



Universidad Nacional Autónoma de México



Facultad de Filosofía y Letras

El cómic y la literatura, aproximaciones y vasos conectores

**Una revisión bibliográfica sobre las relaciones entre el cómic y la literatura con
material digital en lengua española, de 2010 a 2021**

Tesina

Que para obtener el título de

Licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas

Presenta:

Luis David Arroyo Cruz

Asesora:

Dra. Martha María Gutiérrez Padilla

Ciudad Universitaria, CDMX, 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A mi mamá, por su incontrolable amor y su desbordado cariño.

A mi hermano, por su constante llamado al ocio de la diversión.

A mi papá, por su gran querer y por ayudarme a no rendirme con español en la primaria.

A Dalia, por escucharme hablar de cómics y de la vida, y por compartirnos las ganas de querer.

A María Gutiérrez Padilla, por sus correcciones, apoyo y paciencia para terminar esta investigación.

A todos los libros, que han sido consuelo del alma en el camino de la vida, consuelos hirsutos que liman las asperezas del sinsentido de la realidad.

Esta tesina se realizó en el marco del Seminario de Técnicas y Metodología de la Investigación Literaria (Letras Hispánicas), con clave SEM_23_01 de la Coordinación de Investigación de la Facultad de Filosofía y Letras.

Índice

Introducción	4
Capítulo 1. Consideraciones e implicaciones de estudiar el cómic desde la literatura	8
Capítulo 2. ¿Qué es el cómic?	16
2.1. ¿El cómic es literatura, subliteratura o algo más?	16
2.2. La novela gráfica: ¿un cómic literario o una etiqueta editorial?	30
2.3. Un medio narrativo: contar con imágenes	45
Capítulo 3. El lenguaje del cómic: palabra e imagen	55
3.1. Lectura e interpretación del cómic	55
3.2. Otras aproximaciones de estudio entre el cómic y la literatura.	66
Conclusiones	71
Bibliografía	75

Introducción

El cómic es un medio que surgió hace poco tiempo, a mediados del siglo XIX¹. Debido a su origen y su recepción social se ha identificado como un producto de baja calidad y de mero entretenimiento. En primer lugar, se le relaciona a un público infantil, y por lo tanto como algo sencillo de leer. Por otra parte, se le toma como un producto de la cultura de masas, sin valor artístico. En tercer lugar, en su seno confluyen verbo (palabra) e imagen, lo que lo sitúa en una posición de ambigüedad categórica para delimitarlo. Todo esto lleva a que el ámbito académico no le de valor como objeto de estudio o tenga un interés meramente cultural al cómic por su condición de producto de masas (un claro ejemplo que revisaré más adelante en el corpus estudiado, es el de Bojničanová).

La doble naturaleza del cómic entre verbo e imagen lleva muchas veces a que los académicos se centren ya sea en uno u otro elemento. Por ello se pueden encontrar varios trabajos que analizan cómics únicamente desde lo visual, relacionándolo con las artes plásticas o el diseño gráfico; o desde lo verbal, emparentándolo con la literatura. Esta relación con la literatura puede establecerse con el cómic en general o particularmente con la “novela gráfica”. Sin embargo, estos acercamientos son parciales. Además, a partir de esta visión fragmentaria, se derivan otros problemas como tachar al cómic de “literatura barata”, “infantil”, “baja literatura”, “mal arte” o “no artístico”. Por otro lado, también es un problema recurrir a esas comparaciones con otras artes para validar el cómic y su estudio. Lo más difícil es ofrecer una definición de cómic que incluya sus características particulares y que lo independice al mismo tiempo de la literatura y de las artes plásticas

¹ Manuel Barrero explica que la acepción ‘cómic’ “procede de las publicaciones con humor gráfico y protohistorietas producidas en el Reino Unido desde el comienzo del siglo XIX, de entre las que destacó por su uso *Punch* desde 1841 o los llamados *Comic Almanack*” (“Cómic” Tebeósfera).

para darle su autonomía y poder estudiarlo como un medio particular; sin dejar de lado, claro está, sus relaciones con estas dos artes y otras más como el cine.

El cómic se ha enfrentado a todas estas problemáticas en su paso por los estudios académicos; no obstante, hay varias aportaciones desde mediados del siglo pasado. Sin embargo, esto también se ha convertido en una cuestión más sobre la cual poner atención, pues muchos de los trabajos sobre el cómic remiten a estos autores importantes de la segunda mitad del siglo pasado y no prestan atención al contexto actual, a las aportaciones de los teóricos contemporáneos.

Por todo lo anterior, es importante hacer una actualización de lo que se ha dicho en la última década en lengua española sobre la relación entre cómic y literatura. Con ello podremos centrar la mirada en el panorama actual de esta discusión y reevaluar las posibilidades académicas que se abren para los estudios literarios con una comunicación abierta entre ambos medios. Observar la literatura reflejada en el cómic puede ofrecer una mirada fresca para los estudios literarios y ampliar el campo de estudio a este tipo de obras.

Con este trabajo pretendo formular una revisión bibliográfica y una actualización temática acerca de las relaciones que existen entre la literatura y el cómic en el contexto presente. Realizaré un recuento de las principales líneas temáticas sobre las cuales se ha hablado en la última década (2010-2021) en lengua española con el afán de que sirva como punto de partida para futuras investigaciones. Debido a la naturaleza del presente trabajo y por cuestiones de extensión², tanto la delimitación del idioma como la temporal reducen la gran cantidad de fuentes de investigación y permiten crear, por un lado, un pequeño corpus de investigaciones hispánicas (realizados en lengua española) sobre el tema y, por el otro,

² Con este trabajo como punto de partida podría realizarse un estudio comparativo entre las investigaciones realizadas en el contexto hispánico y el contexto angloparlante, por ejemplo, y profundizar en los diferentes contextos de producción tanto artística como académica del cómic.

un corpus de cierre de década³ para tener un panorama general sobre la discusión actual en torno a la relación entre cómic y literatura. Además, por la inaccesibilidad a bibliotecas derivado de la pandemia, sólo consultaré el material disponible en internet.

Encontré cuatro líneas temáticas principales: primero, las consideraciones del cómic como subliteratura, como parte de la cultura de masas o como literatura con validez académica. La segunda se centra en la novela gráfica y su posición de intersticio entre el cómic y la literatura. La tercera aborda la cuestión de lo narrativo y la narratología en el medio gráfico del cómic. La cuarta se trata de los acercamientos semióticos sobre cómo opera la interpretación y la lectura del cómic. Por último, hay algunos trabajos que no logran conformar una línea temática por sí solos; se trata de trabajos aislados que abordan esta relación entre cómic y literatura fuera de las cuatro líneas temáticas ya mencionadas.

Derivado de lo anterior, surgen varios objetivos. En primer lugar, explicaré las perspectivas desde las cuales se ve al cómic respecto a la literatura. Después, daré cuenta de la construcción sociocultural y editorial de la novela gráfica y revisaré las principales características atribuidas a la misma. Posteriormente, plantearé cómo algunos elementos narratológicos se configuran al aplicarse al cómic y atenderé al papel de lo narrativo para la definición y caracterización del cómic. Luego explicaré las particularidades del lenguaje semiótico del cómic frente a las de la literatura y cómo se lleva a cabo el proceso de lectura. Finalmente, resaltaré la importancia de abrir las posibilidades de análisis para establecer una relación benéfica entre cómic y literatura.

Con base en las líneas temáticas mencionadas, estructuré el trabajo en tres capítulos. El primero se titula “Consideraciones e implicaciones de estudiar el cómic desde la

³ Un periodo adecuado, ni tan extenso como para tener un exceso de fuentes, ni tan corto como para que escaseen.

literatura”; como su nombre lo indica, en este apartado revisaré brevemente algunos antecedentes para estudiar el cómic desde la literatura, puntos centrales como su dificultad de definición, las posibles líneas temáticas que abre, algunos teóricos importantes y cómo ha cambiado la forma en que se ve al cómic.

En el segundo capítulo, “¿Qué es el cómic?”, integraré las primeras tres líneas temáticas, pues en su conjunto pueden ofrecer un panorama general de qué es el cómic y en qué aspectos del mismo se centran los teóricos en la actualidad. Primero, en “¿El cómic es literatura, subliteratura o algo más?” rescataré algunos artículos que traten la discusión sobre el lugar al que pertenece el cómic respecto a la literatura para describir en dónde radica el interés en la última década. Luego, en “La novela gráfica: un cómic literario o una etiqueta editorial”, comentaré las principales posturas planteadas acerca de la novela gráfica en contraste al cómic y la literatura. Finalmente, en “Un medio narrativo: contar con imágenes”, comentaré cómo se actualizan algunos elementos de análisis narratológico cuando se aplican al cómic y el papel de lo narrativo en la caracterización del cómic.

En el tercer capítulo “El lenguaje del cómic: palabra e imagen”, integraré la cuarta línea temática y los trabajos aislados. Primero, en “Lectura e interpretación del cómic”, presentaré los puntos de interés sobre este tema y los aportes que ofrece una perspectiva semiótica del cómic a los estudios literarios y a la idea tradicional del proceso de lectura. Por último, incluiré trabajos con una línea temática diferente a los ya revisados para evidenciar que las posibilidades de estudio no están cerradas y pueden ayudar a enriquecer mutuamente el cómic y la literatura.

Capítulo 1. Consideraciones e implicaciones de estudiar el cómic desde la literatura

Durante un buen tiempo, el debate académico se centró principalmente en el papel cultural-sociológico del cómic, para lo cual podemos remitir al texto de Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* (1964) o a Roland Barthes, en el capítulo “Retórica de la imagen” de su libro *Elementos de semiología*, del mismo año (1964), quien entabla una relación entre la imagen y el estudio de los medios de comunicación desde una postura semiótico-lingüística. En este sentido, se identificó el cómic como un producto de la sociedad de consumo.

Los mismos creadores de cómics propusieron algunos intentos incipientes de un acercamiento al cómic como un medio propio con sus particularidades, partiendo de su consideración como algo más que sólo un producto de consumo. Entre ellos destacan siempre Will Eisner y Scott McCloud. Eisner publicó en 1978 *A contract with God*, y para su publicación hizo uso deliberado del término novela gráfica para distinguirlo de los cómics dirigidos a un público infantil o de puro entretenimiento. Años más tarde, en 1985 publicó *Comics and Sequential Art*, donde hace un análisis general del cómic, en el cual destaca su interés por lo narrativo, los elementos semióticos y el proceso de creación del cómic. Por su parte, McCloud, con en *Understanding Comics* publicado en 1993, parte de un intento de definición del cómic, para lo cual hace una revisión histórica del mismo; a continuación, destaca elementos particulares del lenguaje del cómic, estudia la construcción del tiempo, la interacción entre texto e imagen y la función del color, entre otras cosas. McCloud marca otro parteaguas en el estudio del cómic, pues se trata de un estudio teórico en formato de cómic, podría considerarse como un “metacómic”. Más recientemente podemos destacar a Eddie Campbell con su *Manifiesto de la novela gráfica*, publicado en

2005. Campbell resalta que el término remite a un movimiento más que a una forma, lo explica como una manera de separar al cómic de sus connotaciones negativas socialmente. Por otra parte, su contenido “es toda la existencia, incluyendo su propia vida [del autor]”.

En lengua española, destaca en la mayoría de los estudios la referencia obligada de Roman Gubern, quien realizó un análisis semiótico del cómic en su libro *El lenguaje de los cómics*, publicado en 1974; en él plantea un inventario de los elementos que constituyen el lenguaje del cómic. Por otra parte, también resalta Oscar Masotta, intelectual argentino con una labor tanto teórica como de difusión cultural en torno al cómic a través de la revista *LD: Literatura Dibujada*. Con ello podemos distinguir que encontraba una identificación del cómic como parte de la literatura como búsqueda de legitimación del medio.

Los académicos que se adentraron al estudio del cómic lo han hecho poco a poco y desde varias posturas. Podríamos identificar que el auge del estudio del cómic y su correspondiente aceptación en ámbitos académicos coincide con el aumento de consumo y producción del mismo. Países como México carecen de un campo de estudio sobre el cómic, pero otros países como Estados Unidos, Italia, Francia-Bélgica, Japón y España ya tienen una tradición de varias décadas y su mercado cuenta con una gran producción. Esto deriva irremediabilmente en un mayor interés académico por el medio⁴.

En España podemos identificar esta creciente atención al cómic con el Congreso Internacional de Estudios Universitarios sobre el Cómic, el cual tiene lugar en la Universidad de Alicante desde 1999 y consiste en conferencias sobre el cómic. Hay un soporte universitario que respalda y fomenta estas discusiones con miras a un

⁴ En sus libros referidos en la bibliografía, complementariamente Oscar Masotta y Gerardo Vilches Fuentes trazan un recorrido histórico del cómic donde repasan las tradiciones del cómic franco-belga, italiana, estadounidense, japonesa y española, pues son las más importantes y las que mayor impacto han tenido a nivel global.

reconocimiento del medio como vehículo de mensajes importantes y dignos de ser atendidos para una lectura detenida, no sólo como mero entretenimiento.

A la breve lista de un puñado de autores que planteo, pueden agregarse muchos más que teorizaron sobre el cómic desde mediados del siglo pasado en diferentes ámbitos. Sin embargo, aquí me propongo centrarme en la discusión que se ha dado en lengua española y en los últimos once años (2010-2021). Tras una pequeña revisión de tesis en español del cómic y su relación con la literatura, constaté que la mayoría remontaba a los tres mismos autores: Will Eisner, Scott McCloud y Roman Gubern, a los cuales tomaban como base de su estudio y aproximación al cómic.

De esta manera, dejan de lado no sólo diferentes perspectivas que podrían enriquecer su trabajo, sino también lo que escritores y escritoras han aportado en los últimos años. Cabe destacar que las líneas temáticas planteadas en esta tesina se encuentran ya desde esos primeros trabajos realizados por Eisner, McCloud y Gubern: la relación con la baja cultura o subliteratura, lo narrativo, lo semiótico y la novela gráfica.

En este sentido, y sin demeritar ningún trabajo ni estudio académico, conforme más estudios y artículos revisaba, estas bases me parecían un poco lejanas y oxidadas, pues atienden muy poco al panorama actual de la discusión académica en torno al cómic y su acercamiento es parcial o sesgado: se centran en uno o dos ejes temáticos y todo el trabajo se ve limitado por esa perspectiva cerrada. Por ello, son un muy buen punto de partida, pero es necesario detener la mirada en el presente y revisar la situación actual. De ahí la relevancia de este trabajo, en el cual busco ofrecer una actualización temática de los estudios académicos sobre el cómic y sus conexiones con la literatura.

El estudio académico del cómic ha tenido que irse abriendo paso poco a poco entre críticas derivadas de varias cuestiones, principalmente socioculturales, que lo recluyen

como algo sin gran valor. No se le ha dado gran importancia al medio en ámbitos académicos, particularmente desde las carreras de letras, donde siempre es objeto de la comparación y exigencia a demostrar su valía frente a la literatura.

Por las mismas características del cómic (como la combinación entre texto e imagen, la posibilidad que tienen de contar historias o las particularidades de su lenguaje como la viñeta, los globos de diálogo o el uso de color), se ha estudiado desde distintas perspectivas y disciplinas⁵: psicología, artes plásticas, diseño gráfico, diseño de modas, literatura, ciencias políticas, sociología, ciencias de la comunicación, etc... Pero abordarlas implicaría salirme del objetivo principal, el cual se trata de una actualización temática en torno a las articulaciones entre cómic y literatura.

En el proceso de investigación, resaltó rápidamente una gran cantidad de estudios orientados al uso didáctico del cómic: ya sea para la enseñanza del español como lengua materna, como lengua extranjera, como material didáctico en el salón de clases, como estimulante de la creatividad, como introductor a la lectura literaria global, entre otros⁶. Por esto mismo, por la bastedad de resultados en esta línea temática, decidí dejarla de lado en consideración de que bien puede realizarse una tesis de este tema por sí sólo.

⁵ Algunos ejemplos: *Gucciverse: propuesta gráfica y conceptual de un fashion cómic contemporáneo a partir del análisis de la influencia de la moda en el cómic estadounidense de los años 70, el caso de The Amazing Spider-Man* de Daniel Andrés Canto Castillo; *Psicología clínica en el cómic* de David Torres Parra; *Discurso del cómic rebelde como resultado de la unificación de distintas categorías del diseño gráfico* de J.C. Sierra Puerta y J.C. Tovar; *Mitología en el Siglo XXI: análisis del impacto de la cultura pop a través del cómic, el cine y los videojuegos en la población estudiantil de la FCPyS UNAM* de Eric Alejandro Gutiérrez Flores; y *Análisis formal de los elementos compositivos, espaciales y estructurales en el cómic mexicano contemporáneo (2009 2011)* de Rosendo Alberto Segovia Nova.

⁶ Por mencionar algunos ejemplos: *El cómic como recurso para la enseñanza de español para extranjeros. Un proyecto educativo* de Marina Mateo Sanz; *Lectura literaria de novela gráfica: un camino para promover la ciudadanía global* de José Gerardo Muñoz Mateus; "El cómic online como recurso didáctico en el aula Webs y aplicaciones para móviles" de Juan Lucas Onieva López; y "La diversidad afectivo-sexual en el cómic: material didáctico para el ámbito educativo" de Guillermo Soler-Quílez.

Una línea temática que encontré en relación al cómic y la literatura que cuenta con mucho material disponible es la de la adaptación de obras literarias a cómic. Con estos trabajos se pueden revisar y estudiar los mecanismos adaptativos entre ambos medios, así como las pérdidas y las ganancias en la transposición. No obstante, aunque complementario, se desvía del eje del presente trabajo pues se adentra al campo de la adaptación y el tema puede derivar en una investigación por sí mismo.

Por ello, al ser toda esta variedad algo inabarcable, me voy a centrar en aquellos trabajos que abordan la conceptualización del cómic y su pertenencia o no a la literatura; la condición del término novela gráfica también en relación a la literatura y las implicaciones del ámbito editorial; la cuestión de lo narrativo en el cómic tanto para su definición como el estudio de elementos narrativos del medio; y los elementos intrínsecos del lenguaje del cómic y las herramientas teóricas semióticas de análisis.

