



*Diapasón*

## **La narrativa gráfica y la pintura. Una visión conciliadora**

Patricia Ayala García  
*Universidad de Colima*

### **Resumen**

Este texto expone argumentos sobre la posibilidad de que el cómic y la pintura, hoy por hoy géneros separados en las cátedras de historia del arte, compartieron en el pasado un mismo espacio. Características del cómic contemporáneo pueden encontrarse en libros iluminados de la Edad Media, libros renacentistas y lienzos barrocos. Se comentan elementos actuales de la narrativa gráfica como la secuencia de escenas, los bocadillos y la permanencia de personajes como elementos pictóricos desde la antigüedad. El texto también menciona la ruptura entre pintura y cómic y las razones que propiciaron su separación.

### **Palabras clave**

Narrativa gráfica y pintura, Edad Media, Renacimiento, pintura barroca.



Serie "Miradas insuportables" (fragmento). Fotografía de Jesusa García Rodríguez

## Graphic Narrative and Painting. A Conciliatory Vision

### Abstract

This text presents arguments related to the possibility that comic books and painting, which are nowadays separate genres in the teaching of art history, shared a common space in the past. Characteristics of contemporary comics can be found in illuminated books from the Middle Ages, Renaissance paintings and books, and Baroque painting. Current elements of the graphic narrative are commented, such as scene sequences, the dialogue bubbles, and the permanence of characters as pictorial elements since ancient times. This text also mentions the rupture between painting and comics and the reasons that led to this rupture.

### Keywords

Graphic narrative and painting, Middle Ages, Renaissance, baroque painting.

En 1989, en un congreso sobre narrativa gráfica en la ciudad de Lucca, Italia, se determinó por unanimidad que el origen del cómic fue en el año 1896, fecha de aparición de *The Yellow Kid*, tira cómica publicada en los periódicos el *New York World* y el *New York Journal* presentaba el personaje *Yellow Kid*: un niño calvo, dientón y descalzo, pero alegre y gentil, que merodeaba por los callejones pobres del Nueva York de finales del siglo XIX. En dicha reunión se buscaba tener consenso en una fecha para celebrar el nacimiento de la historieta e igualarlo con el de la cinematografía, lo que desde entonces ha generado polémica con respecto a la época en la que la narrativa gráfica apareció por primera vez (Santamaría, 1989).

La narrativa gráfica, también llamada cómic, tebeo, historieta o BD es, en su más breve definición, arte secuencial. Se le conoce también, como una "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas" (Peppino, 2012: 16). Tres elementos propios del cómic incluyen la sucesión de imágenes consecutivas para formar un relato, la inclusión de textos como diálogos entre los personajes y la permanencia de, al menos, un personaje a lo largo de una secuencia. A su definición y a estos elementos se le agrega el propósito de comunicación o transmisión de ideas y la respuesta estética del lector (Eisner, 1985). Toda narrativa gráfica debe incluir coherencia en su construcción y el objetivo de comunicar; sin embargo, estos criterios y la larga tradición del cómic en la vida del ser humano no han logrado validarlo del todo como una expresión artística y todavía hay quién se pregunta con desdén si el cómic es arte.

Este texto no pretende exponer razones que validen al cómic como arte, sino manifestar algunos ejemplos que, a lo largo de la historia del arte, muestran que la pintura fue el terreno en donde se desarrolló la semilla de la narrativa gráfica, comentando obras de arte que pudieron haber sido leídas como cómics. Desde la antigüedad nos llegan ejemplos llamados cómics o proto-cómics, con diversas representaciones narrativas del pasado, como los códices prehispánicos de Mesoamérica o los paneles en la Columna de Trajano del año 113 d.C. Los primeros, como un recuento visual de la historia de los pueblos, representados únicamente a través de dibujos, y los segundos, por sus secuencias a detalle de las batallas de Trajano, el emperador romano (McCloud, 1994).



Llamar a la narrativa gráfica del pasado proto-cómics o cómics de la antigüedad, no convence fácilmente a artistas y profesores de historia del arte que aseguran que el arte pictórico está muy alejado de lo que hoy en día llamamos narrativa gráfica. Por ello, es necesario señalar algunos elementos manifestados en obras del pasado, similares a los que actualmente se emplean en el cómic; mostrando así que este estuvo inmerso en la pintura y ambos compartieron una manera de contar, de representar y de llegar al espectador para impactar y dejar un mensaje claro.

