



¿A qué le llamamos historietas cuando hablamos de narrativa gráfica?

What do we call comics strip when we talk about graphic narrative?

Por Conrado Parraguirre



Imagen: Erik McLean, pexels.com

Resumen: El texto ofrece una reflexión sobre el concepto de narrativa gráfica, abordando su amplitud terminológica y su evolución histórica. Se analizan sus múltiples denominaciones como historieta, cómic o novela gráfica, ligadas a contextos culturales específicos, así como la interacción entre imagen y texto que define su lenguaje. Se enfatiza en la relevancia del soporte como parte esencial del mensaje narrativo, señalando cómo este lenguaje se adapta a los medios físicos y digitales contemporáneos, que amplía sus posibilidades expresivas y comunicativas.

Palabras clave: narrativa gráfica, imagen, texto, soporte, historieta.

Abstract: This text provides a reflection on the concept of graphic narrative, addressing its terminological breadth and historical evolution. It analyzes its multiple denominations, such as comic strip, comic, or graphic novel, linked to specific cultural contexts, as well as the interaction between image and text that defines its language. Finally, it emphasizes the relevance of the medium as an essential part of the narrative message, highlighting how this language adapts to contemporary physical and digital media, expanding its expressive and communicative possibilities.

Keywords: graphic narrative, image, text, medium, comic strip.

Quizás la pregunta sea ingenua, pero la historieta ya gozaba de cierta tradición antes de que la denominación “narrativa gráfica” empezara a ser aceptada para referirse al lenguaje que ambos conceptos comparten. En la actualidad, la historieta está circunscrita al término más general de *narrativa gráfica*, así como las denominaciones de cómic, tebeo, *fumetti*, *bande desineé*, *manga*, *quadrinho* o *novela gráfica*, las cuales están relacionadas de forma íntima con las prácticas regionales de cada país de procedencia (Villegas, 2020: 33). Sobre el lenguaje que todas estas expresiones comparten se puede decir que “aun cuando se tratara de una «simple» yuxtaposición [texto e imagen], el efecto global resultaría no de las palabras por sí mismas ni de las imágenes por sí mismas, sino de sus correspondencias” (Barbieri, 1993: 203).

Otras formas de enunciar esta manifestación artística vienen de ciertos proyectos y pueden mutar o permanecer, como la revista *Pepín* en México y la *TBO* en España, al ser ediciones pioneras en este campo, terminaron designando al resto de las publicaciones bajo los nombres de *pepines* y *tebeos*, respectivamente en cada nación. En México, el término *pepines* ha perdido vigencia y solo se usa para estudiar el periodo en el que se produjo la historieta; contrario al caso de España, donde se continúan nombrando *tebeos* a estas historietas.

Rafael Villegas, en su libro *La memoria articulada*, también advierte

que algunos de los nombres que se utilizan para llamar al arte secuencial no lo definen sin juzgarlo o denigrarlo (2020: 33). Por ejemplo, en México, a este arte también se le conocía como “cuentito”, reduciendo su categoría literaria, incluso el nombre de *historieta* es despectivo. Carlo Ginzburg, en sus indagaciones sobre el origen de la palabra *microhistoria*, nos dice que el poeta italiano Andrea Zanzotto, al emplearla, se refería al modo en que la gran historia se achataba en historieta (2010: 393).

Lejos de reducir el tema a las denominaciones y en contra de empobrecer la cultura, admito que todos los términos están suscritos de manera estandarizada al de *narrativa gráfica* y, utilizo un vocablo de José Gaos: *pluranimidad*, que no tiene intención de imponer ninguno sobre otro, sino de ensanchar y tolerar estas designaciones que corresponden a las prácticas identitarias de cada región. Una vez aceptada la *pluranimidad*, es relevante diferenciar qué podemos designar como narrativa gráfica y qué no. Esta es una tarea compleja, pues al ampliar el panorama de los elementos que comprenden esta expresión, resulta difícil definir qué debe ser considerado como tal.