Así, con el afán de proponer un estudio valioso para futuros trabajos académicos orientados al cómic y su relación con la literatura, realizo este trabajo en búsqueda de cierto eclecticismo, en sintonía con lo que critica Altarriba sobre la gran mayoría de trabajos académicos: “cualquier acercamiento se antoja parcial, fragmentario, de alguna manera viciado, al menos mutilado, y, por supuesto, sin encaje en una perspectiva global” (11).

Sobre las articulaciones cómic-literatura, el artículo de Eduardo Baile López, “Una propuesta inicial de canon para analizar la literatura desde el cómic”, sirve como un buen punto de partida para tener un amplio panorama de las posibilidades de vasos conectores entre el cómic y la literatura. Aunque su trabajo sea muy breve (sólo 12 páginas) y no profundice en ningún punto, es propositivo y bibliográficamente muy enriquecedor: arroja ideas de análisis para desarrollar a profundidad en un futuro, como una lluvia de ideas.

Baile López abre la discusión en miras a reivindicar el lugar del cómic en el entorno universitario, del cual suele ser rechazado principalmente por prejuicios socioculturales. Para ello, enuncia un amplio catálogo de posibles estudios para el futuro que dan cuenta del potencial del cómic y lo imperativo de su inclusión al campo académico. Habla sobre la distinción que suele hacerse entre alta y baja cultura, y la catalogación del cómic dentro de la segunda; resalta el potencial didáctico del cómic en la lectura y el aprendizaje; aborda el boom del cómic adulto en los años 80 y su correlato con el término novela gráfica como búsqueda para darle libertad temática y formal al cómic; propone vías de aproximación híbridas literario-pictóricas para el adecuado análisis del cómic; considera las adaptaciones realizadas de textos literarios a cómic; habla sobre la coincidencia de géneros en ambos medios (tales como la biografía, la crónica y las memorias); menciona la transmedialidad como un elemento que puede comunicar el cómic con la literatura; y, finalmente, afirma la imposibilidad de supeditar el cómic a la literatura (sólo puede haber intercambios entre ambos medios), por lo cual considera la posibilidad de un análisis intersemiótico entre literatura y cómic (235-246).

Sin proponérmelo, aunque no profundice en todas las líneas que Baile López plantea, dado que no son las líneas temáticas trazadas en un comienzo, en este trabajo terminé por abordarlas como resultado de la investigación, a excepción de la didáctica y la de adaptación. Lo que sucede es que difícilmente una línea temática viene completamente aislada; las más de las veces se entrecruzan, los autores se sirven de una para sustentar otra o las abordan conjuntamente.

Antes de pasar al siguiente apartado, cabe señalar que el cómic no es literatura paradigmática ni una forma canónica; incluso debería cuestionarse su inclusión bajo la categoría de literatura. Por esto y porque es muy reciente el interés que ha despertado en la

crítica como un medio con valor, las herramientas empleadas para su análisis siguen en desarrollo. Si bien es cierto que hay una gran cantidad de estudios del cómic, no suelen ser acercamientos teóricos particulares. Dadas las características específicas del cómic y su situación académica, el medio carece de teoría propia, por lo que se recurre a teorías previas de otros estudios y disciplinas como la narratología o la semiótica. En este sentido, las cuestiones que abordaré en el trabajo acerca de la relación cómic-literatura tienen varias implicaciones, principalmente en términos de validación.

En primer lugar, si se considera el cómic como literatura, pueden tomarse dos posturas: una noción de apertura de la literatura que considera parte de un medio tan prestigiado a otro de menos valor como el cómic, o una de validación del cómic en donde éste consigue formar parte de las filas de la literatura y consagrarse en el canon académico. Por otra parte, al asumir que el cómic es literatura, los trabajos pueden limitarse al estudio del lenguaje verbal y tomar las imágenes como un accesorio ilustrativo de las palabras, lo cual daría por resultado una investigación sesgada e improductiva. En segundo lugar, la noción de novela gráfica tiene implicaciones similares, pero intervienen otros factores, pues primero habría que identificar las características que distinguen a la novela gráfica del cómic y luego valorar si con ellas puede o no formar parte de la literatura. Además, se agrega la cuestión del plano editorial y del formato, pues no todo lo que se vende como novela gráfica fue planeado o creado como tal. En tercer lugar, desde la narratología pueden analizarse varios aspectos narrativos del cómic, pero puede surgir un problema: que la atención se centre en el plano verbal, mientras el gráfico quede de lado; en tal caso, la teoría aplicada debería tomar en cuenta ambas dimensiones. Por otra parte, si la definición del cómic gira en torno al aspecto narrativo como un constituyente de éste, puede tratarse de una trampa inconsciente que limita posibles estudios futuros. Reducir las posibilidades

comunicativas y expresivas del cómic a lo meramente narrativo le anula la oportunidad de realizar abstracciones o poesía no narrativa.

En cuarto lugar, abordar la relación cómic-literatura desde la semiótica permite considerar cada elemento del cómic como un signo, lo cual puede ofrecer un estudio más completo que atienda por igual tanto al texto verbal como al gráfico. Además, esta aproximación tiene implicaciones importantes para ambos medios; particularmente para la perspectiva de la literatura, permite ampliar la noción que tenemos de texto y orilla a replantear lo que entendemos por lectura.

Todas las implicaciones anteriores también pueden tomarse desde otra perspectiva, que es la que aquí se defiende: si admitimos al cómic como un medio independiente con gran potencial comunicativo y valor estético, su pertenencia a la literatura y la noción de novela gráfica pasan a segundo plano, pues son etiquetas que desvían la atención de su estudio particular. En este punto, podremos entonces valorar el enriquecimiento mutuo y las interacciones nutritivas entre ambos medios a partir de los aspectos narratológicos que comparten y la manera en que se manifiestan en cada uno. Además, los mecanismos semióticos empleados para cada uno pueden abrir posibilidades teóricas mutuas.

Capítulo 2. ¿Qué es el cómic?

2.1. ¿El cómic es literatura, subliteratura o algo más?

En este apartado se detallarán las posturas que la crítica plantea sobre el cómic con base en la definición que de éste se tenga, en tanto si es o no un arte, y particularmente, literatura. Esta discusión fue de las primeras que surgieron cuando el cómic se aproximó a las puertas del estudio académico, por lo cual podría pensarse que es un tema ya sin tantos contrastes; no obstante, podremos constatar que la discusión continúa con varios argumentos por ambas partes. No se trata de polos opuestos en donde se admite o rechaza totalmente, sino que puede haber puntos medios en los cuales, aunque no sea admitido como literatura, se le conceden puntos en común, por ejemplo: confluencia de géneros, en el formato de publicación, lenguaje poético o versificado, funciones con el lector, etc... Por otra parte, también existe una postura conciliadora que admite la independencia del cómic, pero abre la posibilidad de un estudio comparado cómic-literatura.

Para comenzar, Sergio Ballester Redondo, en su tesis doctoral “El cómic y su valor como arte”, realiza primero un recorrido histórico-social de las nociones de “arte” y “cómic”; establece sus principales características, su utilidad y finalidad, así como algunos intentos para definirlos. A continuación, ofrece las posibles relaciones e influencias entre el arte y el cómic desde diversos puntos, como la literatura, el cine, el teatro, la música y la poesía. Finalmente plantea la situación actual de esta relación. Su trabajo permite establecer una mirada “artística” hacia el cómic desde diversas disciplinas y puntos de vista, así como desde una perspectiva diacrónica. Además, aborda brevemente la relación entre literatura y cómic como una comunicación de enriquecimiento bidireccional, con lo cual pretende una más fácil inserción del cómic al campo académico para su estudio y valoración.

En el primer capítulo de su tesis de licenciatura, “¿Literatura sin texto? análisis de *El cadáver y el sofá* de Tony Sandoval”, Sofía Edna Ruiz Maya hace un sucinto recuento histórico del cómic en Estados Unidos e Hispanoamérica; en el segundo capítulo realiza una revisión de los conceptos de literatura, narratividad y novela gráfica, así como de sus componentes; por último, en el tercer capítulo hace un análisis de la novela gráfica *El cadáver y el sofá* de Tony Sandoval a partir de las teorías: narrativa, de personaje y de la tematología. En el segundo capítulo, Ruiz Maya deja claro su interés en establecer una aproximación entre novela literaria y novela gráfica con la finalidad de analizar la segunda con los parámetros de la primera: fuera de la imagen. Rescata el evidente aspecto narrativo del cómic y menciona que “Darle al cómic su lugar como narrativa es brindarle la opción de estudiarlo como un género que no depende de ninguna otra materia” (35).

Respecto a la consideración del cómic como parte de la baja cultura, Ruiz Maya argumenta que esta categorización es producto de la crítica y la academia, y que debería dársele un análisis adecuado antes de catalogarlo como un producto culturalmente inferior (36). También menciona que suele ser difícil trazar el punto en que el cómic se convierte en novela gráfica; lo que tiende a destacar es la complejidad y madurez de la historia, así como el formato de publicación (37-38). Finalmente agrega que la interacción entre la novela gráfica y la literatura se da en ambos sentidos, ya que la primera nos hace cuestionarnos la noción que tenemos de la segunda y al analizar la novela gráfica debemos adaptar los marcos teóricos de la literatura al medio gráfico del cómic (94-95).

En cuanto a la dimensión gráfica del cómic y sus relaciones con la literatura, María Dolores Madrid Gutiérrez, “Literatura e imagen en el cómic: Laura Pérez Verneti-Blina” tiene un primer capítulo monográfico donde habla de la interrelación entre el cómic, la literatura y la imagen, así como de la interpretación de la imagen. En el segundo capítulo se

centra ya en las obras de Laura Pérez Vernetti-Blina, la autora que analizará. Desde el comienzo considera al cómic como un arte (3) y para caracterizarlo mejor toma como punto de partida el concepto de novela gráfica (revisa algunos aspectos generales del término, su aparición en el contexto español, el contexto contemporáneo y su uso como legitimidad del medio gráfico). Luego, de manera contrastiva, se detiene brevemente en la noción del cómic como subliteratura. A continuación, revisa el origen y la terminología del cómic y expone algunas definiciones desde diferentes disciplinas. Entre ellas figura la narratología (que centra su atención en el relato del cómic), a partir de la cual abordará su análisis de Laura Pérez Vernetti-Blina; pero resalta la necesidad de adaptar la teoría al medio gráfico, ya que una simple superposición resulta siempre en una pérdida interpretativa (25-26).

Por su parte, Renáta Bojničanová, en su artículo “El cómic como forma específica del discurso literario: en el límite entre la literatura y el arte gráfico. Incursión a la historia y actualidad del cómic hispánico”, se propone responder qué es el cómic. Para ello, primero revisa la modernidad del cómic, lo que la lleva a la postura general europea que consiste en conceptualizar al cómic como un medio de consumo rápido, importado de la cultura de masas (24-25). Tras esto, a Bojničanová le surgen varias preguntas, entre ellas: “¿es un producto antiguo o moderno?, ¿es un producto nacional o de importación? [...], ¿de qué fuentes de expresiones creativas humanas se nutre?” (25). Después de revisar algunas definiciones de literatura, concluye que el cómic puede ser entendido en torno a los mismos ejes: “según su lector, su función, la relación entre el autor y el lector, el lenguaje, el estilo, los temas, los géneros, [...] los personajes” (26), y los elementos de otras artes y ciencias.

A continuación, destaca algunos aspectos y funciones del cómic, los cuales conecta con la literatura que presenta las mismas características. De esta manera, por la función adocrinante y lúdica del cómic, lo emparenta con la literatura didáctica; relaciona los

cómics de corte satírico-político-crítico con la literatura humorística (26). Por otra parte, el cómic, así como la literatura, tiene funciones informativas y testimoniales ya que “comenta la realidad actual de su momento” (27); por lo que ha sido usado como arma propagandística ideológica y puede emparentarse con el periodismo.

En relación con los temas que aborda el cómic, realiza un proceso similar y establece su relación con varios tipos de literatura: menciona que en los cómics adultos, aunque haya temas serios, no falta un toque humorístico, lo que lo relaciona con la novela picaresca o las novelas de contenido social; las temáticas de aventuras centradas en figuras históricas guardan relación con la literatura histórica romántica; los cómics que tratan la vida cotidiana se asemejan a las novelas costumbristas; y finalmente agrega que en la actualidad hay un auge de cómics con temáticas de detectives, fantasía y ciencia ficción (27-28). “La existencia de estos paralelismos con la literatura culta [...] demuestra que los cómics forman parte de la comunicación intertextual y, por tanto, también del sistema cultural universal” (Bojničanová 28).

También establece un correlato entre ambos medios por su clasificación genérica y por la extensión y complejidad estructural. Por la extensión pueden hacerse distinciones análogas a las que hay entre el cuento, la novela y la novela larga (a las cuales también podría agregarse la minificción o microrrelato). Por la estructura y su publicación, habría una similitud entre los cómics seriados con las novelas decimonónicas por entregas o de folletín (29). Por último, menciona brevemente que el lenguaje verbal del cómic “utiliza procedimientos del lenguaje literario” (29), por lo que puede encontrarse texto en verso y en prosa (generalmente como discurso directo), y varios recursos del lenguaje literario.

Para aproximar una respuesta a qué es el cómic, Bojničanová apunta que normalmente se entiende como arte de la cultura de masas, pero “más que arte, se puede

calificar como un artefacto, un producto cultural” (31). Establece un provisorio origen del cómic y lo enmarca en un contexto de cultura baja o subcultura, aunque esa situación se encuentra en cambio por algunos factores como el término novela gráfica (31-32). Sin embargo, aunque así se aproxime el cómic a la literatura, Bojničanová considera exagerado hablar de arte, ya que “el cómic no se preocupa tanto por la originalidad estética (lo que es pretensión del arte), sino forma parte de la cultura de consumo que se rige más por razones comerciales” (32). Bojničanová asegura que el cómic sería literatura, pero está encajonada dentro de la literatura comercial y rebajada, con fines más mercantiles-comerciales que estéticos (32). El cómic tiene un gran sincretismo de varios medios y artes, de tal suerte que, para la autora, “El sincretismo de las artes u otras actividades culturales y la variedad de funciones es lo que básicamente define al cómic” (32).

Antes de terminar, en función de su caracterización del cómic como un producto comercial estéticamente deficiente, busca un antecedente en la tradición literaria y lo encuentra en la llamada “literatura de cordel” (34). Bojničanová no profundiza en explicar esta literatura, pero Lorenzo Velez, en “Una aproximación a la literatura de cordel”, explica que la literatura popular era transmitida a través de pliegos y particularmente “El pliego de cordel, denominado así porque se expendían atados a un cordel o caña, estaba constituido por un cuadernillo de pocas hojas destinado a propagar textos ‘literarios’ [...] históricos, religiosos o de otra índole, para la gran masa lectora principalmente popular” (146).

Una vez dicho esto, Bojničanová explica que “Las características exteriores de este tipo de literatura son análogas a las del cómic moderno: el lector poco exigente y muy amplio, la estética rebajada, la función de entretenimiento y de transmitir noticias y opinión, la lectura o audición “fácil”, la fácil difusión y el bajo precio del producto” (Bojničanová 33). La causa de estas clasificaciones y etiquetas, encuentran una respuesta en

las palabras de Lorenzo Velez: “Las mentes clasistas [...] consideran este género [de la literatura de cordel] como prototipo del “mal gusto” [...] Se la ha etiquetado como infraliteratura donde se parangona lo vulgar con el gusto popular” (146); pero hay muchos textos publicados en este formato ahora considerados grandes obras y admitidas en la academia, como *Don Juan Tenorio* de José Zorrilla. Con ello, este formato de literatura de cordel no tiene relación intrínseca con la calidad o las características internas del texto, se trata únicamente de una manera más de difusión de las obras.

En sus conclusiones, Bojničanová marca más fuerte y personalmente su postura ante el cómic. Lo califica de artefacto diseñado para el consumo de las masas en el cual prima el propósito del divertimento por encima de las pretensiones estéticas. Agrega:

He llegado a la conclusión de que el cómic puede considerarse literatura en el amplio sentido de palabra como “todo lo que está escrito”. [Pero aunque puedan establecerse analogías], el cómic es un producto, una mercancía, una industria que tiene carácter sincrético, combinando otras artes o actividades culturales, sin que en ninguna de ellas alcance la calidad estética significativa [...], a mi parecer se queda a las puertas del arte. (Bojničanová 33-34)

Aunque finalmente asevere que no clasificaría al cómic como un género literario o literatura, sino como subliteratura, apela a favor de una perfección creciente de la calidad en los últimos años y perfila el cómic como “un ‘algo’ con perspectiva prometedora” (34). Con base en este artículo, podemos establecer que presenta una marcada diferencia en muchos aspectos al trabajo de Ballester Redondo, quien, como ya vimos, defiende y argumenta las relaciones varias entre arte y cómic para establecer un antecedente que lleve a la proliferación de acercamientos académicos en esta dirección.

Siguiendo con la perspectiva de la dimensión literaria del cómic, Nuria Ponce Márquez, en su artículo “El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico. Ejemplos Extraídos del cómic alemán Kleines Arschloch”, se da cuenta,

como Bojničanová, de que una vez aceptado el cómic como un fenómeno literario, el problema a plantearse es qué lugar se merece dentro de la literatura. Así, encuentra que se le ha considerado por gran parte de la crítica del siglo XX de manera peyorativa como “subliteratura”, “literatura de masas” o “infraliteratura” (127). Pero finalmente, Ponce Márquez distingue la inclinación por una parte de la crítica actual por el término “paraliteratura”, ya que “no contiene ninguna valoración peyorativa de este tipo de textos, a la vez que destaca el hecho de que nos encontramos ante una literatura que se aleja de los cánones literarios tradicionales, aunque [...] también comparte con la literatura tradicional una serie de características esenciales” (128).

En una perspectiva afín, Amadeo Gandolfo, en “Wilson/Lint: biografía, comic independiente y la cualidad literaria” analiza dos cómics, *Lint* de Chris Ware y *Wilson* de Daniel Clowes. Para ello emplea dos textos base: *Alternative Comics, An Emerging Literature* de Charles Hatfield y *The System of Comics* de Thierry Groensteen. Al comienzo del artículo se propone revisar la cuestión de la cualidad literaria en el cómic; sin embargo, el desarrollo de este tema se limita a unas cuantas líneas al comienzo del artículo. A partir del libro de Hatfield, comenta que existe “una preocupación por el comic como un arte eminentemente narrativo, que equipara con la literatura, con un interés en la manera en que despliega historias cada vez más sofisticadas” (Gandolfo 2). Con esto, se entiende que la aproximación entre cómic y literatura propuesta radica únicamente en la cualidad narrativa y en una supuesta “sofisticación”. Por último, en las conclusiones refuerza esta noción al mencionar que una parte de la teoría que tomó como base se sustenta en “el desarrollo de un tipo de comic como una forma de literatura, o una forma de narrativa, para ser más precisos” (Gandolfo 13). Es decir, que toma de manera indistinta “literario” y “narrativo”.

