

EXPOSICIÓN RED ITINER

Pensar el cómic

Un viaje por el arte de la narración gráfica

Guía didáctica

© La Píscina Cómics, 2025.



Cultura
Comunidad de Madrid
#expo_reditiner



Entrada gratuita



Pensar el cómic

Un viaje por el arte de la narración gráfica



Mique Beltrán, *Macao. Las aventuras de Cleopatra*, p.12.
© Mique Beltrán, 2025

Qué vas a ver:

Una exposición que reflexiona sobre el proceso creativo del cómic y su lectura.

Fíjate en:

Las claves de este lenguaje y en cómo la composición de la página es fundamental para la narración.

No te pierdas:

La posibilidad de conocer algo más sobre los artistas y sus historietas.

¿Sabías que, para muchas personas, el cómic es el **noveno arte**?

En la antigua Grecia, la arquitectura se consideraba la primera de las artes, seguida de la poesía, danza, música, pintura y escultura.

En el siglo XX, el cine fue reconocido como el séptimo arte por su capacidad de integrar las demás disciplinas. Más tarde, se añadió la fotografía como el octavo arte y el cómic como el noveno, ampliando la idea de arte con nuevas formas de expresión.

¿Y tú qué piensas? ¿Crees que el cómic es un arte?

Recorre la exposición y descubre la sofisticación del lenguaje del cómic.

1

EXPLORA



Busca las piezas sugeridas

2

DIALOGA



Esta guía te ofrece algunas preguntas como punto de partida

3

DESCUBRE



Pincha en los enlaces

4

ES TU TURNO



¡Ahora te toca a ti!

LA VIÑETA

Los orígenes del cómic se remontan a culturas de la Antigüedad como Egipto o Roma, en las que encontramos los primeros intentos de contar historias mediante imágenes secuenciadas.

En Europa, en el siglo XIX, Rodolphe Töpffer fue el precursor del cómic moderno con sus novelas gráficas.



Rodolphe Töpffer, *Los amores de monsieur Vieux Bois*, tira n.º 2, 1837



¿Sabes cómo se organiza un cómic?



¿Cómo se llaman los recuadros que forman la secuencia de la historia?



Una viñeta es un recuadro delimitado por líneas que representa un instante de la historia.

Este espacio acotado recoge una acción dibujada y, en ocasiones, un texto.



El primer cómic en integrar bocadillos de diálogo, tal como los conocemos hoy, fue «The Yellow Kid». Esta historieta usaba inicialmente el texto escrito sobre las camisetas de los personajes.

Rodolphe Töpffer (1799-1846), autor, pintor y pedagogo suizo, es considerado el precursor del cómic moderno.

Töpffer fue pionero en el uso de imágenes secuenciales para narrar una historia completa. Introdujo, además, el uso de caricaturas para representar personajes y situaciones de forma exagerada.

Aunque, inicialmente, sus obras se compartían de manera privada, la acogida fue tan positiva que comenzaron a publicarse.

LA SECUENCIA Y LA PÁGINA

Una **secuencia** es un **grupo de viñetas** que guardan relación entre sí.

Si la secuencia es breve y cuenta una historia, entonces la llamaremos **tira**.

Las secuencias irán, a su vez, agrupadas en **páginas**.



Piensa en tu cómic preferido.

¿Te has fijado en la cantidad de información que recibes al leerlo?

El cómic occidental, se lee de izquierda a derecha y de arriba abajo.

En muchas ocasiones, el autor utiliza trucos para provocar la curiosidad del lector dejando incógnitas en la última viñeta de la página.



Keko (dibujo) y Mique Beltrán (guion),
«Livingston contra Fumake», p. 18.
© VEGAP: Keko. © Mique Beltrán, 2025

A finales del siglo XIX, los cómics empezaron a aparecer en los suplementos dominicales de los periódicos, y este truco servía para incitar al lector a comprar el periódico al día siguiente.