En tiempos recientes, el fenómeno del arte secuencial ha empezado a ser revalorado y, en consecuencia, a ser objeto de estudio. Aunado a esto (o tal vez por esto), es palpable un auge por lo visual. Los dispositivos tecnológicos con los que interactuamos a diario son una muestra de ello, porque el lenguaje encuentra un buen nicho en esta dinámica. Un gran porcentaje del contenido compartido en redes sociales incluye imágenes, y esto no necesariamente implica que todo sea parte de la narrativa gráfica, pero sí habla de una tendencia creciente a combinar textos con elementos visuales.

Esto no es nuevo. Las pinturas rupestres de la cueva de Altamira o de Chavenet son indicadores de que la humanidad siempre ha registrado su experiencia y conocimiento con la imagen, “si tomamos los aspectos visuales, secuenciales y narrativos del medio, tendríamos que volver al menos a la pintura rupestre” (Del Rey et al., 2021: 20).¹ Por otro lado, los ejemplos referidos fueron considerados por algunos estudiosos como *protocomics*.

PROTOCOMIC

Existe cierto escepticismo ante esta tendencia de mirar al pasado del *protocomic*. Según refiere Román Gubern (1979), en su libro *El lenguaje de los cómics*, el procedimiento de regresar a los antecedentes de las

¹Traducción propia.



pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, las cerámicas griegas, etc., encubre “una mala conciencia cultural tratando de ennoblecer el origen histórico de los cómics, [que] ha de considerarse como un mero alarde de erudición de escaso valor científico” (13). No obstante, existen investigadores a los que vale la pena abocarse, como Roberto Bartual, quien, en su estudio sobre una serie de grabados de William Hogarth, apunta que: “El estudio de obras como *A Harlot’s progress* puede ayudarnos no solo a comprender los orígenes de la narración gráfica, sino también cómo funcionan los cómics modernos hoy en día” (2010: 103).² Así, estas investigaciones esclarecen la evolución de ciertos elementos gráficos y, por lo tanto, no deberían considerarse como una mera presunción intelectual.

El historietista Eduardo del Río, mejor conocido como Rius, en su libro *La vida de cuadritos*, dice que los códices prehispánicos no pueden circunscribirse a este lenguaje por carecer de textos (2010).

Dicho señalamiento queda rebasado si consideramos dos aspectos: primero, que en realidad existe una intención de relatar en los códices, solo que aún no hay suficientes claves para descifrarlos a cabalidad; segundo, y me parece notable, es que para el momento en que Rius señaló lo anterior (en los ochenta) ya existían los grabados de Lynd Ward en su obra *Gods’ Man*, lanzada en 1929 y considerada una de las primeras narraciones gráficas sin texto; además están la novela de Milt Gross *He done her wrong* (1930), en donde se prescinde enteramente de diálogos, y el cómic abstracto de los años setenta.

²Traducción propia.



En otras palabras, la concepción que tenía Rius sobre el lenguaje de la historieta se encontraba desfasado.

Ahora bien, y para no refutar con gratuidad, retomo lo dicho por Roberto Bartual en su artículo “¿Es el cómic el único arte secuencial? Ecos de la secuencia en el arte pictórico”, donde escribe: “Por lo general se suele aplicar el término «secuencial» a aquellos artes en los que el vector de lectura es explícito. Pero no debemos asumir que la secuencia explícita [...] es la única manera de sugerir una imagen de movimiento” (2008). El autor explica que también es posible encontrar secuencias implícitas en las que “a pesar de la simultaneidad de los significantes, se da una imagen de movimiento, una historia, en la mente del espectador” (2008). Lo anterior ya lo había sugerido el semiólogo Danielle Barbieri cuando observó que “cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos o de didascalias o texto narrativo” (1993: 21). En este sentido, la famosa pintura de los bisontes de Altamira pertenece a la narrativa gráfica, si se considera como una sola viñeta que enuncia el fragmento de un hecho plasmado en un muro.

Otro caso importante es el de las cuevas de Lascaux, a las que se refieren Lucas Gasca y Asier Mensuro en *La pintura en el cómic*, donde nos dicen que el estudio de esos dibujos zoomorfos “muestra docenas de siluetas del mismo animal en distintas posturas superpuestas una sobre otra. [Y] al mover la luz de una antorcha delante de esas pinturas, se crea la ilusión de movimiento en la figura, por lo que nuestros antepasados de hace 36.000 años serían también los pioneros del cine de animación” (2014: 24).