Otro intento de aproximar literatura y cómic se encuentra en el trabajo de Viviane Alary, quien en “La literariedad iconotextual en la novela gráfica hispana: prolegómenos” plantea una literariedad iconotextual, homóloga a la literariedad de la literatura propuesta por Culler, que parte de la consideración previa del cómic como un arte y literatura. Sin embargo, orienta particularmente sus ideas a la novela gráfica, por lo que desarrollaremos sus planteamientos en el siguiente apartado (2.2).

En relación con el factor sociocultural, Javier Lluch-Prats, José Martínez Rubio y Luz C. Souto, en “Propuestas entre la imagen y la palabra: el cómic y sus contornos”, explican que en los años sesenta hubo dos momentos importantes, uno de los cuales fue el comienzo de los Estudios Culturales. A partir de entonces, hubo una apertura a la cultura de masas, pero también se mantuvo un sector conservador, cerrado, que rechazaba todo lo no académico (6-7). Con esto, explican la existencia de al menos tres motivos por los que ha sido difícil la entrada del cómic al campo académico: “el carácter popular de su recepción, el imaginario elaborado en él y su inclusión en formatos y soportes considerados no literarios por la crítica clásica” (Lluch-Prats y C. Souto 8).

Con una postura al margen de lo literario, Antonio Altarriba Ordoñez en “Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta” asevera la independencia del cómic al decir que es “una forma de expresión específica, un medio de comunicación perfectamente diferenciado, como el cine, la pintura o la literatura. Dentro de él existen —al igual que en el cine, la pintura o la literatura— géneros, subgéneros, registros, tonos, estilos...” (9). Sin embargo, en el campo teórico no hay una definición clara de lo que es el cómic y esta imprecisión teórica lleva a una imprecisión histórica, pues “si no sabemos qué es, difícilmente podremos determinar cuándo empieza o cómo evoluciona” (Altarriba 10).

Este artículo contrasta en varios puntos y argumentos con el de Renáta Bojničanová. En primer lugar, Bojničanová determina el origen del cómic en la literatura de cordeles, mientras que Altarriba refuta todas las hipótesis de esta índole porque eso reduce la individualidad del cómic, “Como si la historieta no tuviera su propio cauce evolutivo, como si careciera de una dinámica propia que explicara sus diferentes manifestaciones” (10). Altarriba se lamenta de que, a pesar de los varios enfoques con que se ha analizado el cómic, “cualquier acercamiento se antoja parcial, fragmentario, de alguna manera viciado, al menos mutilado, y, por supuesto, sin encaje en una perspectiva global” (11). Identifica tres áreas que normalmente se encargan de estudiar el cómic: “En las facultades de bellas artes se suele abordar la historieta desde una perspectiva estética, en las de ciencias de la comunicación desde una perspectiva mediática y en las de letras desde una perspectiva semiótico-narratológica” (Altarriba 13). Precisamente el análisis de Bojničanová hace lo que critica Altarriba, pues aunque explícitamente anuncie que para su análisis deja de lado el aspecto gráfico, entre otros más, lo que explicita es la fragmentación de su estudio y la ausencia de esa perspectiva global por la que aboga Altarriba.

Con una postura similar a la de Altarriba, Manuel Barrero, en “De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta”, asevera que “podemos desterrar la idea de que la historieta es una “forma” literaria, o un género [...], ya que la expresión en cómic no es mera transmisión de un texto (o la articulación de un texto con imágenes que surgen de ese texto), como tampoco es el simple encadenado de imágenes fijas sin un fin narrativo”. Descarta la catalogación del cómic como género o producción literaria, pues tiene su propio lenguaje que combina, como elementos con el mismo peso comunicativo, lenguaje verbal e icónico. De esta manera, aboga como Altarriba por una unificación para que los acercamientos teóricos al cómic ya no sean fragmentarios.

En otro apartado de su artículo, Barrero aborda las cualidades estructurales del cómic. Explica que se obviaron por mucho tiempo debido a la falta de tecnologías nuevas, un soporte propio y falta de independencia determinada por los autores de cómics. Propone el origen de los cómics en raigambre con la prensa; las viñetas más populares eran las tiras cómicas del periódico. Pero respecto a esto, menciona que “el debate sobre la naturaleza de la historieta y su entidad como medio no puede ni debe establecerse sobre los géneros que primeramente transmitió (la sátira, el humor, lo fabulístico), ni sobre los formatos en los que aparecían (hojas sueltas, folletos, suplementos, secciones de periódicos o libros), sino sobre las características de su lenguaje”. Así, a diferencia de lo que propone Bojničanová, Barrero descarta las cuestiones genéricas y de formato para encontrar una identidad propia del cómic, pues éstos fueron sólo circunstancias externas que determinaron su producción por un tiempo, no el propósito de ser del medio. Barrero lo explica en los términos de Hjelmslev, apunta una tendencia de la crítica hacia las formas del contenido y de la expresión, cuando deberían analizarse las sustancias del contenido y de la expresión.

Sobre la discusión del factor cultural y la autonomía del cómic, Dani Gómez y Josep Rom, en su artículo “La Novela Gráfica: Un Cambio De Horizonte En La Industria Del Cómic”, comentan que la perspectiva culturalista del cómic lo relaciona a la literatura con el afán de darle cierto prestigio social y académico. No obstante, creen “que la legitimación del cómic debe surgir del propio cómic y no en relación con cualquier otro medio, por prestigioso que pueda parecer” (Gómez y Rom). Explican que al cómic se le suele considerar como un subgénero literario por el uso de escritura en el mismo, pero afirman que la imagen no está subordinada al texto, no se trata de ilustrar el contenido verbal de las viñetas, “sino que existe una doble articulación del discurso en la que las relaciones entre

palabra e imagen son de naturaleza muy diversa” (Gómez y Rom). Con ello, concluyen que el cómic es un medio en sí mismo, independiente de la literatura.

Sobre la noción de autonomía del cómic, Carlos Federico González comienza su artículo, “Literatura e historieta. Algunas nociones fundamentales”, con las siguientes preguntas “¿es la novela gráfica un campo creativo en sí mismo o debemos entenderlo como una actividad mestiza?, en este último caso: ¿entre qué artes?, ¿sería la novela gráfica un cóctel entre literatura y pintura [...]?” (77). Y al terminar el artículo asevera la independencia al cómic como un medio creativo, diferente a la literatura. Sin embargo, resalta algunas ventajas de establecer comunicación a través de estudios comparados, no sólo para entender mejor ambos medios, sino para promover la reflexión, examinar nuestra cultura y comprender mejor el entorno social y nuestra propia identidad (86).

Sobre la dimensión artística del cómic, Tomás Ortega, en el artículo “De las historias del tebeo a la novela gráfica histórica. Una evolución particular”, es consciente de que muchas veces el acercamiento desde la literatura al cómic se hace desde una posición de superioridad, a partir de lo cual se le tiene como un producto de la baja cultura, sin arte. No obstante, Ortega considera desde el principio que el cómic es un arte. Garantiza la cualidad artística del cómic y determina que “sin ser meramente literatura, adquiere una categoría de obra artística cuando contiene una naturaleza poética, y por poético entendemos aquí lo que alberga atributos de literalidad, esto es, la transformación de la realidad en un todo verbal y gráfico mediante signos, metáforas, sinécdoques, metonimias, etc.” (Ortega). Finaliza el artículo con la catalogación del cómic como un arte semejante al que menciona Federico González, es decir, con el potencial para dialogar y exponer conflictos en cualquier aspecto de la vida humana.

Por otro lado, Ortega también considera que el cómic bebe de muchas otras artes, por lo que se percibe como una postura fragmentaria parecida a la que critica Altarriba. Pero Ortega justifica la aparente fragmentariedad del cómic en la historia de la literatura, ya que ésta también ha bebido de otras fuentes en su proceso de evolución y complejización; como si se tratara entonces de una fragmentariedad inmanente, constitutiva.

Joan Miquel Rovira y José Rovira Collado abordan el tema en el texto “*Unicómic* cumple 15 años. Análisis de las jornadas del cómic de la Universidad de Alicante”, donde realizan un recuento general de los quince años de realización de *Unicómic*, unas Jornadas del cómic de la Universidad de Alicante. Explican que en el panorama español ya casi no está en discusión el asunto de si el cómic es subliteratura enfocada a los niños, pues por la difusión y eventos como *Unicómic* esta postura se ha ido reduciendo poco a poco en el ámbito académico y social. Por ello, en el “cómic actual encontramos grandes obras que han sido reconocidas y premiadas por sus características literarias, que han saltado de los estantes dedicados a niños para acompañarnos a estantes de adultos, generalizándose el formato de novela gráfica como obra de calidad con una cuidada edición y dedicada a un público adulto” (Miquel R. y Rovira C.).

También argumentan que “las viñetas configuran un espacio independiente que recibe muchas influencias pero también enriquece a la literatura” (Miquel R. y Rovira C.). Así, se borra la relación jerarquizada en donde prima la literatura sobre el cómic y queda establecida una relación bidireccional de enriquecimiento mutuo. A continuación, hablan sobre la relación entre el cómic y la literatura infantil, particularmente el álbum ilustrado, pues en ambos la imagen tiene gran relevancia. Repasan también algunos aspectos semióticos que tocaremos en el apartado 3.1. Finalmente revisan algunos invitados que han tenido en las Jornadas; los tipos de acercamiento teórico que han hecho del cómic (desde

perspectivas de la psicología, la historia, sociología, de género, etc...); algunas anécdotas curiosas de las Jornadas; otros eventos realizados; y proyecciones al futuro.

Desde una perspectiva hermenéutica para estudiar el cómic, Rafael Carrión Arias, en “Los Comic Studies y la hermenéutica literaria: elementos para una genealogía críticomaterial a partir del género superheróico”, analiza la posibilidad de pertenencia del cómic a la literatura. En primer lugar, destaca el imperativo de considerar al cómic como parte de las artes y de las comunicaciones; sin embargo, identifica la renuencia académica de legitimarlo como un medio de comunicación artístico (273). En segundo lugar, enfatiza que “Las nuevas técnicas de producción, reproducción y consumo vienen transformando “lo literario” a una velocidad fascinante” (274). Así, surgen nuevas expresiones, como los audiolibros, que carecen de teorías para analizarlos adecuadamente. El cómic, así como el audiolibro, tiene una naturaleza híbrida, lo que siembra la duda de si le pertenece a la literatura o a qué otra disciplina (274).

Acerca de la relación entre cómic y literatura, Carrión determina que el formato de encuadernación y la venta en lugares comunes los acerca de cierta manera, pero considera pertinente atender a la especificidad del cómic. Para esto, será necesario “un nuevo tipo de mirada hermenéutica, con unos métodos de análisis que encajen con sus leyes de composición técnica y respondan con soltura a la diferencia de su naturaleza combinada” (Carrión 275).

A partir de esta naturaleza combinada habría que pensar entonces en la interdisciplinariedad. Carrión previene contra la posible dispersión y fragmentariedad a lo que esto podría llevar, como sucedió con la literatura comparada y los *Cultural Studies*, “en la que la teoría de la literatura comenzaría un doloroso proceso de renuncia a su objeto propio” (276). No obstante, asegura que esto no sucederá en el cómic, pues este

acercamiento interdisciplinario se presenta como necesario para atender a la hibridez propia del cómic (planteamiento similar al de Tomás Ortega). “De ahí que los estudios sobre cómics deban hacer uso de una variedad de textos, medios, disciplinas y discursos (literarios, políticos, filosóficos...) que reflejen dicha apertura, sin que esto haya necesariamente de comprometer la ciencia comparatista en cuestión” (Carrión Arias 277). Entonces, lo que debe hacerse, según Carrión, es buscar y elegir cuidadosamente “qué clase de textos, medios, disciplinas y discursos aplicar a qué cómics” (277). De esta forma, por un lado, atiende a la especificidad del cómic y por el otro propone ajustar teorías de otros medios y artes a las necesidades particulares del mismo.

Como revisamos en este apartado, todavía existe un rechazo de pertenencia del cómic a la literatura por dos motivos: ya sea que se califique como un producto de baja calidad y sin cualidades artísticas o porque se le considera un medio autónomo que no debe pertenecer o estar emparentado a la literatura para ser valorado. Una vez admitida esta segunda propuesta, cabe entonces la posibilidad de entablar un diálogo entre ambos medios para un enriquecimiento mutuo que active nuevos acercamientos teóricos y nuevas formas de entender el cómic y la literatura, tal como destacan varios autores: Federico Gonzáles, Tomás Ortega, Carrión Arias, Miquel Rovira y Rovira Collado. Ante estas reflexiones y una vez asumida la independencia del cómic frente a la literatura, podemos preguntarnos cuál es la situación de la novela gráfica y si ésta sí le pertenece a la literatura.

2.2. La novela gráfica: ¿un cómic literario o una etiqueta editorial?

Desde el surgimiento del término novela gráfica, la crítica la ha atendido con una mirada distinta a la que se tenía con el cómic: si al primero se le catalogaba desde un comienzo como producto cultural de baja calidad, la novela gráfica se veía “como un movimiento artístico dentro del mundo del cómic” (Gómez Salamanca 81), como vía de “legitimación del cómic como un vehículo válido para la expresión artística y, por tanto, digno de ser considerado una manifestación cultural de pleno derecho (de ahí sus constantes alusiones a la literatura)” (81). Aunado a esto, siempre ha resultado importante la dimensión editorial cuando de novela gráfica se trata, pues mucha gente que nunca ha leído un cómic sí se acerca a leer “novelas gráficas”, ubicadas en las librerías junto a la sección de literatura adulta. Pero ante esta etiqueta surgen varias interrogantes que la crítica ha trabajado y que revisaremos a continuación: ¿cuál es la diferencia entre cómic y novela gráfica?, ¿hay características definidas de la novela gráfica?, ¿qué implicaciones tiene el uso de este término a nivel comercial, sociocultural y académico?, ¿sólo sirve para promover ventas y atraer nuevos lectores?, ¿la novela gráfica sí es literatura?

Para comenzar este apartado, veamos el trabajo de Daniela Itzel Negrete Hernández: “Novela Gráfica Mexicana Contemporánea (Origen y Producción)”. En un primer capítulo teórico de su tesis, revisa los conceptos de cómic y novela gráfica; el segundo es un capítulo contextual que particulariza su objeto de estudio a la industria y producción de la novela gráfica en el México contemporáneo; en el tercer y último capítulo, desarrolla un proyecto para la creación de una novela gráfica. Explica algunas de sus características principales y afirma que la novela y la novela gráfica comparten ciertos elementos, aunque no en todos los casos (40-41). Algunos aspectos compatibles entre ambos medios son: la

obra autoconclusiva, el autor (la novela y novela gráfica son consideradas obras de autor), los objetivos y la intención del autor, el formato físico y su autonomía como medio (en el ámbito literario por un lado y en el ámbito del cómic por el otro) (42-48).

Por su parte, Daniel Gómez Salamanca realiza un análisis minucioso de varios intentos por definir la novela gráfica en su tesis doctoral “Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España”. Revisa en el primer capítulo el cómic como lenguaje (su aspecto semiótico); en el segundo, el cómic como relato (su aspecto narrativo); en el tercero identifica varias ramas de aproximación a la novela gráfica (como cómic adulto, cómic serio, cómic de autor, cómic literario y movimiento artístico); en el cuarto revisa el cómic como producto editorial; y finalmente en el quinto, estudia el cómic a nivel industrial. La tesis de Gómez Salamanca es un muy buen punto de partida para tener un panorama general y detallado de la discusión en torno al término “novela gráfica”. En síntesis, la postura de Gómez Salamanca es que el cómic es un medio autónomo (455) y la novela gráfica, un formato editorial (459). De tal manera que “La legitimidad cultural del cómic es pues una propiedad intrínseca del mismo, no así la legitimación, es decir, el reconocimiento (social o académico) de esta legitimidad” (455).

En otra postura con delimitación geográfica, ahora Perú en lugar de España, Evelyn Mabel Núñez Alayo realiza un recorrido de la historia que ha tenido el término novela gráfica en Perú desde su aparición en los sesenta hasta la actualidad. En la introducción de su tesis, “Novela gráfica peruana”, propone nociones generales sobre la novela gráfica y la metodología que seguirá. En el segundo capítulo, profundiza en qué es la novela gráfica; revisa primero sus orígenes, luego sus relaciones con la literatura y finalmente sus posibles alcances. En el tercer capítulo distingue algunas diferencias entre la novela gráfica y el cómic. En el cuarto plantea la situación actual de la novela gráfica en Perú. Finalmente, en

el quinto analiza brevemente un cómic de Juan Acevedo, adaptación del relato *Paco Yunque* de César Vallejo. Algunos ejes temáticos coinciden con los de la tesis de Gómez Salamanca, pero esta vez la reflexión gira en torno al panorama peruano.

En “Acerca de una nueva forma de cómic: la novela gráfica. La literatura como partitura: *Marianela* de Galdós y la adaptación *Nela* de Rayco Pulido”, Inés Roncal Raimundo analiza una adaptación del clásico literario español a cómic. Primero, considera la perspectiva semiótica de estudio del cómic y algunas definiciones del mismo. Luego, repasa algunas definiciones de novela gráfica y concluye diciendo que “no se puede delimitar dónde empieza y dónde acaba la novela gráfica, pues está todavía por ver, es un género en construcción” (13). No obstante, asegura que es “un producto más adulto y mucho mejor visto socialmente [...] aunque no deja de ser un producto cultural al servicio de la industria editorial y, por lo tanto, del mercado” (14). Entonces, si bien Roncal no considera que la novela gráfica sea literatura, sí le da la caracterización de un producto más adulto y mejor visto, aunque limitado a su condición de producto cultural.

