Comic Art Working Group

Abstracts of papers accepted for presentation in the Online Conference Papers of the **International Association for Media and Communication Research**[1]

IAMCR

beijing2022.iamcr.org
July 2022

Report any problems with this document to support2022@iamcr.org

Version: 14/04/22

[1] These are the abstracts of the papers accepted by the IAMCR section or working group named above for presentation in the Online Conference Papers component of the 2022 annual conference. This publication will be updated prior to the conference to include the papers that are actually included in the final programme. To be included in the programme, authors must submit their paper by 7 June 2022 and register for the conference.

Table of Contents

Una partitura para intérpretes de textos de divulgación científica.....3

El Villano Pompeyo y las relaciones de pareja en la publicidad de Wildroot.....4

Social Impact of the “Gamonal- An echo of the same memory” Comic.....4

Others' war: A discourse analysis on Sapajou's political cartoons during the Second Sino-Japanese War(1931-1941).....6

El renacimiento y paradoja del concepto de aura en la obra artística a partir de los NFT y su impacto en la ilustración digital. Caso: Beeple.....6

La polémica Eco / McLuhan en el origen de los estudios sobre el comic.....7

Business models and production formats of manga and anime as cultural phenomena in Japan: Challenges to face emerging markets in China and South Korea.....8

El 68 mexicano en La pirámide cuarteada.....9

La cosmovisión mesoamericana en el manga-anime.....10

Environmental discourse in Mexican cartoons: the struggle against Climate Change and COVID-19.....11

One giant panel, one story: how Nightwing 87 plays with ways of reading comic books.....12

Visual Construction Discourse of Mainstream Media in External Communication —— Take CGTN COVID-19 Themed News Comics as an Example.....13

El cómic como fuente para la historia social: El racismo presentado a través del cómic “Blacksad Artic-Nation”.....14

Non-fiction E-Comics as Indian Pedagogy Augmentation: A Study of the Functional and Structural Approaches.....15

Excessive Expansion of Visual Reality in the era of “Metaverse”: Exploring the Negative Impacts of Comics and Animation Based on Technological Determinism.....16

Alternative media and pandemic reportage: A content analysis of newspaper cartoons on Covid-19.....18

Construction of Possible World in Parent-child Reading of Sex Education Picture Books.....19

Tactile Aesthetics: A Material Investigation of Stop-Motion Animation.....19

¿Hay algún chiste en este texto?.....21

IRREVERENCE IMAGES. EVERYDAY REBELION IN PAUL KIRCHNER´S AND GARY LARSON´S CARTOONS.....22

La construcción de redes de apoyo a víctimas de violencia en Hige wo Soru. Soshite Joshi Kōsei wo Hirou.....23

Una partitura para intérpretes de textos de divulgación científica

Authors
Dr. Luz María Peregrina Ochoa - Universidad Nacional Autónoma de México

Abstract
Si leer es evocar el lenguaje oral, suponemos que los lectores asiduos tienen la capacidad de evocar la diversidad de tonos del habla representados en la variedad de estilos de escritura en los textos que leen, cualquiera que sea el género. No sólo evocan la oralidad, incluso pueden imaginar los gestos, ademanes, posturas y movimientos corporales de los hablantes. No echan de menos elementos extratextuales que acompañen y contextualicen lo que dice el texto para afinar su sentido.

Partimos de la idea de que a los lectores no asiduos les cuesta trabajo reconstruir todos los elementos que forman parte del discurso: no terminan de ser hábiles con la significación de las palabras escritas, cuando al mismo tiempo deben estar reconstruyendo el sentido que están tomando esas que decodifican ya la vez, imaginar cómo las está diciendo quién las emite y palabras también en qué contexto.

Tal proceso es fácil para los lectores no asiduos, quienes prefieren libros ilustrados y qué mejor si lo que aparece en sus páginas son dibujos que ilustran lo que pretenden explicar las palabras escritas, o expresan con claridad la amenidad del narrador o rasgos de carácter de los personajes de los que se hablan, o la atmosfera de su contexto. Mejor aún si a un tema árido que se pretende divulgar se le agrega buen humor por medio de los dibujos.

Lo que pretendo mostrar en mi ponencia es cómo ese material no verbal, que forma parte de la oralidad y el discurso para definir su sentido, es un material que el ilustrador o caricaturista traslada al dibujo y por medio de éste facilita al lector la reconstrucción de los elementos no verbales que acompañan a la oralidad y de ese modo, revelan el discurso que se representa en el texto escrito.

Para hacer el análisis práctico que ilustra este trabajo, elegí una obra de divulgación del caricaturista mexicano “Magú”: *El cura Hidalgo, diez balcones y una balconeada* . Tomaré como referencias conceptuales a autores del modelo orquestal de comunicación; por ejemplo, Gregory Bateson y Ray Birdwhistell, y de la etnología de la comunicación a estudiosos como Dell Hymes.

Submission ID
1021

El Villano Pompeyo y las relaciones de pareja en la publicidad de Wildroot

Authors
Mrs. Georgina Gonzalez Mendivil - Tecnologico de Monterrey

Abstract
La publicidad ha sido un medio poco explorado fuera de los confines de la administración de empresas y la mercadotecnia. Sin embargo, puede ofrecer una ventana a los procesos experimentados por la sociedad que la crea y a la que representa. El anuncio publicitario no surge de la nada, sino que está inserto en una serie de convenciones comunicativas de su época. Por lo que, además de su obvio propósito mercantil, ofrece información sobre la gente y los tiempos que lo vieron nacer.

A mediados de la década de los cincuenta, el caricaturista Abel Quezada trabajó en una campaña para la marca Wildroot. Consistía en tiras cómicas protagonizadas por un personaje al que nombró el villano Pompeyo y que lo mostraban atravesando toda una serie de desventuras en el terreno social. Pompeyo representa al cliente que desesperadamente necesita el producto ofertado y, por supuesto, la solución perfecta es comprarlo. No está ahí el interés de estas tiras sino en las interacciones que retrata y en los valores que destaca en el camino. Pompeyo es víctima de los estereotipos de belleza masculinos a la par que muestra a sus potenciales parejas como seres más preocupados por lo superficial que por los sentimientos. A partir de lo plasmado por Quezada se puede apreciar la relación de pareja como un asunto transaccional donde cada uno de los involucrados debe tener algo qué ofrecer para que dicha relación pueda sostenerse.

