EDITORIAL CSIC

Loquens
13, diciembre 2026, e137
eISSN: 2386-2637
https://doi.org/10.3989/loquens.2026.e137

ARTÍCULO

La otredad lingüística en el cómic: Malinche y la Conquista de México

Linguistic otherness in graphic narratives: Malinche and the Conquest of Mexico

Diana Castilleja
Vrije Universiteit Brussel, Bélgica / UCLouvain Saint-Louis Bruxelles, Bélgica
diana.castilleja@vub.be, https://orcid.org/0000-0002-9679-2617

Resumen: En los cómics de temática histórica la representación gráfica del lenguaje no solo cumple una función narrativa, sino que también puede servir como herramienta ideológica que abre espacio a nuevas formas de interpretación crítica. Este artículo examina la forma como se representan gráficamente las expresiones de identidad a través de los acentos y entonaciones, las barreras lingüísticas y las adaptaciones fonéticas que surgen en contextos multilingües marcados por procesos de migración, colonización y contacto cultural. Para ello, se han seleccionado dos cómics en torno a la Conquista de México: *Soy Malinche* (2022) de Alicia Jaraba Abellán y *La caída de Tenochtitlán* (2023) de José Luis Pescador. Dado su papel como traductora y mediadora entre culturas, se hará especial atención a la figura de la Malinche y al proceso de adquisición de la lengua del "otro".

Palabras clave: adaptación fonética; cómics; novela gráfica; Malinche, México.

Abstract: In historical comics, the graphic representation of language not only serves a narrative function but can also act as an ideological device that fosters new forms of critical reinterpretations. This study examines how expressions of identity are graphically represented through accents and intonations, linguistic barriers and phonetic adaptations that emerge in multilingual contexts shaped by migration, colonization, and cultural contact. To this end, two comics focused on the Conquest of Mexico have been selected: *Soy Malinche* (2022) by Alicia Jaraba Abellán and *La caída de Tenochtitlán* (2023) by José Luis Pescador. Given her role as translator and cultural mediator, special attention will be paid to the figure of Malinche and the process of acquiring the language of the "other."

Keywords: phonetic adaptation; comics; graphic novel; Malinche, Mexico.

Recibido: 10-07-2025 / **Aceptado**: 04-12-2025 / **Publicado**: 23/09/2026

Cómo citar: Castilleja, D. (2026). La otredad lingüística en el cómic: Malinche y la Conquista de México. *Loquens, 13,* e137. https://doi.org/10.3989/loquens.2026.e137

Copyright: © 2026 Editorial CSIC. Este es un contenido de acceso abierto diamante distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

Información complementaria ↓

1. PROLEGÓMENOS: BOCADILLOS Y DIMENSIÓN FONÉTICA EN EL CÓMIC

A lo largo del tiempo, la variedad de términos empleados para referirse al cómic ha oscilado entre lo descriptivo —*historietas, narrativa gráfica*—; la antonomasia léxica —tebeos— derivada del nombre de la revista española TBO*;* y lo valorativo —literatura icónica o literatura dibujada (Óscar Masotta), *cine de los pobres* (Hugo Pratt), *noveno arte* (Claude Beylie) o *cine inmóvil* (Julio Cortázar) —. Apelativos que, más allá de su función nominativa, han contribuido a legitimar el valor cultural, estético y narrativo de un medio híbrido que se sitúa entre las artes visuales, la literatura y la cultura popular.

Partiendo de la definición propuesta por Óscar Masotta, los cómics pueden entenderse como "narraciones ilustradas conformadas por imágenes y textos integrados, organizado el todo en sucesiones de viñetas unidas por un encadenamiento lógico según una sintaxis que les es propia y que se manifestará en un montaje de las secuencias de viñetas" (citado en Jarque, 1978, p. 30). Desde una perspectiva semiótica, esta formulación ha dado lugar a una concepción del cómic como una síntesis estructurada de signos verbales e icónicos, articulados según una lógica interna específica. Sin embargo, Aguirre y Bisbal (1981, p. 285) destacan que el cómic no se sostiene únicamente en la interacción entre elementos icónicos y verbales, y añaden un tercer componente al binomio icónico-verbal: los *elementos fonéticos*. Estos comprenden, por ejemplo, la representación escrita de lo oral, los efectos sonoros y la musicalidad del lenguaje, todos ellos codificados gráficamente.

Esta tríada —imagen, texto y sonido— debe interpretarse de manera conjunta, ya que constituye la base de la especificidad expresiva del cómic. Aunque la fragmentación visual en viñetas pudiera percibirse como una división de contenido, esta segmentación no afecta la lectura global de estos elementos; por el contrario, mediante recursos como la secuencialidad y el montaje, la organización en viñetas potencia el ritmo narrativo, el tono y la atmósfera de lo narrado. En este sentido, destacan los aportes fundamentales de Will Eisner y Scott McCloud, cuyos estudios del cómic han contribuido de manera decisiva a la legitimación cultural y académica de este medio. Uno de los primeros aportes de Eisner (1985/2000) en *Comics and Sequential Art* fue la introducción del concepto de "arte secuencial", que subrayaba la especificidad expresiva gracias a la sucesión de imágenes y textos. Línea que sería ampliada por McCloud en *Understanding Comics* (1993), obra particularmente singular tanto por la claridad expositiva que proporciona un análisis detallado de los mecanismos internos del medio –desde sus posibles antecedentes en formas gráficas ancestrales, como los códices precolombinos, hasta la identificación de sus recursos expresivos fundamentales–, como por la forma en que, haciendo teoría *in situ*, teoriza desde el propio medio y refuerza el carácter metadiscursivo del texto, presentado, significativamente, en forma de cómic.

