

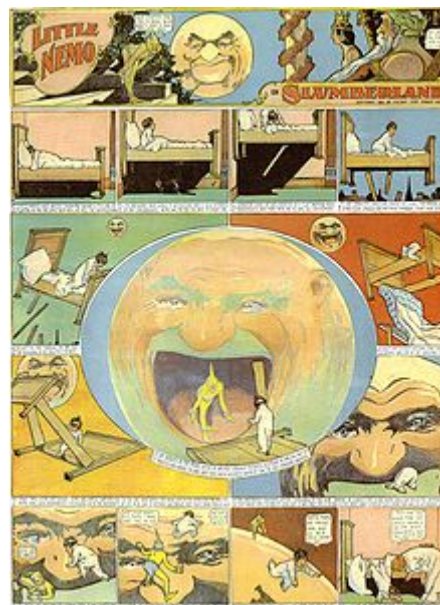
# Historieta

Una **historieta** o **cómic** es una sucesión de dibujos que constituye un relato, con texto o sin texto,<sup>1</sup> así como la serie de ellas que trate de la misma historia o del mismo concepto, y también el correspondiente medio de comunicación en su conjunto.<sup>2</sup>

Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector».<sup>3</sup> Sin embargo, no todos los teóricos están de acuerdo con esta definición, la más popular en la actualidad, dado que permite la inclusión de la fotonovela<sup>4</sup> y, en cambio, ignora el denominado humor gráfico.<sup>5</sup>

El interés por la historieta «puede tener muy variadas motivaciones, desde el interés estético al sociológico, de la nostalgia al oportunismo».<sup>6</sup> Durante buena parte de su historia fue considerado incluso un subproducto cultural,<sup>7</sup> apenas digno de otro análisis que no fuera el sociológico, hasta que en la década de 1960 se asiste a su reivindicación artística, de tal forma que Morris<sup>8</sup> y luego Francis Lacassin<sup>9</sup> han propuesto considerarlo como el *noveno arte*, aunque en realidad sea anterior a aquellas disciplinas a las que habitualmente se les atribuyen las condiciones de *octavo* (fotografía, de 1825) y *séptimo* (cine, de 1886). Seguramente, sean este último medio y la literatura los que más la hayan influido, pero no hay que olvidar tampoco que «su particular estética ha salido de las viñetas para alcanzar a la publicidad, el diseño, la moda y, no digamos, el cine».<sup>10</sup>

Las historietas suelen realizarse sobre papel o en forma digital (e-cómic, webcómics y similares), pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro (álbum, novela gráfica o tankōbon). Han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros. Al profesional o aficionado que las guioniza, dibuja, rotula o colorea se le conoce como historietista.<sup>11</sup>



Una de las primeras páginas de *Little Nemo in Slumberland*, aún con exceso de texto al pie.

## Índice

### Denominaciones

#### Historieta

#### Historieta como recurso educativo

#### Tradiciones

#### Industria

#### Géneros

#### Sociología

#### Lenguaje

Iconografía

Texto

Articulación narrativa

## **Relaciones con otros medios**

Literatura

Cinematografía

## **Estilos**

Algunos tipos de historias y formatos de publicación de historietas

## **Véase también**

## **Notas**

## **Bibliografía**

## **Enlaces externos**

# **Denominaciones**

---

En los países hispanohablantes se usan varios términos autóctonos, como *monos*<sup>12 13</sup> y su variante *monitos* (antes muy usado en México), y, sobre todo, *historieta*, que procede de Hispanoamérica<sup>14</sup> y es el más extendido.<sup>15</sup> Algunos países hispanohablantes mantienen, además, sus propias denominaciones locales: *muñequitos* en Cuba,<sup>16</sup> y *tebeo* en España. En Venezuela también se les llama *comiquitas* por extensión. En el Perú se le denomina *chiste*. Hacia la década de 1970 comenzó a imponerse en el mundo hispanohablante el término de origen anglosajón *comic*<sup>17</sup> (escrito hoy en día en idioma español bajo la manera «cómic»<sup>18</sup> pero procedente, a través del inglés, del griego Κωμικός, *kōmikos*, ‘de o perteneciente a la comedia’<sup>19</sup>) que se debe a la supuesta comicidad de las primeras historietas.<sup>20</sup> En inglés, se usaban además los términos *funnies* (es decir, divertidos)<sup>21</sup> y *cartoon* (por el tipo de papel basto o cartón en donde se hacían), pero con el tiempo los "animated cartoons" o dibujos animados tendieron a reservarse la palabra "cartoon". Posteriormente aparece desde el movimiento contracultural el término *comix*, primero en inglés y luego en otras lenguas, que suele reservarse para publicaciones de este estilo.

