

REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE GRANADA
NUESTRA SEÑORA DE LAS ANGUSTIAS

En línea: del papel al ordenador y vuelta

DISCURSO

pronunciado por el Académico Electo
Ilmo. Sr. D. SERGIO GARCÍA SÁNCHEZ
en su recepción académica

y

CONTESTACIÓN

del

Ilmo. Sr. D. JOSÉ TITO ROJO

ACTO CELEBRADO EN EL PARANINFO DE LA FACULTAD DE DERECHO
DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA EL DÍA 12 DE DICIEMBRE DE 2024



GRANADA

MMXXIV

© *de la edición:* Real Academia de Bellas Artes de Granada
© *de los textos:* sus autores

Impresión: Reproducciones Ocaña
Depósito legal: GR 1737-2024

Discurso del
Ilmo. Sr. D. Sergio García Sánchez

En línea: del papel al ordenador y vuelta

Señora Directora,

Señoras y señores académicos,

Señoras y señores:

Quiero agradecer en primer lugar a los miembros de esta Real Academia de Bellas Artes de Nuestra Señora de las Angustias de Granada por considerarme con méritos suficientes como para pertenecer a ella y particularmente, a los miembros de su Sección de Pintura, Grabado y Artes de la Imagen, don Francisco Lagares Prieto, don Jesús Conde Ayala y don Carmelo Trenado Tormo, que fueron quienes promovieron mi candidatura; y, especialmente, a don Francisco Lagares Prieto, que fue quien me contactó, para saber, si me gustaría aceptar la invitación a ingresar en la academia, a lo que naturalmente, respondí positivamente.

Gracias, a mi querido amigo, don José Tito Rojo, por aceptar responder a mi discurso de aceptación. Creo que es pertinente no por ser un reconocido investigador del mundo de los jardines (que lo es), sino por su amor y conocimiento del cómic y la ilustración que como saben son mi pasión desde que tengo uso de razón.

También quiero hacer una mención especial al hecho de que me corresponda la medalla nº 5, que perteneció antes a mi admirado don Francisco Martín Morales, ilustre dibujante y humorista gráfico, al que espero poder suceder con la suficiente dignidad.

Quisiera comenzar, al dirigirme a ustedes, con esta cita del maestro Saul Steinberg que define perfectamente mi línea de trabajo e investigación:

“Soy más bien un escritor que no sabe escribir; hablo seis idiomas, pero ninguno correctamente. La línea —o más bien la grafología— es mi verdadera lengua.”

Saul Steinberg, 1957.

Como Steinberg, soy ante todo dibujante, y hoy quisiera compartir con ustedes algunas reflexiones en torno a la evolución del cómic experimental y la ilustración, un campo que he explorado a lo largo de mi carrera tanto en la Universidad de Granada como en mi trabajo artístico. La relación entre la investigación académica y la creación artística ha sido, para mí, un camino de ida y vuelta, en el que los conceptos desarrollados en un contexto académico se nutren y se concretan en la obra publicada o expuesta. Sé que que apoyar mi discurso en mi propio trabajo no es quizás lo más apropiado, pero considero que es lo más honesto para este acto, así que permítanme que me tome la licencia de recorrer ejemplos de narraciones visuales experimentales a lo largo del tiempo y añadir las lecciones que de ellas he tomado y cómo han repercutido en mis obras.

Pretendo desarrollar en este discurso los conceptos fundamentales que han guiado mi investigación y mi práctica artística; el dibujo-trayecto, la narración multilineal, el espacio adaptado, los formatos expandidos y los contenedores de historias; también la importancia de mirar al pasado, ya sea a través de la influencia de la historia del arte o mediante la apropiación y reinterpretación de obras clásicas; y la necesidad de expandir los formatos y las fronteras de la representación gráfica y narrativa en el contexto contemporáneo.

El dibujo-trayecto y la evolución de la lectura visual

Uno de los primeros conceptos que exploré en mi investigación fue el de “dibujo-trayecto”. La idea surge de la forma en que los cómics se leen tradicionalmente: de izquierda a derecha y de arriba a abajo, siguiendo una lógica heredada del texto escrito. Este tipo de lectura tiene una larga historia, que se remonta a la invención de la imprenta, cuando figuras como Aldo Manuzio contribuyeron a estandarizar la disposición de los textos y las ilustraciones en la página. Sin embargo, este formato lineal no siempre ha sido la norma. Por ejemplo, en algunas culturas antiguas, como la griega, se utilizaba el “bustrófedon”, un

sistema en el cual las líneas de texto se leen en un sentido y luego se invierte el orden en la siguiente línea, como el movimiento de un arado.

En el contexto del dibujo y la narración visual, el concepto de Bustrófedon puede ser considerado lo más natural para narrar. En muchas culturas primitivas, las narrativas visuales siguen trayectorias que no responden a un orden estricto, sino que se adaptan a la forma del soporte o a la necesidad narrativa. Un ejemplo claro de esto es los códices mixtecos, donde la narración fluye siguiendo un recorrido sinuoso, en lugar de una disposición lineal.

Este tipo de estructura ha influido en mi trabajo, como se puede ver en la obra *L'Aventure d'une BD* (2004), donde el lector sigue un camino continuo a lo largo de la página, similar a la trayectoria de los códices antiguos.

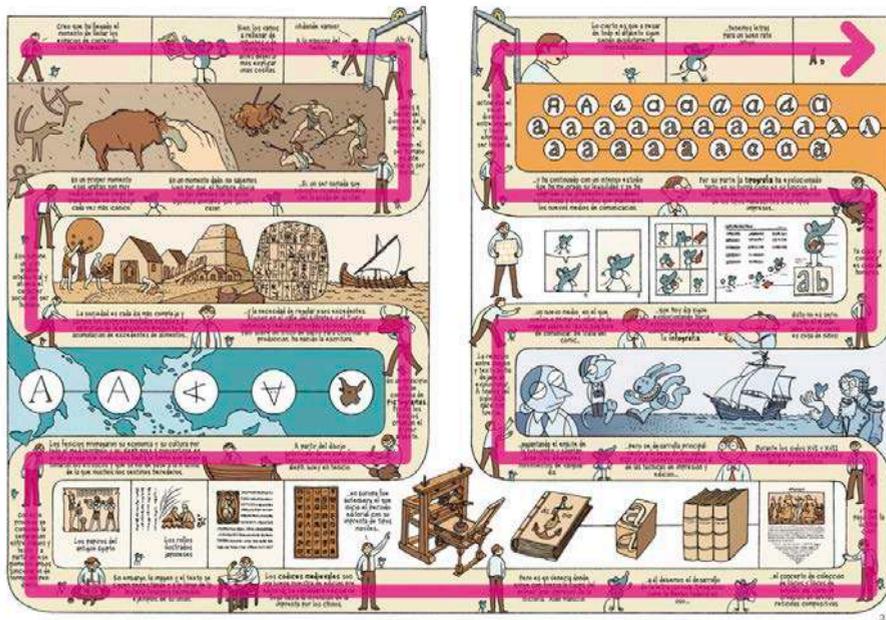


Fig. 1. *L'Aventure d'une BD*. 2004. Editions Delcourt, Paris. (Color: Lola Moral)

Narración multilínea: una nueva forma de leer el espacio-tiempo

Otro concepto fundamental en mi investigación es el de la narración multilínea que desarrollé extensamente en mi tesis doctoral titulada *Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic* (2000). Este consiste en el uso de dos o más narraciones de forma simultánea en el espacio gráfico del papel. El enfoque se inspira en la disposición de las partituras musicales donde varias líneas melódicas se desarrollan simultáneamente pero con un tempo unificado. De la misma forma, en la narración multilínea, la historia se cuenta a través de múltiples líneas o bandas que ocurren en paralelo.



Fig. 2. *Chaperon Rouge*. 1999. Comix 2000, L'Association, París.

Podemos ver un ejemplo de esta idea en la versión de *Caperucita Roja* (1999), donde la historia se desarrolla en cuatro franjas paralelas que representan diferentes escenarios: el bosque, Caperucita, el lobo y la abuela; todas ellas relacionadas entre sí. Cuando algo ocurre en la franja del bosque afecta también al resto de las bandas creando una sinfonía visual en la que el lector pasa de ser sujeto pasivo a interactuar con la historia.

La capacidad del cómic para detener el tiempo y explorar el espacio de manera fragmentada lo convierte en un medio ideal para este tipo de experimentación. Mientras que en el cine el tiempo es lineal y fluye en una única dirección, en el cómic, el tiempo se convierte en espacio, permitiendo múltiples lecturas y significados, ya que en el mismo espacio gráfico tenemos pasado, presente y futuro (McCloud, 1993). La simultaneidad en la narración es un recurso utilizado en el cine, aunque con ciertas limitaciones. En películas como *Babel* (2006) de Alejandro González Iñárritu, aparecen varias historias que ocurren simultáneamente en diferentes lugares y tiempos aunque lo percibimos de una forma lineal, ya que el formato cinematográfico impide tener una visión global de todas las historias.

En la literatura encontramos ejemplos similares en obras que desafían la narrativa lineal tradicional, como *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski (2000), donde el lector se enfrenta a múltiples capas de texto que interactúan y se entrelazan; o en *La vie mode d'emploi* de Georges Perec (1978) que nos presenta una estructura narrativa donde el espacio, representado por un inmueble, contiene diferentes tramas narrativas que no coinciden en el mismo tiempo.

Espacio adaptado: más allá del plano teatral y cinematográfico

El espacio adaptado hace referencia a la representación espacial específica que se usa para poder contener la narración. Para la creación de esta representación suelo usar estrategias gráficas tales como los abatimientos de plano, la jerarquía de representación, el concepto de línea base, el efecto de rayos X, entre otros.

Tradicionalmente, se han identificado dos formas tipológicas en la representación del cómic: una heredada del teatro y otra del cine. La primera dispone a los personajes en una escena fija con un punto de vista constante, similar a la que podemos percibir en un teatro donde la línea de la escena suele coincidir con la base de la viñeta; mientras que la segunda utiliza planos cinematográficos tradicionales, como las diferentes tipologías de encuadre o el plano contra plano. La historia del cómic nos enseña que esta técnica visual ya se empleaba en los primeros cómics antes de ser adoptada por el cine, como nos muestra Thierry Smolderen, el uso del plano contra plano publicado en *The Graphic* en el número de 8 de agosto de 1891, es muy anterior a la normalización del uso del plano contra

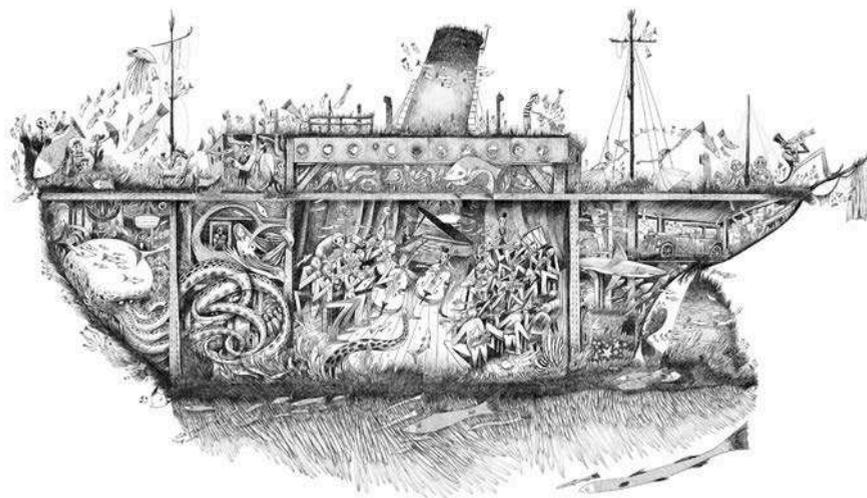
plano del cine por parte de David Wark Griffith en *The birth of a Nation* (1915).

Mi interés por las formas de narración previas al Renacimiento en soportes tan variados como la cerámica o los frisos en los que los artistas narraban historias sobre mitología o sobre la vida cotidiana, me llevó a investigar alternativas al espacio teatral o cinematográfico creando un estilo gráfico que prioriza la representación de la figura de perfil con una línea de dibujo sintética, la proyección frontal y ante todo estructuras jerarquizadas que se superponen para generar la narración. Estos recursos gráfico-narrativos se observan con claridad en múltiples manifestaciones del arte antiguo. Es especialmente interesante la representación de *El libro del Amduat* que encontramos en la tumba de Tutmosis III en el Valle de los Reyes.

Contenedores de historias: estructuras narrativas simultáneas

El siguiente concepto que les quiero mostrar es el de los contenedores de historias surgido a partir de un formato diferente sin carácter editorial, la sala de exposición y que finalmente ha sido una constante en mis creaciones en cómic y en ilustración.

Fig. 3. Valbanera. 2016. Casa Pinillos - Museo de Cádiz,.



La exposición se desarrolló en la casa Pinillos, antigua sede de la naviera Pinillos a la que pertenecía el navío llamado Valbanera que se hundió en el triángulo de las Bermudas. Basándome en la historia del naufragio, creé un gran contenedor, el barco hundido, en el que habitan los fantasmas de los tripulantes y el pasaje. Cada uno de los grupos de fantasmas nos cuenta una historia distinta. Es aquí donde, además de empezar a trabajar los contenedores de historias, se me ocurrió la idea de crear una nueva relación entre imagen y texto, de modo que podamos mirar el póster del barco mientras leemos una serie de microrrelatos que contienen las historias de cada grupo de tripulantes.

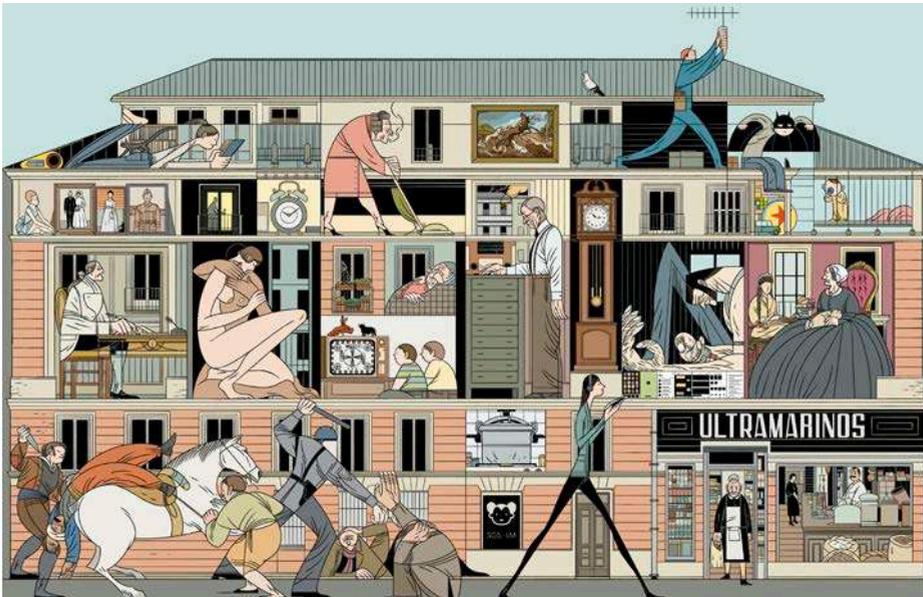


Fig. 4. Madrid. 2022. Eme21mag, Madrid. (Color: Lola Moral)

Existen ejemplos anteriores de contenedores de historias. En España, probablemente, el más conocido es la obra de Ibáñez *13 Rue del Percebe* que se desarrolla en un edificio arquetípico de la década de los 60 del siglo pasado. Aunque hay antecedentes previos, Ibáñez fue el primero que convirtió esta estructura narrativa en una serie que perduró en el tiempo. En el ámbito cinematográfico podemos ver algunos casos de autores que trabajan con eficacia este concepto; mi ejemplo favorito es alguna de las escenas de *Playtime* (1967) de Jacques Tati, en las que el cineasta francés juega con la transparencia de un edificio para mostrarnos de forma simultánea lo que ocurre en cuatro estancias.

En mi caso he usado esta estrategia del contenedor arquitectónico en numerosas ocasiones como por ejemplo en la ilustración Madrid para EME21Mag que es una reivindicación de la obra ya citada de Georges Perec, *La vie mode d'emploi* y de *Here* (2014) de Richard McGuire. En esta ilustración además he combinado el concepto de contenedor de historias con el tiempo. En el mismo plano encontramos narraciones paralelas que se desarrollan en épocas diferentes desde 1808 a la actualidad.

Formatos expandidos: explorando los límites físicos del soporte

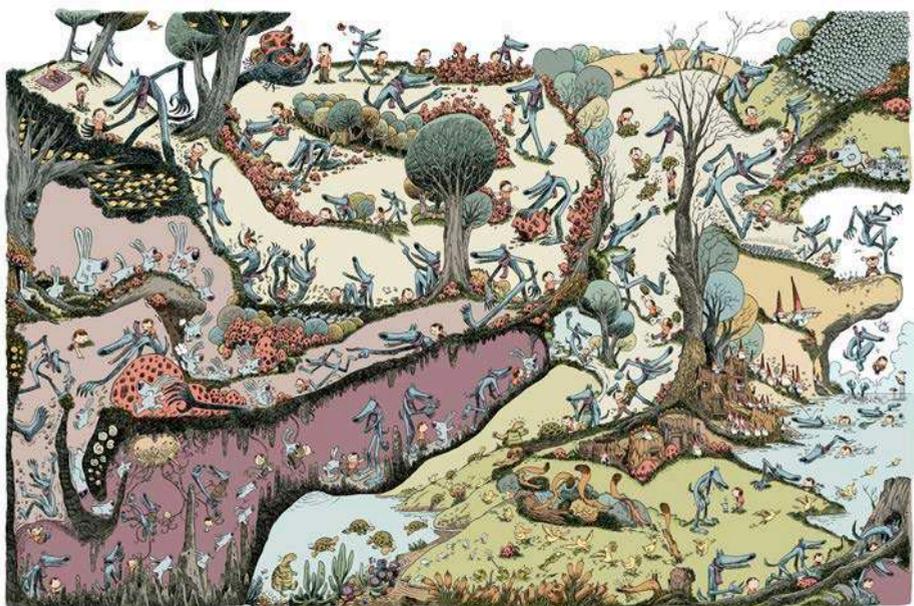


Fig. 5. *Mono & Lobo*. 2020. Editions Delcourt, París. (Guión y color: Lola Moral)

Los formatos expandidos presentes en mi obra son una consecuencia lógica de la utilización de narraciones multilineales y del dibujo-trayecto. La puesta en práctica de estos conceptos gráficos requieren un espacio específico distinto al habitual de la doble página ya que desbordan los límites tradicionales de los formatos editoriales. Me refiero sobre todo a formatos tipo póster, leporellos y otros. En ellos, los códigos de lectura cambian y facilitan, por su tamaño, la

creación de narraciones que usan el dibujo-trayecto, la narración multilínea y los espacios adaptados.

