciplinas y medios, desde el arte contemporáneo hasta el cine, la literatura y la cultura pop. El trabajo de fotógrafos como Ramón Masats o Cristina García Rodero, entre otros. También Lawrence Alma-Tadema con el uso de las posiciones de las figuras, así como de Moebius, autor con el que retomó la lectura de cómic en su adolescencia y que destaca, la marco notablemente. También le interesa la estética del cine japonés de Akira Kurosawa o Takeshi Kitano (Terrones y Costa, 2023).

2.2. Ana Galvañ (Murcia, 1980)

Nacida en Murcia en 1980, estudió Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia, inicia su práctica profesional dentro del mundo de la publicidad, y se adentra en el terreno de la creación de cómic a partir de los treinta años. En la actualidad es ilustradora y dibujante de cómic y cuenta con una trayectoria de trabajo, tanto individual como colaborativo, con reconocimiento a nivel nacional e internacional.

Es una creadora que ha estado muy relacionada con el terreno del fanzine español, encontrándola en diferentes ferias de autoedición en el territorio nacional como el GRAF, Gutter Fest, Tenderte, etc. Cuenta con publicaciones de autoedición y en editoriales independientes, tanto nacionales como extranjeras (Ultrarradio, Autsáider, Fosfatina, Apa-Apa Cómics, KUS, Fantagraphics o Nobrow).

También ha contribuido a la divulgación del cómic nacional a través de diferentes acciones. Una de ellas es el proyecto colectivo Tik Tok Cómics³, que luego se reconvirtió en Tris Tras⁴. También ha sido comisaria, entre 2017 y 2019, de *La ciudad en viñetas*⁵, un ciclo de exposiciones que ha contado con la participación de diversos autores y autoras nacionales y contemporáneos, que tuvo lugar en el Centro Centro (Palacio de Cibeles, Madrid).

Es una mujer sin la que no se puede entender el cómic experimental en España. Y no solo por lo que se refiere a la influencia que ha tenido y tiene su obra, sino también por el papel de conectora, aglutinadora e irradiadora que ha jugado a nivel personal, creando redes, animando a artistas experimentales y difundiendo sus obras. (Terrones, 2023, p.157)

En una entrevista (Galvañ, 2018, p.113-114) confiesa que se inició tarde en el mundo de cómic, pero que sí era una gran lectora, leyendo todo lo que caía en sus manos (Moebius, *Elektra*, *Akira*, Enki Bilal, Daniel Clowes), así como publicaciones nacionales autoeditadas como el fanzine *Enfermo*, con Autores como Lola Lorente y Alberto Vázquez, y otras publicaciones como *BDBanda*, *El Manglar* y *Nosotros Somos Los Muertos*. Además, reconoce que una de sus mayores influencias y que la animó a dibujar fue conocer el trabajo de Lilli Carré.

Estas influencias del cómic independiente se pueden ver en sus primeros trabajos, en los que tiene una estética de línea clara, colores planos, personajes figurativos, con referencias al cine de terror y ciencia ficción. En la mayoría de las ocasiones sus historias parecen crípticas y fuera de lo común, dejando abierta la interpretación del significado al lector (ver Figura 2).

A través de la experimentación y las limitaciones de ciertas publicaciones o técnicas (como la risografía)⁶, ha ido evolucionando su estilo gráfico, derivando en la actualidad en el uso de formas geométricas, perspectivas muy marcadas, colores vibrantes

3 Proyecto que se creó en 2013 como plataforma en línea para dar apoyo y promoción sin ánimo de lucro, y visibilizar el trabajo de los autores y autoras nacionales. Publicaba historias autoconclusivas o seriadas.

4 En su perfil de Instagram se puede leer «Lugar de divulgación de cómic porque sí». <https://www.instagram.com/tris.tras/>

5 Fueron unos ciclos expositivos comisariados por varias personas, en las que se presentaba un gran mural, de forma bimestral, con el trabajo de diferentes autores y autoras de cómic de actualidad. <https://www.centrocentro.org/exposicion/la-ciudad-en-vinetas-balance>

6 Ella misma dice en una entrevista «En ese momento me voy a las dos tintas, o a una sola tinta, empiezo a experimentar con texturas, por ejemplo, a través de la risografía, y también con la composición de página» (Galvañ, 2018, p.118).