Regresando a lo que me interesa destacar, lo anterior sugiere que la humanidad ha tenido la intención de narrar en una sola viñeta, desde las pinturas rupestres y otros antecedentes, como los grabados y pinturas. Haciendo hincapié en el trabajo de Bartual, sobre *A Harlot's Progress*, este investigador dice: “Hogarth demostró que la narración gráfica es más que una simple acumulación de imágenes, porque cada panel está subordinado a los demás de una manera compleja por medio de signos pictográficos” (2010: 103).³

Dos casos más a los que me gustaría apuntar son los mencionados por Patricia Ayala (2020) en su artículo “La narrativa gráfica y la pintura. Una visión conciliadora”; la investigadora hace notar la existencia de secuencias insertas en algunas pinturas medievales, pues al no haber líneas de aire –divisiones empleadas en la actualidad por los historietistas–, los personajes eran distribuidos dentro de la misma composición en distintas situaciones. Muestra de ello es la pintura *Lot y sus hijas*, realizada en 1528 por Lucas Cranach “el Viejo” sobre el mito bíblico incluido en el Génesis, podemos apreciar, en la parte superior derecha y al fondo, a la madre convertida en estatua de sal, mientras el resto de los personajes huye de la destrucción de Sodoma y Gomorra; y en la parte baja del cuadro, más próxima al espectador, a las hijas emborrachando a su padre.

³Traducción propia.



La pintura *El pago del tributo*, hecha entre 1424 y 1427 por el artista Tommaso di ser Giovanni di Mone Cassai (Massaccio), es otro ejemplo en el que vemos al mismo personaje distribuido en el lienzo en tres situaciones distintas. Y como sostiene Patricia Ayala (2020), en ambos casos “existen varios periodos de tiempo, ya que algunos de los personajes aparecen más de una vez, aclarando que no solo estamos viendo una escena, sino dos o más. Si un mismo sujeto aparece dos veces en la misma composición, tenemos que interpretar la pintura como una acción secuenciada, una historia que necesitó más de una escena para ser contada” (125).

Lo anterior representa un antecedente del lenguaje de la narrativa gráfica al que más adelante se le añadieron espacios en blanco entre una viñeta y otra, también conocidos como “tubos”.

IMBRICACIONES

En el artículo antes referido, Patricia Ayala explica que en el Barroco “se decide que, tanto el texto como las secuencias de escenas ya no están a la altura de los nuevos cánones y así desaparecen ambos de la obra pictórica” (2020: 127). Es quizás aquí donde sucede una ruptura entre la narrativa gráfica y la pintura como un arte de creación pura. Lo anterior tal vez no sea una coincidencia. Como también ha señalado Carlos Martínez Shaw (1984), en el siglo xvii hubo un retroceso de la cultura popular, en el cual “el estado absolutista intervino como promotor de una política de centralización empeñada en imponer la uniformidad y en rechazar la alteridad. Pero fueron las iglesias surgidas del doble esfuerzo reformista, protestante y católico, las que se convirtieron en el elemento activo de la ofensiva contra una cultura popular incriminada,

desde el punto de vista teológico como pagana y supersticiosa, y desde el punto de vista moral como materialista y licenciosa” (107).

Aventurándome un poco, en el siglo xvii tendríamos una pista sobre cuándo empezó el distanciamiento entre lo que hoy conocemos como narrativa gráfica (cultura popular) y la pintura y literatura como formas puras de arte burgués (cultura de élites). Aunque esta es una separación aparente, si tomamos en cuenta la hipótesis de Mijail Bajtín sobre la reciprocidad entre la cultura de clases subalternas y la cultura dominante, pues ambas adquieren una relación circular; tal hipótesis fue expuesta por Martínez Shaw (1984) y al respecto escribió: “la cultura erudita infiltra sus elaboraciones en el campo de lo popular, mientras las formas populares inspiran muchas de las manifestaciones eruditas” (104).