Una consecuencia lógica de la investigación en este campo que surge de la necesidad de encontrar nuevas formas de representación son las obras de gran formato inspiradas en ejemplos históricos de la Historia del Arte. El cuadro *La pasión de Cristo* de Hans Memling (1480), con su estructura narrativa compleja y la disposición de escenas en un formato expandido, es un referente importante.

Para trasladar este enfoque al cómic, dibujé para la editorial Delcourt en colaboración con Lola Moral, *Mono & Lobo* (2000) un libro con 4 pósters que aprovecha el pliego de impresión (sin cortes para la creación de los cuadernillos) y en el que vemos líneas de narración que se distribuyen por el espacio gráfico en todas las direcciones posibles y no solamente de izquierda a derecha y de arriba a abajo buscando interconexiones entre las historias. Este tipo de estructura toma como referente el plano de líneas de metro de una ciudad, permitiendo al lector explorar las conexiones entre las escenas de manera interactiva y no lineal.

En esta misma línea, y traspasando las fronteras de lo editorial, he llevado a cabo trabajos narrativos pensados para ser vistos en una sala de exposiciones como es el caso de *New York*, dentro de la producción *Vinietas Desbordadas* (2019) del Centro de Arte José Guerrero de Granada. Esta obra es una instalación gráfico-secuencial que aborda un proyecto experimental propuesto por Francisco Baena, director del Centro. El objetivo de este proyecto es dibujar y producir relatos específicos para el espacio expositivo, incorporando en su estructura el propio recorrido por las salas para ahondar en el componente narrativo de la muestra. De esta manera el contenedor, en este caso la sala de exposiciones sustituye al libro como aglutinador de historias. Desde mi punto de vista es una forma ideal de explorar el potencial narrativo del cómic a través del dibujo secuencial adaptando el pequeño formato concebido para su impresión en prensa u otras publicaciones a nuevos espacios y público. La sala del museo se transforma así en el soporte idóneo para el desarrollo del cómic expandido expositivo alejado de las tradicionales exposiciones de originales de cómic.

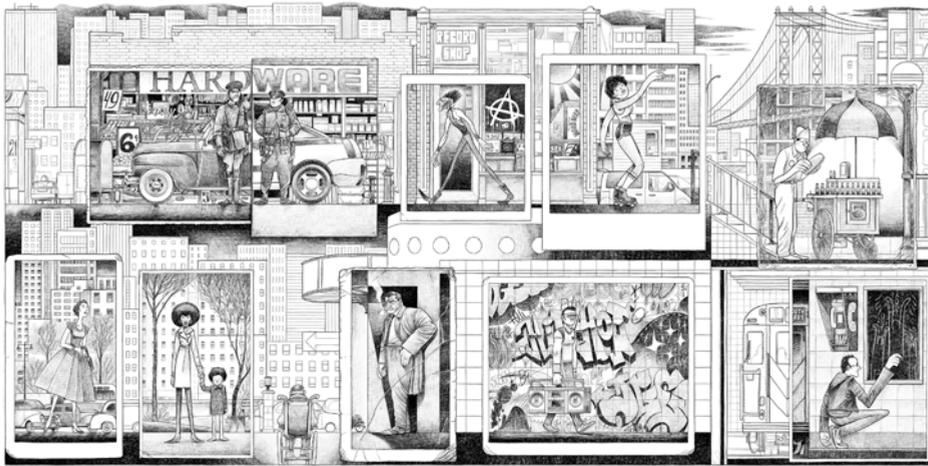


Fig. 6. *New York 2019*. Centro José Guerrero, Granada.

En la obra *New York*, intento trasladar mi visión de la vida cotidiana de esta ciudad creando 12 paneles que aluden a las 12 horas del día a través de 6 personajes que discurren de forma multilineal en el espacio y en el tiempo. La historia arranca en las escaleras de la primera planta del centro y se despliega en la segunda donde intento reproducir la estructura narrativa de la tumba de Tutmosis III situada en El Valle de los Reyes. En esta cámara funeraria rectangular el espacio se divide en doce partes que narran el viaje del Dios-Faraón con una clara referencia al ciclo solar de doce horas. Usando esa estructura, he realizado doce piezas de tres metros por uno y medio que aluden conceptualmente a cada una de estas doce horas empezando en el amanecer y terminando con el anochecer. Esta obra se caracteriza por una exploración constante del lenguaje del cómic en un intento de liberarlo de cualquier limitación impuesta por los códigos tradicionales del medio (dirección de lectura, viñetas, representación de planos, etc.) o por otros impuestos por otras disciplinas (literatura, teatro o cine). Los personajes interactúan entre ellos sin utilizar diálogos.

La ausencia de páginas facilita, además, la continuidad gráfica del dibujo-trayecto favoreciendo que las figuras puedan desplazarse en el plano por medio de la repetición gráfica. El tamaño del muro de la sala permite asimismo el movimiento libre del espectador dentro del espacio gráfico que obtiene no sólo información del personaje sino también del ambiente y de todo lo que ocurre a su

alrededor sumando experiencias de otros personajes secundarios que enriquecen la narrativa y ayudan a entenderlos mejor.

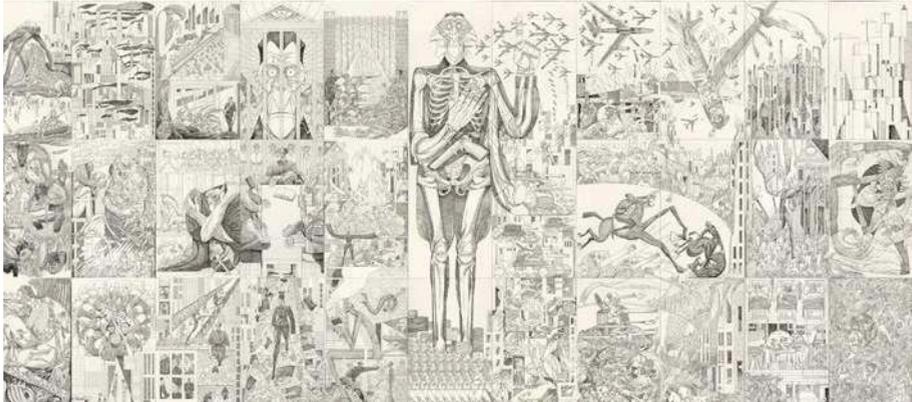


Fig. 7. *Guerra*. 2020. Musée National Picasso, París.

En el año 2020 creé la obra *Guerra* inspirada en el *Guernica* de Pablo Picasso. Esta producción auspiciada por el Musée National Picasso de Paris surge como una reflexión sobre la violencia y la guerra a partir de la observación de la emblemática obra de Picasso y su posterior adaptación a mi estilo gráfico poniendo en práctica los conceptos anteriormente mencionados.

La pieza nos muestra el nacimiento y la muerte de un dictador. La figura del dictador ocupa la parte central de la pieza como un falso pantocrator. En la parte izquierda de la composición se describe su llegada al poder; en la derecha vemos su caída y muerte.

A la hora de abordar el proyecto me interesó generar una imagen mosaico que permitiera fragmentar la narración usando el tamaño real del *Guernica* (7,77 x 3,49 m). Para ello decidí utilizar la estructura en 33 vanos del actual bastidor del cuadro que data del año 1964 cuando el MoMa lo intervino para su restauración. Estos vanos funcionan como contenedores de narración. La estructura resultante se asemeja conceptualmente a un retablo compuesto por 33 piezas que a modo de puzzle componen el conjunto de la obra. Cada imagen continua en la siguiente con la idea de crear un friso narrativo usando el dibujo-trayecto, el espacio adaptado, la narración multilineal, los contenedores de historias y la narración conceptual.

En cada panel se pueden observar los numerosos referentes que he utilizado, evidentemente a Picasso, pero también a Rubens, Goya, José Clemente Orozco y sobre todo a los artistas de la “Nueva Objetividad” como Georges Grosz (por el que siento devoción), Otto Dix o Lyonel Feininger. Esta constante búsqueda de referentes en mi obra nos lleva al siguiente apartado.

Una cierta mirada al pasado. El original y la copia.

A lo largo de la historia, los artistas han recurrido al pasado no solo para encontrar modelos a seguir, sino también para reinterpretar y dialogar con la tradición. Este proceso, que algunos podrían ver como copia o apropiación, es, en realidad, una forma de rendir homenaje y establecer una conexión con las obras de arte que nos han precedido. En mi trabajo, este diálogo con la historia del arte se manifiesta tanto de forma consciente como inconsciente y es la base argumental sobre la que vengo sustentando mi relato en los últimos años. Creo firmemente que el estudio de las obras del pasado es un acto de inteligencia y también de humildad y respeto. Conocer lo que otros han creado antes que nosotros es fundamental, te enriquece como artista y hace que tu trabajo sea mejor.

Hace unos años invité a Max, un reconocido dibujante de cómic e ilustrador, a impartir una conferencia en la Facultad de Bellas Artes de Granada; en esta realizó una enérgica defensa del referente, de la copia, del robo en definitiva. Ese alegato cambió mi forma de pensar con respecto a la obra preexistente como ámbito de estudio. Desde ese momento hago todo lo posible por acercarme al pasado, revisarlo y estudiarlo y sobre todo intentar comprenderlo para poder aprender y aplicar esos aprendizajes a mi trabajo desde una reinterpretación de la obra y un punto de vista personal.

Esa mirada al pasado es una constante en la historia del arte; multitud de artistas han desarrollado sus creaciones mirando hacia atrás y aprendiendo en ese proceso. Encontramos ejemplos en Goya y sus famosas versiones de Velázquez; en Velázquez y sus diálogos con Rubens; en Picasso con Velázquez, Goya y el arte “primitivo”; en el arte antiguo que se autoreferencia... La mirada al pasado es absolutamente necesaria en el proceso creativo y no la podemos eludir. Este mirar al pasado lo he aplicado en mi trabajo desde dos puntos de vista: mediante la reinterpretación y mediante el redibujo.

A continuación paso a mostrarles algunos ejemplos, tanto en el ámbito editorial como en el expositivo, que ilustran lo que les quiero decir.

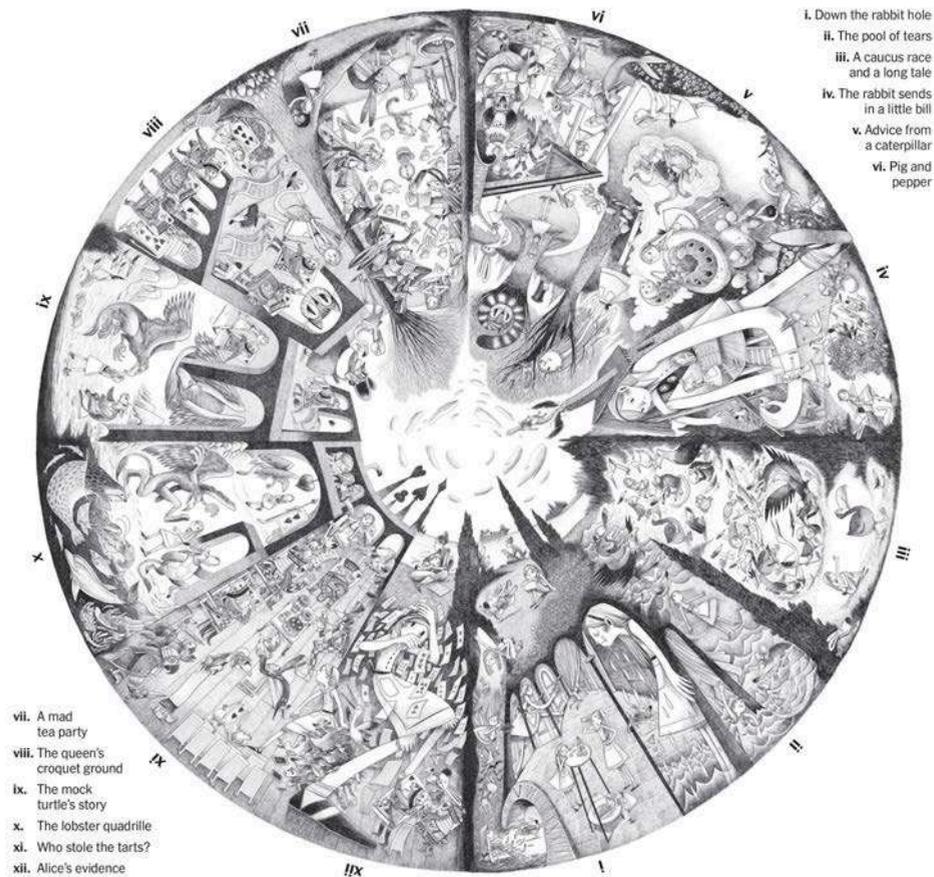


Fig. 8. *Alice in Wonderland*. 2018. *The New York Times*, Nueva York.

Uno de los proyectos en los que he aplicado el uso de estructuras narrativas complejas y referencias al arte preexistente fue la ilustración de *Alicia en el País de las Maravillas* inspirada en *La Mesa de los Pecados Capitales* de El Bosco. La obra de este artista flamenco es conocida por su estructura circular y la representación simultánea de escenas alegóricas. Al utilizar un formato similar como contenedor en la adaptación del cuento de Alicia, hice una alusión directa a la esfera de un

ya que los personajes Madeline Usher y su hermano Roderick están tan ligados a la casa, que forman parte de su estructura y de su alma. El uso de la figura de Nut como referente no solo evoca la tradición egipcia, sino que también conecta con la idea romántica del destino trágico y la unión de los seres humanos y su entorno.

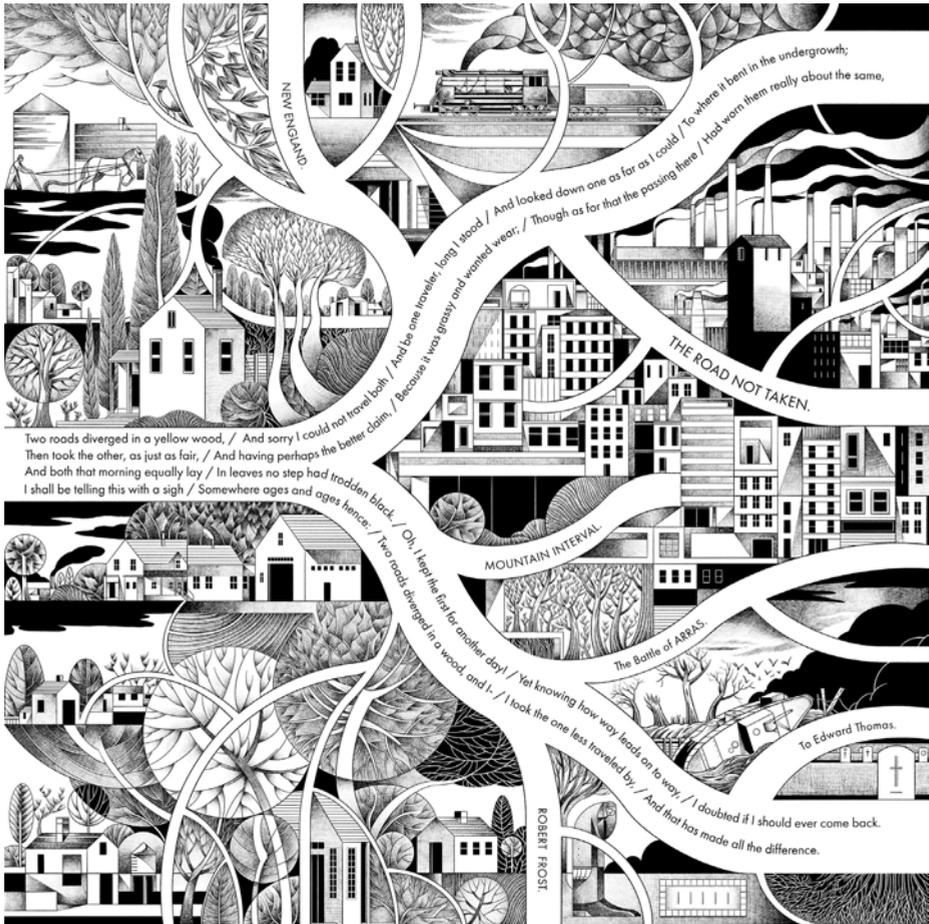


Fig. 10. *The road not taken*. 2021 . *The New York Times*, Nueva York.

La cartografía ha jugado un papel crucial en mi proceso creativo desde niño. Los mapas no solo representan el espacio físico sino que también funcionan como metáfora de la exploración artística y narrativa. En la ilustración del poema *The Road Not Taken* de Robert Frost, utilicé una estructura cartográfica para

capturar la esencia de la obra y el dilema central del poeta sobre la elección de caminos. La disposición del mapa refleja la transición de un entorno rural a uno urbano, simbolizando los cambios en la vida y las decisiones que se toman a lo largo del tiempo. Esta relación entre la cartografía y la narrativa gráfica no es nueva; artistas como Saul Steinberg han explorado esta conexión en su trabajo. Los mapas nos muestran la geografía pero también sirven para narrar historias a través de símbolos y estructuras espaciales. Para mí la cartografía es, en esencia, una forma de arte visual que organiza la información en un espacio bidimensional como lo hace el cómic. Por ello su capacidad de condensar información en un formato gráfico lo convierte en un recurso valioso para la experimentación visual en la narrativa gráfica.

