

## La historieta. Breve recorrido histórico hasta nuestros días

Dra. Cristina Peláez Navarrete

Universidad de Málaga

### El lenguaje del cómic

Dice Will Eisner en su libro *El cómic y el arte secuencial*<sup>1</sup>: “Los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea “la gramática” del arte secuencial”<sup>2</sup>. Es una definición correcta y sin pretensiones sobre el lenguaje del cómic. Mucho más comprometido resulta definir lo que es el cómic en sí<sup>3</sup>. Y al final, como ocurre en la mayoría de las disciplinas artísticas y literarias, sus fronteras difuminadas hacen que no todo lo que consideramos cómic entre dentro de su propia definición.

Ya desde sus orígenes, el cómic fue un medio diferente al que se le negó la entrada en la alta cultura. Quien hoy es considerado por muchos el inventor del cómic, Rodolphe Töpffer, trataba a sus creaciones, de “garabatos” y “tonterías gráficas”. Juan Antonio Ramírez escribió: “El cómic ha tenido siempre un poderoso techo de cristal y no estoy muy seguro de que ni siquiera hoy se haya podido levantar del todo”<sup>4</sup>. A lo largo del tiempo, su recorrido histórico afianzó ese concepto: “Por motivos muy relacionados con el uso y la temática, el arte secuencial<sup>5</sup> ha sido desdeñado, considerado indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes, a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado un lugar insignificante en el mundo literario y artístico. Y creo que la culpa de que así sea la tienen tanto el profesional como el crítico”<sup>6</sup>. “Qué gran contradicción”, decía Juan Antonio Ramírez, “mientras la creación plástica contemporánea alcanzaba cotas inusitadas de libertad, se consolidaban sus fronteras para la exclusión de lo que el sistema del arte no sabía cómo integrar”<sup>7</sup>.

La esperanza en el medio surge cuando el cómic *Maus* de Art Spiegelman gana en 1992 el Pulitzer de literatura. A partir de este momento pequeños y grandes gestos de dentro y fuera del medio parecen dañar seriamente la estructura del cristal de la que hablaba

---

<sup>1</sup> EISNER, Will (1985). *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma [2007]. P.10

<sup>2</sup> De hecho, las pocas definiciones que hay sobre el término cómic, han sido constantemente debatidas.

<sup>3</sup> RAMÍREZ, Juan Antonio (2008). “Prefacio. La novela gráfica y el cómic adulto” en GARCÍA,, Santiago (2008). *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones. P. 12

<sup>4</sup> Cuando Will Eisner habla de arte secuencial parece estar refiriéndose al cómic (“el cómic es una palabra genérica en cuanto al medio impreso se refiere”. MCCLLOUD, Scott (1993). *Cómo se hace un cómic* [1995]). Probablemente en un intento de tratarlo con la seriedad que el piensa que este lenguaje se merece. Más adelante en el texto desglosa el arte secuencial en sus principales elementos: el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura, con lo que no incluiría dentro de esta expresión al cine o la pintura.

<sup>5</sup> EISNER, Will (1985). *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma [2007]. P.7

<sup>6</sup> RAMÍREZ, Juan Antonio (2008). “Prefacio. La novela gráfica y el cómic adulto” en GARCÍA, Santiago (2008). P. 12

Juan Antonio Ramírez, que retenía al cómic bajo el dominio de la subcultura, y devolver por fin la libertad que perdió tras su segundo nacimiento.

### Los orígenes del cómic

Porque recientemente, en la búsqueda de precedentes de la novela gráfica, se ha debatido sobre en qué momento nació el cómic. Sus precedentes son aceptados y reconocidos por la mayoría. En su *History of the Comic Strip Volumen I*, David Kunzle establece como punto de partida de su estudio sobre la historieta la invención de la imprenta de Gutenberg<sup>8</sup>. Todas las imágenes secuenciales anteriores a este suceso son consideradas por el autor como precursoras del cómic, pero no cómic, por no encontrarse en un medio impreso<sup>9</sup>. También dentro del medio impreso considera precursores, por ejemplo, las hojas sueltas con fines propagandísticos políticos y religiosos que se imprimían en Francia, Países Bajos, Gran Bretaña e Italia durante el siglo XV o toda la ilustración humorística y caricaturista del s. XIX.

Pero el momento del origen del cómic, de su nacimiento, llama a debate, pues hay quien opina que el cómic nació en 1827, en Europa y quién defiende que donde realmente da comienzo es en la prensa de Estados Unidos de finales del siglo XIX.

Primer origen:

En 1827 un profesor suizo dibuja delante de sus alumnos, una historia inventada a la que titula *Los amores del Sr. Vieux Bois*. Lo hizo simplemente para divertirse y divertirlos a ellos. Ésta y otras historietas que también dibujó, enseguida interesaron a amigos y personas que le rodeaban y finalmente fueron publicadas, aunque siempre con cierta reticencia por parte de su autor.

