

# Internet en la estela del cómic

Por fin puedes navegar. Estás en un barco, en la noche y en medio del océano. A tu alrededor la oscuridad es total. No sabes dónde estás, pero sabes que estás a punto de empezar la travesía. Entonces, a estribor, una pequeña luz ¿Será una maravilla o será el horror? ¿Algo que te cambiará la vida? Caminas hacia la luz. Aquí está, es Internet y tú eres Ulises en tu barca en medio de la oscuridad: una oscuridad rodeada de innumerables pequeñas luces. ¡Es fantástico! ¡Es la aventura! (Milo Manara)

El cómic, al que en los años sesenta empezaron a llamar noveno arte, tiene tras de sí poco más de 100 años de historia. Con Internet, puede decirse que esta manifestación cultural, que fue considerada como de segundo orden, ha sentado sus reales en la Red. Pero aún es pura especulación la idea de que ambos medios se fusionen dando lugar a fórmulas de expresión nuevas. Es verdad que existen tecnologías como Active Desktop ([www.microsoft.com/windows/ie/ie40/gallery](http://www.microsoft.com/windows/ie/ie40/gallery)), que pretenden emular fórmulas de impresión de tiras diarias en el ordenador, pero cargan en exceso el sistema y no han llegado a prosperar como herramientas creativas. Las editoriales de cómic no están por la labor de ofrecer sus obras gratis en la Red. Pero, aceptando la invitación de Manara, la posibilidad de recorrer la corta, pero rica historia del cómic, está al alcance de la mano: nos esperan miles de páginas en las que podremos adentrarnos para apreciar estéticas y formas que han desaparecido o que, hasta ahora, eran patrimonio de coleccionistas. También es posible, en el mismo viaje, comprar e intercambiar álbumes y colecciones históricas que están fuera de los circuitos de venta habituales.

## Los pioneros

Tira cómica, historietas o tebeo, en inglés *comic strip*, en francés *bande dessinée*, *fumetto* en italiano y manga en todos los idiomas para definir un estilo japonés que se consolida en los años ochenta y que va a imponerse en el papel y en el dibujo animado. Salvo esta última modalidad estrictamente contemporánea, las demás son denominaciones que proceden de finales del siglo XIX, con matices posteriores, para designar una corta sucesión de viñetas cómicas que aparecían los domingos en los diarios de grandes tiradas, como el *Sunday Examiner* y el *New York World*, y que poco a poco serían copiadas por el resto de los periódicos. El soporte en el que se han ido publicando las historietas es también responsable de su desarrollo temático y estético. En la prensa diaria

está el origen, pero en los *comic-books*, las revistas periódicas y álbumes se produce su verdadero enriquecimiento formal y de guión, así como también reside en ellas la implicación ideológica del cómic, tanto a favor del orden establecido como de ruptura radical, que de las dos cosas hay en la historia que repasamos a continuación, siguiendo fuentes casi exclusivamente de Internet.

Para casi todos los historiadores, el diario *New York World* fue el primero que en 1896 dio cobertura a la primera tira de la historia, llamada *Yellow Kid* ([www.neponset.com/yellowkid/history.htm](http://www.neponset.com/yellowkid/history.htm)). Su autor, Richard F. Outcault, fue también inventor de las principales características de estas tiras: colocación en hilera, mismos personajes e ilustraciones en viñeta. Outcault debe buena parte de su mérito a otros autores, como el suizo Roland Töpffer ([foconet.cetnet.com/bd/bd.htm](http://foconet.cetnet.com/bd/bd.htm)), el alemán Wilhelm Busch ([www.wilhelm-busch-seiten.de](http://www.wilhelm-busch-seiten.de)) y el francés Christophe, que crearon los dos elementos básicos de la historia moderna: el montaje y el héroe. Outcault aprendió de ellos la importancia de la elipsis, los planos alternos y la continuidad de las aventuras de un personaje. *Yellow Kid* tenía otra novedad importante: incorporaba el bocadillo de diálogos. Las primeras tiras de *Yellow Kid* eran pequeñas. Sin embargo, el personaje pronto ganó popularidad.

La serie más antigua, de la que todavía quedan vestigios, es *The Katzenjammer Kids*, de Rudolph Dirks ([geocities.com/Hollywood/Lot/5759/katzies/katzdex.html](http://geocities.com/Hollywood/Lot/5759/katzies/katzdex.html)). Sus primeras apariciones se remontan a 1897, pero sólo una pequeña porción del original ha sobrevivido.

En Europa, en 1926, se produce un salto cualitativo que va a marcar el nuevo rumbo de la historietas. Aunque el concepto *ligne claire* se acuña en los setenta, es el belga Georges Remi, Hergé ([www.tintin.be/Biographie/biog\\_gb.htm](http://www.tintin.be/Biographie/biog_gb.htm)) el primero que la pone en práctica, dándole así el rango de clásica. Tintín ([www.tintin.be](http://www.tintin.be)) siempre acompañado de su *fox-terrier* Milú, se hará famoso en el mundo gracias a esta esté-