Se puede denominar a las historietas o cómic gráficos como narraciones que cuentan diferentes historias mediante una sucesión de imágenes o ilustraciones, las cuales son perfectamente complementadas con textos escritos, aunque también existen historietas mudas, es decir, carentes de texto.<sup>22</sup>

Obviamente, las historietas no tienen por qué ser cómicas y por ello los franceses usan desde los años 1960 el término *bande dessinée* ('tiras dibujadas'), abreviado BD, que en realidad es una adaptación de *comic strip*. El portugués tradujo del francés para crear *banda desenhada*, mientras que en Brasil se la denomina *história em quadrinhos* (historia en cuadritos), haciendo así referencia al procedimiento sintáctico de la historieta, como también sucede con el término chino *liánhuánhuà* ('imágenes encadenadas').

En relación a nombres asiáticos, el término *manga* (漫画, 'dibujo informal') se ha impuesto en japonés a partir de Osamu Tezuka quien lo tomó a su vez de Hokusai, mientras que se reserva el término *komikusu* (コミックス) para la historieta estadounidense<sup>[*cita requerida*]</sup>. Los filipinos usan el similar *komiks*, pero lo aplican en general, mientras que en las Coreas y China usan términos derivados de manga, como *manhwa* y *manhua*, respectivamente.

Finalmente, en Italia la historieta se denominó *fumetti* (*nubecillas*, en castellano) en referencia al globo de diálogo.<sup>23</sup>

# Historieta

Diversas manifestaciones de la Antigüedad y la Edad Media pueden ajustarse a la definición de cómic dada más arriba: Pinturas murales egipcias o griegas, relieves romanos, 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, Biblia pauperum, etc. Con la invención de la imprenta (1446) se producen ya aleluyas y con la de la litografía (1789), se inicia la reproducción masiva de dibujos (las imágenes de Épinal, entre ellas).

En la primera mitad del siglo XIX, destacan pioneros como Rodolphe Töpffer, pero será en la prensa como primer medio de comunicación de masas, donde más evolucione la Historieta, primero en Europa y luego en Estados Unidos. Es en este país donde se implanta definitivamente el globo de diálogo, gracias a series mayoritariamente cómicas y de grafismo caricaturesco como *The Katzenjammer Kids* (1897), *Krazy Kat* (1911) o *Bringing up father* (1913). A partir de 1929, empiezan a triunfar las tiras de aventuras de grafismo realista, como *Flash Gordon* (1934) o *Príncipe Valiente* (1937). Estas invadirán Europa a partir de 1934 con *Le Journal de Mickey*, aunque con resistencias como *Tintín* (1929) y *Le Journal de Spirou* (1938), y movimientos originales como el de la novela en imágenes. A partir de este año, sin embargo, las tiras de prensa estadounidenses empezarían a acusar la competencia de los comic-books protagonizados por superhéroes.



Miniatura de la cantiga 36 perteneciente a un código ilustrado de las Cantigas de Santa María de Alfonso X el Sabio

Durante la postguerra, las escuelas argentina, franco-belga y japonesa adquieren un gran desarrollo, gracias a figuras como Oosterheld, Franquin y Tezuka, respectivamente. En general puede decirse que *"el grueso de la producción norteamericana, para la segunda mitad de los años sesenta, ha bajado de nivel y se halla por debajo de la producción francesa o italiana"*.<sup>24</sup> Será en ambos países donde se afiance una nueva conciencia del medio, orientándose los nuevos autores (Crepax, Moebius, etc.) hacia un público cada vez menos juvenil. Con ello, y con la competencia de nuevos medios de entretenimiento como la Televisión, el cómic va dejando de ser un medio masivo, salvo en Japón. Precisamente, su historieta conquistará el resto del mundo a partir de 1988, gracias al éxito de sus versiones en dibujos animados. Del mismo modo, las experiencias del cómic underground de la década de 1960 cristalizan en un sólido movimiento alternativo, ya en los años 1980, que da lugar a su vez al movimiento de la novela gráfica. Internet también constituye un nuevo factor a tener en cuenta.

## Historieta como recurso educativo

La historieta puede ser un buen recurso educativo, dado el carácter tan dinámico que conlleva. El hecho de poder reproducir historias y crearlas aporta una motivación al proceso enseñanza-aprendizaje. Son muchos los rasgos lingüísticos que se pueden trabajar; desde diálogos, monólogos, expresiones más coloquiales, entre otros. Supone una mezcla de lenguaje visual e icónico que reconfigura nuestras capacidades comunicativas. Pero, para que sirva como verdadero recurso educativo, debe cumplir los siguientes objetivos (GuzmánLópez, 2011):<sup>25</sup>

- Fomentar la lectura a través del cómic.

- Trasladar al plano escrito situaciones que ocurren en su vida cotidiana.
- Comunicar a través de imágenes.
- Estimular los métodos de análisis y síntesis.
- Desarrollar destrezas comunicativas mediante el aprendizaje de las expresiones más utilizadas en el lenguaje cotidiano.
- Fomentar la creatividad y la imaginación.
- Trasladar pensamientos e ideas a las estructuras formales que proporciona el lenguaje escrito.
- Desarrollar trabajo colaborativo.