Figura 2. Naked. Ana Galvañ, s.f.

(parece que los tonos magentas y morados predominan en sus trabajos), tramas, texturas y degradados, con representaciones esquemáticas de las figuras humanas, que carecen prácticamente de rasgos, creando personajes singulares, experimentando con las composiciones de las viñetas y la página, generando en muchos casos, espacios imaginarios, fríos y asépticos. Todos estos recursos acompañan a la narración generando un halo de misterio y de atmósferas inquietantes, en mundos futuristas y deshumanizados, creando narraciones e historias anómalas, que requieren un esfuerzo por parte del lector, y que parece que es él mismo el que tiene dictaminar juicio sobre lo que se narra o la interpretación final, apelando a esa reflexión personal de cada uno, por lo que sus historias no tienen un único final, si no una



Figura 3. *Pulse enter para continuar.* Ana Galvañ, 2018

El espectador no es un receptor pasivo, al contrario, forma parte activa de la obra, descifrando códigos y terminando de construir la historia.

variedad de interpretaciones, y cada lector, de forma subjetiva, construye su propio final. El espectador no es un receptor pasivo, al contrario, forma parte activa de la obra, descifrando códigos y terminando de construir la historia. Crea puentes para que haya un diálogo entre el cómic, la historia y la narración, con el espectador/lector.

Tiene una marcada «influencia de la ciencia ficción de carácter filosófico (Julia Ducournau, Jonathan Glazer, Na Hong-jin o Gaspar Noé, por lo que respecta al cine; Philip K. Dick, Ursula K. Le Guin. O Fritz Leiber; en lo referente a la literatura)» (Terrones, 2023, p.158).

Ha publicado dos libros en solitario (además de varios fanzines), el primero *Pulse enter para continuar* (Apa-Apa Cómics, 2018), que es una recopilación de cinco historias cortas (por las que parece que siente predilección) algunas ya existentes y otras inéditas, y que fue nominado al premio a la mejor obra nacional del Salón del Cómic de Barcelona y a un premio Ignatz por la edición en inglés⁷, y *Tarde en Mcburger's* (Apa-Apa Cómics, 2020), que tiene sesenta y cuatro páginas (ver Figura 3).

Galvañ, tiene un interés muy claro por la narración, en muchos casos inquietantes y perturbadoras, algo que podemos observar en todo su trabajo, ya se de cómic o no, además de continuar con su particular estilo, con referencias al constructivismo ruso, empleando recursos como las formas geométricas, la linealidad, la simetría o la repetición.

En mi trabajo hay mucha influencia del diseño gráfico y de lo geométrico, producto de mis grandes referencias, que son la Bauhaus, el constructivismo ruso y las vanguardias de principios del siglo XX. Todo esto sumado a la influencia del cómic independiente contemporáneo. Intento no tener un estilo muy definido y ser libre de buscar nuevos recursos, pero siempre hay elementos recurrentes de los que no me puedo librar, como cierto tipo de composiciones, perspectivas y las gamas de color reducidas. (Jornet Gallego, 2019, párr.16)

Algo muy importante en su trabajo, como ella misma comenta en una entrevista (Galiano, 2019, párr.65) es el uso del color en la narración, que en muchas ocasiones usa para señalar situaciones, dirigiendo la mirada del lector a donde ella quiere, o para generar emociones en los personajes o sobre el lector; por lo que usa en color de forma narrativa también.

La combinación de toda su experiencia, sus referencias y sus intereses, la llevan a crear universos donde se adentra en mundos imaginarios, pero que fácilmente podemos identificar con nuestra realidad, creando la posibilidad de explorarla más allá de lo cotidiano, empleando la ciencia ficción como marco donde encajar sus narraciones, con un interés en mostrar partes insospechadas u oscuras del ser humano.

2.3. Marta Cartu (Barcelona, 1989)

Nace en 1989 en Barcelona y es Licenciada en Bellas Artes⁸. De las autoras que se presentan en este artículo es la que tiene más conexiones con el arte contemporáneo, en su web⁹ ella misma afirma (Cartu, s.f.), que su práctica artística se interroga acerca de la relación que establecemos con las narrativas visuales.

