

TEMA 67. El cómic. Evolución del género.

Autora: Zuriñe Fdz. de Carranza García

ESQUEMA/ ESTRUCTURA TEMA 67

1. INTRODUCCIÓN	1
2. EL CÓMIC Y SUS ELEMENTOS	2
2.1. Elementos formales del cómic	3
- elementos icónicos o gráficos y textuales-	
2.2. Tipología	6
3. MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN DE UN CÓMIC	6
4. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL CÓMIC	8
5. CONEXIÓN CURRICULAR Y PUESTA EN PRÁCTICA EN EL AULA	10
6. CONCLUSIONES	11
7. BIBLIOGRAFÍA	11

1. INTRODUCCIÓN

Al pensar en corrientes artísticas, es inevitable pensar en las 3 más mitificadas: arquitectura, escultura y pintura. Pero estas dejaron de tener tanta importancia, ya que, desde el principio del siglo XX el arte se liberó en forma, material y concepto. Surgen otras nuevas de igual complejidad y riqueza que abarcan desde la moda, pasando por el *graffiti*, los videoclips o los cómics, siendo este último objeto de estudio a lo largo del tema.

El cómic es una serie de dibujos que constituyen un relato, (con o sin texto, dependiendo de la bibliografía que se consulte), así como al medio de comunicación en su conjunto. El término cómic es un anglicismo, que hoy en día se entiende como sinónimo de historieta o incluso de novela gráfica.

En todo caso, es una **forma de expresión artística, a la vez que un medio de comunicación**, que consiste en una serie de ilustraciones que, leídas en secuencia continua, permite al lector recomponer un relato de algún tipo. Pueden ir enmarcados en viñetas, es decir, en recuadros cuya forma y estilo se corresponde al contenido narrativo o temático que hay en su interior, y pueden o no contar con el apoyo del texto escrito o de signos y caracteres propios del género.

El interés por el cómic puede tener diferentes motivaciones, desde el interés estético al sociológico, de la nostalgia al oportunismo. Es importante recordar, que durante buena parte de su historia estuvo considerado un subproducto cultural y no como producto artístico. Apenas fue digno de otro análisis que no fuera el sociológico, por su vínculo con la lectura asociada al ocio, al mero entretenimiento e incluso catalogado como objeto de vicio.

2. EL CÓMIC Y SUS ELEMENTOS

El término cómic, hace referencia a la **sucesión de viñetas que permite narrar una historia**. Partiendo de la concepción de **Will Eisner**¹ de esta narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud (2009) llega a la siguiente definición, que para muchos teóricos no es del todo certera: "Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector".

El término cómic, también suele emplearse como sinónimo de historieta. Sin embargo, el diccionario de la Real Academia Española (RAE), sí expone diferenciación entre ambos conceptos, y define específicamente la **historieta como la serie de dibujos que, con o sin texto, componen un relato**.

Teóricos y expertos en la materia no logran ponerse del todo de acuerdo para establecer una única definición de "cómic", ya que puede tratarse desde una simple tira hasta de 3 viñetas a un libro con muchas páginas ilustradas. A su vez, ha sido utilizado en casi todos los países abordando multitud de géneros, de manera profesional o aficionado, lo cual hace más compleja la definición. Si bien es cierto, la mayoría de la bibliografía específica marca como sinónimos ambos conceptos, cómic e historieta, por lo que a lo largo del tema se emplearán indistintamente.

Podría decirse, entonces, que un cómic presenta una sucesión de dibujos o ilustraciones organizadas de manera tal que le permita transmitir los datos necesarios para que el receptor registre el desarrollo de la historia.

Otra perfecta definición podría ser la que formula Román Gubern, que califica el cómic como una "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética". La estructura narrativa presupone una secuencia o discurso sintagmático. Esta secuencia progresiva está determinada por la prioridad de la izquierda sobre la derecha y lo superior sobre lo inferior (en occidente)".

Un cómic puede desarrollarse en una tira de papel, en una página en un periódico o revista o en una publicación exclusivamente dedicada a él (como un libro), pero también puede presentarse en un sitio web y estar animada.