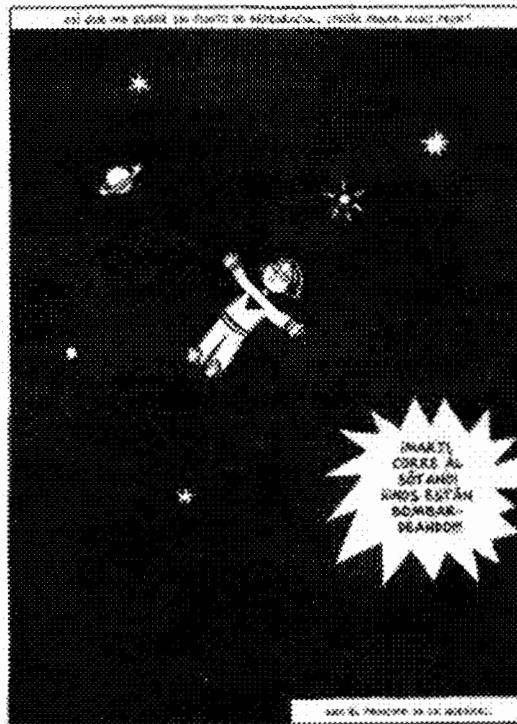
tica que busca en el dibujo y en el texto la máxima nitidez. El sitio *A la découverte de Tintin* ([www.tintin.qc.ca](http://www.tintin.qc.ca)) es el origen de la escuela franco-belga. En este caso concreto, Internet ha contribuido a que Tintin, a pesar de la desaparición de Hergé, que interrumpió definitivamente su publicación, siga muy vivo en la Red. En [www.perso.wanadoo.fr/prad/p\\_q\\_giard.htm](http://www.perso.wanadoo.fr/prad/p_q_giard.htm), por ejemplo, se encuentra información sobre la vida, incluida la sexual de este personaje. De esta Web también se puede descargar los capítulos de su desconocida aventura *Tintin et l'Alph-art* [Tintin y el Arte alfa], dibujada por Rodier.

Mientras tanto, en América, se privilegia ante todo el humor. En 1929, aparece *Popeye* ([graphics.com/funnies/thimidx.htm](http://graphics.com/funnies/thimidx.htm)) en la serie *Thimble Theater*, así como *Mickey Mouse* ([www.fortunecity.com/millennium/fig/291](http://www.fortunecity.com/millennium/fig/291)) conocido por los dibujos animados, y *Blondie*, de Chic Young ([www.loc.gov/rr/print/swann/blondie/over.html](http://www.loc.gov/rr/print/swann/blondie/over.html)).

Para muchos autores, la edad clásica del cómic se inicia en 1931, cuando el dibujante Hal Foster ([www.comic-art.com/bios-1/foster01.htm](http://www.comic-art.com/bios-1/foster01.htm)) realiza la primera historieta de *Tarzán*, el personaje de Edgar Rice Burroughs ([comic-art.com/bios-1/foster01.htm](http://comic-art.com/bios-1/foster01.htm)). Foster pronto dejó ese trabajo, que pasó a manos de Hogarth. También *Dick Tracy*, de Chester Gould ([comic-art.com/bios-1/gould001.htm](http://comic-art.com/bios-1/gould001.htm)) aparece en 1931. En la misma época surgen los primeros héroes del cómic. En poco tiempo se suceden los grandes clásicos del cómic, también llamados *pulp heroes*, entre ellos *Buck Rogers* ([www.buck-rogers.com](http://www.buck-rogers.com)) de Philip Nowlan, y *Flash Gordon* ([members.home.net/cjh5801/Flash.htm](http://members.home.net/cjh5801/Flash.htm)) de Alex Raymond. En 1937 Foster publica su obra maestra, *Príncipe Valiente* ([www.cybrtyme.com/personal/lisa/prince.htm](http://www.cybrtyme.com/personal/lisa/prince.htm)) que tiene la particularidad de no usar globos.

Otro maestro de este periodo es Lee Falk ([www.deepwoods.org/lee\\_falk2.html](http://www.deepwoods.org/lee_falk2.html)), padre de dos héroes famosos: *Mandrake el Mago* ([www.toonopedia.com/mandrake.htm](http://www.toonopedia.com/mandrake.htm)) y *Fantomas* ([www.toonopedia.com/phantom.htm](http://www.toonopedia.com/phantom.htm)). Esta última tira tiene, además, el mérito de ser el primer héroe enmascarado moderno. Todos estos personajes eran esclavos de un formato que no permitía mucha creatividad, lo que sin duda contribuyó a la aparición de las primeras revistas.

El primer *comic-book* propiamente dicho salió a la venta en 1933. Se llamaba *The Funnies*, y era una recopilación de tiras de varios periódicos elaborada para la empresa Procter & Gamble ([www.comicbooklife.com/pag/benton/bentonCBA\\_1933.html](http://www.comicbooklife.com/pag/benton/bentonCBA_1933.html)) para la promoción de sus jabones y otros productos de consumo. En 1935 aparece *New Fun Comics* ([www.geocities.com/mbrown123/greatest\\_comics/newfuncomics.html](http://www.geocities.com/mbrown123/greatest_comics/newfuncomics.html)) con el que se inicia el periodo de los *comic-book* seriados.



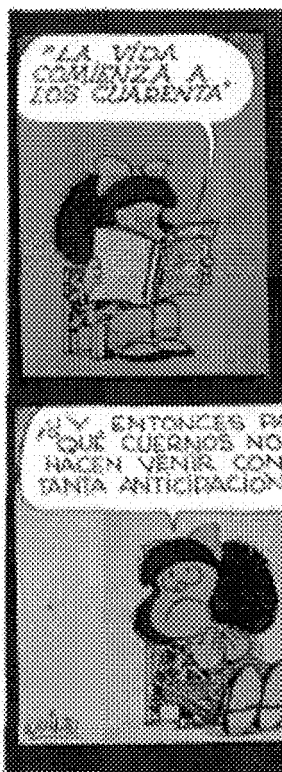
*Persépolis*. Marjane Satrapi. Norma. 2002

En 1937 aparece *Detective Comics* ([www.dccomics.com](http://www.dccomics.com)) primer libro que se desarrolla en torno a un tema concreto y en el que verá la luz un personaje llamado *Batman* ([perso.easynet.fr/~musso/index.htm](http://perso.easynet.fr/~musso/index.htm)), creado para competir directamente con *Superman* ([www.superman.com](http://www.superman.com)) de Siegel y Shuster ([comic-art.com/bios-1/shuster1.htm](http://comic-art.com/bios-1/shuster1.htm)) que se publicaba en *Action Comics*. *Batman* y *Superman* serán los dos primeros superhéroes dignos de tal nombre y servirán como referentes del cómic durante décadas. En [www.toonopedia.com](http://www.toonopedia.com) hay una herramienta imprescindible para conocer la historia del cómic estadounidense.