### La antigüedad

En 2016, durante la construcción de una carretera en la localidad jordana de Beit Rais, fue descubierta una tumba. La tumba data de tiempos del Imperio Romano y estaba recubierta por brillantes pinturas que retratan a los dioses del Olimpo y a varios habitantes realizando diferentes actividades cotidianas, entre ellas la siembra en el campo, el corte de árboles y la construcción de la ciudad. Con más de dos mil años de antigüedad, las pinturas que recubrían la tumba mostraban 260 figuras acompañadas por 60 textos que han sido interpretados como diálogos entre los retratados, algunos investigadores nombraron a este descubrimiento como el primer cómic de la antigüedad por mezclar expresivamente imágenes y palabras (Daley, 2018).

Dejando de lado los jeroglíficos egipcios, debido a que las imágenes se consideran en muchos casos ilustraciones al texto o símbolos que representan ideas, otro ejemplo quizá anterior a la tumba de Beit Rais es la imagen sobre un ánfora de cerámica griega que muestra a Aquiles jugando con Ajax un juego de mesa: *Aquiles y Ajax jugando a los dados*. La imagen está firmada por "Exekias, quien trabajó como ceramista y pintor de figuras negras (pinturas negras sobre el fondo rojo) entre los años 550-525 a.C." (Encinas Fons, 2017). De las bocas de ambos personajes emanan textos: las palabras *cuatro* y *tres*, al parecer, resultados del juego de azar y un rasgo indiscutible de que una textualidad era necesaria para comprender la imagen en su totalidad. Este sería sin duda un ejemplo muy antiguo de que los elementos del cómic actual ya se incluían en representaciones de la antigüedad: personajes reconocibles, diálogo y relato.

Acciones representadas que, sin las palabras, carecerían de un significado claro. Existen otras dos ánforas griegas con diálogo entre los personajes: *El juicio de Paris* y *Aquiles matando a Penteseilea*, ambas también del pintor Exekias o Exequias.

Desde la antigüedad, texto e imágenes se relacionaban en un mismo medio para expresar ideas. Contar historias, utilizar secuencias y alcanzar el máximo de lectores, son otros de los elementos de la narrativa gráfica; pero, sin duda, mostrar diálogo en las imágenes puede acercarnos a ver la pintura con nuevos ojos y empezar a comprender que los orígenes del cómic —como los de cualquier otra práctica artística— buscan, desde un inicio, los mismos objetivos que las demás artes: clarificar y comunicar el contexto social, ideológico e histórico de la cultura de la cual emergían.

Hablamos entonces de que, desde hace más de 2,500 años, el modo de representación humana llamado arte no incluía solamente un escenario o figuras reconocibles, también incluía texto. En la mente del dibujante, pintor o ceramista, existía la necesidad de textualizar parte de las ideas dirigidas al espectador. Independientemente del desarrollo lingüístico o textual de una cultura, la inclusión de texto en la obra pictórica nos dice que la sola imagen no satisfacía la fuerza expresiva del artista.

## Edad Media

Julie Somers (2014) afirma que la burbuja de diálogo o bocadillo existe desde el Medievo:

Sometimes referred to as angel banners, phylactère or speech scrolls, banderoles were employed by medieval artists and scribes as a visual way of conveying spoken words. Different from tituli, which provided more of a summary title or caption for an image, the banderole points to an interaction within an image, as well as encouraging the reader to imagine a conversation, thus requiring the reader to 'listen to the text'. S-shaped scrolls or ribbons of words that seem to unfurl from the mouths of the speakers add an element of sound to the images. Banderoles are inscribed with words that suggest a conversation, with the direction the scroll unrolls possibly indicating the direction of speech (Somers, 2014).

