



ISSN: 3045-5855  
DOI: 10.63206/GDI/2025.3.5

# Exploraciones gráficas y narrativas: autoras españolas en el cómic de ciencia ficción

**Graphic and Narrative Explorations: Spanish Women  
Authors in Science Fiction Comics**

Marina Hernández Ávila: Universidad Internacional de La Rioja, España.  
[marina.hernandez-externo@unir.net](mailto:marina.hernandez-externo@unir.net)

**Fecha de Recepción:** (22/10/2025)

**Fecha de Aceptación:** (11/11/2025)

**Fecha de Publicación:** (01/12/2025)

**Resumen:** En este estudio se analiza el trabajo de varias creadoras españolas que han incorporado el género de la ciencia ficción en el cómic contemporáneo, explorando nuevas posibilidades gráficas y narrativas. Partiendo de la evidencia de la escasa visibilidad que las mujeres han tenido tradicionalmente en este ámbito, se busca poner de relieve cómo sus propuestas han contribuido a ampliar los límites del medio y del



propio género, utilizando la ciencia ficción como una herramienta para abordar temas sociales, identitarios y existenciales del presente. La investigación se basa en un análisis visual y narrativo de una selección de obras representativas, atendiendo a elementos formales y temáticos que revelan la diversidad y experimentación de sus planteamientos. El artículo se organiza en una introducción teórica sobre el cómic de ciencia ficción en España, seguida del estudio de casos de cinco creadoras contemporáneas, y concluye con una discusión de los resultados y las principales aportaciones. Los hallazgos muestran una tendencia común a concebir el cómic como un espacio de experimentación crítica y personal, donde la ciencia ficción actúa como metáfora del presente y como vía para cuestionar la realidad. Este trabajo contribuye a visibilizar el papel de las mujeres en la renovación del cómic español.

**Palabras clave:** cómic; ciencia ficción; autoras; Ana Galvañ; Ana Oncina; Marta Cartu; Miriampersand; Anabel Colazo.

**Abstract:** This study analyzes the work of several Spanish female creators who have incorporated the science fiction genre into contemporary comics, exploring new graphic and narrative possibilities. Based on the evidence of the limited visibility that women have traditionally had in this field, the aim is to highlight how their proposals have contributed to expanding the boundaries of the medium and of the genre itself, using science fiction as a tool to address social, identity-related, and existential issues of the present. The research is grounded in a visual and narrative analysis of a selection of representative works, examining formal and thematic elements that reveal the diversity and experimentation present in their approaches. The article is organized into a theoretical introduction on science fiction comics in Spain, followed by case studies of five contemporary female creators, and concludes with a discussion of the results and main contributions. The findings show a common tendency to conceive comics as a space for critical and personal experimentation, where science fiction functions as a metaphor for the present and as a means to question reality. This work contributes to making visible the role of women in the renewal of Spanish comics.

**Keywords:** comic; science fiction; women authors; Ana Galvañ; Ana Oncina; Marta Cartu; Miriampersand; Anabel Colazo.

### Cómo citar el artículo (APA 7<sup>a</sup>):

Hernández Ávila, Marina (2025). Exploraciones gráficas y narrativas: autoras españolas en el cómic de ciencia ficción. *GDI. Género, Diseño e Innovación*, (3), 70-89  
10.63206/GDI/2025.3.5

# **Exploraciones gráficas y narrativas: autoras españolas en el cómic de ciencia ficción**

## **Graphic and Narrative Explorations: Spanish Women Authors in Science Fiction Comics**

**Marina Hernández Ávila:** Universidad Internacional de La Rioja, España.  
[marina.hernandez-externo@unir.net](mailto:marina.hernandez-externo@unir.net)

### **1. Introducción**

El cómic de ciencia ficción es uno de los géneros más extendidos y populares dentro del mundo de la historieta, con una amplia producción a lo largo de los años. A través de sus relatos, ha establecido vínculos entre el futuro y el presente, poblando el imaginario colectivo de viajes al espacio, sociedades hiperindustrializadas, desarrollos tecnológicos y genéticos, ovnis, extraterrestres, viajes en el tiempo o distopías. “La ciencia ficción, tanto en cine como en literatura, se asentó con firmeza en el imaginario de los cincuenta. Las mutaciones, experiencias alienígenas o radiactivas activaban las sorprendentes transformaciones de las tramas” (Ana Merino, 2022, p.161), consolidándose como un lenguaje simbólico capaz de reflejar las transformaciones sociales y culturales de cada época, convirtiéndose en un medio idóneo para la reflexión crítica y la experimentación visual.

Se ha empleado como reflejo de lo que ocurre a nivel social y en algunos momentos de la historia, se ha utilizado para adoctrinar, denunciar o visibilizar determinados problemas. La ciencia ficción ha sido un mero vehículo para expresar diferentes inquietudes o explorar otras cuestiones, brindando al creador la posibilidad de inventar universos, con una libertad tanto plástica como simbólica.

En el panorama del cómic español del último siglo, se ha vivido, desde aproximadamente 2016, un auge y una nueva edad de oro del cómic de ciencia ficción, debido a diferentes razones, como la apertura a la diversidad de etnia y género por parte de las editoriales, lo que ha supuesto una experimentación en los argumentos y la gráfica, además del uso y el desarrollo de las nuevas tecnologías y el auge de los nuevos soportes digitales (Elisa McCausland y Diego Salgado, 2020).

Esta narrativa futurista se comporta como un lenguaje universal; sus cómics pueden leerse y comprenderse fuera de su contexto cultural original, gracias a narrativas y recursos visuales que conectan con audiencias de distintos orígenes, convirtiendo a la ciencia ficción en un dialecto del presente, que conecta con una sociedad cada vez más globalizada y conectada. Permite crear diversas posibilidades expresivas, proponiendo nuevos caminos para desarrollar formas poco exploradas o temáticas con otras perspectivas. Se pueden encontrar mezclas de este género con el humor, lo grotesco, lo autobiográfico y la crítica social, entre otras combinaciones. Su uso se convierte en un mero vehículo para explorar los temas desde otros puntos y experimentar con la narración, con la viñeta, con el espacio, con los colores y con la gráfica; ayuda a proponer nuevas formas de pensar y representar el futuro, conectando con el presente. Se crean y se producen formas que generan un contraste entre imágenes extrañas y familiares, en parte armonizándolas, creando universos creíbles, borrando la frontera entre la realidad y la ficción.

El cómic, durante años, se ha concebido como un mundo principalmente masculino, tanto entre los autores como entre los lectores, por lo que las mujeres tenían un espacio reducido. Con el tiempo, esta idea ha ido cambiando y ahora se pueden encontrar grandes narradoras visuales que han creado y crean historias que ya no se dirigen únicamente a un público femenino, sino a un espectro lector amplio y globalizado.

Sin embargo, dentro del panorama español, la presencia y el reconocimiento de las mujeres creadoras en este ámbito han sido escasos, tanto desde la crítica académica como en el mercado editorial. En los últimos años, la incorporación de voces femeninas no solo ha contribuido a renovar las narrativas del cómic de ciencia ficción, aportando miradas diversas sobre cuestiones como la identidad, la tecnología o la condición humana, sino que también, las creadoras han aprovechado las posibilidades del imaginario futurista para explorar recursos gráficos y conceptuales propios. De este modo, las investigadas emplean el género como un espacio para potenciar sus narraciones y abrir caminos alternativos que permiten representar sus inquietudes, obsesiones y preocupaciones respecto al mundo contemporáneo.