## Preguerra, guerra y censura

En otros países de Europa, mientras tanto, las creaciones americanas dominaban todos los periódicos: en Italia, *Audace*, *Jumbo*, *L'Avventuroso*, *Topolino* e *Il Vittorioso* sobre la influencia del *farwest* en el cómic italiano ([www.ubcfumetti.com/tx/50year2.htm](http://www.ubcfumetti.com/tx/50year2.htm)); en España, los ejemplos del mismo fenómeno son *Yumbo*, *Tim Tyler* y *Aventurero* ([members.es.tripod.de/vineta2000/html7x.htm](http://members.es.tripod.de/vineta2000/html7x.htm)). En las páginas del Centro del Fumetto ([web.tiscalinet.it/centrodelfumetto/index.htm](http://web.tiscalinet.it/centrodelfumetto/index.htm)) se puede seguir la historia y evolución del cómic en Italia.

El estallido de la Segunda Guerra Mundial acabó con la vida, también, de no pocas publicaciones. Marca un tiempo cuyo final hará resurgir el cómic en otra guerra, esta vez fría, que dará lugar a otro tipo de catástrofe, la censura. El ejemplo más significativo de este fenómeno de postguerra está representado por



Mafalda y digo yo ... Quino. Pala. 1974

la empresa EC Comics ([www.gemstonepub.com/eccomics/Default.asp](http://www.gemstonepub.com/eccomics/Default.asp)) de William M. Gaines, que se dedica a publicar revistas de cómic independientes de ciencia ficción, terror, *thrillers*, guerra y humor.

Las publicaciones de EC Comics siguen asombrando hoy, y su influencia se ha hecho notar en un buen número de dibujantes posteriores. Pero la crítica social y política de sus historias enfrenta a EC Comics con el senador Joseph McCarthy y su siniestra comisión de "actividades anti-norteamericanas", lo que acabará con esta aventura. En [lavender.fortune-city.com/tombstone/266/ajt/eccomic.htm](http://lavender.fortune-city.com/tombstone/266/ajt/eccomic.htm) hay un completo análisis de la evolución y muerte de EC Comics y del Comics Code que, al igual que las listas negras cinematográficas, cerraba el acceso a quioscos y librerías a todos los profesionales sospechosos de

ideología comunista. No dejar de visitar las páginas [www.ciencia-ficcion.com/opinion/op206.htm](http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/op206.htm) que sobre el género de terror y los autores citados ha escrito Armando Boix.

La respuesta en la industria y en los dibujantes del llamado cómic realista da lugar a dos posturas opuestas y complementarias. Una, que opta por la vía de evadirse mediante la fantasía, como en *Mandrake el Mago*, otra, la de quienes apoyan el ambiente inquisitorial con producciones como *Steve Canyon*, *Johnny Hazard* y el mismísimo *Superman*, que se dedican a luchar contra comunistas, revolucionarios y todos aquellos que no entran por el aro. Pero también en 1950 aparece *Peanuts* ([www.peanuts.com](http://www.peanuts.com)) de Charles M. Schulz, el ejemplo más nítido de una tendencia muy común en aquellos momentos de censura furibunda: enmascarar la crítica social y política tras el humor y la ironía. Charlie Brown, su perro Snoopy, así como sus principales protagonistas responden con la sátira a los modelos sociales imperantes.

## El tebeo español

La primera historieta propiamente dicha en España data de 1886, con el título *Las Delicias de la Torre*. Creada por el dibujante Padró, apareció en las páginas de *Lo Noy de la Mare*, y constituye todo un hito dentro de la historia de este país. Durante los años 1880, se produce la primera explosión creativa en España con nombres como Melitón González, Cilla, Cuchy, Mecáchis, Rojas o Xaudaró; algunos de

sus dibujos se hallan en [www.fisterra.com/human/4miscelanea/humor\\_grafico/temperamento\\_medico.htm](http://www.fisterra.com/human/4miscelanea/humor_grafico/temperamento_medico.htm). Este autor fue el primero en hacer una historieta de aventuras en España, publicada por episodios en *La Hormiga de Oro* (ver números de esta colección desde 1904 en [perso.wanadoo.es/el\\_rastro/PPPeriodicas1.html](http://perso.wanadoo.es/el_rastro/PPPeriodicas1.html)).

Las primeras revistas infantiles españolas no se ilustran hasta 1915. Sin embargo, ya en 1904 había aparecido una revista en catalán, titulada *Patufet*, profusamente ilustrada. El diario madrileño *ABC* lanza un suplemento infantil, *Gente Menuda* (véase en [personal.redestb.es/venzala/cuentos.htm](http://personal.redestb.es/venzala/cuentos.htm) un artículo bastante completo sobre la ilustración de cuentos y la evolución de *Gente Menuda*). *T.B.O.*, que se convertirá en sinónimo de revista infantil de historietas, nace en 1917, y la sigue en 1921 *Pulgarcito*. En San Sebastián, a partir de 1925, se edita la revista *Pinocho*, que incluye muchos de los primeros cómics norteamericanos. *Chicos*, de 1938, dio a conocer, entre otros, a dos grandes dibujantes españoles, Freixas ([www.tising.es/racolecc/exposic.htm](http://www.tising.es/racolecc/exposic.htm)) y Blasco.

No es fácil encontrar buenas páginas Web sobre nuestras tiras y nuestros tebeos o historietas en español. En todo caso, muchísimas menos que las francesas o italianas, ni qué decir de las norteamericanas. Están presentes, cómo no, numerosas editoriales que venden revistas del género en [dreamers.com/dreamweb/Comic/Editoriales](http://dreamers.com/dreamweb/Comic/Editoriales), donde publica una exhaustiva relación; véase también [www.tebeos.com](http://www.tebeos.com).