Por otro lado, el cómic está formado por **iconos y signos propios**. Estos, emplean una simbología que constituye su lenguaje para narrar una historia, representando movimiento, emociones, etc. Este tipo de signos son convencionales, pero constituyen un lenguaje bastante universal (muy vinculado al arte Pop - T65). Existe una vertiente nipona (heredera del manga) y otra occidental y más tradicional, en la que se centrará este tema.

¹ William Erwin Eisner: influyente historietista estadounidense, creador del famoso personaje **The Spirit en 1941** y popularizador del concepto de novela gráfica a partir de 1978. Además de su carrera como historietista, Eisner enseñó las técnicas del cómic en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, y escribió dos obras fundamentales acerca de su creación: El cómic y el arte secuencial (Comics and Sequential Art, 1985) y La narración gráfica (Graphic Storytelling and Visual Narrative, 1996).

La obra de Eisner tuvo una importancia decisiva para sacar al medio de su confinamiento como medio de entretenimiento para niños y adolescentes. En su honor se crearon en 1988 los Premios Will Eisner, entregados anualmente en la Convención Internacional de Cómics de San Diego (California).

2.1. ELEMENTOS FORMALES DEL CÓMIC

Dentro de un cómic existen elementos de expresión gráfica combinados con textos y comunicación verbal. Una historieta, entonces, comprende y articula dos clases de elementos, divididos en los **icónicos o gráfico** y los **elementos textuales**, que a su vez se catalogan en los siguientes elementos:

(a) Elementos icónicos o gráficos

La estructura narrativa, en el caso del cómic, está formada por **pictogramas**, que constituyen la **forma más primitiva de escritura** y se definen como un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto que se trata de designar. Es importante recordar que el pictograma precedió al invento de la escritura fonética. Dentro de los elementos icónicos que conforma el cómic están:

- **Las viñetas:** la viñeta es la representación gráfica mínima de un cómic. Usando el lenguaje cinematográfico, se podría considerar que la viñeta es un encuadre, donde se muestra una parte de la escena. Pero, según Scott McCloud (2005), esto no es del todo cierto:

Cada viñeta muestra la acción con una duración en tiempo y espacio diferente. Puede transportarte al futuro o al pasado, en función de la forma, la disposición y dimensiones por las que se crea la obra:

Si optamos por un diseño en el que todas las viñetas tienen la misma forma y dimensiones estamos narrando una historia en la que todos los hechos o acciones tienen la misma importancia o transcurren a un mismo ritmo. Este formato de página puede transmitir monotonía.

Si modificamos en determinados casos la forma externa de la viñeta y, además, su tamaño obtendremos una página más dinámica, con un ritmo más vivo. En general, una viñeta horizontal se suele asociar con una idea de sosiego, tranquilidad y reposo. Son apropiadas para mostrar escenarios donde transcurre la acción del cómic. Las viñetas verticales aportan, habitualmente, ritmo, misterio o desasosiego puesto que ocultan o no muestran todo el contexto.

En ocasiones, los dibujos o los textos superan los límites de la viñeta con el objeto de resaltar, por ejemplo, el movimiento de los personajes (rapidez, energía, fuerza,...) o el sonido de sus expresiones (gritar, llamar la atención, dirigirse al lector). También se pueden eliminar las líneas que conforman la viñeta o modificar el estilo de su trazado (puntos, líneas discontinuas, curvas, etc.)

- **El gutter:** es el espacio en blanco existente entre las viñetas. Es importante señalar que, en ese espacio entre viñetas, también sucede narración, representando la unidad espaciotemporal.
- **El sangrado:** se trata del margen que mantiene el contenido de la página respecto a los límites del formato, es decir, la propia página (del mismo modo que cualquier documento).
- **Dibujos o ilustraciones.** Los dibujos que transmiten al lector lo que ocurre. Estos pueden ser de diversa naturaleza, desde dibujos simples, esquemáticas y caricaturescos, hasta ilustraciones pseudofotográficas y de enorme realismo.