El objetivo principal de este estudio es analizar cómo estas ilustradoras emplean los recursos gráficos y narrativos del género para explorar temas sociales y existenciales, al tiempo que amplían los límites expresivos del medio. Se parte de la hipótesis de que la ciencia ficción, en manos de estas creadoras, funciona como una herramienta de experimentación estética y reflexión crítica sobre el presente, más allá de los códigos tradicionales del género.

Para ello, la investigación adopta una metodología cualitativa basada en el análisis visual y narrativo de una selección de autoras representativas por su innovación; Ana Galvañ, Ana Oncina, Marta Cartu, Miriampersand y Anabel Colazo. Se examinan aspectos formales (uso del color, composición, estructura de la viñeta) y temáticos (identidad, precariedad, feminismo, tecnología), completados con una revisión bibliográfica sobre la evolución del cómic de ciencia ficción y el papel de las mujeres en este campo.

El artículo se estructura en tres partes: una introducción teórica sobre la evolución del cómic de ciencia ficción en España; un análisis detallado de las obras seleccionadas; y una discusión final en la que se exponen los resultados y las conclusiones derivadas del estudio.

## 2. Metodología

La investigación se centra en el análisis de voces femeninas del cómic español dentro del género de la ficción especulativa. Previamente, se realizó un estudio del desarrollo del cómic de ciencia ficción en España para contextualizar sus obras y entender las tendencias generales del medio.

A partir de ese panorama, se identifican los recursos empleados por las autoras seleccionadas para abordar temáticas como la identidad, la precariedad y otras problemáticas sociales.

La muestra está compuesta por cinco artistas, seleccionadas por su relevancia dentro del mundo de la ilustración y el cómic, su carácter experimental y su capacidad de innovar en la narración gráfica. Estas creadoras se consideran referentes e influencias para las nuevas generaciones de creadores y creadoras.

Se realizó un análisis del contenido gráfico de sus obras, contemplando aspectos como el uso del color, la estructura de la viñeta o la composición, y narrativos como las temáticas o los recursos expresivos. Además, se tomó como referencia la bibliografía existente sobre la presencia de las mujeres en el cómic español y la evolución del género de ciencia ficción.

Finalmente, se compararon los resultados para identificar patrones comunes en el uso del género como herramienta expresiva.

Durante el proceso de redacción, se ha empleado la inteligencia artificial generativa como herramienta de apoyo para la revisión lingüística y la traducción del resumen al inglés. Todas las decisiones interpretativas, analíticas y críticas han sido realizadas por la investigadora, garantizando la autoría y la integridad académica del trabajo.

### **3. Apuntes sobre el cómic de ciencia ficción en España**

Durante un tiempo, la narrativa futurista se asoció a los hombres, tanto creadores como lectores, pero en realidad siempre han existido autoras dentro del género. Algo similar sucedió en el ámbito del cómic, tradicionalmente monopolizado, en su mayoría, por los autores y por un público considerado masculino. Esto ha ido cambiando con el tiempo, y en la actualidad, se pueden encontrar grandes creadoras que trabajan tanto en el cómic como en la ciencia ficción, realizando propuestas innovadoras desde diferentes puntos de vista, perspectivas y experimentaciones gráficas.

La introducción del cómic de ciencia ficción estadounidense en la década de 1930 influyó en el desarrollo del género en España. Eran historias que se centraban en figuras heroicas, como *Flash Gordon* (Alex Raymond, 1975-1976), enfrentadas a villanos, y sentaron las bases de esta narrativa gráfica durante años. No será hasta los años sesenta cuando el cómic español comience a experimentar una transformación notable, marcada por una renovación del lenguaje visual y narrativo, lo que supone una ruptura respecto a la tradición de este género en el cómic. En los años setenta y ochenta existe un gran auge impulsado, en parte, por la aparición de revistas dedicadas a la historieta.

En apenas diez años el contenido de las viñetas cambió radicalmente. La historieta dejó de ser un producto industrial destinado al gran público y que difundía historias de evasión o, incluso, adoctrinamiento ideológico para transformarse en un medio con aspiraciones artísticas en la búsqueda de lectores selectos y críticos (Antonio Altarriba, 2008, p.7).

En los años noventa este género en España experimentó un descenso, debido a la falta de medios editoriales que facilitaran su publicación. Sin embargo, en el siglo XXI, con la consolidación del término novela gráfica, el cómic destinado al público adulto logró liberarse de ciertas limitaciones temáticas y editoriales. A partir de entonces, se observa un resurgir del género a nivel nacional.

El cómic de autor encontró nuevos formatos y editoriales dispuestas a publicar obras más personales, los y las creadoras comenzaron a experimentar gráfica, conceptual y temáticamente, utilizando el lenguaje de la ciencia ficción como vehículo para expresar diferentes inquietudes, reinterpretando los códigos más tradicionales del género.

En este contexto nacen diferentes editoriales especializadas, como Sinsentido (1999), Astiberri (2001), Ponent Mon (2003) o Apa-Apa (2008), que propician la visibilización del cómic en nuestro país, recuperando clásicos internacionales y promoviendo las obras nacionales.

Se alteran las coordenadas narrativas, viéndose desplazados el exotismo de mundos lejanos y la aventura como elemento activador de la trama narrativa característicos de las historietas de la tradición anterior, que se ven ahora sustituidos por un cariz más reflexivo. El viaje espacial sirve como una coartada para adentrarse en otros abismos acaso más profundos que los ignotos espacios interestelares. (José Manuel Trabado, 2018, p.471).

En 2015, Mayte Alvarado publica *E-19* (El verano del cohete) y en 2016 Emma Ríos publica *I.D.* (Astiberri), lo cual supone la introducción de las mujeres al mundo del cómic de narrativa futurista.

En este contexto voces como la de Emma Ríos y Mayte Alvarado son un aporte reseñable para estudiar la evolución del cómic de ciencia ficción en España. Ambas inician una reflexión también sobre la identidad y la soledad que, sin ser marcas temáticas exclusivamente asociadas a la creación realizada por mujeres, sí que suponen una traducción del universo de la novela gráfica femenina al universo temático de la ciencia ficción. (José Manuel Trabado, 2018, p.474).

A partir de este momento, comienzan a emerge voces femeninas en el mundo del cómic que adquieren la relevancia que merecen dentro del panorama contemporáneo.

#### 4. Autoras seleccionadas

Las creadoras que se van a analizar en este artículo han sido seleccionadas por la singularidad de su lenguaje gráfico, así como por el tratamiento y la elección de sus temáticas y el desarrollo de sus narrativas. Poseen una mirada amplia y variada, rompen con los cánones establecidos para el cómic hecho por mujeres, el cual ya no se dirige únicamente a un público femenino, sino a un lector universal y globalizado.

Son autoras que han recurrido a otros medios para trabajar esa experimentación, especialmente el terreno del *fanzine*, recurso han utilizado para explorar nuevos temas, narrativas, representaciones gráficas, etc. A través de este formato, han divulgado y visibilizado su trabajo y su perspectiva, desde el autoconocimiento y la autoformación, aprovechando la libertad que este medio ofrece, ya que no existen límites, pues no está ligado a ningún medio de publicación o de distribución tradicional. El *fanzine* ha funcionado como una herramienta de exploración personal, convirtiéndose en un soporte para poder plasmar todas las inquietudes de las creadoras, al margen de los canales tradicionales. Constituye un espacio donde construir y reconstruir, un ámbito de expresión y divulgación a pequeña escala.