## Tradiciones

Del relato expuesto más arriba, puede deducirse la existencia de 3 grandes tradiciones historietísticas a nivel global, todas con sus propios sistemas de producción y distribución:

- Japonesa: manga
- Estadounidense: comics
- Franco-belga: bande dessinée

De menor trascendencia global, podemos citar otras escuelas, como la:

- Argentina: historietas<sup>26</sup>
- Británica: British comics<sup>27</sup>
- Española: tebeo<sup>28</sup>
- Italiana: fumetti
- Coreana: manhwa
- China: manhua



*Viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube* (1902), considerado el primer manga, de Kitazawa.

Aparte de la producción argentina y española, puede destacarse la de otros países hispanos, como Chile, Cuba o México y, en menor medida, Colombia o Perú. Ya a finales de los años 1960, Oscar Masotta afirmaba que a través del cómic se estaba produciendo un verdadero intercambio de culturas o universalización cultural, de tal manera que «los italianos y los alemanes leen historietas producidas en Francia y viceversa, los pueblos de habla hispánica leen tiras producidas en países anglosajones, en los Estados Unidos en su mayor parte, etc.», contribuyendo así a borrar las particularidades nacionales. Sin embargo, este teórico no dejaba de mencionar, como un valor negativo, que

"esa universalización puede ser utilizada -y lo es sin duda- como medio de influencia por los países que, por su estructura económica, se encuentran colocados en posición de centrales".<sup>29</sup>

En este mismo sentido, se extiende el libro *Para leer al Pato Donald* (1972) de Ariel Dorfman y Armand Mattelart.

Véase también: Categoría:Historieta por país

## Industria

Tradicionalmente, la industria del cómic ha requerido un trabajo colectivo, en el que, además de los propios historietistas, han participado editores, coloristas, grabadores, impresores, transportistas y vendedores. Siempre han existido autoediciones, como las del cómic underground, pero últimamente han aumentado por la crisis de determinados mercados y las facilidades logradas con el auge de la informática e Internet. Pueden distinguirse los siguientes **formatos de publicación**:

- Tira de prensa, compuesta por una franja horizontal de tres o más viñetas.
- La página, que puede compilar varias tiras o presentar una sola, pero desplegada a toda página y color (lo que se denomina *sunday*, por ser publicada en domingo).
- La revista de historietas (*comic book* en Estados Unidos, *pepines* en México y *tebeo* en España),<sup>30</sup> normalmente con grapa y a veces forma de cuaderno, que presenta una o varias historietas.
- El libro, que se concreta en Álbum de historietas, Novela gráfica y Tankōbon en las tradiciones franco-belga, estadounidense y japonesa, respectivamente.
- Digitales: E-cómic, webcomics, etc.

El **canal de comercialización** más habitual de la mayoría de estos cómics ha sido el quiosco hasta que, con el desarrollo del mercado de venta directa a principios de los años 1970, se empezó a imponer la librería especializada. Tanto los propios cómics como sus originales son objeto de un activo coleccionismo.

Con un objetivo comercial, pero también lúdico y didáctico, abundan los **eventos de historieta** (convenciones, festivales, jornadas, etc.) como un punto de encuentro entre profesionales y aficionados. Los festivales más importantes son el Salón Internacional del Cómic de Barcelona (España, 1981), Comiket de Tokio (Japón, 1975), la Convención Internacional de Cómics de San Diego (Estados Unidos, 1970), el Festival Internacional de la Historieta de Angulema (Francia, 1974) y Comics & Games en Lucca (Italia, 1966).

## Géneros

---

Un **género narrativo** es un modelo o tradición de estructuración formal y temática que se ofrece al autor como esquema previo a la creación de historietas, además de servir para la clasificación, distribución y venta de las mismas. Todo género se clasifica según los elementos comunes de los cómics que abarca, originalmente según sus aspectos formales (grafismo, estilo o tono y, sobre todo, el sentimiento que busquen provocar en el lector), y temáticos (ambientación, situaciones, personajes característicos, etc), de tal forma que «las características de guion, planificación, iluminación y tratamiento»<sup>31</sup> de una historieta variarán según el género al que pertenezca. Alternativamente, los géneros historietísticos se definen por el formato de publicación. Como explica Daniele Barbieri, «la división por géneros es distinta e independiente de la división por lenguajes», de tal forma que

independientemente del lenguaje en que estén contadas (trátese de literatura, de cine, de teatro, de cómic, o de cualquier otro marco), la mayor parte de las historias policíacas, por ejemplo, tienen más características en común entre sí que, pongamos por caso, con las fábulas de animales; y estas últimas, a su vez, tienen entre sí muchas más características en común.<sup>32</sup>

Actualmente no existe un consenso en cuánto a su número, pues las diversas clasificaciones no derivan tanto de la retórica clásica, con su división en lírico, épico y dramático, como de la novela popular y el cine, que se caracterizan por la escasa complejidad de su regulación. No es raro encontrar, por ejemplo, referencias a macrogéneros como *historieta de aventuras*<sup>33</sup> o *de acción*.<sup>34</sup> Para complicar aún más el tema, los géneros también pueden ser combinados para formar géneros híbridos. Hay, sin embargo, algunos bastante definidos y con mucha tradición,<sup>31</sup> como los que se distinguen en las monografías Gente del cómic y Mangavisión:



- Aventuras;
- Bélico,
- Ciencia ficción o futurista:
  - Mecha,
  - ópera espacial, y
  - Superhéroes;
- Cómico y satírico;
- Costumbrista;
- Deportivo, de artes marciales o juegos de mesa,
- Erótico o pornográfico, distinguiéndose en la tradición japonesa:
  - Ecchi (エッチ), que no muestra el coito, pero de carácter erótico.
  - Hentai (変態) que ya es plenamente pornográfico;
- Fantástico y legendario, incluyendo la fantasía heroica o el mahō shōjo;
- Histórico, que cuenta con un subgénero consolidado, el de la historieta del Oeste o western;
- Policíaco o criminal;
- Sentimental y romántico, y
- De terror.



Portada de Young Romance n.º 11 de 1949.

Hasta la reciente evolución de la imagen generada por computadora, podía decirse que la proliferación de ciertos géneros, como la ciencia ficción o el fantástico, era debida a "*la facilidad y economía de medios con que un buen dibujante puede introducir a sus lectores en los ambientes más fantásticos*".<sup>35</sup>

Véase también: Categoría:Géneros de historieta

## Sociología

También se distingue, aunque ya fuera de cualquier clasificación por géneros, una historieta infantil, dirigida a niños, de otro cómic para adultos, mientras que apenas tiene predicamento el término historieta familiar, que si tiene equivalentes en el cine, para referirse a las obras que resultan atractivas a lectores de todas las edades.<sup>36</sup> La historieta infantil ha constituido la mayoría del material clásico «de todos los países (Estados Unidos incluido)»,<sup>37</sup> mientras que el cómic adulto inició su auge en los años 1960 presentando relatos que podían ser tan imposibles y pueriles como los anteriores, pero que incluían mayores dosis de violencia, temas inquietantes, palabras malsonantes y sobre todo sexo explícito.

Antiguamente había en Occidente reductos específicamente femeninos, ya sea en forma de revistas infantiles para niñas, o de melodramas románticos.<sup>38</sup>

En Japón, donde hay cómics específicos para todo tipo de público,<sup>36</sup> se distinguen también por el grupo de edad y sexo al que van dirigidos: kodomo (niño), shōjo (muchacha), shōnen (muchacho), josei (mujer) y seinen (hombre).

Por otro lado, hay que señalar que el cómic ha sido despreciado con frecuencia por élites culturales y representantes políticos. Esto se explica por el «viejo prejuicio que identifica la palabra escrita con lo culto y la imagen que la explica -o, como en este caso, la enriquece y transforma- con lo iletrado».<sup>39</sup> Mauro Entrialgo es de la opinión de que:

Es un medio que requiere para su disfrute menos preparación y concentración que, por ejemplo, la literatura, pero más que, por ejemplo, la televisión. Así que no obtiene ni el prestigio de la primera ni la difusión popular de la última.<sup>40</sup>

El catedrático Juan Antonio Ramírez considera que este reconocimiento en el seno de la alta cultura se ha visto imposibilitado, paradójicamente, «por la consolidación y extensión del sistema del arte» y unos departamentos de literatura separados por ámbitos lingüísticos.<sup>41</sup>

También hay que destacar que muchos cómics clásicos «ofrecen sólo una de las caras de sus personajes y ocultan todas las demás», quedando por lo tanto en la pura anécdota.<sup>42</sup> El medio en su conjunto ha tendido a «traducir una ideología tradicional, conservadora e inmovilista durante muchos años»,<sup>43</sup> ya sea por las convicciones de sus autores o para no desagradar al conjunto de sus lectores y arriesgarse a perderlos o incluso sufrir los efectos de la censura, como ocurrió en regímenes como los de Mussolini o Franco y, respecto a las historieta de horror y crímenes en los Estados Unidos y la Gran Bretaña de los años 1950. Esto explica que las historietas que no se ceñían a los valores sociales imperantes se manifestasen a través de publicaciones underground y que temáticas como la homosexualidad no aflorasen a la superficie hasta los años 1980, conforme iba siendo aceptada en la cultura oficial, ni produjesen hasta entonces sus primeros autores reconocidos por crítica y público, como Ralf König o Nazario.