- **Encuadre:** El encuadre es la limitación del espacio de la realidad donde la acción se desarrolla o se ejecuta dentro de la viñeta. Según el espacio seleccionado (planos), los ángulos de visión o su espacio en el papel (formato). Según Scott McCloud (2005) existen al menos 6 planos:
 - Gran Plano General (GPG): Consiste en el paisaje o fondo.
 - Plano General (PG): Presenta “de la cabeza a los pies”, figuras completas y presenta información del contexto en el que está el personaje.
 - Plano Americano (PA): Es la figura humana desde las rodillas, muestra la parte física del personaje o acciones detalladas de éste.
 - Plano Detalle (PD): Encuadra una parte de la figura humana de cerca. Incluso llega a ocupar toda una viñeta.
 - Plano Medio (PM): Encuadra desde la cintura y destaca la acción más que el contexto, la expresión del personaje es importante para el plano medio.
 - Primer Plano (PP): Va de los hombros a la cabeza. El estado emocional, psicológico y expresiones faciales son los que se remarcan.
- **Ángulos:** Consiste en el punto de vista en el que se ve la acción, esta le otorga a la viñeta profundidad y volumen.
 - Ángulo medio: a la altura de los ojos.
 - Ángulo picado: de arriba hacia abajo y connota inferioridad.
 - Ángulo contrapicado: de abajo hacia arriba. Connota superioridad.
 - Ángulo cenital o picado absoluto: visión perpendicular absoluta de la realidad.
 - Ángulo nadir o ángulo contrapicado absoluto.
- **Formato:** Es la relación entre el encuadre, la viñeta, el espacio y tiempo real la cual le da continuidad o ritmo a la historia. El cómic se adapta a distintos formatos según su intencionalidad y el canal de comunicación. Los más habituales son la página para comic-book y novelas gráficas, la tira para periódicos y revistas o el cómic web para recursos digitales y páginas web.
- **Color:** La aplicación del color en la historieta puede no tener un significado fijo, en caso de tenerlo puede ser significativo, estético, figurativo o incluso psicológico.

De manera paralela, el cómic ha desarrollado una serie de recursos visuales para la representación del movimiento, ya que al ser la imagen fija, en la mayoría de veces, no puede representar el movimiento de un modo natural. Estos **códigos cinéticos** pueden clasificarse del siguiente modo:

- **Oscilación o Vibración:** Las líneas se dibujan siguiendo la forma del objeto que supuestamente se ve agitado por un movimiento vibratorio o de vaivén.
- **Trayectoria o líneas cinéticas:** Una o varias líneas se utilizan para señalar gráficamente el espacio recorrido por un objeto en un corto período de tiempo.
- **Nubes:** Acompañan el desplazamiento a modo de nube de polvo, independientemente de la superficie por la que se mueve el objeto o personaje.
- **Impacto:** Se suele representar por una estrella irregular en cuyo centro se ubica el objeto causante del choque.
- **Deformaciones Cinéticas:** Un objeto se deforma como consecuencia del movimiento.

- **Descomposición del Movimiento:** Se reproducen las distintas posiciones del movimiento mediante la repetición desdibujada de las partes móviles del personaje.

(b) Elementos textuales

Estos elementos textuales son elementos literarios que integran el texto en la imagen, sirven para narrar la historia. Como elementos de transición se puede hablar de cartelas y cartuchos. La **cartelera** se sitúa al margen superior de la página y hace de voz narradora presentando la narrativa. A diferencia del **cartucho**, que se sitúa en medio de la página de cómic y ayuda a narrar el transcurso entre dos viñetas, ya sea una elipsis temporal como un cambio de actitud en un personaje, por ejemplo.