El siguiente escalón sería entonces una postura de identificación de la novela gráfica con la literatura. En esta rama se inserta Viviane Alary, quien ofrece un panorama de los límites entre novela gráfica y cómic, para lo cual comienza su artículo con una problemática: la imposibilidad de una definición clara de qué es novela gráfica, pues “cualquier definición es transitoria y debe tomar en cuenta que es un fenómeno editorial en constante evolución” (28). Sin embargo, resalta la búsqueda de unificar bajo este término un conjunto de obras que pretenden una apertura del campo de la historieta. Menciona que a partir de obras como *A contract with God* de Will Eisner y *Maus* de Art Spiegelman, el término novela gráfica ahora tiene el sentido “de relatos personales que entrelazan la

autobiografía, la memoria familiar y la colectiva. Desde entonces, la dimensión personal y memorial fue entendida como característica de la novela gráfica” (Alary 29).

A raíz del término novela gráfica, Alary nota la renuencia de varios teóricos a usarlo por considerar que distingue entre un tipo de cómic elitista de uno popular. Por consiguiente, revisa tres sesgos deformadores de la novela gráfica: el primero tiene que ver con la validación de la existencia del término, pues ella argumenta que el término ya existe, se quiera usar o no, además, “los lectores [...] piden ser orientados en el tipo de lectura que quieren emprender [y los] autores [...] buscan una valoración editorial y mediática específica cuando se proponen relatar una historia más personal” (31); el segundo es respecto al cuestionamiento que implica para el medio del cómic, pues la utilidad del término novela gráfica podría radicar en modificar la visión que se tiene del cómic y desligarla de los géneros a los que se relaciona en el imaginario colectivo (31); y el tercero reside en la revolución que implica para el ámbito académico de estudio del cómic, pues se trata de una nueva categoría de análisis (31-32). Sin embargo, Alary hace una distinción muy importante: “no se debe confundir el campo de estudio del cómic (muy interdisciplinar [...] a través de especialidades como historia cultural, literatura, historia del arte, antropología, semiótica, etc.) y el mundo del cómic” (32).

Determina que se aproximará a la novela gráfica desde una perspectiva literaria y estética como una obra de arte pero para poder considerarla así, debe existir la creación de una obra singular y con total libertad del autor para realizarla (33). Por otra parte, agrega que “La etiqueta novela gráfica incluye una promesa de una historieta con contenidos adultos que presentan cierta madurez literaria y/o artística” (33). Sin embargo, es consciente de que muchas veces esto no sucede, pues puede tratarse únicamente de un enganche editorial-comercial. Otro aspecto que considerar acerca del término novela

gráfica es el ritmo, tempo o densidad, que consiste en un mundo autocontenido en un solo tomo. Con esto, asevera que “La novela gráfica presenta un formato [...] que se aproxima a las condiciones de lectura de una novela” (Alary 34). Por otra parte, comenta que la lectura de una novela gráfica requiere de mayor competencia y una participación más activa por parte del lector (34). Sobre esto, contradirían otros autores (los cuales revisaremos en el apartado 3.1, como Manuel Barrero y Velduque Ballarín), pues consideran una complejidad intrínseca del lenguaje mismo del cómic, sea novela gráfica o no.

En lo tocante al término ‘literariedad’, retomado de Culler por Alary, cabe mencionar que remite a las riquezas y a la densidad literaria de una obra, es decir, a aquello que permite llamar literatura a la literatura. Por esta razón, Alary se plantea esta cuestión en el cómic y opta por el término literariedad iconotextual, pues con ello “permite insistir en la especificidad intersemiótica del Noveno Arte y, por ende, en una literariedad que tome en cuenta la imagen” (35). Luego, explica que, para considerar al cómic como arte y literatura, debe haber una “búsqueda de una singularidad, de un juego poético con las convenciones y los géneros predilectos del medio [...]. Por esta razón las novelas gráficas que rompen más con la norma y las convenciones [...] son las que más manifiestan esas potencialidades de una literariedad iconotextual” (36). De ahí la imposibilidad de definir sus características generales. Para Alary, entonces, la literariedad iconotextual, la esencia de la novela gráfica, es la búsqueda de la innovación, de la ruptura de normas y convenciones. Posteriormente, analiza algunos aspectos de dos novelas gráficas: *Yo soy mi sueño* de P. Auladell y F. H. Cava; y *Speak Low* de Monteso. Finalmente, considera lo siguiente:

A pesar de muchas reticencias, las editoriales acompañan o a veces anticipan los nuevos hábitos de lectura y la metamorfosis de los gustos en el sector de la historieta. [...] la etiqueta novela gráfica [...] se impone cada vez más como categoría en el campo del cómic. Colocada en la portada de un relato o de una colección, la etiqueta novela gráfica es como un estandarte que busca atraer y guiar a un nuevo lector, a veces ni siquiera lector de

cómics, hacia un nuevo tipo de producción. Por parte de los creadores, la denominación corre paralela con un movimiento de afirmación de una historieta de autores que podemos rastrear desde los años 60 hasta hoy, autores que ya no quieren ser simples ejecutantes de una industria y quieren contar historias y en particular, pero no siempre, sus vivencias personales.

[Y también suele concordar con] un nuevo contrato de lectura con relatos más densos y complejos, que procuran placer estético, sed de conocimiento más allá del legítimo deseo de divertirse y de evadirse (Alary 48-49).

Sumándose a esta perspectiva, Jenny Patricia Celeita Zambrano considera la novela gráfica un movimiento literario. En “Novela gráfica: La imagen hecha voz en el siglo XXI Los Once, La historia en imágenes”, Celeita Zambrano analiza *Los Once, como un cuento sin hadas*, de Miguel Jiménez, José Luis Jiménez y Andrés Cruz, enfocada en “el papel prevalente de la palabra y su uso como componente humanizante respecto de las diferentes problemáticas sociales y educativas” (5). En el primer capítulo revisa el concepto de novela gráfica, su origen y su relación con la literatura; distinguiéndolo del cómic, determina que “La autobiografía fue el punto de partida para que el cómic tomara auge y diera el impulso final que tanto necesitaba la novela gráfica, el salto de una preocupación individual hacia una mirada colectiva: una problemática social” (Celeita 32). Resalta como característica particular de la novela gráfica la construcción de una relación con la realidad, tanto a nivel individual en la autobiografía como a nivel social en ejercicios periodísticos o de revisionismo histórico (26). En el segundo capítulo repasa brevemente diez novelas gráficas a lo largo de los años y estudia la capacidad de la imagen para reconstruir la memoria histórica. En el tercer capítulo entabla una relación entre individuo y sociedad. Por último, en el cuarto realiza el análisis de *Los once, como un cuento sin hadas*.

En las conclusiones rescata que puede tomarse a “la novela gráfica como medio precursor de pensamientos y reflexiones en torno a problemáticas sociales y políticas del ser humano, [es un] movimiento literario actual que ha llegado a los países

latinoamericanos para develar historia de violencia, historia de conformación de muchos países” (Celeita 127). Así, establece una clara pertenencia del cómic a la literatura y con esta legitimación le abre la posibilidad de ser vehículo de reflexiones y cuestiones sociopolíticas, es decir, temáticas maduras y serias.

De igual manera, Gabriela Olivares Gonzáles define a las novelas gráficas como “obras literarias extensas que poseen una combinación de texto, ya sea de apoyo o de diálogos y de dibujos desplegados secuencialmente” (29); aunque esta definición puede describir a cualquier tipo de cómic “extenso”. En su tesis “Construcción de una interpretación literaria a través del análisis de la novela gráfica *Persépolis*”⁷, habla de la novela gráfica y aunque apunte la imposibilidad de una definición clara derivado de la dificultad de establecer “un consenso total en torno a sus características distintivas” (Olivares Gonzáles 29), sí encuentra una clara distinción entre novela gráfica y cómic, pues asegura que se trata de “un movimiento artístico dentro del mundo del cómic” (29).

Por último, antes de comenzar con la propuesta didáctica de su tesis, ofrece algunas estrategias de lectura planteadas por Solé; la propuesta de análisis semiótico visual de Kress y van Leeuwen; y algunos elementos semiológicos del lenguaje del cómic a considerar para poder trazar la propuesta didáctica. De esta manera, la tesis de Olivares Gonzáles realiza un análisis a nivel de la novela gráfica y desde una metodología semiótica: para establecer una lectura literaria de la novela gráfica, parte de la manera en que el proceso mismo de lectura se ve actualizado en el medio gráfico y aporta una rica propuesta de lectura conformada por varios sistemas semióticos interrelacionados.

⁷ Su trabajo es una propuesta de interpretación literaria de *Persépolis*. Para su análisis considera la lectura multimodal, compuesta tanto del contenido verbal como del gráfico-icónico (26). Para ello, Olivares emplea cuatro sistemas semióticos “que se complementan e interactúan para construir significados” (28): el sistema verbal, el sistema gráfico, el sistema matemático y el sistema tipográfico.

En este orden de ideas, Jordi Canyssa termina su artículo, “La literatura en los comics de Jaques Tardi: la novela como partitura y modelo artístico”, con un breve comentario sobre la irrupción de la literatura en el cómic y el papel de la novela gráfica como punto de encuentro entre la novela y el cómic:

La asociación entre la literatura y el cómic, o mejor dicho, entre la novela y el cómic, se materializó en un conjunto de obras destinadas a acoger cómics en donde lo importante ya no era el personaje que daba nombre a una serie sino el autor, la historia y la forma de explicarla. Del mismo modo que se habló de un cine de autor, éstos fueron unos cómics de autor. El concepto serie había sido borrado; estas obras constaban de un único volumen de extensión variable, sus creadores disponían del número de páginas deseado para contar su historia (9).

En un punto intermedio entre ambas posturas, Tomás Ortega expresa que el término novela gráfica, que en general “pretende vincular el cómic con la literatura como vehículo de crédito”, produce cierta polémica. Pero “estos problemas de terminología denotan la búsqueda de un nombre y resumen el anhelo de un prestigio social” (Ortega). Además, Ortega tiene la postura de que el término no es más que una etiqueta editorial que permite desarrollar temáticas más libres, es decir, cierta búsqueda de autonomía.

Como mediador de ambas perspectivas, Dani Gómez y Josep Rom hacen un recuento de la relación entre cómic, novela gráfica y literatura, en su artículo “La novela gráfica: Un cambio de horizonte en la industria del cómic”. Primero distinguen entre dos perspectivas ante el estudio de la novela gráfica: la culturalista y la integradora. La postura culturalista pretende “la legitimación del cómic como vehículo válido para la expresión artística y, por tanto, digno de ser considerado una manifestación cultural de pleno derecho (por eso sus constantes alusiones a la literatura)” (Gómez y Rom). Marca un quiebre con las formas populares del cómic, y en esta búsqueda se prefiere un nombre nuevo para identificar esta producción diferenciada caracterizada como obra literaria a partir ciertos

rasgos: son “largas (ya que toman el formato de la novela literaria), autoconclusivas, ambiciosas, de autor, adultas, maduras o que tratan temas serios” (Gómez y Rom).

La perspectiva integradora “Parte de la premisa de que el cómic es ya un vehículo cultural válido en sí mismo” (Gómez y Rom); por ello no busca un nuevo término que legitime esta producción, pues los cómics ya presentan estos elementos. Desde esta perspectiva se critica el término novela gráfica porque “no se hace extensible al conjunto, no facilita una revalorización de todas las formas del medio” (Gómez y Rom). Además, esta postura centra la atención en los autores y destaca como característico la inclinación por el formato de libro. Gómez y Rom se suman a esta perspectiva integradora.

En relación con la novela gráfica, la postura culturalista la considera un cómic literario con base en dos elementos: las estructuras narrativas y el nivel de calidad. Respecto a la calidad, comentan que aunque la literatura tenga mayor legitimación cultural que el cómic, “no debemos confundir calidad y legitimación” (Gómez y Rom). Por otro lado, rechazan el tratamiento y la valoración del cómic en términos literarios, pues, como ya quedó dicho, se trata de un medio independiente.

Después examinan las características intrínsecas de la novela gráfica, pues aceptan que la proximidad de ésta con la novela literaria (por las características ya mencionadas dos párrafos arriba) facilita el traslado de recursos narrativos y estructurales entre ambas, pero determinan que “eso no nos parece motivo suficiente para considerar que la novela gráfica sea más literaria que el resto del cómic”. La novela gráfica usa recursos de varios medios (literatura, cine, etc...), así como estos medios lo hacen del cómic, sin que por ello una película con recursos de historieta pertenezca al cómic. Además, así como hay un equivalente entre novela literaria a novela gráfica, hay contrapartes gráficas en extensión a

un cuento o a una minificción y “Afirmar que la novela gráfica es más literaria [...] equivaldría a decir que una novela es más literaria que un cuento” (Gómez y Rom).

En una perspectiva afin, Martín Felipe Castagnet plantea una investigación en la cual aborda brevemente una distinción entre cómic y novela gráfica. Primero rechaza la noción de que el cómic es un género (literario); le da autonomía al cómic como medio, pero distingue dos formatos: el cómic y la novela gráfica. Para Castagnet, “el término [novela gráfica] describe un formato o un modo de producir obras” (7) y su principal característica diferenciadora es “su pretensión de totalidad” (9). Explica que en esta búsqueda, se atiende a “objetivos narrativos opuestos al del comic book, y por ende puede utiliza[r] recursos y estructuras de otra manera ausentes, como la muerte efectiva del protagonista o una estructura concéntrica” (9). Con ello, determina su autoconclusividad como característica principal, y los derivados de esta limitante; una cuestión meramente de formato. Sin embargo, identifica que ahora la problemática radica en que “cada vez más obras llevan esa etiqueta a pesar de no cumplir en nada con las características arriba expuestas” (11).

Con base en lo propuesto por Gómez y Rom, podemos clasificar el artículo de Manuel Barrero en una postura integradora, pues le aporta independencia al cómic y propone un modelo interpretativo con el cual pretende

solventar el absurdo debate sobre si es un género literario o si debe entenderse como Arte; o para evitar la desustanciación de su expresión mediante etiquetados comerciales / modales como "novela gráfica", que pretenden separar los elementos que conforman el discurso verboicónico, los cuales sólo tienen validez para estimar el medio si se analizan conjuntamente.

Más adelante, Barrero recalca que el cómic es un medio de comunicación, pero ha sido relegado al ámbito del entretenimiento, particularmente al infantil, por lo que no ha sido foco de atención para los estudios académicos y culturales. De esta manera, varios estudiosos han pretendido dotarlo de cualidad artística mediante teorías o

emparentamientos con otras artes. Pero él opina que de esta manera “se ha llegado a denominaciones híbridas y bastardas como graphic novel / novela gráfica, [...] que únicamente consiste en una etiqueta editorial que facilita su venta en librerías” (Barrero). Además, agrega que este término debe ser desechado porque sólo busca marcar una distinción “sobre la base de un formato de edición, a modo de libro, y en muchos casos sobre los géneros de sus historias, generalmente del abanico dramático” (Barrero).

En el mismo orden de ideas se encuentra el trabajo de Carlos Federico González, donde define el cómic como una manifestación visual que combina texto e imagen para narrar. A partir de esto, considera a la novela gráfica como “una subcategoría del arte narrativo del cómic; las historietas entonces serían el género y la novela gráfica el formato” (Federico González 78). Destaca algunas características vistas por primera vez en la autoproclamada primera novela gráfica *Contrato con Dios* de Will Eisner: nueva forma de impresión, la organización de las páginas, transición difusa el paso de viñeta a viñeta, gran tamaño de textos y una temática más madura, con pretensiones de reflejar una realidad social (78-79). De esto, Federico González colige que algo característico de la novela gráfica “es la voluntad de realizar proyectos trascendentes e innovadores, rompiendo, con frecuencia, esquemas que parecen normativos del lenguaje. Resulta también particular la voluntad de contar historias distintas: humanas, autobiográficas, tomadas de la realidad, bizarras” (79). Por otra parte, toma en cuenta el aspecto de la extensión: las novelas gráficas se desarrollan en un mayor número de páginas, lo que les permite realizar un mejor desarrollo de personajes y una trama más compleja. Por ello, la novela gráfica podría considerarse como “la reivindicación de un medio subvalorado” (Federico González 80).

Luego, Federico González plantea una breve historia de la historieta a partir de tres libros: *Historia del cómic*, de Paloma Corredor; *La historieta en el mundo moderno*, de

Oscar Masotta; y *The Graphic Novel. An Introduction*, de Jan Baetens y Hugo Frey. Explica que por haber aparecido en sus primeros años (siglo XX) en la prensa, se le ha asociado a una baja calidad de contenidos, superflua; historias sencillas sólo para entretener (80). Después, apareció el *comic book* y finalmente llegó la llamada novela gráfica. Federico González considera que, desde la tercera y cuarta década del siglo XX, “A partir del trabajo de sus dibujantes y guionistas la historieta de aventuras encuentra y desarrolla un lenguaje complejo y definido que no busca parecerse a la literatura; la intervención de diferentes profesionales en la creación de la historia, así como su lugar en el mercado editorial definen y caracterizan el producto como algo distinto, un arte mixto (83).

Para especificar esta distinción con la literatura, Federico González hace una puntualización del término novela gráfica, pues para él obras como *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, *Maus* de Art Spiegelman y *Batman, The Dark Knight Returns* de Frank Miller, son “Una novela gráfica no porque se pareciera[n] a las novelas de la literatura sino porque tenía[n] la suficiente profundidad y complejidad, algo que, se asumía, estaría ausente de los cómics” (84). A partir de ellas, el ámbito académico, la crítica y el público adulto comenzaron a prestar atención al cómic.

A pesar de que el término novela gráfica pueda parecer que lo acerca a la literatura, Federico González no lo piensa como una búsqueda para acercarse a ella, sino que lo considera sólo como una etiqueta para identificar ese momento en el que, quienes “desarrollan este tipo de productos encuentran y definen un lenguaje propio que marca distancias con ella [...], saben que están desarrollando un arte nuevo, con su lógica propia y que, aunque tenga deudas con otras manifestaciones artísticas, cuenta con la suficiente independencia como para verse distinto, con características específicas” (85).