El objetivo de la publicidad es presentar a las mercancías como objetos de deseo, de tal suerte que nos habla acerca de aquellas cosas que fueron consideradas valiosas en un determinado tiempo y lugar. De ahí que tenga aportes interesantes al estudio de la vida cotidiana, en este caso particular respecto a las parejas y las expectativas para los hombres y mujeres que las componían.

Submission ID
1032

Social Impact of the “Gamonal- An echo of the same memory” Comic

Authors
Dr. Beatriz Villarejo - Univerity of Barcelona

Dr. Cristina Pulido - Autonomous University of Barcelona

Abstract

Science popularisation has had a top-down approach for decades, the main idea being to create scientific knowledge and disseminate it to the public through policymakers, the media and social networks (Cabré-Olivé et al., 2017; Reale et al., 2017; Watanabe, 2017; Pulido et al., 2018). The new scientific emphasis on societal impact has great potential to promote a bottom-up relationship between science and society. This scenario allows social science to go from the population, even from socially disadvantaged areas, to the university.

This research analyses a case study in one of the most popular neighbourhoods in Burgos (Spain). A town in the north of the country has undergone profound industrialisation processes and where social movements are hardly known. On 15 May 2011, the "Spanish Revolution" social movement was created in Spain (Aiello & Joanpere, 2014) and had a great repercussion in the neighbourhood where a bottom-up movement began. Subsequently, artists created a comic about this movement, relating it to the city's history during the dictatorship that happened in Spain, and the sociological dimensions and transformations that have occurred in recent decades.

This initial research has applied an exploratory methodology of a scientific literature review concerning scientific dissemination about different approaches, top-down and bottom-up, of the social impact of comics. In addition, an observation of the analysed case of the “Gamonal - An echo of the same memory” Comic by Sergio Izquierdo Betete and María de la Fuente has been carried out.

The results are classified in the findings of the selected scientific literature, focusing on how scientific publications as an example of top-down, and comics as an example of bottom-up, as long as they start from the criteria of social impact, are complementary and not conflicting approaches. The key is that both approaches are based on social impact (Reale et al., 2017; Redondo-Sama et al., 2020). The bottom-up model has been very present in the field of adult education (Merril, 2003) and has been transferred to different fields.

The reviewed scientific literature provides the need to promote bottom-up models (Siebert & Richter, 2016) to enrich scientific knowledge and its social impact. Among the different bottom-up strategies, there is the creation of comics to promote social impact in different fields such as health (Alkureishi et al., 2021) or in the social field (Petersen & Matheson, 2020). Comics have also been present in research, scientific creation, and education (İlhan & Oruç, 2019; Kuttner et al., 2021).

The particularity of the Gamonal comic brings together key elements in its development that guarantee a greater social impact: 1) It starts from a social creation (the neighbourhood movement); 2) Its script shows social creation and scientific knowledge from a bottom-up approach; 3) It's reading and commentary offers evidence of how the comic based on sociological themes has a real impact on the lives of people not usually found in the social sciences.

Submission ID
1153

Others' war: A discourse analysis on Sapajou's political cartoons during the Second Sino-Japanese War(1931-1941)

Authors
Mr. Fei Wu - School of Journalism and Communication, Tsinghua University

Abstract

News cartoons are a form of visual expression of news and a recorder of history. Sapajou, a cartoonist from Russia, has published a lot of political cartoons related to the Second Sino-Japanese War from 1931 to 1941. Based on discourse analysis on these political comics, it has been concluded that while reflecting the history of the Second Sino-Japanese War, it has a certain orientalism. At the same time, due to its special identity background, it does not pay much attention to the efforts of the Chinese Communist Party during the War, reflecting the Western-centered discourse.

Submission ID
1255

El renacimiento y paradoja del concepto de aura en la obra artística a partir de los NFT y su impacto en la ilustración digital. Caso: Beeple

Authors
Ms. Citlaly Aguilar Campos - Universidad naci

Abstract
Los Token No Fungibles (NFT) han traído desde el 2020 una revolución sobre cómo entender la creación y comercialización de obras artísticas. El objetivo de la presente ponencia es abrir una discusión sobre cómo la tecnología blockchain transforma el trabajo de un artista en un activo digital o NFT, en el cual se integran sellos de autenticidad que fomentan un regreso al concepto de Walter Benjamin sobre el aura, donde la unicidad de una obra es uno de sus principales valores. Se tomará como estudio de caso el sector de la ilustración digital con el artista estadounidense Mike Winkelmann, alias Beeple, quien vendió un NFT de su autoría en más de 69 millones de dólares. A la par que los NFT permiten proteger derechos de autor y abren nuevas posibilidades en el mercado del arte,

también traen paradojas sobre la resignificación, la democratización, el papel de los prosumidores y la viralización de contenidos digitales.

Submission ID
1414

La polémica Eco / McLuhan en el origen de los estudios sobre el comic

Authors
Dr. Lucas Berone - Universidad Nacional de Córdoba

Abstract
Es por todos conocido que los estudios académicos acerca de la historieta, el cómic o el tebeo, se fundan en los pioneros trabajos de Umberto Eco, incluidos en su libro *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* (1964), de inspiración estructuralista o semiológica –digamos, en la línea de la "fundación" que estaba llevando adelante Roland Barthes en el contexto académico francés, de la semiología como disciplina de análisis de los signos o textos de una cultura.

También es más o menos sabido que, en ese libro, Eco asume una posición explícitamente polémica frente a las ideas y categorías interpretativas propuestas por el teórico canadiense Marshall McLuhan, acerca de los modernos medios de comunicación de masas (contenidos en sus dos famosos libros: *La galaxia Gutenberg*, de 1962, y *Comprender los medios*, de 1964); en contraste con la valoración relativamente positiva que le merecen en ese momento los otros estudios producidos por la tradición o la línea norteamericana de la *mass communication research*.