Además de abordar los elementos formales característicos del cómic, nuestro análisis pondrá especial atención en el bocadillo o globo de diálogo y los cartuchos o cartela. Elementos que, aparte de delimitar el espacio donde se encuadra el texto y vehicular el contenido verbal, actúan como puente entre el lenguaje verbal y visual, revelando múltiples capas de significado. Mientras que los primeros, bocadillo o globo, se utilizan para los diálogos, los segundos, cartucho o cartela, normalmente se utilizan para introducir textos de corte descriptivo o narrativo.

La representación gráfica del habla puede rastrearse en símbolos ancestrales como la vírgula azteca y la espiral mochica, elementos que condensan una profunda carga simbólica en torno a la emisión vocal (Gasca y Gubern, 2011, p. 279). A este respecto, Harth-Terré (1972, p. 18) describe cómo, en el arte azteca, la vírgula (o coma) parte de los labios del hablante y se enrosca suavemente evocando visualmente el hálito vocal: "luego de emitida, la voz se esfuma". De acuerdo con Robert Giammanco, el origen del bocadillo puede rastrearse en la tradición del "filaterio[1] (curiosa didascalia contenida dentro de los límites de una cinta o cordón dibujado junto al personaje y que nace de su boca)" (Masotta, 1970/1982, p. 121). Como subraya Borja Gómez (2015, p. 94), desde la Edad Media, las filacterias

[1] Normalmente denominado *filacteria*, en la tradición judía, las filacterias designaban los versículos religiosos escritos que se portaban en el brazo o la frente. Más tarde, este término pasó a referirse también a las alocuciones escritas en la pintura cristiana de la Edad Media (Gasca y Gubern, 2011, p. 279).

cumplían la función de complementar la representación visual mediante la palabra escrita y servían "como una especie de 'aclaración' a la representación. […] la palabra escrita refirmaba el mensaje iconográfico". En el cómic, los bocadillos pueden considerarse también como un recurso desesperado (a desperation device) para visibilizar un elemento etéreo: el sonido (Eisner, 1985/2000, p. 26). Estos han evolucionado en formas complejas y codificadas tanto en la cola, llamada también delta o rabo, que, dirigida "hacia la cara del que habla, significa 'manifestación hablada'" (Eco, 1975, p. 170) como en su silueta, cuya forma y trazo, aunados a la ubicación del bocadillo, transmiten diferentes matices del discurso como el volumen, el tono de voz, la emoción o el estado mental de los personajes. Por ejemplo, mientras que un bocadillo con bordes irregulares puede indicar un sonido proveniente de una máquina (sea esta radio, televisión) o un grito o un tono enfático, otro con bordes en forma de nube puede sugerir susurros o pensamientos internos. Todos estos forman parte de los códigos visuales, que el lector ha aprendido a descifrar de manera casi inconsciente pero que resultan fundamentales para la comprensión global del significado.

En las novelas gráficas donde se abordan temas históricos, sociales o culturales complejos, la representación visual de la fonética no solo comunica un contenido narrativo, sino que también revela determinadas posturas ideológicas. De ahí que la representación propuesta pueda incluso romper con las percepciones generalmente aceptadas en torno a eventos o personajes históricos, desafiando las narrativas dominantes o, dicho de otra forma, al posibilitar nuevas interpretaciones, el cómic puede considerarse un vehículo para la revalorización de figuras históricas, como lo ilustra, por ejemplo, la Malinche. Cabe resaltar que, en el contexto de la conquista de México, más que un medio de comunicación, el lenguaje se convirtió en instrumento de poder, mediación y conflicto; dimensión también manifiesta en los cómics mediante la presencia y el contraste entre el castellano y las lenguas indígenas, como el náhuatl, el maya o el popoluca, entre otras. En ellos, los personajes se expresan según su origen y posición, y este uso del lenguaje permite al lector percibir tanto las barreras lingüísticas como los momentos de negociación intercultural en donde la inclusión de palabras indígenas, la representación gráfica de acentos, préstamos léxicos y estrategias de traducción reflejan la complejidad del contacto entre pueblos. Así, el cómic emplea los recursos propios del lenguaje oral y escrito, incluyendo variaciones fonológicas y préstamos interculturales, para construir un relato histórico en donde se realzan, a través del lenguaje, las tensiones y ambigüedades que marcaron el proceso de la Conquista. En este contexto, es imprescindible la figura de los intérpretes, como la Malinche, quien ocupa un lugar central de este análisis y cuyo papel como mediadora lingüística y cultural se destaca en los cómics al tiempo en que se visibiliza la importancia de la traducción no solo como herramienta de intercambio, sino también como instrumento de dominación.

2. EN TORNO A LA MALINCHE

También conocida como Malinali, Malintzin[2], bautizada por los españoles como Doña Marina, fue una indígena que desempeñó un papel crucial durante la Conquista de México. Pertenecía a la nobleza ya que era hija del cacique de Painala (en el actual estado de Veracruz), pero tras la muerte de su padre, fue vendida en el mercado de esclavas y posteriormente fue entregada a los caciques de Tabasco, donde aprendió a hablar el maya-chontal. En 1519, tras haber vencido a los tabasqueños, el conquistador español Hernán Cortés recibiría como tributo oro, varias gallinas y veinte mujeres, entre las que se encontraba la Malinche. Una vez bautizadas las indígenas, Cortés las repartió entre sus capitanes y entregó a la Malinche a Alonso Hernández de Puertocarrero, pero cuando este fue enviado a España, la Malinche fue devuelta a Cortés, quien, además de tomarla como amante, la tomaría también como intérprete al advertir que hablaba popoloca, náhuatl y maya-chontal, lenguas a las que se añadiría más tarde el castellano. La Malinche se convirtió así en mediadora entre Hernán Cortés y las diversas poblaciones indígenas, facilitando la comunicación y la negociación en un contexto de conflicto y alianzas estratégicas.

[2] "Como ellos [los indios] pronunciaran con dificultad su nuevo nombre, al agregarle según gramática nahualteca la partícula *tzin*, que equivale al *don*, nació la palabra *Malinche*" (Carlos Hernández citado en Aceves, 1997, p. 26).