Estas banderolas, rollos o listones con palabras, que son en realidad antecesores del globo de diálogo, logran que el espectador le dé un significado más preciso a la obra presentada. El código que descifra el mensaje es conciso y dista de ser puramente subjetivo al basarse sólo en imágenes, la comunicación es real y transita tanto en el lenguaje visual como en el textual, en lugar de hacerlo en uno solo. Al espectador le queda claro, como en el caso de los bocadillos de hoy en día, que esas palabras fueron creadas para comprenderse como un diálogo que platican los personajes entre sí, y para comunicar con inmediatez al observador cierta información sobre la escena; sin embargo, para el espectador que no sabía leer, como era común, el mensaje quedaba oculto.

Cerca del año 1330 se escribió el libro *Devotional & Philosophical Writings*, que incluye 38 textos y 16 iluminaciones. Cinco de estas iluminaciones o *historiated initials*, eran iniciales con historia o letras adornadas con dibujos que incluyen rollos de texto o banderolas, para ilustrar el diálogo entre los personajes que aparecen en ellas. Las banderolas emergen de la boca o de las manos de los personajes que emiten las palabras (Gardham, 2008).

En el año 1460 se escribe un libro en Flandes (región flamenca de Bélgica) llamado *El libro de las horas*, un devocionario bellamente iluminado con decoraciones a los lados y algunas letras con historias y personajes que incluye una pequeña ilustración de un ángel dialogando a través de un rollo con la virgen María (Gardham, 2006).

Era tan común el uso de estas banderolas en las imágenes de los libros que, para finales de la Edad Media, un impresor holandés recibió el sobrenombre de "Maestro de las banderolas", por el éxito y la frecuencia con que las utilizaba en las ilustraciones de los libros que él publicaba (Somers, 2014; Saenger, 1997).

Por otro lado, la acción de secuenciar a los personajes; es decir, de crear secuencias de escenas en la pintura medieval, se observa desde las primeras representaciones de relatos bíblicos. Son conocidas las sucesiones de imágenes sobre la pasión, la crucifixión y el descendimiento de Jesucristo. En muchas iglesias se dibujaban secuencias de estos hechos bíblicos que eran interpretadas por sus características iconográficas; es decir, una vez reconocida la persona

de Jesús, la secuencia resultaba lógica y el espectador podía reconstruir el relato que se ilustraba.

## Renacimiento

Más tarde, en el Renacimiento, con la presencia de nuevos materiales y mejores técnicas dibujísticas, como la perspectiva y la creación de paisajes de fondo, se crearon diversas obras pictóricas que presentan —al igual que en los relatos bíblicos del nuevo testamento—, la necesidad de una secuencia en su composición para concretar el mensaje a transmitir. Pero para entonces, no solo se mostraban pinturas al fresco o pequeñas ilustraciones evangelizadoras, sino que las imágenes eran presentadas en lienzos de grandes formatos que se colgaban en iglesias o en casas de particulares.

En 1528 el pintor y grabador alemán Lucas Cranach “el Viejo” (1472-1553), pintó el cuadro *Lot y sus hijas*. La historia descrita visualmente representa el relato bíblico de Lot, contenido en el libro del *Génesis*. Lot, después de ser salvado ante la inminente destrucción de Sodoma y Gomorra, huye hacia una cueva en las montañas con sus hijas, quienes han perdido a su madre, porque al mirar hacia atrás y contemplar la destrucción quedó convertida en sal. Con el paso del tiempo, las hijas de Lot se dan cuenta de que no podrán casarse ni tener hijos, pues no quedan hombres en la región, así que deciden emborrachar a su padre y tener relaciones sexuales con él.

Este pasaje bíblico ha sido extensamente representado en la pintura del Renacimiento, algunas versiones creadas por otros pintores muestran a Lot y a sus hijas huyendo de la ciudad en plena destrucción. Otras muestran a Lot borracho rodeado de sus hijas semidesnudas, ofreciéndole uvas y licor; sin embargo, la imagen creada por Lucas Cranach “el Viejo”, se distingue de las demás porque decide crear una imagen conteniendo dos escenas en ella. Cranach creó, al menos, otras cuatro versiones de esta historia, todas muy similares (Heydenreich, 2007). En la versión de 1528, Cranach plasma a un Lot completamente vestido a punto de beber el vino, un tanto renuente a la cercanía de una de sus hijas, mientras la otra hija llena su copa. Al fondo, la ciudad en llamas y en un plano intermedio Lot y sus hijas en plena huida dejando atrás a la inerte madre convertida en sal.