El golpe de estado franquista y la tenebrosa postguerra, con una asignación de cupos de papel prensa y la censura del régimen, ejercieron un fuerte control sobre las editoriales que en nada favorecía a la propagación de las revistas de humor. Con la creación en 1947 de la Dirección General de Prensa, Rafael González da un nuevo impulso a una revista nacida en 1921, *Pulgarcito*. Esta revista infantil es la primera que utiliza exclusivamente guionistas y dibujantes españoles, y durante sus muchos decenios de existencia ha hecho populares a personajes como El reportero Tribulete ([www.palahi.es/periodistes/Cap89/89-1b.html](http://www.palahi.es/periodistes/Cap89/89-1b.html)) de Cifré. Los célebres Zipi y Zape, creados por Escobar como secuela directa de *The Katzenjammer kids*, fue la primera historieta en España de niños traviesos. Calificada de subversiva y objeto de la ira de los censores, fue preciso que en 1956 se suavizaran las catástrofes provocadas por los mellizos, e incluso que fueran severamente castigados al final de cada historieta. Doña Urraca y Carpanta, de Peñarroya, que simbolizó en clave de humor las penurias de la España de postguerra, y Las Hermanas Gilda, del dibujante Vázquez, son otros antihéroes de esta publicación que reflejaba la grisura y el hambre, entre otras cosas, que eran rasgos de la época. En 1951 surge *DDT*, revista con pretensiones de publi-

cación de humor para adultos, aunque las circunstancias no favorecían su difusión. En 1955 aparece *Tio-Vivo* y tres años más tarde Francisco Ibáñez (para saber qué piensa Ibáñez leer una entrevista en [diana.cps.unizar.es/coaxial/contraweb/fiba.html](http://diana.cps.unizar.es/coaxial/contraweb/fiba.html)), publicaría en Bruguera sus personajes más famosos, Mortadelo y Filemón (ver [www.mortadeloyfilemon.com](http://www.mortadeloyfilemon.com), [www.arrakis.es/~jpp](http://www.arrakis.es/~jpp) y sobre todo visitar [lcg-www.uia.ac.be/%7Eerikt/mortadelo](http://lcg-www.uia.ac.be/%7Eerikt/mortadelo) en la que hay información multilingüe sobre estos personajes); leer el artículo *40 años de Mortadelo* en [www.el-mundo.es/larevista/num141/textos/mortal.html](http://www.el-mundo.es/larevista/num141/textos/mortal.html).

Una de las series más populares de la postguerra española, creada por J. Sanchis, narra las andanzas del gato negro Pumby ([dreamers.com/personajes/pumby](http://dreamers.com/personajes/pumby)), que vive feliz en Villarrabitos, donde le acompañan su novia Blanquita y el sabio profesor Chivete.

No hay que olvidar las revistas dedicadas a las chicas, como *Lily* y la *Colección Azucena*, que desde los años cuarenta y hasta los setenta, se encargaron, entre otros recursos más coercitivos, de reflejar el ideal femenino de los tiempos. Realizadas por mujeres, el mensaje siempre era el mismo: había que ser muy buena y obediente a las consignas dictadas, sufrir los avatares de la vida con resignación y procurar cazar un buen marido. En cuanto a las descarradas, terminaban padeciendo unos humillantes y horribos castigos. Todo muy edificante, como se puede apreciar en las portadas que se reproducen en [atc.ugr.es/~jbernier/comic/comic.es.html](http://atc.ugr.es/~jbernier/comic/comic.es.html).

Sin embargo, las historietas de aventuras para adolescentes vivirán desde principios de los años cuarenta una época de auténtico esplendor, tanto por la calidad de los dibujantes, como de los guionistas. La Editorial Valenciana, además de publicar revistas como *Jaimito* y *Pumby*, popularizó en nuestro país los cuadernillos de aventuras que gozaron de extraordinaria popularidad hasta los años sesenta.

*El capitán Trueno* ([www.lanzadera.com/trueno](http://www.lanzadera.com/trueno)), más en línea teutona, corre numerosas aventuras al lado de sus inseparables amigos Goliat y Crispin, a los que se suele unir la bella Sigrid. Sus creadores fueron Víctor Mora y Ambrós. El primero se ocupó de los guiones y el segundo de los lápices. Posteriormente buscaron colaboradores.

Por último, se impone una referencia a Guillermo Sánchez Boix, dibujante y guionista catalán que firmaba como Boixcar ([www.codeconet.com/lectorcomic/boixcar.html](http://www.codeconet.com/lectorcomic/boixcar.html)). Empezó su carrera en los años cuarenta con *El Caballero Negro*, *El Puma* y *La vuelta al mundo de dos muchachos* (1948). Fue catapultado hacia la fama por la colección *Hazañas Bélicas*, que recordaba los recientes acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial, esforzándose en destacar los



Monólogo y alucinación del gigante blanco. Max. De Ponent. 2001

valores: el sentimentalismo de la acción contrastaba con el espectacular realismo de las armas y artefactos bélicos.

En 1959, una singular publicación titulada *Hazañas de la Juventud Audaz*, dio cabida a una serie de aventuras de ciencia-ficción. Y, para culminar esta primera entrega, un exótico, la *Saga de los Aznar* ([www.ciencia-ficcion.com/ghwhite/comic/fredbart.htm](http://www.ciencia-ficcion.com/ghwhite/comic/fredbart.htm)), basadas en unas novelas populares del mismo título. Fue una serie corta.