Del mismo modo, «sólo en las últimas décadas se han empezado a producir buenas historietas protagonizadas por mujeres», ya sea ejerciendo el papel del héroe tradicional o mostrando una psicología propia.<sup>44</sup> Hay que destacar, a este respecto, la abundancia en los últimos años de memorias realizadas por mujeres, como Zeina Abirached o Marjane Satrapi.<sup>45</sup>

Actualmente, las historietas son leídas mayormente por adolescentes y adultos jóvenes, por lo que cada vez las hay «más complicadas, más abiertas, más sensibles y más liberadas», es decir, más adultas.<sup>46</sup>

## Lenguaje

---

Para Oscar Masotta, lo que determina en primer lugar el valor de una historieta es el grado en que permite manifestar e indagar las propiedades y características del lenguaje mismo de la historieta, revelar a la historieta como lenguaje.<sup>47</sup> Jean Giraud afirma que

El cerebro tiene que pensar y necesita el lenguaje escrito, mientras que el dibujo tiene un lenguaje subterráneo que llega a través de los ojos. El mensaje que el dibujante envía es un mensaje secreto, en código cifrado, que va del dibujante al cuerpo, a las sensaciones. Pero la conciencia, la razón tienen que ser educadas para poder descifrarlo según una lógica que vaya más allá de la sensación inconsciente.<sup>48</sup>

## Iconografía

Históricamente, los personajes tipo han sido muy importantes para el medio, ya que el lector "*desea, quiere y espera que el "bueno" ponga cara de bueno, y el "malo" tenga cara de malo*".<sup>49</sup>

En la historieta se figura, *con medios estáticos, el movimiento real*, usando técnicas que ya practicaron los futuristas.<sup>50</sup>

## Texto

El texto no es necesario, pero suele estar presente, ya sea en forma de globos o bocadillos, cartelas, textos sueltos y onomatopeyas. Las palabras dichas por los personajes suelen recogerse en los globos, salvo que se presenten fuera para indicar que han subido el tono de voz.

Todos los textos suelen estar escritos en mayúsculas y las diferencias tipográficas, de tamaño y grosor sirven para destacar una palabra o frase, y maritza intensidades de voz. Masotta establece a este respecto un esquema con 7 oposiciones:

- Diálogo - off
- Lenguaje interior - lenguaje proferido.
- Lenguaje normal - lenguaje excepcional.
- Cerca - lejos
- Globo - Extra-globo.
- Línea recta - línea sinuosa (o en zig-zag, o estrellada, etc.)
- Tipografía normal - tipografía excepcional.<sup>51</sup>



Pág. 13 del *Essai de physiognomonie* de Rodolphe Töpffer.

## Articulación narrativa

Toda historieta es una narración gráfica, es decir, desarrollada mediante una secuencia de dibujos, y no una serie de ilustraciones cuyo mérito radique en ellas mismas, de tal forma que «cada cuadro o viñeta debe estar relacionado de algún modo con el siguiente y con el anterior».<sup>52</sup> En afortunada expresión de Román Gubern, la «viñeta es la representación gráfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo. Al espacio que separa las viñetas se le conoce como *calle*»<sup>53</sup> y al proceso por el que el lector suple ese vacío se le denomina *clausura*. McCloud distingue 5 tipos de transiciones entre viñetas:<sup>54</sup>

1. Momento a momento.
2. Acción a acción.
3. Tema a tema.
4. Escena a escena.
5. Non-sequitur.

Cuanto mayor sea el formato y el número de signos icónicos y verbales, más tiempo y atención deberemos prestar a una determinada viñeta. La historieta usa variaciones del ángulo visual, encuadre y planos, términos estos que ha tomado del cine, para dinamizar la narración.

## Relaciones con otros medios

Debido a su condición de medio intersticial desde sus orígenes,<sup>41</sup> la historieta se relaciona en primer lugar con las artes plásticas.



Véanse también: Roy Lichtenstein y Lyonel Feininger.

## Literatura

Dada la antigüedad y el prestigio de la literatura, «cualquier relación cercana entre uno y ojos, porque, se supone, da “categoría” a la niña».<sup>55</sup> En la historieta, sin embargo, «los textos no viven una vida propia en su interior» como sí ocurre en la literatura.<sup>56</sup>

En segundo lugar, ha de mencionarse también sus relaciones con:

## Cinematografía

El cine y el cómic comparten una larga historia de influencias mutuas. En este sentido, Federico Fellini manifestaba que «los cómics que se realizan acercándose demasiado a la técnica cinematográfica son para mí los menos hermosos, los menos logrados» de tal manera que los «que merecen consideración son aquellos que han inspirado al cine y no al revés». Citaba así a clásicos de la historieta de humor estadounidense, como los *Katzenjamer Kids* y *Bringing up father*, que considera indudable inspiración de ciertos escenarios y personajes de Chaplin.<sup>57</sup>

Respecto a otras disciplinas más modernas, Ana Merino era de la opinión que

la pérdida de audiencia ha significado para el cómic la pérdida de su capacidad cívico-popular. Ahora, el cómic, como ya se ha señalado, tiene que competir con la televisión, los videojuegos o Internet. Pero es cierto que mucha de la estética que se utiliza por las nuevas tecnologías es un producto que se ha inspirado gráficamente en los cómics clásicos, *underground* o de superhéroes.<sup>58</sup>

## Estilos

---

En un apartado anterior de la sección de historia, ya se ha mencionado la revolución que en los años 1930, supuso la imposición de un nuevo tipo de grafismo realista para las historietas "serias" en detrimento del grafismo distorsionado y caricaturesco que había predominado hasta entonces. A su vez, desde mediados de los años 1960, muchos autores han tendido a «la destrucción del realismo naturalista para encontrar nuevos caminos: el realismo fantástico, la deformación y la angulación, el montaje de mayor expresividad», etc.<sup>59</sup>

En realidad, los estilos gráficos usados por los historietistas son tan variados como la intención y la habilidad del autor, distribuyéndose estos dentro un triángulo formado por tres vértices (abstracción, realidad y lenguaje)<sup>60</sup> que comprende desde el realismo de filiación fotográfica (Luis García, Alex Ross, etc), a la caricatura.

