

## Introducción: la historieta desbordada y estallada. Un lenguaje mutante

Amadeo Gandolfo<sup>1</sup>, Pablo Turnes<sup>2</sup> y  
Laura Vazquez<sup>3</sup>

---

**Resumen:** En el transcurso de poco más de un siglo, la historieta ha ido transformándose tanto desde sus formatos como desde sus definiciones. El siglo XXI la encuentra desbordando largamente sus supuestas características esenciales a favor de nuevos medios, lecturas, reescrituras y usos inesperados. El volumen estará dividido en tres ejes: el primero trata sobre intertextualidad, continuidad, y metaficcionalidad. El segundo, sobre nuevos espacios, formatos, y materialidades. Finalmente, el tercer eje hace foco en lo que podemos llamar “artista anfibio”. El dossier concluye con una entrevista a la autora española Ana Galvañ.

**Palabras clave:** Historieta - Mutaciones - Materialidades - Relecturas - Intertextualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 15]

---

<sup>(1)</sup> Dr. Amadeo Gandolfo (Fundación Alexander von Humboldt / Lateinamerika Institut, Freie Universität Berlin).

<sup>(2)</sup> Dr. Pablo Turnes (Instituto de Investigaciones Gino Germani - UBA).

<sup>(3)</sup> Dra. Laura Vazquez (CONICET-UBA).

Durante gran parte del siglo XX una de las grandes discusiones teóricas sobre la historieta giró alrededor la necesidad de una definición sobre ese arte elusivo ¿Qué elementos son imprescindibles para componer una historieta? ¿Un personaje “del cual todos nos podemos enamorar”? ¿Una secuencia? ¿Globitos? ¿Una historia? ¿Ser publicado por una editorial de historietas? Los teóricos buscábamos desesperadamente una definición que abarque la mayor cantidad de casos posibles y, también, que establezca una línea en la arena: más allá de esto hay dragones, y esos dragones no son historieta. Una definición siempre encierra una prescripción y una proscripción.

Es evidente que el abordaje contemporáneo de la historieta ya poco tiene que ver con las definiciones precedentes y sus encorsetados temáticos, retóricos y estilísticos. No hemos querido, entonces, proponer una compilación de artículos para ir a contrapelo del canon

ni ofrecer caminos alternativos. No hemos querido matar al guardián del jardín ni posicionarnos en gestos provocadores o rebeldías de nicho. Más bien la intención es la de seguir aceptando la contradicción como la única verdad constitutiva de un medio y de un lenguaje migrante. La historieta, tal como la entendemos, antes que auto erigirse como desplazada o expulsada del arte, se elige desertora. Y en este punto, le hace un guiño a su destino fatal.

Por tanto, es una pena, entonces (o una suerte) que este trabajo tan duro se vea dinamitado por las evoluciones recientes de la historieta como producto social. Hoy por hoy la pregunta no parece ser qué son los cómics, sino dónde están los cómics, ya que esas fronteras se disuelven. La historieta en el siglo XXI aparece estallada, presente en las paredes de los museos, pero también en las marquesinas de los cines, en los cartuchos de videojuegos, en los graffitis callejeros, en los memes.

El siglo XXI es testigo de una historieta desmarcada fuera de los bordes que le fueran impuestos a lo largo del siglo precedente. Ya sea en relación a las fronteras con el mundo del arte, que ya no ve con malos ojos sus experimentaciones y quiere vampirizarla o someterla; o las fronteras con lo popular, ya que a través de las adaptaciones audiovisuales, en particular, personajes e historias nacidas en el noveno arte encuentran una aceptación de parte de amplias capas de consumidores (y también sus críticas).

También la vemos superando los límites de sus propias historias: la continuidad se vuelve tupida y enrevesada, las narrativas se despliegan en hilos que se continúan o replican a lo largo de diversos medios. Y de sus formatos: fanzines lujosos, narrativas en murales, libros inusuales, animaciones que se continúan en viñetas.

Los artistas se convierten en navajas suizas y adquieren una variedad de habilidades y de áreas de desempeño. A veces por sinergia y curiosidad, a veces por necesidad: dibujantes que son ilustradores, artistas plásticos, artistas visuales, animadores, diseñadores gráficos, publicitarios, relaciones públicas, productores y gestores de sí mismos y de sus proyectos a través de las herramientas digitales. Estas transformaciones y evoluciones han llevado a la historieta a un terreno de hibridez y experimentación.