Decíamos que el superhéroe de los sesenta, a pesar de su poderes sobrehumanos, se hace sensible y tiene contradicciones. Representados por los cómics de Marvel ([www.universomarvel.com](http://www.universomarvel.com)) las angustias y personalidad esquizoide de estos personajes son, para muchos estudiosos, el símbolo de la América de Kennedy, que reconoce los problemas del país pero que a la vez quiere seguir siendo la policía del planeta. Al final de los sesenta y principios de los setenta, los blancos americanos se sienten amenazados por las reivindicaciones del *black power* y por la cultura alternativa de los *hippies*. Los monstruos Werewolf y Swamp Thing ([ktepi.freeservers.com/angst.html](http://ktepi.freeservers.com/angst.html)), que aparecen durante la presidencia de Nixon, son símbolos del *underground* y de la contracultura, tienen en el cómic su mejor soporte y se distribuyen con facilidad en los campus. Autores como Vaughn Bodé ([www.vividvision.com/vaughnbode.html](http://www.vividvision.com/vaughnbode.html)), Rick Griffin ([web.new.ufl.edu/~ronan/F99/essay2/0226.html](http://web.new.ufl.edu/~ronan/F99/essay2/0226.html)) y otros, no respetan el *comic code*, pero su audacia se limita, casi sin excepción, a las experiencias psicodélicas de los personajes. Estos jóvenes blancos, de formación superior y productos típicos

de la sociedad del bienestar, no se enfrentan verdaderamente a las estructuras sociales y políticas. Sin embargo, el movimiento *underground* tiene una capacidad de creación sin frenos, además de conservar los derechos de autor, algo impensable en la estructura industrial del cómic americano. Otra novedad es que las mujeres empiezan a crear sus propios universos: durante los ochenta y los noventa se hacen un hueco en el circuito alternativo Julie Doucet ([www.altculture.com/aentries/j/juxdoucet.html](http://www.altculture.com/aentries/j/juxdoucet.html)) y Debbie Drechsler ([www.indymagazine.com/interviews/ddrechsler.html](http://www.indymagazine.com/interviews/ddrechsler.html)).

El pequeño mundo de la tira cómica censurada empieza a contar sus últimos días desde el lanzamiento en 1968 de *Doonesbury* ([www.doonesbury.com](http://www.doonesbury.com)) obra satírica de Garry Trudeau que ironiza cruelmente sobre el poder establecido en Washington. Ya entrados los setenta, hacen su aparición los *stop comics*, fórmula que consiste en narrar una historia con principio y final en una tira de no más de cuatro cuadros ([www.cowboyhenk.com/nl/stories.html](http://www.cowboyhenk.com/nl/stories.html)). Entre ellos, *Hägar el Horrible* (1973) de Dick Browne, y el famosísimo gato Garfield (1978) de Jim Davis (su página oficial es [www.garfield.com](http://www.garfield.com), pero hay otra posibilidad para los adeptos de lengua española en [garfield.metropoli2000.net](http://garfield.metropoli2000.net) o bien, volviendo al inglés, seguir los enlaces de la página [www.geocities.com/Heartland/8350/garfield.html](http://www.geocities.com/Heartland/8350/garfield.html)).

Matt Groening (interesante entrevista en [www.labyrinth.net.au/~kwyjibo/matt.html](http://www.labyrinth.net.au/~kwyjibo/matt.html)) es un nombre clave en esta historia: en 1978 aparece su tira cínica *Life in Hell* ([www.cybernude.com/lifeinhl.html](http://www.cybernude.com/lifeinhl.html); ver también [www.mjdl.demon.co.uk/lifehell.html](http://www.mjdl.demon.co.uk/lifehell.html)) que al pasar a los dibujos animados se enriquecerá y será el principal antecedente de los escatológicos Simpsons. A Groening se deberá, años más tarde, la creación de *Akbar and Jeff*, un modelo de humor en los ambientes gay. Pero, estábamos a comienzos de los ochenta; Bill Watterson demostraba con la tira diaria de *Calvin y Hobbes* ([www.ucomics.com/calvinandhobbes](http://www.ucomics.com/calvinandhobbes) o [www.geocities.com/eureka/plaza/2533/cyh](http://www.geocities.com/eureka/plaza/2533/cyh)) que todavía quedaba ambición artística en este medio de expresión.

En Europa, mientras tanto, sin parangón con la fuerza que la TV estaba consiguiendo en Estados Unidos, las historietas eran una de las pocas diversiones que los jóvenes se podían permitir. Después de la Segunda Guerra Mundial, los autores locales se dan a la creación de tiras en los semanarios y en los diarios. Las revistas de cómic eran muy populares en Bélgica en los setenta, hasta el punto de que muchos consideran ese país como el paraíso del cómic. El modelo belga-francés de Hergé, Jacobs, Jijé, Franquin y Morris (véanse las fichas que les dedica la excelente "comiclopedia" reunida en [www.lambiek.net](http://www.lambiek.net)) tiene un papel fundamental en la evolución de la his-

torieta clásica, con la creación de series de aventuras consagradas a un público cada vez más amplio. Las revistas llegan a tener tiradas de hasta 200.000 ejemplares semanales y los lectores aguantan casi dos años para conocer el desenlace de historias como las de Blake y Mortimer (véase, en lengua francesa, [www.pelnet.com/perso/bd.blake.htm](http://www.pelnet.com/perso/bd.blake.htm) o [blake.citeweb.net](http://blake.citeweb.net)) en una emulación del sistema por entregas de los folletines tan apreciados por los lectores del XIX. Empieza de este modo un cambio que va a convertir el cómic en adulto.

Pero hay que hacer un paréntesis para mencionar dos historietas muy populares de la escuela belga. Una es *Tintín*, que ha dado origen a un verdadero culto de millones de lectores, con su inevitable secuela de *merchandising* ([store.tintin.com](http://store.tintin.com)) y de exégetas. El segundo exponente de esta corriente, dibujado por André Franquin, es *Spirou* (en español, visitar [www.arrakis.es/~espiru/spirou/main.htm](http://www.arrakis.es/~espiru/spirou/main.htm) y en francés el muy documentado sitio [www.multimania.com/gyllnord/spirou.htm](http://www.multimania.com/gyllnord/spirou.htm) o las páginas que le dedican en *BD Oubliées*, [www.bdoubliees.com/journalspirou](http://www.bdoubliees.com/journalspirou)).