A este ámbito, además, se le añade la convivencia que se desarrolla en los eventos y ferias de autoedición, donde participa una amplia comunidad artística que emplea diferentes lenguajes,

favoreciendo la retroalimentación y el intercambio de ideas<sup>1</sup>.

Se genera un entorno único en el que quienes crean y editan conviven e intercambian experiencias y contactos, algo que deriva, entre otras cosas, en poder realizar trabajos colaborativos, creando pequeñas alianzas. Es un espacio sin prejuicios, donde se pueden encontrar no solo cómics, sino otro tipo de publicaciones, utilizando lenguajes y temáticas muy diferentes, generando un universo especialmente rico, potente y fuera de los límites más ortodoxos de las publicaciones tradicionales, “La falta de prejuicios y las ganas de abrir la mente a otras cosas están ahí” (Ana Galvañ, 2018, p.116).

Estas artistas miran al cómic como un lenguaje para explorar, con el fin de contar sus propias obsesiones e inquietudes, creando obras únicas y abriendo otros caminos para la exploración.

#### **4.1. Ana Galvañ**

Nace en Murcia en 1980. Ana Galvañ es Licenciada en Bellas Artes e inició su trayectoria profesional en el ámbito de la publicidad. No fue hasta después de cumplir treinta años cuando comenzó a dedicarse a la creación de cómics. Cuenta con una amplia trayectoria y su obra es reconocida a nivel nacional e internacional.

En sus inicios estuvo muy relacionada con el terreno fanzinero español, utilizando este medio para publicar sus trabajos y se la podía encontrar en diferentes ferias de autoedición del territorio nacional<sup>2</sup>. Está muy vinculada a la autoedición y a la edición independiente, publicando algunas de sus obras en editoriales de este tipo, tanto nacionales como internacionales.

También ha contribuido a la divulgación del cómic nacional con el proyecto colectivo TikTok Cómics<sup>3</sup>, que luego se reconvirtió en Tris Tras<sup>4</sup>. Ha sido comisaria, entre 2017 y 2019, de *La ciudad en viñetas*, un ciclo de exposiciones que realizó en el Centro Centro (Palacio de Cibeles, Madrid)<sup>5</sup>.

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. (Montserrat Terrones, 2023, p.157).

---

<sup>1</sup>Sobre los festivales de autoedición, Galvañ afirmaba “[...] existe una retroalimentación tremenda, que enriquece la calidad del cómic en general. Hablo de la autoedición a todos los niveles: a mí lo que me más me interesa es el cómic, pero también me aporta mucho ver *fanzines* de diseño gráfico, de poesía, de cualquier otro ámbito. Y todo eso hace progresar el medio” (Ana Galvañ, 2018, p.116).

<sup>2</sup> “Yo empecé muy fuerte con Ultrarradio, que luego, desgraciadamente, se ha ido desinflando. Ahí había gente muy potente. Estaban Davín, Mireia Pérez, Puño, José Ja Ja Ja... Era un referente. A raíz de eso, empecé a moverme en los festivales de autoedición. [...] Todo esto me influyó mucho. Esta generación tenía una nueva visión que aportó mucho [...] Quizás sin todo eso yo no hubiera desarrollado mi trabajo de la manera en la que lo he hecho. Creo que he tomado un buen camino, pero, seguramente, yo sola no habría tomado ciertas decisiones.” (Ana Galvañ, 2018: p.115-116)

<sup>3</sup> 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.

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

<sup>5</sup> 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-viñetas-balance>

Sus primeros trabajos, tienen un estilo gráfico diferente al actual, aunque ya se vislumbran referencias al cine de terror y ciencia ficción. Sus relatos presentan una estructura enigmática y poco convencional.

A través de la experimentación y el uso técnicas, como la risografía<sup>6</sup>, comienza a transformar su estilo, haciendo uso de las formas geométricas, perspectivas marcadas y colores vibrantes. Incorpora tramas, texturas y degradados, y esquematiza las figuras humanas hasta el punto de carecer prácticamente de rasgos, creando personajes singulares. Experimenta con la composición de las viñetas para crear narraciones alteradas, generando espacios imaginarios, fríos y asépticos, contribuyendo a crear un ambiente misterioso e inquietante.

Utiliza recursos como la geometría, la linealidad, la simetría o la repetición para construir mundos futuristas y deshumanizados. Estas características dan lugar a narraciones anómalas que exigen una participación activa del lector, quien debe interpretar y completar la historia. De este modo, las obras admiten múltiples lecturas o desenlaces, tantos como lectores. Ana Galvañ invita a esa reflexión personal, donde el público se convierte en parte activa de la obra, descifrando códigos y terminando de construir la historia; de este modo, crea puentes entre el cómic y el lector.

Un aspecto central de su trabajo, como ella misma comenta en una entrevista (Iván Galiano, 2019, pár.65) es el uso del color en la narración. En muchas ocasiones lo emplea para subrayar situaciones específicas, dirigir la mirada del lector o generar emociones en los personajes y en el propio lector, por lo que el color adquiere una función tanto narrativa como comunicativa.

Ana Galvañ muestra una marcada influencia de la ficción especulativa 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 (Montserrat Terrones, 2023, p.158).

La combinación de su experiencia, referencias e intereses, la impulsa a crear mundos imaginarios conectados con la realidad del presente, donde la ciencia ficción funciona como herramienta para explorar las dimensiones ocultas del ser humano, promoviendo nuevas formas de pensar o representar diferentes temáticas.

Ha publicado dos libros en solitario, además de varios *fanzines*. El primero *Pulse enter para continuar* (Apa-Apa Cómics, 2018), es una recopilación de cinco historias cortas, algunas ya existentes y otras inéditas, y fue nominado al premio a la mejor obra nacional del Salón del

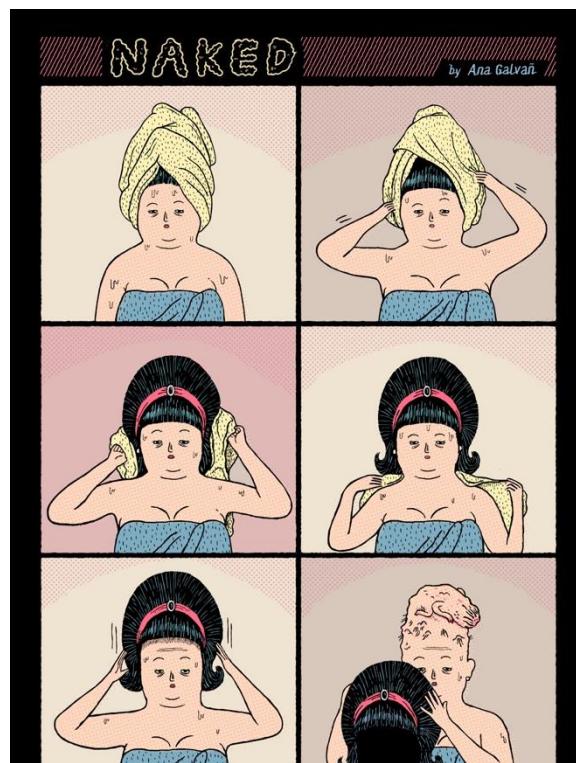


Figura 1. *Naked*. Ilustración de Ana Galvañ (s.f.)

<sup>6</sup> Ana Galvañ menciona 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” (Ana Galvañ, 2018, p.118).

Cómic de Barcelona y a un premio Ignatz por la edición en inglés<sup>7</sup>.