En cuanto elementos formales de narrativa fundamentales existentes en este género son:

- **Texto:** Forma gráfica que está presente en la página de la historieta. Si la situación a contar lo requiere, la tipografía se endurece, o se agranda, se hace minúscula porque se está hablando despacio, o se desgarrar porque el mensaje es sangriento. Puede haber un tipo de letra para cada personaje, o puede hablar con el sonido del mismo. Dentro del texto escrito hay un elemento que es propio y característico del género del cómic: la **onomatopeya**.
 - La onomatopeya es la **representación verbal de un ruido**. Las características de los ruidos se sugieren con efectos visuales como la forma, el tamaño o el color, con incorporación de texto, como: ¡GONG!, ¡PAM! ¡BOOM!... A veces la onomatopeya se convierte incluso en protagonista del relato.
- **Globos de texto** (convencionalmente llamados bocadillos): No siempre aparecen en las historietas, pero sirven para englobar los diálogos y textos de los personajes. Consta de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando. La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:
 1. El contorno **en forma de nubes** significa palabras pensadas por el personaje.
 2. El contorno **delineado con tornas temblorosas**, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.
 3. El contorno en **forma de dientes de serrucho**, expresa un grito, irritación, estallido, etc.
 4. El contorno con **líneas discontinuas** indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.
 5. Cuando el rabillo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.
 6. El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.
 7. Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.
 8. El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes

2.2. TIPOS DE CÓMICS:

Una diferenciación entre el cómic y otras formas visuales de comunicación como la ilustración, la fotografía, la pintura, la publicidad, el cine..., consiste en su carácter narrativo, su constitución y su origen; siendo el medio expresivo que más íntimamente se relaciona con el cine de animación (T-68).

Como se ha comentado en la introducción del apartado, no existe una clasificación formal de los cómics, pero algunos teóricos proponen términos sofisticados como "arte secuencial". Sin embargo, conforme a su formato de publicación, normalmente se habla de:

- **Tiras cómicas.** Son una tira de tres o más viñetas en las cuales se representa una narración breve, a menudo semejante al chiste o sátira. Normalmente, vienen insertas en el periódico o dentro de revistas, o incluso en libros compilatorios de un artista específico.

El ejemplo claro son las tiras cómicas de *Don Celes*, creado por Luis del Olmo Alonso, y aparece publicado en el periódico El Correo.

- **Cómics o revistas de historietas (tebeo²).** Impresas en papel de mayor o menor calidad, pero por lo general a todo color, con acabado profesional y en tirajes en masa, se trata de las clásicas revistas de lectura por viñetas, aunque ya distan mucho de ser únicamente de superhéroes o aventuras asombrosas. Ejemplos representativos podrían ser, *Asterix y Obelix*, de Goscinny y Uderzo; o cualquier relato de la editorial estadounidense: Marvel Comics.
- **Novelas gráficas.** Esta es una categoría amplia y diversa, en donde encajan las propuestas artísticas más formales y exigentes, a menudo para un público informado, dispuesto a interpretarlas tal y como se hace con una obra de arte escrita o ilustrada. Un ejemplo es sin duda la obra de *Persépolis* (2000), de Marjane Satrapi.

3. MÉTODOS Y TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN DE UN CÓMIC

Desde el periodismo hasta la ficción literaria y las temporadas canceladas de programas de televisión, los cómics contemporáneos pueden destacar cualquier tema, teniendo el mismo poder narrativo que otros medios para provocar cualquier estímulo.

Desarrollar un cómic es un trabajo duro y exigente. La mayoría de los escritores crean la historia y luego colaboran con otros artistas para llevar esa historia a la página. Para que se entienda, en una compañía grande y de reputación actual de cómic, han de colaborar varias personas para lograr crear un cómic de tal magnitud como podría ser el "universo Marvel". Estas, podrías catalogarse en, **escritor/a** (que desarrolla los elementos de la historia, como la trama, el escenario, los personajes, el conflicto y el diálogo. También crean un esquema y un guion, que sirve como hoja de ruta para los demás colaboradores); el **editor/a** (ofrece una crítica reflexiva, especialmente si algo no resuena del todo dentro de la historia); **artista** (que traduce las instrucciones del escritor en ilustraciones de paneles); **letterer** (transmite la historia a través de tipos de letra y tamaños, y caligrafía. Los títulos de las historias, los efectos de sonido y los globos de diálogo son parte del dominio del escritor. El rotulador también rellena las líneas de lápiz del artista con tinta); y **colorista** (después de dibujar la historia y fijar

² La palabra cómic designa al género propiamente dicho, mientras que tebeo designa a una revista de cómic o historieta.

la tinta, el colorista llena las líneas en blanco y negro con color. Históricamente, esto se hacía con pinceles y tintes. Mientras que algunos coloristas aún optan por una metodología tradicional, a mano (tinta china y acuarela, lápices de colores, pasteles, rotuladores, aerógrafo, técnicas mixtas, etc.) otros, usan herramientas digitales; ninguno es mejor, todo se reduce al estilo y preferencia personal).³

Por otra parte, la elaboración de un cómic es una **propuesta didáctica** de lo más enriquecedora, tanto a nivel de contenidos como de competencias, incluso como proyecto interdisciplinar en el que el departamento de arte sea el eje vertebrador del ejercicio.