Ahora bien, lo que no ha sido suficientemente señalado hasta ahora, me parece, es que los sentidos tramados en semejante polémica, entre esas dos perspectivas igualmente totalizadoras acerca del fenómeno de los medios de comunicación de masas, van a marcar fuertemente las formas, los contenidos y las orientaciones de los futuros estudios sobre la historieta, tanto en el contexto europeo como en el latinoamericano.

Y, desde una perspectiva más amplia, abierta a los avatares de una historia general de la semiótica / semiología, acaso lo más interesante de una interpretación actual de esa polémica, que permaneciera atenta por igual a los contenidos y las formas de una y otra propuesta analítica, no pasaría por la discusión de sus diversos procederes metodológicos en torno a un objeto particular; sino que estribaría especialmente en los modos por los cuales uno y otro intelectual (Eco y Mc Luhan) pensaron y definieron las relaciones entre tres conceptos centrales de todo abordaje académico global acerca de la comunicación de masas: el *lenguaje*, el *sujeto* y los *textos*.

Submission ID
1441

Business models and production formats of manga and anime as cultural phenomena in Japan: Challenges to face emerging markets in China and South Korea.

Authors
Dr. José Ángel Garfias Frías - Universidad Nacional Autónoma de México

Prof. Clara Cisneros Hernández - Universidad Nacional Autónoma de México

Abstract
The distribution of the manga industry (japanese graphic narrative), positioned in the publishing trade since 1930, became in the 60s in animated adaptations for film and television, specifying an industrialized visual style that between the 80s and 90s, will be recognized under the neologism "anime" derived from the anglicism "animation". These sectors achieved an international rise during the 1980s for the Kokusaika reform, understood as a globalized economic reorganization supported by the free market, where Japan is interested in its cultural diffusion, as well as in the rise of industrial exports (Iwabuchi, 1994).

These industries in the last two decades have expanded their licensing deals for international distribution, breaking down cultural and language barriers through dubbing and subtitling, as well as simulcast for online video streaming. Anime and manga as cultural references are part of the nation's heritage, and in their recognition they have specified their representation in commercial and diplomatic strategies for the dissemination of Japan as a Nation Brand. Since 2013 the Ministry of Economy, Trade and Industry (METI, JAPAN), updates strategies to maintain legalized transactions by recognizing their economic impact, being sectors benefited from the government budget provided in 2021, by the Content Expansion Promotion Project.

The main proposal seeks to contribute to the studies of the chosen industries, based on the cultural relationship supported by the visual style production system, taking into account the processes of international scalability and their business models. In the same way, the current panorama of the sectors will be deepened, where multicultural references present in the works are formalized and transnational co-productions are carried out; without leaving aside, the future challenges that Japan will face with other emerging markets in animation and graphic narrative coming from South Korea and China as its main competitors from East Asia.

Submission ID
1467

El 68 mexicano en La pirámide cuarteada

Authors

Dr. Emmanuel Espinosa Lucas - Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Abstract

Dr. Emmanuel Espinosa Lucas

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

La siguiente propuesta aborda a la novela gráfica como un medio a través del cual se rescata la memoria en torno a sucesos históricos, como pueden ser los movimientos juveniles, de las clases trabajadoras y por los derechos civiles que confluyeron en el mundo durante 1968. Con ello en mente, partimos de la idea de que *La pirámide Cuarteada. Evocaciones del 68,* del historietista Luis Fernando, es una obra que recrea el Movimiento Estudiantil de 1968 en México a partir de la memoria del autor en torno a este hecho.

Desarrollamos nuestra investigación a partir de que Luis Fernando, mediante sus recuerdos, muestra su visión de México a lo largo de aquel año. Por otro lado, la interpretación que este historietista hace sobre el 68 mexicano está marcada por sus experiencias como testigo y participante del Movimiento Estudiantil, pero también con base en los hechos que ocurrieron, las noticias y el papel que tomaron los medios de comunicación acerca de esta coyuntura. Finalmente, el autor recrea la matanza de Tlatelolco, episodio que marca el final de las manifestaciones estudiantiles mexicanas de 1968; su visión de este hecho se aproxima al horror que experimenta una persona al atestiguar la violencia y la barbarie.

Para auxiliarnos en esta investigación, empleamos el paradigma de inferencias indiciales desarrollado por el historiador Carlo Ginzburg; igualmente utilizamos a la cultura visual con el fin de analizar las imágenes de la novela gráfica en cuestión. Esta metodología es sustentada por medio de la historia social del arte, la cual considera que la reproductibilidad y los avances tecnológicos no sólo permitieron la formación de nuevas formas de expresión artística, también nuevos modos de ver, interpretar e incluso una transformación en la función social de las artes. Las fuentes que utilizamos son la narración gráfica *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68,* de Luis Fernando, así como hemerografía que nos ayudó a comprender la cobertura que los periódicos de la época dieron a este suceso.

Nuestro trabajo no considera que *La pirámide cuarteada. Evocaciones del 68,* al ser una obra marcada por su carácter subjetivo, no puede ser una fuente para la historia; al contrario, al ser una narración gráfica donde la memoria en torno a un suceso histórico es fundamental, ésta puede tomarse como una visión que se contrapone a la narración oficial sobre el Movimiento Estudiantil de 1968 en México.

Palabras clave: Novela gráfica; memoria; Movimiento Estudiantil de 1968 mexicano; cultura visual; historia social del arte.

