

Más visto que el tebeo

¿Cuántas veces nos habremos enfrentado a frases del estilo “es como un tebeo”, “es un mal tebeo” o “vale menos que un tebeo”? Frases que, además, siempre encontraremos en una situación que inequívocamente implica su uso peyorativo y que denota esa corriente de menosprecio e ignorancia hacia las posibilidades expresivas y comunicativas de la historieta que desde todos los estamentos de la “cultura oficial” española se ha dado de forma sistemática.

Si pretendemos analizar las causas de este problema, nos encontraremos inicialmente con la dificultad inherente a definir de qué estamos hablando. Podemos encontrar tres definiciones diferentes para este arte o medio de expresión en el DRAE:

Historieta: serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático o fantástico, policiaco, de aventuras, etcétera, con texto o sin él. Puede ser una simple tira de prensa, una página completa o un libro.

Cómic: Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo.

Tebeo: Revista infantil de historietas cuyo asunto se desarrolla en series de dibujos. Sección de un periódico en la cual se publican historietas gráficas de esta clase.

Tres definiciones para una misma forma de arte secuencial. Es posible que ninguna defina correctamente lo que es el noveno arte y que, paradójicamente, las tres lo designen. En esa línea, podríamos hacer uso de la extensa e inteligente definición que hizo Scout McCloud en el ensayo *Understanding Comics*: “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.

Si nos atenemos a esta definición, es evidente que las tres acepciones que encontramos en el DRAE apuntan a la misma concepción, introduciendo, en el caso de *tebeo* una variación sumamente importante: su carácter infantil.

Y aquí, posiblemente se encuentra el origen de todos los problemas: la identifica-

ción peyorativa de la historieta con un arte infantil y, por tanto menor. Un problema que deriva del menosprecio de las formas de la cultura popular por parte de las instituciones culturales oficiales y que entronca plenamente con un extraño complejo de inferioridad que lleva a suponer que cualquier forma cultural dirigida al mundo de los niños debe ser, tanto en estética como en contenidos, una expresión de menor valía.

A priori, sorprende este planteamiento, ya que sin duda las obras que tienen como público la infancia son mucho más complejas de concebir, por las dificultades obvias de intentar transmitir un mensaje que debe jugar con los códigos infantiles y, a la vez, con ciertas aspiraciones formativas que se presuponen en estos casos.

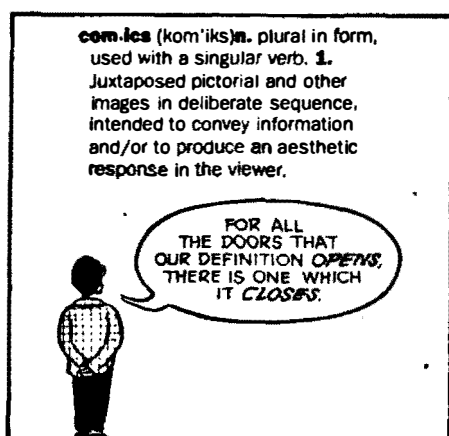
Independientemente de esta consideración, que daría por sí sola para realizar todo un ensayo, el mundo de la historieta ha sido sistemáticamente olvidado en nuestro país por los estandartes de la cultura “oficialista”, en contrapunto sorprendente con otros países próximos de nuestro entorno, donde el tebeo tiene una consideración cultural y social.

Por desgracia, en muchos casos esta ignorancia viene, como ya hemos comentado, por la identificación de tebeo con infancia, honorable siempre, pero que en estos casos sólo mantiene su carga peyorativa.

¿Pero es lógica esta identificación? En principio sí, si hacemos un análisis histórico de la evolución de la historieta. Hagamos un poco de historia.