Y es que la publicación del resultado de sus actividades privadas perjudicaban la cara pública del profesor Rodolphe Töpffer, persona muy respetada en la sociedad ginebrina por sus logros académicos y literarios (escribía novela y poesía). Mientras que sus historietas fueron siempre criticadas en la alta cultura ginebrina.

Dos logros dan a Töpffer el título de inventor del cómic desde el punto de vista actual. El primero es un descubrimiento plástico fundamental para el cómic: la capacidad expresiva y narrativa del dibujo como garabato. Töpffer inventa un tipo de narración gráfica en la que, por primera vez los dibujos impulsan la narración. Este descubrimiento fue posible porque Töpffer se alejó, o más aún, se opuso a las normas academicistas impuestas al dibujo de su época, enfrentándose a las historias que inventaba desinhibido de toda restricción o norma.

El segundo logro se observa desde el punto de vista de la novela gráfica. Se trata de la libertad: libertad en el motivo, en el concepto, en el estilo... El profesor Töpffer dibuja lo que quiere, porque quiere y para quien quiere. Crea sus historias mediante el garabato, por diversión y para la diversión. Después de él y durante muchísimo tiempo

---

<sup>8</sup> Información recogida en GARCÍA, Santiago (2008). *La novela gráfica*. P. 43 de KUNZLE, David (1973). *History of the Comic Strip Volume I: The Early Comic Strip. Narativa Strips and Pictura Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, Los Ángeles y Londres, University of California Press.

<sup>9</sup> Una de las razones de elegir el inicio del medio impreso como origen del cómic la aporta Sergio García Sánchez en su libro *Sinfonía Gráfica* (2000) P.12; donde aclara que “el cómic es un arte seriado, su esencia es la reproducción”

esto será prácticamente imposible en el mundo profesional del cómic. Y sólo ahora en los últimos veinte o treinta años se está logrando que el autor de historietas trabaje con la misma sensación de libertad con que lo hizo Rodolphe Töpffer.

Segundo origen:

El segundo origen del cómic (el primero y único para muchos) se encuentra en la prensa estadounidense de finales del siglo XIX y en un hecho concreto de la historia: en 1894 el periódico *New York World* dirigido por Joseph Pulitzer comenzó a imprimir a color la edición dominical. El color impreso, que ahora asimilamos naturalmente, fue en aquél momento (en el que tanto la fotografía como el cine están en sus comienzos), una auténtica revolución. Y aunque el cómic, o antecedentes de éste, ya existían en las revistas satíricas estadounidenses e incluso en la propia prensa desde al menos la mitad de siglo, se relaciona el origen del cómic con este hecho. Porque cuando, un año más tarde, este periódico comienza a publicar en la edición dominical una página completa y a todo color la serie *Hogans's Alley* de Richard Felton Outcault, ésta se convierte en un reclamo publicitario de valor incalculable. Como dice Santiago García, “los enormes cómics, maravillosamente impresos en color, saltaban sobre los lectores del periódico”. En la historieta de Outcault un personaje destacaba entre los demás, el pícaro Mickey Dugan, al que, debido al color del camisón con el que aparecía vestido comienzan a llamar *The Yellow Kid*. La aparición del *The Yellow Kid* está considerado por la mayoría de los investigadores como el origen del cómic debido a la repercusión que tuvo en el mundo del periodismo sensacionalista estadounidense y en sus lectores.

Ambos orígenes tienen sentido: Töpffer sienta las bases del lenguaje del cómic al descubrir la capacidad narrativa expresiva del garabato y merece ese reconocimiento. Pero el fenómeno de la prensa americana con *The Yellow Kid* supone el nacimiento del cómic como medio de masas, sin este hecho su evolución y desarrollo hubieran sido, cuando menos, distintos. Por lo que merece también ese reconocimiento.

Pero, junto a su nacimiento vino también su condena. Cuando el cómic de Outcault y su personaje se hacen tan populares, el periódico de la competencia, el *New York Journal*, dirigido por William Randolph Hearst, ofrece un contrato mejor a Outcault apoderándose de esta manera de *The Yellow Kid*. La reacción de Pulitzer fue la denuncia inmediata ante los tribunales, lo que enredó a ambos periódicos en una disputa legal sobre los derechos de la historieta. El tribunal resolvió que ambos pudieran seguir publicándola, el *World* con el nombre original de la historieta aunque dibujada por otra persona, y el *Journal* que tenía en sus filas al autor, publicaría la historieta con distinto nombre. Pero ¿cómo afectó todo esto al creador de la historieta? ¿Qué beneficios obtuvo Outcault? Bueno, Outcault perdió para siempre *The Yellow Kid*, ya no era suyo ni lo volvería a ser. El autor, el creador de la serie y del personaje que estaba enriqueciendo a ambos periódicos, no tendría ningún derecho sobre su personaje. Ni él ni la mayoría de los historietistas que lo precedieron conservaron ya sus derechos sobre sus personajes e historietas. Dejaron de ser considerados autores. De esta manera, y al mismo tiempo que nació el cómic como un medio de masas, se auto convirtió en un producto industrial y como tal fue tratado.