De lo anterior, podríamos inferir por qué el lenguaje de la narrativa gráfica se ha mantenido en una constante imbricación entre ambas



Imagen: Roy Lichtenstein en el Museo Stedelijk, Amsterdam, 1967, wikipedia.org



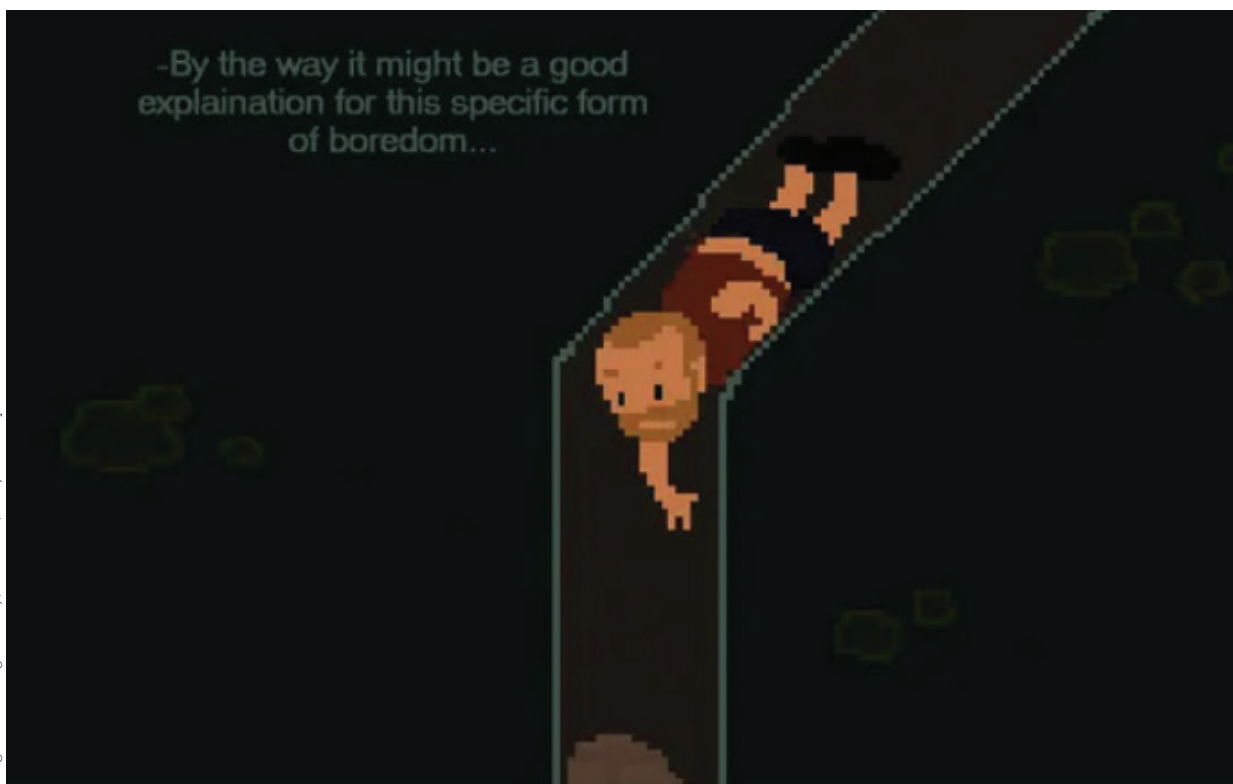
culturas y, sin poder pertenecer a una o la otra, pasó a ser denostado como un arte bastardo, menor, e incluso, tildado como literatura barata. Este último calificativo es muy desafortunado, pues los historietistas requieren un empeño doble, en comparación con los escritores, como menciona René Goscinny (guionista francés de Asterix): “Es una verdad que lo que un guionista hace en dos horas, al dibujante le lleva 20 horas hacerlo en imágenes. De ahí que yo considero que al dibujante hay que pagarle lo doble” (citado en Del Río, 2010: 203).