Creo imágenes a través del dibujo, que experimento a través de medios convencionales y digitales, entendiendo los procesos artísticos desde una mirada transdisciplinar. Me interesa la imagen y las secuencias visuales como constructoras de significados, y me interesa investigar sobre la relación entre el mensaje y el canal en el que se mueven éstas. (Cartu, s.f. párr. 2)

Por lo que, de momento, para poder desarrollar este punto de interés en su práctica artística, usa el medio del cómic, que le permite investigar y experimentar sobre la secuencialización de imágenes y experimentar con el concepto de espacio-tiempo.

El despertar de su interés por el mundo del cómic fue a una edad temprana (Terrones, 2023, p.156),

7 Publicada por Fantagraphics Books, editorial norteamericana de cómics alternativos.

8 Se puede consultar su curriculum completo en su página web <https://www.martacartu.com/?statement/> en la que nos da toda la información sobre su recorrido académico y profesional.
9 <https://www.martacartu.com/?statement/>

cuando descubre el manga a través de las series de *anime* como *Sakura, Furi Kuri, Kare Kano* y *Evangelion*, lo que la llevó a estudiar manga en la Escuela Joso. Además, por las visitas de Cartu a la librería Continuarà¹⁰, en la que Enric Piñeiro contaba con una gran cantidad de manga, conoció el cómic europeo, estadounidense y las primeras publicaciones de la editorial Ponent Mon¹¹. Fue impactante para ella conocer la obra de Joan Sfar y la corriente *Nouvelle Manga*¹². Muchas de sus referencias actuales las encuentra en el arte contemporáneo y el mundo de la educación, permitiéndole reflexionar sobre el proceso creativo. Un acontecimiento que propició el abrir su horizonte de expectativas fue la adaptación cinematográfica de *Persépolis*¹³ (2007) de Marjan Satrapi y Vincent Paronnaud, donde descubre una obra en la que una mujer muestra su subjetividad y cuenta lo que le pasa.

Algunas de sus influencias más actuales son los autores y autoras nacionales que están haciendo cómic experimental y Amanda Baeza, también editoriales como Fulgencio Pimentel y Apa-Apa Cómics.

Es una autora que también ha usado el mundo de la autoedición para explorar y experimentar a través del cómic sobre las narraciones. El formato *fanzine* permite investigar sobre diferentes cosas, ya no solo la parte gráfica y narrativa, si no también pensar en el formato y en la materialización, pensar en el objeto en sí, y en cómo puede acompañar a lo que se quiere contar.

Encontramos en algunos de sus *fanzines* una obra autobiográfica introspectiva, centrados en historias cortas que narran pequeñas reflexiones o hechos cotidianos, de una forma a veces, poética. En sus primeras obras se puede ver una gráfica con trazo suelto y orgánico, texturas irregulares y viñetas hechas a mano alzada, pero cada *fanzine* tiene su propia identidad. (Vilches, 2017, párr. 2)

Después de realizar y autopublicar varios *fanzines*, en 2019 le conceden la Beca Injuve de Creación, para desarrollar su obra experimental, *Hola Siri* (2021), que también autopublica y unos años más tarde es reeditada por Ediciones Marmotilla (2023). Este cómic parte de la idea de cómo sería la vida cotidiana de Siri si en vez de ser un asistente virtual fuera una persona de carne y hueso, a través de acompañarla en su día a día, Cartu nos invita a reflexionar sobre los malestares contemporáneos que la protagonista pueda ir viviendo. En esta obra, abandona el registro autobiográfico y nos muestra un interés por conceptos como la hiperconectividad y el hipertexto, apoyados en una gráfica y narrativa concreta, donde el lector encuentra viñetas que simulan las ventanas de lo que podría ser la interfaz del ordenador o un dispositivo móvil, situándolas forma dispersa formando la composición en las páginas. Los fondos sobre los que se encuentran estas ventanas son de dos tipos, podemos encontrar un tipo cuando Siri está en el trabajo o de camino a él, que es un espacio geométrico, aséptico, virtual y tecnológico, como ese espacio “dentro” del dispositivo, y otro fondo de color uniforme con alguna textura, cuando muestra a la protagonista en su vida personal (ver Figura 4).

Traslada las nuevas formas de comunicación que nos permiten las tecnologías a las páginas, para tratar temas como la precariedad y el pluriempleo, tratados desde la cotidianeidad del presente. También podemos reflexionar sobre el cambio que suponen estas tecnologías en la forma en la

10 Librería ubicada en Barcelona en la Via Laietana.

11 Editorial fundada en 2003 que en sus inicios se especializó en la publicación de obras de la *Nouvelle Manga*, ampliando posteriormente sus fronteras. <https://ponentmon.es/quienes-somos>.

