

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE FILOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA INGLESA



Resumen de tesis doctoral

‘Reflexivity from Words to Panels:
The Theory and Practice of Metacomics’

Doctoranda

Lucía Bausela Buccianti

Director

Pedro Javier Pardo García

2022

En principio, la definición del término ‘metacómics’ debería ser bastante simple. Dado que el prefijo ‘meta’ implica reflexividad, y que ‘cómics’ se refiere a aquellas narrativas que combinan imágenes y palabras, este término podría llevar de forma intuitiva a definir ‘metacómics’ como cómics sobre cómics, de manera similar a la definición inicial de ‘metaficción’ de Hutcheon (*Narcissistic 1*). Sin embargo, la falta de consenso académico sobre las definiciones de términos como ‘reflexividad’ y ‘metaficción,’ e incluso ‘cómics,’ plantea un gran desafío no solo a nivel conceptual, sino también debido a la dificultad adicional de unir dos campos de estudio diferentes. Establecer conexiones rigurosas entre los campos de la narratología, el cómic y la reflexividad implica adentrarse en una jungla terminológica de enfoques tanto para medios específicos como transmediales en los que las categorías conceptuales que definen tipos, modos y mecanismos de reflexividad a menudo se superponen y a veces incluso se contradicen entre sí. Así como hay muchos términos relacionados con la reflexividad (como ‘autoconciencia,’ ‘autorreferencialidad,’ ‘autorreflexividad,’ ‘metareferencialidad,’ ‘metaficción’ y más), también hay diferentes denominaciones para los cómics (como ‘arte secuencial,’ ‘novela gráfica’ y ‘novela visual’), que a menudo se usan indistintamente. Esta falta de conceptos claros incide en el estudio de los metacómics, ya que se ha estudiado la reflexividad en corpus empíricos dispares que equiparan cómics ficticios y no-ficticios, formatos cortos (como tiras de periódicos) y narrativas extensas (como series de varios volúmenes), sin tener en cuenta las diferencias estructurales entre este tipo de obras y, además, sin distinguir adecuadamente entre características formales y temáticas.

Para abordar un estudio de la reflexividad en el cómic, que es el objetivo más importante de esta tesis doctoral, es esencial, ante todo, revisar los modelos teóricos de la reflexividad que se han desarrollado en los estudios de literatura y cine. Estos análisis han sentado las bases para el desarrollo de todo un campo de estudios académicos al desarrollar glosarios específicos y modelos metodológicos que luego se ampliaron y adaptaron a diferentes tipos de novelas, y quizás de manera más importante para nuestro propósito, a otros medios. Aun así, es esencial comprender los matices conceptuales y las discrepancias entre los trabajos pioneros de Robert Alter, Linda Hutcheon y Patricia Waugh para poder determinar el grado de especificidad de las categorías que componen sus modelos teóricos y aplicarlos en un medio diferente, como el cómic.

Dado que el campo de los estudios del cómic a menudo ha sido relegado a una posición subordinada en relación a los estudios literarios, es necesario recalcar que la presente tesis doctoral no pretende subordinar el estudio del cómic a la crítica literaria. Al contrario, el extenso corpus teórico y metodológico que se deriva de los estudios literarios de la reflexividad proporciona definiciones de mecanismos, tipos y modos reflexivos que podrían, en principio, aplicarse al cómic. De esta manera, la revisión de los diferentes modelos teóricos de reflexividad literaria nos permite distinguir las categorías y definiciones más adecuadas para una aplicación transmedial, dado que el cómic y la literatura presentan considerables diferencias formales. Como antecedentes de este tipo de aplicaciones transmediales, es posible citar estudios sobre la reflexividad en el teatro y el cine como los de Tadeusz Kowzan, Robert Stam y Robert Ames (por mencionar algunos), quienes desarrollaron teorías de la reflexividad teatral y cinematográfica adaptando y expandiendo el análisis que se originó en los estudios literarios. Dado que el cine, en particular, es un medio que genera narración a través de una secuencia de imágenes, los análisis formales de la reflexividad cinematográfica nos

permiten explorar cómo se puede generar reflexividad mediante elementos visuales. En definitiva, la reflexividad literaria es un punto de partida esencial en nuestro estudio del metacómic, no solo porque estableció el campo de la reflexividad en sí, sino porque los análisis multimodales posteriores, como lo son aquellos sobre la reflexividad teatral y la cinematográfica, se basan en este repositorio terminológico, adaptando los conceptos a características específicas de cada medio.