Desde el momento en que el cómic se considera un producto industrial la empresa será, salvo raras excepciones, la propietaria de los derechos de los personajes y de las series,

mientras que sus creadores serán, simples trabajadores al servicio de la empresa<sup>10</sup>. El caso más llamativo de este hecho fue el de una historieta que sus autores, dos jovencitos de Cleveland, vendieron en 1938 a la editorial DC junto con los derechos sobre su personaje protagonista por apenas 130 dólares. Los autores eran Jerry Siegel y Joe Shuster y el título de la serie era *Superman*. 130 dólares.

### **Nace el comic book**

Hasta la tercera década del siglo XX, el formato líder indiscutible de los cómics eran la tira de prensa y la página dominical. Con este formato el lenguaje del cómic evolucionó y se desarrolló durante más de treinta años. Así fue pasando del género cómico de las primeras series, al género de aventuras; del personaje recurrente infantil y/o vagabundo de muchas de sus primeras historias, al héroe; del estilo caricaturesco, al estilo realista; de las historias autoconclusivas en una sola página o en una tira, a historias más largas que mantenían intrigado al lector hasta la publicación de su continuación en el siguiente periódico.

Los editores se dieron cuenta de que el lector compraba con más regularidad si se sentía preocupado por la continuación de una historia que si simplemente se divertía. Por eso triunfó el género de aventuras sobre el de humor y por eso, cuando finalmente surge el comic book, triunfó el género de aventuras y con él, los superhéroes.

Aunque el origen del comic book se debió al reclamo publicitario de empresas que lo regalaban a sus clientes, enseguida pasó a ser un producto de venta en quioscos de prensa. Para el formato, a su inventor (alguien de la imprenta Eastern Color Printing Company en 1933) se le ocurrió dividir en dos el amplio hoja de la página dominical conocida como sábana y sacar de ella dos páginas de cómic. Su grosor oscilaba entre las 32 a las 64 páginas grapadas.

La década de los cuarenta la conocemos como la Edad de Oro del comic book. En 1944, Captain Marvel Adventures llegó a vender más de 14 millones de ejemplares. En un sólo mes podían salir a la venta más de un centenar de títulos distintos que eran leídos por más de 50 millones de personas. Existían movimientos de aficionados (fandom) que organizaban publicaciones, convenciones, festivales y redes de intercambio de correspondencia. Pero para lograr una productividad tan alta, el sistema de creación del comic book se parecía más al de una fábrica que al de un estudio de arte: cuenta Will Eisner en su memoria gráfica (*The Dreamer*, 1986)<sup>11</sup> que los estudios estaban organizados de manera que, de los quince dibujantes que podían trabajar en él, uno era el cabeza de estudio y se encargaba de plantear y rotular la página y el resto entintaba, limpiaba, coloreaba y terminaba los fondos.

Al terminar la II Guerra Mundial el superhéroe dejó de interesar, y fue sustituido por otros géneros: westerns, piratas, funny animals, amor, crimen, horror, bélicos, fantasía, aventura.... Se fabricaban cómics para todos los sectores sociales.

Entre estos géneros aparecen ya algunos que buscan llegar a un público más adulto. En 1950 se publica el primer cómic con unas características formales distintas y que, por su

---

<sup>10</sup> La propiedad del personaje y la historieta por parte de la empresa editora no era igual en todos los países. En Europa Hergé fue siempre el autor de Tintín.

<sup>11</sup> GARCÍA, Santiago (2008). P. 104

formato y sus pretensiones parece distanciarse del comic book: *It rhyme with lust* de Drake Waller y Matt Baker. Una novela de género negro inspirado en el cine del mismo tipo que estaba claramente dirigida a un público adulto. Este cómic, carecía de las dimensiones del comic book, se parecía más a una novela de bolsillo con lomo incluido. El interior tenía 128 páginas en blanco y negro, y en la portada se anunciaba como “picture novel”.