Para comprender la importancia de la voz como símbolo de autoridad, basta con mencionar que, en náhuatl, el vocablo que designa al gobernante o rey es *tlatoani*, cuyo significado es simplemente 'el que habla'. Como remarca Fox Tree, en la iconografía mesoamericana precolombina la importancia del habla es claramente manifiesta. Ejemplo de ello es que uno de los elementos característicos y fácilmente identificables en los códices sea la representación de la comunicación verbal, frecuentemente simbolizada mediante volutas del habla. Estas volutas, que pueden considerarse antecedentes visuales de los globos o bocadillos modernos, suelen aparecer frente al rostro o la boca abierta de las figuras, indicando el acto de hablar, el cual se asocia con el poder, la inteligencia humana y la influencia divina (Fox Tree, 2017, p. 697).

El rol de la Malinche como interlocutora se refuerza tanto iconográfica como visualmente en los distintos códices mesoamericanos, que, además de resaltar su presencia histórica, también establecen un precedente para las formas en que ha sido (re)interpretada y resignificada en la narrativa visual. Ejemplo de estas representaciones lo constituye el *Lienzo de Tlaxcala*, "realizado a petición del Cabildo de Tlaxcala y del virrey Luis de Velasco en 1552 para comunicar a la Corona española la colaboración de los tlaxcaltecas en la conquista de México Tenochtitlan" (Moreno Toscano, 2023, p. 76), en el que Malintzin aparece siempre al lado de Hernán Cortés. La proximidad espacial con el conquistador refuerza su estatus simbólico como coprotagonista en el proceso de la Conquista, y si en algunas de las láminas su representación resalta su papel como mediadora del discurso entre los indígenas y Hernán Cortés, en otras "también está representada en una situación bélica" (Guzmán Celio, 2019, p. 46). Otro ejemplo es la *Historia general de las cosas de Nueva España*, conocida también como *Códice Florentino*, conjunto de doce libros realizados en 1558 por fray Bernardino de Sahagún con autores y artistas nahuas, que presentan la historia, las costumbres, los conocimientos y las cosmovisiones de los indígenas; dividido en columnas, a la izquierda aparece el texto en español y a la derecha, en náhuatl, la lengua de los nahuas o mexicas (INAH). En este códice, la Malinche aparece acompañada por volutas del habla, lo que subraya su papel fundamental como faraute, lengua o intérprete oficial durante la conquista de México, función que también se representaba mediante la imagen de un dedo levantado o apuntando en alguna dirección, lo que indica que ella tiene la palabra.

No obstante, su constante presencia en los testimonios gráficos contrasta notablemente con la escasa atención que recibe en las fuentes escritas. Baste mencionar que el mismo Hernán Cortés solo la menciona una vez por su nombre en la *Quinta Carta de Relación*. Pese a ello, algunos textos de la época reconocen su papel esencial como voz mediadora entre los pueblos indígenas y los conquistadores, tal como señala Bernal Díaz del Castillo en *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España* (1632/2011, p. 117): "He querido declarar esto porque sin doña Marina no podíamos entender la lengua de la Nueva España y México". Referirse a ella como doña Marina obedece a un proceso de adaptación fonética en donde se ajusta el nombre indígena a los sonidos y formas del castellano: "Cortés, por medio de Jerónimo Aguilar, pregunta a la bella esclava, que con otra diecinueve le ha obsequiado el cacique de Tabasco, cómo se llamaba. Ella contesta en maya que su nombre es Malínal. Don Hernando encuentra parecido entre Malínal y Marina" (Tibón, 1975/1983, p. 540).

Figura controvertida, la Malinche ha sido interpretada de distintas maneras a lo largo de los siglos: mientras que para unos representa una mujer astuta que navegó las complejas dinámicas de poder en una época de profunda transformación, para otros es vista como una traidora que colaboró con los conquistadores, lo que ha dado origen al sustantivo —despectivo— de *malinchismo* y al calificativo —despectivo— de *malinchista*, cuyo significado popular es la preferencia por el/lo extranjero. En ella se encarnan la fusión de culturas y la herencia mestiza, al tiempo que evidencia las tensiones inherentes a los procesos de colonización y resistencia. De ahí que resulte pertinente analizar y comparar dos novelas gráficas en torno a la Conquista, para examinar cómo los elementos visuales y textuales que reflejan y reproducen aspectos del habla y la pronunciación no solo cumplen una función comunicativa, sino que también reconfiguran los procesos de encuentro y choque cultural. El corpus se compone de dos obras recientes de ficción histórica: *Soy la Malinche* (2022) de Alicia Jaraba y el tercer tomo de *La caída de Tenochtitlán* (2023) de José Luis Pescador.

3. ALICIA JARABA ABELLÁN, *SOY LA MALINCHE* (2022)

Nacida en Vigo en 1988, Alicia Jaraba Abellán es considerada como una de las promesas del cómic español. Lingüista y traductora, en *Soy la Malinche*, construye a "[su] propia Malinche, dotándola de sentimientos, virtudes, defectos, dudas, objetivos y miedos [...] llena de humanidad" (Jaraba Abellán, 2022, p. 221).