De forma similar, en el campo de estudios del cómic también se han realizado este tipo de aplicaciones. Sin embargo, no solo existen pocos estudios sobre la reflexividad en el cómic, por lo menos en comparación con la literatura y el cine, sino que además la gran mayoría de estos análisis se limitan a géneros, formatos, obras o autores específicos. En otras palabras, y hasta donde hemos podido indagar, no se ha publicado ninguna teoría general de los metacómics hasta la fecha. La mayor parte de la literatura sobre metacómics consiste en artículos y capítulos de libros, cuyo alcance es inevitablemente limitado debido a la extensión y los propósitos de tales publicaciones. Incluso en el caso de estudios más complejos, como las tesis doctorales, el análisis de la reflexividad se restringe a géneros, como los cómics de superhéroes, o a creadores conocidos por escribir metacómics de manera recurrente, como es el caso de Grant Morrison. Aun así, el problema con estos enfoques no es tanto su corpus limitado, sino el hecho de que relacionan el funcionamiento de los mecanismos reflexivos con temas y formatos impresos que son específicos de ese tipo de cómics. Por lo tanto, los marcos teóricos que estas obras sistematizan no permiten una aplicación directa en otras obras del mismo medio, ya que no hacen distinciones adecuadas entre aspectos temáticos y formales.

Por lo tanto, para estudiar la reflexividad en los cómics de manera rigurosa, resulta necesario determinar un enfoque transmedial que distinga claramente cómo los cómics generan reflexividad al manipular sus características formales y temáticas. Para ello, esta

tesis doctoral sigue el modelo transmedial de reflexividad de Pedro Javier Pardo, que no solo sistematiza las categorías desarrolladas en los estudios literarios y cinematográficos, sino que su modelo también ha demostrado ser útil para describir tipos, modos y mecanismos de reflexividad en la literatura, el teatro y el cine. Dado que Pardo también se remite a estudios de narratología, (en concreto, las teorías de la transtextualidad y los niveles narrativos de Gérard Genette), las categorías de análisis en su modelo describen principalmente operaciones textuales en diferentes niveles narrativos. Por lo tanto, éstas permiten una aplicación transmedial, no por ser vagas o demasiado generales, sino porque definen procesos que son comunes al acto narrativo en sí. Por ende, y como esta tesis doctoral demuestra, el modelo teórico de Pardo es eficaz para explorar cómo los mismos tipos y mecanismos reflexivos que éste identifica en la literatura, el teatro y el cine se implementan en el medio del cómic de maneras específicas o peculiares.

Así como Pardo se basa en enfoques narratológicos de cada uno de los medios a los que ha aplicado su modelo teórico de reflexividad, esta tesis doctoral también recoge definiciones formalistas de la narración en el cómic. Como se dijo anteriormente, existe una falta de consenso sobre la propia definición del término ‘cómic’ en sí, y esto representa numerosos desafíos a la hora de definir un corpus empírico. Por lo tanto, las teorías de Scott McCloud y Thierry Groensteen son particularmente útiles para identificar las características formales de la enunciación y el encuadre diegético en los cómics. Al tratarse de un medio cuyas operaciones básicas se basan en la yuxtaposición de elementos visuales, una teoría de la reflexividad en los cómics debe tener en cuenta la codependencia de elementos estructurales como la página, los marcos de las viñetas y la calle (es decir, el espacio vacío entre viñetas) tanto (o quizás aún más) como para los componentes pictóricos y lingüísticos. Al abordar los cómics en relación con las configuraciones

lógicas de sus elementos formales, es posible explorar el medio como un sistema de comunicación, o un lenguaje, más que como una forma exclusivamente narrativa.