Pese a la sensación de producto industrial, entre la multitud de editoriales, dibujantes y guionistas, destacan algunas personas que creían y disfrutaban haciendo cómic. Especialmente en la editorial EC (Enterteiments Comics) con su director Gaines, sus guionistas Al Feldstein y Harvey Kurtzman y muchos de sus dibujantes, entre ellos, Bernard Kirgstein. La opinión y el ambiente general que se respiraba en la editorial era que se podían hacer historietas de calidad. Los dibujantes estaban motivados para ello porque, además de que se les pagaba un poco más que en otras editoriales y que las series de EC tenían mucho éxito entre el público, contaban con unos guionistas entregados, y algo inaudito, el dibujante firmaba su trabajo.

Bernard Krigstein con su obra maestra *Master Race*; un guión de Al Feldstein sobre el reencuentro en el metro de un superviviente de un campo de exterminio nazi y el comandante que estaba al mando del mismo; fue el primer historietista que, tras la incorporación del modelo de narración cinematográfica al cómic, rompe con éste, recuperando los valores de la narración en viñetas de Winsor McCay (*Little Nemo*) y George Herriman (*Krazy Kat*) pero aplicándolos por primera vez a una narración larga, más compleja y sobre un tema comprometido y serio que, como judío, le tocaba muy de cerca.

Al Feldstein era un apasionado del cómic como objeto industrial. Su producción de guiones fue extraordinariamente fecunda, llegando a escribir una historieta diaria y aunque tenían gran éxito entre el público por sus sorprendentes finales, muchos de ellos fueron de dudosa calidad y originalidad literaria.

El otro guionista destacado de EC, Harvey Kurtzman se comprometía mucho más con las historietas que escribía. Le llevaba tanto tiempo documentarse para que sus guiones tuvieran una base histórica y veraz que no le rentaba económicamente. Buscando una actividad en la editorial que le permitiera mejorar sus ingresos sin dedicarle demasiado tiempo, se le encomendó la edición de una nueva revista satírica: *Mad*. La revista, que acabó robándole mucho más tiempo y energía del que tenía previsto, fue un éxito desde su primer número, convirtiéndose en referente para futuras generaciones de historietistas y en el comic book más influyente de la historia.

Aunque el cómic fue objeto de intensas críticas desde su nacimiento, el acoso que sufrió por parte de la sociedad durante los 50 fue tan devastador que provocó el desplome del comic book americano. Se acusaba al medio de influir negativamente en la formación de los jóvenes americanos, barajándose seriamente la posibilidad de que el aumento de la delincuencia juvenil estuviera relacionado directamente con la lectura de comics book. Y aunque el Subcomité del Senado para la Delincuencia Juvenil de Estados Unidos absolvió al tebeo de culpa, los propios editores tomaron medidas para restringir la violencia en las historietas mediante un sistema de autocensura, el Comic Code. El golpe fue tan duro que muchas editoriales tuvieron que cerrar y otras suprimieron la

mayoría de sus publicaciones. Las historietas que sobrevivieron fueron adulteradas y dulcificadas. Tanto los guiones como los personajes perdieron calidad y seriedad.

La censura llegó también al resto del mundo y la industria del cómic nunca se llegó a recuperar de este suceso. Entre otras cosas porque el ataque y la posterior autocensura coincidió también con el crecimiento de otro importante medio de masas, la televisión. Una de las más sentidas pérdidas fue el cierre de la editorial EC, que continuó únicamente como editora de la revista *Mad*, la cual hacía tiempo que se había desligado del mundo del comic book.

### **El comix underground**

Pero aunque la industria del cómic quedó gravemente herida con el Comic Code, no ocurrió lo mismo con el cómic como lenguaje. Buscando por donde resurgir, encontró un resquicio en el comix underground.

El comix underground nació de la prensa underground de tendencia izquierdista y de las revistas de humor universitarias. El abaratamiento en el proceso de impresión permitió que los jóvenes dibujantes pudieran autoeditarse sus propios tebeos. Estos cómics tenían una mezcla entre el viejo estilo fresco e irónico que había estado durante mucho tiempo relegado a la trastienda, y nuevos temas acordes con el espíritu contracultural que las nuevas generaciones estaban viviendo. Publicaban sin censura y la autoedición o la edición por parte de jóvenes con las mismas inquietudes, hacía que los historietistas no tuvieran que responder a ningún tipo de norma impuesta por la editorial. Además los jóvenes underground conservaban los derechos sobre sus historietas y cobraban royalties por las mismas. En el cómic underground tampoco había cadena de montaje sino que el mismo autor llevaba a cabo todos los pasos hasta llegar al final de la obra: guión, color, rotulación, ... todo. Por supuesto dejaron de hacerse los cómics a la velocidad de vértigo que se hacían en los cuarenta, por lo que no obtenían grandes beneficios y únicamente los buenos títulos ganaban, pues eso sí, se mantenían a la venta durante años.