«**Livingston contra Fumake**» es una historia policiaca en clave de humor negro creada por Mique Beltrán, un dibujante de estilo consolidado que propuso el guion para que fuera dibujado por Keko.

En la historieta, el inspector Livingston persigue al asesino por encargo Fumake sin conseguir atraparlo.

Destaca la soberbia ambientación y el uso de las masas de color negro hábilmente compensadas con el fondo blanco.

«Livingston contra Fumake» empezó a publicarse por entregas en la **revista Madriz**, una de las publicaciones más emblemáticas del cómic español durante los años ochenta, surgida en el contexto de la movida madrileña.



Completa la secuencia

Observa bien lo que está pasando en la página. Puedes completar la secuencia inventando qué ha pasado antes y cómo continuará la historia.

¿Te atreves a dibujarla?



EL CÓMIC Y EL CINE

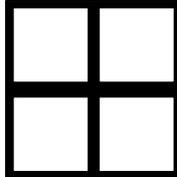


Intenta imaginar lo que sucede en esta página como si fuera una película.
¿Qué diferencias encuentras con el cine?

Fíjate en las viñetas

¿Qué forma tienen?

¿A qué te recuerdan?



El autor, Christophe Blain, diseñó una cuadrícula simétrica parecida a una ventana. De este modo, el espectador toma el mismo punto de vista que King Kong desde fuera del rascacielos.

Christophe Blain (1970) es un historietista francés cuya serie de mayor éxito es *Isaac el Pirata*.

Se parecen en:

- **Narrativa visual:** Ambos cuentan historias principalmente a través de imágenes.
- **Secuencias:** Utilizan una estructura de escenas (cine) o viñetas (cómic) para avanzar en la trama.
- **Personajes:** Los dos desarrollan personajes y sus conflictos.
- **Diálogos:** Usan palabras (en bocadillos o en audio) para transmitir emociones e información.



Christophe Blain, *King Kong*, p. 37, Robinson, 2019.
© VEGAP: Christophe Blain

El personaje de **King Kong** es uno de los iconos cinematográficos más famosos del mundo.

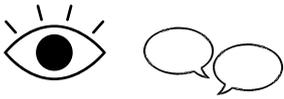
Apareció en pantalla por primera vez en la película *King Kong* de 1933. Ha sido también protagonista de series de televisión, de videojuegos y de cómics.



Se diferencian en:

- **Movimiento:** En el cine, las imágenes están en movimiento; en el cómic, son estáticas.
- **Sonido:** El cine tiene música, efectos de sonido y diálogos en audio, mientras que el cómic depende de la imaginación del lector para interpretarlos.
- **Tiempo de lectura/visualización:** En un cómic, el lector controla el ritmo; en el cine, el ritmo está determinado por el director.
- **Interacción del lector/espectador:** En el cómic, la lectura es más activa, porque el lector da sentido a las transiciones entre viñetas.

LA RIMA VISUAL



Fíjate en esta página.

¿Qué le pasa al protagonista de la historia?

¿Por qué crees que las viñetas tienen esa forma vertical tan pronunciada?

¿Hay algo que llame mucho la atención? ¿Te recuerda a algo?

Pincha en el enlace para encontrar una pista.



La página de un cómic debe verse en su conjunto, ya que muchas veces incorpora una estructura global que revela **intenciones ocultas**.

En muchos casos, al ver la página completa, podemos descubrir significados que, al leer el cómic viñeta a viñeta, pasan desapercibidos.