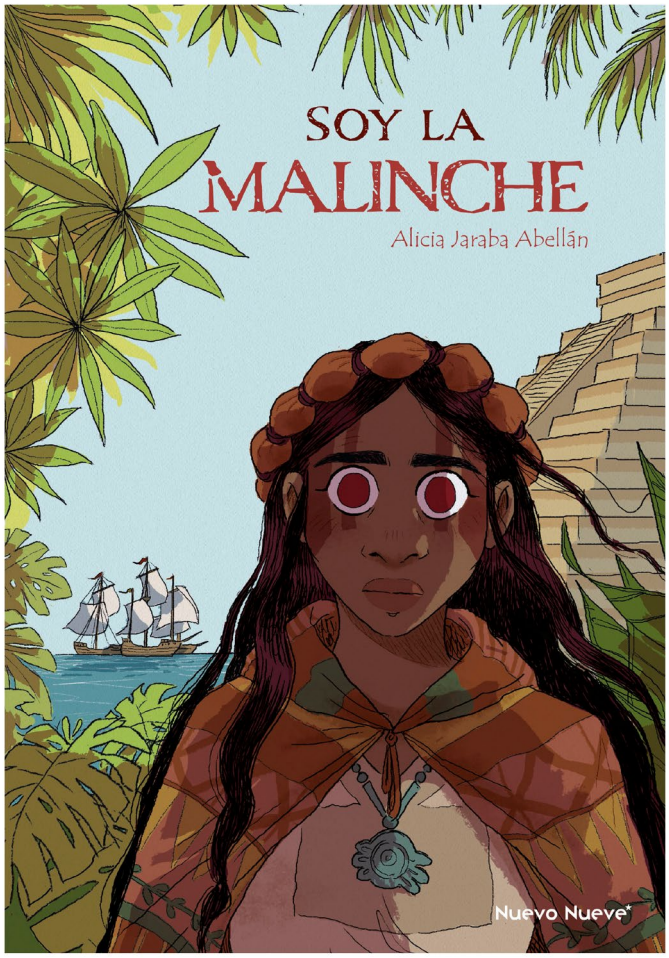


Figura 1: *Soy la Malinche*, Alicia Jaraba Abellán (2022).

Desde una perspectiva feminista, Jaraba Abellán destaca la complejidad de este personaje e invita a repensar la historia desde la mirada de las mujeres a las que pone en relieve, como María de Estrada, a fin de devolverles la voz. En el cómic, se narra la evolución de la Malinche hasta que esta adquiere conciencia de su papel en la Conquista al referirse a sí misma como: "Soy Malintzin. La que habla"[3] (Jaraba Abellán, 2022, pp. 212-213). En esta declaración se sintetiza el proceso de afirmación identitaria, hilo conductor del cómic, y se retoma la carga simbólica del vocablo náhuatl *tlatoani*, que, como se mencionó líneas arriba, significa "el que habla", asociando así el ejercicio del poder con el uso de la palabra. En este punto resulta interesante detenernos en el título: *Soy la Malinche*. El uso enfático del verbo, "soy", condensa la toma de conciencia identitaria al tiempo que reivindica su derecho a convertirse en sujeto activo de la historia. Estas palabras adquieren también un carácter performativo, ya que al enunciar "Soy la Malinche", no solo se describe una identidad, sino que se la constituye en el acto mismo de nombrarse. De esta forma, la voz narrativa reclama agencia sobre su propio relato, que arranca desde que Malinche es una niña. Hija de cacique y hablante de popoluca, muy pronto

[3] En coherencia con esta dimensión, las traducciones al francés, *Celle qui parle* (Bamboo Édition, 2022), al neerlandés, *Zij die spreekt* (Saga Uitgaven, 2022), y al polaco *Ta, która mówi* (Lost in Time, 2023) pueden traducirse como "La que habla", preservando la carga simbólica de la palabra como vehículo de poder y agencia.

se dará cuenta de que su lengua materna no le basta para sobrevivir en un mundo dominado por los mexicas, cuya lengua, el náhuatl, es “una lengua para atacar, para defender, para vender y comprar, para negociar, para conquistar. Una lengua que debía aprender” (Jaraba Abellán, 2022, p. 17). En el proceso de adquisición de esta nueva lengua, la incomprensión de la lengua del otro se representa mediante una metáfora visual poderosa: un hilo enredado dentro del bocadillo ilustra gráficamente el galimatías que es el idioma ajeno (véase la Figura 2). Este recurso no solo comunica la barrera lingüística de manera gráfica, sino que también simboliza la complejidad tanto de entender el mensaje como de emitirlo.



Figura 2: Representación gráfica de la incomprensión del náhuatl (Jaraba Abellán, 2022, p. 17).

Se trasciende lo puramente gráfico para convertirse en una representación visual de la experiencia fonética de la incomprensión. Y en esta representación de la alteridad lingüística, la lengua del “otro” no solo se percibe como algo ajeno, sino también como algo caótico. Esta metáfora ejemplifica cómo es que el cómic traduce experiencias auditivas o lingüísticas a formas visuales. Malinche intentará —literalmente— aprehender el hilo y, con él, las palabras que este representa, ilustrando las dificultades inherentes al descifrar y transmitir significados entre dos mundos distintos. No obstante, y a pesar de que Malinche logre domesticar el idioma, sabrá que nunca le será posible decir las palabras a su antojo.

Dados los distintos sistemas de sonidos entre el náhuatl y el español, resulta comprensible la dificultad que tiene María de Estrada, la “nueva amiga española” de la Malinche, para pronunciar el nombre de esta: “Malinali”. Por ello, sustituirá el fonema /n/ por /r/, ajustando los sonidos a patrones más familiares debido a la interferencia de su lengua materna. De Estrada reducirá el nombre de “Malinali” a una forma que le resulta más cómoda, como lo es “Marie Lali” (Jaraba Abellán, 2022, p. 83). Cabe mencionar que este rotacismo será la forma en que se dirija a ella durante gran parte del cómic y, además, causará siempre la misma hilaridad en ambas. De manera paralela, también se representan las dificultades fonéticas de la Malinche cuando intenta reproducir sonidos del español. En el cómic se ilustra, por ejemplo, su intento fallido de pronunciar “Veracruz”, que transforma en “Vela Clus” (Jaraba Abellán, 2022, p. 102). En este caso, al lambdacismo se suma la división de la palabra en dos, que refuerza el desconocimiento de los patrones prosódicos del español.