El sexo, la violencia y las drogas fueron los temas más recurrentes en el comix, con ellos abanderaban la rebelión contra la moral impuesta y representaban la generación hippy del momento. Por supuesto estos temas dejaron claro que los comix underground no tenían interés en entretener a los niños. También, independientemente de que los contenidos de los comix fueran con frecuencia de índole machista, por primera vez en la historia, un número importante de mujeres empezaron a hacer cómic (*Wimmen's comix* o *Tits & Clits*, Roberta Gregory y Aline Kominsky) abordando temas como el lesbianismo, el maltrato infantil, el aborto; temas de conciencia y desde luego, temas para adultos. Junto a éstos, surge un género fundamental para el tebeo de autor posterior: la autobiografía.

El comix underground no supo evolucionar. Fue un movimiento ligado a un momento de la historia y a una única generación. La siguiente generación no había vivido ese momento, ni la lucha y ni la rebeldía de sus predecesores iba con ellos. El comix underground se había estancado en los mismos temas y en los mismos autores. A mediados de la década de los setenta ya estaba asimilado y se convertía en un género más. Sólo unos pocos artistas del comix consiguieron salir adelante. En cuanto fue asimilado por el mercado dejó de tener sentido.

## El cómic alternativo

Hasta el comix underground los cómics se vendían en quioscos, tiendas de golosinas y supermercados. Las editoriales los dejaban en depósito en esos establecimientos y los ejemplares que no se vendían los retiraban, haciéndose cargo las editoriales de los excedentes del producto. Los underground comienzan a vender fuera del circuito de las grandes editoriales, en tiendas head shop, junto a productos para hippies y más adelante, en librerías especializadas. El establecimiento elegía los títulos que le interesaban y el número de ejemplares que creía poder vender. Así el comix underground originó un mercado alternativo, el direct market.

Entorno al mundo del comic book siempre hubo grupos de fans coleccionistas. Las propias editoriales se preocuparon siempre por mantenerlos, facilitando el contacto entre ellos, participando en las convenciones que organizaban y dejándose publicar en los fanzines que editaban. Cuando el Comic Code y los nuevos medios de masas acaban con la popularidad del cómic, el número de nuevos fans se reduce y la media de edad de éstos sube. Los fans se hacen adultos. Las editoriales, conscientes de que la industria del cómic está cerca de desaparecer, deciden adaptar los contenidos de sus historias al público que le queda, dando argumentos más serios y adultos a las historietas de siempre.

Los fans, no solo continuaron siéndolo sino que algunos ingresaron en el circuito comercial abriendo librerías especializadas y distribuidoras.

Junto a las grandes editoriales surgen otras más pequeñas que se pueden permitir su existencia vendiendo mediante el direct market a librerías especializadas. Aunque en principio estas editoriales publicaban los mismos contenidos que las grandes, posteriormente algunas plantean contenidos y formas diferentes. Entre ellas destaca la revista *Raw* editada por Art Spiegelman y Françoise Mouly, *Weirdo* de Robert Crumb y *Love and Rockets* de los hermanos Hernández; cada una de ellas con contenidos diferentes a los de las editoriales comerciales y con objetivos diferentes entre ellas.

Art Spiegelman dirigió su revista a un público minoritario y elitista. Buscó en el pasado referentes, tanto en autores consagrados, como en artistas desconocidos pero de gran calidad y a quienes sus coetáneos no le habían prestado la atención que merecían.

La primera fase de la edición de *Raw* la dedicó a promover la experimentación gráfica a través de dibujantes jóvenes y desconocidos. En la segunda fase, Spiegelman cambió la orientación de la revista a favor, esta vez, del contenido literario. Su mayor logro, que además enriqueció el mundo de la historieta y se convirtió en un rasgo característico del cómic de autor; fue lograr la convivencia y la comunicación entre historietistas de distintas nacionalidades y culturas. En esta revista vio la luz la primera parte de su novela gráfica *Maus*.

Robert Crumb sin embargo, no estuvo interesado en promover la parte artística del cómic y en su revista *Weirdo* procuró por el contrario recuperar la tendencia provocadora y gamberra del comix underground.

*Love and Rockets* era un comic book en blanco y negro que, aunque dibujado por tres personas, los hermanos Hernández, al firmar éstos con un pseudónimo colectivo, Los Bros, se consideró el primer comic book de autor de la historieta alternativa.

La aportación más importante de Los Bros al cómic ha sido beber a partes iguales del comic book convencional y del comix underground, demostrando que son escuelas compatibles. “Un cómic libre que había asimilado todas las corrientes anteriores y que sólo se planteaba contar historias”<sup>12</sup>.