12 Corriente que pretendía unir el manga y la BD (bande dessinée, la historieta franco-belga).

13 Adaptación cinematográfica del cómic homónimo, una obra autobiográfica, en el que la autora cuenta las etapas fundamentales que marcaron su vida en Teherán durante la revolución islámica, cuando era niña, y su complicada entrada en la vida adulta en Europa.

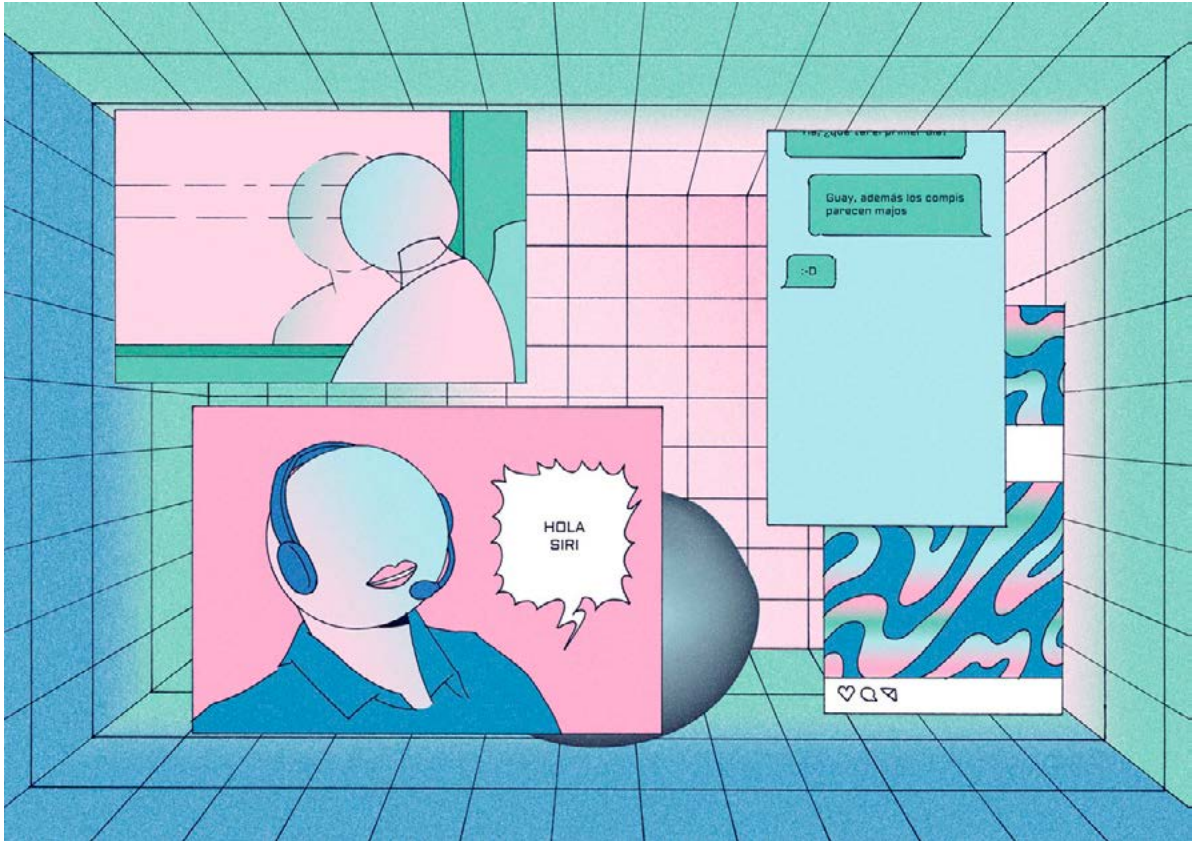


Figura 4. *Hola Siri*, Marta Cartu, 2021

que nos relacionamos en una sociedad permanentemente conectada.

Cartu hace un cómic conceptual, muy cercano al mundo del arte, una tendencia que existe en el cómic experimental actual más alternativo.