Retomando la idea del cruce entre lo popular y lo culto, señalaré algunos casos en los que la circularidad cultural de la narrativa gráfica se puede manifestar. El primer ejemplo viene de la corriente del *pop art*, con el artista Roy Lichtenstein, quien llevó a las galerías extractos de viñetas en formato de lienzo. En una anécdota que recupera Santiago García (2013) en su libro *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*, se dice que, en 1964, la National Cartoonist Association invitó a Lichtenstein para lincharlo, pero él se presentó igual a ellos, como un artista más que solo buscaba ganarse la vida por cualquier

medio (pues el arte de galería no dejaba de ser una cuestión de oficio y de comercio) y entonces lo pasaron por alto, de tal modo que “aquel encuentro marcó el punto de intersección de dos prácticas plásticas que habían corrido en paralelo desde su origen, pero que a partir de aquel momento estarían condenadas a comunicarse, a reconocerse mutuamente y, las más de las veces, a tropezar la una con la otra: el cómic y el arte legítimo” (10).

El segundo caso es la iniciativa del Museo Nacional del Prado: un convenio con historietistas para realizar algunos cómics basados en los trabajos expuestos en el recinto y darles difusión, como *El tríptico de los encantados (una pantomima bosquiana)*, editado en el 2016 a partir de la obra del Bosco. Del mismo modo, la reciprocidad sucede en el mundo de la narrativa gráfica, ya que existen varias historietas que utilizan “citas” pictóricas de grandes obras del arte clásico. como lo señalan Gasca y Mensuro (2014) en una portada de *Wolverine* ilustrada al estilo de Warhol, además de otras portadas de superhéroes que emulan la vidriería gótica, la infinidad de parodias sobre *La Gioconda* de Leonardo da Vinci, y la gran cantidad de biografías en formato de novela gráfica inspiradas en grandes personajes de la pintura clásica.

Pero voy a ir todavía más lejos con una idea del ensayista Luigi Amara (2015), quien escribió en un aforismo: “La contigüidad de las piezas expuestas requiere del espacio en blanco que las separa: al entrar a un museo entramos a un rompecabezas, que armamos mentalmente bajo el entendido de ‘No tocar’” (7). Parafraseando a Amara, yo sustituiría “un rompecabezas” por “una historieta”; de este modo, al ingresar a un museo cada lienzo representaría una viñeta, y la distancia entre cada pieza serían los tubos o canales. Lo mismo ocurre en las series de pinturas, como la de Pollock que bien podría circunscribirse en la categoría de cómic abstracto, pues como dice Andrei Molotiu (2009) en *Abstract comics. The anthology 1967-2009*, el término *abstracto* en los cómics se aplica “a la falta de excusa



narrativa para encadenar paneles, en favor de un mayor énfasis sobre los elementos formales de los cómics que, incluso en ausencia de una historia (verbal), pueden crear un sentimiento de impulso secuencial, el ritmo puro de la narrativa, o el ascenso y caída de un arco narrativo” (2009: 3).⁴

De este modo, el museo puede fungir como un soporte para el arte secuencial. Un caso especial es el mexicano Charles Glaubitz (2021), quien en su charla “Transmutación: De pintura a novela gráfica” confiesa que fue renuente al asumirse como narrador gráfico. Esto se debió al desprestigio que aún existe hacia los historietistas en el mundo de la pintura, ámbito donde principalmente se desenvolvía. No obstante, sus exhibiciones *Los eternos* (2007) y *The last of the jaguars* (2009) cuentan con personajes y una historia que lo acercaron a sus intereses: la narrativa gráfica.

SOPORTE

La implicación del soporte en la narrativa gráfica también resulta compleja, incluso en algunas cuevas donde existe arte rupestre ciertas partes sobresalientes en la roca eran aprovechadas no solo como

lienzo sino como una manera de brindar dimensión a los dibujos; las mismas irregularidades de la caverna servían para emular tridimensionalidad en los animales plasmados. Es importante señalar que el lenguaje de la narrativa gráfica ha sabido adaptarse a varios soportes a lo largo de la historia, es el caso de las pinturas rupestres, la columna Trajana en Roma, o los retablos medievales.

Asimismo, habría que añadir los dispositivos digitales, ya que existen casos donde el lenguaje se adapta al lienzo, por decirlo de alguna manera. Pienso en un fenómeno del webcómic al que Scott McCloud denominó *infinite canvas* (lienzo infinito). Una muestra de lo anterior es el del historietista francés Boulet: *The Long Journey*, cómic en el que podemos desplazarnos hacia abajo para seguir a

⁴Traducción propia.

un personaje que va descendiendo sin que exista ningún tubo o espacio en blanco. Algo parecido al mítico rollo que usó Jack Kerouac para escribir su novela *En el camino*, solo que en el caso del cómic de manera digital.