En *Pulse enter para continuar*, existe una relación con la estética de los videojuegos para la construcción de las historias, adentrándose en conflictos tecnológicos y realidades alternativas, que recuerdan a la realidad del presente, pero que parecen de un futuro cercano. La propia autora (Ana Galvañ, 2018, p.132) comenta que quiso mantener cierta coherencia gráfica en toda la obra. Además de este nexo entre las historias, crea un libro que recuerda a un dispositivo tecnológico con carácter interactivo, ya que está concebido como la interfaz de un ordenador, y es el lector el que pulsa los botones para sumergirse en cada historia, saltando entre realidades.

Al comienzo del libro se encuentra un botón que presionar, en la página siguiente está el texto “cargando datos”, lo que imita una interacción tecnológica con el papel. En las páginas posteriores se puede ver como “carga” un personaje, a través de dibujos secuenciales se va construyendo poco a poco.

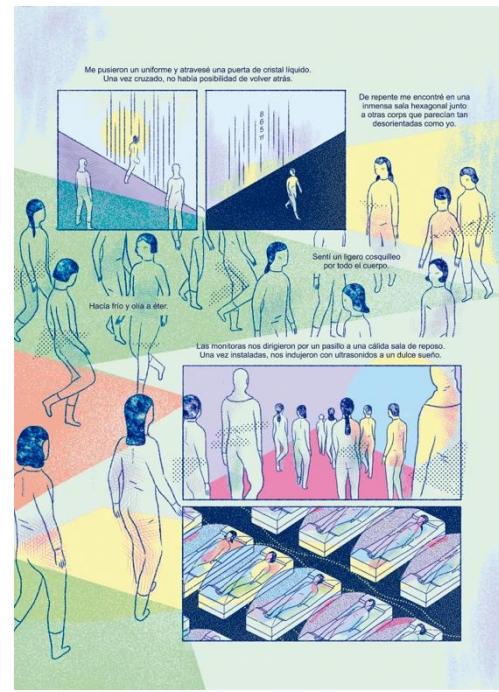


Figura 2. Página de una de las historias incluidas en *Pulse Enter para continuar* de Ana Galvañ (Apa Apa, 2018).

Al inicio de cada historia se encuentran unas páginas con fondo uniforme y los cuadrados que se ven al principio cuando se estaban cargando los datos, como si al cambiar entre realidades, el dispositivo, que es el libro, tuviera que hacer esa carga. Antes de iniciar cada historia se encuentra un personaje, que parece el avatar del lector, con ciertos rasgos relacionados con la historia, ya sea por cómo se mueve o desplaza, su ropa o complementos. Parece que es a través de este supuesto avatar con el cual el lector se sumergirá en la narración.

Es un libro con un interés muy marcado por el terror y la ficción especulativa, con historias crípticas e inquietantes, que tanto caracterizan a Ana Galvañ, además del uso de la superposición de tiempos que ha usado en otras ocasiones o la narración no cronológica, para generar ambigüedad y desconcierto en el lector.

Su segundo libro *Tarde en Mcburger's* (Apa-Apa Cómics, 2020) es su historia más larga. Es un relato de ciencia ficción que parte de una situación cotidiana, una tarde con amigas merendando, con la peculiaridad de que el Burger ofrece un menú especial disponible solo a partir de los once años. Con ese menú se tiene la posibilidad de conseguir un premio: una experiencia única.

Aborda temas como las relaciones sociales, el maltrato, la amistad o la crueldad humana en muy pocas páginas, valiéndose de una narración con saltos temporales. Enmarca toda la historia en un mundo con un desarrollo tecnológico que hace pensar en el futuro, pero con conexiones con realidades conocidas, como puede ser la ropa, las casas, etc.

Ana Galvañ se ha convertido en una de las autoras más diversas e interesantes de la actualidad,

<sup>7</sup> Publicada por Fantagraphics Books, editorial norteamericana de cómics alternativos.

usando las rutas comunes entre la ciencia ficción y lo fantástico para reflexionar sobre el presente, despliega alternativas simbólicas que invitan a pensar otras formas de existencia, demostrando que este género puede ser una herramienta para imaginar y promover cambios sociales.

#### 4.2. Ana Oncina

Nace en Elda en 1989, es ilustradora y creadora de cómic, y Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Se dio a conocer nacional e internacionalmente por su cómic *Croqueta y empanadilla*, que ganó el premio del público en el Salón Internacional del Cómics de Barcelona<sup>8</sup>. Estas historias cuentan con varias publicaciones de gran éxito, por lo que, en 2017, Ana Oncina fue incluida en la lista que elabora la revista Forbes, de los creadores menores de 30 años más influyentes del momento en Europa. En *Croqueta y empanadilla*, la autora narra de forma cómica las diferentes anécdotas de la vida de una pareja, lo que la hace conectar con el lector, que se siente identificado con los personajes y el día a día de sus vidas. A través de estos personajes, cuenta historias cotidianas sobre las relaciones sociales y la vida en pareja.

En 2016, coordina junto a Alex Giménez<sup>9</sup> la revista *Voltio* publicada por Ediciones La Cúpula<sup>10</sup>, en la que se recogen diferentes historias realizadas por distintas jóvenes creadoras y creadores<sup>11</sup> con reconocimiento a nivel nacional e internacional. Esta publicación llega hasta el tercer número, siendo muy interesante que una editorial publicase una obra con las características propias de la autoedición, donde se ofrece libertad para la experimentación a quienes participan.

Cuenta con diferentes libros publicados en editoriales tradicionales y también algunos autopublicados. Es una autora que visibiliza su trabajo también en el terreno del *merchandising*; además de contar con una tienda online y la colaboración con diferentes marcas, cuenta con una cuenta en Patreon<sup>12</sup>, donde publica contenidos exclusivos para sus seguidores.

Sus influencias más cercanas son la cultura japonesa, el manga y la animación, que se reflejan en su estilo gráfico.

En 2023, publica el cómic *Planeta*, publicado por Planeta Cómics, en el que Ana Oncina cambia de registro y pone en pausa el humor y las historias cotidianas, para realizar una obra de ciencia ficción.

Esta historia está narrada en dos tiempos y en dos espacios diferentes y simultáneos, o eso parece, y las protagonistas parecen ser las mismas en cada uno de ellos. El primer espacio ocurre en un tiempo presente y en una realidad actual, donde se encuentra Valentina, una de las protagonistas. Ella es ceramista y vive, junto a su perro Sopa, en una cabaña en el bosque, apartada de un pequeño pueblo.

---

<sup>8</sup> Evento organizado por Ficomic, que se celebra cada año en Barcelona desde 1981. Es una referencia importante para el mundo del cómic a nivel nacional.

<sup>9</sup> Ilustrador. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. [https://www.instagram.com/alex\\_gimenezm/?hl=es](https://www.instagram.com/alex_gimenezm/?hl=es)

<sup>10</sup> Editorial que nace en 1979 con el primer número de la revista mensual *El Víbora*. Es una editorial especializada en cómic y novela gráfica. <https://www.lacupula.com/>

<sup>11</sup> En el primer número participan: Alex Giménez, Àlex Red, Alexis Nolla, Ana Galvañ, Ana Oncina, Andrew Rae, Antonio Hitos, Aroha Travé, Fran Collado, José Domingo, Kensausage (Cristian Robles), Núria Tamarit y PowerPaola

<sup>12</sup> Es un sitio web de micromecenazgo para proyectos creativos. <https://www.patreon.com/>

El segundo espacio, está ambientado en el futuro, en un planeta extraño, donde habita Val3 junto a An3. Viven en una casa que está dentro de una cúpula de la que no pueden salir. Este escenario y la casa son fríos, asépticos y futuristas, el color cobra gran importancia, predominando los colores fríos, muy desaturados y el blanco, enfatizando esta atmósfera.