A continuación, se exponen los puntos que se deben seguir para la creación de un cómic. Estas directrices son marcadas por el galardonado autor **Neil Gaiman** y recopiladas por Román Gubern y, pueden ayudar al alumnado a entender los pasos a seguir para dar forma a su historia:

1. Determina los ritmos de la historia. Montar las viñetas en función de los ritmos de la historia. Comenzando desde el principio, anota cómo se montará cada panel para contar esa parte específica de la historia. Hay que tener en cuenta la cantidad y el tipo de información que se necesita presentar en cada página, e intentar atribuir el espacio en consecuencia (jugando con el tamaño de la viñeta, etc.).

2. Escribe el guion. Paralelamente al primer punto. Usando cada viñeta como referencia, redactar el guion para la historia que después se creará. No existe un único modelo de guion, el más utilizado podría ser el story board, empleado también en proyectos audiovisuales. El objetivo es determinar, viñeta a viñeta, el tipo encuadre, el punto de vista, la descripción de la escena y el personaje, y el diálogo. Se podría definir como un esquema (gráfico-textual) en la que das toda la información necesaria para crear visualmente la historia que tienes en mente⁴.

3. Creación de personajes y estilo de dibujo. Para este paso es necesario una documentación previa del contexto en el que sucederá la historia: la época, vestimenta, universo de ciencia ficción, etc. Para el diseño de cada personaje es fundamental detenerse en definir los rasgos (psicológicos y físicos) de cada uno, en función de su evolución en la narración. En cuanto al estilo del dibujo, cada persona creadora tendrá su propio estilo definido: desde la caricatura más sencilla al hiperrealismo pictórico, desde las formas más tradicionales a la experimentación gráfica más abstracta, existiendo un amplio abanico de posibilidades.

4. La realización gráfica del cómic. Este es el último paso, en el que se da forma al resultado final del cómic. Una vez estructuradas las viñetas y el formato, se comienza a dibujar o esbozar la narración (en lápiz o técnicas digitales), el espacio de los globos de texto se define de igual manera. Tras las últimas correcciones del esbozo se procede al entintado (y si lo hubiera, al coloreado), existiendo una gran diversidad de técnicas en este proceso: acuarela, rotuladores, gouache, acrílicos, medios informáticos, etc.

³ Es importante remarcar que una misma persona puede encargarse de todas las tareas de desarrollo del cómic, al igual que en los departamentos de animación, irá en función de la magnitud y repercusión que tenga cada obra.

⁴ Depende de la bibliografía, el punto 1 y el 2 serán cambiados. Esto es, hay autores que le dan más importancia a la creación de las viñetas, para, después conformar la historia en función de ese formato; y otros teóricos prefieren escribir el guion y, posteriormente ajustar el ritmo y las viñetas a la narración, creando toda la historia más en conjunto.

4. ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL CÓMIC

Diversas manifestaciones de la Prehistoria, Antigüedad y la Edad Media pueden ajustarse a la definición de cómic o historieta: Pinturas murales en las que se mezclaban texto e imagen en una secuencia de lectura, como ocurría con los jeroglíficos egipcios, mesopotámicos o los códices mayas. Relieves grecorromanos, donde se mostraban a los gobernantes en situaciones ridículas y soeces, también en vitrales de iglesias, manuscritos iluminados con viñetas cuadradas que contienen dibujos en secuencia narrativa, como las Cantigas de Santa María de Alfonso X el Sabio, códices precolombinos, etc.