2.4. Miriam Muñoz (Madrid, 1985)

La ilustradora y autora de cómic Miriam Muñoz, conocida como Miriampersand¹⁴, comenzó los estudios de filosofía que dejó temporalmente para dedicarse al diseño gráfico. En la actualidad, compagina su trabajo como ilustradora, con el de diseñadora gráfica.

Ha colaborado con diferentes medios de prensa como el diario *El País*, la revista *Yorokobu* y *The New York Times* y marcas como Adidas, MINI, Opel o el Ayuntamiento de Madrid y la Fundación Telefónica, entre otros. En su página personal, Miriampersand detalla que la interesa lo que hay detrás de la

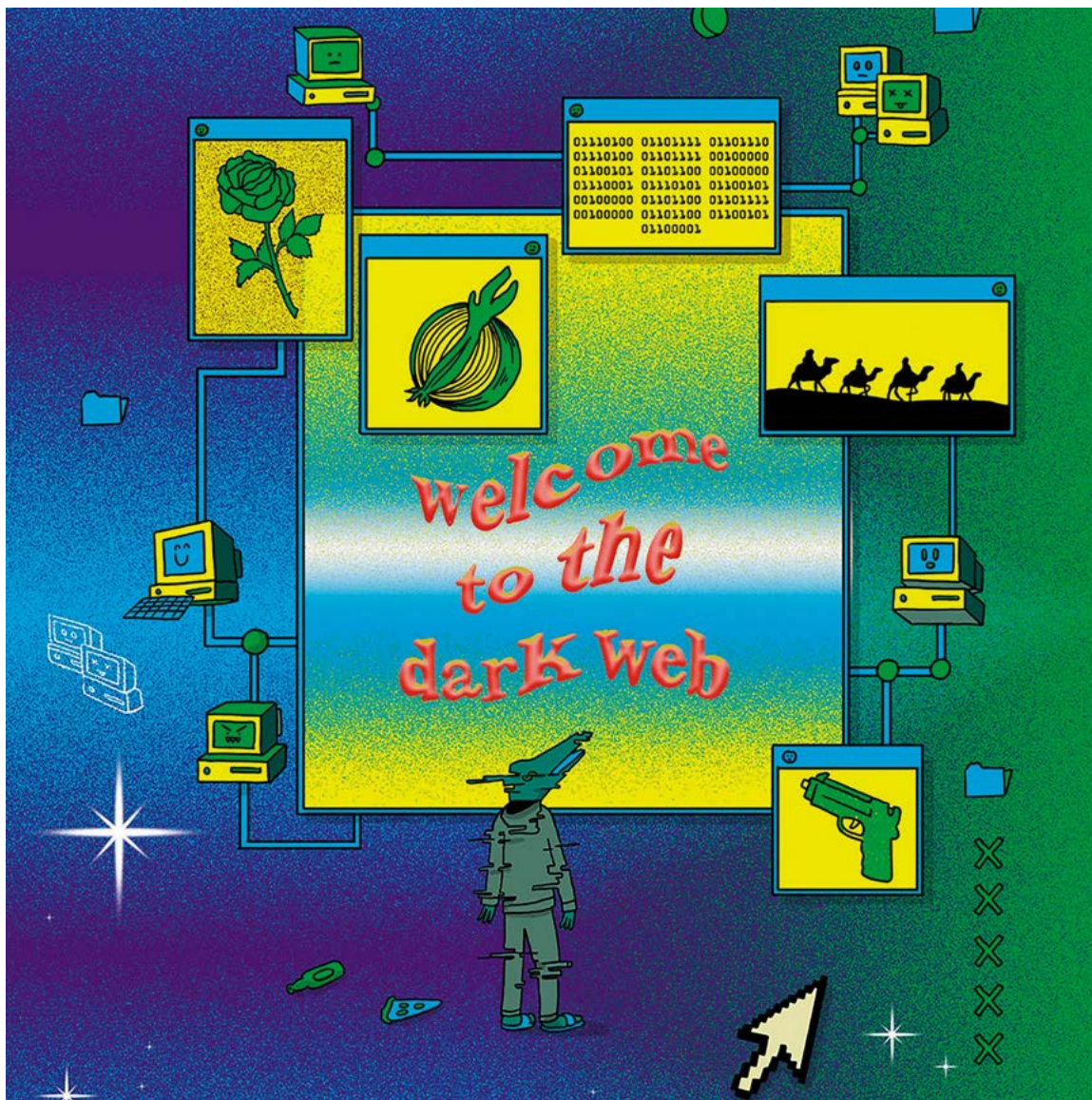
experiencia humana en tiempos caóticos, razón por la cual dibuja criaturas antropomorfas que poseen emociones humanas (miriampersand.com, s.f.). Como autoras de referencia señala a Ana Galvañ, Lisa Hanawalt, Leonie Bos, Hannah K. Lee y Micah Lidberg, entre otras (Terrones y Costa, 2023).