**Figura 3.** Página de *Planeta* de Ana Oncina (Planeta Cómics, 2023).

uno de ellos. Valentina sueña con el futuro, con Val3 y An3, y con cómo es su vida, mientras que Val3 sueña con Valentina y con cómo es la suya, superponiéndose las historias sin saber cuál es la real y cuál es el sueño. En seguida, la narración llega a un punto en el que el propio lector acompaña a la protagonista dudando de qué es real y qué es un sueño, donde el propio espectador tiene la misma sensación.

En el escenario del presente, Valentina conoce a Ane, que resulta idéntica a An3, con la que ya ha soñado; a medida que se conocen, surge entre ellas un vínculo afectivo. Este espacio tiene colores cálidos, enfatizando la atmósfera acogedora, con la cabaña, el pueblo, las relaciones sociales, una realidad en la que Val3 quiere quedarse cada vez que sueña y de la que no quiere despertar, haciendo que todos a su alrededor se preocupen. Val3 empieza a no estar conforme con la realidad que vive, algo que el resto de personajes y su propio igual no entienden, ya que para ellos es algo natural.

En *Planeta*, Ana Oncina crea una historia íntima y muy estudiada, en la que el propio lector acompaña a la protagonista en ambos escenarios, sintiendo lo que la protagonista siente. Este cómic reflexiona sobre muchas cosas, entre ellas, la naturaleza, el colapso medioambiental del planeta, las relaciones sociales, el amor, la salud mental y el avance tecnológico.

Asimismo, el contraste entre los mundos cálidos y comunitarios frente a los entornos fríos y regulados, evidencia cómo los sistemas de control condicionan el cuerpo, las emociones y el papel social asignado a cada persona. Con ello, Ana Oncina muestra que la ciencia ficción puede ser una herramienta poderosa para cuestionar estructuras de poder.

En esta realidad, los humanos son “fabricados” y emparejados desde su gestación, buscando las características más adecuadas para la vida en pareja. La única interacción social y real que tienen los humanos es con su igual (su pareja con la que viven), y las demás relaciones son a través de unas gafas de realidad virtual con las que pueden interactuar con otros en diferentes escenarios que eligen los usuarios.

Según la propia Ana Oncina “*Planeta* habla de muchas cosas, pero sobre todo del sentirte perdido, de no encontrar tu lugar y cómo gestionar esta difícil situación” (Merche Moreno, 2023, párr. 25).

El cómic va alternando los escenarios para contar la historia de la protagonista en cada

#### 4.3. *Marta Cartu*

Nace en 1989 en Barcelona y es Licenciada en Bellas Artes, está especializada en educación y dibujo<sup>13</sup>. Esta autora tiene fuertes vínculos con el arte contemporáneo; en su web afirma (Marta Cartu, s.f.) que su práctica artística se interroga acerca de la relación que se establece 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. (Marta Cartu, s.f., párr. 2).

Su punto de interés principal para poder desarrollar esto es el medio del cómic, que le permite experimentar con la secuencialización de imágenes y el concepto de espacio-tiempo<sup>14</sup>.

Su interés por el mundo del cómic tiene sus inicios en el anime, con series como *Sakura, Furi Kuri, Kare Kano* y *Evangelion*, lo que la llevó a estudiar manga en la Escuela Joso<sup>15</sup>. Más tarde, conoce tanto el cómic europeo como el estadounidense, las primeras publicaciones de la editorial Ponent Mon,<sup>16</sup> la obra de Joan Sfar y la corriente *Nouvelle Manga*<sup>17</sup>.

Aunque muchas de sus influencias actuales se encuentran en el ámbito del arte contemporáneo y el mundo de la educación, también tiene como referentes a los creadores y creadoras nacionales e internacionales que están haciendo cómic experimental, y tiene un interés especial por el trabajo de Amanda Baeza<sup>18</sup>, además de editoriales como Fulgencio Pimentel y Apa-Apa Cómics a nivel nacional.

Es una autora que también ha usado y usa el formato *fanzine* para experimentar, por lo que cuenta con diferentes publicaciones de este tipo.

En 2019, la conceden la Beca Injuve de Creación para desarrollar su proyecto en forma de cómic, *Hola Siri* (2021), que autopublica, y unos años más tarde lo reedita Ediciones Marmotilla (2023).

Este cómic, que entraría dentro del campo de la ciencia ficción, se adentra en una realidad en la que Siri es un personaje de carne y hueso, y a través de las páginas se la puede acompañar y conocer cómo es su vida cotidiana. Es una historia donde la artista invita a reflexionar sobre los malestares contemporáneos.

Siri, la famosa asistente virtual tiene una encarnación física en un espacio real como operadora de un servicio online de asistencia. Mientras trabaja, vamos conociendo sus relaciones, sus amistades y su vida cotidiana, desarrollada a través de herramientas reconocibles del espacio virtual. (Álvaro Pons, 2022, párr. 6).

Marta Cartu tiene un marcado interés por los conceptos de hiperconectividad y el hipertexto, y

<sup>13</sup> Se puede consultar su currículum completo (recorrido académico y profesional) en su página web <https://www.martacartu.com/?statement/>

<sup>14</sup> Sobre su trabajo en su trabajo en su web personal <https://www.martacartu.com/?statement/>

<sup>15</sup> Escuela con formación en cómic, ilustración, concept art y animación, ubicada en Barcelona. <https://escolajoso.com/>

<sup>16</sup> 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>.

<sup>17</sup> Corriente que pretendía unir el manga y la BD (*bande dessinée*, la historieta franco-belga).

<sup>18</sup> Creadora e ilustradora chilena (1990). Tiene una gran experiencia en el mundo del *fanzine*.

crea un cómic en el que conecta estos conceptos con la narración y la gráfica, donde el lector encuentra en las páginas lo que parece una interfaz de un dispositivo tecnológico, con viñetas que simulan ser ventanas emergentes, donde se muestran los diferentes momentos de la vida de Siri.

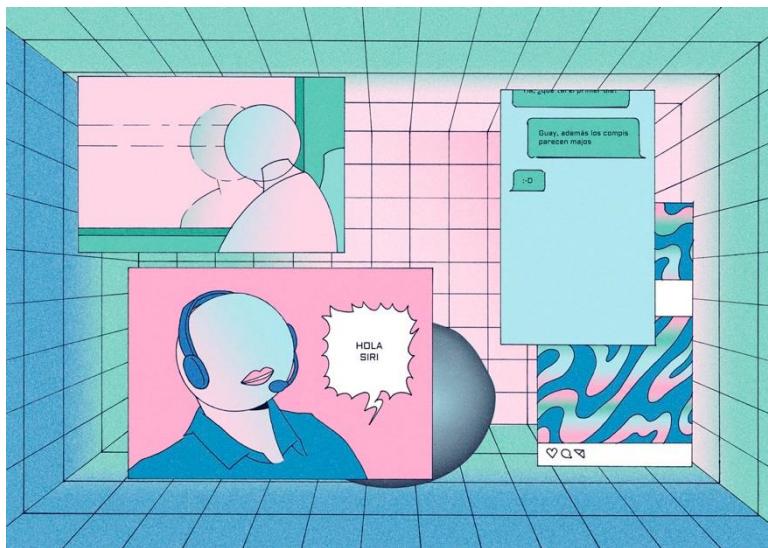


Figura 4. Página de *Hola Siri* de Marta Cartu (Marmotilla, 2023).