Los historietistas de los setenta y ochenta, los llamados alternativos, dieron un giro en la temática del cómic, sustituyendo a los personajes inventados, por ellos mismos. El autor se convertía en protagonista, y la historias inventadas, ya no eran inventadas sino que se basaban en las experiencias del autor; normalmente experiencias especiales, muchas de ellas desgarradoras (*La muñequita de papá*, Debbie Drechsler). Aunque también hubo una importante tendencia a inspirarse en momentos cotidianos nada destacables (*American splendor*, Harvey Pekar). Este nuevo género, la autobiografía, casaba con dificultad con el formato comic book por lo que los autores tenían que adaptar sus historias, serializarlas y darle finales en cada episodio para que el lector y el propio autor no se desesperara con historias sin fin extendidas en el tiempo. Will Eisner, que buscaba editar en editoriales literarias, dio con la solución cuando en *Contrato con Dios* sustituyó el formato del comic book por el de libro. Este fue un ejemplo perfecto para los demás historietistas que desde ese momento vieron en el cambio de formato una opción para expresarse mejor.

El cómic alternativo en Francia:

Para entender la evolución del cómic es importante conocer la industria del cómic europeo, concretamente francobelga. El sistema era distinto al de América desde los inicios ya que, mientras que en Estados Unidos los personajes y las historias pertenecían a las editoriales y sus autores eran simples empleados; en Europa autores como Hergé fueron, durante toda su vida, dueños de sus personajes y sus historias. Por otra parte, tanto el comix underground como el alternativo y cualquier novedad o cambio en el desarrollo del cómic era acogido en Francia, tanto por la industria, como por el público, las editoriales y las distribuidoras. Se asimilaba sin conflictos todo lo nuevo. Sin embargo, a final de los ochenta la industria estaba tan saturada que no había hueco para las nuevas generaciones que tuvieron que salir adelante por su cuenta. Entonces surge L'Association<sup>13</sup>.

L'Association trató de sentar las bases para un cómic artístico, serio y de autor que se distinguiera claramente del cómic infantil, juvenil y comercial. Sus miembros se caracterizan por su espíritu colectivo, su implicación política (análisis del mercado y sus tendencias) y su inquietud experimental. Creen en el enriquecimiento y fortalecimiento del lenguaje del cómic mediante el contacto de historietistas a nivel mundial. Defienden que el historietista es un artista, y consideran que el cómic debe o puede perdurar en las librerías como cualquier otro libro, en función de la demanda y de la calidad del mismo. Al igual que en América, en un principio se distanciaron del formato habitual (aquí el álbum grande de 48 a 64 páginas a color), aunque en el caso de L'Association no fue

---

<sup>12</sup> GARCÍA, Santiago. P.182

<sup>13</sup> L'Association se inicia en 1972 en la editorial y librería especializada Futuropolis. Su fundador fue Étienne Robial.

una cuestión de incompatibilidad contenido-continente como en Estados Unidos, sino una cuestión de rebeldía contra el sistema.

En 1999, L'Association llevó a cabo un proyecto internacional a gran escala. Hicieron un llamamiento público e internacional para llenar 2000 páginas de historietas sin palabras logrando así, tener una panorámica del cómic alternativo de todo el mundo. Definitivamente se cumple el deseo de Art Spiegelman de que los historietistas influyeran unos en otros independientemente del lugar en el que trabajaran e independientemente de la generación a la que pertenecieran. A partir de este momento da comienzo una etapa de madurez del cómic de autor.

## 1986

En 1986 llegan tres grandes cómics: *Maus* de Art Spiegelman, *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons y *Batman. The black night return* de Frank Miller. Juntos consiguen dar a la novela gráfica la fuerza que necesitaba para ser definitivamente tomada por fin en serio.

En 1986 la editorial literaria Pantheon publicó el primer tomo de *Maus*, “Mi padre sangra historia”. Siguiendo la tradición del cómic, esta primera parte de la novela se había publicado entre 1980 y 1986 en cuadernillos grapados insertos en los primeros números de la revista *Raw*. *Maus* es una novela gráfica autobiográfica y de memoria familiar en la que, utilizando personajes propios de los cómics del género funny animals, cuenta los recuerdos de su padre durante la Segunda Guerra Mundial, partiendo, como base estructural de la historia, de conversaciones en el presente entre él y su padre. Durante estas conversaciones el padre rememora el pasado durante el Holocausto, su captura y su reclusión en el campo de concentración nazi de Auschwitz. El modo de narrar la historia, recurriendo al género funny animals, aleja al espectador de la realidad permitiendo imaginarse lo que de otra forma resulta inimaginable. Art Spiegelman recibe el premio Pulitzer en 1992 por su novela gráfica.

*Watchmen*, se presentó entre 1986 y 1987 como una publicación mensual en serie limitada de 12 comics book. Posteriormente se recopilaría en un solo volumen de 12 capítulos. Alan Moore y Dave Gibbons utilizan el género de superhéroes para cuestionarlos al tiempo que realizan una fuerte crítica social y política que trasciende las fronteras y el tiempo.

