



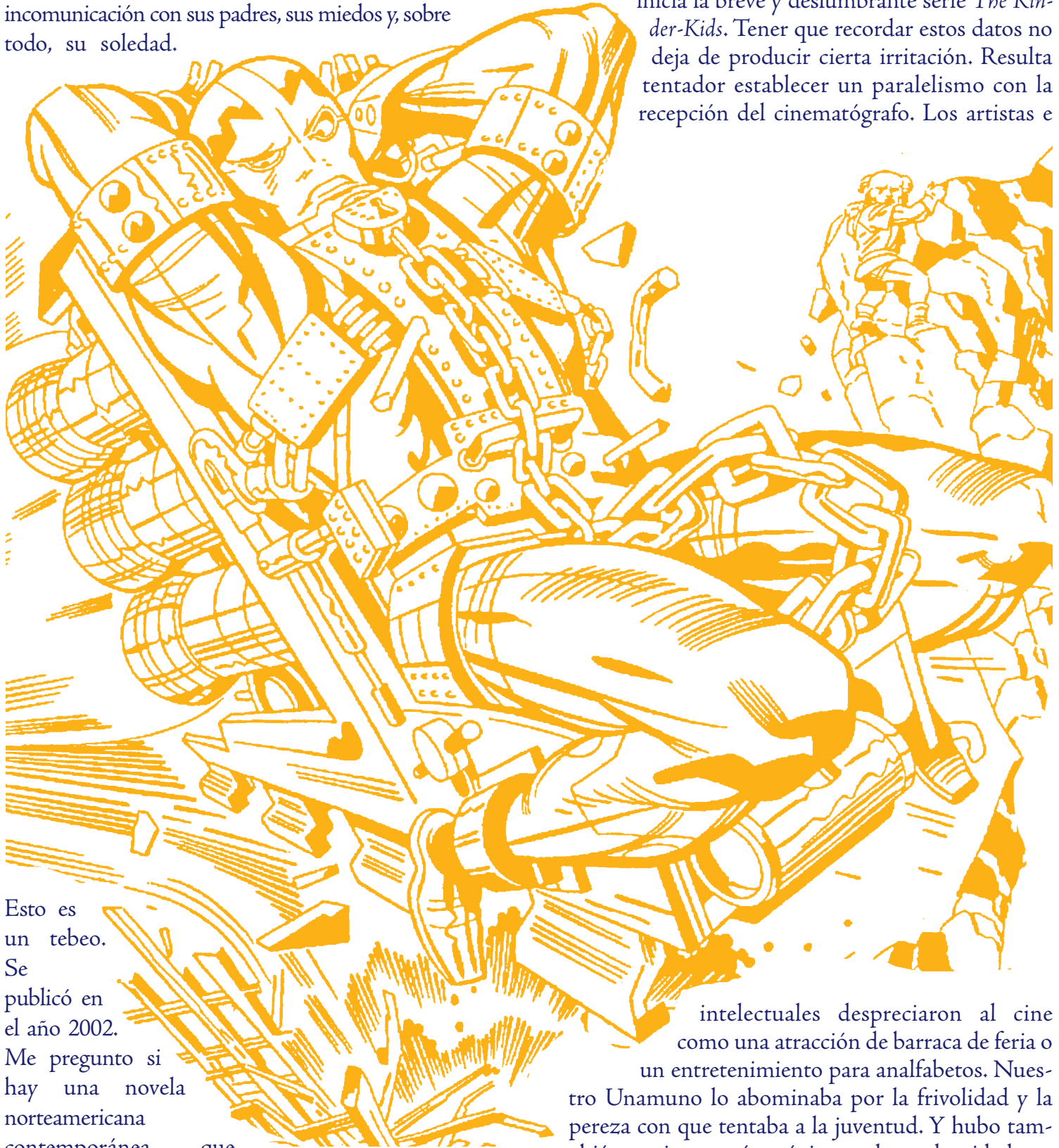
LA AVENTURA ESTÉTICA DE LOS TEBEOS

José María Conget

Tengo delante de mí un libro extraño y difícil de describir: de formato ligeramente apaisado, tapas duras de cartón y cerca de cuatrocientas páginas, sin el nombre del autor en la portada —se puede leer en el lomo, en letra diminuta y boca abajo— y el mismo título camuflado al formar parte de un complejísimo diseño que yuxtapone diagramas, viñetas repetitivas con pequeñas variaciones, textos en tipos minúsculos, planos, una esfera del mundo, la caricatura de un chaval, en fin, un conjunto que sólo se puede apreciar al quitar las cubiertas, desdoblarlas y extenderlas como un póster que exhibe por las dos caras un *horror vacui* ingenuo a primera vista y que va cargándose de signos angustiosos conforme más tiempo empleemos en observarlo. Una vez sin cubiertas, el volumen evoca los libros-regalo victorianos y reproduce en realidad las versiones americanas de aquéllos, ediciones primorosas de principios del siglo XX dirigidas a un lector infantil de familia pudiente. En el lomo podemos leer ahora, en una banda que se desenvuelve alrededor de unas hojas de parra, el título: *Jimmy Corrigan, the smartest kid on earth. Illustrated;* y debajo, casi invisible, *Author: Mr. F. C. Ware.* Esta sofisticada presentación, que parece empaquetar un producto para niños de otra época, encierra una larguísima historieta de tebeo a todo color. Ningún menor, sin embargo, podría entender lo que allí se nos cuenta. De nuevo la nitidez de los dibujos engaña: las súbitas elipsis temporales, los cambios sutiles o violentos de encuadre, la mezcla de sueño y realidad, la interrupción del discurso narrativo por recortables o minuciosas