Si bien es cierto, existe cierto debate con el origen de la historia del cómic, pues algunos expertos, afirman que estos vestigios artísticos no deberían considerarse como comic. Mientras que hay otros que sí consideran estos hallazgos como precursores o antecedentes del cómic moderno.

Según especialistas como **Pedro Porcel** (teórico, editor de historieta e historiador del cine español) y **David Kunzle** (historiador del arte británico, especializado en historietas gráficas anteriores al siglo XX), la historia del cómic empieza con la introducción de la imprenta (1446) y con la de la litografía (1789), se inicia la reproducción masiva de estos. Es en Francia donde se encontraría el más cercano antecedente de la historia del cómic con las Aucas y Aleluyas⁵. Estas publicaciones, se originaron en el siglo XVI, pero alcanzaron su máximo esplendor en el siguiente siglo. Se caracterizaron por narrar acontecimientos de diversa índole mediante ilustraciones. Sin embargo, los textos no se encontraban dentro de los dibujos, sino al pie de las imágenes como forma de explicación.

Posteriormente, en el siglo XVIII, fueron los humoristas gráficos británicos, como **Isaac Cruikshank**, los que desarrollaron el globo de diálogo en sus caricaturas para satirizar a sus gobernantes. Así pues, se podría decir que, el cómic o historieta, en sus inicios sirvió como instrumento de burla a la política de la época. Con la prensa como dominador de los medios de comunicación, la historieta comenzaría a formar parte de ella como ente hilarante y caricaturesco de temas de actualidad. Así nace la **tira cómica o tira de prensa**⁶.

Entonces, a la pregunta *¿quién fue la primera persona que inventó el cómic tal y como lo conocemos hoy en día?* Existen muchas respuestas, y pocas coincidencias, queriendo cada historiador o teórico mirar hacia sus raíces más cercanas. Es necesario recordar que el debate de la historia del cómic existe, debido a que tampoco hay una única definición, entonces, en función de si se usa una definición más o menos restrictiva, se comenzará la historia de este género por un autor u otro.

Kunzle, considera a **Thomas Rowlandson** como máximo influyente del cómic, creando la primera tira narrativa en el año 1809. Rowlandson publica: **Los viajes del doctor Syntax**, tal vez

⁵ Una aleluya es una serie de estampas, acompañadas de unos versos pareados al pie. En otros idiomas reciben los nombres de **auca** (catalán), broadsheets, gogs, mannekensbladen, etc. Surgidas en la Francia del siglo XVI y de temática religiosa, tuvieron su mayor auge en el XVIII. Se las considera un precedente de la historieta, cuando no una de sus modalidades. Las aleluyas castellanas solían ser escritas en más de una lengua, como pueden ser el latín y la lengua mozárabe. (RAE)

⁶ La aparición del cómic en España no tiene fecha clara, no obstante, se identifica como la **primera historieta española** la "Historia de las desgracias de un hombre afortunado" de 1857, en una revista cubana (en aquel entonces territorio español), creada por del militar vasco afincado en Cuba Víctor Patricio de Landaluze. Dejando a un lado la fuerte controversia existente entre la definición de comic. También se considera precursora a la revista madrileña **En caricatura**, de 1865, que introduce en este país la sátira política.

el primer cómic o aventura seriada de la historia en tener repercusión, además de aparecer en estos bocadillos dentro de las viñetas.

Sin embargo, al que muchos expertos consideran el padre de la historieta, es a **Rodolphe Töpffer** que, realizó varias obras inspirado por la obra de Rowlandson. Töpffer también fue el primer teórico de los cómics. En junio de 1837, en un artículo en el que ya analizaba el nuevo medio de expresión como una nueva modalidad narrativa distinta de la literatura. Sus álbumes obtendrían cierta fama, y fueron traducidos y plagiados tanto en Europa como en América, aunque sólo unos pocos artistas europeos desarrollaron sus innovaciones. Se podría citar como otro pionero a **Gustave Doré** o al poeta y artista alemán **Wilhelm Bush** (que en 1859 publica las primeras caricaturas en un periódico, el *Fliegende Blätter*, y una famosa historieta titulada *Max y Moritz*). En 1867 aparece *Ally Sloper*, el primer personaje de historieta inglés, creado por **Charles Ross**.