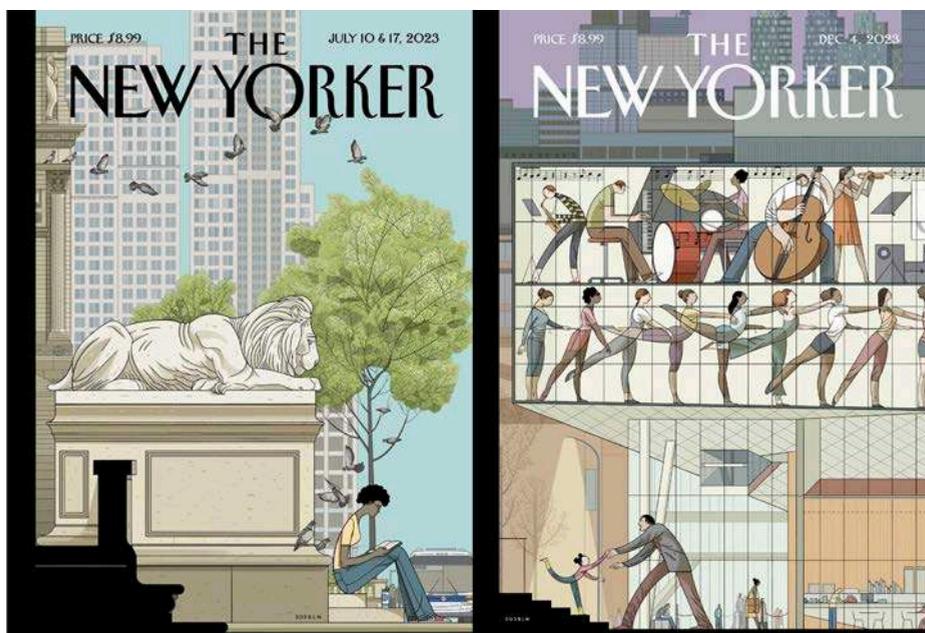


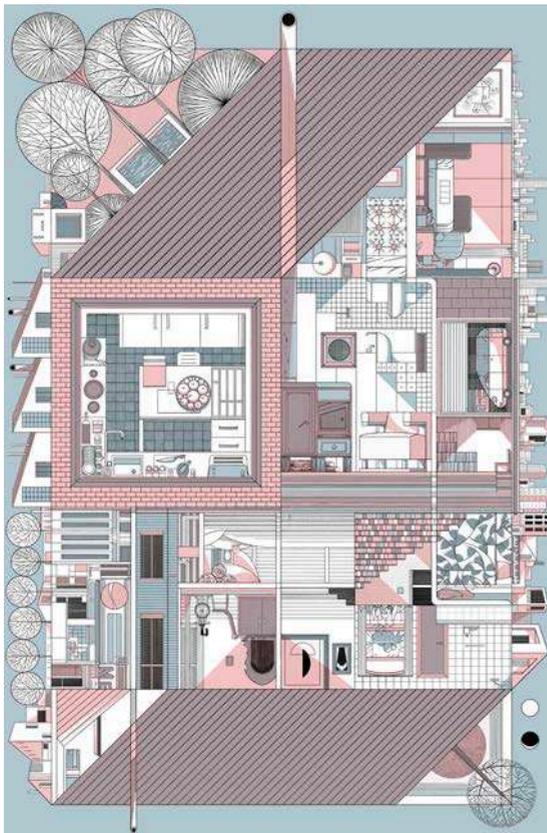
Fig. 11. Cover July 10 & 17 - December 4, 2023. The New Yorker, Nueva York. (Color Lola Moral)

Otra de mis obsesiones gráficas es la representación del movimiento sobre la superficie estática del papel impreso. Para buscar una solución a este problema gráfico, he recurrido a dos fotógrafos experimentales del siglo XIX: Étienne Jules Marey, el creador de la cronofotografía de animales y a Edward Muybridge, contemporáneo de Marey y que se interesó sobre todo por describir el movimiento en personas.

En la primera de las portadas que les muestro, la de la New York Public Library, se describe el movimiento de una paloma a la manera de Maley. La segunda portada describe el edificio de The Juillard School. En este caso, ilustro un grupo completo de bailarinas para generar la sensación de movimiento siguiendo la obra de Muybridge pero con personajes distintos.

Fig. 12. In absentia - La casa giratoria.
2024. Museo Nacional Thyssen-
Bornemisza, Madrid.

La casa giratoria de Paul Klee como referencia, es el tema central de la pieza que dibujé para la charla-conferencia que impartí en el Museo Thyssen de Madrid. Para el desarrollo de esta pieza estudié la obra original de Klee, y sobre todo, su manera de disponer el conjunto de casas siguiendo los cuatro puntos cardinales. En mi versión, dibujé una casa con todo lo que contiene y sus alrededores, dibujados de tal manera que la obra resultante es capaz de girar en el sentido real del término. De modo, que podemos disponerla en la pared en cualquiera de sus cuatro lados sin que pierda su lectura aunque cambie el punto de vista.



La siguiente producción que quiero analizar es la obra-instalación que hicimos Lola Moral y yo titulada *Tu corazón me pertenece* en la galería Arrabal de Granada. La instalación toma como referencia directa el relato de *Nastagio de los Onesti* que pertenece al *Decameron* de Giovanni Boccaccio, posteriormente

versionado por Sandro Botticelli en cuatro tablas, tres de las cuales pueden contemplarse en el Museo de Prado.



Fig. 13. *Tu corazón me pertenece*. —Nastagio Degli Onesti. 2021. Galería Arrabal & CLA, Granada.

Se trata de una obra narrativa que usa elementos habituales para mí como el dibujo trayecto y la narración multilineal, una combinación de elementos que despertó el interés por ella. Estas tablas, encargo de Lorenzo de Medici, narran la historia del joven Nastagio que desdeñado por su amada se retira a un pinar donde contempla la escena en la que un caballero da caza a una joven, la mata y unos perros la devoran. El jinete le cuenta a Nastagio que reflexione, pues por una situación similar a la suya se quitó la vida y ahora debe sufrir el tormento de perseguir y dar caza a su cruel amada de forma continuada hasta cumplir el castigo. Nastagio ve aquí la oportunidad de conmover a su amada para que acepte sus requerimientos amorosos. Este relato es un ejemplo claro de violencia machista y con esta instalación pretendimos denunciarla.

Realicé versiones de las cuatro piezas a escala 1 : 1 (1,40 x 0,83 m) usando en este caso el “redibujo” centrándome en el ejercicio de la línea y en la interpretación de la mancha en líneas y tramas. Al trasponer lo pictórico al dibujo usando líneas de contorno y tramas industriales, quise homenajear el trabajo de los grabadores del siglo XVII y XVIII cuando replicaban pinturas en estampas grabadas al buril.

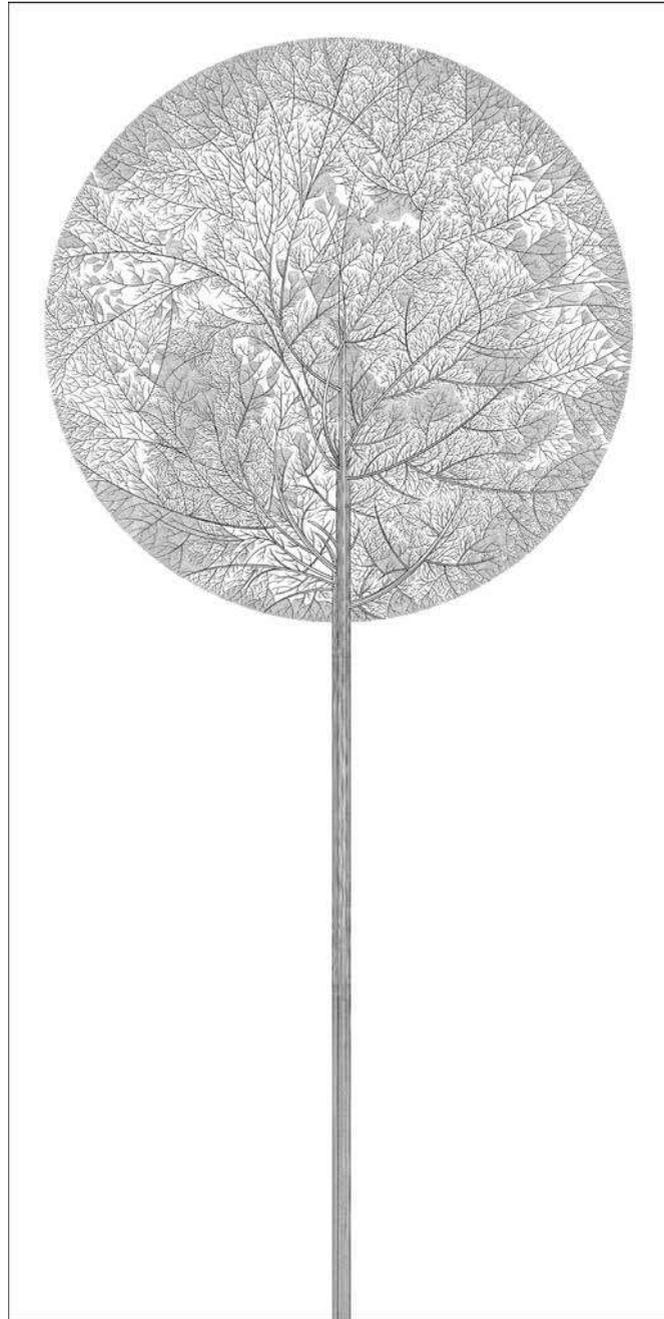
De *Las meninas* me interesan varios aspectos: la teatralidad, la creación y la intimidad. El primero tiene que ver con la concepción del cuadro y más concretamente con el conocido uso de la escena por parte del maestro sevillano. Velázquez plantea gran parte de su obra desde un punto de vista teatral, de modo que el espectador parece estar contemplando “in situ” la escena que se le presenta ante sus ojos. El juego del espejo insiste en esa idea. El segundo aspecto tiene que ver con uno de los temas que aparecen en la escena: el acto de crear y el respeto por los referentes del pasado, que encontramos en la pose del Velázquez pintor y en los cuadros que adornan la estancia, destacando los situados en la pared del fondo. El tercer aspecto está relacionado con el carácter intimista de la pieza, reforzado por el título que se le otorgó en el inventario del año 1686, La familia de Felipe IV. Efectivamente, desde mi punto de vista, esta intimidad es el hilo conductor de la escena, en la que el rey permite a Velázquez incluirse en el cuadro con las meninas, aposentadores y bufones en un nivel casi familiar. Este aire de confianza e intimidad es el que he querido plasmar en mi pieza. Es por ello que he decidido titularla *Familia*.

Para abordar la escena he preferido no usar la perspectiva del original y he realizado una serie de abatimientos de plano para representar el espacio, de modo que alzado y perfil confluyen sobre la base del dibujo. También he querido traspasar los límites del aposento donde se desarrolla la escena y representar qué hay más allá, de modo que tengamos información no solo del interior (el salón de mi propia casa) sino de todo lo que le rodea, cocina, talleres, dormitorios, jardín, bosque y ciudad. Para ello he usado los recursos ya citados, como la jerarquía de representación, el efecto de rayos X, el principio de línea base o el abatimiento de plano. El espacio de representación se articula basándome en los planos de construcción de la vivienda y haciéndolo coincidir en el plano del dibujo por abatimiento de plano de la planta y el perfil. El enfoque experimental en la ilustración y el cómic, que he desarrollado a lo largo de mi carrera, busca expandir los límites tradicionales de la narrativa visual. A través de conceptos como el dibujo-trayecto, la narración multilínea, el espacio adaptado, los formatos expandidos y los contenedores de historias, mi objetivo ha sido crear un lenguaje gráfico que no se restrinja a la lectura lineal o a los formatos convencionales. La mirada al pasado, el uso de la geometría y la incorporación de herramientas digitales son elementos que me han permitido explorar nuevas formas de expresión, al tiempo que mantienen un diálogo constante con la historia del arte.

Pero uno no puede dejar de dudar y de preguntarse sobre su actividad creadora, y en estos momentos de mi vida me hallo enfrascado en la búsqueda del dibujo por el dibujo, preguntándome más por el “cómo” que por el “qué”; y justamente es esta parte de mi búsqueda la que quiero compartir con la Academia en forma de donación. La obra que les ofrezco nace de un dialogo con don José Tito; él recordará mi interés por dibujar árboles, y también recordará la recomendación que me hizo, del maravilloso librito de Bruno Munari *Dibujar un árbol* por un lado, y al dibujo de estampa japonés por otro; que son dos visiones que se complementan. Fruto de esa conversación nace este par visual de imágenes que pretenden dar respuesta - a la manera en que a mí más me gusta hacerlo, con el dibujo - a esa entretenida charla que tuvimos una tarde de primavera.

Muchas gracias.

Fig. 15. *Árbol 01*. 2024. (P.A.)



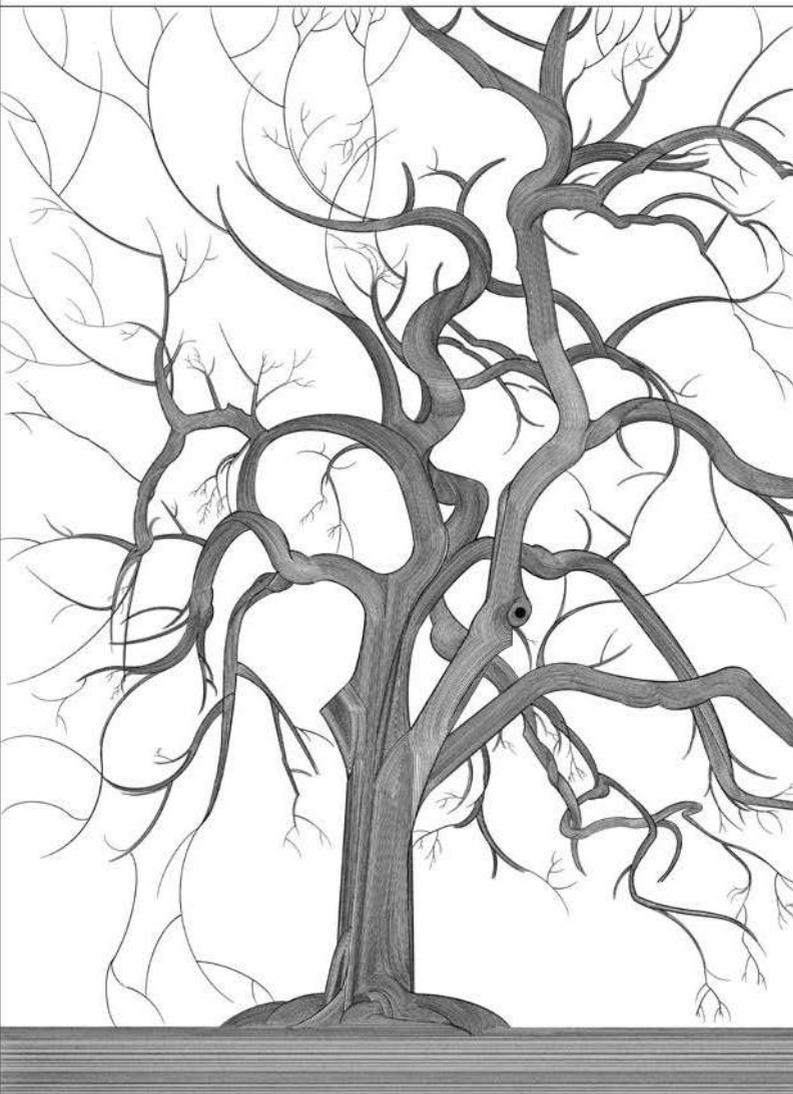
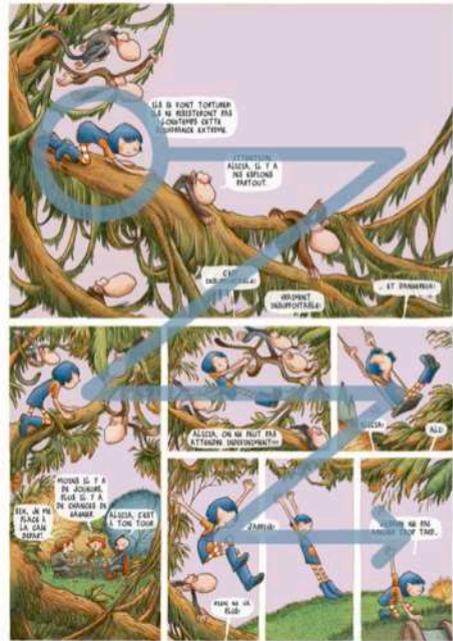


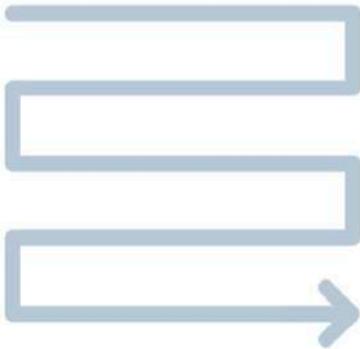
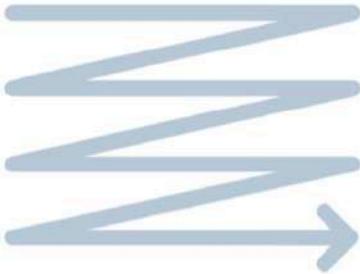
Fig. 16. *Árbol 02*. 2024. (P.A.)

LÁMINAS

CONCEPTOS DIBUJO TRAYECTO



Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2013. ALICE ET LE JEU DE L'OIE. Dibujo. Ed. Delcourt.



Aldo Manuzio. 1508. ADAGIA DE ERASMO DE ROTTERDAM . Libro. Biblioteca de Tours, Francia.