reconstrucciones arquitectónicas, las modulaciones de tonalidad de los colores para proyectar las emociones de los personajes, la alternancia de viñetas como sellos de correo con otras del tamaño de la página, son algunos de los recursos técnicos que vehiculan la historia vulgar, absurda y triste del ciudadano James Corrigan, la de sus antepasados, los destrozos del tiempo en sus paisajes familiares, la incomunicación con sus padres, sus miedos y, sobre todo, su soledad.



Esto es un tebeo. Se publicó en el año 2002. Me pregunto si hay una novela norteamericana contemporánea que pueda compararse a este tebeo en la capacidad para expresar la condición de huérfano del hombre actual en un mundo hostil.

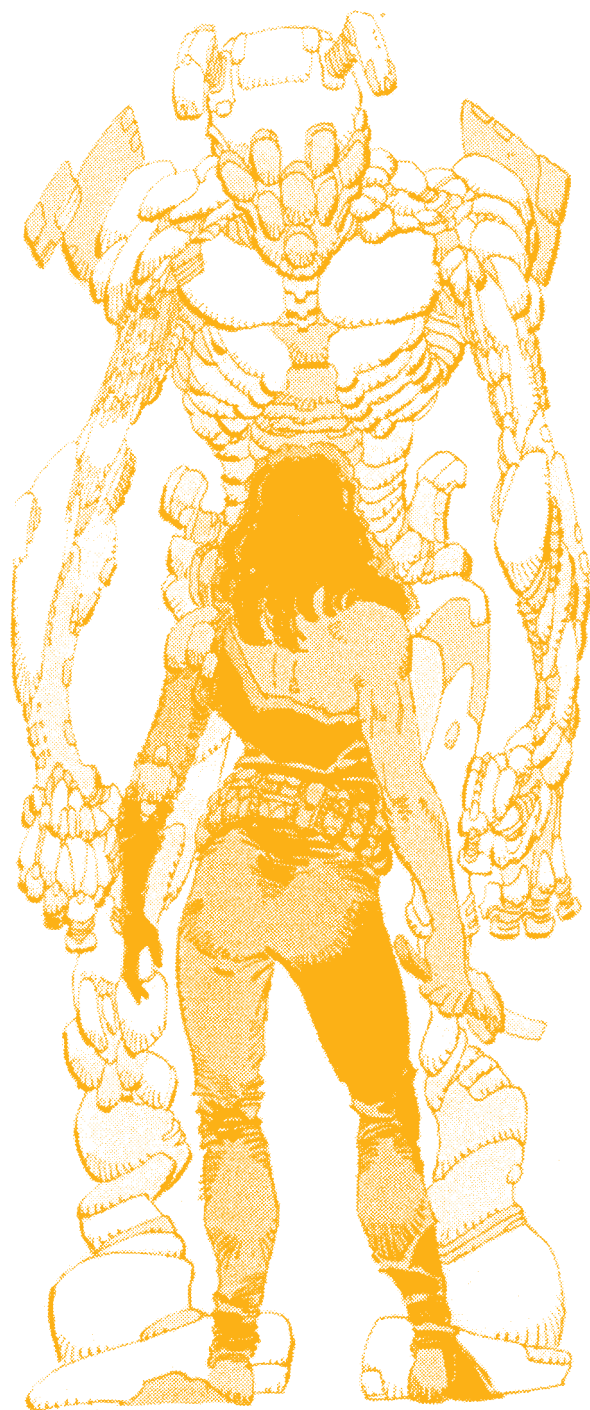
La extraordinaria obra de Chris Ware que he descrito arriba demostraría las posibilidades estéticas del cómic, tanto desde el punto de vista narrativo como del plástico, si éstas no hubieran sido evidentes casi desde su nacimiento —recuérdese la temprana fecha de algunas obras maestras: *Little Nemo in Slumberland* surge en 1905 y un año más tarde el pintor germano-americano Lyonel Feininger inicia la breve y deslumbrante serie *The Kinder-Kids*. Tener que recordar estos datos no deja de producir cierta irritación. Resulta tentador establecer un paralelismo con la recepción del cinematógrafo. Los artistas e