Un repaso histórico. Orígenes

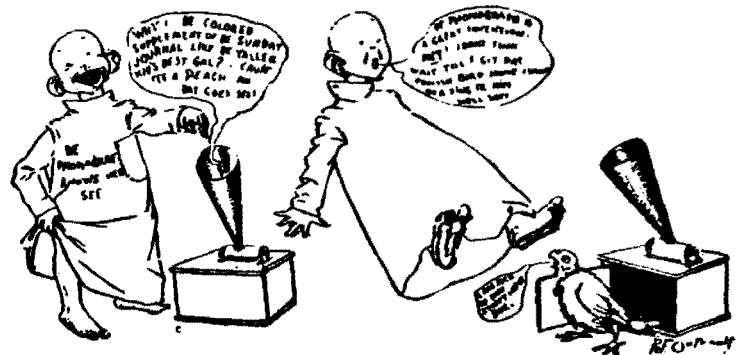
Aunque la mezcla de texto e imágenes es tan antigua como el hombre y muchos estudiosos han reivindicado que las imágenes egipcias o la columna traja-
na eran precedentes claros de lo que hoy conocemos como narrativa gráfica, existe cierto consenso en señalar el origen de la historieta tal y como la conocemos hoy en día en el momento en que Richard Fenton Outcault dibujó una nubecilla que salía de la boca de un loro parlanchín en su plancha dominical *Hogan's Alley*, conocida generalmente como *Yellow Kid*. El cómic que conocemos nace por tanto en las planchas dominicales de los periódicos americanos a finales del siglo XIX, y es aquí donde se desarrolla de forma más importante. Sin embargo, no debemos



La definición de cómic en *Understanding Comics*... © Scout McCloud

dejar de lado que el objetivo fundamental de estos suplementos era el público infantil. Durante estos primeros años del desarrollo del noveno arte, la historieta es una forma de expresión con una evidente dedicación al mundo del niño, pero pronto los editores son conscientes de que las planchas dominicales no son sólo seguidas por los niños y que tienen una fiel audiencia en los padres que compran esos periódicos. De hecho, desde el principio podemos ver como junto a series evidentemente infantiles, se desarrollan otras que, si bien en apariencia parecen series infantiles, una segunda lectura evidencia mensajes adultos. Un buen ejemplo lo podemos encontrar en series como *Little Nemo in Slumberland*, de Windsor McKay, o *Krazy Kat*, de Herriman. En ambos casos nos encontramos con un humor simple y sencillo, basado muchas veces en los rudimentos del *slapstick* cinematográfico: caídas, persecuciones o simples chapuzones, estructurados en forma de gags aislados en la página dominical y que buscaban la sonrisa fácil y rápida del lector más joven. Sin embargo, por encima de estas dependencias a este tipo de público, nos encontramos con unas temáticas reflexivas y, en el caso de Herriman, sorprendentemente cínicas en muchas de sus planchas. En *Krazy Kat* podemos seguir verdaderos análisis de la sociedad de principios del siglo XX y de las relaciones personales, ocultos tras una atmósfera de humor surrealista. Por supuesto no se puede olvidar la crónica social de *Bringing up father*, de George McManus, todo un catálogo de usos sociales de la época y que tendría una influencia crucial en el desarrollo de la historieta europea por su influencia en Alain Saint-Ogan, maestro de Hergé, el creador de *Tintín*.

El éxito de los suplementos dominicales hace que, con el tiempo, los contenidos deriven hacia otro tipo de géneros que permitan la convivencia del lector más joven con el lector adulto (que, recordemos, muy habitualmente tenía una escasa o nula formación cultural). A finales de los años veinte esta condición genera un terreno abonado para la fantasía y la ciencia-ficción, ya que por un lado se atrae al lector adulto apasionado de los *pulps* (novelas populares de género) de la época y, por otro, los lectores jóvenes tienen la posibilidad de encontrar relatos de su nivel formativo. Un buen ejemplo de esta línea son *Buck Rogers en el siglo XXV* o *Tarzán*, series que nacieron directamente en la novela popular y son rápidamente usadas como cabeza del gran número de historietas que se abonaron a esta línea. Por primera vez nos encontramos con un tratamiento más realista del dibujo, alejado de los estándares caricaturescos que implantaron los autores de las dos primeras décadas del siglo y que es tomado como referencia para los siguientes autores. Tanto Philip Francis Nowlan