En otra tendencia de acercamiento de la novela gráfica, Mercedes Peñalba García aborda el punto de vista del formato. En el primer apartado de su artículo “La temporalidad en el cómic”, presenta una postura diferente a la de Olivares, pues plantea que “el cómic, bajo la etiqueta editorial (y la estratagema comercial) de «novela gráfica», ofrece un cauce de representación que ha condicionado las posibilidades expresivas del medio y ha servido como estrategia reivindicativa de su singular lenguaje” (688). Pero, aunque critique esta terminología, pone énfasis en la importancia que tiene el formato de publicación para desarrollar una historia, ya que “regula la forma y [...] condiciona el mensaje” (688). Pone entonces el ejemplo con las limitaciones de la prensa al cómic, donde la tira diaria y la viñeta adquieren “una densidad narrativa y visual en un espacio predeterminado” (689).

En el mismo orden de ideas, Juan Alberto Conde Aldana aborda el tema desde el punto de vista del formato y la dimensión comercial. En su artículo “Del cómic a la Novela gráfica: mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI” realiza una aproximación descriptiva de la novela gráfica desde dos posturas teóricas: los estudios editoriales (de Darnton y Bhaskar) y la teoría de la paratextualidad de Genette. Aunque Conde Aldana no atiende particularmente a la aproximación entre la novela gráfica y la literatura, al centrar su atención en los estudios editoriales de esta etiqueta y las implicaciones que tiene para el mercado de producción y consumo, resalta la importancia y el gran impacto que representa para el medio del cómic en general.

Conde Aldana explica que el cómic, a través de la novela gráfica, ha “empezado a conquistar espacios y públicos antaño exclusivos de la literatura” (62). Además, suele usarse de manera indistinta para toda narración gráfica: “la novela gráfica se ha convertido en una etiqueta frecuente en el sector editorial que no duda en denominar así a las narraciones gráficas, independientemente de su extensión, temática, enfoque o género

(Conde Aldana 63). Con base en esto, podemos constatar que para una definición tentativa de la novela gráfica deben considerarse sus repercusiones comerciales-editoriales, pues éstas afectan no sólo en la producción y consumo, sino también en la manera en que el lector se aproxima al texto (aspecto también considerado por Alary): “la etiqueta editorial novela gráfica [...] debe expandirse para incluir las prácticas de distribución, consumo, lectura y promoción asociadas con este nuevo objeto editorial” (Conde Aldana 65-66).

En una línea parecida a la de Conde Aldana, Gómez y Rom analizan algunos cambios en la industria del cómic: el desarrollo en la producción, el formato y los canales de distribución del cómic en España desde la década de los ochenta hasta el panorama actual. Pero aunque sea un estudio particularizado a un país, ellos mismos aseguran el condicionamiento por el mercado global y la influencia del cómic estadounidense y japonés; por ello, algunas conclusiones resultan interesantes y pertinentes para comentar.

Explican que en la actualidad ha habido, en España y Estados Unidos, una disminución en la producción y consumo del *comic book* (número individual engrapado de cómic, de entre 24-36 páginas), el cual se ha ido sustituyendo poco a poco por el formato libro (ya sea historia autoconclusiva o recopilatorio de varios números de una historia más extensa). Otro elemento interesante, es el de los canales de distribución, pues explican el uso reciente, por parte de las editoriales de cómics, de canales de distribución asociados a la literatura. Cierran estas consideraciones con el siguiente comentario: “se puede afirmar que la cuestión del formato es uno de los principales puntos de confluencia entre las editoriales literarias y las editoriales de cómic españolas” (Gómez y Rom).

En este apartado, constatamos que con la novela gráfica sucede algo similar a lo que sucede con el cómic, hay dos posturas claras: quienes la consideran más literaria y quienes piensan que todas las características atribuidas a la novela gráfica ya están presentes en el

cómic. Por otra parte, destaca la noción del formato (el tomo autoconclusivo), por lo que la presencia de los estudios del ámbito editorial es enriquecedora y ayuda a comprender la importancia de esta dimensión del término novela gráfica.

El artículo de Alary me parece característico de la rama culturalista que proponen Gómez y Rom. Su término de literariedad iconotextual presenta problemáticas, pues aunque busque conservar la hibridez iconotextual del cómic, antepone a la literatura, con lo que pretende una validación del cómic a través de un arte consagrado. Resulta paradójica la terminología, pues con lo literario atrae al cómic y con lo iconotextual lo emancipa. Si de esencias se trata, para determinar qué hace historieta a la historieta, podríamos usar un término como “historieticidad” de la historieta. Su terminología culturalista deja muchas preguntas sin respuesta, como ¿qué sucede con los *comic books* seriados, no autocontenidos en un tomo, que presentan rasgos de literariedad iconotextual como la innovación y la complejización temática?, ¿o los que abordan temáticas complejas?, ¿o los tomos autocontenidos pero que desarrollan temáticas infantiles sin aparente complejidad formal o de contenido? Ante esto debemos preguntarnos si es necesario subsumir el cómic a la literatura para darle validez y poder analizarlo independientemente.

En síntesis, el término novela gráfica es muy inestable y sus características no son inherentes al formato o tipo de publicación. Muchos cómics no considerados novela gráfica pueden presentar la misma pretensión de madurez en contenido y experimentación formal; mientras que muchas otras novelas gráficas no manifiestan estas particularidades, pues atienden más a las ventas y el éxito editorial. Con ello, si bien se busca cierta unificación creativa en torno a este término, no se puede aseverar una característica intrínseca a estas obras, la etiqueta depende más del mercado editorial y comercial en que emergen.

2.3. Un medio narrativo: contar con imágenes

Después de debatir sobre la posibilidad de pertenencia del cómic y la novela gráfica a la literatura, hemos observado que constantemente destaca la idea de lo narrativo como un elemento en común entre ambos medios por el cual se le llega a emparentar con la literatura. En este apartado veremos qué ha dicho la crítica en la última década y qué respuestas han dado a preguntas como: ¿el cómic es un medio narrativo?, ¿el cómic puede presentar elementos no-narrativos?, o ¿tiene cabida la poesía en el cómic? También revisaremos qué se ha teorizado sobre elementos narratológicos aplicados al análisis del cómic y cómo se actualizan en relación con la literatura: *showing*, *telling*, el espacio, el tiempo y la secuencialidad.

Manuel Barrero especifica que el cómic, aunque tenga otras particularidades narrativas, tiene igual potencial expresivo y narrativo que la literatura; además de que el aspecto narrativo puede ser sometido a análisis teóricos análogos a los de la literatura. Por su parte, Tomás Ortega considera al medio del cómic altamente narrativo⁸, al grado que encuentra en ello la cualidad principal del mismo: “narrar en viñetas y relatar una historia, tal es la base de la historieta”. Así, explica que no va el texto por un lado y la imagen por otro; no es literatura con imágenes o ilustraciones, sino que palabra e imagen se combinan en el cómic, “que narra mientras muestra, cuenta mientras exhibe, relata mientras ilustra”. Hay una complementariedad entre ambos códigos: el gráfico y el verbal.

⁸ Algunos trabajos que tienen el aspecto narrativo como eje temático son: *¿Literatura sin texto? análisis de El cadáver y el sofá de Tony Sandoval* de Sofía Edna Ruiz Maya; *Narración gráfica ‘La Santa’* de Julián Orlando Gómez Lara y Luis Caros Bonilla Moreno; *La narración de relatos verídicos a través del lenguaje del cómic. Análisis de dos historietas sobre el ‘Caso Ayotzinapa’* de Ricardo Axel Alonso García; y *Narratología sistémica: El caso del cómic americano Batman DC: Zero hour (1994) y Flashpoint (2011)* de Jimena Yisel Caballero Contreras.

Dentro del panorama crítico, contamos con trabajos que estudian aspectos narrativos del cómic. María Jesús Velduque Ballarín distingue entre dos tipos de espacio en su artículo: “El arte del cómic”: “El espacio del relato en el que se desarrolla la acción” (4) y “El espacio estructurado por las viñetas de una página para representar la historia” (4). El primero atiende a la narración diegética, mientras que el segundo a la distribución espacial de los elementos gráficos en la viñeta. El tiempo también tiene dos perspectivas: el tiempo ficcional y el tiempo de lectura; y aunque “el tiempo del relato es inducido por el autor en la puesta en escena, la decodificación final del mismo la completará el lector en su interpretación” (Velduque 5). A continuación, propone dos recursos narrativos, que son semióticos por tratarse de convenciones iconográficas: 1) orientación de la viñeta: vertical, horizontal o más dinámica; y 2) las expresiones gesticulares de los personajes en dibujos caricaturizados (por ejemplo, las cejas altas significan sorpresa) (6).

En la misma línea de elementos narratológicos, se encuentra la tesis “La construcción del sentido del tiempo en el relato del cómic. Caso *Sin City*” de Diana María Pérez Terrazas, estudio que analiza el aspecto temporal en el cómic *Sin City* de Frank Miller, particularmente su papel en la construcción de la verosimilitud. En el primer capítulo analiza muchos elementos semióticos del cómic (código, funciones, signo, significación, sentido, sintagma y paradigma, sintaxis, semántica y pragmática). En el segundo capítulo revisa la construcción de la temporalidad del relato del cómic, para lo cual distingue cuatro apartados: primero define qué es relato; luego analiza el tiempo en el relato; después, la experiencia del tiempo en el relato; y finalmente, la temporalidad en el cómic. Por último, en el tercer capítulo aplica estas bases teóricas al cómic *Sin City*. En las conclusiones, Pérez Terrazas destaca la importancia de atender siempre a la creación de la temporalidad, pues “el tiempo influye en la relación y pertinencia que se tiene con el

discurso en donde surgen sus propiedades, le dará parte del sentido que se requiere para ser interpretado y también le proveerá de un marco de interpretación en donde las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas establezcan una identidad” (157).

De la misma manera que Pérez Terrazas, Olalla Hernández Ranz, en “Grande y gruesa pequeña literatura”, estudia la temporalidad como elemento narrativo, pero lo orienta particularmente hacia el cómic infantil. Parte de la indisolubilidad entre texto e imagen y explica que “a través de la narración gráfica, [el cómic] propone al lector una experiencia a la vez literaria y artística que completa, de algún modo y por la propia naturaleza del medio, su educación estética y ficcional” (41).

Para explicar la caracterización temporal del cómic, Hernández Ranz se sustenta en la naturaleza fragmentaria de la composición gráfica y verbal. De esta forma, así como Genette distingue entre historia y relato, ella analiza las distorsiones temporales desde dos ejes: “el Tiempo de la Historia (TH) y el Tiempo del Relato o Discurso (TD)” (42); subdivididos a su vez en tres tipos: distorsiones de orden, de velocidad y de frecuencia (de manera homóloga a la narratología literaria). En las distorsiones de orden establece una diferencia entre la analepsis (una regresión en el tiempo del discurso) y la prolepsis (una anticipación de sucesos en el tiempo del discurso). Las distorsiones de velocidad o de duración son: escena, pausa, resumen y elipsis. Por último, las distorsiones de frecuencia se clasifican en: relato singulativo, relato singulativo anafórico, relato iterativo y relato repetitivo. Algo positivo de esta propuesta, aunque sea una traslación de la narratología como la planteó Luz Aurora Pimentel en *El relato en perspectiva*, es la ejemplificación a través de fragmentos de cómics para cada uno de los tipos de distorsiones propuestas.

En sus conclusiones, Hernández Ranz explica que el tiempo en el cómic se construye conjuntamente tanto por la imagen como por el texto y destaca algunas

características que identificó particularmente en el cómic infantil. Para finalizar, afirma “que el cómic es, en esencia y en su discurso, un medio que expresa sobre todo simultaneidad y que esa característica le distingue de otras formas narrativas” (56).

En lo tocante al tiempo, Mercedes Peñalba García, en “Temporalidad en el cómic”, reflexiona sobre la temporalidad de la viñeta considerando su hibridez verbo-icónica. Rebate la definición de Will Eisner del cómic como “arte secuencial” pues esta característica es atribuible a otros medios con temporalidad sucesiva de sus significantes. Lo mismo ocurre con la definición de Scott McCloud: “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (9). Peñalba señala que la mayor ausencia en ambas es la de la viñeta única, la cual se trata de “un microrrelato, una gota narrativa que, por su brevedad, otorga mayor intensidad a lo que se cuenta” (696). Barrero también lo explica: “en muchas viñetas únicas se aprecia el funcionamiento de los mismos mecanismos que operan en la historieta”. Entonces, al centrar la atención en la yuxtaposición y secuencialidad, se dejan de lado elementos más mínimos para caracterizar al cómic.

En este sentido, Peñalba explica que una caricatura, una única viñeta, “puede ser narrativa si requiere que imaginemos «un momento posterior a la acción» para entender la historia. [...] La dualidad de códigos (verbal y visual) que [...] incorpora el cómic provoca desajustes en la temporalidad que el autor resuelve captando en el dibujo de cada viñeta un «momento congelado» o instante gráfico”. (694). A través de los elementos presentados en dicha viñeta que motivan un efecto de imagen en movimiento, se infiere una secuencia implícita, una relación dinámica interna. Por último, agrega la existencia de otro matiz temporal en el cómic que no se encuentra en lo visual sino en lo verbal: “La palabra escrita dilata la temporalidad” (698). Es decir que el diálogo de los personajes ocupa una

temporalidad al interior de la viñeta, el discurso tiene lugar en un tiempo de la secuencialidad; así, a mayor cantidad de palabra escrita, mayor es la sensación de tiempo diegético. Por otra parte, a través del uso de diálogos se construye una ilusión de isocronía.

Peñalba también profundiza en el término “secuencia”. Toma las nociones de Roman Gubern y define la secuencia como “la conexión de viñetas consecutivas sin saltos espacio-temporales, concebida como una «unidad de acción dramática»” (699). Hace un repaso de lo que mencionan McCloud y Gubern sobre la condición elíptica del cómic marcada por los ‘hiatos inter-icónicos’ entre viñeta y viñeta, entre los cuales el lector debe suplir esa discontinuidad espaciotemporal. Un aspecto positivo del artículo de Peñalba es que trae a colación a un teórico extranjero actual del cómic, Thierry Groensteen, y lo pone a dialogar con otros teóricos. En este caso, destaca de Groensteen su planteamiento sobre la relación semántica y plástica ya no entre viñetas yuxtapuestas, “sino entre viñetas interdependientes no consecutivas (in absentia) dentro de un texto más amplio (página, doble página, episodio, capítulo, etc.)” (700)⁹.

Después, aunque no lo considere un factor indispensable para la secuencialidad, Peñalba analiza la discontinuidad presente entre viñetas. Expone la necesidad de construir un espacio coherente y una continuidad temporal cuando se pasa de una viñeta a otra y asegura que esta discontinuidad “consigue efectos subjetivos, temporales y narrativos” (702). También explica que “es en la disposición de lo que no se cuenta (elipsis de imagen y/o de texto) donde se configura el sentido de la historia” (705). Como conclusión, Peñalba explica que “el tiempo es [...] una ilusión que nace de un acto cognitivo que sucede en toda operación de lectura de un cómic, en la que el espacio se transforma en tiempo y el barrido de la mirada por la página en tiempo narrativo” (708).

⁹ Sobre la secuencialidad se hablará un poco más en el apartado 3.1, en lo tocante al proceso de lectura.

En relación al aspecto teórico, Manuel Barrero puntualiza la ausencia de herramientas específicas para un adecuado acercamiento teórico del cómic. Echa en falta la existencia “de una teoría unificada que nos permita, primero, aclarar su cualidad como medio de comunicación, segundo, su dimensión narrativa en comparación con otros medios (literatura, ilustración, teatro, fotografía, cinematografía), y tercero, concretar los elementos estructurales e inmanentes que dan lugar a su forma y le confieren su sustancia”. Propone como punto de partida la lingüística para analizar el cómic, pues su unidad básica es el signo, aspecto que comparten todos los medios de comunicación.

A partir de esto, Barrero ofrece una definición de narrar: “referir lingüística o visualmente una sucesión de hechos en un marco temporal, obteniendo como resultado una transformación de la situación de partida”. Desde la semiótica, una narración se puede realizar con cualquier tipo de signos, pero desde la narratología éstos deben ser lingüísticos y estar en una secuencia narrativa. Por eso Barrero explica que el lenguaje verboicónico del cómic permite un acercamiento narrativo ya que se plantea como un mensaje comunicativo, por lo tanto, narrativo.

Además, como lo hace Hernández Ranz en su artículo, Barrero propone partir también de las nociones de la teoría literaria de los formalistas respecto a la narración y separa entre trama (argumento, sucesos) y fábula (el desarrollo secuencial, cómo se cuenta la trama). Esta división permite analizar todo relato independientemente de un medio y su lenguaje específico. Por último, menciona la necesidad de un modelo interpretativo abstracto para comprender mejor el desarrollo narrativo del cómic; es decir, prescindir de elementos formales, estructurales y de contenido, “para así entender mejor la generación de relatos sobre la base de la expresión y sus componentes sustanciales” (Barrero).

Sin duda parece predominar la consideración del cómic como un medio narrativo. No obstante, Álvaro Pons, en su trabajo “Poesía Gráfica. Cuando La Expresión Gráfica No Necesita Ser Narrativa”, sostiene una postura diferente respecto al cómic y lo narrativo: “La poesía gráfica aparece como un género nacido de las exploraciones que el noveno arte hace de la abstracción y la no narratividad”. Pons identifica que casi todos los intentos de definir el cómic giran en torno a la idea de la narratividad, de la secuencialidad; pero a lo largo de la historia del cómic hay varios ejemplos en los cuales no hay rastros de narratividad. Para esto, saca a colación el concepto de ‘solidaridad icónica’ de Groensteen, el cual aborda la fuerza del cómic a partir de las interrelaciones entre las imágenes. Con base en ese concepto, cabe analizar todo tipo de cómic a partir del tipo de correlación existente entre las imágenes, incluso la abstracción. Así, “La poesía gráfica nace de forma natural de la propia esencia compositiva y sinestésica de la historieta, que puede producir y sugerir diferentes emociones y sensaciones, desde las auditivas a las cromáticas” (Pons).

Sobre el proceso de lectura que implica la poesía gráfica, comenta que hay una intención de ruptura con el patrón tradicional en orden de Z (de izquierda a derecha y de arriba a abajo). Con esta ruptura, “establece otras normas internas de lectura que acercan al cómic a las propuestas de otras formas creativas poéticas que buscan la interrelación de la palabra con las composiciones visuales, como la poesía caligramática” (Pons). En estos poemas, Pons determina dos niveles: el de la lectura y el de la identificación de patrones visuales. En la poesía caligramática “la poesía deja el ámbito de la literatura para cuestionarse y pedir espacio dentro de las artes visuales” (Pons).