intelectuales despreciaron al cine como una atracción de barraca de feria o un entretenimiento para analfabetos. Nuestro Unamuno lo abominaba por la frivolidad y la pereza con que tentaba a la juventud. Y hubo también escritores más próximos a la modernidad que tardaron en reconocer las posibles cualidades artísticas del cine; pienso, por ejemplo, en Aldous Huxley que todavía en 1929 escribía un penoso ensayo,

Silence is golden, en el que su aborrecimiento exquisito del fenómeno le hacía desear que, si ya parecía difícil borrar la existencia del cine, al menos siguiera mudo para siempre (los dioses lo castigaron obligándolo a ganarse la vida en su etapa americana como guionista de Hollywood). El cine se ganó la complicidad de la inteligencia a partir de las vanguardias que apreciaron su lado desinhibido, onírico y loco —las comedias de los grandes payasos, los delirios de los seriales— más que los intentos ridículos de insuflarle una respetabilidad según el gusto burgués (la contratación de Sarah Bernhardt para que filmara algunas de las obras que la habían consagrado como un monstruo de la escena o los textos pomposos de D'Annunzio para *Cabiria*, no pasan de anécdotas sobre los errores del cine en busca de su verdadero lenguaje). Sabemos que los primeros cómics sedujeron a intelectuales como Gilbert Seldes —su ensayo *Seven lively Arts* (1924) es todavía uno de los más perceptivos sobre el potencial de la historieta— y a pintores como Stuart Davis o Miró. Pero toda comparación entre la historia del cine y la de los cómics termina cuando el cine pasa a ser, aparte de una industria rentable y el espectáculo más democrático de nuestra era, un arte —el séptimo, ya se sabe— con las consecuencias que eso conlleva de interés profesoral, investigación de sus códigos, conservación de sus productos. Del mismo modo que un doctorando de Hispánicas puede dedicar un lustro de sudores al examen de las rimas de un oscuro versificador neoclásico sin que nadie se escandalice, tampoco sor-



prende hoy que el estudioso cinematográfico deconstruya en sesuda tesis los conflictos de género en las películas de Doris Day de los años 60, pongo por caso. El cine es un arte reconocido como tal y a las artes no sólo se les debe reverencia sino que exigen para aproximarse a ellas atención crítica y rigor analítico. Los cómics —tal vez por suerte— están muy lejos de haber sido aceptados en el jardín de Academos y, más de cien años después de su aparición, quienes escriben sobre ellos se ven forzados a justificarlos y justificarse, a buscar amparos culturalistas —T. S. Eliot adoraba las tiras de *Krazy Kat*, John Steinbeck propuso al autor de *Li'l Abner*, Al Capp, para el Nobel de literatura, Picasso declaró de



viejo su frustración por no haber dibujado un tebeo —como si a los cómics hubiera que protegerlos de aquellos que desprecian cuanto ignoran—.