Viñeta de *Yellow Kid* considerada como el nacimiento del cómic. © KFS

como Harold Foster optan por historias absolutamente exóticas y fantásticas. Ya sea en el ámbito de la ciencia-ficción como en el de la fantasía pura, las dos series proveen al lector de un mecanismo de evasión casi perfecto. Con una ventaja añadida: aquí sus autores no deben ocultar mensajes para otro tipo de lectores porque el objetivo es claro: maravillar a los lectores más jóvenes con relatos de otras galaxias y otros tiempos o con las imágenes de la inexplorada África. Pero precisamente este objetivo es también válido para el lector adulto, que encuentra una lectura ágil, sencilla y entretenida perfecta para la evasión dominical. Estas series son el origen de todo un torrente de exploración del género. Aparecen así verdaderos clásicos del cómic como *Flash Gordon*, *Mandrake*, *The Phantom* o *Prince Valiant*, series coincidentes en ese tratamiento aventurero del género, en el que nunca se perdería el toque de exotismo o fantasía.

El interés del público adulto por los cómics no pasa desapercibido a los editores de periódicos, que han generado durante estos primeros años un nuevo formato de edición: la tira diaria. Para mantener el interés de los lectores, durante toda la semana se publicaban tiras diarias que, en muchos casos, continuaban la acción emprendida en la plancha dominical. Este formato está evidentemente dirigido al público adulto y tiene como objeto fidelizar la lectura del periódico diariamente. Y precisamente en este formato comienzan a aparecer las primeras obras más destinadas a otro tipo de público.

El éxito de la novela y del cine negro a principios de los años 30 es absorbido de una forma rápida por el cómic y comienzan a aparecer las primeras series de este género en las tiras diarias. Con una temática mucho más dura y un planteamiento abiertamente adulto, series como *Dick Tracy* o *Agente secreto X-9* (que llega a tener como guionista a Dashiell Hammett), confirman que la universalización de la lectura de cómics es un hecho. Si bien hay un porcentaje mucho más elevado de *kid strips* (con protagonista infantil) o *animal strips* (con animales, en muchos



El clásico de la ciencia ficción de Raymond: *Flash Gordon*.
© KFS

casos antropomorfos), cada lector tiene su tira y los cómics son ya abiertamente un medio de comunicación reconocido. Es a partir de finales de los años 30 (coincidiendo con la segunda guerra mundial) donde nos encontramos series que tienen un seguimiento tal que venden por sí solas los periódicos donde se publican. Sirva como ejemplo el caso de la muerte de Raven Sherman, una de las heroínas de la serie *Terry y los Piratas*, de Milton Caniff, que provocó todo un día de luto nacional e incluso que se guardara un minuto de silencio en muchas instituciones.

Durante estos años, el prestigio es tal que Al Capp, el creador de *Li'l Abner*, es propuesto al premio Nobel y los dibujantes de tiras diarias son ampliamente reconocidos en el mundo de la cultura oficial.

Sin embargo, paralelamente al auge del cómic de prensa, también se ha generalizado un formato distinto de publicación de historietas: el *comic-book*. Nacido como una simple recopilación de las tiras diarias, el *comic-book* pronto gana entidad en sí mismo como una forma barata de lectura popular. Y es precisamente en este formato donde se desarrolla un género que años más tarde llegará a confundirse con el medio. Poco podían imaginar Jerry Siegel y Joe Schuster que su creación de un superhombre podría llegar a convertirse poco después en uno de los iconos más referenciados de la cultura americana. El inicio de la publicación de *Superman* en la revista *Action Comics* fue el espolotazo de toda una invasión de este tipo de personajes que copó rápidamente el mercado. Y de nuevo, el objetivo de estos tebeos era el público joven, generándose una fractura entre el cómic de prensa, dedicado ya específicamente al lector adulto, y el *comic-book*, formato fundamental-