De esta manera, esta tesis demuestra que el modelo de reflexividad de Pardo puede aplicarse eficazmente al cómic a través del análisis de un amplio, pero no exhaustivo, corpus de metacómics, que reúne formatos y géneros tan diferentes como los cómics de superhéroes y los cómics abstractos. Para este propósito, el enfoque formalista de la narración de cómics sirve para identificar las características estructurales que comparten estos diferentes formatos, ya sea que consistan en historietas y cómics de una sola viñeta o series de manga de varios volúmenes como *Naruto* de Masashi Kishimoto, que consta de 72 tomos. Aunque el alcance de esta tesis es bastante ambicioso, no se pretende analizar cada ejemplo de reflexividad en el medio del cómic; por ejemplo, estudios pioneros como el de Thomas Inge sobre las historietas ya exploran una amplia variedad de metacómics, por lo que este trabajo explica las diferencias conceptuales entre sus categorizaciones y las nuestras, ampliando de este modo ambos modelos de análisis. Esta tesis doctoral aporta, entonces, una visión de conjunto de los usos y los propósitos de la reflexividad en el medio del cómic, describiendo cómo los mecanismos reflexivos hacen explícita la artificialidad de las obras mismas o tematizan el medio a través de referencias transtextuales.

La primera parte de esta tesis, entonces, presenta las cuestiones teóricas, tanto relativas a la reflexividad como a los metacómics, que luego se aplican en la parte II, donde se desarrolla el análisis del corpus empírico. Por lo tanto, la parte I sistematiza un marco teórico que presta la misma atención a la reflexividad y la teoría del cómic. El capítulo 1 proporciona una visión general de los estudios más relevantes sobre la reflexividad, revisando la terminología clave, haciendo un seguimiento sobre su evolución y el consenso académico sobre definiciones particulares, y explorando cómo

ciertos modelos teóricos se han expandido desde su alcance original en los estudios literarios a otros medios, como es el caso, por ejemplo, de las definiciones extraídas del estudio de Alter sobre la ‘novela autoconsciente’ y las conceptualizaciones de Hutcheon y Waugh del término ‘metaficción.’ Después de revisar cómo la terminología de estos autores mutó y se fusionó con otras categorías en unos pocos estudios interdisciplinarios relevantes para nuestro tema, exploramos los modelos teóricos que resultan de estas interacciones. En este caso, nuestro análisis se centra principalmente en los enfoques interdisciplinarios que han adaptado las categorías generadas como parte de los estudios literarios antes de aplicarlas a otro medio, como el cine. Esto nos lleva, por supuesto, al modelo de reflexividad de Pardo, que resuelve muchas de las contradicciones e inconsistencias en el campo, y desarrolla una taxonomía unificada, consistente y sistemática que es aplicable a otros medios. Finalmente, la última parte del capítulo 1 proporciona algunas consideraciones generales sobre los antecedentes filosóficos con los que los mecanismos reflexivos suelen conectarse, argumentando que, lejos de simplemente reciclar formas y temas, la reflexividad sirve como un vehículo para expresar ideas ligadas al existencialismo, como una forma de crítica artística y como un poderoso vínculo con los lectores.

Con el fin de demostrar que el modelo de reflexividad de Pardo se puede aplicar de manera eficiente al medio del cómic, el capítulo 2 se centra en revisar los análisis sobre este tema concreto, como así también la terminología específica del propio medio para definir las manipulaciones de los elementos formales en el cómic que generan reflexividad. Por ejemplo, cabe destacar el uso que ciertos títulos (como el *Philémon* de Fred o *Pierrot Alterations* de CF) hacen de la calle, las viñetas, y las burbujas de diálogo como espacios narrativos. Este capítulo comienza debatiendo las definiciones conceptuales de las formas y géneros de los cómics que se requieren para el análisis del