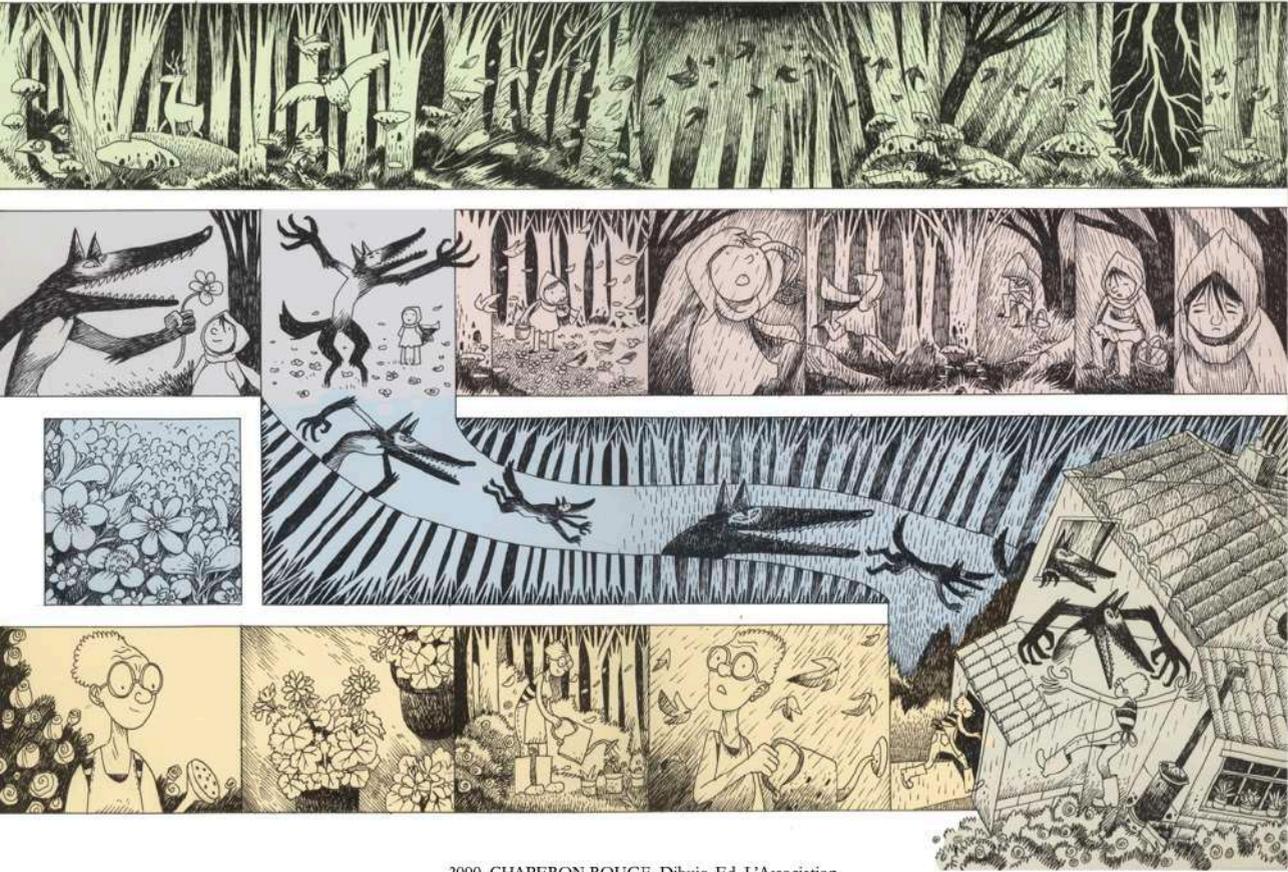


Anónimo. Siglo V ac. LEYES DE GORTINA. Tablilla de piedra. Museo del Louvre.

CONCEPTOS NARRACIÓN MULTILINEAL



2000. CHAPERON ROUGE. Dibujo Ed. L'Association.



2000. CHAPERON ROUGE. Dibujo Ed. L'Association.



2000. CHAPERON ROUGE. Dibujo Ed. L'Association.

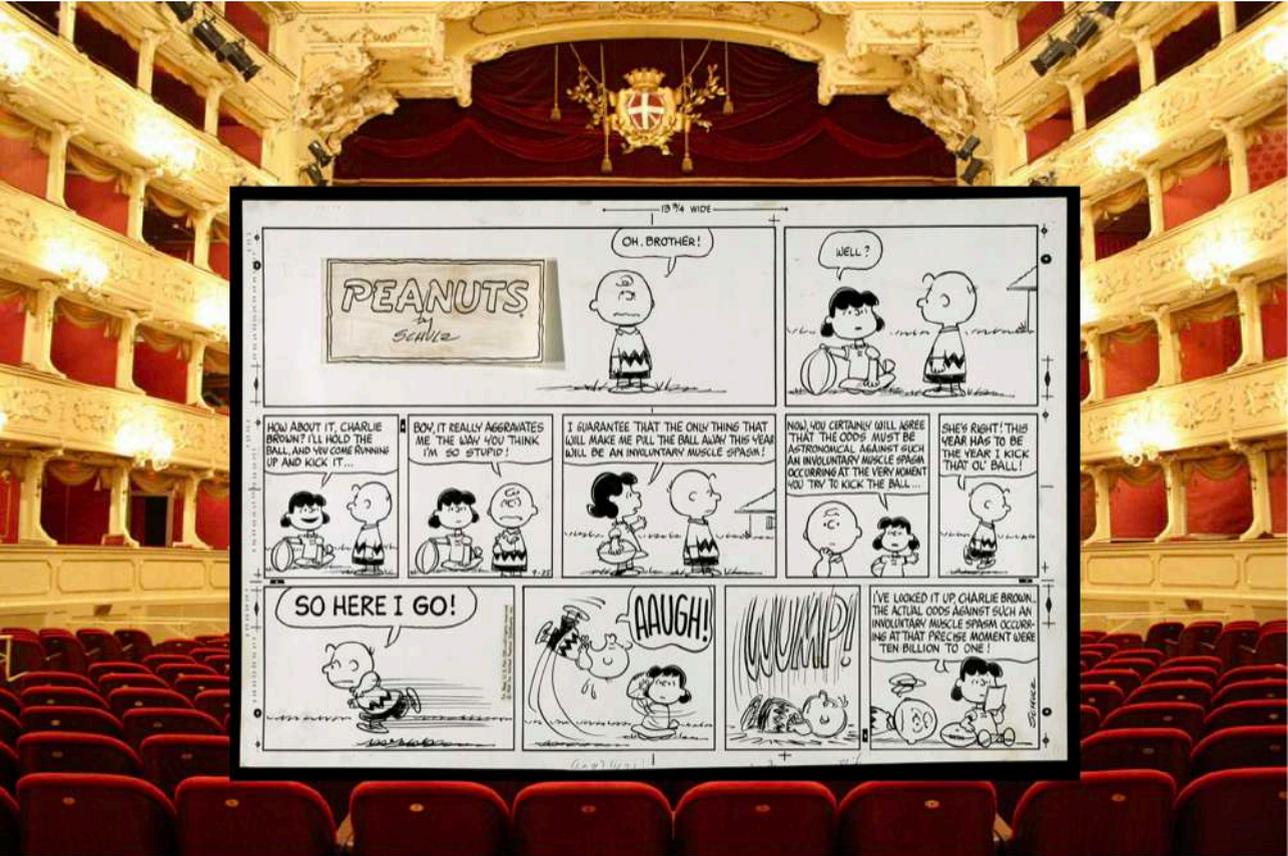
Largo

Oboe
Clarinete
Corno in C
Fagotto
Cembalo

MS. 221

W. A. Mozart. 1784. QUINTETO PARA OBOE, CLARINETE, TROMPA, FAGOT Y CEBALLO (K.452). Partitura. BnF, París.

CONCEPTOS ESPACIO ADAPTADO



G. Piermarini, A. Sanquirico, L. L. Secchi & M. Botta.
1778. TEATRO DE LA "SCALA". Arquitectura. Milán.

Charles M. Schulz. 1966. PEANUTS. Dibujo. United Features Syndicate.



Anónimo. 1959. RODAJE DE "THE HORSE SOLDIERS".
Fotografía. United Artist.



54
Jean Giraud. 1995. MISTER BLUEBERRY. Dibujo. Ed. Dargaud.



Anónimo. 440 ac. CRATERA ÁTICA - NICE
LIBANDO ANTE UN JOVEN JINETE. Cerámica
de figuras rojas. Museo Arqueológico Nacional.



2022. ALCIÓN. Dibujo. Autoedición.

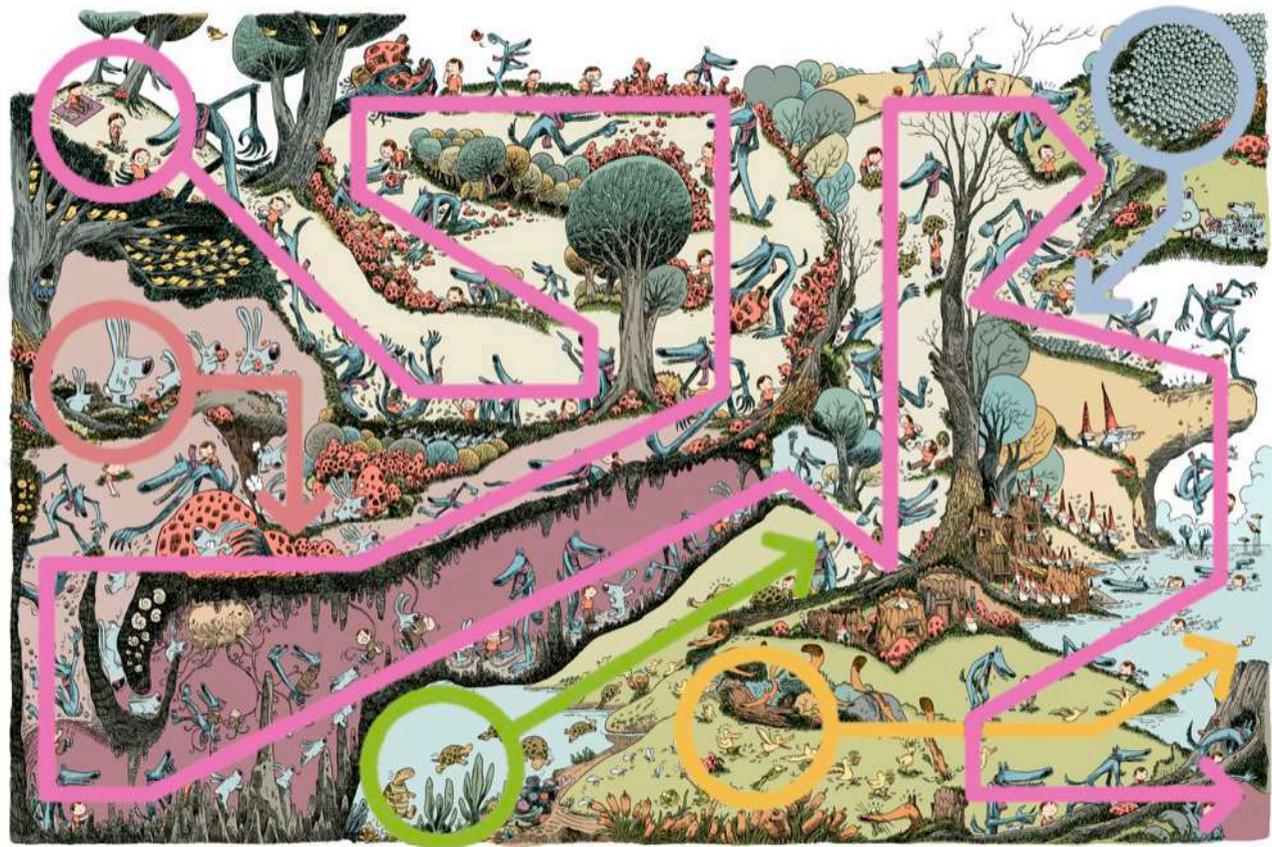
CONCEPTOS
FORMATOS EXPANDIDOS



Anónimo. 1480-90. ESCENAS DE LA PASIÓN DE CRISTO. Pintura. Iglesia de San Jaime, Toruń, Polonia.

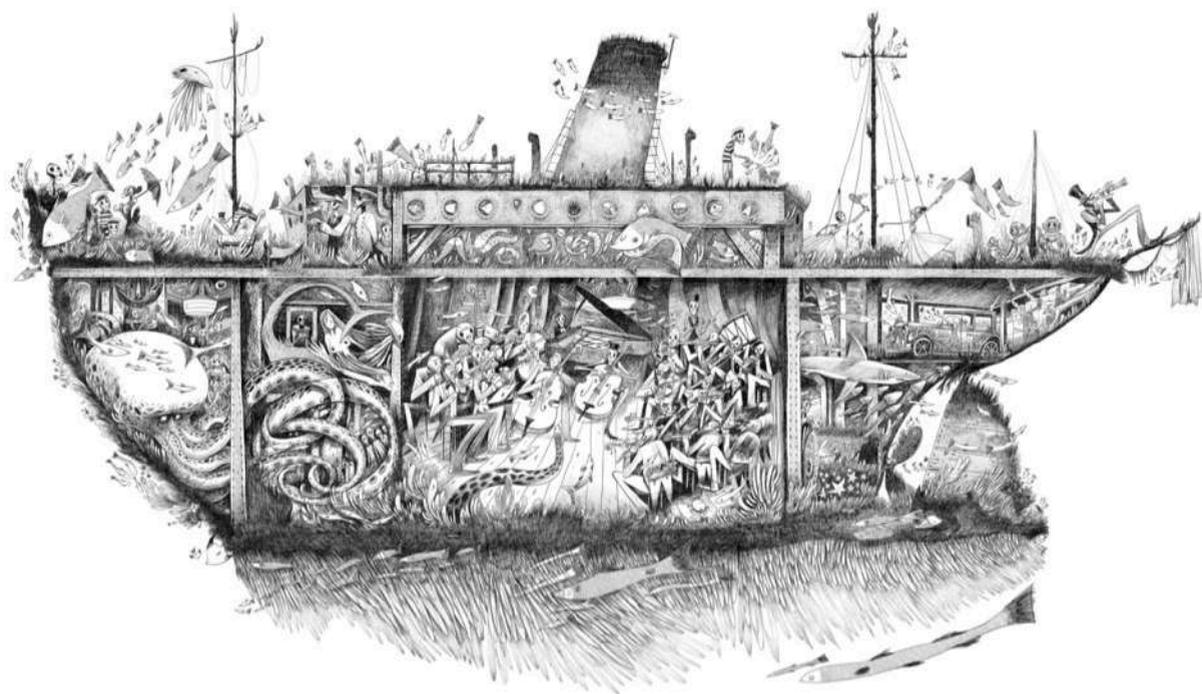


Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2010. MONO & LOBO. Dibujo. Ed. Delcourt.

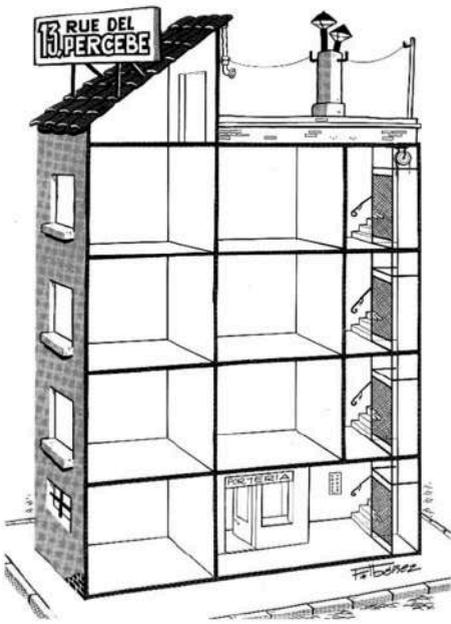


Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2010. MONO & LOBO. Dibujo. Ed. Delcourt.

CONCEPTOS
CONTENEDORES DE HISTORIAS



2016. VALBANERA. Dibujo. Casa Pinillos - Museo de Cádiz.

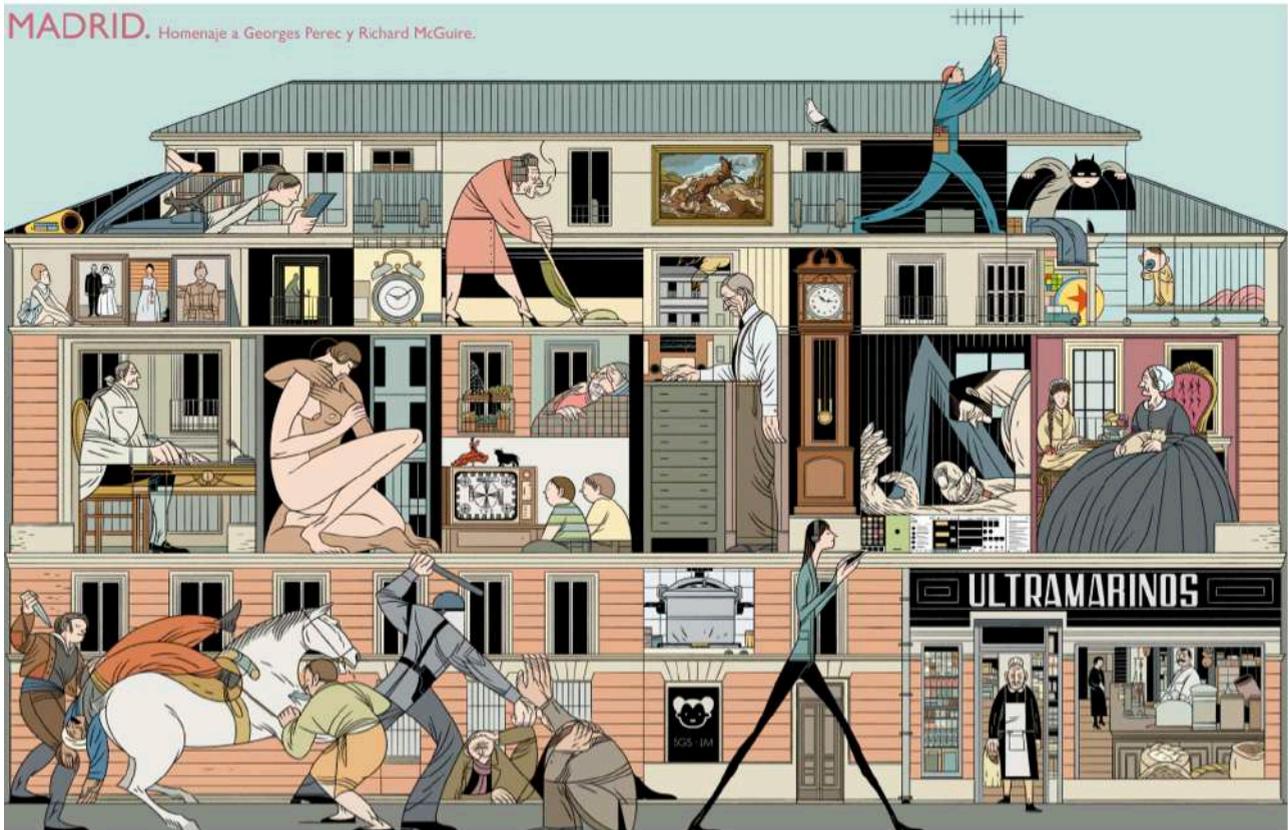


Francisco Ibáñez. 1961-70. 13, RUE DEL PERCEBE. Dibujo. Ed. Bruguera.