Otra obra con secuencia es *El milagro del marido celoso*, pintada en 1511 por el italiano Tiziano Vecelli (c. 1488-1576). Esta representación artística nos manifiesta la historia de un marido que asesina a su esposa por adúltera, y que después de enterarse de que había sido acusada injustamente, le pide a San Antonio que la resucite. Al centro y en primer plano, tenemos al marido celoso empuñando la daga asesina y a la mujer suplicante. A lo lejos, podemos ver en otro plano al marido implorando el milagro a San Antonio (Rossetti, 1999).

*El pago del tributo*, pintada entre 1424 y 1427 por el italiano Tommaso di ser Giovanni di Mone Cassai, conocido como Masaccio (1401-1428), es un ejemplo más de una secuencia pictórica. Esta creación está basada en un pasaje del evangelio de San Mateo, que narra la llegada de Jesús a Cafarnaúm, en donde los cobradores de impuestos le piden que pague su entrada. Jesús le dice a Pedro que vaya a pescar al lago y que encontrará una moneda en la boca del primer pez que saque, y que la entregue como pago del impuesto de ambos. Esta pintura describe tres escenas. En el centro tenemos a Jesús, a sus apóstoles y al cobrador de impuestos. Al lado izquierdo, se puede ver a Pedro pescando en un lago, y a la derecha, encontramos a Pedro pagando el tributo al cobrador. Todo ello en un mismo lienzo (Spike, 2006).

Entre 1505 y 1510, el maestro llamado van de Kruisafneming van Figdo (c. 1480-1510), pinta la obra titulada *El martirio de Santa Lucía*, que contiene en su composición cinco escenas que pueden leerse como una secuencia de la historia. En dicho martirio padeció terribles torturas por órdenes de su prometido, con quien decidió no casarse por haberse ofrecido en celibato a Cristo. En el cuadro puede verse a la santa de rodillas hablando con su confesor, ser arrastrada a un prostíbulo, dentro de una fogata ardiendo en llamas, ser jalada por la fuerza y en el momento de su decapitación.

Durante el Renacimiento era común la representación del Calvario de Jesucristo a través de secuencias, como se puede observar en las pinturas de Jacob Cornelisz van Oostsanen, *La Crucifixión* (c. 1507), y la de Jan Wellens de Cock, *Calvario* (c. 1520), ambas con secuencias de más de seis escenas en un solo lienzo. Asimismo, Pieter Bruegel "el Viejo" pintó *Paisaje con la caída de Ícaro* (c. 1555), donde



muestra a Ícaro recién caído al agua ahogándose y al cual, en versiones posteriores, le agregaron un Ícaro volando para crear énfasis en lo inmediato de las acciones a través de una secuencia.

Observamos también que, en estos ejemplos, existen varios periodos de tiempo, ya que algunos de los personajes aparecen más de una vez, aclarando que no solo estamos viendo una escena, sino dos o más. Si un mismo sujeto aparece dos veces en la misma composición, tenemos que interpretar la pintura como una acción secuenciada, una historia que necesitó más de una escena para ser contada.

Los sucesos en un relato requieren de la secuencialidad, no pueden ocurrir ciertas escenas al mismo tiempo. Una persona no puede estar en dos lugares a la vez en una pintura de una sola escena (Carrier, 2000; González, 2013). La creación de una secuencia tiene que ver con la sucesión de los eventos del relato y la relación temporal entre ellos (Bartual, 2008). Para poder entender una secuencia, tendrá que ser claro que reconocemos que los eventos narrativos tienen un orden cronológico y que además la relación temporal entre ellos es coherente, lo que se observa en los ejemplos antes mencionados. En ocasiones, la trayectoria de lectura no es muy clara, pero por la lógica de las acciones se reconoce la secuencia.