El primer cómic *Animal Print*, fue publicado en 2012 por Edicions de Ponent. Una editorial (extinguida) dedicada al mundo del tebeo y los productos nacionales de vanguardia, fundada en Alicante por Francisco Camarasa Pina en 1998 (Barrero y López, 2010). En esta primera publicación, narra su experiencia personal durante su estancia en Bristol. La dificultad para adaptarse en una ciudad extranjera, así como su tránsito a la madurez, dieron como resultado una primera muestra de lo que serían sus animales antropomórficos, un signo de identidad para posteriores trabajos (Terrones y Costa, 2023). En paralelo codirigió el fanzine *Una Buena Barba*. Una publicación centrada en la ilustración, de formato pequeño, con temática focalizada en la diversidad de identidades y la cultura queer.

¹⁴ Miriampersand es un pseudónimo que surge de la unión entre su nombre "Miriam" y "ampersand", palabra que lleva tatuada.

El Colectivo de Autoras de Cómic (AC), fundado en 2014 con la finalidad de agrupar a las autoras dentro de un mercado liderado por autores masculinos, acogió como miembro a Miriampersand (Autoras de Cómic, s.f.). En ese contexto, estableció contactos con otras autoras de cómic que la animaron a participar en proyectos como la antología de cómics y relatos breves *Enjambre*, publicada por Norma Editorial en 2014. Tomo coordinado por la también ilustradora Susana Martín, con prólogo de Ana Miralles y epílogo de Marika Vila, compuesta por 17 cómics y dos relatos cortos ilustrados por autoras destacadas nacionales e internacionales de la actualidad como: Ana Galvañ, Sonia Pulido y Míriam Muñoz, entre otras (Norma Editorial, s.f.). Y otra antología publicada por la Editorial Elvira en 2016, de carácter más experimental, titulada *Teen Wolf*. Un trabajo que reúne a varias autoras para realizar una revisión del mito del hombre-lobo y la película estrenada en 1985, dirigida por Rod Daniel. Formada por una serie de relatos alojados en el portal de Tik Tok cómics de Ana Galvañ, espacio coordinado anteriormente

Figura 5. Viñeta de *Internet Sublime*, Miriampersand, 2021



Las autoras contemporáneas de cómic español investigadas, han demostrado que la narrativa gráfica puede contribuir a la lucha conjunta por un espacio de igualdad y de cooperación entre creadoras (...)

por Miriampersand, recopilados y publicados en el volumen en colaboración con Fosfatina¹⁵ (Editorial Elvira, s.f.).

El trabajo creativo de Miriampersand, se caracteriza por el uso de colores planos, con claros detalles de iconografía pop, combinados para crear escenas vibrantes, interpretadas por animales con emociones humanas. En su último trabajo *Internet Sublime* (ver Figura 5), publicado por la Editorial Saprísti en 2021, el protagonista es un cocodrilo que está en crisis y busca respuestas a sus preguntas en lugares peculiares, como la Dark Web. Para el desarrollo de este último volumen, iniciado en 2016, realizó un trabajo de introspección y análisis sociológico. Podemos encontrar, en esta obra, algunas referencias al filósofo e historiador Paul-Michel Foucault, entre otros.

La participación en ciclos de exposiciones, como *La ciudad en viñetas* en CentroCentro (Madrid, 2017) y comisariada por Ana Galvañ, acercó su obra al público madrileño. La muestra dedicada a las historietas sobre Madrid presentaba, cada tres meses, a una autora diferente. La obra de Miriampersand, mostraba a unas palomas madrileñas en la sala de espera del médico (CentroCentro, s.f.).