En una misma viñeta pueden combinarse además varios estilos. McCloud denomina *efecto máscara* a la combinación de unos personajes caricaturescos con un entorno realista que podemos observar en la línea clara o el manga clásico de Osamu Tezuka.<sup>61</sup>

A pesar de tantas posibilidades, los dibujantes clásicos procuraban mantener siempre un mismo estilo a lo largo de toda su carrera, debido quizás a imposiciones de sus syndicates. Un autor más moderno, como el español Josep María Beá, a pesar de estimar grandemente a los que le precedieron, considera que el «estilo, cuando se perpetúa indefinidamente y no evoluciona, es signo de fosilización, de amaneramiento».<sup>62</sup>

## Algunos tipos de historias y formatos de publicación de historietas


- Tira de prensa (tira cómica), chargé y cartón (arte) (cartón) (historietas de corta duración, la primera crítica valores sociales, la segunda crítica a las personas y las cosas de la contemporaneidad y la tercera crítica las situaciones del día a día) .
- One-shot (historia completa) y miniserie (serie limitada) (historietas de media y larga duración, la primera tiene una duración de una única edición y la segunda se extiende por más de una edición, generalmente, entre dos a cuatro, aunque un poco más extensa, así como, por ejemplo, trece).
- Tebeo, novela gráfica y fanzine (el primero es una revista de historieta tradicional, la segunda es un libro de historieta y el tercero es una revista de la historieta editada por fanáticos y con contenido bastante diversificado).
- Webcomic (una historieta disponible para su lectura en Internet, la mayoría publicadas únicamente en la web con un diseño adaptado a ese medio) y e-comic (historietas que son realizadas específicamente en papel, para su venta o distribución; y que son transformadas a forma digital para ser leídas en un PC o similar).

### Otros comics



## Véase también

---

-  Portal:Historieta. Contenido relacionado con **Historieta**.
- Humor gráfico
- Día de la Historieta
- Wikiproyecto:Historieta
- Manga
- Novela gráfica
- Historietista
- Tira cómica
- Caricatura
- Dibujos animados
- Historieta por país