Submission ID
1480

La cosmovisión mesoamericana en el manga-anime

Authors
Mr. Cristhian Monroy - Autonomous University of the State of Hidalgo

Abstract
La presente investigación parte del argumento que *el manga-anime* adapta y asimila elementos de la cosmovisión prehispánica. Fundamentamos lo anterior en base en que el *manga Saint Seiya The Lost Canvas Gaiden II Escorpión* de Shiori Teshirogi, realiza una versión libre de las deidades Quetzalcóatl, Tezcatlipoca y Xipe Tótec, además la autora acondiciona la practica ceremonial del sacrificio humano en Mesoamérica en su *manga*, igualmente adecua a su estética la arquitectura maya. El *anime Fate/Grand Order Absolute Demonic Front: Babylonia* de CloverWorks, ejecuta un ajuste a la estética de la obra a diferentes vestimentas usadas en el México prehispánico. Así mismo genera su propia interpretación de la deidad Quetzalcóatl. Al igual ajusta el calendario solar mesoamericano dentro de la narrativa visual de la franquicia de *Fate*. Para terminar, se observa la variación del pterosaurio, Quetzalcoatlus.

En nuestro análisis empleamos el método iconográfico en los personajes del *manga*, Calvera, Huexda, Kardia, Nahualpilli y Sasha ya que contienen diversos elementos mesoamericanos, Al igual que Quetzalcóatl y Jaguar Man del *anime* de CloverWorks. También se identifica el sacrificio humano prehispánico efectuado por Huexda en el *manga* de Teshirogi, así mismo se analiza las armaduras utilizadas empleadas en la narración, las cuales tienen origen mesoamericano, siendo base principal en el universo creado por Masami Kurumada las armaduras. De misma manera se encontró semejanza entre los personajes del *manga* con las deidades prehispánicas conocidas como los Tezcatlipocas. Se identificó los diferentes sobrenombres dados a Quetzalcóatl en el anime de Cloverworks, para buscar el origen de los diversos apodos con origen mesoamericano. Finalmente interpretar como en el *anime* se usa el calendario solar prehispánico dentro de la mitóloga de Fate.

A través de esta metodología podemos comprender como la *mangaka*, Shiori Teshirogi y el estudio animación CloverWorks junto a los creadores de la franquicia de *Fate*, Type-Moon, genera su propia versión de arquitectura, deidades, ritos y vestimenta mesoamericana, así podremos entender como la narrativa visual japonesa adapta a su estilo la cosmovisión prehispánica.

Submission ID
1509

Environmental discourse in Mexican cartoons: the struggle against Climate Change and COVID-19

Authors
Dr. Laura Nallely Hernández Nieto - National Autonomous Univerisity of Mexico

Prof. Iván Facundo Rubinstein - National Autonomous Univerisity of Mexico

Abstract
It is possible to find several environmental movements in Mexico, from those who fight against the extractive projects to those whose main goal is to generate awareness about the importance of environmental care. At the same time, the country is one of the most dangerous places to social and environmental activism and also to human rights defenders: in the last decade more than 100 activists, human rights defenders, and journalists were murdered with impunity. In this context, environmental struggles tend to be margined from the public discussion of the media. One of the few exceptions is cartoonist Victor Solís, an author who draws on environmental problems that exist in Mexico. He is a member of Cartónclub (The Latino Caricature Club) and the organization Cartooning for Peace. Among other distinctions, he received an honorable mention award in the 4th International City Complexities Cartoon Contest 2014 in Iran.

As we sustain, environmental movements in Latin America tend to be marginalized in the public sphere. Most of the struggles against inequality are based on economic factors, race, or gender, but less attention is paid to environmental inequalities. As we demonstrate, this condition is not exclusive to the environmental movements: it is also the case of those who work in the cultural world. We analyzed the case of Victor Solís, a Mexican cartoonist who followed the path of legendary comic writer Eduardo del Río (best known as Rius). In the same way as Rius, Solís uses his art to make a scathing critique of the environmental situation in Mexico and the world. Nevertheless, while Rius also made political critics— and therefore, was one of the most important comic artists of Latin America—, the works of Victor Solís remain little known.

To analyze the environmental critics of the cartoons, we used the socio-semiotic approach and the visual analysis. The socio-semiotics describes the social dimension of any discourse; according to this theory, it is not possible to understand the meaning (the sense) of any discourse if we do not consider, at the same time, the historical context in which that discourse was produced and received (the production and recognition conditions, respectively). We analyzed the vignettes and their connotative and denotative objects, as well as the different figuration operations that took place on them.

As we are going to demonstrate, the professional position of Victor Solís, as well as his artistic work, follows the same path as the environmental movements: both are ignored by the political system and, at the same time, emerge as a new force in Latin America.

Submission ID
1511

One giant panel, one story: how Nightwing 87 plays with ways of reading comic books

Authors
Dr. Andre Pase - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Ms. Mariana Fontoura - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Mrs. Letícia Dallegrave - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Abstract
Issue number 87 of the current Nightwing series presented a different way to tell one more story of Dick Grayson fighting crime. After some experiences, such as a cover with a story flowing in one panel in edition number 83 or splash pages with the main character moving around the frame, the issue released in late December contains one story in one large panel drawn over 22 pages (TAYLOR & REDONDO, 2021). Combined, they use the paper as a frame to break the rhythm of the narrative, but it could be read as one large panel combining the pages.

Created by Tom Taylor (writer) and Bruno Redondo (artist), it is one more experiment in storytelling that reminds ideas previously tried in the Moon Knight series (MOENCH & SIENKIEWICZ, 1981) and Unflattening (SOUSANIS, 2015). The latter one uses different grids and even the page as one main frame, extending the idea of the graphic novel. Taylor and Redondo use this idea in a monthly edition, not a graphic novel.

The movement is part of one more attempt to change the status of the hero. Formerly Batman´s sidekick turned into a vigilante with relationships with other heroines (HOWARD, 2015), different from his master (GEAMAN, 2015). This is reinforced by this new duo of storytellers, in one more change of creative team who interfere in the status quo of its character and get recognized due to this action (AYRES, 2021).

The edition raises some questions about story in contemporary comics and the medium itself. This is different only in format or also in storytelling? An idea like this could be drawn only for action titles? This could be replicated in digital initiatives such as Marvel Infinity, who plays with screen scrolling instead of the traditional movement of flipping pages?