mente infantil y juvenil. El éxito de este nuevo género, exageración del clásico héroe, es absoluto y arrollador, pero tiene una contrapartida evidente: de nuevo existe una identificación absoluta entre la historieta y el núcleo fundamental de compradores de *comic-books*, los niños. Y es precisamente esta equiparación la que pasará una dura factura apenas unos años después, cuando William M. Gaines toma las riendas de una oscura y discreta editorial, EC Comics, y renueva todo su catálogo de revistas para dedicarse a unos contenidos más adultos, rompedores, centrados en tres grandes géneros: el bélico, la ciencia-ficción y el terror. A partir del trabajo de dos grandes guionistas, Albert Feldstein y Harvey Kurtzman, los cómics de la EC lanzaron un mensaje progresista y rupturista, abiertamente adulto y con contenidos en muchos casos durísimos. Pero la apuesta chocó con el ambiente de caza de brujas que prosiguió a la segunda guerra mundial y con la edición del libro *Seducción del inocente* del psiquiatra Frederick Wertham, en el que se partía de la base de la equiparación de cómic con género infantil. Después de una tristemente famosa comparecencia ante un subcomité del Senado de los Estados Unidos, Gaines fue acusado de corromper la moral de los jóvenes americanos y sus cómics fueron censurados y prohibidos, generándose además un código de conducta de la industria editorial que en la práctica prohibía no ya sólo cualquier contenido adulto, sino tan siquiera una aproximación o doble lectura de un cómic.

Durante los años cincuenta, nos encontramos con una clara involución e incluso una recesión: los cómics no sólo son dedicados al público infantil, sino que además la autocensura supone que sus lectores son cerebralmente inactivos. Se vuelve a una temática fantástica y de ciencia ficción, pero muy alejada de los inteligentes planteamientos que apenas 30 años antes habían elaborado Harold Foster o Alex Raymond. Los cómics que se editan son abiertamente ramplones y tan sólo aquellos con contenidos humorísticos (un buen ejemplo serían los cómics de *Archie*) consiguen un mínimo mantenimiento.

Pese a intentos pretendidamente aperturistas como el protagonizado por Stan Lee a principios de los sesenta con series como *X-Men* o *Spiderman*, no debemos dejar de tener en mente que los cómic siguen siendo considerados una publicación infantil, para niños, con un carga cultural nula.

El caso español

En nuestro país la situación no es muy diferente. Ya desde sus orígenes, la historieta toma genéricamente la denominación de tebeo por su identificación con la revista *TBO*, decana junto al catalán *Patufet* de

las publicaciones dedicadas a la narrativa gráfica. La equiparación de tebeos y publicación infantil es en España una realidad absoluta hasta los años ochenta por varias razones.

La primera razón proviene de la menor implantación de la prensa escrita en nuestro país, mucho más tradicionalista que su equivalente americana y que, desde luego, no siguió sus pasos en cuanto implantación y necesidad de la tira diaria. Sí es cierto que los suplementos infantiles de prensa juegan un papel crucial en el desarrollo del medio en nuestro país, pero su supeditación a contenidos infantiles era absoluta.

Esa supeditación se va perdiendo a medida que comienzan a aparecer publicaciones que editan las exitosas series americanas, tanto humorísticas (un buen ejemplo serían las de Disney) como de aventuras. Sin embargo, la rápida evolución que estaban protagonizando los autores españoles se ve radicalmente cortada con la guerra civil. La férrea censura de contenidos que se instaura a partir de los años cuarenta comprime brutalmente a los autores y limita y condiciona plenamente las temáticas que pueden desarrollar. Durante los años de la dictadura, los tebeos se consideran publicaciones dedicadas a los niños, con un estricto seguimiento de sus contenidos. Los censores imponen un tipo de tebeo alejado de los cánones realistas, fundamentalmente humorístico y de poco calado intelectual.

Sin embargo, dos corrientes muy diferenciadas nacen de esta losa que pesa sobre los autores. En primer lugar, los autores más humorísticos, sobre todos aquellos vinculados a la editorial Bruguera, comienzan a tocar temáticas costumbristas en las que es evidente una segunda intención crítica. Ya no es sólo referenciar los ejemplos clásicos de *Carpanta*, sino llegar a duras críticas a la sociedad imperante, como las que nacían de las páginas del *DDT* o el *Tiovivo* en los años cincuenta. El tebeo, como medio de expresión popular, se convierte precisamente en la voz de ese pueblo que sobrevive en condiciones pésimas durante la postguerra.