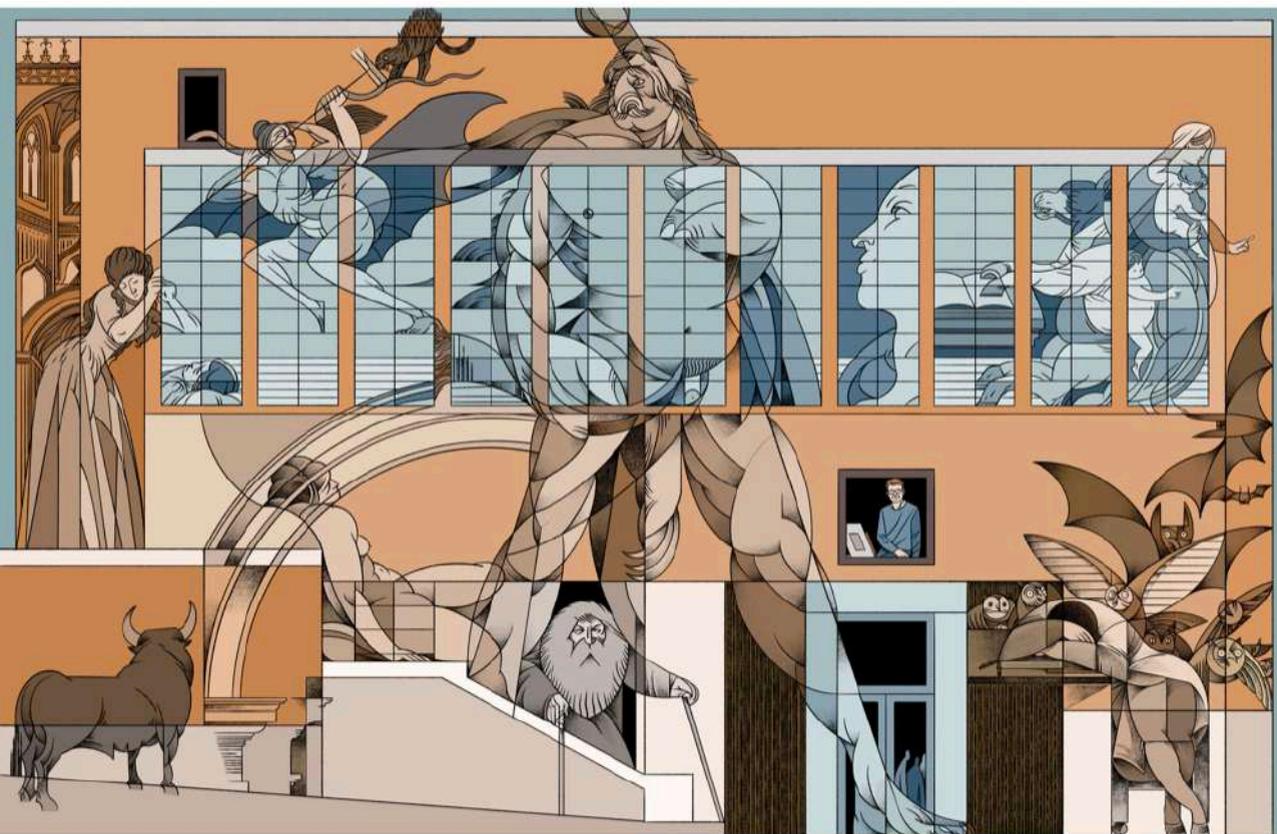


Jacques Tati. 1967. PLAYTIME. Película. Specta Films & Jolly Film.

MADRID. Homenaje a Georges Perec y Richard McGuire.



Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2021. MADRID. HOMENAJE A GEORGES PEREC Y RICHARD MC GUIRE. Dibujo. EME21MAG.



Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2021. EL GABINETE DE DIBUJOS Y ESTAMPAS DEL MUSEO DEL PRADO. Dibujo, EME21MAG.



Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2022. Otoño 22. Dibujo. Revista de la Fundación Juan March.

UNA CIERTA MIRADA AL PASADO



Francisco de Goya. 1778. DON GASPAR DE GUZMÁN,
CONDE-DUQUE DE OLIVARES. Aguafuerte.
Musco Nacional del Prado.

Diego Velázquez. 1636. GASPAR DE GUZMÁN, CONDE-DUQUE
DE OLIVARES, A CABALLO. Pintura. Museo Nacional del Prado.



Diego Velázquez. 1656. LAS MENINAS. Pintura. Museo Nacional del Prado.

Pablo Ruiz Picasso. 1957. LAS MENINAS. Pintura. Museo Picasso Barcelona.

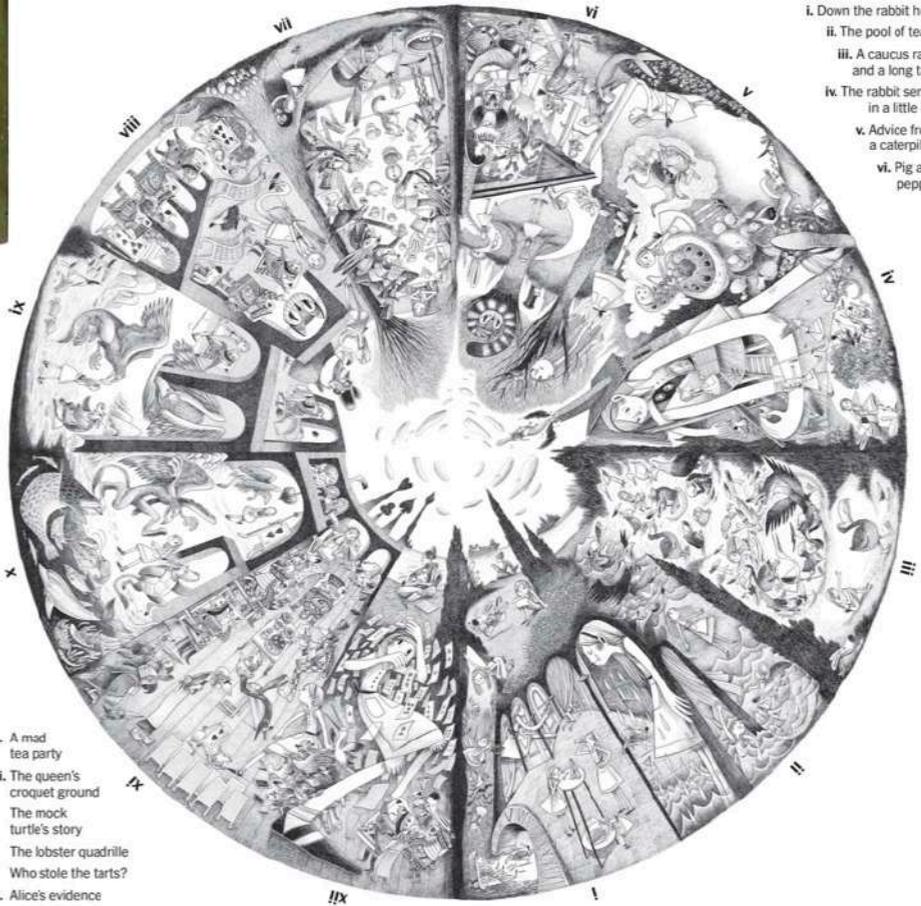
UNA CIERTA MIRADA AL PASADO EDITORIAL



El Bosco. 1505-10. MESA DE LOS
PECADOS CAPITALES. Pintura.
Museo Nacional del Prado.

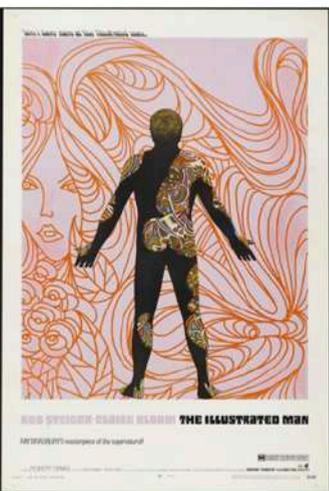


2018. ALICE IN WONDERLAND.
Dibujo. The New York Times.

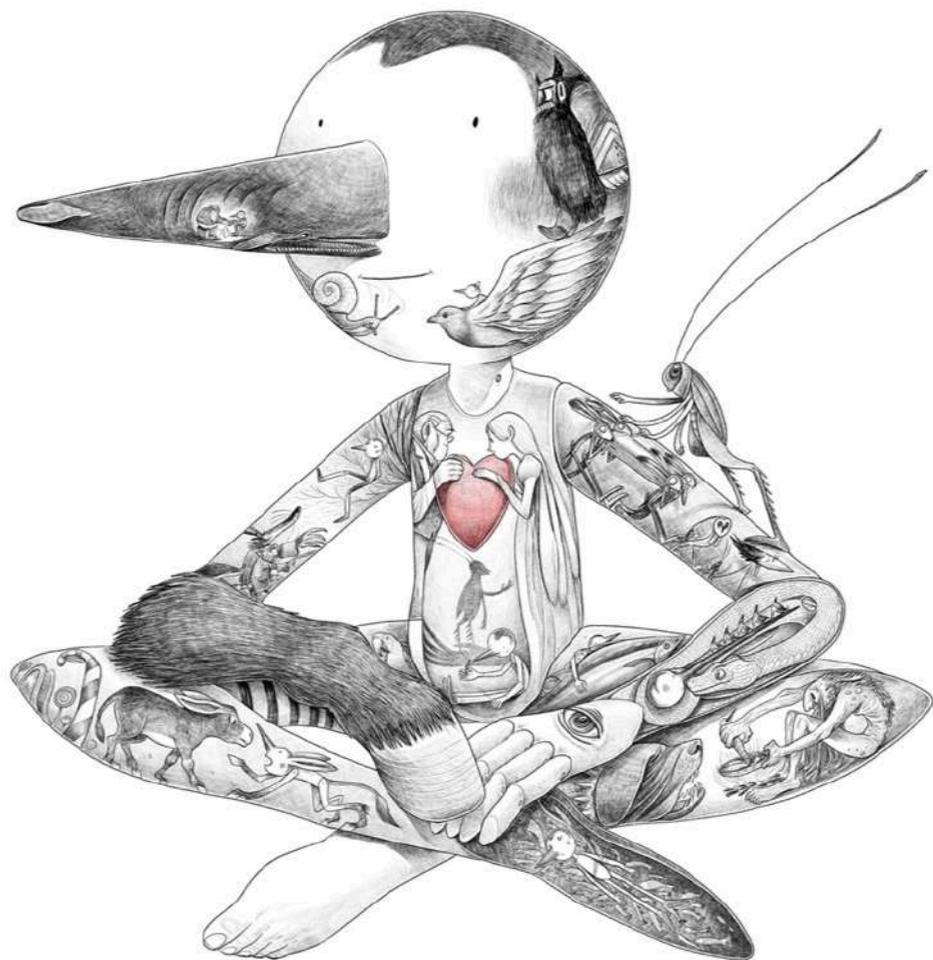


- i. Down the rabbit hole
- ii. The pool of tears
- iii. A caucus race and a long tale
- iv. The rabbit sends in a little bill
- v. Advice from a caterpillar
- vi. Pig and pepper

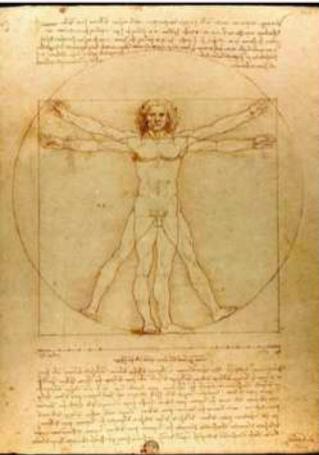
- vii. A mad tea party
- viii. The queen's croquet ground
- ix. The mock turtle's story
- x. The lobster quadrille
- xi. Who stole the tarts?
- xii. Alice's evidence



Bill Gold, 1969.
THE ILLUSTRATED MAN. Dibujo.
Warner Bros.



2018. PINOCHO. DIBUJO. The New
York Times.



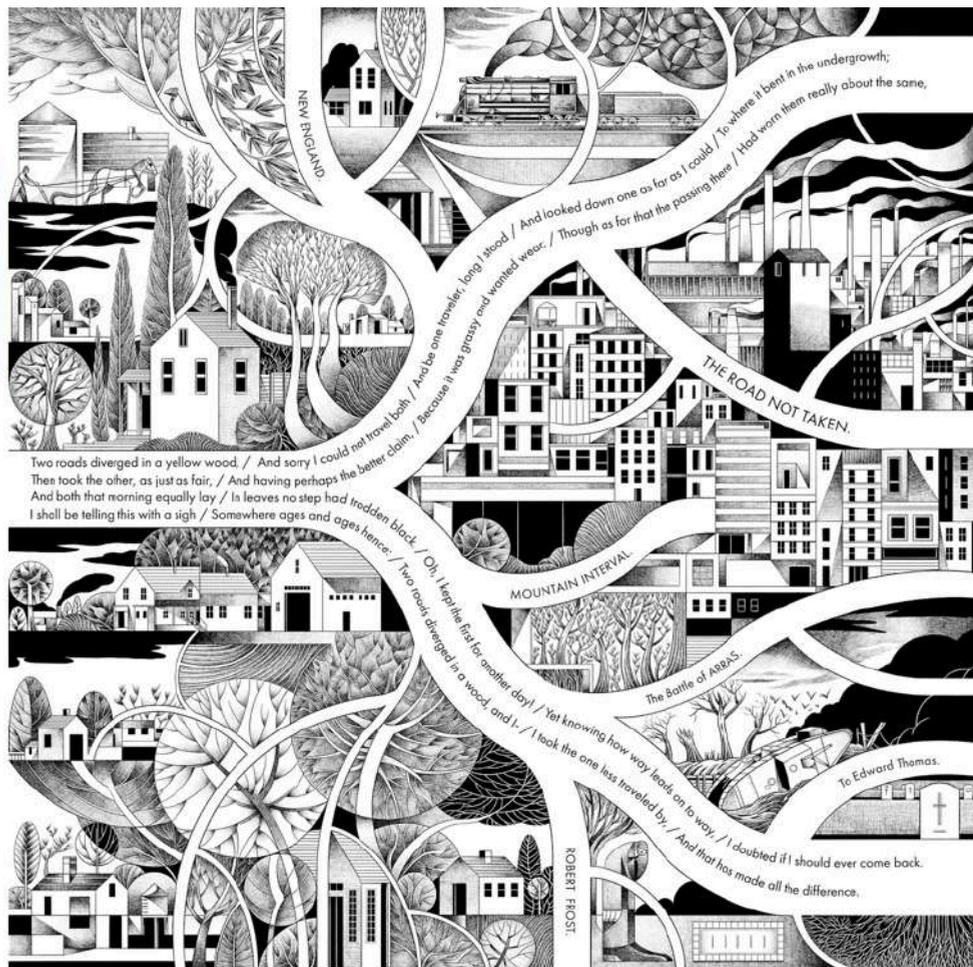
Leonardo da Vinci. 1492. EL HOMBRE DE VITRUVIO. Dibujo. Galería de la Academia de Venecia.



2019. ROBINSON CRUSOE. Dibujo. The New York Times.



Carlos Ibáñez e Ibáñez de Ibero. 1882.
TOLEDO. Mapa. Instituto Geográfico
y Estadístico.



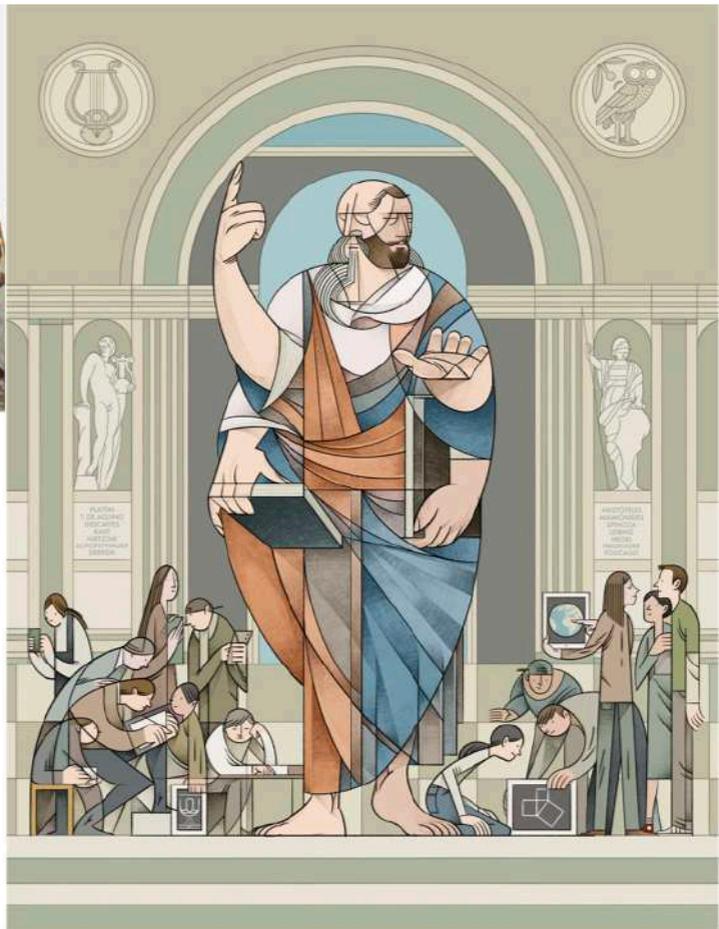
2022. THE ROAD NOT TAKEN.
Dibujo. The New York Times.