This proposal uses case study methodology (YIN, 2017) to analyze this story, track references about the character and his recent development (GEAMAN, 2015) and contextualize issue 87. After this, authors such as Groensteen (2013), McCloud (1993),

and Sousanis (2015) will provide the basis to discuss the dynamics of frames in comic books, along with mutations over time. Also, the authors will read and analyze two versions of the same issue, one as it was sold and the other as a collection of papers mounting the unique panel.

Submission ID
1540

Visual Construction Discourse of Mainstream Media in External Communication ——Take CGTN COVID-19 Themed News Comics as an Example

Authors
Ms. Feiran Cai - School of Journalism and Communication, Tsinghua University

Abstract
Background. News cartoons are one of the important media forms for expressing strong attitudes. They have simple visual effects and exaggerated humorous contents, which enables the audience to capture effective information in a short time and leave a deep impression. News cartoon is not only a form of visual expression but also a rhetorical language with political metaphors. During the COVID-19 outbreak, CGTN actively published news cartoons through Cartoon columns, showing China's political stand through images, which were reprinted by more than 70 mainstream foreign media and received enthusiastic response on social media platforms at home and abroad. Therefore, the application of multi-modal metaphor theory to explore the COVID-19 news cartoons published by CGTN is helpful to understand the features of discourse construction in the visual system of mainstream media in China.

Method. Based on the conceptual integration model of multi-modal metaphors, this paper takes the COVID-19 news cartoons published by CGTN from June 2020 to July 2021 as the research object, uses qualitative analysis and four-space concept integrated network atlas to show the metaphorical features of the cases. This paper discusses how mainstream media use cartoons to assist in anti-stigma and position expression in external communication.

The expected results. Taking the Cartoon column of the CGTN official website as the sample source, through manual sorting and screening, a total of 20 news cartoons related to the COVID-19 theme were found among the 91 news cartoons released from June 2020 to July 2021. The 20 cartoons are divided into the following four categories according to their thematic contents and the strength of emotional expressions.

(1) Call to action cartoons: The image and/or title shows a positive attitude calling on the people of the world to fight against COVID-19 together;

(2) Action description cartoons: The image objectively describes specific actions or events;

(3) Opinions expressing cartoons: The image explains one's own point of view on a certain matter or phenomenon, with a certain emotional tendency;

(4) Criticism and irony cartoons: the images are obviously critical and satirical with strong emotions.

This paper will comb and summarize the four aspects of image, theme, emotional bias, and discourse construction, to explore the metaphorical characteristics, topics of concern, emotional preference, and visual characteristics of the COVID-19 comics published by CGTN. The discourse construction process of the COVID-19 news cartoons published by CGTN can also be divided into two categories: direct path and indirect path. The direct path refers to expressing resistance and opposition to the stigmatizing actors through the expression of position bias in news cartoons, thereby declaring their position and attitude to the outside world; the indirect path refers to establishing a positive international image through the description of specific actions or value output. Since the media form of news cartoons emphasizes the function of images in expressing emotions and constructing arguments, the discourse construction process usually adopts a direct path to respond to the opponent's suppression, and thus can be used as a "weapon" in the struggle of public opinion.

Submission ID
1551

El cómic como fuente para la historia social: El racismo presentado a través del cómic “Blacksad Artic-Nation”

Authors
Mr. Erick Martin - Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Abstract
Un gato detective, una conspiración, un secuestro y un misterio que resolver. *Blacksad Artic-Nation* (2003) es un cómic creado por el escritor Juan Díaz Canales y el dibujante Juanjo Guarnido, como parte de una antología de historias del género de novela policiaca o ficción detectivesca que relatan las aventuras de John Blacksad. Un detective privado que se enfrasca en resolver cualquier misterio que conocidos y desconocidos traigan a su puerta, desde derrocar a un magnate de negocios por el asesinato de una joven actriz, hasta ayudar a viejos conocidos que tratan de detener un posible holocausto nuclear.

El siguiente trabajo propone la utilización del cómic como fuente de estudio para la historia social al exponer fenómenos sociales como lo es el racismo, y que son retratados

en obras de arte visual como es en el caso de la obra de los autores Canales y Guarnido, el cómic "Blacksad". El análisis del cómic se realizó utilizando una metodología y una perspectiva para su interpretación, en este caso se empleó el paradigma de inferencias indiciales propuesto por Carlo Ginzburg para la descripción de una serie de páginas de la obra y la interpretación de la misma, la cual, también se apoya de una serie de estudios especializados en símbolos de odio y análisis de los mismos. De igual manera, el análisis está realizado a través de la perspectiva de la historia social tratando de encajar la visión del racismo y cómo está conceptualizada en la novela gráfica, también, llevando a cabo una discusión del concepto mismo, así como una búsqueda de su origen en un momento histórico y cómo esto ha llevado a conceptualizarlo en el siglo XXI.

Sin dejar de lado el medio que se está estudiando, la investigación hace hincapié en el desarrollo del arte secuencial durante el siglo XX que logró formalizar al cómic como una representación artística de la modernidad, tomando como base los argumentos del galardonado autor de cómics estadounidense Will Eisner. Para finalizar, la investigación fue realizada con el propósito de ampliar las fuentes de las cual puede hacer uso la historia social para el redescubrimiento y entendimiento del pasado, a través de obras de arte visual que hasta décadas recientes han sido formalizadas como un medio serio y abierto para la investigación académica.