corpus de metacómics, mientras que la segunda mitad de este capítulo explora los diferentes enfoques críticos del concepto de ‘metacómic,’ con un interés particular en la aplicación y adaptación de los marcos de reflexividad literaria y cinematográfica a este medio. Por lo tanto, mientras que la primera mitad desarrolla principalmente las teorías de McCloud y Groensteen sobre el cómic como sistema de comunicación, la segunda parte proporciona una revisión de los diferentes enfoques hacia los metacómics: aquellos que han explorado específicamente las historietas (como es el caso de Inge y Jesús González), otros que se han centrado en los géneros de los cómics (como Matthew Jones y Camille Baurin), los que han analizado obras individuales o artistas (a saber, Donald Palumbo y Orion Ussner Kidder), y algunos enfoques más amplios (como el de Rubén Varillas y Roy T. Cook).

Después de revisar la literatura existente sobre reflexividad y (meta)cómics en la parte I, la parte II comienza el análisis del corpus empírico. Cada uno de los capítulos de la parte II corresponde a los niveles diegéticos de Genette, centrándose en los mecanismos reflexivos que operan en ellos. El capítulo 3 se centra en los cómics que generan reflexividad en el nivel extradiegético, el capítulo 4 explora los cómics que presentan la reflexividad en los niveles intra- y metadieгéticos, y el capítulo 5 se enfoca en obras que rompen estos límites dieгéticos, creando colapsos ontológicos o cortocircuitos entre mundos ficticios. El capítulo 3, por lo tanto, presenta probablemente los metacómics más excéntricos, ya que la ‘narración’ en sí misma se hace explícita en estas obras, poniendo en primer plano el nivel de enunciación de los cómics como un sistema de comunicación. Más específicamente, este capítulo explora los cómics que ponen en primer plano las operaciones de ‘spatio-topia’ y ‘artrología,’ según los términos de Groensteen, y habla sobre dos elementos extradiegéticos con más detalle: los narradores extradiegéticos discursivos y el estilo artístico.

Mientras que el capítulo 3 se refiere principalmente a los elementos formales, en el capítulo 4 el enfoque es principalmente temático. El corpus de esta sección presenta cómics cuya trama tematiza la narración, el oficio involucrado en el proceso de creación, las dificultades que enfrentan los artistas con aspiraciones profesionales a nivel individual y frente a la industria editorial, y los beneficios y las consecuencias de ser un lector de cómics. La primera parte de este capítulo consiste principalmente en cómics que incluyen obras que proporcionan definiciones amplias sobre el arte y la narración hasta meditaciones abstractas sobre el cómic, la imaginación y la realidad. Luego, la nuestro análisis se centra en los metacómics que, a la manera del 'küntslerromane' literario, retratan las formas en que los artistas de cómics que aspiran a ser profesionales se desafían a sí mismos, explotan el potencial narrativo del medio, lidian con el bloqueo del artista y aprenden de sus errores, al tiempo que enseñan mucho a los lectores sobre las complejidades de la industria editorial de cómics. Aunque nuestro corpus empírico es multicultural, este capítulo se centra particularmente en los tres principales mercados contemporáneos de la producción de cómics: Estados Unidos, Europa Occidental y Japón. Desde obras autobiográficas de creadores europeos y norteamericanos, hasta cómics japoneses que narran el viaje artístico de artistas de ficción en un tono más aventurero, este capítulo revisa cómo los cómics discuten la influencia de los géneros establecidos, los formatos de publicación y el público objetivo en las tramas de las narrativas de los cómics. Por último, este capítulo cierra con una instancia final de metacómics reflexivos que se centran en los lectores de cómics y las diferentes formas de expresión.

Finalmente, el capítulo 5 presenta un análisis más equilibrado de los elementos estructurales y temáticos, ya que explora los metacómics en los que los personajes interrumpen los marcos ontológicos de los diferentes niveles de realidad de diversas maneras, y tal transgresión le permite a la propia obra meditar sobre sus propios elementos

diegéticos, los tipos de personajes en la historia, y su papel en la vida de las personas. Después de establecer algunas diferencias conceptuales necesarias y proporcionar una definición formalista del crossover como género popular, determinamos los principios sobre los que opera la metalepsis en el medio del cómic y su combinación con otros dispositivos reflexivos. El objetivo principal del capítulo 5 es explorar las características centrales y la función de la metalepsis ascendente y descendiente, considerando la primera como aquellos casos en los que los personajes de los cómics se encuentran con sus creadores o se dirigen a los lectores, y la segunda como aquellas en las que un personaje intradiegético manipula elementos metadieгéticos o realiza un salto ontológico a una narrativa incrustada.