La segunda corriente de autores se articula alrededor de las editoriales Toray y Valenciana con las clásicas ediciones de cuadernillos de aventuras. Las historietas de los cuadernos son todo un ejemplo de entretenimiento de evasión, en la que se muestran exóticos parajes y fantásticas aventuras. Pese a estar controlados con mano de hierro por la censura, y ser perseguidos y vilipendiados por las autoridades culturales del régimen de Franco, estos tebeos consiguen distribuciones impensables hoy en día y una aceptación popular casi universal. *El Guerrero del Antifaz*, *Pantera Negra*, *Roberto Alcázar* y *Pedrin* o *El Capitán Trueno* llenan los quioscos, pese a las crí-



La dureza formal y de contenidos de los cómics de la EC motivaron su persecución en *Sedución del inocente*

ticas del mundo educativo, que ve en esta forma de evasión extraños demonios que pueden amenazar la moral de los jóvenes españoles. Una actitud extrañamente similar a la que planteaba el Dr. Wertham en su libro en los EE.UU.

El cambio de los años 60

El verdadero reconocimiento cultural de los cómics parte de dos países europeos, Francia e Italia, que vuelven su mirada a esa forma de cultura popular y comienzan una clara reivindicación del cómic como forma de expresión, que puede tener tanto su vertiente infantil como adulta. Posiblemente, uno de los factores más importantes a tener en cuenta en este movimiento es la actitud de intelectuales como Alain Resnais, Umberto Eco o Federico Fellini, que junto a un gran número de intelectuales (en muchos casos provenientes del mundo del cine), abanderan un movimiento que buscaba el reconocimiento del cómic como una forma más de arte. Esta coyuntura permite que aparezcan una serie de autores de historieta que reivindican un mensaje comprometido políticamente, con unos contenidos rupturistas con la moral reinante. Jean Claude Forest con *Barbarella* o Guy Pellaert con *Pravda* o *Jodelle* conmocionan los cimientos de un tebeo clásico construido alrededor de revistas míticas como *Pilote* o *Le Journal de Tintin*. Evidentemente, el cambio se produce también en las publicaciones que cambian radicalmente sus contenidos. El clásico *Pilote* deja de ser la revista de

Asterix para pasar a publicar historias de corte más adulto, mientras que aparecen nuevas publicaciones en Francia e Italia que no sólo dan libertad a los nuevos autores, sino que claramente reivindican la importancia, no solo formal, sino en contenidos, de los clásicos de prensa americanos. Ejemplo clarísimo de esta tendencia es la italiana *Linus*, en la que podemos encontrar novísimas obras de vanguardia junto a clásicos americanos y ensayos sobre la historieta.

Una situación que contrasta vivamente con la que se vive en los Estados Unidos, donde el género de superhéroes copa las ventas y el cómic de contenido adulto se ve restringido al autodenominado movimiento *underground* que, abanderado por autores como Robert Crumb o Gilbert Shelton, tiene un componente contracultural radicalmente opuesto a lo que se vive en Europa. Los cómics *underground* buscan precisamente el enfrentamiento con el sistema cultural reinante, no su reconocimiento, rompiendo con las normas morales existentes (recordemos que todavía el *comics code* sigue imperando con omnipresencia en los *comic-books*) y entroncan directamente con el movimiento pacifista nacido contra la guerra de Vietnam y la cultura *hippie*.

Pero podemos encontrar un nexo de unión entre los dos extremos: aunque los objetivos son muy diferentes, en los dos casos encontramos que el cómic es usado como medio de expresión rupturista para adultos.

En España, todavía bajo la dictadura, estos movimientos son pura utopía y se sigue subyugado a los dictámenes de la censura. Los cuadernillos comienzan a bajar ventas y las revistas humorísticas viven un segundo renacimiento, pero el cómic adulto sigue

siendo inexistente. Los autores españoles deben ver publicadas sus obras en el extranjero o en la clandestinidad (como el perseguido *Lavinia 2016* de Enric Sió). El cómic sigue siendo identificado con infancia.