## Un salto cualitativo

El público europeo rechaza los clichés, vive un periodo contestatario, en el que los jóvenes exigen una renovación radical en todo. El ejemplo más representativo de este cambio lo proporciona el guionista Jean-Claude Forest, que desde 1962 publica *Barbarella*, probablemente el primer cómic erótico, muy blando comparado con lo que vendrá después, pero erótico al fin. Su fama crece gracias a la película protagonizada por Jane Fonda, y aún quedan en la Red páginas de aficionados, en todo el sentido de la palabra. Un ejemplo: [www.coolfrenchcomics.com/barbarella](http://www.coolfrenchcomics.com/barbarella), que se chiflan por las dos cosas, el cómic y el filme. Hay una página de homenaje a Forest, prolífico autor de una obra que desborda su personaje más conocido, en [www.hollywoodcomics.com/forest.html](http://www.hollywoodcomics.com/forest.html).

Otras dos revistas francesas dedicadas a adolescentes y adultos representan el nuevo tono: *Hara-Kiri*, que nace en 1960 de la estrambótica cabeza del "profesor Choron" ([www.geocities.com/SoHo/1569](http://www.geocities.com/SoHo/1569)) y seguirá su carrera como *Charlie Hebdo*, *journal bête et méchant satirique*. En otra onda, *Pilote*, de René Goscinny, entre 1959 y 1989, verá el parto de dos series humorísticas muy difundidas y apreciadas en este nuevo contexto social. Una es *Lucky Luke*, de Morris (para simplificar, hay una página en español, [www.geocities.com/Hollywood/2645/luke.html](http://www.geocities.com/Hollywood/2645/luke.html), que tiene enlaces con otras dedicadas al personaje), que fue llevado al dibujo animado. La otra serie, ahora muy en boga por la aparición de su nuevo álbum, es *Astérix*, creación de Albert Uderzo (página oficial en

[www.asterix.tm.fr](http://www.asterix.tm.fr) y muchos enlaces internacionales en la Web de un entusiasta belga, [icg-www.uia.ac.be/~erikt/asterix/welcome.shtml](http://icg-www.uia.ac.be/~erikt/asterix/welcome.shtml)).

En la década de los ochenta, el cómic cambia de rol e ingresa definitivamente en el mundo de los adultos; se hace más culto y más literario. Aparecen las *graphic novels*, un subgénero popular legitimado por editoriales de mucho fuste, como Random House (véase su página Pantheon en [www.randomhouse.com/knopf/pantheon/graphicnovels](http://www.randomhouse.com/knopf/pantheon/graphicnovels) o, fuera del negocio, [www.pvv.ntnu.no/~ulflunde/graphic-novels.html](http://www.pvv.ntnu.no/~ulflunde/graphic-novels.html)) y aquellas otras que, siguiendo la estética apocalíptica del *punk* o del viejo *hard rock*, dan lugar a pizcas coleccionables como *Heavy Metal*, la francesa *Metal Hurlant*, la española *Nueva Frontera* o la argentina *Fierro*.

La importancia del cómic adulto se nota en el cine. La estética del séptimo arte, por una vez, se adapta a la del noveno, caso de *Blade Runner* o *Alien*, y a la inversa. Autores como el francés Jean Giraud, que firma Moebius ([www.stardom.fr/Moeb-info.htm](http://www.stardom.fr/Moeb-info.htm)) o los italianos Tamburini, Liberatore o Milo Manara ([www.milomanara.com](http://www.milomanara.com) es su página oficial).

En cuanto a los nuevos héroes, víctimas de los acontecimientos del siglo y con crisis de identidad, pierden su eterna juventud, como *Corto Maltés* (1967-91) del genial Hugo Pratt (páginas en español, [www.ciudadfutura.com/maestrosdelcomico/html/pratt.html](http://www.ciudadfutura.com/maestrosdelcomico/html/pratt.html), en inglés [hugo.pratt.freeservers.com/](http://hugo.pratt.freeservers.com/) e italiano, [www.fumetti.org/autor/pratt.htm](http://www.fumetti.org/autor/pratt.htm), sin mencionar los análisis franceses de su obra, que también circulan por la Red). Otro caso parecido es *Blueberry*, que se sigue publicando, de Giraud (el ya citado Moebius) y Charlier.

No se puede dejar de mencionar aquí a dos dibujantes argentinos bien conocidos en España: Horacio Altuna, que a finales de los setenta derivó hacia el cómic erótico (véase su historieta *El Antenista* en [user.cs.tu-berlin.de/~erick/antena/antena.html](http://user.cs.tu-berlin.de/~erick/antena/antena.html)) y Alberto Breccia ([www.buchmesse.de/comic-argentina/ebreccia.htm](http://www.buchmesse.de/comic-argentina/ebreccia.htm)) de la generación de Pratt, que cerraría su larga carrera con *Perramus* ([www.mundobreccia.com/PerramusA.htm](http://www.mundobreccia.com/PerramusA.htm)).

Con estos y otros dibujantes para adultos, se fija en el público un nuevo concepto, la noción de autor. Desaparecen los seudónimos y los lectores buscan nombres propios y no personajes. España no es una excepción. Carlos Giménez publica *Paracuellos*, Vicente Segrelles saca a la luz *El mercenario* ([www.segrelles.com](http://www.segrelles.com)) y Prado, en 1992, *Trazo de tiza*.

Un caso singular de resurrección por encima de los períodos es el de William Eisner, que de 1940 a 1952 dibujó *Spirit* ([members.nbci.com/vandeijk/art/spirit/eisner.htm](http://members.nbci.com/vandeijk/art/spirit/eisner.htm)) y tras un largo paréntesis retomó el personaje en 1966, antes de aburrirse definitivamente de su criatura.