Después de haber descrito las operaciones básicas de la reflexividad en más de noventa títulos de cómics, contando tiras y fascículos, como así también series completas, parece justo afirmar que los metacómics son una forma artística en auge. Ciertamente, la migración y proliferación de la metalepsis que Kukkonen analiza como un fenómeno narrativo a nivel cultural ('Introducción' 4) no solo se limita a este dispositivo reflexivo. Los conceptos y definiciones que Alter, Hutcheon y Waugh idearon a partir del análisis de la reflexividad en la novela, como demuestra Pardo, también están presentes en el cine y el teatro, aunque con diferentes implementaciones. Además, la gran cantidad de películas, programas de televisión, videojuegos y cómics contemporáneos que cuentan con mecanismos reflexivos, ya sea en un papel primario o secundario, demuestra que se han convertido en un fenómeno por derecho propio en la era posmoderna. En este sentido, entonces, la reflexividad parece haber migrado de la 'alta literatura' a géneros populares y formas de arte, como los cómics, que ahora están adaptando (o incluso imitando, como es el caso de *Un autor en busca de seis personajes de Milo Manara*, por ejemplo) los mecanismos reflexivos desarrollados en las obras literarias a las convenciones y

formalidades de su propio medio. Aunque un análisis exhaustivo de la reflexividad en cada uno de los títulos incluidos en la parte II excede las limitaciones de este trabajo, el gran número de obras citadas en estas páginas y las diversas formas en que estos metacómics generan autoconciencia y autorreferencialidad demuestran que los mecanismos reflexivos que se originaron en textos literarios canónicos como *El Quijote* de Cervantes, *Tristram Shandy* de Sterne, y más recientemente, *Niebla* de Unamuno, han proliferado y posiblemente evolucionado en el medio de los cómics.

Por una parte, la presencia de mecanismos reflexivos en los cómics puede ser una forma de generar bromas ingeniosas o comentarios sarcásticos sin mayores repercusiones que aliviar brevemente la tensión en la trama u ofrecer un contrapunto después de que la historia haya plasmado una larga sección de exposición (como en *Deadpool: Dead Presidents*, de David Posehn). Sin embargo, por otra parte, ciertos metacómics también emplean la reflexividad para discutir temas filosóficos, políticos y sociales, en ciertos casos, incluso sin dejar espacio para el humor en absoluto, como es el caso del *Animal Man* de Grant Morrison. Los orígenes históricos y los objetivos principales de las tendencias ‘underground’ que cimentaron características duraderas del medio todavía se pueden apreciar en la forma en que los metacómics atacan la autoridad del creador, el narrador o, en un sentido general, desafían el status quo de las convenciones narrativas. Al mismo tiempo, como observa Jones, la reflexividad cierra la distancia entre el autor y el público. Al poner al descubierto los mecanismos del proceso de producción, el autor proporciona una ruta para que la audiencia dé sentido a lo que está consumiendo (270). Los metacómics, por lo tanto, consideran a los lectores como ‘críticos’ y ‘confidentes’ confiables de los procesos de creación y/o producción de la obra, legitimándolos como audiencia. En este sentido, los metacómics empoderan a los lectores creando la ilusión de cercanía, de involucrar a los lectores y hacerlos participar en la historia, reconociendo sus

reacciones o generando camaradería por medio de chistes internos específicos del ‘fandom.’ Casi como si convirtiera a los lectores en cómplices o amigos cercanos con los que se comparten ‘chistes internos’, cada vez que los lectores entienden una referencia transtextual de medios populares, se potencia el sentimiento de pertenencia a una cultura, y esto afirma la validez de los lectores como miembros de esa comunidad.