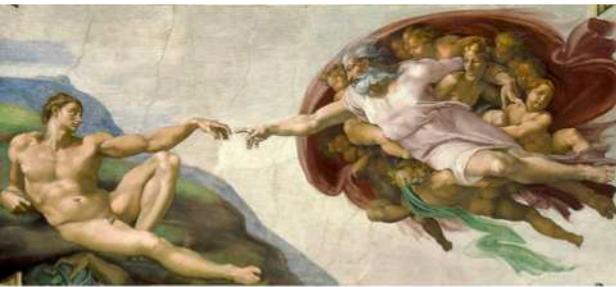


Rafael Sanzio, 1509-11. LA ESCUELA DE ATENAS. Pintura al fresco. Palacio Apostólico de la Ciudad del Vaticano.

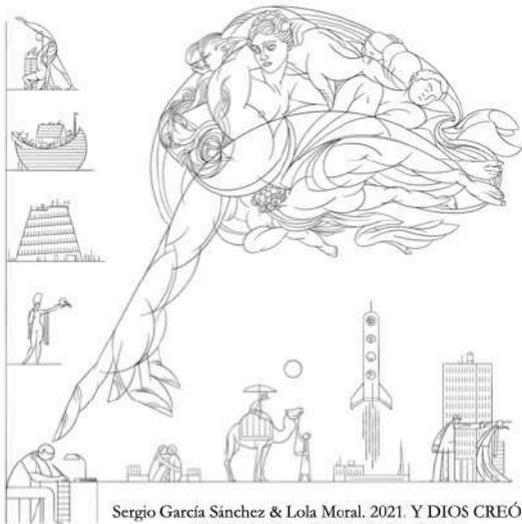


Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2021. ÉTICA EN LAS AULAS. Dibujo. El País Semanal.





Miguel Ángel. 1511. LA CREACIÓN DE ADÁN. Pintura al fresco. Bóveda de la Capilla Sixtina.



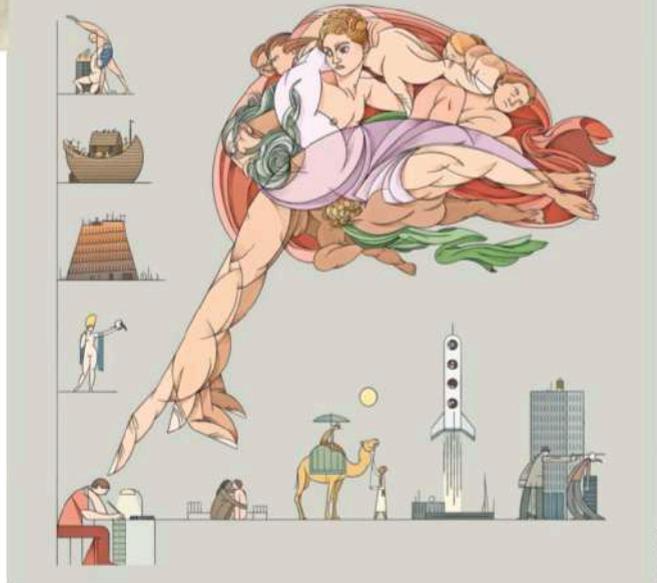
Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2021. Y DIOS CREÓ LA LITERATURA . Dibujo. El País Babelia.

La bestia dadaísta. El MoMA reivindica a Sophie Taeuber-Arp, pionera de la abstracción PÁGINA 10

La vuelta de Adele. Diego A. Manrique analiza el nuevo disco de la estrada británica PÁGINA 11

Babelia

Nº 4.088
SABADO
20 DE NOVIEMBRE
DE 2021
EL PAÍS



Y Dios creó la literatura

Más que un libro, la Biblia es un género literario que no deja de crecer con títulos que recrean, desde la ficción o desde la crítica, la vida de los personajes del texto sagrado de judíos y cristianos



Ángeles Santos. 1929. UN MUNDO. Pintura. MNCARN.

2020. COSMOPOLITAS SIN SALIR DE CASA. Dibujo. El País Babelia.

Saramago superstar. José Luís Peixoto convierte al Nobel portugués en personaje de novela PÁGINA 9 | Adió a Berlín. La capital alemana pierde peso como epicentro artístico de Europa PÁGINA 10

Babelia

W 1.000
SABADO
11 DE JUNIO
DE 2020
EL PAIS



Cosmopolitas sin salir de casa

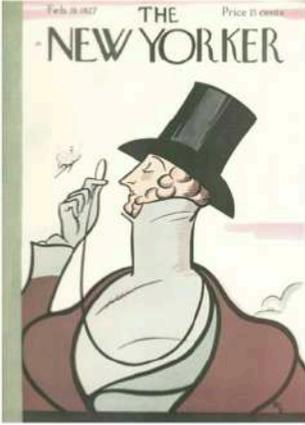
Nos creíamos ciudadanos del mundo pero la pandemia ha cerrado las fronteras. Varios libros revisan, en tiempos de confinamiento, un ideal que a veces se confunde con la globalización



Anónimo. 1354-40 ac. MÁSCARA FUNERARIA DE TUTANKAMÓN. Máscara. Museo Egipcio de El Cairo.

2022. PUTIN SE QUITA LA MÁSCARA. Dibujo. El País Semanal.

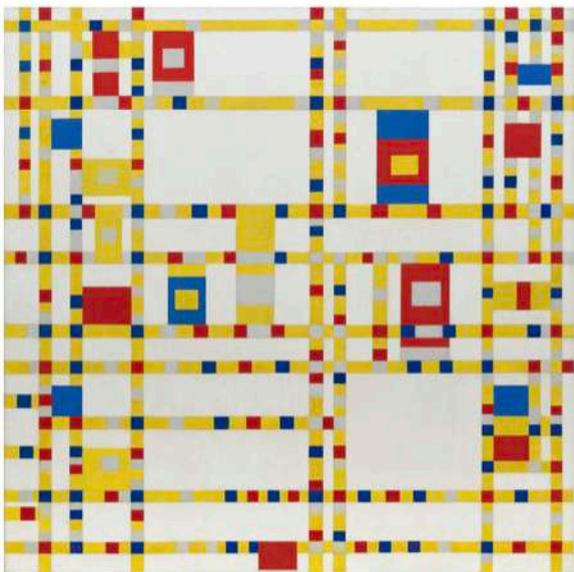




Rea Irvin. 1925. EUSTACE TILLEY. Dibujo. The New Yorker.

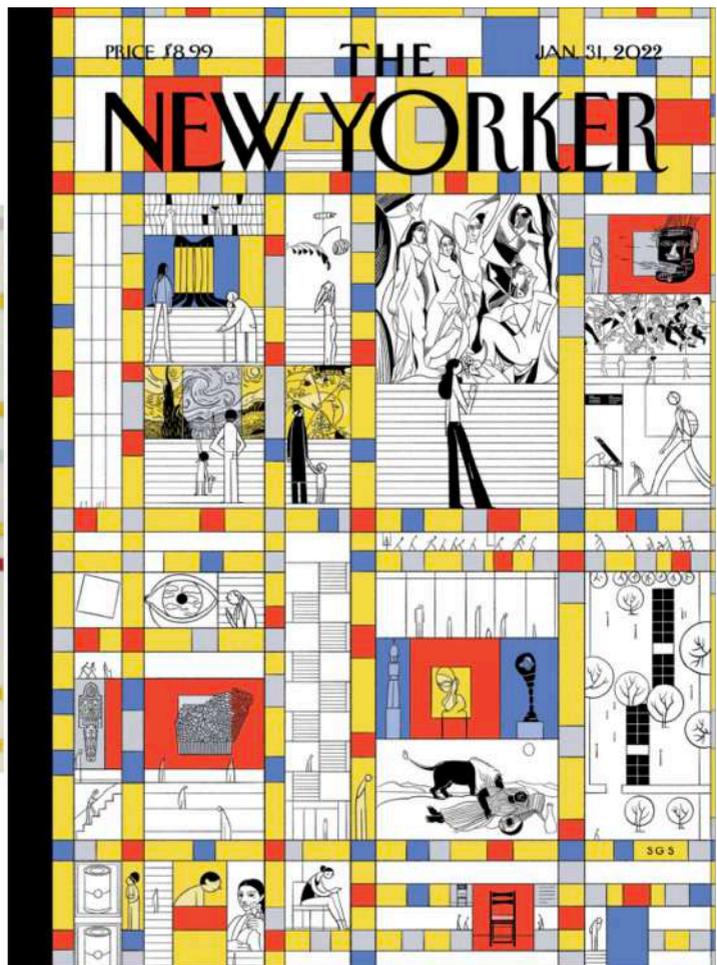


2021. EUSTACE TILLEY SPECIAL ANNIVERSARY. Dibujo. The New Yorker.



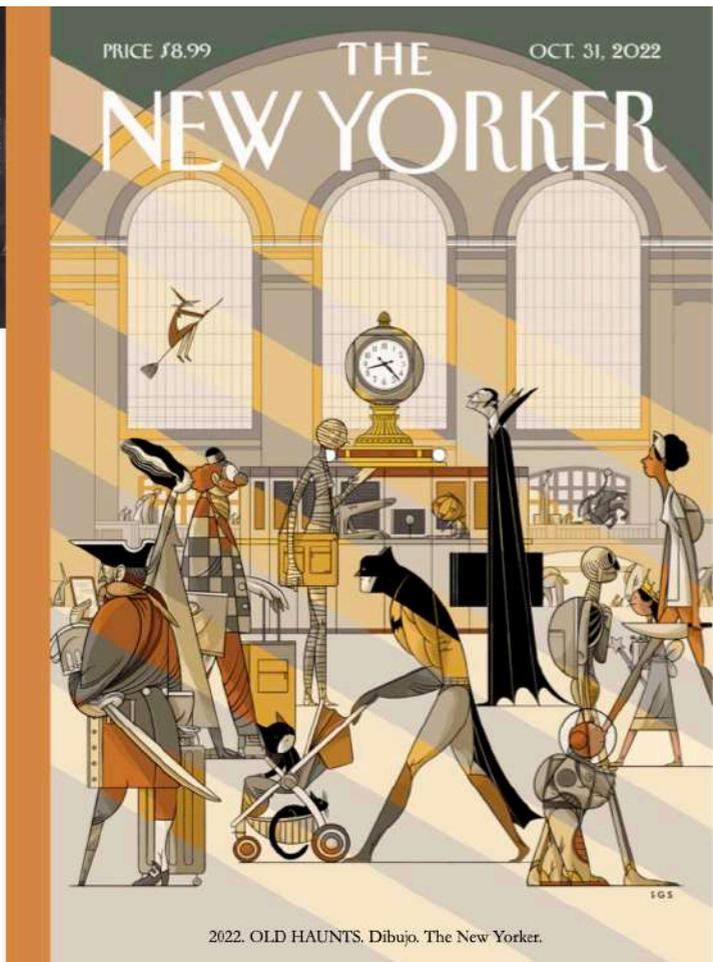
Piet Mondrian.1943.
BROADWAY BOOGIE-WOOGIE.
 Pintura. MoMA, Nueva York.

2022. MODERN LIFE. Dibujo. The New Yorker.



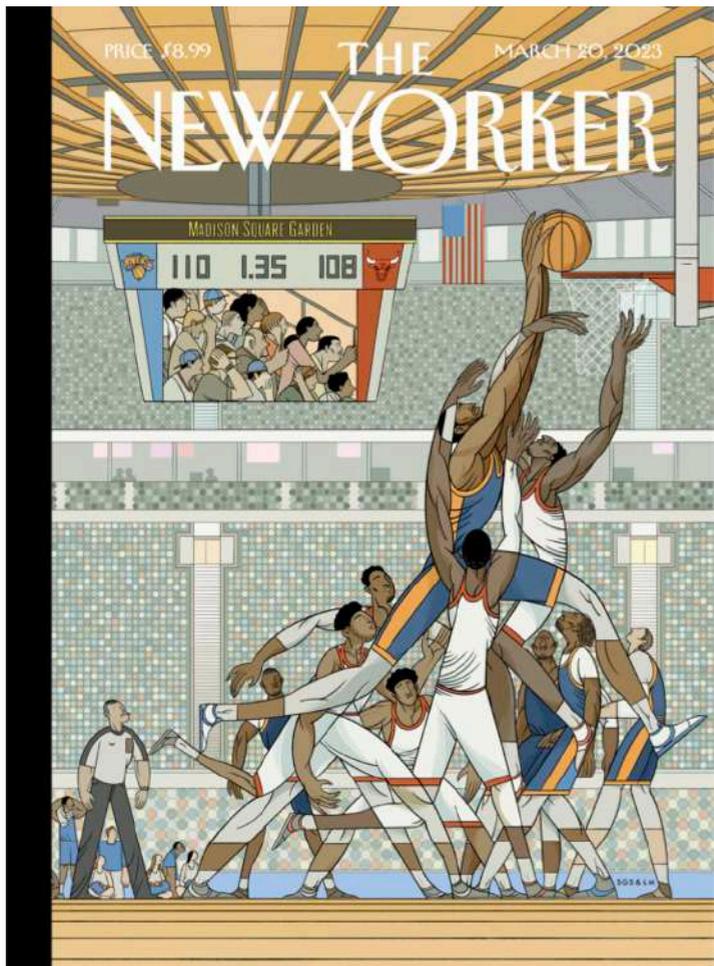


Ανώνιμο. 1954. SUNLIGHT STREAM THROUGH THE WINDOWS IN THE CONCOURSE AT GRAND CENTRAL TERMINAL IN NYC.
Fotografia. AP.

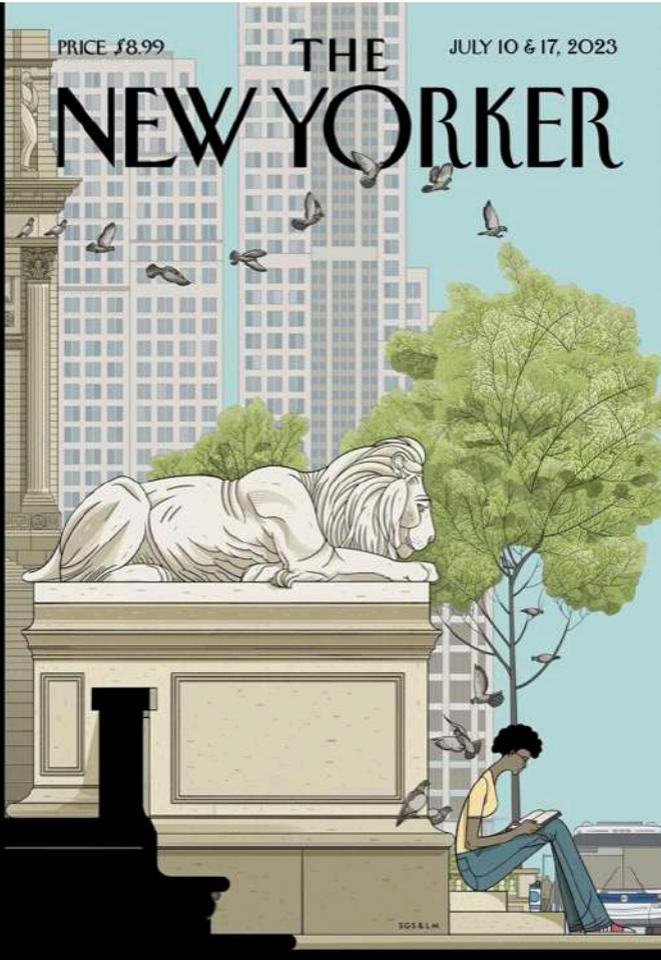




Marcel Duchamp. 1912.
NU DESCENDANT UN ESCALIER, N°2.
Pintura. Philadelphia Museum of Art.

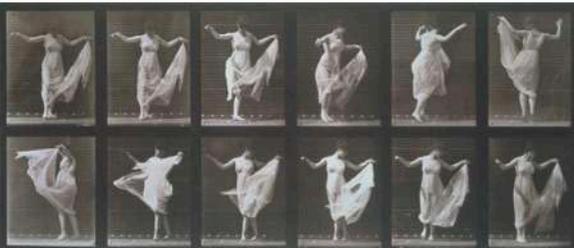


Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2023.
PULLING AHEAD. Dibujo. The New Yorker.



Étienne Jules Marley. 1812. LE MÉCANISME DU VOL DES OISEAUX ÉCLAIRÉ PAR LA CHRONOPHOTOGRAPHIE. Fotografia. BnF, Paris.

Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2023. ON THE SAME PAGE. Dibujo. The New Yorker.



Eadward Muybridge. 1887.
DANCING WOMAN, PLATE 187.
Fotografía. Animal Locomotion.



Sergio García Sánchez & Lola Moral. 2023. READY TO SOAR. Dibujo.
The New Yorker.