Sin embargo, siguiendo otro canon, hay teóricos que aseguran que el primer cómic moderno publicado en el mundo fue *The Yellow Kid* (El chico amarillo)⁷, el 16 de febrero de 1896 en el diario *The World de Nueva York*, obra de **Richard F. Outcault**⁸. Pero esta atribución no sería la correcta, ya que como se ha ido comentando, el cómic ha sido fruto de una evolución a la que contribuyeron sus pioneros del siglo XIX, que en mayor o menor medida fueron aportando innovaciones técnicas hasta alcanzar lo que consideramos es el cómic moderno, pero que sí obtuvo su mayor expansión industrial a partir de la obra de **Outcault** y otros en lo que se ha denominado la **Edad de Oro del cómic**, que se extendió desde 1930 hasta 1950 e introdujo el arquetipo del superhéroe en el canon. Esta era vio la creación de algunos de los personajes de cómics más conocidos de todos los tiempos, incluidos Superman, Batman, Spider-Man, Capitán América y Wonder Woman, por nombrar algunos.

Después de la Segunda Guerra Mundial, el género de los superhéroes dio paso a otros géneros, como el romance, los westerns y la ciencia ficción, entre otros. El formato revista o "comic book" sería el más célebre del género, dando origen a historias que aún perduran y que fueron el principal entretenimiento juvenil durante décadas. Muchos de sus personajes pasarían al cine, a la animación y luego a los videojuegos.

A finales del siglo XX el formato alcanzó su madurez en la novela gráfica: una composición adulta, exigente, compleja, que reúne los atributos artísticos del dibujo y la ilustración, con la composición narrativa y la reflexión lingüística propias de la literatura.

La poderosa expansión internacional de los cómics estadounidenses fue tan relevante que dificultó el desarrollo de los europeos. Y es que, en Europa con la influencia estadounidense se produjeron los mismos cambios liberalizadores, abandonándose las historias de aventuras por las de humor.

En España también se asistió a una renovación y diversificación de los cómics. Concretamente, la historieta o cómic se inicia en Cataluña (siguiendo las directrices e influencias de los precursores del siglo XIX que se han mencionado anteriormente). La primera colección de

⁷ Las series que más repercusión tuvieron en esta época fueron: *Hogan's Alley* (1895) de **Outcault**, protagonizada por *The Yellow Kid*; *The Katzenjammer Kids* (1897) de **Rudolph Dirks**, (inspirada en *Max y Moritz* de **Busch**), y *Happy Hooligan* (1899) de **Frederick Burr Opper**.

⁸ Casi toda la bibliografía considera a **Outcault el padre del cómic moderno**, o sea, del cómic como medio de masas, por haber contribuido al desarrollo de este mercado y a que los periódicos abrieran sus puertas al talento de nuevos dibujantes.

tiras cómicas que se publica en forma de revista aparece en 1915, con el nombre de Dominguín, pero el **verdadero impulsor de cómic en España** (que aún se llamaba así), fue: **TBO**, publicado por primera vez el 17 de marzo de 1917 en Barcelona, por el asturiano **Arturo Suárez**. Sin embargo, es más conocido por su impulsor **Joaquín Buigas Garriga**. TBO, que dio nombre a todos los tebeos del país, no tuvo un competidor serio hasta la aparición de **Pulgarcito** en 1921. Tras este momento, no dejaron de aparecer cómics en España. Aparecieron creaciones como el **Capitán Trueno**, en 1956, creado por el guionista **Víctor Mora** y el dibujante **Miguel Ambrosio**. Más adelante, se consolidará como el humorista de este género más conocido en nuestro país, **Francisco Ibañez**, autor de **Mortadelo y Filemón** en 1958 (que aparece por primera vez en el cómic Pulgarcito).

En América Latina también se produjo un gran resurgimiento, destacando creaciones de **Quino** como **Mafalda**. Merece ser también mencionado el italiano **Manara**, de fuerte componente erótica, o **Daniel Torres**, fuentes de las que se nutren las nuevas corrientes del cómic juvenil.