Otro ejemplo donde se aprovechan los recursos del mundo digital es el de la historieta interactiva *Ciconia*, creada por María Magaña, de Guadalajara. Ahí, el usuario puede elegir entre dos opciones que ofrece el personaje Melvin y, dependiendo de la decisión, el desenlace puede cambiar. Estos casos nos ayudan a entender que los soportes de las plataformas digitales o tradicionales son, sin duda, otro rasgo a considerar cuando se habla de narrativa gráfica.

Como última cuestión, en la antología del Toronto Comics Art Festival del 2020 se incluyeron páginas de narrativa infantil, es decir, libro álbum ilustrado e invitaron a varias editoriales infantiles y juveniles. Por tanto, es evidente que si una pintura rupestre puede ser considerada como objeto de estudio del *protocomic*, con mayor razón el libro álbum ilustrado podría ser objeto de estudio de la narrativa gráfica.

En fin, los derivados del género aquí tratado son difíciles de encasillar, porque su territorio se ha expandido no solo en el ámbito cultural, sino en el social, ¿o cuántos de nosotros no matizamos nuestros mensajes, o les damos cierta intención con un emoji? 🤖

Referencias

- Amara, Luigi (2015). *Una caja adentro de una caja adentro de una caja*. Impronta.
- Ayala, Patricia (2020). "La narrativa gráfica y la pintura. Una visión conciliadora", en *Interpretextos*, núm. 23, pp. 117-13.
- Barbieri, Danielle (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- Bartual, Roberto (2008). "¿Es el cómic el único arte secuencial? Ecos de la secuencia en el arte pictórico", en *Revista Digital Universitaria*, vol. 9, núm. 6. <<http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art34/int34.htm>>.
- _____. (2010). "William Hogarth's A Harlot's Progress: the beginnings of a purely pictographic sequential language", en *Studies in Comics*, vol. 1, núm. 1. Doi: 10.1386/stic.1.1.83/1, pp. 83-105.
- Del Rey Cabero, Enrique; Michael Goodrum y Josean Morlesin Mellado (2021). *How to study comics & graphic novels: a graphic introduction to comics studies*. The Oxford Comics Network.
- García, Santiago (coord.) (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. España: Errata Naturae.
- Gasca, Lucas y Asier Mensuro (2014). *La pintura en el cómic*. Cátedra.
- Ginzburg, Carlo (2010). "Microhistoria: dos o tres cosas que sé de ella", en *El hilo y las huellas. Lo verdadero, lo falso, lo ficticio*. Fondo de Cultura Económica, pp. 351-394.
- Glaubitx González, Charles (2021). "Transmutación: De pintura a novela gráfica", en FERIA de Libro y Artes en Movimiento: Tijuana". <<https://www.facebook.com/Secretariaculturatijuana/videos/352997463145453/>>.
- Gubern, Román (1979). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Península.
- Martínez Shaw, Carlos (1984). "Cultura popular y cultura de élites en la edad moderna", en M. Fernández-Martorell (dir.), *Sobre el concepto de cultura*. Mitre, pp. 99-112.
- Molotiu, Andrei (ed.) (2009). *Abstract comics: the anthology: 1967-2009*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Rius, Eduardo del Río (2010). *La vida de cuádriles. Breve guía de la historieta*. México: Debolsillo.
- Villegas, Rafael (2020). *La memoria articulada. Cómic, autobiografía y cultura histórica*. Universidad de Guadalajara.



Conrado Parraguirre (Quintana Roo) es maestro en Literatura Aplicada por la Universidad Iberoamericana Puebla, fue becario del PECDA Quintana Roo 2024 y ha publicado poesía, ensayo, relato e historieta en diversos medios, de donde destacan las antologías *Pinos Alados: Una selección* (2020), *Letrinas del Cosmódromo* (2022) y *Latinx Comics Studies: Critical and Creative Crossings* (2025). Actualmente ejerce su derecho a estar errado.