Estas viñetas están colocadas de forma dispersa en las páginas, incluso solapándose unas con otras, enfatizando la sensación de ventanas emergentes de cualquier interfaz. A lo largo de las páginas se distinguen dos tipos de fondo, uno en el que la autora ha creado un espacio geométrico, con perspectiva, con una sensación aséptica, virtual y tecnológica, sobre el que se colocan las viñetas en las que se va desarrollando la realidad.

Estas páginas recuerdan a ese entorno que podría estar “dentro” del dispositivo, y en el cual el lector se sumerge para acompañar a Siri a su trabajo, en sus viajes y en su día a día. Además, en ese fondo virtual, se encuentra una pieza que se va construyendo a lo largo de las páginas, al principio solo es una masa amorfa y orgánica, que contrasta con la linealidad del escenario, hasta formarse una especie de jarrón de lo que podría ser arcilla, para destruirse a lo largo de las páginas, y volver casi a su estado inicial.

El otro fondo que existe, sobre el que se solapan las viñetas, es un fondo de color uniforme, que se encuentra en el momento más personal de la protagonista, cuando no puede dormir y lo único que la relaja es ver vídeos sobre orcas. Este fondo aparece cuando se muestran los momentos más íntimos y personales de Siri, para enfatizar sus sentimientos.

La protagonista tiene una construcción gráfica reseñable, ya que parece humana, con la característica de tener una cabeza dibujada como un círculo perfecto, sin pelo y sin rasgos, solo en determinados momentos la artista se permite poner algunas partes anatómicas como boca u ojos, para enfatizar la acción que realiza Siri. Este aspecto ayuda a resaltar la atmósfera ficticia, y a la vez humaniza algo tecnológico.

En este trabajo tiene gran valor el uso del color, la autora parte de los colores corporativos de Siri para generar una paleta en la que predominan los tonos fríos y el rosa, además del recurso líquido de las formas orgánicas, inspiradas en Amanda Baeza.

En esta historia hay una mezcla de realidad, ciencia ficción y terror, con juegos abstractos, pequeños elementos que no son reales, que contrastan por forma y color con el resto (como la figura de arcilla del fondo virtual). Estos juegos visuales los utiliza para generar diferentes sensaciones en el lector.

Marta Cartu, en un ejercicio gráfico y conceptual magistral, traslada las nuevas formas de

comunicación que permiten los avances tecnológicos a las páginas, tratando temas como la precariedad y el pluriempleo.

*Hola Siri*, invita a reflexionar sobre el cambio que existe en las nuevas formas de relacionarse en una sociedad permanentemente conectada y cómo se viven las nuevas tecnologías, que han hecho aparecer nuevas rutinas y vínculos, entre las personas, basados en la no presencialidad.

Al combinar escenarios tecnológicos con momentos íntimos y vulnerables, con una protagonista híbrida (simultáneamente humana y artificial), Marta Cartu muestra cómo la ficción especulativa puede funcionar como un territorio para imaginar nuevas formas de vínculo y de comunidad. De este modo, su obra evidencia que la ciencia ficción es también una herramienta de transformación social.

#### **4.4. Miriampersand**

Miriampersand es el pseudónimo de Miriam Muñoz, nacida en Madrid en 1985. Empezó a estudiar filosofía, que interrumpió temporalmente y retomó después, para estudiar diseño gráfico.

En 2010, junto a Jessica DeCamp, crea el *fanzine* ilustrado y de temática queer y feminista *Una buena barba*. Ha participado en diferentes antologías y medios, además de formar parte en diferentes exposiciones como la que se organizó en el CCCB<sup>19</sup> *Constelación Gráfica. Jóvenes autoras de cómic de vanguardia* (2022-2023), una exposición con gran relevancia, ya que recogía la obra de varias ilustradoras nacionales que tienen gran repercusión en el cómic español contemporáneo, algunas de ellas mencionadas en este artículo, Ana Galvañ y Marta Cartu.

Su primer cómic se publicó en 2012, *Animal Party*, editado por Edicions de Ponent, el cual tiene un carácter autobiográfico, donde se reflexiona sobre la transición a la vida adulta, entre otras cosas.

Su perspectiva cambia (Montserrat Terrones, 2023: p.160) cuando entra en contacto con el Colectivo de Autoras de Cómics, fundado por Carla Berrocal y Elisa McCausland, entre otras, en 2014. Descubre que no es un caso aislado y que hay mujeres haciendo cómics, generando redes entre ellas, lo que hizo que se sintiera arropada y le permitió participar en otras iniciativas como la antología *Enjambre* (2014, Norma Editorial) y *Teen Wolf* (2016, Tik Tok + Fosfatina). Entre sus referentes se encuentran: Ana Galvañ, Leonie Bos, Allison Filice, Hanna K. Lee, Micah Lidberg y Lisa Hanawalt.

Su estilo gráfico se identifica por una paleta de colores vivos y saturados, usada sin gradientes y combinada para generar una atmósfera estridente y llamativa. Además, dibuja personajes antropomórficos, sobre todo cocodrilos, que transmiten o transitan emociones humanas. Sus obras tienen componentes filosóficos, arquitectónicos, psicodélicos de la ciencia ficción y la cultura pop.

Es una creadora que realiza un dibujo poco ortodoxo, no realista y canónico, recurriendo al medio del cómic más como expresión personal que como medio para vivir, ya que se convierte en un soporte que le permite contar historias y reflexionar sobre sus obsesiones. “Hace un año estuve en la Bienal de Berlín y desde entonces no he levantado cabeza. Ando obsesionada con la era *post-digital* y la *deep web*” (Rocío Macho, 2017, párr. 4).

Esta obsesión se puede ver reflejada en *Internet Sublime* cómic que publica en 2021 con la

---

<sup>19</sup> Es el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

Editorial Sapristi. En esta historia la protagonista (que es un cocodrilo), comienza perdida, y va transformándose a lo largo de las páginas mientras intenta buscar su camino. Es un cómic que explora el crecimiento personal, la psique y la estructura social desde un marco de ciencia ficción.

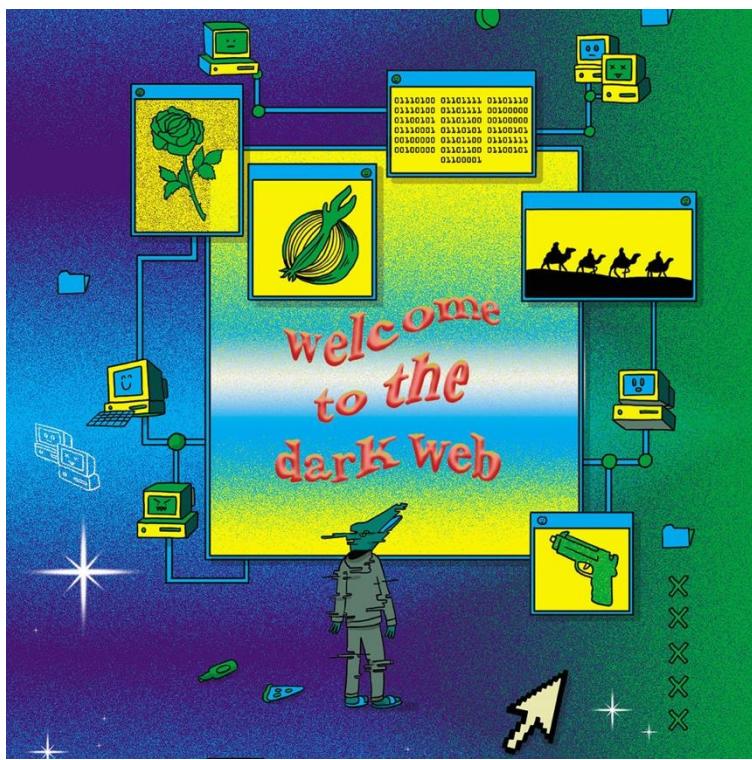


Figura 5. Página de *Internet Sublime* de Miriampersand (Sapristi, 2021).