Con el objetivo de buscar alianzas para contrarrestar el avance de los españoles, se multiplican las reuniones entre distintas poblaciones en las que cada interlocutor habla su lengua. En esta pluralidad lingüística se genera un espacio de comunicación complejo de representar, pero al mismo tiempo rico en matices culturales. Jaraba Abellán recurre a distintos recursos gráficos que capturan las diferencias entre las características sonoras y simbólicas de cada lengua: el náhuatl se plasma como un hilo enredado, especie de caos visual; el castellano se representa mediante un zigzag de líneas rectas, mientras que el maya aparece con líneas fluidas que asemejan una escritura manuscrita acompañada de puntos, tremas y signos de exclamación. Así el cómic traslada la diversidad lingüística al campo visual, reforzando de forma creativa las diferencias culturales y fonéticas entre los mundos en contacto, como lo es también la representación del proceso de traducción mediante la superposición de globos (bocadillos) en donde cada uno representa una capa lingüística, de tal modo que el globo del fondo, cuya silueta está parcialmente oculta, representa la lengua original, sobre el que puede aparecer otro también oculto hasta llegar al globo final que, totalmente visible, correspondería al texto final traducido (véase la Figura 3), metáfora visual en donde se sugiere que traducir va más allá de sustituir palabras al ser un proceso de mediación lingüística y cultural en donde también intervienen distintas "capas".



Figura 3: Representación gráfica del proceso de traducción (Jaraba Abellán, 2022, p. 117).

Cada capítulo abre a partir de la mención de una lengua específica acompañada por cuatro palabras clave y la imagen en un primerísimo primer plano [*extreme close-up*] de la boca de la Malinche, cuya gestualidad, al igual que los vocablos elegidos, transmite la carga emocional y simbólica del vínculo que la Malinche establece con cada lengua. En el primer capítulo aparecen dos lenguas: el popoluca y el náhuatl. Las palabras en popoluca —"mamá", "papá", "abuela", "agua"— poseen una sonoridad cálida y cercana, asociadas al ámbito familiar y afectivo, y la boca muestra una expresión abierta y alegre. En contraste, los términos en náhuatl —"dominación", "tributo", "muerte", "hablar"— (Jaraba Abellán, 2022, p. 7) evocan experiencias de opresión, reforzados por la boca más cerrada, al igual que los vocablos en maya chontal del segundo capítulo —"esclava", "callar", "obedecer", "extranjero"— (Jaraba Abellán, 2022, p. 34) ilustrados por una boca que muestra un gesto de enojo o frustración. En el capítulo tercero aparece el español empleado en contextos de convivencia —"gracias", "no",

"yo", "vino"—, destacando especialmente la agencia que adquiere Malinche al aprender a decir *no*, mostrando unos labios que denotan duda e inseguridad (Jaraba Abellán, 2022, p. 73). En el cuarto capítulo, reaparece el español, esta vez bajo el título "La lengua de la Conquista". Los vocablos elegidos —"bienvenida", "alianza", "vasallos", "dominio"— reflejan una sonoridad más autoritaria y formal, y el trazo de la boca como si estuviera gritando enojada es por demás elocuente. A lo largo del cómic se subraya constantemente la relación vital que la Malinche establece con las lenguas, presentándola no solo como intérprete, sino como mediadora entre mundos. Su papel como traductora atraviesa toda la narrativa y culmina simbólicamente en los capítulos quinto y sexto. El capítulo quinto, "Sin palabras", está ilustrado por unas manos que le cubren la boca, acompañadas de un bocadillo que contiene únicamente tres puntos suspensivos (Jaraba Abellán, 2022, p. 146), lo cual representa visualmente el silencio impuesto y la anulación de su voz en determinados momentos de la historia. En contraste, el sexto capítulo, "Malintzin", remite directamente a "la que habla" y constituye una afirmación explícita de su derecho a nombrar, a decir y a ser escuchada (Jaraba Abellán, 2022, p. 166). Esta progresión narrativa refuerza el hilo conductor de la obra: la palabra como forma de poder, identidad y agencia, en donde la Malinche emerge no solo como figura histórica, sino como sujeto narrativo que reclama su lugar en la historia y exige no ser silenciada nunca más.

4. JOSÉ LUIS PESCADOR, *LA CAÍDA DE TENOCHTITLÁN* (2023)

Nacido en la Ciudad de México en 1979, su trabajo gráfico se distingue porque ha capturado la riqueza histórica y cultural de México al fusionar la narrativa visual con la exploración histórica. Autor de la saga épica *La caída de Tenochtitlán* (Penguin Random House), —concebida en 1998 pero tardaría dos décadas en concretizarse—, cuenta hasta el momento con cuatro volúmenes publicados en interiores monocromáticos[4]. En el *Libro 3* (2023) se prepara el encuentro final entre los mexicas y los españoles. El indispensable rol de la Malinche se realza ya incluso desde la portada en la que se distinguen tres elementos: La Malinche, los conquistadores españoles y los indígenas.

Al frente, la figura de la Malinche en plano medio (*medium shot*) ocupa prácticamente tres cuartas partes de la totalidad de la portada. La expresión de la Malinche es seria; los dedos de la mano izquierda abierta sobre el pecho parecen indicar que se señala a sí misma. Del cabello, largo y oscuro se distingue una voluta blanca que, como hemos mencionado, en la iconografía mesoamericana simboliza el discurso o la palabra y remarca su papel de mediadora/interpretadora/traductora. Detrás de ella, portando lanzas y escudos hay una multitud de personajes divididos en dos grupos distintos: a la izquierda los conquistadores, a la derecha los indígenas. El emplazamiento al frente de la Malinche posibilita una doble lectura: al tiempo en que marca una clara división entre ambos, también la muestra como el eslabón que los une. En el grupo de españoles hay tres mujeres al frente y al fondo hay dos conquistadores montados en sendos caballos. El grupo de los indígenas representa a los totonacas[5] y es más grande en número como sugiere la cantidad de las siluetas sombreadas de las lanzas al fondo (véase la Figura 4).