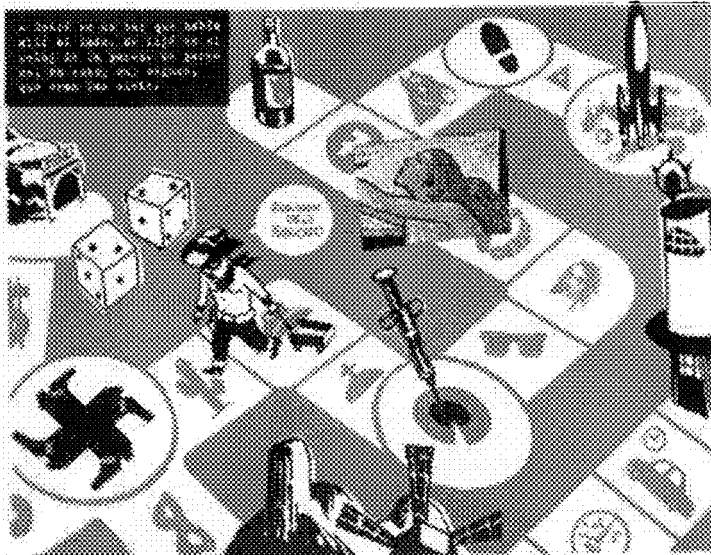
También en este intenso período, pero en una onda bien distinta, aparece la tira de un personaje femenino entrañable a la par que ácido y cortante, de la historia del cómic, Mafalda, del argentino Quino, cuya página oficial es [www.quino.com.ar](http://www.quino.com.ar). A pesar de que su autor dejó a esta respondona criatura hace tiempo, sigue siendo un punto de referencia. Otra chica, Little Orphan Annie ([www.liss.olinet/loahp.html](http://www.liss.olinet/loahp.html)) es también de esta época, pero anglosajona y austera; otra cosa.

## Una nueva cultura de masas

No es accidental que el nacimiento del cómic de autor coincidiera en el tiempo con el cine de autor y con la valoración estuista de toda manifestación popular. El reconocimiento artístico del cómic se pone de manifiesto en algunas exposiciones esporádicas de originales en galerías y museos y continúa con una auténtica explosión de coleccionistas, dispuestos a pagar sumas increíbles por planchas y primeras ediciones, sobre todo en Estados Unidos. Pero, para muchos, el cómic es fruto de varios siglos de experimentación y como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas, un producto industrial, independientemente de su valoración estética ó semiótica. En esta línea, los intelectuales se interesan por la historieta, entre ellos Umberto Eco, en su libro *Apocalípticos e integrados*.

En Europa, el reconocimiento del cómic procede de principios de los sesenta, con la creación de centros y museos especializados en Bélgica, Francia, Suiza, Gran Bretaña y Portugal, con o sin apoyos oficiales. No obstante, a pesar de su entrada en bibliotecas universitarias y de la actividad de centros como el de Angulema ([www.cnbdi.fr](http://www.cnbdi.fr)) o el de Bruselas ([www.brusselsbdtour.com/cbbd\\_bibliotheque.htm](http://www.brusselsbdtour.com/cbbd_bibliotheque.htm)), el llamado noveno arte nunca adquirió un reconocimiento equivalente al del cine, la pintura o el teatro. Mucho menos en países que, como España, llegaron mal y tarde al fenómeno.

El famoso Festival de Angulema ([www.bd-angouleme.com/france/index.html](http://www.bd-angouleme.com/france/index.html)) que se celebra cada año en enero, es un producto de ese período; como lo es el Salón del Cómic de Barcelona ([www.ficomic.com](http://www.ficomic.com)). En los ochenta surgió en España un renovado interés por el cómic: revistas de fuerte calado ofrecían al público las últimas tendencias o revisaban los clásicos del género. Aquel *boom* se tornó en *crash*: hoy sólo sobrevive, entre aquellas revistas, *El Vibora* ([www.lacupula.com/elvibora/elvibora.htm](http://www.lacupula.com/elvibora/elvibora.htm)). En un análisis crítico, Jesús Cuadrado repasa brevemente las cabezas más significativas de aquella época. "Cairo fue la renovación abortada; *El Vibora* supuso una revolución temática, más que estética, y ahora es un



4 botas. Keko. De Ponent. 2002

sumidero de su propia historia; 1984 fue el capricho personal de un editor; *Cimoc* ([www.normacomics.com/cimoc.asp](http://www.normacomics.com/cimoc.asp)) lo mismo, pero del editor rival. Y *Tótem* no era más que la recuperación pirata de material extranjero”.

## El manga nos invade

Y de pronto llegó el manga. En japonés, la palabra se usa genéricamente, pero en Occidente define el cómic específicamente japonés. Seguir su nacimiento y evolución es sencillo en Internet (un glosario de definiciones en [www.arrakis.es/~animo/def/que.htm](http://www.arrakis.es/~animo/def/que.htm) y una tipología en [meltingpot.fortunecity.com/congo/151/dictionary.html](http://meltingpot.fortunecity.com/congo/151/dictionary.html)); no hay Web seria dedicada al cómic que no tenga un capítulo extenso dedicado al estilo japonés. Lo que queda claro es que el manga no es un producto accidental del mercado. Además de recoger la tradición japonesa de la historieta dibujada, que se remonta al periodo Edo, su eclosión está propiciada por una estrategia oriental muy inteligente, que coincide con un momento de declive del cómic americano, que beneficia a los recién llegados.

Por un lado, está la distribución. En los años sesenta era habitual comprar los *comic-books* en las librerías, pero sólo diez años después más del 80% era de venta directa. Este cambio originó que de un producto de masas, vendido en todos los sitios, el cómic se transformara en un medio de nicho, disponible sólo en revistas especializadas y destinado a un público limitado. Por otro lado, los superhéroes americanos, a la manera de Marvel, habían encontrado abundantes canales de distribución en Europa, copando la demanda juvenil y desplazando a las series clásicas, fueran conservadoras o alternativas. Los nuevos héroes americanos, además de ser más violentos,

tenían una calidad muy inferior, tanto de dibujo como de guiones.

