

# Cómics metaliterarios: del libro a las narrativas populares

Lucía Bausela Buccianti - Universidad de Salamanca - [bauselabuccianti@usal.es](mailto:bauselabuccianti@usal.es)

## Resumen

Este trabajo examina la autorreferencialidad y la reflexividad en el cómic, centrándose en cómo ciertas obras tematizan la narración, la creación artística, la cultura del *fandom* y el propio medio del cómic. Basándose en la distinción de Pardo entre reflexividad “primaria” y “secundaria” (2015), distinguimos mecanismos reflexivos que son fundamentales para el núcleo temático de una obra de aquellos que simplemente producen efectos retóricos. Dentro de este marco teórico, los metacómics autorreferenciales se definen como cómics que examinan explícita o implícitamente las prácticas narrativas de estas obras, la industria editorial, el público lector y el estatus cultural del medio. El trabajo analiza obras como *The Sandman* (Gaiman et al., 1989-2019) y *Sir Pyle S. Culape* (Morvan et al., 1999-2003), las cuales dialogan con tradiciones literarias y mitológicas, reflexionando sobre la narración sin abordar directamente al cómic como medio. Por otro lado, *Protagonista* (Altozano et al., 2019) critica el escapismo y las fantasías heroicas moldeadas por la cultura del manga y el anime, mientras que *The Cute Manifesto* (Kochalka, 2005) presenta el cómic como una forma fundamental de comprender la realidad, y *The Cage* (Vaughn-James, 1975) utiliza imágenes fragmentadas para cuestionar el arte, la percepción y la representación narrativa. Argumentamos así que los cómics autorreferenciales configuran un espectro que va desde meditaciones generales sobre la narración y la expresión artística hasta análisis explícitos de la narración y la cultura del cómic. Estas obras demuestran colectivamente cómo el cómic aborda cuestiones de representación, cognición y legitimidad cultural, al tiempo que se sitúa dentro de tradiciones artísticas y literarias más amplias.

**Palabras clave:** metacómic; reflexividad; autorreferencialidad; narrativas populares; cultura popular

## **Abstract**

This paper examines self-referentiality and reflexivity in comics, focusing on how certain works thematize storytelling, artistic creation, fandom culture, and the comics medium itself. Drawing on Pardo's distinction between "primary" and "secondary" reflexivity (2015), the discussion differentiates between reflexive devices that fundamentally shape a work's meaning and those that merely produce rhetorical effects. Within this framework, self-referential metacomics are defined as comics that explicitly or implicitly examine comics storytelling, publishing practices, readership, and the cultural status of the medium. The paper examines works such as *The Sandman* (Gaiman et al., 1989-2019) and *Sir Pyle S. Culape* (Morvan et al., 1999-2003), which engage with literary and mythological traditions, reflecting on storytelling without directly addressing comics as a medium. On the other hand, *Protagonista* (Altozano et al., 2019) critiques escapist fandom and heroic fantasies shaped by manga and anime culture, while *The Cute Manifesto* (Kochalka, 2005) presents comics as a fundamental way of understanding reality, and *The Cage* (Vaughn-James, 1975) uses fragmented imagery to question art, perception, and narrative representation. Overall, the paper argues that reflexive and self-referential comics exist along a spectrum, ranging from broad meditations on storytelling and artistic expression to explicit examinations of comics narration and culture. These works collectively demonstrate how comics engage with questions of representation, cognition, and cultural legitimacy while simultaneously situating themselves within wider artistic and literary traditions.

**Key Words:** metacomics; reflexivity; self-referentiality; popular narratives; popular culture