[4] En *La caída de Tenochtitlán. Libro 1* (2019) se aborda la formación de Tenochtitlán y la narración corre a cargo de Atoctli, un tlacuilo —eran pintores-escribas formados durante varios años en el Calmecac, un riguroso centro educativo. Tenían la responsabilidad de registrar y representar información en distintos códices que abarcaban temas religiosos, etnográficos, económicos, cartográficos, entre otros—, que narra las últimas horas de resistencia de Cuauhtémoc, el último *huey tlatoani* (gobernante supremo) azteca derrocado por Hernán Cortés. El *Libro 2* (2022) muestra el avance de los conquistadores y da cuenta de las primeras alianzas formadas entre éstos y los indígenas a fin de derrocar a los aztecas (mexicas). El *Libro 4* (2025) recrea la sangrienta masacre de Cholula, decisiva en el avance de los conquistadores, y culmina con el encuentro entre Hernán Cortés y el tlatoani Motecuhzoma Xocoyotzin.

[5] Los totonacas eran una antigua civilización mesoamericana asentada principalmente en el estado de Veracruz y el norte de Puebla.

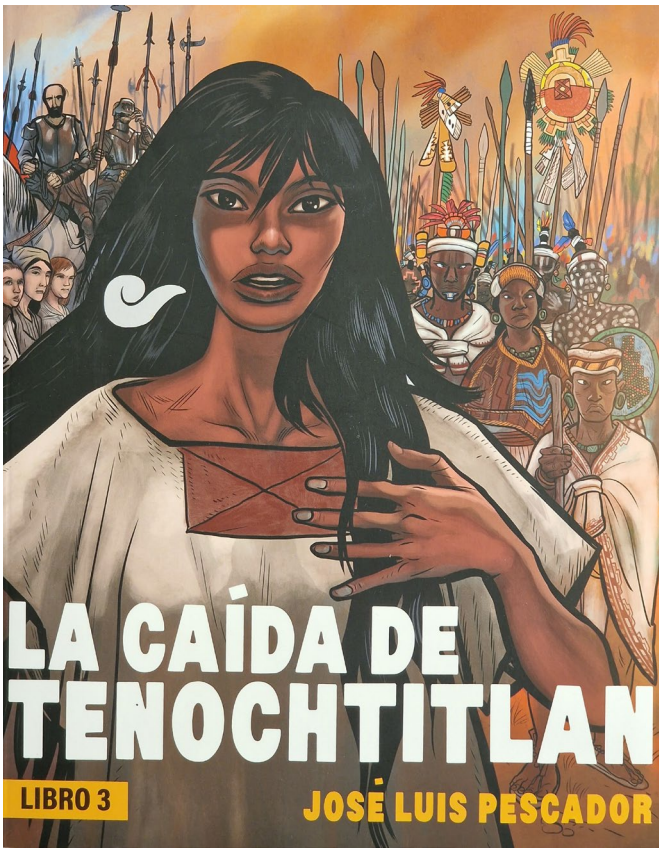


Figura 4: Portada de *La caída de Tenochtitlán* de José Luis Pescador (2023).

A la usanza de un tlacuilo moderno, el trabajo de Pescador da cuenta de una rigurosa investigación que presta gran atención a los detalles, y sus imágenes y viñetas son una ventana que se abre a un momento de la historia. La precisión histórica caracteriza sus representaciones gráficas y léxicas, como se observa en el empleo de la nomenclatura de los lugares en sus nombres originales en náhuatl: "Texcallan" [Tlaxcala] (2023, p. 7), en la inclusión de versos de Netzahualcóyotl[6] en náhuatl con traducción al español (2023, pp. 72–75), o bien en la mención de objetos bélicos prehispánicos como el "macuahuitl"[7] (Pescador, 2023, p. 32) o el "temalacatl"[8] (Pescador, 2023, p. 39). Respecto de las precisiones históricas, en este volumen se busca, además, desmitificar la relación entre Malinche y Cortés, alejándola de la romantización a la que se ha asimilado en ocasiones, por ejemplo, mencionando su relación con Alonso Hernández Portocarrero, el primer castillano[9] al que fue entregada Malinche (Pescador, 2023, p. 16). En las viñetas observamos dos ejemplos que ilustran los esfuerzos al aprender la lengua del otro. En primer lugar, al intentar mencionar el apellido del conquistador, la Malinche reemplaza el sonido vibrante /r/ por el sonido lateral /l/. Además, el lambdacismo se ve reforzado por la segmentación silábica que se ilustra en los bocadillos: "Pol…", "Polto", "Poltoca…" Estos intentos de ella se ven 'interrumpidos' por el conquistador mismo, quien pronuncia su propio apellido "¡Portocarrero!" —el énfasis añadido con los signos de exclamación podría remarcar su desesperación por lograr la adecuada articulación de los fonemas (Pescador, 2023, p. 19)—.

---

6 Nezahualcóyotl o Netzahualcóyotl (1402-1472). Tlatoani de Texcoco, estadista y notable poeta. Los versos incluidos en el cómic pueden consultarse en la edición bilingüe de A. Garibay (1964, p. 86). *Poesía náhuatl: Romances de los Señores de la Nueva España. Manuscrito de Juan Bautista de Pomar Tezcoco* (1582), v. 1, p. 86.

7 El macuahuitl "se asemeja a una espada de madera a la que se le añadían una serie de navajas de obsidiana en sus extremos y un amplio mango que permitía asirla con firmeza" (Garduño Arzave, 2009, p. 106).

8 Plataforma giratoria de piedra utilizada en los sacrificios gladiatorios. Para más información sobre el origen y usos sugerimos consultar la entrada en Robelo (1905, pp. 495–497).