También la exposición llevada a cabo en 2022, en el Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, *Constelación gráfica. Jóvenes autoras de cómic de vanguardia*. Una muestra que pone en valor el uso del color y la experimentación narrativa, sobre diferentes soportes aparte del cómic en papel en las obras de nueve artistas. En la mesa redonda celebrada por las artistas de la exposición, *Las fronteras del cómic*, Miriampersand señala que «el cómic es una fusión perfecta entre escribir y dibujar que también es como una película, pero con presupuesto infinito porque tú puedes crear personajes increíbles y efectos especiales, sola en tu casa» (CCCB, s.f., 5m4s).

3. Conclusiones

Las autoras contemporáneas de cómic español investigadas, han demostrado que la narrativa gráfica puede contribuir a la lucha conjunta por un espacio de igualdad y de cooperación entre creadoras y de apertura expresiva a través de nuevas vías de experimentación, tanto gráfica, como conceptualmente.

El carácter innovador en sus trabajos puso en relieve el medio del fanzine como terreno de autoformación y de desarrollo creativo, introduciendo nuevas prácticas gráficas en un mercado más tradicional. Aunque cada una de las autoras estudiadas tiene su estilo único y distintivo, existen algunos puntos en común que se han identificado a lo largo de la investigación y que desafían las convenciones narrativas tradicionales, ofreciendo nuevas perspectivas sobre el género del cómic.

El uso expresivo del color, con una paleta variada y, a menudo, saturada para crear atmósferas emocionales que añaden capas de significado

y profundidad a las historias. Composiciones dinámicas que experimentan con el diseño de página y la disposición de las viñetas para guiar la narrativa y crear un flujo visual dinámico. Las temáticas contemporáneas como la identidad, la sociedad, la política, el género y la cultura popular que las autoras incorporan junto a elementos autobiográficos o personales, con una narrativa íntima que les permite crear historias auténticas. El uso de las redes sociales para promocionar su trabajo y conectar con la audiencia internacional.

En conjunto, estas autoras no solo contribuyen a diversificar la representación en el mundo del cómic, sino que también desafían las expectativas del medio y ofrecen nuevas formas de explorar la narrativa visual. Su trabajo inspira a otros artistas y amplía el alcance y la relevancia del cómic como forma de arte.

Bibliografía

- Alonso, J. (2021, noviembre 7). *Territorio 9—Cierre del Manga Barcelona, La Fanzinoteca y Marta Cartu—07/11/21*. RTVE.es. <https://www.rtve.es/play/audios/territorio-9/cierre-del-manga-barcelona-fanzinoteca-marta-cartu/6187319/>
- Autoras de Cómic. (s.f.). *Sobre el colectivo autoras de cómic*. <https://asociacionautoras.blogspot.com/p/sobre-la-asociacion.html>
- Barrero, M. y López, F. (2010). *Francisco Camarasa Pina*. Tebeoesfera. Cultura gráfica. https://www.tebeoesfera.com/autores/camarasa_pina_francisco.html
- Cartu, M. (s. f.). *Statement*. Recuperado 19 de diciembre de 2023, de <https://www.martacartu.com/?statement/>
- Cartu, M. (2023). *Hola Siri*. Ediciones Marmotilla.
- CCCB. (s.f.). *Las fronteras del cómic. Con Ana Galvañ, Marta Cartu, Genie Espinosa, María Medem y Miriampersand*. [Video]. <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/las-fronteras-del-comic/241644>
- CentroCentro. (s.f.). *La ciudad en viñetas. Miriampersand*. <https://www.centrocentro.org/exposicion/la-ciudad-en-vinetas-miriampersand>
- Editorial Elvira. (s.f.). *Teen Wolf*. <https://editorialelvira.com/product/teen-wolf/>
- Fernández, M. y López, A. (2023). Naturaleza entre líneas: Por culpa de una flor entrevistamos a María Medem. *NaturalMente*, (39), 72-75. <https://revista.mncn.csic.es/nm39/71/>
- Galiano, I. (s. f.). *Comic Experimental—Entrevista a Marta Cartu (Hola Siri)—Sala de peligro*. Cuonda. Recuperado 22 de diciembre de 2023, de <https://cuonda.com/sala-de-peligro/comic-experimental-entrevista-a-marta-cartu-hola-siri>
- Galiano, I. (2019, octubre 9). Ana Galvañ: «Creo que ha hecho bastante daño llamar novela gráfica a los cómics» - *Jot Down Cultural Magazine*. <https://www.jotdown.es/2019/10/ana-galvan-creo-que-ha-hecho-bastante-dano-llamar-novela-grafica-a-los-comics/>
- Galvañ, A. (2018). Entrevista con Ana Galvañ. *CuCo, Cuadernos de cómic*, 10, 112-136. <https://doi.org/10.37536/cuco.2018.10.1188>
- Galvañ, A. (2020). *Tarde en McBurger's* (Primera edición). Apa Apa Cómics.