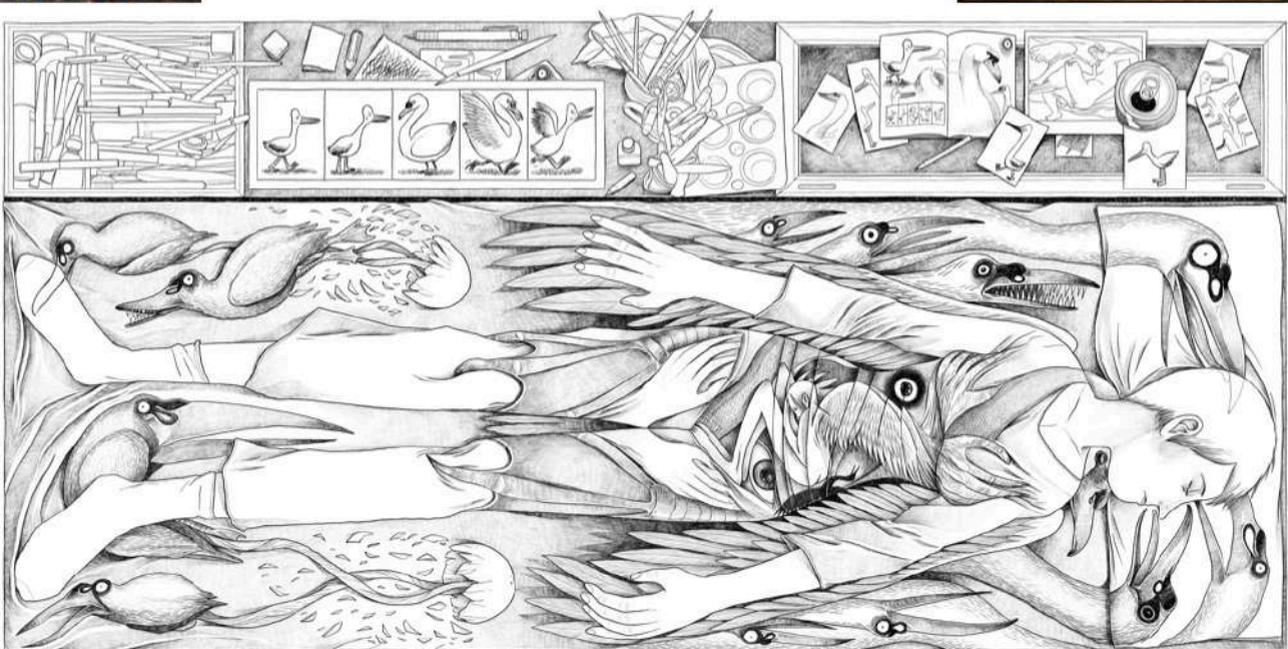
UNA CIERTA MIRADA AL PASADO
OBRA DE GRAN FORMATO



S. XVI. LEDA Y EL
CISNE. Copia de un
cuadro de Miguel
Ángel. Pintura.
National Gallery,
Londrés.



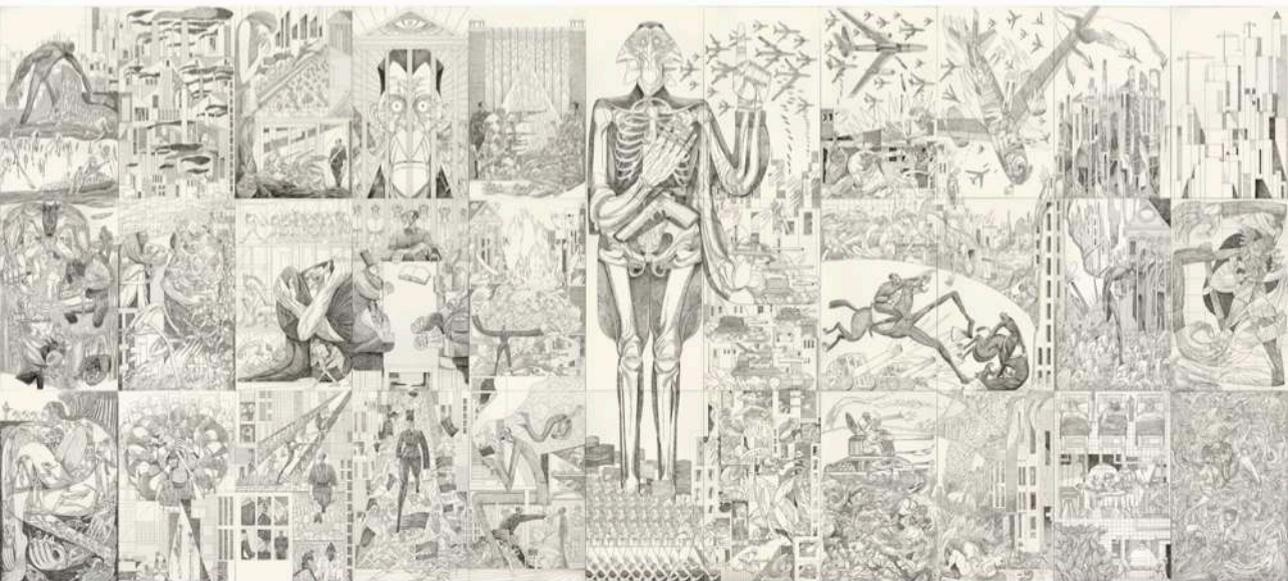
1505-1510. LEDA Y
EL CISNE. Copia de
un cuadro de
Leonardo da Vinci.
Pintura. Wilton
House.



2019. NEW YORK - PANEL 06. Dibujo. Centro José Guerrero, Granada.



Pablo Ruiz Picasso. 1937. GUERNICA. Pintura. MNCARS.



2020. GUERRA. Dibujo. Musée Picasso Paris.



Pedro Pablo Rubens. 1636-38.
SATURNO DEVORANDO A
UN HIJO. Pintura. Museo
Nacional del Prado.



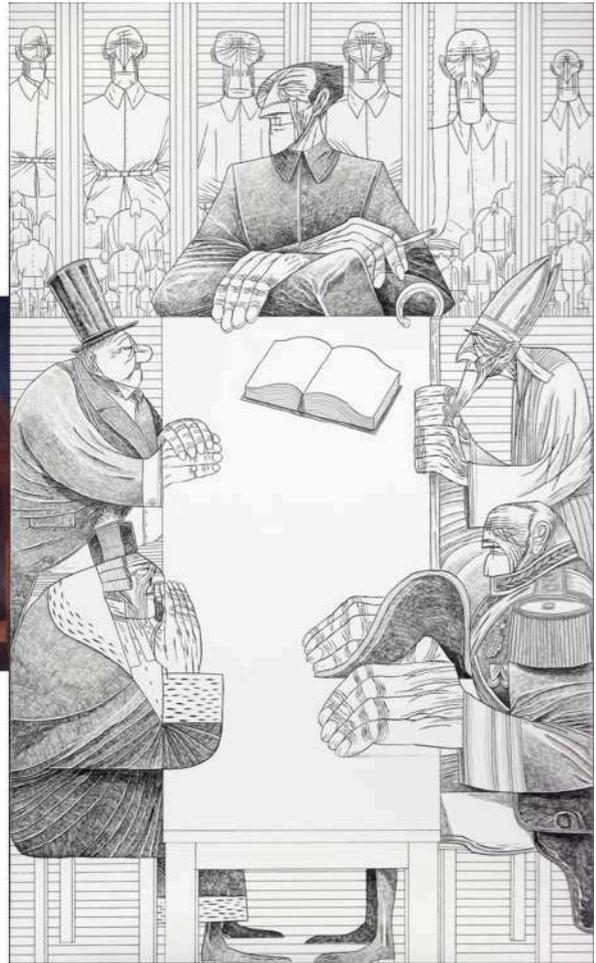
Francisco Goya. 1820-23. SATURNO.
Pintura. Museo Nacional del Prado.



2020. GUERRA - 02. Dibujo. Musée Picasso Paris.



José Clemente Orozco. 1931. TABLE OF UNIVERSAL BROTHERHOOD
The New School Art Collection.



2020. GUERRA - 11. Dibujo. Musée Picasso Paris.



2020. GUERRA - 13. Dibujo. Musée Picasso Paris.



Otto Dix. 1920. LISIADOS DE GUERRA - 13. Pintura. Entartete Kunst, Munich.





Francisco Goya. 1814. EL 3 DE MAYO EN MADRID: LOS FUSILAMIENTOS DE PATRIOTAS MADRILEÑOS. Pintura. Museo Nacional del Prado.

2020. GUERRA - 15. Dibujo. Musée Picasso Paris.

Pablo Ruiz Picasso. 1951. MASACRE EN COREA. Pintura. Musée Picasso Paris.





Pablo Ruiz Picasso, 1933. SUITE VOLLARD - VIOLACIÓN.
Agua fuerte. Fundación ICO.

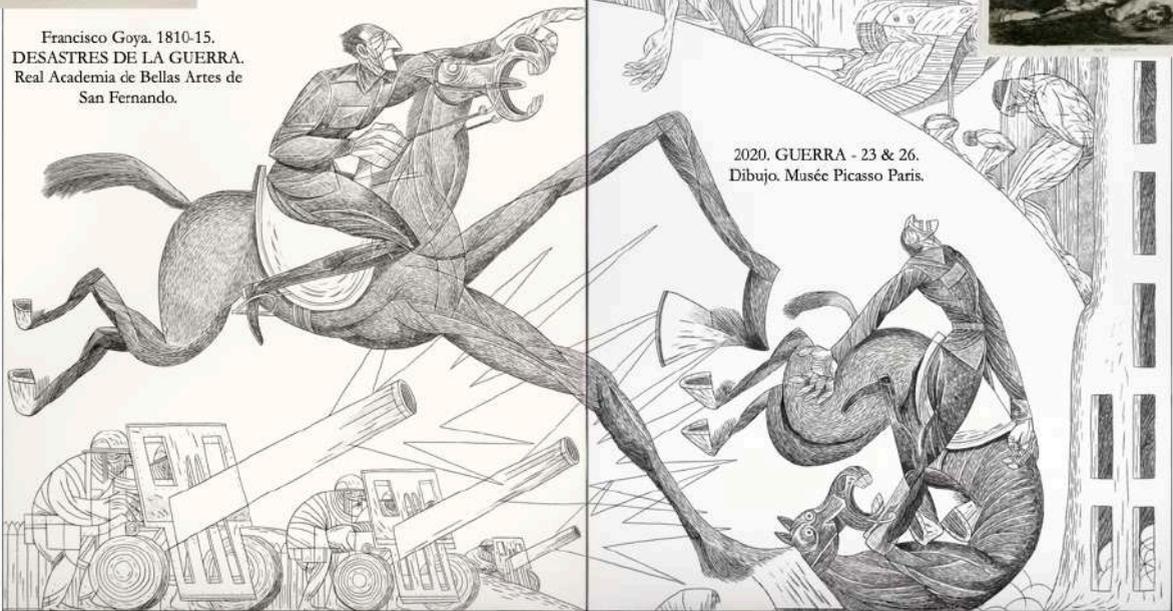


2020. GUERRA - 25. Dibujo. Musée Picasso Paris.





Francisco Goya. 1810-15.
DESASTRES DE LA GUERRA.
 Real Academia de Bellas Artes de
 San Fernando.



2020. **GUERRA - 23 & 26.**
 Dibujo. Musée Picasso Paris.



Sandro Botticelli. 1483. NASTAGIO DEGLI ONESTI - 1. Pintura. Museo Nacional del Prado.

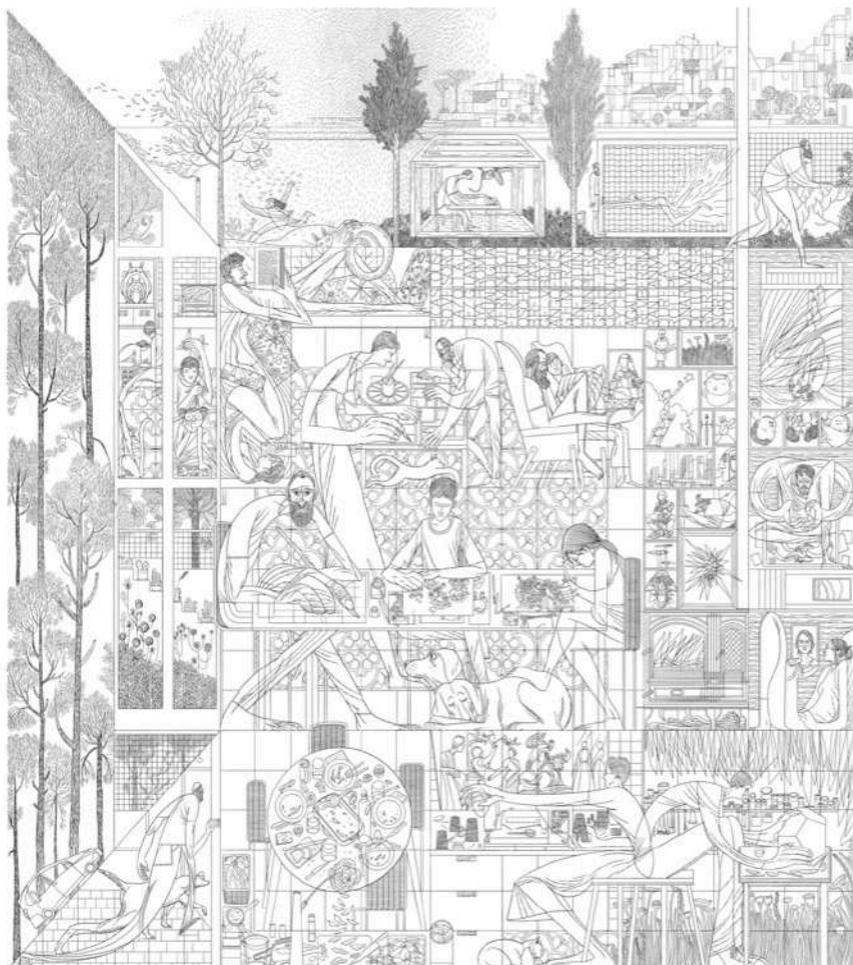


2021. NASTAGIO
DEGLI ONESTI - 1.
Dibujo. Galería
Arrabal & Cia,
Granada.



Diego Velázquez.
1656. LAS MENINAS.
1655-60. LAS HILANDERAS O
LA FÁBULA DE ARACNE.
1647. VENUS DEL ESPEJO.
Pintura. Museo Nacional del Prado.

2022. FAMILIA. Dibujo. Crucero Hospital Real, Granada.





Anónimo. XVIII Dinastía. TUMBA DE NEBAMUN. Fresco. The British Museum, Londres.

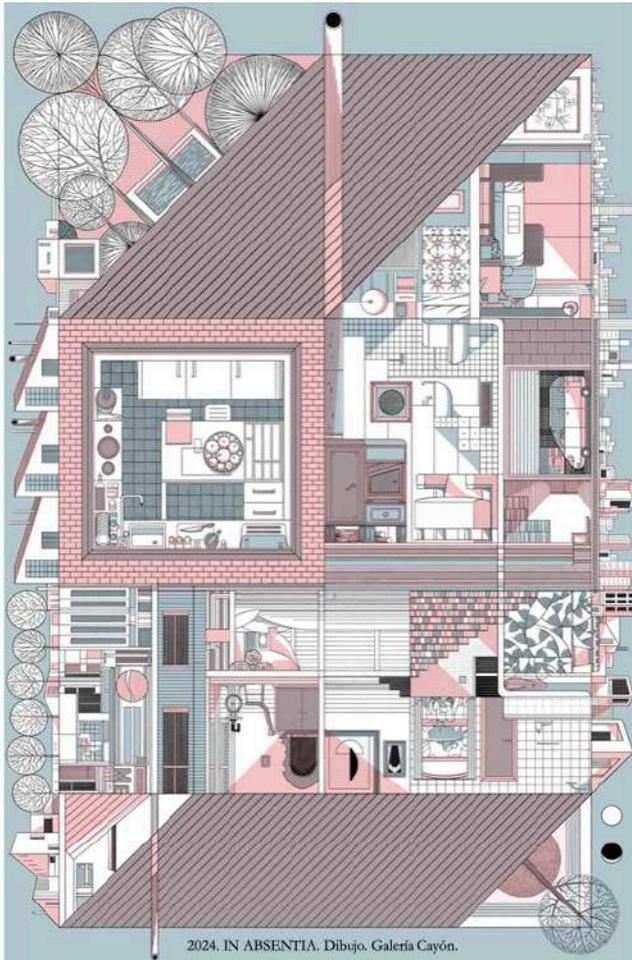


Richard Estes. 1967-1970. CABINAS TELEFONICAS-NEDICK'S. Pintura.



Tom Wesselmann. 1970. DESNUDO Nº1. Pintura.

Museo Nacional Thyssen-Bornemisza.



2024. IN ABSENTIA. Dibujo. Galería Cayón.



Paul Klee. 1921. CASA GIRATORIA. Pintura.



Edward Hopper. 1931. HABITACIÓN DE HOTEL. Pintura.



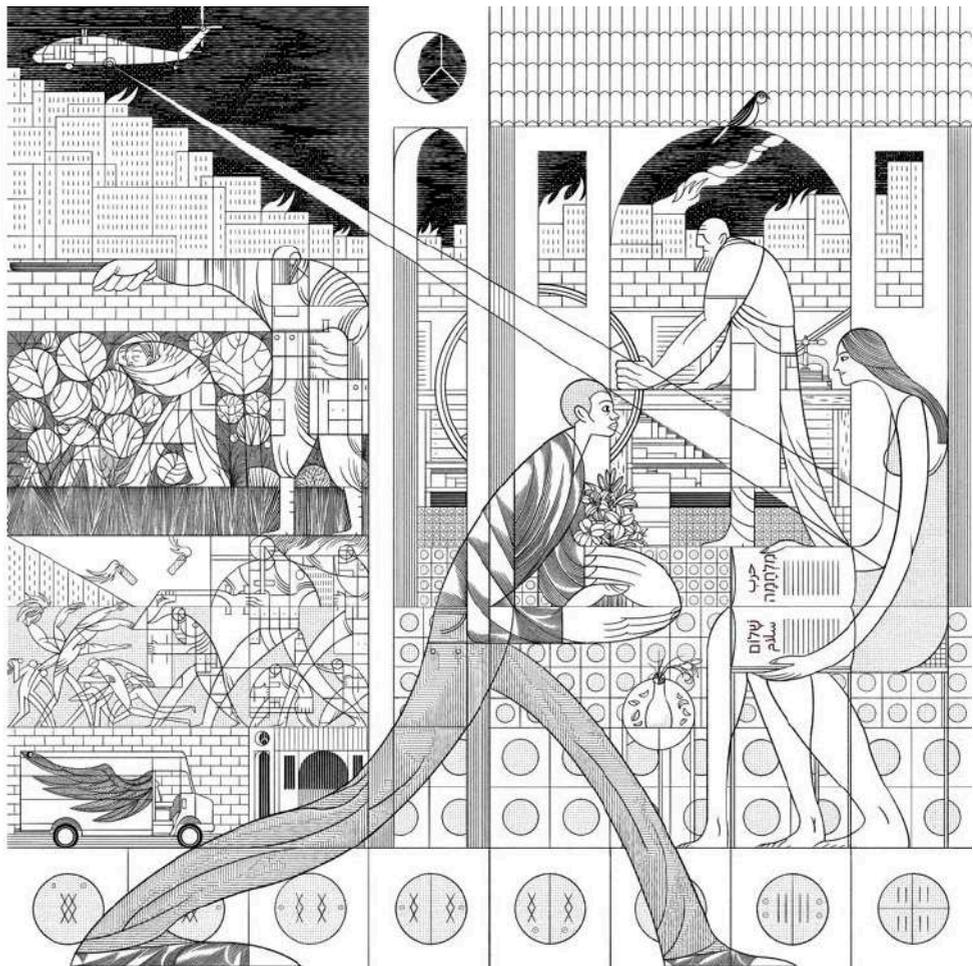
René Magritte. 1936. LA LLAVE DE LOS CAMPOS. Pintura.