Por otra parte, y quizás de forma aún más interesante, los metacómics también mezclan ambas actitudes, al incluir cuestionamientos existenciales y la rebelión contra su creador mientras hacen chistes y se embarcan en aventuras (por ejemplo, *Deadpool mata al Universo Marvel* de Cullen Bunn). En este sentido parece justo aludir a la dimensión humorística de las bromas autoconscientes, ya que el carácter lúdico no solo se asocia comúnmente con la reflexividad, sino que también se suele considerar (a veces injustamente) como un rasgo inherente de los cómics. Desde los primeros pasos del medio como caricatura periodística, que van desde el hecho de que las tiras de los periódicos se denominaban coloquialmente ‘divertidas,’ hasta la enorme popularidad de los chistes ligeros en los cómics de superhéroes de la Edad de Oro, el humor y la parodia siempre han estado en el centro de la narración de cómics. Sin embargo, como se indicó en el capítulo 1, el uso de tales mecanismos no reduce la profundidad temática del trabajo. Como afirma Inge, concluimos que los metacómics están destinados puramente a la diversión o la autoindulgencia, se pueden usar para hacer declaraciones serias sobre el esquema más amplio de las cosas (7). Es posible vincular la observación de Imhof de que la ‘metaficción’ (nuestra ‘reflexividad’) está claramente dominada por un impulso hacia la broma y la parodia que resulta en una ansiedad por la validez epistemológica del proceso de creación de ficción y un deseo de revitalizar una forma de arte que se cree que ha consumido su fuerza a través del uso excesivo (10), a la afirmación de Cook de que la ventaja inmediata y obvia de los metacómics es que permiten a los creadores llamar la

atención y comentar aspectos de la naturaleza de la narración o los detalles de la instancia de creación de la historia cuyo resultado es el cómic que se lee (263-4). Por lo tanto, los aparentes temas ligeros transmitidos a través de dispositivos reflexivos humorísticos tienen el potencial de implicar, en verdad, los mismos cuestionamientos existenciales y exploraciones críticas de la narrativa, el medio (así como sus muchos formatos y géneros) y la obra como en la literatura o el cine.

La combinación de todas estas características da como resultado la creciente popularidad de los metacómics y el consiguiente aumento en la producción de estas obras, a menudo, de maneras nuevas y variadas. Por lo tanto, no es posible afirmar que la reflexividad sirve a un propósito único y particular en los metacómics, o que hay una razón específica por la que se ha vuelto tan popular en las últimas décadas. La proliferación de dispositivos reflexivos en cómics de todo tipo (ya sea en ‘mainstream’, ‘underground’ o más contextos artísticos) tiene una conexión directa con las mismas preocupaciones filosóficas de los escritores literarios que cuestionaron la naturaleza de la realidad y el papel del autor, y un estudio general de la reflexividad en los cómics ha estado posiblemente atrasado durante mucho tiempo debido al desprecio general de los estudios de cómics en la academia hasta hace bastante poco. A pesar de la vida relativamente joven del metacómic como disciplina académica, este medio, así como otras formas artísticas de la cultura popular contemporánea, demuestra ser un repertorio de mecanismos reflexivos.