En este número de *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* de la Universidad de Palermo (Buenos Aires), nos propusimos presentar un panorama del estado actual de la producción gráfica con base en el cómic, en el cual se combinan artículos académicos sobre historieta, testimonios de creadores, entrevistas y dossiers visuales. Las contribuciones recibidas para este dossier, sin embargo, nos obligan a retrotraernos y confirmar que la historieta siempre fue un arte híbrido, que desafía los límites amurallados de la cultura, y que su condición estallada pareciera constitutiva de su devenir histórico..

A partir de la profunda redefinición de su objeto y de su emplazamiento temático, acontecida en el campo disciplinar en años recientes, la historieta ya no se limita al estudio o reflexión sobre los “autores” o sus “obras” sino que se ha diseminado a las imágenes ampliadas y en su sentido más múltiple y complejo. Se han “estallado”, decimos aquí: asumiendo un sentido desbordado, descontrolado, fuera de sí.

Los artículos se organizan alrededor de algunos ejes centrales. En primer lugar, intertextualidad, continuidad, metaficcionalidad: ¿Qué pasa cuando las narrativas de historieta se vuelven monstruosas? ¿Cuándo rebalsan su continente y se convierten en hilos que se entretejen a lo largo de múltiples medios y múltiples series? Este es el primer orden de

fenómenos que nos interesan en este eje. El segundo tiene que ver con la relación de la historieta y otros discursos: historietas que abrevan en la literatura, la música, el cine; personajes famosos e históricos convertidos en protagonistas de aventuras; reinterpretaciones de materiales ilustres de la historia de la cultura. En tercer lugar, la metaficcionalidad: ¿qué pasa cuando la historieta hace de sí misma y de su historia su tema? ¿Cuándo se devora y se reescribe? ¿Cuándo sus mismos creadores son sus protagonistas? En este eje encontramos el trabajo de **Ana Cristina Carmelino**, quien traza una historia de *O Amigo Da Onça*, uno de los personajes brasileños más populares, ave de mal agüero que procura la fatalidad para aquellos que la rodean. Carmelino recompone su historia de publicación y extiende su influencia hasta la política brasileña del siglo XXI. El artículo de **Roberto Bartual** también participa de este eje. En él, Bartual realiza una comparativa en términos sociales y políticos entre *Watchmen* (la historieta) y *Watchmen* (la serie de televisión de HBO), teniendo como eje ordenador la manera en que ambas obras lidian con la andanada neoliberal que sufre nuestro planeta desde los años 1980s y que precipita su destrucción, que tanto el cómic como la serie buscan prevenir, con consecuencias inesperadas que engendran nuevos monstruos. Cierra este eje, estableciendo un puente con el próximo, el auto-análisis realizado por **Ilan Manouach** de su libro *Abrégé de bande dessinée franco-belge*, libro que, como mucha de la obra de Manouach, hace de los bloques básicos de la historieta su tema explícito. A través de un trabajo de descomposición de un corpus de álbumes de *bande dessinée* “típicos”, Manouach construye su propio libro buscando cuestionar qué entendemos por bloques básicos de la BD, y dejando de lado la narratividad en pos de una ontología material de la historieta.

El segundo eje trata sobre nuevos espacios, formatos, materialidades. Hoy vivimos un tiempo en que la historieta está más que nunca vinculada al mundo del arte. Esto se debe, por un lado, a la disolución del estigma moral alrededor del cómic, lo cual causó que el mundo del arte comience a ver a la historieta como algo atractivo para ser incorporado, dentro de ciertos límites, en algunas de sus salas de exhibición e instituciones. Esto, a su vez, se acompaña de una multiplicidad de experimentaciones en las narrativas gráficas, tanto con el formato como con el lenguaje: historieta abstracta, historieta no narrativa, historieta en murales, historieta urbana, historieta y diseño gráfico. En este eje se inscribe uno de los dossiers gráficos especialmente encargados para este número, el de **Jorge Opazo** y **Marcela Oliva**, quienes nos conducen a través del proceso colaborativo que dio nacimiento a dos obras en conjunto: *Densita* y *Los Sofistas*. Ambas son historietas, pero también fueron exhibiciones que buscaban hacer confluír historieta y escultura, dos artes *a priori* distantes. Dentro de este eje también se ubica el texto de **Julia Barata**, artista portuguesa quién en los últimos años se dedicó a producir historietas acompañadas de música y proto-animación que recuerda a las máquinas cinematográficas de fines del siglo XIX. El artículo de **Jorge Sánchez**, por su parte, analiza *Sátira Latina* de Mariana Paradizo, artista brasileña cuya obra se construye sobre la base del collage que busca hacer estallar la legibilidad y estructuración de la historieta, y en la que Sánchez ubica las claves para repensar la tiranía no sólo de la estructura sino también de la narración. Finalmente, el segundo dossier gráfico del número está dedicado al innovador remix realizado por el colectivo artístico **Un Faulduo** de *El Eternauta* de Héctor Germán Oesterheld y Alberto Breccia aparecido en la revista *Gente* en 1969. A través de la incorporación y elaboración

de material secundario con el estilo de la época, de un amplio uso del collage y las herramientas digitales para deformar los paneles y páginas, Un Faulduo presenta una versión pesadillesca del estado de cosas político y social de la Argentina en la que ese Eternauta fue publicado.