El terreno estaba, pues, abonado para la irrupción del manga. Una cuota adicional de violencia, sexo explícito, dibujo simplificado al máximo (con la consiguiente reducción de coste). En suma, el gran hallazgo japonés consistió en realizar una audaz síntesis de violencia extrema, sexo duro, simplicidad en el trazo, adaptación a todos los media, pinceladas de mitología, generalmente adaptaciones de las clásicas europeas, y fantasía desbordante.

El creador de *Arale* ([digilander.iol.it/videl84/arale.html](http://digilander.iol.it/videl84/arale.html)) en italiano es Akira Toriyama, el rey del cómic nipón. Comenzó a publicar a los 23 años. En 1981 fue contratado por la Toei Animation, que lo convirtió en multimillonario. Durante el primer año de publicación de la serie se vendieron 15 millones de copias, llegando a casi 250 episodios, posteriormente llevados a la pequeña pantalla. Pero fue en 1984 con *Dragon Ball* ([www.dragonballz.com](http://www.dragonballz.com); buscador especializado en [www.dbzsearch.com](http://www.dbzsearch.com)) cuando Toriyama alcanzó un éxito sin precedentes.

El espacio disponible apenas da para recordar nombres como Naoko Takenchi que, con *Saylor Moon* ([perso.club-internet.fr/drivers/pages/mangas/saylor.html](http://perso.club-internet.fr/drivers/pages/mangas/saylor.html)) ha logrado vender 1,7 millones de ejemplares.

La diversidad de los temas, el método de producción a destajo, la falta de prejuicios, han conseguido que en torno al cómic, primero, y después en la animación que copó las series televisivas, se haya montado una industria en el más estricto sentido de la palabra, que ha llegado a las consolas de los ordenadores y vaya uno a saber dónde acabará. Para saber más, una buena fuente de información es la Web Otaku World [www.otakuworld.com](http://www.otakuworld.com).

## Cómic e Internet

Uno de los primeros intentos de acercar el cómic a los lectores a través de Internet, más en concreto para empleados de oficina, lo realizó el minimalista Scott Adams con su tira *Dilbert* ([www.unitedmedia.com/comics/dilbert](http://www.unitedmedia.com/comics/dilbert)). Desde 1989 hasta hoy, la serie se ha convertido en una tira de culto gracias a que el autor refleja en ella las frustraciones profesionales que sus lectores le comunican a través del correo electrónico. *Dilbert* se ha convertido en un ejemplo de interacción entre el público y un autor gracias a Internet. Porque lo cierto es que, salvo contadas excepciones, la mayoría de los intentos de llevar cómics a la Red han resultado fallidos.

*SabrinaOnline* ([www.coax.net/people/erics/Sabrina.htm](http://www.coax.net/people/erics/Sabrina.htm)) es una excepción de auténtico cómic *online*. Un proyecto español muy atractivo, alojado en el portal Navegalia, es *Clon 27* ([www.clon27.navegalia.com](http://www.clon27.navegalia.com)), que

respetar el formato tradicional de la tira diaria. Pero la iniciativa más ambiciosa en España es el portal especializado Dreamcomics ([www.dreamcomics.com](http://www.dreamcomics.com)) que aloja tiras de jóvenes dibujantes, concebidas especialmente para Internet y, secundariamente, para publicarse en papel.

Claro es que la animación es muy atractiva y posible en Internet. Gracias a Flash, que permite el movimiento, han aparecido unos híbridos entre cómic y dibujo animado, que deben responder a la moda de la fusión. En esta línea se encuentra el sitio creado por Stan Lee, el septuagenario creador de *Spiderman*, *Hulk* y otros personajes de Marvel, en la que están episodios de series como *The 7th Portal* o *The Accuser*, en una interesante combinación de Internet y televisión. Para este proyecto, el emprendedor Lee ha fundado una empresa ([www.stanleemedia.com](http://www.stanleemedia.com)) que emplea a un brillante equipo de dibujantes. Pero las últimas noticias añaden que la crisis de las puntocom ha dejado maltrechas las finanzas de Lee y tendrá que achicar el negocio.

Los intentos de DC Comics ([www.dccomics.com/home/home.htm](http://www.dccomics.com/home/home.htm)) en Internet sacan partido a sus conexiones con el poder mediático del conglomerado Time Warner en *Lobo* ([www.warnerbros.com/pages/lobo/](http://www.warnerbros.com/pages/lobo/)

[index.jsp](http://www.warnerbros.com/pages/lobo/index.jsp)) y otra historia de película, *Gotham Girls* (en la dirección [www.warnerbros.com/pages/gothamgirls/home.jsp](http://www.warnerbros.com/pages/gothamgirls/home.jsp)). Pero en este caso, los episodios, además de ser animados, se tienen que cargar enteros, lo que acaba con la paciencia del más aficionado. *Gary the rat* ([www.mediatrip.com/garytherat](http://www.mediatrip.com/garytherat)) es otro cómic que utiliza los recursos de *streaming*, haciendo primar el sonido sobre unas imágenes poco o nada animadas. Lo mismo sucede con *The Float* ([www.yimagination.com/float](http://www.yimagination.com/float)) otra tira *online* que aprovecha los efectos especiales para subrayar la acción.

Sin embargo, estos sitios y sus contenidos híbridos no satisfacen a muchos aficionados al cómic y todavía no han conquistado un nuevo público que parece interesarse más por los videojuegos. Está por inventarse la fórmula que abra paso a un nuevo modelo propio del medio. ☒

---

Piedad Bullón  
Periodista colaboradora de *iWorld*  
[pbullon@idg.es](mailto:pbullon@idg.es)

---

Artículo publicado en la revista electrónica *iWorld*  
Julio/Agosto 2001, N.º. 40 <http://www.idg.es/pda/iworld.html>  
(se reproduce en EDUCACIÓN Y BIBLIOTECA con la autorización expresa de la autora)

# PUBLICIDAD