9 La precisión histórica también se confirma en el uso de los gentilicios: en esta época se refería a los conquistadores como *castillanos* y no como *españoles.*

Para representar el habla de los conquistadores, se ha optado por un recurso intermedial y, en lugar de que aparezcan diálogos, se inserta en el bocadillo la imagen de un texto manuscrito escrito en caracteres antiguos que hace pensar en los escritos de las crónicas de los conquistadores (p. ej. véase la Figura 5). El texto no es legible, es decir, más que el contenido, interesa aquí la intención de subrayar la tensión existente entre la oralidad (asociada a las culturas indígenas) y la escritura (vinculada a la civilización europea) en el contexto de la colonización.



Figura 5: Representación del habla castellana e indígena en *La caída de Tenochtitlán* de José Luis Pescador, (2023, p. 27).

Desde la perspectiva indígena, la escritura aparece como un código indescifrable, metáfora visual de la incomprensión, creando una barrera lingüística que impide el acceso al significado. Esta elección subraya la desconexión cultural, ya que el conquistador no se esfuerza por comunicarse en términos comprensibles ni por adaptar su discurso, sino que impone un código ajeno, lo que presenta una forma de traducción cultural fallida.

Cierra el volumen un aparato paratextual que, al mediar entre el texto y la recepción, puede orientar la lectura (Genette, 1987/2002) y refuerza al mismo tiempo tanto el afán de precisión histórica como la importancia dada a las lenguas. En primer lugar, aparece un glosario titulado *Glossarium-Nahuatlahtolli*, en el que destaca el autoglotónimo *nāhuatlahtōlli*, que deriva de *nāhua-tl*, 'sonido claro o agradable' y *tlahtōl-li*, 'lengua o lenguaje' (Pescador, 2023, p. 138). El paratexto se completa con las "fichas de presentación" de cinco personajes: Malintzin, Tecuelhuetzin, Xicontencatl Axayacatzin, Huehue Xicotencatl y Alonso Hernández Portocarrero (Pescador, 2023, pp. 139–143), en donde se indican algunos datos como el nombre actual, el nombre dado al nacer, el rango social, el oficio, el año de nacimiento, las lenguas que domina, las habilidades e incluso una breve historia del personaje… Su importancia radica en que, a pesar del carácter ficticio de la historia, estas fichas fungen como garantes de la existencia real de los personajes mencionados. Les otorgan densidad y existencia documental que permite que el relato no se perciba solamente como una invención narrativa, sino que adquiera una dimensión histórico-gráfica cuyo efecto de realidad se construye gracias al paratexto.

5. OTREDAD LINGÜÍSTICA EN DIÁLOGO CON OTRAS FORMAS DE ALTERIDAD

Aunque nuestro objetivo es analizar la otredad lingüística, también podemos situarla dentro de un entramado más amplio que refuerza las formas de alteridad configuradas en ambas obras tanto a nivel visual como narrativo. En *Soy la Malinche*, la conciencia de la alteridad se construye a partir de la subjetividad de la protagonista, la Malinche, y a la oposición evidente y formal entre españoles e indígenas se añade la experiencia interior de la percepción de la protagonista, de tal modo que la otredad se manifiesta entonces no sólo en lo que se dice o se traduce, sino también en cómo se mira y se ocupa el espacio dentro de la página. En *La caída de Tenochtitlán*, la representación del otro también se inscribe en el trazo de los cuerpos, esto es, mientras que en los personajes indígenas la materialidad se da mediante la representación de los textiles, las máscaras o las herramientas de hilado, que contrastan con la rigidez que sugieren las corazas (peto y espaldar), el morrión, los brazales y las grebas de los conquistadores. Esta dimensión visual refuerza la distancia cultural que se expresa en el ámbito lingüístico, generando una suerte de "otredades" fácilmente identificables, la del idioma y la de la imagen, y el grafismo prolonga el discurso sobre la diferencia.

En ambas propuestas, la otredad lingüística no aparece como un fenómeno aislado, sino como un eje que conecta y da sentido a la alteridad corporal, visual y simbólica. Tanto Jaraba como Pescador convierten la lengua en una metáfora de la frontera y la otredad lingüística se revela como una forma de pensar la diferencia en su dimensión más profunda, esto es, en la forma de ver, representar y habitar la historia.

Cerramos con otras dos estrategias que muestran otros matices de la otredad como son el uso del color y la elección de la voz narrativa. Respecto del primero, en *Soy la Malinche*, Jaraba se vale de una paleta cálida y matizada: los tonos ocres, rosados y terrosos acompañan los estados emocionales de la protagonista y sugieren los cambios de tiempo o de espacio narrativo, en este caso, el color, más que diferenciar culturas, funciona como un marcador afectivo y temporal. Contrasta así la monocromía de *La caída de Tenochtitlán* de Pescador en donde la ausencia de color intensifica el dramatismo de las escenas y obliga al lector a concentrarse en el trazo, las texturas y los rasgos que remiten a la estética del grabado y refuerzan la sensación de estar frente a una reconstrucción histórica. En cuanto a las voces narrativas, en Jaraba destaca la voz de la Malinche y la mirada introspectiva centrada en su vivencia interior que propone una lectura íntima y feminista de la mediación cultural, donde la diferencia se asume como un espacio de identidad, tensión y resistencia. Mientras que, en Pescador, la polifonía adquiere el matiz de una perspectiva coral en la que convergen múltiples voces que reivindican la pluralidad indígena y española desde una dimensión colectiva, que busca recuperar la memoria de la Conquista.