- Galvañ, A. (2022). *Pulse enter para continuar* (Primera edición en la colección Abrigaditos: febrero de 2022). Apa Apa Cómics [Barcelona]; WorldCat.
- Gandolfo, A., Turnes, P., & Vazquez, L. (2021). Introducción: La historieta desbordada y estallada. Un lenguaje mutante. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 125. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi125.4550>
- Jiménez, J. (12 de noviembre de 2018). 'Cenit', un thriller sobre los sueños y el sonambulismo. Rtve. <https://www.rtve.es/noticias/20181112/cenit-thriller-sobre-suenos-sonambulismo/1833900.shtml>
- Jornet Gallego, R. (s. f.). *Ana Galvañ: Cómo revolucionar con un cartel el Salón del Cómic de Barcelona | Blog*. Domestika. Recuperado 21 de diciembre de 2023, de <https://www.domestika.org/es/blog/1890-ana-galvan-como-revolucionar-con-un-cartel-el-salon-del-comic-de-barcelona>
- Norma Editorial. (s.f.). *Enjambre*. <https://www.centrocentro.org/exposicion/la-ciudad-en-vinetas-miriampersand>
- Márquez López, M. J. (2019). Deformes y animalizadas: La subversión de tres autoras de cómic ante el canon físico patriarcal. *Investigaciones Feministas*, 10(1), 115-132. <https://doi.org/10.5209/infe.64111>
- Mendoza, V. (2016, mayo 4). *Cuando la mirada del lector termina el cómic*. <https://www.yorokobu.es/ana-galvan/>
- Pezzack, H. (6 de marzo de 2019). *Terry Bleu*. People of print. <https://www.peopleofprint.com/studio/terry-bleu/>
- Ponent Mon | Ponent Mon pone a tu disposición en español algunos de los más reputados autores del cómic internacional: Jiro Taniguchi, Aurélie Aurita, Frédéric Boilet, W. Vance, Dave SIM, Émile Bravo, Nicolas de Crécy, Franz ...* (s. f.). Recuperado 22 de diciembre de 2023, de <https://ponentmon.es/miriampersand.com>. (s.f.). *About Miriampersand*. <https://cargocollective.com/miriampersand/About-Miriampersand>
- 13MDN. (9 de diciembre de 2018). *Entrevista a María Medem*. 13 millones de naves. Revista de cómics. <https://13millonesdenaves.com/entrevista-a-maria-medem/>
- Pons, Á. (2021, noviembre 3). «La narración multiforme», por Álvaro Pons. *Gràffica*. <https://graffica.info/la-narracion-multiforme-por-alvaro-pons/>
- Roas, D. (Ed.). (2022). *Las creadoras gráficas españolas y lo fantástico en el siglo XXI*. Iberoamericana; Vervuert.
- Terrones, M., y Costa, J. (2023). *Constelación gráfica. Jóvenes autoras de cómic de vanguardia*. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.
- Último mono ediciones. (s.f.). *Risografía*. <https://ultimomono.com/#risografia>
- Vilches, G. (2017, noviembre 1). *Los fanzines de Marta Cartu*. <https://thewatcherblog.wordpress.com/2017/11/01/los-fanzines-de-marta-cartu/>

Marina Hernández Ávila. Doctoranda en la Facultad de Bellas Artes de la UCM, Licenciada en Bellas Artes, cuenta con un Grado Superior en Ilustración. Combina su trabajo de ilustradora con el de docente en UNIR y otros centros, en las áreas de producción editorial, diseño e ilustración. Forma parte del grupo de investigación DiSEA.

Eva María Muñoz Seco. Doctoranda en la Facultad de Bellas Artes (UCM). Licenciada en Publicidad y RRPP por la Universidad Nebrija, Máster en Diseño Gráfico Digital (UNIR). Trabajó en estudios de publicidad como directora de arte. En la actualidad, compagina su investigación en el grupo DiSEA, con proyectos en formación online para Madrid Digital, diseño e ilustración.