La historietas está ambientada en Estados Unidos, en un pasado cercano al momento en que se escribe, pero en una realidad distinta, alterada por la existencia de superhéroes y por los supuestos cambios que dicha existencia pudiera haber provocado en el hilo de la historia. Los superhéroes (salvo uno de ellos) son personas normales que ocultan su identidad tras una máscara o antifaz tratando de intervenir en el destino de los ciudadanos y de la humanidad desde su concepto subjetivo del bien y del mal. La obra final, su estructura y cada uno de sus detalles, quedaron perfectamente conectados, pese a que sus creadores fueron solucionándolos sobre la marcha.

*Batman. El regreso del caballero oscuro* de Frank Miller, fue concebida como una serie mensual limitada, de cuatro números, en un formato de calidad superior al comic book. En ella, Batman cincuentón retirado, reaparece para librar una última batalla. Como la aventura se halla alejada del tiempo en el que ocurren las historietas habituales de la

colección de DC, Frank Miller tiene libertad para manipular a su antojo la historia y sus personajes. Miller demuestra que las posibilidades artísticas y literarias de una obra no dependen del género sino de la calidad de su autor.

En las tres obras, sorprende la densidad de lectura, la seriedad con que son tratados los temas, y la ejemplaridad en el tratamiento del cómic como medio de expresión. “Aunque todas (las tres obras del 86) se presentaban como algo nuevo, eran fácilmente reconocibles como tebeos, no sólo por su forma, sino por la utilización de los más poderosos personajes tópicos del imaginario del cómic: los funny animals y los superhéroes. Éstas habían sido las figuras que habían labrado la fama de infantil del cómic, y éstas eran las figuras que ahora se alzaban para reclamar una atención diferente por parte de un lector más sofisticado.”<sup>14</sup>

## 2000

El año 2000 comienza una etapa de madurez del cómic de autor. Por una parte, L'Association publica *Comix 2000*. Y por otra parte, la misma L'Association edita *Persépolis* de Marjane Satrapi y Pantheon edita un recopilatorio de *Jimmy Corrigan, el niño más listo del mundo* de Chris Ware.

Marjane Satrapi es una de esas excepciones del mundo del cómic que se acercan hasta él en su edad adulta. Satrapi no se sintió atraída por el medio desde pequeña, como suele ocurrir con los historietistas, sin embargo, cuando cae en sus manos un ejemplar de *Maus*, ve el cómic como el lenguaje idóneo para expresarse y contar su historia. Y su primera historieta, *Persépolis*, sorprende al mundo entero. Utiliza el cómic como vehículo transmisor, limpiándolo de elementos superficiales y recurriendo a su estructura para contar una historia: contenido y continente son austeros y legibles y dan como resultado una comunicación directa y fácil.

Chris Ware ya había avanzado notablemente en el estudio, la investigación y el desarrollo de un nuevo camino en la evolución en el lenguaje del cómic. Cuando comenzó a publicar *Jimmy Corrigan, el chico más listo del mundo*, aplicó estas modificaciones gráfico-semióticas, sorprendiendo incluso a los historietistas más destacados, que vieron en ellas posibilidades reales de mejorar la comunicación y la expresión en sus propios tebeos. Para llegar a estas nuevas soluciones, Ware recurrió a los primeros cómics, anteriores a la introducción de adaptaciones al cómic de técnicas narrativas y visuales propias del lenguaje del cine, iniciadas por Milton Caniff en *Terry y los piratas*. “Vi que en esos primeros cómics residía el auténtico potencial expresivo del lenguaje. Así que estudié las tiras de *Krazy Kat*, *Polly And Her Pals*, *Little Nemo y Gasoline Alley*, y de dibujantes más antiguos como Rodolphe Töpffer y Émile Cohl, tratando de olvidar la idea de cómic como texto ilustrado, lo que sucedió en la década de 1940, y viéndolo más como una composición de ideogramas con su propio lenguaje expresivo, casi musical.”<sup>15</sup> Como dice Santiago García, “Los artista que han trabajado en el cómic, los historietistas de todas las épocas, han sido los responsables de los cambios de rumbo que ha sufrido el cómic en su etapa más reciente. El talento individual ha sido el mejor activo del cómic”.