Por lo anterior, Pons sugiere que para la aproximación a la poesía gráfica “no es necesario un cambio radical, sino una aproximación diferente”; es decir que los elementos ya presentes en el cómic permiten la representación de poesía en imágenes y también

pueden manifestar abstracción. Explica que aunque la abstracción no sea sinónimo de poesía, la pérdida de la narratividad constituye “un paso necesario para poder desarrollar el potencial poético del cómic”. Con la abstracción, cobra mayor protagonismo la forma que el contenido y requiere más atención y labor interpretativa por parte del lector.

Al final del artículo, Pons agrega que “En la Poesía Gráfica, el dibujo y el texto no se diferencian, forman parte de un todo [...] que define ritmos visuales aprovechando al máximo el lenguaje del cómic, desde el simbolismo a la creación de sensaciones sinestésicas, desde la cromaticidad a la tipografía, desde la composición de la página a la elección del trazo”. En este sentido, identifica en la poesía gráfica esa igualdad constitutiva por la que aboga Manuel Barrero en su propuesta teórica de los historietemas, la cual revisaremos en el siguiente capítulo (aunque Barrero no desliga el cómic de la narración).

En la misma línea de cuestionar lo narrativo como algo inherente al cómic, Jesús Gisbert, en “Gráfica Poética, Poesía Gráfica”, propone un acercamiento a la ‘poética’ como sustantivo, a la ‘gráfica poética’ como adjetivo y de la ‘poesía gráfica’. Define la poesía como “una abstracción resultante de lo que en ocasiones hay, esto es, una resultante de la serie de expresiones y experiencias poéticas realmente dadas” (Gisbert). Considera la necesidad del lenguaje como medio de expresión de la poesía, pues ésta es una función del lenguaje. El artífice moldea la forma del lenguaje mediante una técnica. Cada arte, entonces, es capaz de expresar el “fenómeno poético”. Este fenómeno poético no atiende tanto a la forma, es decir, en el lenguaje verbal no importa tanto la distinción entre verso y prosa, sino entre prosa y poesía.

Al hablar de la poética de la historieta como aproximación teórico-descriptiva, se centra en el aspecto semiótico, por lo que lo trataremos en el próximo capítulo. Gisbert identifica la narratividad como algo propio de la historieta, “inherente a este medio, en

virtud de su secuencialidad constitutiva y constituyente”. Por otra parte, con base en lo propuesto por Jakobson, determina la función poética del lenguaje cuando éste atiende más a la forma, con lo que favorece una percepción estética del mismo. De esta manera,

en el cómic, [la función poética] consiste en señalar el realce de la palabra en cuanto palabra, o de la imagen en cuanto imagen, o del trenzado gráfico, en fin, en cuanto trenzado gráfico. Algo así como cuando el autor se distancia de su historia y consigue implicar al lector en un segundo grado de lectura que lo sumerge en un espacio mítico, fuera de la sucesión temporal, con el que se produce acaso una comunión siquiera momentánea (Gisbert).

Esto último del espacio mítico, fuera de la sucesión temporal, tiene concordancia con lo que menciona Álvaro Pons sobre la posibilidad de prescindir de la sucesión temporal narrativa que se le adjudica normalmente al cómic.

De lo anterior, destaca el impacto emotivo y cierta inagotabilidad significativa como otros rasgos característicos de la experiencia poética. Para que ésta se produzca es necesaria no sólo la participación del lector, sino la técnica aplicada por el/la artista para facilitar el efecto deseado. Por último, recalca que la gráfica poética no se trata de una magnitud cuantitativa, sino cualitativa. Además, “Cualquier historieta es susceptible de suscitar experiencias poéticas en el lector / contemplador” (Gisbert).

Por último, la interacción entre poesía y cómic se centra en dos principales ejes: en la búsqueda de aproximaciones no narrativas (que Gisbert identifica con la Comics Poetry anglosajona) y la poesía gráfica, que consiste en la adaptación al medio del cómic de poesía literaria, es decir, “la recreación de poemas mediante viñetas o lenguaje gráfico”. Comenta que la terminología es un problema, pues surgen nuevos términos, como poémic, líricomic, versoñetas. Gisbert concluye con lo siguiente:

La naturaleza bifronte del lenguaje gráfico implica que el cómic ocupa un lugar liminar entre las artes plásticas y las artes poéticas y narrativas. El cómic es un medio de comunicación y expresión, como la literatura. Su característica lingüística —semiótica— es proclive a incluir la poesía, el fenómeno poético, en su seno. Es un fenómeno transversal, no circunscrito a ningún género en particular, aunque sí a una cierta gráfica poética. [...]En

cualquiera de las modalidades del lenguaje gráfico, lo que prevalece siempre, de un modo u otro, es el cómic. [...]Prevalece el medio, abarcador del mensaje.

En este capítulo hemos visto cómo gran parte de la crítica considera el aspecto narrativo casi inherente al cómic, lo que funge como argumento en algunos autores para emparentarlo a la literatura. No obstante, ni toda la literatura es narrativa, ni todos los cómics lo son. Pons y Gisbert son de los únicos autores en considerarlo y en sus artículos podemos comprender por qué: esta perspectiva teórica es poco reciente en español, mientras que en la lengua inglesa ya se ha desarrollado mucho más. Todos los teóricos a los cuales refiere Pons sobre la relación entre cómic y poesía son ingleses. En este sentido falta mucha investigación en torno a estas problemáticas y las posibilidades analíticas que abre.

Por otra parte, cabe resaltar la gran atención prestada a la temporalidad en el cómic por encima de otros elementos narratológicos. Esta importancia a la temporalidad tiene que ver con el antecedente de una idea de narratividad, pues al haber narración debe haber sucesión de momentos. A este respecto, la idea de narración en una sola viñeta resulta enriquecedora y aporta una nueva visión sobre la viñeta, pues con ello se cuestiona la idea muy difundida de que es la unidad mínima del cómic, así como la noción de secuencialidad, lo que permite considerar también la simultaneidad.

Capítulo 3. El lenguaje del cómic: palabra e imagen

3.1. Lectura e interpretación del cómic

El lenguaje del cómic no se reduce únicamente a las palabras, al lenguaje verbal; no se trata de palabras ilustradas, sino que palabra e imagen se articulan en conjunto para expresar un contenido. Ante esta cuestión, es frecuente la pregunta de cómo se lee un cómic y en qué difiere esta lectura a la lectura de un texto únicamente verbal. De esta manera, la lectura es un proceso interpretativo que requiere que el lector comprenda e identifique las particularidades del sistema semiótico al cual se enfrenta. Para lo cual deben revisarse las unidades que conforman el lenguaje del cómic.

Jesús Gisbert aborda la poética de la historieta, entendida como un acercamiento teórico para explicar el medio. Aunque destaca la independencia del cómic como medio y la particularidad dual de su lenguaje, señala que no es exclusiva de éste. Si atendemos al plano general, se encuentra en toda representación, pues “Todo signo, en efecto, es también una unidad de naturaleza dual, puesto que se compone de dos caras inseparables, significante y significado” (Gisbert).

En contraste, Altarriba, en “Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta”, menciona lo siguiente sobre la escritura:

Nuestra voluntad inscriptiva cuajó primero en imágenes. Es más, la escritura obedeció a este mismo planteamiento mimético y se presentó cuneiforme, jeroglífica, ideogramática, en cualquier caso figurada [...]; contar historias en imágenes ha sido la primera y principal manera de dejar constancia de nuestra experiencia o de nuestros deseos, en cualquier caso de ese indicio básico de humanidad que es nuestra capacidad de representación simbólica (12).

Así, cuestionada la noción de la escritura como algo verbal, se configura la noción de lectura y se abre a más códigos que el meramente verbal. En relación a lo semiótico y su función narrativa, Altarriba explica que “En un único espacio figurativo o en varios se

constituye [...] un *contiguuum*, una especie de contigüidad cronificada en la que los valores plásticos se mezclan indiscerniblemente con los narrativos” (12).

En la misma línea de lectura, Mihaela Radulescu Barrio de Mendoza, en su artículo “Interacción texto-imagen en la narrativa gráfica”, propone algunas maneras en que se relacionan la imagen y el texto. Sostiene una doble intertextualidad que ocurre en la lectura, “entre el texto y la imagen, y entre el conjunto discursivo compuesto por el texto y la imagen, por un lado, y la cultura por el otro” (92). Después, Barrio de Mendoza propone la configuración particular del proceso de lectura en el cómic: “ante la interacción entre el texto verbal y el texto icónico plástico, el lector ingresa en un intertexto, cuya semántica emerge de la puesta en escena de un diálogo entre los dos sistemas de signos que propone al lector un espacio nuevo, un intersticio, para su propio acto de lectura” (93).

En relación con la lectura del cómic, María Jesús Velduque Ballarín aporta argumentos en su investigación “El arte del cómic”. Menciona que las personas suelen considerar que la lectura del cómic no requiere esfuerzo porque la información viene dada de manera visual, pero “sería un error pensar que solo es necesario aprender a leer el lenguaje escrito y que el icónico vierte de forma directa su contenido en el observador” (Velduque 2). En realidad la alfabetización es un proceso relativamente rápido, pero aprender a leer imágenes es un proceso constante que debe adaptarse y replantearse con base en los diferentes códigos (2). El problema es que tiende a ser “un aprendizaje inconsciente, por lo que tendemos a considerar inmediatos mensajes icónicos que en realidad exigen un sofisticado proceso de decodificación basado en el conocimiento previo de unas claves de interpretación a menudo complejas” (2).

Propone que en el cómic hay varios niveles de lectura: 1) lectura del texto verbal; 2) interpretación del orden de las imágenes y textos, que en la secuencia narrativa se

entrelazan en viñetas, entre las cuales hay elipsis espaciotemporales; 3) interpretación de los signos que establecen la relación texto-imagen; 4) lectura de las imágenes como unidades semióticas (3). Esto guarda relación con lo que menciona Barrio de Mendoza sobre la intertextualidad texto-imagen: deben accionarse varios procesos de descodificación e interpretación para una adecuada lectura en todos los niveles.

Por su parte, Peñalba García critica la idea de definir al cómic como un arte secuencial ya que esto no siempre es así. Pone como ejemplo una lámina de Frank King donde un plano general está segmentado en varias viñetas, al interior de las cuales diferentes personajes dialogan y diferentes acciones tienen lugar. Explica que esta macroviñeta no tiene una secuencia fija, no hay linealidad y la transición entre viñetas no es el motor de la narratividad: “no existe una conexión cronológica entre las viñetas, sino una condensación temporal en un presente marcado por la dinamicidad de las acciones representadas” (Peñalba 705). Se genera un “efecto polifónico a partir de una serie de microhistorias” (707). Se rompe la lectura sintagmática-lineal-cronológica del espacio representado; ahora se trata de una lectura paradigmática-no lineal.

Relativo a los signos del lenguaje del cómic, Liber Cuñarro y José Enrique Finol, en “Semiótica del cómic: códigos y convenciones”, recopilan los principales códigos y convenciones del lenguaje del cómic. Explican los globos de texto y las didascalias, las convenciones iconográficas (metáfora visual, onomatopeya y viñetas), la generación de movimiento, el lenguaje corporal, el plano o encuadre dentro del panel del cómic, la perspectiva, la diagramación (hilar el hilo discursivo del cómic a través del código icónico), el código cromático, la dimensión narrativa (personajes, narrador) y los monólogos.

Cuñarro y Finol recuerdan la arbitrariedad del signo y su polifonía para hablar de los tres mensajes que les asigna Barthes a las imágenes (el lingüístico, el denotado y el

connotado), lo cual viene al caso por las posibilidades interpretativas que abre el cómic por su cualidad léxico-pictórica. Sugieren que la conexión entre el cómic y la literatura radica en que el lenguaje del cómic suele consistir en la mezcla de códigos lingüísticos e icónicos, así como en el aspecto narrativo de ambos medios. Así, si se considera la postura semiótica, podrá aplicarse una mirada particularizada a la manera lingüístico-icónica que tiene el cómic para narrar. Como menciona Baile López:

dada la dialéctica entre texto e imagen que se suele establecer en el primero, sería conveniente acudir a modelos analíticos no estrictamente literarios ni tampoco de exclusivamente pictóricos sino vías de aproximación híbridas que aborden esta combinatoria, metodologías que, a su vez, pueden derivar hacia un extremo u otro en función de lo que se pretenda estudiar específicamente (241).

Del mismo modo, complementando el trabajo de Cuñarro y Finol, Velduque Ballarín también aborda las convenciones semióticas del cómic. Define como lenguaje “las formas y maneras convencionales por las cuales un determinado género narrativo se expresa” (Velduque 3). Identifica los siguientes elementos formales del lenguaje del cómic, cada uno de los cuales tiene información narrativa significativa: 1) la viñeta, unidad narrativa del cómic, con tiempo y espacio definidos, la cual puede adoptar varias formas; 2) las líneas demarcatorias que marcan estos límites; 3) los globos/bocadillos, en los cuales se insertan los diálogos o pensamientos de los personajes; 4) las cartelas, entendidas como una voz en *off* de un narrador, normalmente en 3ª persona; 5) onomatopeyas; 6) líneas cinéticas, las cuales tienen la función de “sugerir el movimiento de los personajes, aportando dinamismo a las imágenes” (Velduque 9); 7) signos de apoyo a las expresiones de los personajes, como gotas de sudor; 8) metáforas visuales, utilizado normalmente en comics humorísticos, sirven “para expresar ideas mediante imágenes de carácter simbólico” (9),

por ejemplo, ovejas saltando una valla para dormir; y 9) asincronía narrativa, la cual “consiste en situar al personaje en dos situaciones distintas al mismo tiempo” (9).

También habla de los encuadres/planos del cómic y de la angulación/los puntos de vista; ambos términos, relacionados con el lenguaje del cine, dan cuenta de la información proporcionada en cada viñeta acerca del entorno ficcional de los personajes. Por último, menciona la importancia de los elementos compositivos (profundidad) logrados con el uso de las luces, las sombras (lo que potenciará también los colores) y la perspectiva (11).

La tipografía es otro elemento gráfico al interior del cómic. Olivares Gonzáles comenta brevemente que “aporta significado al texto por medio de su forma, dimensionalidad, color, tamaño de las letras, entre otros recursos” (29). Por su parte, Octavio Beares, en su artículo “Propiedades narrativas de la letra en el cómic”, determina la importancia de la tipografía como unidad narrativa visual significativa:

La letra escrita posee una capacidad funcional así como una cualidad expresiva y narrativa en atención a su trazo caligráfico. [...] Se puede, en este sentido, aplicar un empleo puntual de ardides de dibujo sometiendo la grafía a un cambio, dentro de un contexto, en un determinado momento de la narración. O bien optar por una determinada caligrafía, general, invariable, que ofrece aspectos descriptivos, define el tono de la historia o el carácter de un personaje en toda la obra. Y lo hace visualmente (32).

Peñalba García explica que los elementos del lenguaje del cómic son “una invitación a que el lector (en calidad de co-grafiador) no solo interprete adecuadamente los mecanismos semióticos empleados por el autor, sino que comprenda las implicaciones de la elección de un estilo determinado, entre un abanico de opciones, como una decisión autorial que aporta información semántica a la acción representada”.

Por su parte, en el ámbito teórico, Manuel Barrero propone un nuevo modelo interpretativo del cómic basado en la teoría de Hjelmslev. Barrero define un signo como “algo que significa una cosa en ausencia de ella y que, además, sufre una transformación

dependiente de los procesos de interpretación por parte del receptor”. Analiza los signos del comic y les da una especificidad frente a otros medios como el cine, la literatura, teatro, fotografía e ilustración. Entonces, los signos del cómic son trazos gráficos y texto; los significantes emitidos, “representaciones de figuras, situaciones y palabras escritas”; y los significados percibidos, ficción de cualquier tipo y género.

Luego explica un postulado teórico de Hjelmslev: “un signo tiene una función a la que están asociados dos elementos: el contenido y la expresión, divididos ambos en forma y sustancia; la forma sería la parte técnica, funcional, física, y la sustancia sería la parte conceptual” (Barrero). Hjelmslev también introduce la noción de la connotación, con lo cual, “cuando un sujeto percibe algo se pone en marcha un proceso cognitivo que convierte lo percibido en datos con significado, sin necesidad de ser previamente traducido a una "sustancia" fonética o en un objeto perceptual concretos” (Barrero). Así, según Barrero, ya no es necesario emparentar al cómic con la literatura ni con lo pictográfico. Lo necesario para interpretar un signo es contextualizarlo y atender a lo que connota.

Después, rescata de Gubern su idea de unidad mínima del cómic, el iconema. Sin embargo, critica la clasificación que propone Gubern porque considera a la viñeta como unidad mínima: “no es una sistematización semiológica clara del medio, porque los iconemas no articulan mensaje alguno, porque el resto de “unidades” deberían ser estudiadas en planos diferentes y porque las viñetas pueden descomponerse en unidades sintagmáticas menores” (Barrero). Así, considera las nociones de Hjelmslev y la interdependencia entre expresión y contenido en cualquier signo. La forma es algo constante, sintagmático; la sustancia, variable, paradigmático. Posteriormente analiza una supuesta viñeta con base en los cuatro ejes que derivan:

Forma de la expresión: Que es el conjunto organizado de signos concretos regulados bajo su propio código [...].Sustancia de la expresión: Materialidad o composición de esos signos, fonética, gráfica o cinética [...].Forma del contenido: Aspecto paradigmático del signo en su conjunto, la forma u orden adoptados tras elección del autor [...].Sustancia del contenido: Conceptos, ideas o emociones que se pretenden transmitir, tras la elección perceptiva y la reconstrucción cognitiva del mensaje que ha efectuado el espectador (Barrero).

Con base en lo anterior, Barrero hace notar que aunque la forma y sustancia del contenido puedan presentarse de manera semejante en otros medios, la forma y sustancia de la expresión son únicos para cada medio. Así, como ya vimos en el primer capítulo, hace notar de esta manera la independencia expresiva del cómic como un medio autónomo con su propia y particular manera de comunicar.