Bibliografía destacada

- Alter, Robert. *Partial Magic: The Novel as a Self-Conscious Genre*. University of California Press, 1975.
- Cook, Roy T. "Do Comics Require Pictures? Or Why Batman #663 Is a Comic." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 69, no. 3, 2011, pp. 285-296.
- . "Metacomics." *The Routledge Companion to Comics*, edited by Frank Bramlett et al., Routledge, 2017, pp. 257-266.
- . "Why Comics Are Not Films: Metacomics and Medium-Specific Conventions." *The Art of Comics: A Philosophical Approach*, edited by Aaron Meskin and Roy T. Cook, Blackwell, 2012, pp. 165-187.
- Currie, Mark. *Metafiction*. Longman, 1995.
- Dällenbach, Lucien. *The Mirror in the Text*. 1977. Translated by Emma Hughes, Cambridge UP, 1989.
- Genette, Gérard. *Metalepsis: De la figura a la ficción*. 2004. Translated by Luciano Padilla López, Fondo de Cultura Económica, 2004.
- . *Narrative Discourse: An Essay in Method*. 1972. Translated by Jane E. Lewin, Cornell UP, 1980.
- . *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. 1982. Translated by Channa Newman and Claude Doubinsky, University of Nebraska Press, 1997.
- Gil González, Antonio and Pedro Javier Pardo. "Intermedialidad. Modelo para armar." *Adaptación 2.0*. Éditions Orbis Tertius, 2018, pp. 11-38.
- González, Jesús A. "Living in the Funnies: Metafiction in American Comic Strips." *The Journal of Popular Culture*, vol. 47, no. 4, 2014, pp. 838-856.

- Groensteen, Thierry. *Comics Narration*. Translated by Ann Miller, University Press of Mississippi, 2011.
- . *The System of Comics*. 1999. Translated by Bart Beaty and Nick Nguyen, University Press of Mississippi, 2007.
- Hutcheon, Linda. *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*. Wilfrid Laurier UP, 1980.
- Imhof, Rüdiger. *Contemporary Metafiction: A Poetological Study of Metafiction in English since 1939*. Heidelberg, 1986.
- Inge, Thomas. "Form and Function in Metacomics: Self-Reflexivity in the Comic Strips." *Studies in Popular Culture*, vol. 13, no. 2, 1991, pp. 1-10.
- Jones, Matthew. "Reflexivity in Comic Art." *International Journal of Comic Art*, vol. 7, no. 1, 2005, pp. 270-286.
- Kellman, Steven G. *The Self-Begetting Novel*. The Macmillan Press, 1980.
- Kidder, Orion Ussner. "Show and Tell: Notes Towards a Theory of Metacomics." *International Journal of Comic Art*, vol. 10, no. 1, 2008, pp. 248-267.
- Kukkonen, Karin and Sonja Klimek, editors. *Metalepsis in Popular Culture*. De Gruyter, 2011.
- Lefèvre, Pascal. "The Conquest of Space: Evolution of Panel Arrangements and Page Layouts in Early Comics Published in Belgium (1880–1929)." *European Comic Art*, vol. 2, no. 2, 2009, pp. 227-52.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow, 1993.
- Palumbo, Donald E. "Metafiction in the Comics: The Sensational She-Hulk." *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 8.3, no. 31, 1997, pp. 310-30
- Pardo, Pedro Javier. "Course Notes." *Metafiction in Literature and Film*, 2016, University of Salamanca. Class handout.

- . “Hacia una teoría de la reflexividad fílmica: la autoconciencia de la literatura al cine.” *Transescripciones audiovisuales*, edited by Pedro Javier Pardo and José Antonio Pérez Bowie, Sial, 2015, pp. 47-94.
- . “La metaficción de la literatura al cine. La anagnórisis metaficcional de Niebla a Abre los Ojos.” *CELEHIS: Revista del Centro de Letras Hispanoamericanas*, vol. 20, no. 22, 2011, pp. 151-174.
- . “El Quijote Posmoderno: Un Acercamiento Transnacional y Transmedial.” Forthcoming.
- . “El Quijote y la novela inglesa: de Laurence Sterne a James Joyce.” *La ficción novelesca en los Siglos de Oro y la literatura europea*. Ediciones del Instituto Superior de Formación del Profesorado, 2005, pp. 57-71.
- . “La reflexividad teatral del escenario a la pantalla.” *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, número extraordinario 2, 2017, pp. 409-436.
- Postema, B. *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*. RIT Press, 2013.
- Stam, Robert. *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Columbia UP, 1985.
- Waugh, Patricia. *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. 1984. Routledge, 2002.
- Wolf, Werner, editor. *Metareference across Media. Theory and Case Studies*. Rodopi, 2009.
- . *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media. Forms, Functions, Attempts at Explanation*. Rodopi, 2011.