Submission ID
1612

Non-fiction E-Comics as Indian Pedagogy Augmentation: A Study of the Functional and Structural Approaches

Authors
Dr. Gaman Palem - Vellore Institute of Technology, Vellore Campus, Tiruvalam Rd, Katpadi, Vellore, Tamil Nadu 632014

Dr. Ramalakshmi Lakshmanan - Vellore Institute of Technology, Vellore Campus

Abstract
Abstract:

In the current day media abundant scenario, sequential narratives are considered to be a pedagogical innovation as they are visually engaging and interactive in nature. The Indian educational system has embraced comics into its ambit of teaching aids and is currently deploying them via apps to reach the widely distributed student communities. Access to the educational materials is free for all to use and the learning is enabled on a platform named “Diksha,” a mobile application that aggregates CBSE syllabus-based content. The pedagogical approach is visual and verbal as multimodal communication methods and the probe examines the manner in which subject-based comics are structured for facilitating learning purposes. The associative characteristics of comics, the inter-relationship

between the text and image, permit the sequential narratives to be useful pedagogical instruments. The researchers broadly apply the universal principles of human thought and consider Levi-Straus's model of structuralism distinctively features 'metastructure' which manifests through the human mental process of juxtaposing and pairing opposites. The study is structured to present an overview of the narratives employed in educational comics as well as the textual and visual construction in lesson modules pertaining environmental studies in primary school education. The probe employs narrative analysis with four typical visual interpretation modules that consist of structural, functional, thematic and dialogic formats. The study broadly creates an understanding on the visual plasticity, structural relations, representation of elements as universal patterns and structural similarities. The interpretations provided in the probe brings forth many different elements, as they include comic structures, function of the story, and how the story is constructed. The meanings and the renderings are interrelated and are considered neutral material by the human mind which holds the perception and thought as constructed in a unique pattern that everything has meaning because of the universally accepted visual communication system.

Keywords: Sequential Narrative, Non-fiction, Visual Storytelling, Comics, Education, Mobile App.

Submission ID
1659

Excessive Expansion of Visual Reality in the era of "Metaverse": Exploring the Negative Impacts of Comics and Animation Based on Technological Determinism

Authors
Ms. Mohan Chen - Communication U

Mr. Yixuan Wu - Communication University of China

Abstract
Intro

Comics and animation have undergone profound changes in both form and content. For one thing, animations have evolved from static black and white drawings to the colorful and dynamic avatars; For another, Instead of functioning as political satire, they try to satisfy audience's subjective feelings, catering to mass communication in such a post-truth era. Actually, the fundamental driving force of these two changes is technology. Three-dimensional technology pushed reality into a blurred zone, replacing conventional paintings with virtual images. This process laid a solid foundation for the construction of a

“Metaverse”, where the real is confused with the anthropomorphic, and human beings lose their way in the dreamlike journey of the digital image. (Jin, 2008)

“Metaverse” completely overturned the state of information, and the main tools for its realisation were comics and animation, an art form that elevated the status of visual information. However, illusion of visual art is in great crisis. (Adorno,1998) With the convergence of animation and computer technology, “Metaverse” suggests that information, media and physical terminals are all heading towards the final form of cultural industry.

By and large, the core of this study is to investigate the relationship between animation and “Metaverse” and create a new point: under the aegis of the “Metaverse” system, animation will visually confuse the real and the virtual . In this regard, humans will no longer be users of tools, but become tools themselves, thus leading to self-alienation.

Method

Qualitative is chosen as the main methodology, based on procedural grounded theory. The proposition of “Metaverse” is at the forefront of academic research, and grounded theory is suitable for relatively new objects. Moreover, currently no more mature data could provide quantitative analysis, so the study demonstrated the practical and social implications behind “Metaverse” according to data from industry reports at home and abroad. There were five types of basic materials collected from different websites and discussion forums to extract primary information: industry-related data and financial reports, academic papers from core journals, professional commentary, official media statements and folk comments. The study kept sampling within the scope until no new concepts emerged, so as to reach theoretical saturation.

Results

1. Industry insiders tend to explore technical concepts of “Metaverse” and the extent to which they can be implemented, while the majority of professionals in the field of mass media are more concerned with whether “Metaverse” is a more deceptive economic concept or just a new way of playing games. It was simply considered as a new concept in the evolution of VR and AR technologies.
2. The wide range of technologies involved in “Metaverse” makes comics and animation less of the focus and less well-researched than other factors., while the more specialized the field, the more it considers them to be a crucial factor.
3. “Metaverse” is not a simple superposition of several technologies. Scientists ought to grasp the pattern of future communication from analysis of supporting technology and other technical elements. Six technical pillars supporting “Metaverse” include blockchain, interaction technology, video game, artificial intelligence, intelligent network and Internet of things.

Discussion

“Metaverse” can indeed flourish, but if technology invades the way humans perceive the world, then the biological nature of humanity will change. The visual form represented by comics and animation technology will bring about the demise of materialism, which requires all of humanity to beware of.

Submission ID
1806

Alternative media and pandemic reportage: A content analysis of newspaper cartoons on Covid-19

Authors
Ms. Diana Sebbie - Department of Communication Studies, University of Ghana

Abstract
Theories of risk communication suggest that during pandemics, people become anxious to learn about the particular disease and try to get informed about ways to protect themselves. Risk communication is grounded on the assumption that when such health hazards or risks occur, people have a generalized right to be informed and educated so that they can keep safe. As a result, Covid-19 has been communicated in diverse ways by governments and agencies including the media. These efforts, which are aimed at attitudinal and behavioral change, usually convey information through news items, video clips and documentaries, advertisements and public service announcements carried in traditional and social media. Cartoons which have been given little attention by media and crises communication scholars constitute a valuable communicative vehicle through which scientific information can be presented in ways that appeal to diverse readers. Due to their fun poking nature, cartoons have the ability to relax people from the scare that accompanies pandemics and get them to take steps to protect themselves. Cartoons provide loads of information in simple caricatures and so when placed in useful cultural perspectives, they can resonate with people. As scholarly attention is turned to how media have presented the pandemic, there is the need to explore how newspaper cartoons have informed and educated people about Covid-19. This paper will be guided by constructs from Semiotics and Framing as it seeks to purposively select and content analyze cartoons drawn from the *Daily Guide*, a Ghanaian newspaper, from March to October 2020. Specifically, the paper seeks to explore what metaphors were used, whether gain or loss frames were employed and what journalistic functions the cartoons were used to perform. Data will be analyzed following Hsieh and Shannon’s (2005) directed approach to qualitative content analysis.