Con el nacimiento de la imprenta la narración visual cambia, los primeros libros impresos con imágenes contenían texto en sus ilustraciones. En el texto ilustrado *The Dance of the Death*, publicado en 1485 por Guyot Marchant en dos de sus paneles, aparecen unos grabados de personajes hablando con la muerte: *La autoridad y La autoridad y el rey muerto*. El diálogo aparece en forma de texto dentro de un rollo o banderola. Debajo de la imagen, fuera de su recuadro aparece la historia en forma de versos (Powell, 2017). En estas imágenes, el espacio contenido dentro de los rollos, en ocasiones, era dejado en blanco y se rellenaba con diferentes textos, de acuerdo con las decisiones editoriales. Estos rollos variaban en tamaños.

Como en la Edad Media, en ocasiones, durante el Renacimiento, también aparecían textos flotando sobre los personajes sin rollo o banderola que los contuviera; por lo general, el rollo inicia en las manos de quien dirige las palabras y se eleva hacia el cielo, y generalmente son señaladas por el interlocutor con una de sus manos. A

**Interpretextos**

23/Primavera de 2020, pp. 117-130

veces, las banderolas eran sostenidas por ángeles que aparecían volando en la parte superior de las imágenes, por lo que eran llamadas “letreros de ángel” (Somers, 2014: 1).

En ocasiones, estos rollos parecían adornar las imágenes, ya que son llamativos, luminosos y llenos de dinamismo. John Ptak (2009) asegura que las banderolas o listones del siglo XVI son hermosos, en particular el retrato de San Bruno, impreso en un libro parisino en 1523. El santo aparece en su ataúd a punto de ser enterrado, pero sentado con el sudario en todo su cuerpo y alcanza a emitir unas palabras en tres banderolas que emergen de su boca con textos dirigidos a los múltiples asistentes a su entierro (Ptak, 2009). Con el tiempo, y por ser el libro “un producto para élites y a menudo muy caro” (Magno, 2016: 12), las ilustraciones se mudaron a gacetas y otras publicaciones periódicas.

**Barroco**

La costumbre de incluir escritos en listones o rollos con texto continuó en la pintura del periodo barroco. Bernardo Strozzi (1581-1644) los usa en sus retratos de san Juan “el Bautista”, aunque estos más que anunciar un diálogo, aportan información al evento retratado. Antonio de Pereda y Salgado, en 1611, utilizó uno en su pintura *El sueño del caballero*. Peter Paul Rubens también los emplea en su representación de la *Adoración de los pastores* de 1608.

Con el auge de las publicaciones periódicas y los libros, estos se convierten en un motivo pictórico más. La pintura barroca retrata textos en forma de libros, cartas y documentos, pero estos ya no son aclaratorios, explicativos o diálogos entre los personajes, son simplemente textos que acompañan al diario vivir de los personajes retratados. Son comunes entonces los bodegones que —junto con frutos y carnes frescas— retratan libros, gacetas y cartas. Como ejemplo tenemos decenas de *naturalezas muertas con libros*, entre ellas las más conocidas son las de Jan Lievens (c. 1628), Jan Davidsz de Heem (c. 1630) y algunas pinturas de Georges de la Tour (1593-1652).

En el barroco, los artistas prefieren retratar el momento, congelar una acción en lugar de contar una historia completa, lo que deja fuera de la pintura la necesidad de representar una secuencia a través de varias escenas. Ahora, el título de la obra basta para de-

dirle al espectador lo que está viendo: el retrato de un momento en determinada historia, bíblica o mitológica, comúnmente sabida de antemano. Se decide que, tanto el texto como las secuencias de escenas ya no están a la altura de los nuevos cánones y así desaparecen ambos de la obra pictórica. Se quedan, sin embargo, los textos dibujados sobre cartas y libros. Tal es el caso de *El Oído*, pintado en 1618 por Peter Paul Rubens en colaboración con Jan Brueghel "el Viejo". En esta pintura se retratan nueve partituras con texto e imágenes en una mesa redonda con atriles, especialmente diseñados para un ensayo musical. El texto ahora no cuenta nada, no dice nada, decora o anuncia estatus. Permanece mudo o en silencio ante las interpretaciones de la obra. Mismo caso en la pintura *Santa Margaret* (c. 1599) de Annibale Carracci, o en el *San Mateo* (1602) de Caravaggio, y en algunos retratos de jóvenes mujeres leyendo libros y cartas pintados por Johannes Vermeer (1632-1675).