La protagonista es un reptil, animal que la artista utiliza para representar la angustia vital y la ansiedad de no saber qué hacer con su vida; hace analogías de las emociones humanas a través de los animales. Miriampersand utiliza una realidad distópica, las sustancias alucinógenas y la *dark web* para hablar de temas como la ansiedad, el encontrarse a sí mismo, la autodeterminación o las relaciones sociales.

Está basado en la estructura del viaje del héroe ambientado en un futuro extraño, inspirado en la estética de los 90, generando un ambiente retrofuturista, creando un lío gráfico-temporal, donde se

encuentran elementos del pasado, como disquetes, mezclados con elementos o sociedades que se identifican con un futuro cercano. Trabaja en el terreno de una ciencia ficción no convencional, mezclada con elementos psicodélicos, en la que se muestra a una protagonista con problemas de ansiedad intentando encontrarse a sí misma, conspiraciones, una organización (Uranocorp) que es dueña de absolutamente todo (policía, empresas, etc.) creando un paralelismo con realidad, haciendo una reflexión crítica sobre el sistema capitalista actual, sin moraleja, dejando al lector sacar sus propias conclusiones.

Su paleta saturada y su estilo gráfico funcionan como una metáfora visual del caos emocional que aborda, convirtiendo la estética psicodélica en un lenguaje expresivo de la ansiedad contemporánea.

En esta obra la artista emplea la ciencia ficción como espacio crítico desde el que pensar los condicionamientos sociales que atraviesan las identidades, los vínculos afectivos y la propia construcción del yo. A través de una protagonista antropomórfica, representa relaciones atravesadas por la ansiedad, la búsqueda de sentido y autodeterminación, así como la crítica a estructuras opresivas que se disfrazan de progreso tecnológico, abre la posibilidad de imaginar otros modos de existir. De este modo, Miriampersand convierte la ciencia ficción en un escenario para cuestionar el presente.

#### 4.5. Anabel Colazo

Nace en Ibiza en 1993 y estudia Bellas Artes en la Universidad de Valencia. Es otra ilustradora

que comienza a introducirse en el mundo del cómic a través del *fanzine*, en este caso en *Nimio*, fundado por la propia Anabel Colazo junto a Luis Yang, Núria Tamarit, Pau Ferrando y María Ponce. Esta publicación gana el premio del Salón del Cómic de Barcelona al mejor *fanzine* en 2015. Este mismo año publica su primer cómic *El cristal imposible*, editado por DeHavilland Ediciones<sup>20</sup>.

En 2016 participa en la antología colectiva *Teen Wolf*, que surge a raíz de las historias publicadas en la plataforma Tik Tok, ya mencionada anteriormente en este artículo. Ana Galvañ organiza esta antología en la que solo participan mujeres y coedita junto a Fosfatina<sup>21</sup>. *Teen Wolf* hace una revisión del mito del hombre-lobo como ícono adolescente de la generación que vivió la película homónima dirigida por Rod Daniel en 1985, que contaba con Michael J. Fox como protagonista, ídolo juvenil en aquel entonces, en la que a través de la comedia se explora la licantropía como símbolo de los cambios físicos, hormonales, afectivos, etc. de la adolescencia.

Las participantes en esta antología son: María Herreros, Inma Lorente, María Ramos, Laura Castelló, Inés Casarejos, Powerpaola, Mirena Ossorno, Tana Oshima, Los Bravú, Miriam Persand, Roberta Vázquez, Mireia Pérez, Anabel Colazo, Klari Moreno, Ada Díez, Ana Galvañ, Alixe Lobato, Lilines Tximi-nika, Óscar Chíviri y Carmen Segovia, algunas de ellas mencionadas en este artículo. En el prólogo se puede leer que la intención de la publicación es revisar y desmontar el mito del hombre-lobo adolescente, para reconstruirlo como adolescente loba, que se convertirá en el personaje principal de las historias.

Las historias que conforman esta antología girarán todas en torno a nuestra heroína. En ellas podrás encontrar episodios y peripecias con mejores amigas, selfies, transmutaciones en la cancha, superpedos, misiones secretas, hombres malos, drama adolescente, linchamientos, zorros, sexo teenager, coreografías... Y mucho más. Que encuentres el resultado sencillo y locamente divertido o que de él extraigas una lectura intencionadamente marcada por el feminismo postmoderno y la muerte del relato falocéntrico-ochentero como soporte conceptual del baile de primavera en el instituto, eso es ya asunto tuyo, querida lectora. (VV.AA. 2016, p. 5).

En 2017 publica su primer trabajo largo *Encuentros cercanos*, un cómic sobre sucesos inexplicables, que comienza con el viaje de un chico joven para ver a su familia, en el camino tiene un encuentro con un ser, que le hace salirse de la carretera y el coche sufre una avería. Es recogido por un hombre que le lleva al pueblo más cercano, El Cruce, donde al llegar se encuentra con una pintada algo singular, que le trae recuerdos del pasado. Mientras su coche es arreglado, pasa varios días en el pueblo, donde le van pasando situaciones extrañas que parecen guardar relación con el ser que vio en la carretera. Empieza a interesarse por estas situaciones y por intentar descubrir qué es lo que vio exactamente, lo que le llevan a conocer a una chica llamada Marina, con la que termina sufriendo una experiencia de supuesta abducción, de la que él no recuerda nada.

Cuando reparan su coche él continúa con su vida, pero ella, que sí parece recordar, está convencida de haber sido abducida por extraterrestres y escribe un libro al respecto, el cual tiene reconocimiento y ella aparece en diferentes canales de televisión dando entrevistas sobre el suceso. Sin embargo, él sigue sin recordar nada, por lo que la experiencia de ambos es totalmente diferente, cada uno construye su propia realidad alrededor de la misma situación.

Anabel Colazo realiza una gran investigación sobre avistamientos y abducciones para realizar este cómic de ficción especulativa en el que nunca se sabrá si lo acontecido ha sido real o no y

<sup>20</sup> Colectivo de Barcelona que editaba contenidos interesantes y poco habituales a nivel nacional.

<sup>21</sup> Es una editorial independiente orientada a la creación contemporánea <https://fosfatina.es/>

cada uno sacará sus propias conclusiones. Además, consigue una atmósfera de extrañamiento en el lector que crea a través de la combinación de un trazo limpio con tramas gestuales, apoyado en el uso del blanco y negro.

En esta obra, la autora combina un trazo limpio con tramas gestuales y el blanco y negro para crear una atmósfera que refuerza el extrañamiento del lector.

En 2019 publica *No mires atrás*, una historia, que como en el caso de otras autoras analizadas en el artículo, se mueve entre la fantasía y la narrativa de anticipación, con un halo de misterio (al igual que en *Encuentros cercanos*) y terror, en el que se trata el tema de los *creepypastas*.<sup>22</sup> La protagonista de esta historia pierde a sus padres en un terrible accidente y vive su vida de una forma diferente después del trágico suceso. Trabaja de camarera en el bar de un amigo de la familia y allí tiene un reencuentro con Sam, una amiga de la infancia, con la que después de tomarse algo va a la playa a bañarse. Juntas descubren el cadáver de una chica, lo que hace que Blanca, la protagonista, vuelva a ver una figura misteriosa que ya ha aparecido en varios momentos de su pasado.