---

<sup>14</sup> GARCÍA, Santiago. P. 203

<sup>15</sup> Pérez, Pepo (2010). “Chris Ware. Inventando el futuro”.  
<http://www.rockdelux.com/artistas/chris+ware> [16/04/2014]

A las novelas gráficas actuales ya no les pesa el formato, utilizan el que necesiten en función de lo que deseen contar. El formato comic book o el formato álbum 48CC del cómic francobelga o el tankoubon japonés, han dejado de tener connotaciones negativas. Es más, como estos formatos representan un momento de la historia del cómic los autores lo utilizan tanto si les va bien en un sentido práctico, como si quieren aprovechar sus connotaciones históricas. Tampoco es necesario ya dibujar 200 páginas para que una obra sea considerada seria y se le permita entrar en el movimiento de la novela gráfica. Esos son temas del continente que fueron necesarios o útiles durante la formación y el asentamiento de la novela gráfica pero que ahora resultan intrascendentes. Ocurre lo mismo con los géneros a tratar; decía el historietista Eddie Campbell que ya podían dejar volver a los superhéroes, que habían tenido que echarlos mientras se asentaba esta nueva tendencia de cómic de autor<sup>16</sup>. Y aunque el género autobiográfico hizo posible la novela gráfica, el espectro de géneros que ahora abarca es muy amplio: desde el intimismo de la autobiografía y la memoria familiar, a temas de índole social y político, llegando incluso al periodismo gráfico. El género de superhéroes, pese a lo que dice Campbell y aunque se revolvió con las dos grandes obras *Watchmen* y *Batman. The black night return*, aún no ha logrado adaptarse al cómic de autor. La lacra histórica y social que soporta resulta difícil de superar y ambos libros se han quedado aislados sumándose al conjunto de grandes cómics excepcionales de la historia del género heroico.

También se han admitido distintos niveles de iconicidad y mayor o menor calidad del dibujo. Parece que por ahora todo cabe, siempre que no se alteren dos conceptos: seriedad y adulto. Y probablemente, una vez que se haya aceptado por la mayoría de la sociedad que la historieta es definitivamente una disciplina capaz de crear obras artísticas, esta última premisa también será superada. Se trata de que se entienda que, el arte es posible en la historieta porque no depende del medio sino del autor. Y, como en cualquier otro lenguaje, habrá en ella distintos niveles de calidad. Si las grandes editoriales quieren sacar tajada a este nuevo concepto de historieta que interesa a un gran público y acogen el movimiento creando productos comerciales con la fachada de novela gráfica, esto no debe ser un obstáculo para que la disciplina continúe desarrollándose y que los auténticos artistas tengan en este medio un lenguaje especial y necesario para expresarse. Marjane lo dice así: “La palabra cine, no implica una temática ni un género. Tanto las películas de John Ford como las Schwarzenegger son cine. En el cómic pasa lo mismo. Las obras cumbre y las de poca calidad pertenecen al mismo medio, por lo tanto no han de llevar nombres distintos.”<sup>17</sup>.

En cualquier caso el fenómeno del cómic de autor es aún muy reciente y los especialistas tratan de aventurar qué ocurrirá a partir de ahora. Es emocionante ver cómo se forma y qué derroteros toma.

---

<sup>16</sup> Información recogida en GARCÍA, Santiago P. 269 de DEPPEY, Dirk (2006). “The Eddie Campbell interview”, en *The Comics Journal* 273, P. 66-114

<sup>17</sup> Vento, Max (2006) “Marjane Satrapi en St. Louis”

<http://www.autoresdecomic.com/Archivos/Archivo/Articulos/Satrapi/satrapi.html> [18/04/2014]

## BIBLIOGRAFÍA

- CHALMERS, Robert (2006). “Marjane Satrapi: Princess of darkness”, en *The independent* (Octubre 01/2006), Reino Unido.  
<http://concdearte.blogspot.com.es/2006/10/una-verdadera-princesa.html> [18/04/2014]
- DEPPEY, Dirk (2006). “The Eddie Campbell interview”, en *The Comics Journal* 273, P. 66-114
- EISNER, Will (1990). *Los cómics y el arte secuencial*, Barcelona, Norma Editorial [2007].
- GARCÍA, Santiago (2008). *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri.
- GARCÍA, Sergio (2000). *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*, Barcelona, Ediciones Glénat.
- KUZLE, David (1973). *History of the Comic Strip Volume I: The Early Comic Strip. Narativa Strips and Pictura Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, Los Ángeles y Londres, University of California Press.  
<http://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/3102> [16/04/2014]
- MARÍN, Rafael (2009). *W de Watchmen*, Madrid, Editorial Dolmen.
- McCLOUD, Scott (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, Astiberri [2006]
- PÉREZ, Pepo (2010). “Chris Ware. Inventando el futuro”. En *Rockdelux* 283.  
<http://www.rockdelux.com/artistas/chris+ware> [16/04/2014]
- VENTO, Max (2006). “Marjane Satrapi en St. Louis”  
<http://www.autoresdecomic.com/Archivos/Archivo/Articulos/Satrapi/satrapi.html>  
[18/04/2014]