## Notas

---

1. Véase la segunda acepción de Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española. «historieta» (<https://dle.rae.es/historieta>). *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> edición).
2. Alcázar, Javier en *La normalización errónea* ([http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la\\_normalizacion\\_erronea.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_normalizacion_erronea.html)), para Tebeosfera; 2.<sup>a</sup> época; Sevilla; 2009.
3. McCloud (1995), 18.
4. García (2010), 40-41.
5. Según Oscar de Majo, «suele incluirse dentro del concepto también el humor gráfico, por utilizar las mismas herramientas, aunque no siempre se desarrolle en forma secuencial, o sea a través de varios cuadritos o viñetas, leídos de izquierda a derecha como la palabra impresa, sino en un solo cuadrilo unitario (cartoon)». Véase *Historieta argentina, la primera mitad de la historia* ([http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/historieta\\_argentina\\_la\\_primera\\_mitad\\_de\\_la\\_historia.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/historieta_argentina_la_primera_mitad_de_la_historia.html)), para Tebeosfera 2.<sup>a</sup> época, Sevilla, 2009.
6. Lara, Antonio (08/06/1976). «El regreso de Roberto Alcázar y Pedrín.» (<http://www.elpais.com/articulo/cultura/regreso/Roberto/Alcazar/Pedrin/elpepicul/19760608elpepicul8/Tes>) *El País*.
7. Remesar, Antonio en *Tecleando sobre Carlos Giménez*, publicado en *Un hombre, mil imágenes* n.º 1. Norma Editorial. 1982, p. 40.
8. En su serie de artículos *Neuvième Art, musée de la bande dessinée* (1964-67) dentro de *Le Journal de Spirou*.
9. En su libro *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, de 1971.
10. Aguilera, Ricardo en *Tebeos e historietas: Cómic*, para *Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo*, publicado en *Gente del Diario 16*, 1989, p. 13.
11. Cuadrado, Jesús en *Para saber de tebeos*, artículo publicado en *Tiza* n.º 2, 10/1984. Eso es una historieta
12. Nicholas Rollin, ed. (2004). *Concise Oxford Spanish Dictionary: Spanish-English/English-Spanish* ([https://books.google.es/books?id=ukvQmgbs\\_yYC&pg=PA434](https://books.google.es/books?id=ukvQmgbs_yYC&pg=PA434)) (3.<sup>a</sup> edición). Oxford University Press. p. 434. ISBN 0-19-8609779.
13. Barrero, Manuel (2010). «MONOS. Ficha en Tebeosfera» ([http://www.tebeosfera.com/obras/publicaciones/monos\\_el\\_liberal\\_1904.html](http://www.tebeosfera.com/obras/publicaciones/monos_el_liberal_1904.html)) (2011). 518201990. Consultado el 20 de junio de 2010.
14. García (2010), p. 31.
15. Guiral, Toni en *Terminología (en broma pero muy en serio) de los cómics*, de Ediciones Funnies, 1998, p. 30.
16. Merino (2003), 32.
17. En coincidencia con la aparición de Yellow Kid en 1896, la revista inglesa *Comic Cuts* estableció ese mismo año el nombre por el cual hoy es conocida la historieta en el mundo anglosajón.
18. Cómic (<http://dle.rae.es/?id=9vpr4Ha>), definición del *Diccionario de la lengua española*, (Real Academia Española)
19. "comic, adjective, Causing or meant to cause laughter (<http://www.oxfordreference.com/search?q=comic&searchBtn=Search&isQuickSearch=true>)", *The Oxford Dictionary of English (revised edition)*. Ed. Catherine Soanes and Angus Stevenson. Oxford University Press, 2005. Oxford Reference Online. Oxford University Press. Surrey Libraries. 21 April 2008.
20. Vázquez de Parga (1998), 12.
21. Gubern, Roman en *Para niños y adultos*, publicado en *Cómics clásicos y modernos*, El País, 1987, p. 16.
22. «Historietas» (<http://www.lashistorietas.com>).
23. Escudero, Vicente en *Breve historia de los cómics. Capítulo 1: La era de los pioneros y la formación de un arte para Totem* n.º 7, Editorial Nueva Frontera, S. A., Madrid, 1978, pp 4 a 5.
24. Massota, Oscar en *La historieta en el mundo moderno*, pp. 9 a 10.
25. Guzmán López, Milagros (15 de enero de 2011). «El cómic como recurso didáctico» (<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3628291>). *Pedagogía Magna* (10): 122-131. Consultado el 4/11/17.
26. Historieta en la Argentina
27. en:British comics
28. Tebeo#Denominaciones
29. Masotta (1967), 7.

30. Moliné, Alfons en Novaro (el globo infinito), Ediciones Sins Entido, 2006, p. 10.
31. Tubau, Iván en Curso de dibujante de historietas, CEAC, Barcelona, 1975, vol. 6, p. 22.
32. Barbieri, Daniele en Los lenguajes del cómic, Colección Instrumentos Paidós, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Barcelona, 1998, p. 204.
33. En Cómo dibujar historietas (1966) se considera historieta de aventuras a la del oeste, policíaca, futurista, legendarias y de la selva, siendo las restantes categorías las de historieta cómica, sentimental, religiosa, biográfica, leyendas o cuentos, de dibujos animados, infantiles y publicitarias.
34. En Diccionario gremial, publicado en 1991, Jesús Cuadrado recoge en la entrada de género de acción, los de aventuras, crímenes, oeste y, de soslayo, fantasía heroica.
35. Aguilera, Ricardo y Díaz, Lorenzo en la sección El papel del futuro del fascículo La ciencia ficción: Del romanticismo de Flash Gordon a la sofisticación tecnológica, p. 2, para Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo, publicado en Gente del Diario 16, 1989.
36. MONTEYS, Albert (07/1997). Entrevista a Albert Monteys (<http://www.guiadelcomic.es/albert-monteys/entrevista-u05.htm>) Archivado (<https://web.archive.org/web/20101013194917/http://www.guiadelcomic.es/albert-monteys/entrevista-u05.htm>) el 13 de octubre de 2010 en Wayback Machine., U, el hijo de Ulrich #5 (Camaleón Ediciones).
37. Vázquez de Parga (1998), 10.
38. Aguilera, Ricardo y Díaz, Lorenzo en la sección Mixtificación y femineidad del fascículo n.º 10 Mujeres y cómic: De Modesty Blaise a Love and Rockets para Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo, p. 146, publicado en Gente del Diario 16, 1989.
39. PORCEL, Pedro en Clásicos en Jauja. La historia del tebeo valenciano, Edicions de Ponent, 09/10/2002, p. 11. ISBN 84-89929-38-6.
40. Crespo, Borja, Entrevista a Mauro Entrialgo: Peter Pan contra el tedio (<http://www.guiadelcomic.es/mauro-entrialgo/entrevista-2003-belio.htm>) Archivado (<https://web.archive.org/web/20111010062919/http://w>  
[www.guiadelcomic.es/mauro-entrialgo/entrevista-2003-belio.htm](http://www.guiadelcomic.es/mauro-entrialgo/entrevista-2003-belio.htm)) el 10 de octubre de 2011 en Wayback Machine., Belio #10: Especial Toys (2003).
41. Ramírez (28/07/2009), 12.
42. Vázquez de Parga (1998), 36.
43. Vázquez de Parga (1998), 15.
44. Aguilera, Ricardo y Díaz, Lorenzo en la sección «Novias eternas, chicas y mujeres» del fascículo ya citado, p. 149.
45. García (2010), 85.
46. Vázquez de Parga (1998), 11.
47. Masotta (1982), 158.
48. Charlando con Moebius, entrevista de Laura Cepeda al autor para Totem n.º 11, Editorial Nueva Frontera, S. A., Madrid, 1978, pp. 4 a 6.
49. Blasco, Jesús y Parramón, José M<sup>a</sup>. en Cómo dibujar historietas, Parramón Ediciones, S. A., 1966, p. 41.
50. Masotta (1967), 8.
51. Masotta (1967), 9.
52. Tubau, Iván en Curso de dibujante de historietas, CEAC, Barcelona, 1975, p. 4.
53. Para saber de tebeos, artículo de Jesús Cuadrado publicado en Tiza n.º 2, 10/1984.
54. Capítulo Sangre en el gutter, pág. 69 a 103 en El arte invisible.
55. Aguilera, Ricardo y Díaz, Lorenzo en Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo, publicado en Gente del Diario 16, 1989, p. 163.
56. Barbieri, Daniele en Los lenguajes del cómic, Colección Instrumentos Paidós, Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Barcelona, 1998, p. 206.
57. Declaraciones de Federico Fellini en 1966, recogidas por Bertieri, Claudio en Los cómics humorísticos "a la italiana" para la Historia de los Cómics, volumen II, fascículo 14, Editorial Toutain, Barcelona, 1982, pp. 365 a 372.
58. Merino (2003), 270.
59. Fontes, Ignacio en Corto Maltese para El Globo n.º 5, San Sebastián, 07/1973, pp. 42-44.
60. McCloud (1995), pp. 33-68.
61. McCloud (1995), pp. 51-52 y 63.
62. Beá, Josep María en entrevista publicada en Entrecomics el 10/06/08 que puede