El tercer eje se dedica al artista anfibio. La historieta siempre fue un campo que atrajo a personalidades de todo tipo, que se destacaron no solo en el mundo de las viñetas. Así como Copi y Fontanarrosa fueron escritores destacados; Art Spiegelman se dedicó al diseño de figuritas; y Jules Feiffer escribió guiones para películas, hoy los artistas de historieta también despliegan su trayectoria y sus habilidades en una variedad de campos. Para una inmensa cantidad de creadores en casi todo el mundo, la posibilidad de vivir de la historieta es una fantasía lejana. Esto causa que los artistas desarrollen una multiplicidad de estrategias para sobrevivir. Asimismo, se ven obligados a construirse como personalidades públicas y, a menudo, como marcas, empleando herramientas digitales: historias de Instagram, memes, canales de YouTube, plataformas de *crowdfunding* y patronazgo digital. El artículo de **David García Reyes** y **Rubén Romero Santos** rescata la figura de Antonio Altarriba, guionista de historietas español, pero también docente, curador, novelista y crítico. A través del análisis cuidadoso de las historietas que produjo entre 1977 y 1991, los autores recuperan el rico diálogo que Altarriba establece con obras y técnicas pictóricas clásicas y la manera en que su trabajo como educador y crítico impactó en su producción, llevando a una obra que pone a prueba el mismo lenguaje de la historieta. Por su parte, **Diego Agrimbau**, destacado y prolífico guionista de historietas argentino, se coloca en el rol de docente e investigador que despliega en el taller de guión que brinda cada año y que sirve como semillero para nuevos guionistas de historieta en Argentina. Discutiendo y dialogando tanto con Scott McCloud como con Thierry Groensteen, Agrimbau propone una nueva taxonomía para las transiciones de paneles en la historieta, más amplia y generosa que la de los autores citados.

Por último, el número se completa con una entrevista a **Ana Galvañ**, autora española que se mueve entre la historieta, la ilustración, la curatoría y la reflexión política-social, con quien dialogamos acerca de todos los tópicos presentes en este volumen. Galvañ, cuyos cómics de colores difuminados y estridentes impactan en la retina de forma inmediata, se ha consagrado como una de las autoras más interesantes y diversas de la actualidad española. Sus obras lidian con la alienación de la tecnología, con las modificaciones de nuestros cuerpos y mentes producto de la ciencia; con la ciencia ficción como posibilidad de reflexión crítica sobre el presente.

¿Dónde está la historieta entonces? Pues parecería que la historieta está en todos lados, que nos envuelve como una niebla púrpura emanada de extrañas pociones mágicas, y que cuanto más tratemos de domesticarla y colocarla en una caja, más se escapa entre nuestros dedos. Esperamos que disfruten de este número especial en donde repasamos, de forma obligatoriamente inconclusa y parcial, las posibilidades del noveno arte en el mundo contemporáneo.

---

**Abstract:** In the course of little more than a century, the comic has been changing both its formats and its definitions. The 21st century finds it largely overflowing beyond its supposed essential characteristics in favor of new media, readings, rewrites and unexpected uses. The volume will be divided into three axes: the first deals with intertextuality, continuity, and metafiction. The second, about new spaces, formats, and materials. Finally, the third axis focuses on what we can call “amphibious artist”. The dossier concludes with an interview with the Spanish author Ana Galvañ.

**Keywords:** Cartoon - Mutations - Materialities - Rereadings - Intertextuality.

**Resumo:** Ao longo de pouco mais de um século, o quadrinho foi se transformando tanto em seus formatos quanto em suas definições. O século 21 encontra-se amplamente transbordando com suas supostas características essenciais em favor de novas mídias, leituras, reescritas e usos inesperados. O volume será dividido em três eixos: o primeiro trata da intertextualidade, continuidade, e metaficção. A segunda, sobre novos espaços, formatos, e materiais. Por fim, o terceiro eixo enfoca o que podemos chamar de “artista anfíbio”. O dossiê termina com uma entrevista com a autora espanhola Ana Galvañ.

**Palavras chave:** Cartoon - Mutações - Materialidades - Releituras - Intertextualidade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---