El arte deja el terreno de la universalidad si se necesita de una lengua para entenderlo. El arte pictórico requiere de la habilidad de observar y entender, el arte con texto requiere de la habilidad de observar, leer y entender. Si el arte tiene un texto, no puede ser leído por alguien que no entienda ese particular idioma y, como consecuencia, su consumo se vio limitado y cayó en desuso. Y no solo el público dejó de entender un arte con texto en él, sino que también hoy surgen cuestionamientos sobre el analfabetismo de los mismos pintores.

La secuencia y el texto se fueron. La pintura se elevó como una creación pura y no admitió nunca más un parentesco con la narrativa gráfica. La pintura gestó al cómic, pero no ha querido ser su madre. De tal modo que el cómic se aisló, transformándose inicialmente en la caricatura y —al dejar de lado la elegancia, belleza y virtuosismo que lo caracterizaban dentro la pintura— fue despreciado por el mundo pictórico y partió en busca de un nicho propio, que tardaría siglos en encontrar.

## Conclusión

Durante mucho tiempo la narrativa gráfica buscó cobijo en la literatura, pero solo encontró rechazo, igualmente de modo extraño se relacionó desastrosamente con las artes visuales. Hoy en día, el cómic es valorado en el mundo del arte: en sus propios museos temá-



### Interpretextos

23/Primavera de 2020, pp. 117-130

... ticos, en museos de arte y en recintos culturales; pero no hay que  
 ... ignorar que alguna vez fue parte de la obra pictórica que artistas  
 ... visuales y críticos escudan con tanto ahínco. En la actualidad vemos  
 ... que la separación entre la narrativa gráfica y la pintura se dio tam-  
 ... bién en parte por decisión propia de los creativos del cómic, debido  
 ... a que el lienzo les resultó individualista y elitista; en contraposición  
 ... al formato personal, que siempre ha buscado llegar a un público  
 ... más numeroso (Vilches, 2014: 15).

... Entender la secuencialidad y textualidad de una pintura no nos  
 ... llama a reacomodarla en viñetas del siglo XX e intentar explicarla, nos  
 ... convoca más bien a comprender que, en algunos momentos de la  
 ... historia del arte, la narrativa gráfica como arte secuencial comparti-  
 ... tió elementos y necesidades con la creación pictórica (Bartual, 2008).  
 ... Imágenes y texto convivían libremente en la mente y creación de los  
 ... seres humanos, y desde hace muchos años, los textos y las imágenes  
 ... se combinaban con secuencias, cubriendo así las mismas necesida-  
 ... des de comunicación que el cómic satisface en la actualidad.

### Referencias bibliográficas

- Bartual, M.R. (2008). ¿Es el cómic el único arte secuencial? Ecos de la secuen-  
 cia en el arte pictórico. *Revista Digital Universitaria*, 9 (6), junio [en línea].  
 Disponible en <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art34/int34.htm>  
 ISSN: 1607-6079.
- Carrier, D. (2000). *The Aesthetics of Comics*. Pennsylvania: The Pennsylvania  
 University Press.
- Daley, J. (2018). Ancient Comics Line This Roman-Era Tomb in Jordan. *Smithso-  
 nian.com*. Septiembre 27. Disponible en <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/ancient-comics-line-roman-era-tomb-jordan-180970400/>.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the  
 Legendary Cartoonist*. London: W.W. Norton & Company Ltd.
- Encinas Fons, M. (2017). Cerámica griega: Aquiles y Áyax jugando a los dados  
 en *La Villa de los Papiros*. 3 de noviembre. Disponible en <https://lavilladelospapiros.com/2017/11/03/ceramica-griega-aquiles-y-ayax-jugando-a-los-dados-primera-parte/>.
- Gardham, J. (2006). Manuscript Book of Hours (Flanders: c. 1460) Sp Coll MS  
 Euing 3. En: *Book of the month*. University of Glasgow Special Collections  
 Department. Disponible en <http://special.lib.gla.ac.uk/exhibns/month/dec2006.html>.