De los 70 a la situación actual

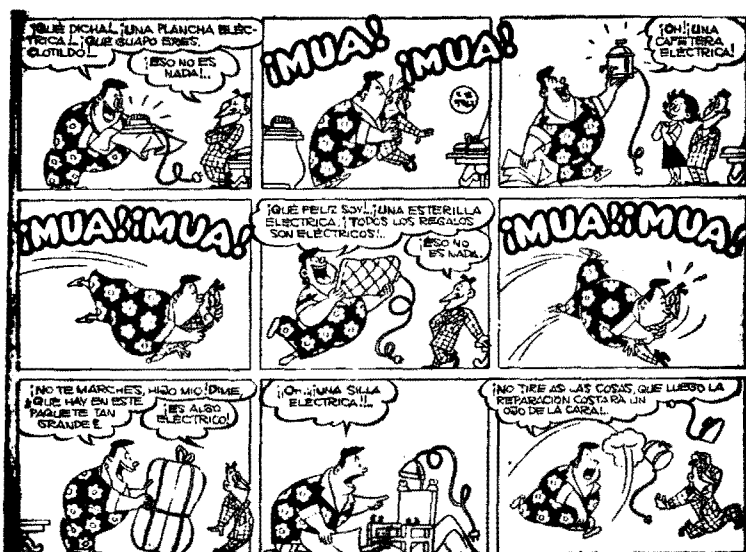
El fin de la dictadura en España coincide con un momento álgido del cómic adulto en el mundo. En Francia el movimiento humanoide de Moebius, Drulllet, Dionnet y Fraskas está en pleno apogeo y *Metal Hurlant*, la revista que publican, es reconocida como la referencia del nuevo tebeo. En los EE.UU., la editorial Warren retoma el espíritu de la EC Comics y publica una serie de revistas de contenidos adultos de gran éxito popular, eclipsando en muchos casos a los cómics de superhéroes.

En medio de esta corriente, en nuestro país comienza una febril actividad alrededor del mundo del cómic que, desgraciadamente, choca con la equiparación que durante cuarenta años ha tenido la historieta como medio infantil.

En primer lugar, durante los años ochenta se produce un enfrentamiento fratricida entre teóricos del cómic, motivada por la exposición que sobre Tintín se organiza en el Museo Miró. A partir de esta exposición, un nutrido grupo de teóricos y autores, seguidores de la mal llamada "línea clara", se enfrentan a otro agrupación, igualmente numerosa, que defiende posiciones denominadas "adultas".

Este enfrentamiento produce incluso una ruptura en la propia denominación del medio, ya que se traslada la discusión al uso del término tebeo o cómic, identificando el primero con la forma infantil de la historieta y el segundo con la adulta. La estéril discusión dañó irremisiblemente la concepción que la cultura oficial podía tener del tebeo, cómic o historieta. Más allá de cuál es la denominación correcta o cuál debería ser el público final del medio, es evidente que los teóricos de la historieta deberían haber estimado cualquier aproximación oficial al noveno arte, dejando las batallas para otros momentos.

Mientras que en Francia el tebeo vive uno de sus momentos de mayor reconocimiento, en nuestro país cae en una espiral descendente, tanto a nivel industrial como a nivel cultural. Desde el punto de vista únicamente de mercado, el *boom* del tebeo adulto que se dio en los ochenta fue rápidamente sustituido por una invasión de tebeo de origen norteamericano, centrado en el género de superhéroes y destinado a un público adolescente de poca exigencia cultural. La práctica desaparición de otras expresiones en el medio ahonda la brecha entre los que consideran el cómic peyorativamente y aquellos que defienden sus posibilidades expresivas.



El DDT contenía en sus páginas todo un catálogo de los tipos de la postguerra española. En la imagen, Doña Tula, Suegra, de Escobar © Escobar

Posibles conclusiones

Por mucho que defendamos la presencia en la historia del tebeo de obras plenamente adultas, de contenidos comprometidos e incluso estéticamente renovadoras, las instituciones han olvidado completamente el mundo del tebeo. Aunque en los últimos años se está dando una ligera revitalización en la edición de tebeos ampliamente reconocidos como *Maus* de Art Spiegelman o *Mort Cinder* de Oesterheld y Breccia, son pequeñas contribuciones ante un problema que desafortunadamente ha entrado en una etapa de enquistamiento.