Roy Lichtenstein. 1963. MUJER EN EL BAÑO. Pintura.



Fra Angelico. 1425-28. LA ANUNCIACIÓN. Pintura. Museo Nacional del Prado.



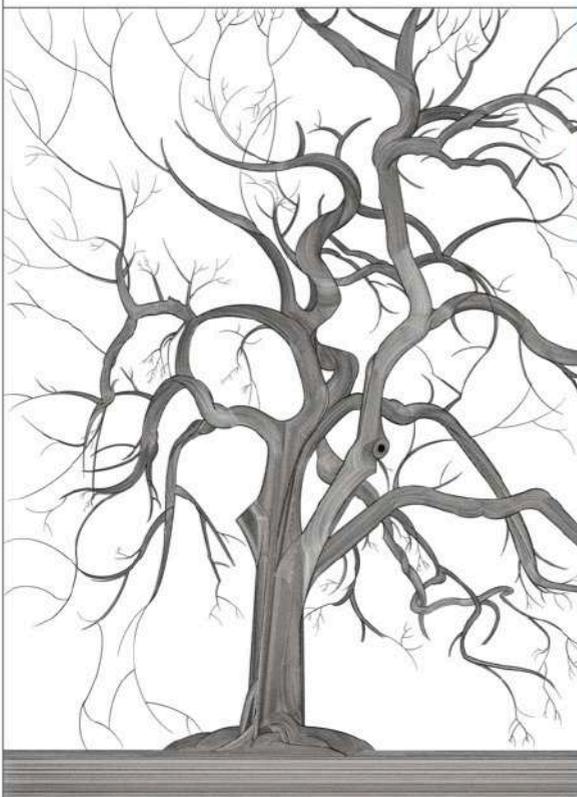
2023. MARÍA. Dibujo. Galería Cayón, Madrid.



Saul Steinberg. 1963. PASSAGE. Dibujo.
Colección Jules Maeght, París.



2024. ÁRBOL.
01. Dibujo.
Galería Cayón,
Madrid.



2024. ÁRBOL.
02. Dibujo.
Galería Cayón,
Madrid.



Ogata Kōrin. 1750. Flores de ciruelo rojas y blancas. (Detalle). Dibujo. Museo MOA, Atami.

Niño de 7 años. WALKIND THE DOG (Detalle). Dibujo. Gaiamoments-Gettyimages.



Discurso del
Ilmo. Sr. D. José Tito Rojo

Señora Directora,
Señoras y señores académicos,
Señoras y señores:

Al cumplir con la preceptiva norma de contestar al discurso de recepción de un nuevo compañero que se incorpora a la Academia me veo en la grata obligación de expresar mi satisfacción por las múltiples connotaciones que tiene que se trate de D. Sergio García Sánchez, un ilustrador, en sentido estricto, un dibujante de historietas, que se caracteriza por su maestría y por el extraordinario pundonor en su trabajo, que ha tenido como norte la experimentación y el aventurarse siempre por senderos inexplorados.

Que la Academia granadina incorpore en su nómina a un historietista podría haber tenido hace años una componente de atrevimiento, de valentía innovativa. Afortunadamente hemos de reconocer que, felizmente, no es así: ya casi pasado el primer cuarto del siglo XXI es un acto de absoluta normalidad. No sólo por el precedente de nuestro querido y recordado colega Francisco Martín Morales, que fue académico siendo como era un humorista gráfico, sino porque ya está lejos el tiempo en que había que reivindicar que la historieta era un medio de expresión artística. Me atrevo además a considerar la incorporación de don Sergio como una demostración de cómo la historieta en Granada, por una peculiar historia varias veces desvelada, ha alcanzado niveles de excelencia internacional.

Valgan como ejemplo los innumerables reconocimientos internacionales recibidos por el propio Sergio García, por Juanjo Guarnido o por Gabriel Hernández Walta, que es justo recordarlo, ambos han recibido la concesión de la Medalla a las Bellas Artes de nuestra Academia.

Como todos los productos estéticos, la historieta y la ilustración tienen servidumbres que la lastran. Como los libros o el cine forman parte de una industria. No se entienda como un desdoro si la caracterizo como industria del entretenimiento, pues la mayor parte de sus productos están destinados a él. Si es habitual el cliché reduccionista del escritor que vive gracias a un trabajo distinto a la escritura, y es así en gran parte de los casos, en los historietistas esa simultaneidad de trabajos, el creativo y el que le da sustento, ha sido desde sus inicios prácticamente imposible. El tiempo de producción de una página suele ser tan alto que la mayoría de los autores, con independencia de su nivel de calidad, se vieron obligados a dedicarse con exclusividad al trabajo de dibujar. Y la mayoría de ellos, si querían vivir de eso, se veían constreñidos a adaptar sus obras a la disciplina del mercado, fuera dictada por los gustos mayoritarios del público lector-comprador, fuera dictada por la peculiar interpretación de los editores de cuales eran esos gustos. Con el transcurso del tiempo esa disciplina limó muchas de las experiencias de los orígenes del medio, necesariamente innovativas porque todo estaba por inventar, primando las entregas más convencionales que acabaron configurando un panorama estético y narrativamente muy plano. Gran parte de las obras cumbres de la historieta mundial han sido fruto de la habilidad de sus guionistas y dibujantes en compaginar las exigencias del mercado y su creatividad. Así, las obras maestras formalmente más rupturistas se realizaron en el seno de la industria. A veces gracias a su éxito comercial al ser seguidas por innumerables lectores, pienso por ejemplo en el *Spirit* de Will Eisner, que en cada entrega semanal aportaba novedosos recursos narrativos. A veces las obras de similar atrevimiento fueron muy minoritarias, es el caso de *Krazy Kat*, que se vendía en muy pocos periódicos por su radical hermetismo narrativo y su peculiar grafismo, y del que es notoria fama que sobrevivió “contra natura” gracias a la pasión que le profesaba el magnate de la prensa William Randolph Hearst, que a pesar de su escaso éxito de ventas se negaba a cerrarla y a que se influyera en el autor para que cambiara su estilo. Me atrevo a pensar, aunque seguramente sea difícil asegurarlo, que ese carácter minoritario se dio también en obras extrañas realizadas por artistas venidos de otros medios, como el caso de Lyonel Feininger, acertadamente citado

por don Sergio en su discurso, que es bien famoso por su posterior docencia en la Bauhaus y que produjo para los periódicos de los Estados Unidos, durante un breve periodo, historietas atrevidísimas que hoy son pieza codiciada de los rastreadores de rarezas. Reconozcamos que en esa situación de sometimiento a las leyes del mercado, seguramente no muy alejada de las servidumbres que tienen otras artes, casi siempre la experimentación es un riesgo que responde a la fuerte voluntad creativa de unos pocos, los que por encima de los condicionantes del mercado ponen sus necesidades expresivas, su voluntad de plantearse su trabajo como el ejercicio de llevar al límite las posibilidades del medio de expresión artística que le es propio.

La producción de Sergio García es un precioso ejemplo de la capacidad de insertarse de forma creativa en la industria de producción de imágenes y compaginarla con su necesidad de indagar las posibilidades expresivas del medio, fuera cual fuera el riesgo que eso pudiera significar. Y, en referencia a la exclusividad del trabajo del trabajo de los historietistas, Sergio García ha tenido la fortuna y la habilidad de aprovechar su cotidiana docencia como lugar de reflexión de sus experiencias. Algo de lo que se benefician al mismo tiempo él y sus alumnos. Se trata en el fondo del mismo ejercicio que ha hecho aquí hace unos minutos, en este caso usar un discurso académico como estímulo al esfuerzo de síntesis de las principales líneas de su trabajo. Regalo que los seguidores de su obra agradecemos profundamente.

El artista no está aislado de su contexto, por eso me atrevo a pensar que en el caso de Sergio García junto a su personal inclinación por la experimentación, colaboró el ambiente que se vivía en el mundo comiquero de la ciudad de Granada cuando comenzó a publicar. Se dio aquí la rara circunstancia de la existencia de historietas alejadas de los grandes centros de impresión de esos productos, señaladamente Barcelona, Valencia, Madrid, siendo así la historieta granadina muestra temprana de un fenómeno de eclosión de comics marginales que se produjo en casi toda la geografía española. Y no era raro en los autores de aquella hornada la dedicación a experimentar. Remito para valorarlo a la exposición, con generoso catálogo, Viñetas en transición. Cómics en Granada (1976-1986), que organizó la Universidad de Granada en 2022. Llegaba el periodo de estudio a las fechas en que Sergio comenzó a publicar en el fanzine Que mal tevo, fruto del encuentro de un no pequeño grupo de jóvenes dibujantes de comic en las aulas de la recién creada Facultad de Bellas Artes. En aquellas entregas iniciales podían

ya reconocerse las claves que veremos en sus primeras páginas de publicaciones no marginales, sus colaboraciones en la revista Viñetas que dirigió el especialista Joan Navarro, siempre atento a dar cabida a, sin me permiten la fórmula, “valores emergentes”, como lo era por entonces don Sergio. Lo hizo en la segunda etapa de la revista, cuando había pasado de ser un fanzine a estar arropada por la división española de la editorial francesa Glenat.

Desde ese momento la trayectoria de Sergio García es una continua serie de saltos, quemando etapas siempre en búsqueda de nuevas formas, de nuevas maneras de narrar. Comenzó así, en la misma Glenat España, con la, hoy diríamos miniserie, de sólo seis cuadernos grapa, Amura (1995-1996). Le sirvió para dar de inmediato el paso al potente mercado francés, en la emblemática Dargaud, casa editorial donde nacieron tantos personajes de fama, de Asterix a Blueberry, de Iznogoud a Valerian. Años en que entrega los tres álbumes de Géographie martienne (1996-1998) que, como Amura, conectaban de forma personal con los modelos de lo fantástico dominantes en Francia, donde desde los años sesenta los lectores de historietas aceptaban sin problemas rupturas de convenciones y la exploración de nuevas formas de abordar viejas temáticas. En esos trabajos profesionales ya mostraba su voluntad de indagar nuevas formas de articular los relatos, de plantearse nuevas estructuras de viñeta y de relación entre el paso del tiempo y su representación gráfica. Su temprana adscripción al mercado francés le abrió las puertas a colaboraciones, muy diversas y fructíferas, con algunos de los mejores historietistas franceses.

Creo que no es atrevido considerar, y él lo señala, que su tesis doctoral, Sinfonía gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic (2000), coincide con el momento en que se estaba produciendo en su obra un punto de inflexión. Tuve, permítanme la nota personal, la fortuna de pertenecer a la comisión de valoración de esa tesis -“el Tribunal”, en la fea palabra que se utiliza en el argot académico-. Tenía algún conocimiento del autor y de su obra a causa de mi ya lejana pertenencia al ámbito de los cómics granadinos, aunque he de confesar que se trataba de un conocimiento escaso. En las diversas conversaciones con él, previas a la lectura de la tesis, tuve la fortuna de apreciar las características sobre las que se fundamentaría su maravillosa obra posterior: su entusiasmo, la honestidad de su búsqueda de nuevas formas de narrar, su amplia cultura visual que era capaz de situar en un mismo plano y asimilar de ellas, obras de la mejor tradición estética culta y obras de la llamada cultura de masas. Binomio

terminológico éste que si en los años 60 era operativo, siempre me ha parecido desafortunado. Será esta asimilación de las estéticas del pasado -remoto y reciente- una constante de su obra, el uso de citas y referencias visuales de la procedencia más variada, desde obras de arte, sean egipcias, medievales o modernas, a imágenes de cine. Inevitable pensar por ejemplo en la periódica presencia de visitas al grafismo de Saul Bass. También a fotografías históricas, especialmente aquellas que buscaban la captación del movimiento y paso del tiempo, pienso aquí por ejemplo en Eadweard Muybridge. Incluye el repertorio de capturas de las artes del pasado a la propia tipografía y a la imprenta. Ha citado antes al eminente impresor renacentista Algo Manuzio. No es una cita inocente, pues algunas de sus mejores ediciones mezclaban imagen y texto, que se reforzaban en la lectura de forma similar a como lo harían las futuras narraciones gráficas. Pienso especialmente en la mítica y enigmática *Hypnerotomachia Poliphili*, de 1499, no muy lejana conceptualmente a su colaboración con Antonio Altarriba en *Cuerpos del delito* (2017). No es necesario decir que el bagaje de referencias incluye también a los cómics, entre los que no faltan los suyos propios, en una suerte de autorretrato emocional, complicidad con los lectores que conocen su trabajo que se suma a los periódicos autorretratos literales que de vez en cuando inserta en sus obras.

Su meticulosa lectura y aprendizaje de obras del pasado le permitiría apreciar como las convenciones narrativas hoy dominantes, en las direcciones de la lectura, en la limitada uni-linealidad, en las mismas formas de representar establecidas desde el Renacimiento, no han sido las únicas posibles y ver cómo antiquísimas experiencias arrinconadas por el paso del tiempo esconden todavía fértiles posibilidades expresivas.

Su novedosa reflexión sobre la forma de narrar se verá reflejada en dos direcciones complementarias, de una parte en su uso en obras de creación, de otra en trabajos teóricos en los que está situada en un primer plano la reflexión sobre los límites de la narración gráfica.

De la primera dirección, su obra creativa, me limito a señalar de su infinidad de trabajos algunos pertenecientes a ese momento de viva reflexión sobre la necesidad de cambios narrativos, *Caperucita Roja* (1998) y *Les Trois Chemins* (2000), ambos con la experimentación de dibujo-trayecto que le era tan cara durante la realización de su tesis. El último realizado junto al historietista Lewis Trondheim, que aquí se dedicó al guión, siendo de Sergio los dibujos. De alguna manera allí está ya el germen de su trayectoria posterior. De la segunda

dirección, la -digamos- teórica, valgan como ejemplo dos obras, *L'aventure d'une BD* (2004) y *Bande dessinée apprendre et comprendre* (2006) que realiza con el mismo Trondheim junto a Lola Moral, su compañera y colaboradora en la mayoría de sus trabajos.

En estas últimas me parece destacable que don Sergio García para reflexionar sobre el lenguaje de la historieta usara la propia historieta. Si desde los años 60 la investigación sobre el lenguaje de los comics había sido terreno privativo de los teóricos que no eran historietistas, lo que Sergio aporta es una investigación que se realiza usando ese propio lenguaje: obras teóricas que son al mismo tiempo cómics teóricos. Opción que tenía escasos precedentes. Lo normal es que la teoría usara el convencional lenguaje académico, el texto escrito. Ocurría por ejemplo en el libro, pionero en España, *El lenguaje de los comics* (1972) de Román Gubern, en cuyos créditos se recogía la colaboración de un historietista, Enric Sió, aunque ese apoyo no estaba reflejado en dibujos suyos realizados ex profeso. Más cercana en el tiempo y en la forma fue la obra *El cómic y el arte secuencial* (1985), del maestro Will Eisner, pero aquí línea de discurso no era historietística, aunque sí se apoyaba en abundantes secuencias gráficas explicativas. A más de las numerosas reproducciones de páginas del autor, usadas a modo de ejemplos.

Los trabajos de Sergio García de ese periodo de reflexión estética, son la base de la explosiva producción posterior que hemos podido ver, de forma inevitablemente sucinta, en el discurso que acabamos de oír. A partir de ahí cada trabajo se presentará como el desafío de aportar nuevas formas de transmitir una historia, explorando esos recursos que magistralmente nos acaba de invitar a recorrer: el dibujo-trayecto, la narración multilínea, el espacio adaptado, los formatos expandidos y los contenedores de historias. Conceptos que se suman formando una suerte de itinerario que profundiza en el objetivo permanente: aprender a contar de manera más rica, más cómplice con el lector y más creativa que el simple relato lineal.

Su exposición, centrada en sus últimas obras, me libera de reiterar ese recorrido, pero si quiero señalar que en todos los casos se trata de relatos, porque incluso en las ilustraciones de una sola página lo que veremos será siempre una narración. De la forma más variada se nos ofrecen imágenes que obligan al lector al ejercicio de armar un discurso, una historia. Un proceso que convierte al espectador en colaborador de una obra abierta a múltiples lecturas, con planos de profundidad que se superponen y que se enriquecen con cada nueva visita. Sus

ilustraciones son una permanente caja de sorpresas, donde detalles inadvertidos en una primera visión permiten al ser descubiertos restablecer los relatos, añadirles nuevas capas de lectura. Da igual que se trate de recreaciones de obras literarias, como las páginas que publicó para la revista de libros del New York Times, o de portadas de revistas, como las que hizo para Eme21magazine, Babelia o The New Yorker. Sin olvidar señalar que, aunque la ilustración ha ocupado el primer plano en muchos de sus últimos trabajos, nunca ha dejado de ser, como en sus inicios, un historietista, como demuestra su reciente, y repetidamente premiada, El cielo en la cabeza, el tebeo, permítanme el placer de usar esta añeja y acertada palabra española, que el pasado año, 2023, hizo sobre guión de Antonio Altarriba con los acertadísimos colores de Lola Moral, que no son un mero ornato decorativo sino que apoyan y multiplican los significados. Inevitable reiterarlo, incluso sus ilustraciones son una historia -una historieta-, muestran congelados múltiples momentos de un transcurso.

El Premio Nacional de Ilustración que recibió en 2022 venía a reconocer todas esas múltiples aportaciones. Fue dado, cito del texto de concesión, “por ser un ilustrador que amplía el formato libro llevando la narración gráfica a otros lugares y por multiplicar las posibilidades de la ilustración con imágenes que por sí solas narran”. Tiene la Universidad de Granada la fortuna de contar con él con un profesor-artista que ha hecho de la investigación la guía de su propia producción estética y de su docencia. Y, querido Sergio, tenemos hoy en ti la fortuna de incorporar a nuestra Academia a una persona que se ha dedicado a ampliar los límites del Arte, con un trabajo que hace inútil preguntarse si se trata de comic, ilustración o dibujo. Tengo la absoluta seguridad de que nuestra institución recibe contigo un refrescante impulso en su noble, centenaria e ilustrada tarea. Eres muy bienvenido.

Muchas gracias.