En este cómic, Anabel Colazo entremezcla la fantasía y la ciencia ficción con la realidad para hablar de la superación de las pérdidas personales, de cómo encarar el futuro y ese tránsito a la vida adulta. Esta historia es su primera obra en color, que usa de forma muy coherente para generar esa atmósfera de misterio e incertidumbre ya mencionada antes.

La ilustradora utiliza en sus historias el contraste que se genera entre la realidad del momento y lo extraño, lo fantástico o lo inexplicable, como un dispositivo narrativo que permite interrogar los miedos, las tensiones sociales y las identidades en transformación. Abre un terreno simbólico entre la realidad y lo desconocido que utiliza como herramienta alternativa para comprender el mundo.

## 5. El papel de las autoras en la renovación del cómic de ciencia ficción

Las artistas analizadas ponen de relieve la libertad creativa en el uso de los recursos propios de este género, generando obras únicas. Su trabajo no solo amplía los límites de la ficción especulativa, sino que también contribuye a enriquecer el panorama del cómic nacional e internacional, integrando nuevas perspectivas visuales, narrativas y conceptuales.

Estos hallazgos confirman las tendencias señaladas por estudios previos sobre la expansión del cómic de autor en España, pero añaden una dimensión poco explorada: el papel de la ciencia



Figura 6. Página de *Encuentros cercanos* de Anabel Colazo (La Cúpula, 2017).

<sup>22</sup> Son historias cortas de terror que se comparten a través de internet, parecidas a leyendas urbanas, no siempre tienen la forma textual, algunas se transmiten a través de imágenes, videos o videojuegos supuestamente encantados.

ficción como espacio de experimentación y reflexión identitaria en la obra de creadoras contemporáneas. En un siglo en el que los cauces de comunicación y producción han mutado, las redes de colaboración y la autoedición han propiciado un entorno fértil para la aparición de voces femeninas innovadoras, consolidando los cimientos de un cómic experimental que merece un análisis más profundo.

Estos resultados demuestran que la ciencia ficción se ha convertido en un lenguaje eficaz para expresar preocupaciones personales y colectivas, permitiendo una renovación del medio, invitando a reconsiderar las fronteras entre lo tecnológico y lo humano.

## 6. Conclusiones

Esta investigación demuestra que las creadoras analizadas han contribuido activamente a transformar la ciencia ficción dentro del panorama del cómic nacional, empleando este género como herramienta expresiva y crítica.

Su aportación no se limita solo a la innovación formal y temática, sino también a la apertura de nuevos espacios de representación y diálogo entre artistas, lectoras y el propio medio.

Las cinco autoras, aunque comparten una mirada crítica hacia lo tecnológico y lo cotidiano, articulan estrategias narrativas diversas: desde la abstracción de Galvañ hasta la introspección simbólica de Colazo. En conjunto, estas voces renuevan el vínculo entre la ficción especulativa y la experiencia contemporánea, desplazando la tradición masculina del cómic de ciencia ficción hacia nuevos territorios estéticos y conceptuales.

No obstante, esta investigación ha tenido algunas dificultades, principalmente debido a la escasez de artículos académicos y documentación específica sobre algunas de las ilustradoras, que, pese a su relevancia, aún no han sido objeto de investigación desde la perspectiva de la ciencia ficción.

Por esta razón, resulta imprescindible seguir visibilizando su trabajo dentro del ámbito académico, fomentando nuevas investigaciones que profundicen en su relación entre género, identidad y experimentación formal en el cómic español contemporáneo.

## 7. Referencias

- Altarriba, Antonio (2008). Los tebeos de la transición. *Cuadernos del Hocinoco* 26, Fundación Antonio Pérez.
- Alvarado, Mayte (2015). *E-19 (El verano del cohete)*. Badajoz: El Verano del Cohete.
- Cartu, Marta. (s.f.). *Statement*. <https://www.martacartu.com/?statement/>
- Cartu, Marta (2023). *Hola Siri*. Madrid: Ediciones Marmotilla.
- Colazo, Anabel (2017). *El cristal imposible*. Barcelona: DeHavilland Ediciones.
- Colazo, Anabel (2017). *Encuentros cercanos*. Barcelona: La Cúpula.
- Colazo, Anabel (2019). *No mires atrás*. Barcelona: La Cúpula.
- Galiano, Iván (2019). Ana Galvañ: «Creo que ha hecho bastante daño llamar novela gráfica a los cómics». *Jot Down Cultural Magazine*. <http://bit.ly/48LDFAt>

- Galvañ, Ana (2018). Entrevista con Ana Galvañ. *CuCo, Cuadernos de cómic*, 10, pp. 112-136.  
<https://doi.org/10.37536/cuco.2018.10.1188>
- Galvañ, Ana (2018). *Pulse enter para continuar*. Barcelona: Apa Apa Cómics.
- Galvañ, Ana (2020). *Tarde en McBurger's*. Barcelona: Apa Apa Cómics.
- Macho, Rocío (2017). Miriam Persand: Entrevistamos a esta autora de Cuadernos Arty. *Imborrable*. <https://imborrable.com/blog/entrevista-miriam-persand/>
- McCausland, Elisa y Salgado, Diego (2020). Cómics y ciencia ficción. La nueva edad de oro. *Revista Break*, 0, 30-37.
- Merino, Ana (2022). Lo fantástico y su expresividad gráfica en los cómics de Sonia Pulido y Ana Galvañ. D. Roas (eds), *Las creadoras gráficas españolas y lo fantástico en el siglo XXI*. (pp. 159-173). Iberoamericana; Vervuert.
- Miriampersand (2021). *Internet sublime*. Barcelona: Sapristi
- Moreno, Merche (2023). Ana Oncina: «Planeta» habla de muchas cosas, pero, sobre todo, del sentirse perdido». *Cultura Fnac*. <http://bit.ly/47BoVCU>
- Muños, Miriam (2012). *Animal Party*. Onil: Edicions de Ponent
- Oncina, Ana. (2014). *Croqueta y empanadilla* [Serie de cómics]. Barcelona: La Cúpula.
- Oncina, Ana (2023). *Planeta*. Barcelona: Planeta Cómics
- Pons, Álvaro (2021). La narración multiforme. *Gràffica*. <http://bit.ly/4nY106t>
- Raymond, Alex (1975-1976). *Flash Gordon* [Serie de cómics, 11 vols., Ed. En color, formato cartoné]. San Sebastián: Buru Lan, S.A. de Ediciones.
- Ríos, Emma (2016). *I.D.* Bilbao: Astiberri Ediciones.
- Terrones, Montserrat (2023). Nueve autoras en busca de nuevas formas de expresión. J. Costa (eds.), *Constel·lació gràfica: Joves autors de còmic d'avantguarda*. (pp. 153-161). Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.
- Trabado Cabado, José Manuel (2018). La narración gráfica 1900-2015. T, López Pellisa (eds.), *Historia de la ciencia ficción en la cultura española* (pp.413-477). Iberoamericana ; Vervuert.
- VV.AA. (2014). *Enjambre*. Barcelona: Norma Editorial.
- VV.AA. (2016). *Teen wolf*. Vigo: Fosfatina.
- VV.AA. (2016-2017). *Voltio* [Serie de cómics]. Barcelona: La Cúpula.