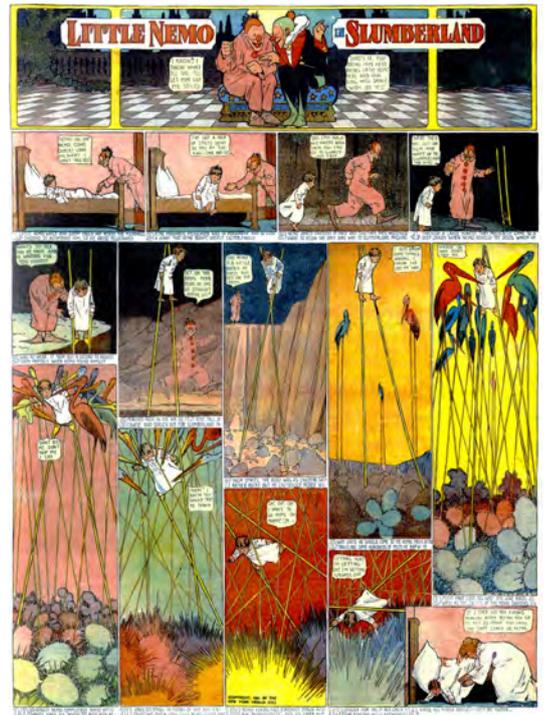
En esta página, las **viñetas alargadas** en vertical dan la sensación de que la caída del personaje desde lo alto va a ser mucho más pronunciada. Fíjate en cómo, en la última secuencia, el personaje va descendiendo en altura hasta caer al suelo.

En otras ocasiones, la **repetición de personajes o elementos** también forma parte de la narración.



Observa las páginas

Busca una página en la que los personajes formen una especie de coreografía creando un símbolo de interrogación.



Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, página dominical, The New York Herald y New York American, 29 de octubre de 1905

Little Nemo in Slumberland fue publicado semanalmente por The New York Herald, entre 1905 y 1911, y por el New York American, entre 1924 y 1927.

Cada semana contaba una aventura del pequeño Nemo, quien en cada historieta tenía un sueño diferente que le transportaba a Slumberland, el país de los sueños. Cada página terminaba con Nemo cayéndose de la cama y despertándose entre lloros.

Su autor, Winsor McCay, se adelantó al surrealismo e influyó en importantes artistas como **Salvador Dalí**.

Winsor McCay (1867-1934) fue el creador de *Little Nemo in Slumberland*, considerado el primer gran clásico de la historia del cómic.

Fue también un destacado pionero del cine de animación. Su cortometraje *Gertie the Dinosaur* (1914) influyó a creadores como Walt Disney.

DE LA HISTORIA A LA PORTADA



¿Crees que una imagen vale más que mil palabras?

¿Sabes qué es una imagen icónica?

La portada debe hablar por sí sola e invitar a la lectura de la historia. Una buena portada debe capturar la esencia y el tono de la narrativa en una imagen.



Crea tu propia portada



Elige la historieta que más te guste. Puedes elegirla entre las piezas de la exposición o de un cómic que tú conozcas y hayas leído.

Intenta crear una portada.

Piensa en la historia y en el tema principal. ¿Es de superhéroes, ciencia ficción, fantasía, comedia o drama?

Define los elementos principales de la portada: los personajes, la escena o la atmósfera. Elige el foco visual: ¿qué vas a destacar?

No te olvides de los colores ni de la tipografía que vas a usar.

Para seguir aprendiendo

Si te interesa el tema y quieres aprender más cosas sobre el cómic, ¡pincha aquí!



Will Eisner, *The Spirit*, «River of crime», Denis Kitchen Publishing, 2004

Will Eisner (1917-2005) fue un importante historietista estadounidense que creó el personaje **The Spirit** en 1940.

The Spirit es un detective enmascarado que combate el crimen. Sus historias combinan acción, humor, romance y tragedia. Eisner tenía un estilo visual innovador: utilizaba ángulos de cámara cinematográficos y paneles creativos, y tenía un profundo sentido de la narración.



CULTURA COMUNIDAD DE MADRID
#expo_itiner

ENTRADA GRATUITA

SALAS DE EXPOSICIONES DE LA RED ITINER

Fotografías © los autores

Textos MirArte

COMUNIDAD DE MADRID. RED ITINER

museosexposiciones@madrid.org