- Gardham, J. (2008). Manuscript Compilation of Devotional & Philosophical Writings (England: c. 1330) Sp Coll MS Hunter. En: *Book of the Month*. June, University of Glasgow Special Collections Department. Disponible en <http://special.lib.gla.ac.uk/exhibns/month/june2008.html>.
- González, G.M. (2013). *La narración en la pintura*. México: UNAM, DGAPA. Disponible en <http://ru.ffyl.unam.mx:8080/bitstream/10391/3346/1/UT%20POIESIS%20PICTURA.pdf>.
- Heydenreich, G. (2007). *Lucas Cranach the Elder. Painting Materials, Techniques and Workshop Practice*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Magno, A.M. (2016). *Los primeros editores*. Barcelona: Malpaso.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics. The Invisible Art*. HarperPerennial: New York.
- Peppino, B.A.M. (Coord.) (2012). *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Powell, S. (2017). Putteth on Your Clogs and Embrace Death. En: *Ain't Like that Now*. Disponible en <https://aintlikethatnowsite.wordpress.com/2017/10/30/putteth-on-your-clogs-and-embrace-death/>.
- Ptak, J.F. (2009). Word Balloons (Continued): An Early Version in a Printed Book, 1523. En: *JF Ptak Science Books*. Disponible en <http://longstreet.typepad.com/thesciencebookstore/2009/02/word-balloons-continued.html>.
- Rossetti, M.S. (1999). New Findings in Titian's Fresco Technique at the Scuola del Santo in Padua. *The Art Bulletin*, 81 (1): 163-164. Published by: College Art Association. Disponible en <http://static1.squarespace.com/static/53dd9e85e4b0c5bacb8a0e93/t/54f00cf8e4b0c3b78089abf6/1425018104083/SRMAB99.pdf>.
- Saenger, P. (1997). *Space Between Words. The Origins of the Silent Reading*, Stanford: Stanford University Press.
- Santamaria, C. (1989). Polémica en torno a la fecha de nacimiento del *comic* como género. Un congreso de especialistas en Lucca trata de fijar el inicio de la historieta. Barcelona: *El país*, 6 de agosto. Disponible en [https://elpais.com/diario/1989/08/06/cultura/618357607\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1989/08/06/cultura/618357607_850215.html).
- Somers, J. (2014). Listening to the Text: The Medieval Speech Bubble. En: *Medieval fragments*. Disponible en <https://medievalfragments.wordpress.com/2014/06/06/listening-to-the-text-the-medieval-speech-bubble/>.
- Spike, J.T. (2006). The Brancacci Code. En: L. Catterson and M. Zucker (ed.), *Watching Art: Writings in Honor of James Beck/ Studi di Storia dell'arte in onore di James Beck* (pp. 247-54). Disponible en [http://www.johntspike.com/uploads/The\\_Brancacci\\_Code\\_JTSpike.pdf](http://www.johntspike.com/uploads/The_Brancacci_Code_JTSpike.pdf).

**Interpretextos**

23/Primavera de 2020, pp. 117-130

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Nowtilus: Madrid.

Wahrman, D. (2012). *Mr. Collier's Letter Racks: A Tale of Art and Illusion at the Threshold of the Modern Information Age*. Oxford: Oxford University Press.

**Recepción: Julio 28 de 2019**

**Aceptación: Octubre 5 de 2019**

**Patricia Ayala García**

**Correo electrónico:** patricia@ucol.mx

Mexicana. Profesora investigadora de tiempo completo en el Instituto Universitario de Bellas Artes de la Universidad de Colima. Estudió dos maestrías y un doctorado en la Universidad de Columbia en Nueva York. Recibió las becas Fulbright, FECA, FONCA, INBA, PADID y SEP para estudios en el extranjero. Cuenta con cuatro libros editados, ha publicado en revistas indexadas de México, Chile y España. Ha participado en 21 exposiciones colectivas de fotografía, pintura y escultura en México y Estados Unidos. Actualmente es directora de la Sociedad de Narradores Gráficos de Colima (SONAGRACO) y realiza investigaciones sobre caricatura e historietica, temas que ha trabajado y divulgado desde 2005. Ha presentado ponencias en encuentros internacionales en Nueva York, Estocolmo y Ámsterdam. En 2016 fue ponente invitada en la Comic-Con Internacional de San Diego.