6. CONCLUSIÓN

Apoyado en una tríada expresiva –imagen, texto y sonoridad–, el cómic se presenta como herramienta útil para abordar las dimensiones fonéticas, identitarias, políticas, entre otras, que suelen excluirse en los relatos históricos tradicionales, como lo muestran los ejemplos arriba referidos que rompen con la narrativa que (todavía) perpetúa la imagen de la Malinche como traidora, y se recupera y resignifica su figura como intérprete, de modo tal que referir a la Malinche como "la que habla" contribuye a humanizarla y a dotarla de una agencia lingüística. En *Soy la Malinche*, Jaraba Abellán representa la alteridad fonética mediante metáforas visuales –hilos enredados, líneas en zigzag– que materializan gráficamente la complejidad de la mediación lingüística. En *La caída de Tenochtitlán*, Pescador recurre a la escritura arcaica en los bocadillos para simbolizar la imposición cultural europea y el desplazamiento de la oralidad indígena por el código escrito como forma de dominación. Estas estrategias muestran cómo es que el cómic también puede fungir como laboratorio semiótico capaz de convertir el sonido en forma y la incomprensión en galimatías visual. Mediante la reflexión en torno a las barreras lingüísticas, las dificultades propias del aprendizaje de una lengua y las adaptaciones fonéticas en contextos de colonización y contacto cultural, ambos autores resaltan que la lengua pasa de ser mero instrumento de comunicación a un instrumento de poder y resistencia. Además, en ambas propuestas se acentúan la perspectiva indígena y el multilingüismo, desafiando así estereotipos y recuperando voces históricamente acalladas. La progresión narrativa en Jaraba — cuyos capítulos

transitan por las distintas lenguas pasando por silencio impuesto (“Sin palabras”) a la autoafirmación (“Malintzin”)—, y la presencia de vocablos autóctonos, de los versos de Netzahualcóyotl y el glosario náhuatl incorporados por Pescador, muestran que la resistencia se articula mediante la recuperación de la voz propia y se confirma el papel del cómic como herramienta epistemológica en donde no solo se reconstruye el pasado sino que se interroga críticamente el presente al exponer los mecanismos del poder ejercidos a través del control de la palabra.

Información complementaria ↑

Fuentes de financiación

No procede.

Material suplementario

No procede.

Disponibilidad de datos

No procede.

Agradecimientos

Agradecemos a Alicia Jaraba Abellán (*Soy la Malinche*) y a José Luis Pescador (*La caída de Tenochtitlán*) su autorización para reproducir las imágenes incluidas en este artículo, así como el envío del material en alta resolución.

Declaración de contribución de autoría

Diana Castilleja: Conceptualización, Análisis formal, Investigación, Metodología, Redacción – revisión y edición.

Declaración de conflicto de intereses

La autora de este artículo declara no tener conflictos de intereses financieros, profesionales o personales que pudieran haber influido de manera inapropiada en este trabajo.

Declaración de uso de Inteligencia Artificial

No procede.

REFERENCIAS

Aceves, M. (1997). *Antilaberinto*. Fontamara.

Aguirre, J. M. y Bisbal, M. (1981). *La ideología como mensaje y masaje*. Monte Ávila Editores.

Borja Gómez, J. (2015). La oralidad, el gesto y la filacteria en la cultura visual colonial neogranadina. En C. Michaud (Ed.), *Escritura e imagen en Hispanoamérica. De la crónica ilustrada al cómic* (pp. 93–121). Editorial Fondo.

Díaz del Castillo, B. (2011). *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*. (G. Serés, Ed.). Real Academia Española. / Espasa. https://www.rae.es/sites/default/files/aparato_de_variantes_historia_verdadera_de_la_conquista_de_la_nueva_espana.pdf (Trabajo original publicado en 1632).

Eco, U. (1975). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Lumen.

Eisner, W. (2000). *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press. (Trabajo original publicado en 1985).

Fox Tree, E. (2017). El movimiento y la transformación de las comunidades lingüísticas gestuales, basándose en la iconografía del habla en el arte prehispánico. En B. Arroyo, L. Méndez Salinas y G. Ajú Álvarez (Eds.), *XXX Simposio de Investigaciones arqueológicas en Guatemala* (pp. 697–711). Museo Nacional de Arqueología y Etnología.

Garduño Arzave, A. (2009). El macuahuitl (lanza de mano), un estudio tecno-arqueológico. *Arqueología*, *41*, 106–115. https://revistas.inah.gob.mx/index.php/arqueologia/article/view/3548

Garibay, A. (Ed.) (1964). *Poesía náhuatl: Romances de los Señores de la Nueva España. Manuscrito de Juan Bautista de Pomar Tezcoco (1582),* v. 1. Universidad Nacional Autónoma de México.

Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Ediciones Cátedra.

Genette, G. (2002). *Seuils*. Éditions du Seuil. (Trabajo original publicado en 1987).

Guzmán Celio, M. G. (2019). Malintzin. En L. M. Vázquez Morales (Ed.), *Lienzo de Tlaxcala* (pp. 45–47). Sociedad de Historia, Educación y Cultura de Tlaxcala A. C.

Harth-Terré, E. (1972). El signo verbal en la cerámica Mochica. Una contribución de la investigación estética en la arqueología. *Bulletin de l'Institut Français d'Études Andines*, *1*(1), 17–39. https://doi.org/10.3406/bifea.1972.1422

Instituto Nacional de Antropología e Historia. (s.f.). Copia del Códice Florentino. *Códices de México: Memorias y saberes.* https://www.codices.inah.gob.mx/pc/contenido.php?id=17 [consultado septiembre 2024].

Jaraba Abellán, A. (2022). *Soy la Malinche*. Nuevo-Nueve.

Jarque Andrès, F. (1978). La paraliteratura: producción y consumo. *Hispamérica, 21*, 37–52.

Masotta, O. (1982). *La historieta en el mundo moderno*. Paidós. (Trabajo original publicado en 1970).

McCloud, S. (1993). *Understanding comics. The invisible art*. Harper Collins.

Moreno Toscano, A. (2023). II. La era virreinal. En D. Cosío Villegas (Ed.), *Historia mínima de México* (pp. 71–101). El Colegio de México.

Pescador, J. L. (2023). *La caída de Tenochtitlán*. Libro 3. Grijalbo.

Robelo, C. A. (1905). *Diccionario de mitología nahoa*. Imprenta del Museo Nacional. http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080012541/1080012541_MA.PDF [consultado junio 2024].

Tibón, G. (1983). *Historia del nombre y de la fundación de México*. Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1975).