El tebeo no ha salido bien parado del embate de otros sistemas de entretenimiento y queda relegado a un papel secundario dentro de la cultura, ya no sólo en consideración, sino en ventas y presencia en el mercado, lo que le lleva a un proceso de retraimiento y aislamiento que provoca que la sensación de menosprecio se acentúe. Hoy en día existe una absoluta equiparación entre aficionado al cómic y coleccionista, una gravísima situación que impide que el tebeo salga de un reducto pequeño y limitado y apenas tenga repercusión en medios generalistas. Para colmo de males, el verdadero cómic infantil, el destinado a los niños, ha desaparecido de los quioscos y de la oferta de entretenimiento infantil, impidiendo la formación de nuevos lectores.

Tan sólo existen algunos síntomas que pueden dar una pequeña esperanza a la situación. Por un lado, la importantísima implantación del cómic japonés o manga, que está devolviendo al cómic cifras de ventas que no se conocían y acercando al mundo del cómic a lectores a través de la influencia televisiva. Aunque este tipo de aficionados son muy selectivos en sus lecturas, entran en la comprensión de los códigos y formas de la historieta, pudiendo crear una generación futura de lectores alejados de consideraciones peyorativas.

En segundo lugar, han aparecido una serie de editoriales que están apostando claramente por la edición de obras de alto riesgo estético y la búsqueda de nuevas formas de distribución, sobre todo en librerías generalistas y nuevos puntos de venta como museos e instituciones culturales, lo que podría abrir

nuevas vías de reconocimiento, al ampliar la accesibilidad al medio a personas no habituadas a él. Estas editoriales están a su vez arrastrando a las tradicionales "grandes editoriales" a este terreno de apuesta vanguardista, editando obras reconocidas que hasta el momento habría sido impensable ver bajo estos sellos.

Por último, la labor discreta pero cada vez más importante de instituciones como el Injuve (Instituto de la Juventud), logran una promoción efectiva de la cultura de la historieta apostando por autores jóvenes.

Es evidente la dificultad de reconocer el tebeo como una forma cultural tan válida como cualquier otra y debemos olvidar por completo llegar a corto o medio plazo a situaciones como la que actualmente se vive en Francia, con un reconocimiento total de la historieta, apoyada incluso por el Centro Nacional del Libro en toda su extensión. Pero no hay que dar el brazo a torcer. La labor lenta y callada, pero constante, de una gran cantidad de críticos y teóricos que están luchando por mantener secciones de información sobre

el mundo del tebeo en medios generalistas está dando su fruto, y cada vez son más los periódicos, revistas y medios de comunicación que dejan su pequeño y recóndito espacio a los tebeos. Poco a poco, si esta labor se extiende y las editoriales siguen luchando contra la adversidad, es posible que el tebeo salga de su gueto y vca la luz como un medio de expresión tan válido como cualquier otro, con la gran ventaja de su juventud, apenas cien años de vida que ya han dado multitud de obras maestras que deberían ser estudiadas en las escuelas. ☐

Álvaro M. Pons Moreno
Prof. Dpto. de Óptica de la Universitat de Valencia
Alvaro.Pons@uv.es

Álvaro Pons. Ha colaborado como teórico y crítico desde 1989 en fanzines como *El Maquinista*, *EMM*, *Como vacas mirando el tren*, *Nemo*, *Volumen* o *La gula del Cómic*, llegando a dirigir fanzines especializados como *Otaku e Imágenes*. Desde la editorial Global participó en los libros *Neil Gaiman, fabricante de sueños* y *Alan Moore, el señor del tiempo*. En la actualidad participa activamente en medios digitales como *La gula del cómic* y es codirector de dos páginas Web, *La cárcel de papel* y *Tebeos.Biz*. Ha colaborado también en la organización de jornadas sobre cómic como *Unicomix* (Alicante) y *la Hispancon 2003*.



La ruptura estética de los años sesenta en Francia puede ser perfectamente ejemplificada con *Pravda*
© Guy Pellaert