Key words: newspapers, cartoons, metaphors, frames, functions,

Submission ID
2114

Construction of Possible World in Parent-child Reading of Sex Education Picture Books

Authors
Ms. 雨晨 康 - Sichuan University

Abstract
绘本是一种图像与文字并重的艺术形式，是一种具有科普功能的教育工具。亲子阅读是家庭教育的一种形式。家长和孩子在阅读中互动，共同达到情感交流和教育目的。性教育绘本在内容、形式等方面都有明显的特点。在研究性教育绘本意义的生成路径时，不能忽视亲子阅读语境下的意义创造。即作者首先将现实世界中的性教育经历加工成一个虚构的叙事世界，等待读者去接受和理解。在阅读的互动中，将叙事世界重构为父母和孩子认知中的可能世界，然后转化为对现实世界的真正影响。笔者认为，亲子阅读的符号表意文字由图解文字和互动文字组成，可能世界是文字中符号组合过程中形成的意义统一的表意文字，成为世界与相同的文本分开，与现实世界不同。在一个可能的世界中，符号的组合以横向现实为特征。亲子阅读的主要任务是通过相信并在脑海中建立一个可能世界的空间，使青少年成功地接受创作者的意图，然后将其投射到现实世界的活动中。世界的建构有可能直接影响到青少年的了解显性或隐性的性教育知识。亲子阅读可以拓展青少年的解读空间，绘本与互动文本的呈现同样重要。本文以几本中文绘本为基础，通过以上两种文本编码分析，阐释了可能世界的建构模型，并对性教育绘本的创作提出建议。

Submission ID
2224

Tactile Aesthetics: A Material Investigation of Stop-Motion Animation

Authors
Dr. Lei Zhao - post-doc, School of Journalism and Communication, Peking University

Abstract
As one of the basic human senses, touch is a way of perception that is easy to be ignored and belittled. In modern art, touch is in a delicate position. It is not only ubiquitous and can not be ignored, but also attached to visual, psychological and other factors, which are difficult to be named alone. Stop Motion animation is called "the physics of art". The wonder is that artists can take daily still life as the material medium and endow them with life, emotion and vitality through touch and imagination. Stop Motion animation is a representative form of tactile aesthetics, and its aesthetic core is tactile doctrine. Through the material investigation of Stop Motion animation, this paper explores the core, causes

and value of its tactile aesthetics, and analyzes how Stop Motion animation forms a tactile rhetoric to achieve the aesthetic effect of surrealism.

1.Tactilism: connecting objects and subjective feelings

At the beginning of the 20th century, with the acceleration of modernization and the accumulation of social crisis, the trauma brought by World War I made modern artists have contradictory feelings about reality, machinery and material. Therefore, the long neglected perception dimension of touch, which is closely related to material, has been rediscovered and recognized. Filippo Tommaso Marinetti, an Italian futurist, published the *Manifesto of Tactilism* in 1921. He believed that the neglected perception dimension of touch was an innovation of the material view at that time. The trauma of war made people pay too much attention to material, and the pursuit of material formed a social disease. The solution he found was "tactilism". Therefore, these modern artists enthusiastically praised touch and believed that the pursuit of touch is to "build a spaceship that can bring the human spirit to the unknown waters".

Tactile is the way of material perception of reality, while tactile doctrine transcends reality by being close to reality, which inspired later art forms such as installation art and Stop Motion animation from the perspective of materials and materials.

2、 Stop Motion animation: the physics of Art

In the past, artists often deal with tactile senses through two channels: one is to be able to contact directly the material of artistic works; the other is to imagine through touch. The magic of Stop Motion animation is that it can communicate objective things and true feelings, and use the most daily still life to express imagination, life and emotion. It is an ancient art form, a manifestation of the beauty of art and technology, and a carrier of reality and surreality

In terms of Stop Motion animation technology, different from the later mainstream plane animation and 3D animation, we should consider the influence of materials on realistic factors such as light, shadow and color. For example, clay and plasticine will absorb light, and fur and knitted materials will reflect light. It is by intervening in real material materials and taking touch as the aesthetic core that we can exude unique charm. For example, compared with Stop Motion animation, plane animation lacks texture, and computer-generated animation has a poor sense of lines. Stop Motion animation uses real lighting, and dolls have shadows, which need to be added separately in the other two kinds of animation. The combination of rubber puppet and clay has the special effect of emotion, and the combination of rubber puppet and clay can produce the special resonance of life.

3、 Tactile Rhetoric: giving life to still life

Nowadays, Stop Motion animation has developed into a separate category of tactile animation, among which the most representative artist is the Czech master Jan Švankmajer. His surrealism concept creatively deconstructs the traditional puppet art,

reflects the artist's perspective on the world in disorder, exaggeration and distortion, materializes the imaginary world, and uses Stop Motion animation art to express emotion, touch and vision, Show a unique black humor.

In the artistic creation of Stop Motion animation, touch constitutes the rhetorical expression of animation beyond vision. The tactile rhetoric of Stop Motion animation includes using time and space to describe actions, using technology to describe perception and express emotions, and forming an immersive media experience. The material form of Stop Motion animation comes from life and is touchable. However, it expresses the imaginary world and transcends reality. Therefore, it represents an embodied film experience. Tactile perception from the form of understanding the world, It is an extension of human senses that endows the world with vitality and imagination.

Submission ID
2236

¿Hay algún chiste en este texto?

Authors
Dr. Cristian Palacios - University of Buenos Aires, National Scientific and Technical Research Council

Abstract
El desarrollo actual de los estudios discursivos ha despertado un renovado interés en la investigación de aquellos fenómenos relacionados con la risa; ya sea por el surgimiento de nuevas herramientas teóricas que permiten un acercamiento más global del tema; ya sea porque su incidencia en otros discursos (políticos, científicos, mediáticos, artísticos) resulta innegable. Según nuestro punto de vista existen dos modos fundamentalmente diferentes de producción y reconocimiento de lo irrisorio: lo cómico y lo humorístico. La cuestión de la distinción entre lo cómico y lo humorístico, y las apasionadas defensas de su relevancia tienen una larga historia que comienza con el advenimiento de la modernidad y alcanza su apogeo a principios del siglo pasado. En trabajos anteriores hemos buscado diferenciar uno y otro desde cada uno de los enfoques teóricos en los que tradicionalmente se debaten aquellos investigadores que se han ocupado del tema. Así, por ejemplo, cuando se repasan las teorías de incongruencia comprendemos que lo cómico se aparta efectivamente de una norma o valor social tenida por buena, justamente en la medida en que esa norma o valor social es tan aceptada que nadie se toma la molestia de refutarla. Por su parte lo humorístico toma el camino contrario. Parte de una aparente observancia, para demostrar que no existe normalidad posible. Lo cómico es resignado porque acepta su propia impotencia frente al mundo, dejándose conducir por las reglas que éste impone, denunciando a quien no las soporta o las acata. Por el contrario en el humor, al hacer ostensible aquello que está destinado a destruirlo es, paradójicamente, el sujeto mismo el que sale victorioso, a pesar de la descomposición de