En 1988, gracias al éxito de las series de anime (animación de origen japonés que comienza aproximadamente en la segunda década del siglo XX), el cómic japonés empezó a difundirse internacionalmente. Actualmente, **el manga** se ha consolidado en la sociedad occidental, llegando a ser imitado por autores estadounidenses y europeos y dando lugar a movimientos como el **amerimanga** o la **nouvelle manga**. Historietistas japoneses, como las de **Jirō Taniguchi**, impulsor de la difusión del manga fuera de Japón, ganan prestigiosos premios internacionales y lo que es más importante, la población juvenil occidental ha vuelto a interesarse masivamente por el medio.

5. CONEXIÓN CURRICULAR Y PUESTA EN PRÁCTICA EN EL AULA

Tal y como indica Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) y *(añadir el decreto específico de cada comunidad)*; el cómic en el aula es un recurso que enriquece la experiencia educativa, fomenta la comprensión cultural y desarrolla una serie de habilidades cognitivas y emocionales importantes en el alumnado. De manera paralela, todos los cursos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), en la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual (EPVA), tienen como contenido la historia del cómic y sus elementos formales y expresivos. Por lo que el alumnado deberá emplear el lenguaje plástico y visual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia a través de la creación de un proyecto.

Además de analizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada. Ubicados en un modelo crítico de la educación, el cómic se considera un recurso muy potente para ayudar a **formar personas críticas** pudiéndose proponer proyectos interdisciplinares con otros departamentos del centro.

En resumen, el cómic es una herramienta motivadora en la educación debido a su atractivo visual, narrativa envolvente, accesibilidad, variedad de géneros, estímulo creativo, enfoque interdisciplinario, relevancia cultural y social, y su capacidad para representar diversas voces y perspectivas. Utilizado de manera efectiva, puede despertar el interés de los y las estudiantes y mejorar su participación y comprensión del contenido educativo.

6. CONCLUSIONES

Se tiende a relacionar la historia de los cómics con antecedentes culturales prehistóricos o de la Edad Antigua, como las pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, las cerámicas griegas, etc., sin embargo, su verdadero origen está relacionado con los *mass media* de la sociedad actual. Los cómics comienzan a adoptar sus características más convencionales al mismo tiempo que el cine, adquiriendo una entidad y autonomía estética peculiar gracias al vehículo periodística que utilizan.

Es importante señalar que, en la mayoría de los casos, no se cataloga el cómic como arte, siendo un género subestimado por gran parte del público. Pero, nada más lejos de la realidad, los libros de historietas actualmente disfrutan de un renacimiento en la cultura contemporánea, gracias en gran parte al éxito de las películas de superhéroes de gran éxito.

Por otro lado, el estudio del cómic en la ESO ofrece múltiples beneficios. Estimula la lectura, desarrolla habilidades literarias y visuales, fomenta la creatividad, promueve la empatía al explorar diferentes perspectivas, y aborda una amplia gama de temas. Además, mejora las habilidades de comunicación, puede relacionarse con otras disciplinas y motiva la participación activa del alumnado en el aprendizaje. En resumen, el cómic en la ESO enriquece la experiencia educativa y hace que el aprendizaje sea atractivo y accesible.

BIBLIOGRAFÍA

- Kunzle, D. (1973) *Historia de la tira cómica I: La tira cómica temprana: tiras narrativas e historias ilustradas en el periódico europeo desde 1450 hasta 1825*. Universidad de California.
- Kunzle, D. (1990) *Historia de la tira cómica II: el siglo XIX*. Universidad de California.
- McCloud, S. (1993) *Entender el cómic*. Barcelona: Editorial Astiberri
- McCloud, S. (1995) *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Barcelona: Editorial Astiberri
- McCloud, S. (2000) *Reinventar el cómic*. Barcelona: Editorial Astiberri
- Pintor, I. (2017) *Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial*. Aldea Global, 37.
- Román G. y Coma, J. (1988) *Los cómics en Hollywood. Una mitología del siglo XX* Barcelona: Editorial Plaza y Janés.
- Román G. (1988) *El discurso del cómic*. Madrid: Editorial Cátedra.