Las patéticas búsquedas de un *pedigree* que legitime a los cómics —entre sus antepasados suelen mencionarse los bisontes de Altamira y los jeroglíficos egipcios, los bajorrelieves de la columna de Trajano y los tapices de Bayeux— responden al mismo complejo de pecado original del que hace décadas se liberó el cine. Y es que sus orígenes quedan marcados como un subproducto dirigido a un público infantil de pocas letras o además, en el caso americano, a lectores adultos de las páginas deportivas de la prensa, sin gran cultura o no muy duchos en la lengua inglesa por proceder de la inmi-

gración. Aunque la consideración de subproducto responde a una obvia arbitrariedad, es cierto que en Europa los tebeos mantienen a la infancia como su único destinatario hasta la década de los 60 del pasado siglo; lo que, de otro lado, no habría sido óbice para prestarles atención crítica, del mismo modo que clasificamos *La isla del tesoro* o *Alicia en el país de las maravillas* entre las obras mayores de las letras a pesar de que muchos las leímos antes de cumplir los diez años. Ahora bien, un importante sector de la historieta norteamericana para adultos adquirió en muy poco tiempo una sorprendente madurez tanto en el comentario social del contenido como en las audacias expresivas y, alejándose del iletrado que era su teórico receptor, se aproximó a un segmento de la población mucho más sofisticado, capaz de aceptar y disfrutar de los coqueteos con las vanguardias plásticas de *Polly and her pals*, de Cliff Starrett, o el surrealismo *avant la lettre* de los diálogos y situaciones de *Krazy Kat*, del gran Herriman. Desde entonces las páginas de cómics de los periódicos yanquis, muy disminuidas en relación a sus periodos de gloria, ofrecen una curiosa mezcla de historietas infantiles con otras que reclutan a sus seguidores entre universitarios y profesionales de élite. Así, junto al chiste de *Daniel el travieso* pueden extenderse las viñetas de *Doonesbury*, una serie tan atenta a la actualidad inmediata y tan sarcástica en relación a políticos, miembros de la *jet* o líderes religiosos, que más de una vez el jefe de redacción se cura en salud trasladando la tira de Trudeau desde la sección de cómics a las columnas editoriales. Sin embargo, en gran medida el americano medio asocia la idea de los cómics a los cuadernillos de super héroes y, por tanto, a una mentalidad que, fundada en la repetición de clichés morales e ideológicos elementales, sólo puede prolongarse más allá de la pubertad como consecuencia de la deficiente o torpe formación cultural del individuo. Se equivocan, y el mismo error deben alimentar los responsables de museos y salas de arte. Entre abril de 1999 y enero del 2000, el Whitney Museum de Nueva York presentó una exposición monumental, *The American century*, que pretendía recorrer la evolución cultural de Estados Unidos e incitar a la reflexión sobre las conexiones entre arte, sociedad y política. Dividida en dos grandes bloques que se correspondían a las dos mitades del siglo, su coordinadora Barbara Haskell había contado con especialistas en arquitectura, pintura, escultura, música, literatura, teatro, fotografía, cine y televisión. Pues bien, en la primera parte, que llegaba hasta 1950, sólo había dos planchas de cómic, ambas realizadas por conocidos pintores (Luks y Feininger) y

colgadas allá para referirse a cuestiones —el subempleo de algunos artistas, la inmigración— sin relación alguna con la historieta como medio. En la segunda mitad una vitrina exhibía, entre otros objetos variopintos, un ejemplar de *Superman*, como preámbulo a la sala de arte pop. ¿Así se resumía la participación de los cómics en la historia cultural norteamericana? ¿Ni siquiera una referencia a esos dibujos que, aunque sólo sea por su presencia cuantitativa, al fin y al cabo alguna impresión deben dejar en los millones de personas que los consumen diariamente? Poco antes, en 1990, inauguró el Museo de Arte Moderno, el célebre MOMA, una exposición, *High and low*, que se planteaba las vías por las que el Gran Arte se nutre del «arte» popular de consumo y las conexiones entre ambas. La caricatura, la publicidad, los *graffitti* y, en fin, los cómics se analizaban en función de la inspiración que en sus modestas manifestaciones habían hallado los pintores serios para sus obras trascendentes. De los dos comisarios, Adam Gopnik tomó a su cargo el apartado de los cómics, a los que reconoce en el catálogo como una manifestación notable en sí misma del arte moder-