consultarse aquí. (<http://www.entrecomics.com/?p=15963>) Archivado ([https://web.archive.org/web/20090105062435/http://www.en](https://web.archive.org/web/20090105062435/http://www.entrecomics.com/?p=15963)

[trecomics.com/?p=15963](http://www.entrecomics.com/?p=15963)) el 5 de enero de 2009 en [Wayback Machine](#).





## Bibliografía

---

- Aguilera, Ricardo y Díaz, Lorenzo (1989). *Gente de cómic: De Flash Gordon a Torpedo*. Madrid: *Diario 16*, suplemento de *Gente*.
- García, Santiago (2010). *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones.
- McCloud, Scott (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*, Barcelona, Ediciones B [1993].
- Masotta, Oscar (1967). *Técnica de la historieta*, Buenos Aires.
- (1982). *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona, Paidós (1970).
- Merino, Ana (2003). *El cómic hispánico*, Madrid, Editorial Cátedra.
- Pintor, Iván (2017). Figuras del cómic. Forma, tiempo y narración secuencial. Aldea Global, 37.
- Ramírez, Juan Antonio (28/07/2009). *Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto*, en García, Santiago, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, pp. 11-13.
- Vázquez de Parga, Salvador, con el seudónimo de Santi Valdés (05/1998). *Los cómics gay*. Barcelona: Ediciones Glénat, S. L., colección *Biblioteca del Dr. Vértigo* n.º 17. Depósito legal B-22826-1998 ISBN 84-89966-33-8.

## Enlaces externos

---

-  [Portal:Historieta](#). Contenido relacionado con **Historieta**.
-  [Wikiquote](#) alberga frases célebres de o sobre **Historieta**.
-  [Wikinoticias](#) tiene noticias relacionadas con **Historieta**.
-  [Wikcionario](#) tiene definiciones y otra información sobre **historieta**.
- [digitalcomicmuseum.com](http://digitalcomicmuseum.com/) (<http://digitalcomicmuseum.com/>), archivo de historietas históricas.
- [Entre cómics](https://web.archive.org/web/20121025152515/http://www.entrecomics.com/); (<https://web.archive.org/web/20121025152515/http://www.entrecomics.com/>) publicación electrónica en español sobre la actualidad del cómic.
- «El encanto del noveno arte» (<https://web.archive.org/web/20100731064359/http://www.literalmagazine.com/es/archive-L18.php>) en *Literal Magazine*.
- [Tebeosfera](https://web.archive.org/web/20170608005042/http://www.tebeosfera.com/portada.php): Revista web sobre historieta (<https://web.archive.org/web/20170608005042/http://www.tebeosfera.com/portada.php>) publicación en línea en castellano dedicada a la catalogación del tebeo en español.

---

Obtenido de «<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historieta&oldid=141898312>»

---

Esta página se editó por última vez el 24 feb 2022 a las 14:56.

El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad. Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.