A continuación, se pregunta por los límites de las unidades narrativas de los cómics y cómo aislarlas. Explica con otras palabras lo que menciona Peñalba en su ejemplo final sobre la lámina de Frank King: “Las viñetas, son sintagmáticas dentro de una secuencia y paradigmas de la articulación de la narración historietística, pero pueden a su vez contener sintagmas y paradigmas en su seno, dentro del recuadro que las confina” (Barrero). Posteriormente distingue entre ‘borde’ y ‘contorno’: el primero es un trazo material, dibujado, mientras que el segundo se trata de un trazo inmaterial; así, una viñeta rebordeada, puede contener muchas viñetas contorneadas. Tras estos planteamientos, Barrero ofrece una definición fragmentada de ‘historieta’ que quedaría algo así: obras dibujadas con imágenes fijas que contienen elementos verboicónicos articulados entre sí con el propósito de emitir una narración autónoma, sea del género que sea (Barrero). Con esta definición, la extensión pasa a segundo plano, así como el género y se resalta la especificidad híbrida del medio por su lenguaje verboicónico.

Al igual que Peñalba, Barrero aboga por la secuencialidad para que pueda darse la narración en el cómic y en detrimento de la obligatoriedad de la yuxtaposición de viñetas

separadas, pues como ya mencionamos, en una misma viñeta puede darse una lectura paradigmática, la viñeta bordeada puede contener viñetas contorneadas. Barrero considera necesario, para comprender el desarrollo narrativo del cómic,

formular un modelo de interpretación mediante conceptos abstractos, antes que uno que se fundamente en casos particulares. Uno que prescinda de la sujeción a las formas y a los contenidos, y también a las estructuras formales (los formatos de edición y publicación, muchas veces caprichosos o fruto de mutilaciones), para así entender mejor la generación de relatos sobre la base de la expresión y sus componentes sustanciales (Barrero).

Para su teoría hermenéutica, los conceptos de ‘plana’ e ‘historietema’ son esenciales. La ‘plana’ se trata de una superficie teórica ideal en la cual el autor plasma y organiza el cómic como relato, sin atender a su formato de publicación original. No debe considerarse “como soporte, sino como espacio ideal sobre el que se distribuyen las representaciones de un universo diegético” (Barrero). Con esta premisa, no atiende al formato de publicación para analizar la narratividad del cómic, sino que se centra en las unidades significativas al interior del mismo. La introducción de este término es una solución teórica a la dificultad que menciona Peñalba sobre la importancia del formato de publicación en la regulación de la forma y condicionamiento del lenguaje.

Con el afán de no recurrir a una unidad mínima específica, Barrero opta por una unidad extralingüística para dar cuenta de las relaciones entre expresión y contenido. De manera homóloga al iconema, introduce el término ‘historietema’: “cada signo o grupos de signos de la historieta que son aprehendidos de una sola vez por el lector en función de su relación sintagmática con otros y que confieren una unidad de sentido o paradigmática al relato. El historietema vendría a ser la unidad de significado de una historieta tal y como va siendo interpretada”. En este concepto confluyen los historietemas textuales e icónicos, entre los cuales no hay diferencia objetiva en el plano abstracto de su función como unidad mínima para la narrativa del cómic. Los historietemas son entonces “unidades con

significado en la articulación del relato [...] (viñetas, personajes, máscaras o disfraces, cartelas, globos con textos, onomatopeyas, etc.)” (Barrero).

Luego, distingue también los metahistorietemas, aquellos glosemas que actúan como nexo entre historietemas; por ejemplo: cineticonemas, bordes de viñetas, ideogramas o viñetas. Así mismo, a los historietemas que contienen más de un historietema y metahistorietema, los denomina suprahistorietema. Por último, habla de estilemas, que marcarían rasgos distintivos de cada autor y quedarían enmarcados en los parahistoretemas.

Entonces, con estos planteamientos, para el análisis de la narrativa del cómic y de la construcción del espacio-tiempo, debe atenderse a la organización y reorganización que el lector hace de los historietemas del cómic. Finalmente, Barrero puntualiza que “Una de las claves para la comprensión de la narración en los cómics estriba en la temporalidad”; y propone analizarla ya no desde la viñeta como unidad narrativa mínima, sino desde estos historietemas. Peñalba, como vimos, aunque no use esta terminología, sí repiensa la temporalidad en el cómic y atiende a estos rasgos mínimos contenidos en la viñeta para la construcción del tiempo. En las conclusiones, resume brevemente lo siguiente:

En el hecho narrativo, consideramos que la viñeta no es la unidad mínima de tiempo o de espacio o de relato, el globo de texto no es la unidad de expresión o proposición, ni la página es la unidad de lectura o el desglose narrativo. Postulamos que los mínimos elementos con significado podrían ser los historietemas. [...]. Estos elementos se organizan en la plana sin sujeción a formas, formatos o manipulaciones editoriales. [...] evidenciando que lo relevante de la historieta no reside en la morfología o el tamaño visible de una obra o su contenido expreso sino en el conjunto de relaciones que se producen entre sus elementos integrantes (Barrero).

También podemos encontrar una propuesta teórica para analizar el cómic que surge de la ausencia de una al momento de realizar una adaptación de textos literarios, en el trabajo “Adaptación de textos literarios a literatura dibujada. El historietista como traductor”, de Laura Valentina Álvarez Peña. Explica que el lenguaje narrativo visual del

cómic es un sistema semiótico indivisible “en el que se evalúan unidades de sentido que contienen texto y/o/ imagen, a las que no se pueden limitar al valor unitario de una viñeta, sino que estas unidades pueden estar formadas por secuencias de viñetas, páginas consecutivas e, incluso, un libro.” (38). Para explicarlo, presenta un esquema con las unidades semióticas del sistema semiótico indivisible: imágenes únicas o solas; secuencia de imágenes; imágenes con algo de texto; textos únicos o solos; e imágenes dominadas por el texto. Álvarez argumenta que “Dentro de cada una de estas unidades de sentido hay combinaciones posibles que conforman una estructura narrativa” (39).

A continuación, propone un modelo tipológico con tres valores de recursividad: premisa conjuntiva (regular e irregular), carga narrativa (mimética y dislocada) y función dialógica (función dialógica). Comienza con la premisa conjuntiva: este término remite a la función de la palabra y de la imagen. Cuando es regular, “las funciones de los elementos que la componen se comportan de la misma manera a como se comportan por separado” (Álvarez Peña 40), es decir, el texto tiene la carga narrativa y la imagen sólo lo ilustra. Cuando es irregular, cada elemento puede no realizar lo que su origen indica, por lo que la imagen, por ejemplo, puede narrar. Luego explica la carga narrativa: hace referencia a cuál de los dos elementos (palabra o imagen) tiene más peso en la formación de sentido, en la construcción de significado. Es regular o mimética cuando la imagen hace mimesis del texto; es irregular o dislocada cuando la imagen cuenta más de lo que hacen las palabras (40). Por último, la Función dialógica: ésta tiene que ver con la interdependencia. Es regular cuando la imagen y el texto convergen en lo mismo, se da un valor de redundancia. En cambio, es irregular si la dependencia entre ambos es arbitraria y no dicen o refieren a lo mismo imagen y texto (40). Considera que esta distinción entre una forma regular y una

irregular del lenguaje, “logra que nos podamos desentender de hablar del texto bajo categorías literarias y de la imagen bajo categorías estéticas” (Álvarez Peña 41).

En este apartado vimos diferentes posturas frente a la lectura del cómic: desde las que la consideran más fácil e inmediata que la lectura de literatura, hasta las que argumentan una dificultad interpretativa por la innovación constante de los elementos del lenguaje del cómic. La noción de texto también se actualiza, pues si centramos la atención en el proceso que implica para el lector enfrentarse a un texto, no importa si son palabras o imágenes, lo relevante es el acto de descodificar. Por ello es importante conocer el sistema semiótico que se pretende leer-interpretar, para lo cual son valiosos los trabajos sintéticos de Velduque Ballarín y Cuñarro y Finol. Por último, como ya vimos, suele predominar lo narrativo cuando se habla de cómic, por lo tanto también está presente cuando se trata el proceso de lectura. Manuel Barrero ofrece un enriquecedor método de interpretación de cómics, con un lenguaje propio y unificado que le da independencia como medio y atiende a la multiplicidad de elementos constitutivos del mismo, sin darle mayor importancia a ninguno con el uso de términos que no emparentan sus elementos con otras manifestaciones artísticas. Me parece importante señalar que, aunque Barrero plantee su propuesta desde lo narrativo, sus unidades de análisis y la propuesta de interacción entre las mismas es extensible a los elementos no-narrativos del cómic, por lo que termina siendo una gran propuesta terminológica y semiótica¹⁰.

¹⁰ Encontré dos trabajos interesantes que utilizan la semiótica para su análisis:

Primero: *Análisis semiológico del cómic X-men (Hombres X) como portador de ideología: un reflejo de la realidad social* de Salvador Ríos Hidalgo, donde se propone identificar y explicar a través de qué elementos visuales y estructura narrativa se transmite la ideología de los *X-men* al lector, así como su relación con la realidad extratextual.

Segundo: *Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico* de Susana Arroyo Arredondo, donde analiza qué aporta el cómic al género autobiográfico en contraste a la literatura, para lo cual revisa cómo la narrativa gráfico-textual del cómic configura la imagen autobiográfica de una manera particular y diferenciada de la literatura.

3.2. Otras aproximaciones de estudio entre el cómic y la literatura.

Finalmente, hay algunos trabajos que no se ajustan a las líneas temáticas planteadas anteriormente, ni a la línea didáctica o a la de adaptación (dejadas fuera de este trabajo), pero que plantean otra perspectiva de la relación entre literatura y cómic. Hay dos trabajos relacionados con la intertextualidad y la paratextualidad de Genette, uno sobre la traducción de cómics de una lengua a otra y uno que propone un análisis del cómic con base en algunas propuestas filosóficas.

El primer trabajo de esta índole es el de Canyssà, “La literatura en los cómics de Jaques Tardi: la novela como partitura y modelo artístico”. En su análisis sobre la obra de Jaques Tardi ofrece un acercamiento interesante entre cómic y literatura, que aunque sea muy evidente ha sido poco tratado; se trata de la intertextualidad a partir de las citas. En este tipo de análisis deben considerarse las posibilidades de referencias intratextuales e intertextuales; además Canyssà nos recuerda que la cita “arrastra en ella el significado de la obra original y permite al lector disponer de nuevas claves interpretativas”. Distingue primero entre citas directas e indirectas. Entre las primeras encuentra de dos tipos: la cita gráfica y la cita textual. La cita gráfica directa puede ser interna (cuando se reproduce una viñeta anterior en la misma obra) o externa (cuando remite a otra obra); mientras que la cita textual se refiere a la inserción de un fragmento textual de otra obra, ya sea un libro, un cómic, etc.... Por otra parte, están las citas literarias indirectas, que se pueden manifestar de muchas formas; por ejemplo, por la caracterización de un personaje, por la aparición de elementos destacables de un personaje, y por los nombres de la obra, de lugares o de personajes. De manera gráfica, las citas indirectas pueden aparecer como imitación del

estilo gráfico de otro artista; si lo relacionamos con la literatura, podría ser el estilo de ciertos grabados que acompañan a una obra.

También desde una perspectiva parecida a la de Canyssa, Martín Felipe Castagnet, en su tesina “All Along the Watchmen: elementos paratextuales en la novela gráfica de Moore-Gibbons”, analiza los paratextos de *Watchmen* con base en la teoría de Genette. Tras revisar brevemente las cuestiones de los géneros y establecer una distinción entre cómic y novela gráfica, Castagnet revisa aquellos géneros que confluyen en *Watchmen*: de superhéroes, la ciencia ficción, el contrafáctico, el apocalíptico y el policial. En el segundo capítulo explica y describe los elementos paratextuales que va a analizar: indicadores de autor, derechos de autoría, cubiertas, portadas, títulos, epígrafes y documentos suplementarios. En el tercer capítulo realiza el análisis. Es interesante resaltar que el análisis paratextual debe realizar en algún momento un análisis intertextual, pues en cada cómic hay epígrafes de novelas, canciones o referencias bíblicas. Finalmente, en las conclusiones, aunque al comienzo rechaza la noción del cómic como un género (6), particularmente a *Watchmen* le da una cualidad literaria, principalmente derivada de estas referencias intertextuales: “El uso de epígrafes de autores de prestigio acentúa la condición literaria de *Watchmen*, tanto provenientes de obras literarias, filosofía y de la música (Castagnet 71).

Con una mirada fresca a estos estudios, Ponce Márquez explica algunas de las principales dificultades que surgen para realizar la traducción de un cómic de una lengua a otra, en su trabajo “El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico...”. Aunque pueda parecer un tema completamente alejado de la literatura o incluso a lo gráfico del cómic, Ponce Márquez deja claro que es imposible separar el texto verbal del icónico, pues se encuentran en constante interacción: “Las imágenes y el texto se

complementan, al igual que sucede en el cine, de tal forma que no se pueden separar ni dar más importancia a un elemento o a otro” (133). Así, señala que para realizar la traducción de un cómic es importante atender a sus tres principales características: su aspecto narrativo; la interacción entre lo verbal y lo icónico; y su función lúdica (133-134). De esta manera, “el traductor de cómics debe ser consciente del tipo de texto con el [que] se está enfrentando y de las características innatas a él, tales como la interrelación texto/imagen, los posibles cambios que se pueden producir dependiendo de las limitaciones de formato que éstos presentan [...]” (Ponce Márquez 135). En síntesis, Ponce Márquez propone una postura semiótica, como plantea Barrio de Mendoza, de intertextualidad texto-imagen.

Rafael Carrión Arias plantea otra posibilidad de acercamiento teórico con el uso de nociones filosóficas como lo es la genealogía nietzscheana o la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt. En su trabajo “Los Comic Studies y la hermenéutica literaria: elementos para una genealogía críticomaterial a partir del género superheróico”, Carrión Arias primero revisa de manera general las tendencias de estudio del cómic; luego explica algunos acercamientos interpretativos particularmente al cómic de superhéroes; y finalmente postula una propuesta metodológica hermenéutica del cómic.

Destaca la dispersión de las aproximaciones teóricas al cómic, pero a partir de lo propuesto por Lanzendörfer y Köhler, distingue tres vertientes: la formalista (atender a los códigos y mecanismos internos del cómic), la culturalista (estudiar el cómic en relación con su contexto histórico, social y cultural), y una que busca integrar las dos anteriores. Luego añade una tendencia historicista, que adquiere un sentido cronológico. Después menciona la ausencia de estudios hermenéuticos: “un acercamiento que no solo interprete sino que [...] piense de forma consciente qué hace cuando interpreta. Una reflexión capacitada, además,

para prever y abordar futuras variaciones (formales, materiales) en la incesante y apasionante evolución del medio” (274).

Luego, en el segundo apartado revisa el acercamiento al cómic de superhéroes desde varios enfoques teóricos, como la teoría de Joseph Campbell sobre el “monomito” o “el viaje del héroe”. Los cuestiona y rebate algunas de sus problemáticas. En el último apartado, propone su metodología, la cual llama “genealogía crítico-material”. Explica que la palabra “crítico” tiene una doble procedencia: de la tradición ilustrada frankfurtiana y como “un método “crítico” por cuanto asume el principio kantiano de una crítica [...] como estudio de las *condiciones de posibilidad* de la obra en cuestión. Esto implica [...] una historización de la obra, es decir, un análisis dentro del contexto histórico-material en que se genera” (Carrión 288). Este acercamiento, según Carrión, “Respetar una de las máximas más requeridas de la tradición hermenéutica” (289), pues pretende darle una atención equivalente tanto al contexto de la obra como a “*la letra*”, a su particularidad, lo “material” en “crítico-material”.

Por último, explica la genealogía, técnica “descubierta por Nietzsche para la ciencia literaria” (Carrión 289). La sintetiza de la siguiente manera:

...el método genealógico atiende a la dialéctica interna de la obra no desde una diacronía lineal, sino desde la confrontación de líneas de intereses divergentes que en un momento determinado producen su “emergencia” o “surgimiento” (Entstehung). El método genealógico es un método de investigación histórica (289).

La obra de arte –y el comic book de superhéroes para nuestro interés– tienen la forma que presentan no por “ser” sino por “acontecer”, es decir, por devenir en el tiempo de acuerdo a un canon en constante evolución. La idea del “sentido fluido” es por eso una disposición muy apropiada para nuestros fines, pues solo atendiendo a la fluidez del presente, podremos dar cuenta de las razones de la obra como destino no necesariamente buscado, pero siempre encontrado, así como de la refracción que se produce cuando el autor las convierte en materia y esta es recibida por el lector (Carrión 290).

La relación con la literatura se anticipa desde el título. Como Carrión propone, los acercamientos al cómic deben ser interdisciplinarios para atender a la hibridez del cómic, pues un análisis unidireccional, lineal, no compaginará adecuadamente. Además, recurre a la adaptación de planteamientos teóricos previos para que sean útiles y fructíferos en el análisis del cómic. De esta manera, para su propuesta hermenéutica, adapta, repiensa y reconfigura el método genealógico nietzscheano (propuesta para la “ciencia literaria”), la crítica (entendida en términos de la tradición frankfurtiana y kantiana), y *la letra*, la especificidad de la obra.

Aunque sea una pequeña muestra, los trabajos anteriores nos pueden dar una idea de las múltiples relaciones que se pueden entablar entre cómic y literatura, así como los enriquecimientos mutuos que esto permite. Los acercamientos teóricos no están terminados. Las diferencias entre cómic y literatura resaltan fácilmente, pero muchas semejanzas pueden encontrarse también; semejanzas que permitan un diálogo crítico-constructivo y nos lleven a repensar ambos medios, sus lenguajes y sus particularidades. Con ello podremos revalorar y reevaluar características en cada uno, así como sus potencialidades comunicativas y expresivas.

Conclusiones

En este trabajo me propuse trazar una actualización bibliográfica del panorama crítico en la última década en lengua española sobre las relaciones entre cómic y literatura. Como resultado se obtuvieron las cuatro líneas temáticas ya revisadas: la atribución o no del cómic a la literatura; la atribución o no de la novela gráfica a la literatura; la cuestión de lo narrativo; y la perspectiva semiótica. No obstante, pueden señalarse algunos huecos dejados por la crítica, aspectos en los cuales no profundizan o que quedan sin explicación.