todo lo que lo rodea. Esta distinción, sin embargo, sería completamente inútil si no admitiéramos la posible dialéctica entre uno y otro. Cualquier texto producido como cómico puede ser leído como humorístico y viceversa. De allí que podamos afirmar que el verdadero humorista es aquél de quien no se saben en verdad sus intenciones, aquél que busca en verdad no ser comprendido, como una forma de desestabilizar todo discurso serio que intente asirlo desde cualquier intencionalidad estética, ideológica o política. En la historieta y el arte contemporáneos este procedimiento ha llegado a alcanzar una sutileza tal que muchas veces no sabemos si realmente hay un chiste en el texto que estamos leyendo. Como lectores, sospechamos la intencionalidad humorística del autor, pero no llegamos a entender de qué debemos reírnos realmente. En este trabajo abordaremos algunos ejemplos de autores que hacen de dicha extrañeza el eje de sus creaciones ampliando las fronteras de lo irrisorio y poniendo en jaque los lugares comunes con que tradicionalmente entendemos el humor, lo cómico y la risa. Toni Galmés, Alberto Breccia, Miguel Brieva o Vivien Le Jeune Durhin, entre otros.

Submission ID
2302

IRREVERENCE IMAGES. EVERYDAY REBELION IN PAUL KIRCHNER´S AND GARY LARSON´S CARTOONS

Authors
Dr. Delázkar Noel Rizo Gutiérrez - CIMSUR-UNAM

Abstract
El presente ensayo quiere provocar una relación, no amistosa sino basada en lo irreverente. Por un lado, propongo un diálogo de imágenes en dos historietas cómicas de dos autores alejados en estilo, temática e interés. Por el otro, hilvano un diálogo de las ciencias sociales entre categorías como gobierno, cotidianidad, rebeldía y *habitus*. Para lo cual pondré en discusión a autores como Bourdieu, Roseberry, Foucault, Scott y otros.

Lo que quiero mostrar son las distintas formas de confrontar una situación o una relación de opresión, ya cotidianizada, auxiliándome de diferentes tiras cómicas que plasman cómo en la vida cotidiana se producen excepcionales desencuentros con lo que se considera ya como una relación acabada y dicha.

Iniciaré la discusión con el sitio preferido de ambos caricaturistas para mostrar las condiciones de lucha, comodidad, aburrimiento y diversión en las cuales se encuentran sus personajes: la vida cotidiana.

El caricaturista norteamericano Gary Larson (1950-) parodia la cotidianidad rural y suburbana de la clase media de Estados Unidos de los 50 y 60´s en sus tiras cómicas; se mofa de la relación humano-no humano, los presuntos sociales y juega con la vida de sus personajes al introducirlos en situaciones mortales, fantásticas y escandalosas, todo en la

comodidad del hogar. Su humor es sarcástico y en ocasiones muestra la idiotez humana que nos caracteriza como especie. Alude a un elemento que es de interés aquí: la confrontación del poder o más bien, con aquellos que creen tener el gobierno.

Paul Kirchner (1952-) es otro caricaturista norteamericano que tuvo gran éxito como ilustrador con su serie *The bus*, publicada entre 1979 y 1985. *The bus* muestra que las acciones rutinarias no siempre toman el mismo curso; los espacios comunes resultan ser otros mundos imposibles; la división entre el trabajo y el descanso se nublan y nada respeta las reglas que se conocen. Kirchner juega con la necesidad de su personaje principal por tomar el bus y lo introduce en situaciones circulares, cíclicas y surrealistas que lo obligan a experimentar diferentes formas de vivir la vida cotidiana. Sin embargo, también refleja como la realidad puede impulsar a las personas a ser creativas, a producir nuevas estrategias de vida. En este sentido, las tiras cómicas de Kirchner funcionan para dialogar las formas de dominación y la cotidianidad.

Submission ID
2407

La construcción de redes de apoyo a víctimas de violencia en Hige wo Soru. Soshite Joshi Kōsei wo Hirou.

Authors
Dr. Jorge Salvador Anaya - Universidad Anáhuac México

Abstract
La violencia, en todos sus niveles, no es un asunto propio de una cultura o país. Por esta razón, puede estudiarse en diferentes productos audiovisuales, por lo que a través del animé *Hige wo Soru. Soshite Joshi Kōsei wo Hirou* (Japón, 2021), mismo que fue conocido internacionalmente como *Higehiro: After Being Rejected, I Shaved and Took in a High School Runaway*. El desarrollo del principio artículo se llevará a cabo en tres momentos.

En primer lugar, se narrará la historia y el contexto en el que se desarrolla la historia, desde su aparicion como *manga* hasta su trasformación en *animé*, así como los personajes principales y los temas de violencia que se encuentran presentes en el mismo, incluida la solicitud que enfrentó para cancelar la transmisión de la versión animada. Posteriormente, se explicará como las herramientas de la hermeéutica profunda de John B. Thompson, y otros autores especialistas en esta línea de investigación, pueden encontrarse diferentes elementos analíticos y explicativos para el análisis de productos culturales fuera de su contexto. Finalmente, se explicarán los conceptos y formas de violencia que pueden rescatarse de la construcción de la historia, que si bien contiene bastante detalles cuestionables, puede utilizarse para alfabetización visual de estudiantes

para la adecuada comprensión de apoyos que se pueden construir para apoyar a víctimas.

Submission ID

2495