En la primera línea, algunos autores todavía tienen una visión sesgada del cómic y quieren encasillarlo a la literatura o darle atribuciones literarias que no encajan plenamente al cómic. Mientras más rápido se dejen de lado estas pretensiones, otros acercamientos más fructíferos para ambos medios tendrán lugar. Situación similar aparece en la novela gráfica; la atribución literaria a este “diferente tipo de cómic” pone en segundo plano la atención al estudio interno del medio y se desvía en una etiqueta poco fructífera para su análisis. La etiqueta novela gráfica debería abordarse más como una cuestión editorial, que como una unificadora temática o de contenido en el cómic, pues finalmente no todo lo que se vende como novela gráfica representa una homogeneidad estructural o de contenido.

En lo tocante a lo narrativo, podemos decir que es el principal vacío y sesgo de los estudios en torno al cómic, pues en la mayoría hay un consenso de que es una característica *sine qua non* para definir al medio. Al final del tercer apartado constatamos que esto no es así y que las posibilidades expresivas del cómic van más allá de contar una historia narrativa. Otro vacío encontrado es la ausencia de la reflexión en torno a otros elementos como el espacio o el narrador. Esto mismo tiene repercusiones en lo teorizado sobre la

semiótica del cómic, pues se centra en el proceso interpretativo de un texto narrativo y se dejan de lado posibles particularizaciones sobre la lectura de cómics no narrativos.

Dicho lo anterior, este panorama crítico pretende servir de base para que los investigadores que quieran introducirse en este tema puedan situarse en un terreno menos ambiguo y puedan partir de la situación actual para no caer en redundancias de temas ya abordados o discutan con argumentos ya planteados por otros críticos. Este trabajo también puede ayudar a que en el futuro se vaya dejando de lado, cada vez más, la postura culturalista y predomine la perspectiva integradora, pues de otra manera seguirán produciéndose estudios fragmentados o que sólo ven el cómic como un medio marginal, sin potencial artístico o expresivo. En este sentido, espero contribuir a modificar la noción que normalmente se tiene desde la academia sobre el cómic y ampliar los horizontes de análisis para el campo literario, sin tener que subsumir el cómic a la literatura para dicho objetivo.

Asimismo, con el abanico de líneas temáticas y de autores revisados, este trabajo funciona a manera de bibliografía mínima como referencia para abordar estos temas. Igualmente, al tratarse de una actualización panorámica, puede profundizarse en la producción de un determinado autor o autora, algunos de los cuales tienen varios artículos y trabajos muy interesantes en torno al cómic; con ello se podrían ampliar las posibilidades analíticas del mismo a muchas otras áreas y enfoques. Por último, con este antecedente podrán entonces plantearse también otras ideas para analizar el cómic desde la literatura, sin establecer necesariamente un punto de comparación entre ambos medios.

Este trabajo puede ser un punto de partida para muchas otras investigaciones. Puede analizarse a profundidad cómo el formato de publicación del cómic comporta diferentes necesidades y estrategias narrativas y contrastar estos resultados con la situación también presente en la literatura, como con la literatura de cordel o la de folletín. Además, en cuanto

a la distinción entre cómic y novela gráfica, así como la atribución a la literatura de cualquiera de los dos, cabría hacer un análisis desde la estética de la recepción; así podrían resaltar particularidades si es que las hay, o argumentar a favor de una experiencia similar entre uno y otro. Tras revisar esto, también podría trazarse un estudio combinatorio entre estética de la recepción y semiótica que atienda no sólo a cómo el lector decodifica de manera distinta el cómic y la literatura, sino también otros factores como la manera en que se actualizan el horizonte de expectativas y el de experiencias, entre otros.

Relativo también al formato, sobre la extensión pueden analizarse detalladamente minificciones o microrrelatos en formato cómic/viñeta y revisar qué recursos se emplean en contraste con estos géneros en literatura. También sería enriquecedor proponer un corpus en una antología que recabe textos de varios autores, para tener un repertorio fuente del cual partir, pues actualmente no existe ningún libro catalogado como “minificciones/microrrelatos en cómic” o “microcómics”, pues gran parte de la producción de este tipo se encuentra en internet. Con esa base, un acercamiento teórico resultaría menos disperso y podrían resaltar generalidades más fácilmente.

En cuanto a lo narrativo, pueden trazarse estudios sobre la manera de caracterizar personajes o el espacio en el cómic en contraste con la literatura; atender a otros elementos narratológicos aparte del más predominante que es el tiempo. En concordancia con esto, también puede estudiarse el papel narrativo, las focalizaciones y las técnicas narrativas. Por otra parte, como ya vimos con los trabajos de Álvaro Pons y Jesús Gisbert, es necesario comenzar a pensar también en las expresiones no narrativas, pues tampoco toda la literatura lo es. De esta manera, otros trabajos pueden orientarse a la línea de la poesía gráfica, los poemas gráficos, el uso de lenguaje verbal poético en los cómics y los diferentes mecanismos de lenguaje poético aplicados a este medio; combinando, claro está, el análisis

del lenguaje verbal y gráfico. Lo mismo puede hacerse relacionado a la abstracción: recuperar un corpus de cómics que realicen abstracciones; analizar cómo interactúan en este caso palabra e imagen y cómo se lleva a cabo la abstracción en este medio en contraste con los recursos empleados en literatura.

Sobre semiótica también pueden elaborarse trabajos prácticos con la teoría presentada por varios autores. Podrían, por ejemplo, hacerse ejercicios de análisis de un cómic particular con base en el proceso de lectura que comporta la estructura del mismo y cómo estos mecanismos modifican la significación de la obra; algo cercano, aunque no igual al trabajo planteado con estética de la recepción. Lo mismo con la teoría propuesta por ejemplo por Manuel Barrero: sería interesante ver un análisis con esa terminología y revisar qué implicaciones tienen a nivel práctico, cómo modifican el acercamiento al cómic y qué redes pueden trazarse desde ahí con la literatura.

Una última propuesta es entablar diálogo entre el cómic y otras teorías o disciplinas como lo hacemos constantemente con la literatura, sin tener por ello que establecer una pertenencia del cómic a la literatura. Pueden hacerse análisis con teorías como la deconstrucción, la teoría cuir/queer, la teoría feminista, o desde lo fantástico, lo monstruoso, etc... Así, con el panorama planteado tras la investigación, puedo afirmar que la trinchera de la literatura en relación con el cómic no puede tratarse de manera tan cerrada si se pretende un análisis integral. Más allá de revisar si el cómic es o no literario, debemos centrarnos en sus capacidades y potencial expresivo como vehículo de discurso. Es decir, como un medio independiente que tiene vasos conectores con la literatura, pero que responde a niveles y métodos analíticos diferentes de los meramente literarios.

Bibliografía

- Alary, Viviane. “La literariedad iconotextual en la novela gráfica hispana: prolegómenos”. *Caracol*, núm. 15, 2018, pp. 26-51, www.revistas.usp.br/caracol/article/view/138672
- Altarriba Ordoñez, Antonio. “Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta”. *RBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 2 Extra, CLXXXVII, 2011, pp. 9-14, arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1369.
- Álvarez Peña, Laura Valentina. “Adaptación de textos literarios a literatura dibujada. El historietista como traductor”, *Estudios de Traducción*, núm. 11, 2021, pp. 33-41, doi.org/10.5209/estr.71443.
- Arroyo Arreodondo, Susana. “Formas híbridas de narrativa: reflexiones sobre el cómic autobiográfico”. *Escritura e imagen*, vol. 8, 2012, pp. 103-124, dx.doi.org/10.5209/rev_ESIM.2012.v8.40525
- Baile López, Eduardo. “Una propuesta inicial de canon para analizar la literatura desde el cómic”. *Además de la palabra. Aproximaciones interdisciplinarias a los estudios literarios*, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2019, pp. 235-246, www.cervantesvirtual.com/obra/ademas-de-la-palabra-aproximaciones-interdisciplinarias-a-los-estudios-literarios-952693/
- Ballester Redondo, Sergio. *El cómic y su valor como arte*. 2018. Universidad Complutense de Madrid, tesis de Doctorado, eprints.ucm.es/id/eprint/47463/1/T40053.pdf.
- Barrero, Manuel. “Cómic.” *Tebeósfera*, 2018. <https://www.tebeosfera.com/conceptos/comic.html#:~:text=Historieta.-,V,o%20los%20llamados%20Comic%20Almanack>
- _____. “De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta”. *Tebeósfera*, 2ª época, núm. 10, 2012, revista.tebeosfera.com/documentos/de_la_vineta_a_la_novela_grafica_un_modelo_para_la_comprension_de_la_historieta.html
- Barrio de Mendoza, Mihaela Radulescu de. “Interacción texto-imagen en la narrativa gráfica”. *Revista Arte y Diseño A&D*, núm. 3, 2014, pp. 91-98, <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/ayd/article/view/19686>
- Beares, Octavio. “Propiedades narrativas de la letra en el cómic”. *CuCo, Cuadernos De cómic*, núm. 3, 2014, pp. 25-49. doi.org/10.37536/cuco.2014.3.1329.
- Bojničanová, Renáta. “El cómic como forma específica del discurso literario: en el límite entre la literatura y el arte gráfico. Incursión a la historia y actualidad del cómic hispánico”. *Nuevas teorías, modelos y su aplicación en lingüística, literatura, traductología y didáctica en los últimos 20 años. Actas de las II Jornadas de Estudios Románicos*. Editorial Bratislava, 2011, pp. 23-36, sede.educacion.gob.es/publiventa/actas-de-las-ii-jornadas-de-estudios-romanicos-nuevas-teorias-modelos-y-su-aplicacion-en-linguistica-literatura-traductologia-y-didactica-en-los-ultimos-20-anos-bratislava-2011/ensenanza-lengua-espanola/15020.
- Caballero Contreras, Jimena Yisel. *Narratología sistémica: El caso del cómic americano Batman DC: Zero hour (1994) y Flashpoint (2011)*. 2018. Universidad Nacional

- Autónoma de México. tesis de Licenciatura, 132.248.9.195/ptd2018/noviembre/0782216/0782216.pdf.
- Campbell, Edddie. “El Manifiesto De La Novela Gráfica”. Traducido por Pepo Pérez. *Es muy de cómic*, pepoperez.blogspot.com/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html
- Canysà, Jordi. “La literatura en los comics de Jaques Tardi: la novela como partitura y modelo artístico”. *Ítaca, Revista de Filología*, núm. 10, 2012, disponible en línea en www.tebeosfera.com/documentos/la_literatura_en_los_comics_de_jacques_tardi_la_novela_como_partitura_y_modelo_artistico.html.
- Carrión Arias, Rafael. “Los Comic Studies y la hermenéutica literaria: elementos para una genealogía críticomaterial a partir del género superheróico”. *Revista de Filología Hispánica*, vol. 35, núm. 1, 2019, pp. 271-294, revistas.unav.edu/index.php/rilce/article/view/35262.
- Castagnet, Martín Felipe. *All Along the Watchmen: elementos paratextuales en la novela gráfica de Moore-Gibbons*. 2012. Universidad Nacional de la Plata. tesis de Licenciatura, sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27481/Documento_completo_.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- Celeita Zambrano, Jenny Patricia. *Novela Gráfica: La Imagen Hecha Voz En El Siglo Xxi Los Once, La Historia En Imágenes*. 2018. Universidad Santo Tomás. tesis de Maestría, repository.usta.edu.co/handle/11634/15499.
- Conde Aldana, Juan Alberto. “Del Cómic A La Novela Gráfica: Mutaciones Editoriales De La Historieta Colombiana En El Siglo XXI”. *Mitologías hoy*, vol. 20, 2019, pp. 61-77, revistes.uab.cat/mitologies/article/view/v20-conde/662-pdf-es.
- Federico González, Carlos. “Literatura e historieta. Algunas nociones fundamentales”. *Revista Grafía*, vol. 15, núm. 2, 2018, pp. 77-86, revistas.fuac.edu.co/index.php/grafia/article/view/825/736.
- Gandolfo, Amadeo. “Código y estilo: Oscar Masotta como teórico del comic”. *Revista Luthor*, vol. 3, núm. 13, 2013, pp. 16-32, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4467639>.
- _____. “Wilson/Lint: biografía, comic independiente y la cualidad literaria”. *2as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, 2013, www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/anais/2%20-%20ARTIGO%20-%20AMADEO%20GANDOLFO%20-%20HQ%20E%20LITERATURA.pdf.
- Gisbert, Jesús. “Gráfica Poética, Poesía Gráfica”. *Tebeósfera*, 3ª época, núm. 12, 2019, www.tebeosfera.com/documentos/grafica_poetica_poesia_grafica.html.
- Gómez, Dani y Rom, Josep. “La Novela Gráfica: Un Cambio De Horizonte En La Industria Del Cómic”, *Tebeósfera*, 2ª época, núm. 10, 2012, www.tebeosfera.com/documentos/la_novela_grafica_un_cambio_de_horizonte_en_la_industria_del_comic.html.
- Gómez Lara, Julián Orlando y Bonilla Moreno, Luis Caros. *Narración gráfica “La Santa”*. 2017. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. tesis de Licenciatura, repository.udistrital.edu.co/handle/11349/6305.
- Gómez Salamanca, Daniel. *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. 2013. Universitat Ramon Llull. tesis de Doctorado, www.tdx.cat/handle/10803/117214.

- Hernández Ranz, Olalla. “Grande y gruesa pequeña literatura”. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, vol. 5, núm. 1, 2012, pp. 39-59, revistas.uab.cat/jtl3/article/view/v5-n1-hernandez.
- Cuñarro, Liber y Finol, José Enrique. “Semiótica del cómic: códigos y convenciones”. *UNED Revista Signa*, núm. 22, 2013, pp. 267-290, revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6353.
- Lluch-Prats, Javier; Martínez Rubio, José; C. Souto, Luz. “Propuestas entre la imagen y la palabra: el cómic y sus contornos”. *Las batallas del cómic. Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*, Anejos de Diablotexto Digital, 2016, pp. 6-14, www.uv.es/diabltxd/Anejo1DTD.pdf.
- Lorenzo Velez, Antonio “Una aproximación a la literatura de cordel”. *Revista de Folklore*. Tomo 2º, núm. 17, 1982, pp.146-151, www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc3n3z3.
- Madrid Gutiérrez, María Dolores. *Literatura e imagen en el cómic: Laura Pérez Vernetti-Blina*. 2016. Universidad Complutense de Madrid. tesis de Doctorado. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39980/>.
- Masotta, Oscar. *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona, Paidós, 1982. Disponible en <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/wilde/historieta.pdf>.
- McCloud, Scott. *Entender el cómic: el arte invisible*. Traducido por Enrique Abulí, Astiberri, 1995.
- Miquel Rovira, Joan y Rovira Collado, José. “Unicómic Cumple 15 Años. Análisis De Las Jornadas Del Cómic De La Universidad De Alicante”. *Tebeósfera*, 2ª Época, núm. 10, 2012, www.tebeosfera.com/documentos/unicomic_cumple_15_anos._analisis_de_las_jornadas_del_comic_de_la_universidad_de_alicante.html
- Negrete Hernández, Daniela Itzel. *Novela Gráfica Mexicana Contemporánea (Origen y Producción)*. 2015. Universidad Nacional Autónoma de México. tesis de Licenciatura, 132.248.9.195/ptd2015/septiembre/0735096/0735096.pdf.
- Núñez Alayo, Evelyn Mabel. *Novela gráfica peruana*. 2010. Pontificia Universidad Católica del Perú. tesis de Maestría, tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/834.
- Olivares Gonzáles, Gabriela. *Construcción de una interpretación literaria a través del análisis de la novela gráfica Persépolis*. 2020. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Instituto de Literatura y Ciencias del Lenguaje (ILCL). tesis de Licenciatura, opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-0000/UCB0483_01.pdf.
- Ortega, Tomás. “De las historias del tebeo a la novela gráfica histórica. Una evolución particular”, *Tebeosfera*, 3ª Época, núm. 10, www.tebeosfera.com/documentos/de_las_historias_del_tebeco_a_la_novela_grafica_historica._una_evolucion_particular.html.
- Peñalba García, Mercedes. “La temporalidad en el cómic”. *UNED Revista Signa*, núm. 23, 2013, pp. 678-713, revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/11753.
- Pérez Terrazas, Diana María. *La construcción del sentido del tiempo en el relato del cómic. Caso “Sin City”*. 2015. Universidad Nacional Autónoma de México. tesis de Licenciatura, 132.248.9.195/ptd2015/octubre/0736568/0736568.pdf.

- Ponce Márquez, Nuria. “El mundo del cómic: planteamiento terminológico, literario y traductológico. Ejemplos Extraídos del cómic alemán Kleines Arschloch”. *Philologia Hispalensis*, núm. 24, 2010, pp. 123-141, idus.us.es/handle/11441/22546.
- Pons, Álvaro. “Poesía Gráfica. Cuando La Expresión Gráfica No Necesita Ser Narrativa”. *Tebeosfera*, 3ª Época, núm. 12, 2019, www.tebeosfera.com/documentos/poesia_grafica_cuando_la_expresion_grafica_no_necesita_ser_narrativa.html.
- Ríos Hidalgo, Salvador. *Análisis semiológico del cómic X-men (Hombres X) como portador de ideología: un reflejo de la realidad social*. 2013. Universidad Nacional Autónoma de México. tesis de Licenciatura, <http://132.248.9.195/ptd2013/julio/0696859/0696859.pdf>.
- Roncal Raimundo, Inés. *Acerca de una nueva forma de cómic: la novela gráfica. La literatura como partitura: Marianela de Galdós y la adaptación Nela de Rayco Pulido*. 2014. Universidad de Zaragoza. Trabajo de fin de grado. zaguan.unizar.es/record/15407/files/TAZ-TFG-2014-1114.pdf.
- Ruiz Maya, Sofia Edna. *¿Literatura sin texto? análisis de El cadáver y el sofá de Tony Sandoval*. 2017. Universidad Nacional Autónoma de México. tesis de Licenciatura. 132.248.9.195/ptd2017/septiembre/0765553/0765553.pdf.
- Velduque Ballarín, María Jesús. “El arte del cómic”. *Revista de Claseshistoria*, núm. 198, 2011, pp. 1-12, <http://www.claseshistoria.com/revista/2011/articulos/velduque-comic.pdf>.
- Vilches Fuentes, Gerardo. Breve historia del cómic. Nowtilus, 2014. Disponible en <https://artebiblio.files.wordpress.com/2020/05/vilches-gerardo.-breve-historia-del-cc3b3mic.pdf>