no, aunque la ordenación de su material —viñetas de Crumb junto a los lienzos de Guston, historietas de *Dick Tracy* al lado de la versión Warhol del personaje, etc.—, sugería que la función más destacada de los cómics había consistido en servir de trampolín icónico para las reflexiones e ironías del *high art*, llámese Lichtenstein, Oldenburg o Jasper Johns. De todos modos, bien que por razones tangenciales, el MOMA rompía una virginidad al exponer algunos ejemplos de los logros del cómic, lo que acaso haría perder miedo a sus directivos que no tardarían mucho en dar el visto bueno a una exposición de los originales del *Maus* de Spiegelman (amparados, todo hay que decirlo, en el Pulitzer que acababa de ganar el extraordinario historietista).

Las grandes librerías norteamericanas carecen de sección de cómics o se limitan a incluir en el apartado de Humor las reimpresiones de las tiras de prensa más populares del momento. La revista *Esquire*, que confecciona anualmente una antología de los mejores relatos cortos publicados en el país, seleccionó en 1998 una historieta de Daniel Clowes.



Era una ruptura con las convenciones de la propia publicación y un acto de justicia. Que no repercutió en los criterios de los librereros. Inténtese encontrar en cualquiera de los Barnes & Noble que han proliferado por toda la geografía yanqui, las últimas obras de los hermanos Hernández, de Charles Burns, del propio Clowes. Hay que dirigirse al *ghetto* de las tiendas especializadas donde coinciden viejos rockeros con coleccionistas compulsivos, *teenagers* de palidez vampírica con barbados caballeros, como yo, a la caza de las novedades de nuestros autores favoritos. Aunque no negaré el placer subrepticio de sentirse medio *freakie* entre unos parroquianos con los que raramente te tropiezas en Shakespeare & Company o en el Strand, ese mismo carácter de establecimiento para aficionados equipara a los lectores de cómics con los apasionados por la filatelia o los juguetes de hojalata: cada grupo acude a lugares especiales donde cultivar sus respectivas manías. Sospecho que para una mayoría incluso la existencia de la San Francisco Academy of Comic Art, una institución que se propone, entre otros fines, el estudio y la conservación de las historietas, ubica al cómic en el campo de las curiosidades, algo así como los museos de cera, más que integrarlo en el conjunto de las artes contemporáneas.

Vivía yo en París cuando Tardi publicó en el 2001 su primer tomo de *bande dessinée* sobre la Comuna. La acogida en los medios de comunicación, el número de reseñas en la prensa diaria y en las revistas de opinión, y su visibilidad en todas las librerías, fueron iguales o mayores que las de la última novela de Pascal Quignard, y desde luego el ganador del Goncourt no puede ni soñar con las ventas que obtuvo el cómic de Tardi. Nos encontramos en el ámbito cultural franco-belga, a años luz, en lo que se refiere al respeto por la historieta, del equivalente anglosajón. El contraste es más sorprendente si se tiene en cuenta que, como se ha dicho antes, lejos de la tradición adulta americana, hasta las ediciones de Éric Losfeld en los 60 los tebeos franco-belgas se destinaban exclusivamente a lectores infantiles o juveniles. Nadie pone en duda hoy día en Francia la importancia cultural de la historieta. Los tomos enciclopédicos *Tout l'Art* de la editorial Flammarion acogen una *Chronologie de la bande dessinée* junto a las dedicadas al arte egipcio o al Renacimiento. La revista *BAM* (*Beaux Arts Magazine*) dedicó al tebeo su voluminoso número especial del 2002 con el título *Qu'est-ce que la BD aujourd'hui?* El editorial se inicia con una declaración incontestable del crítico Benoît Mouchart:

Tras haber sido estigmatizado durante mucho tiempo como un producto subcultural, el cómic ha adquirido una legitimidad artística que consagra tanto su historia como la originalidad de su forma literaria y gráfica.

Basta con pasearse por la sección de cómics de alguna FNAC francesa, abarrotada de clientes como ningún otro departamento de la librería, para comprobar que no exageran las cifras que colocan los álbumes de BD como los libros más vendidos en el país. Habrá quien se preocupe de que Bilal o Lauzier tengan más lectores que Balzac; a mí me parece un signo de la vitalidad de una cultura y no querría que nadie me obligase a la estúpida elección entre Proust o Hugo Pratt: prefiero quedarme con los dos.

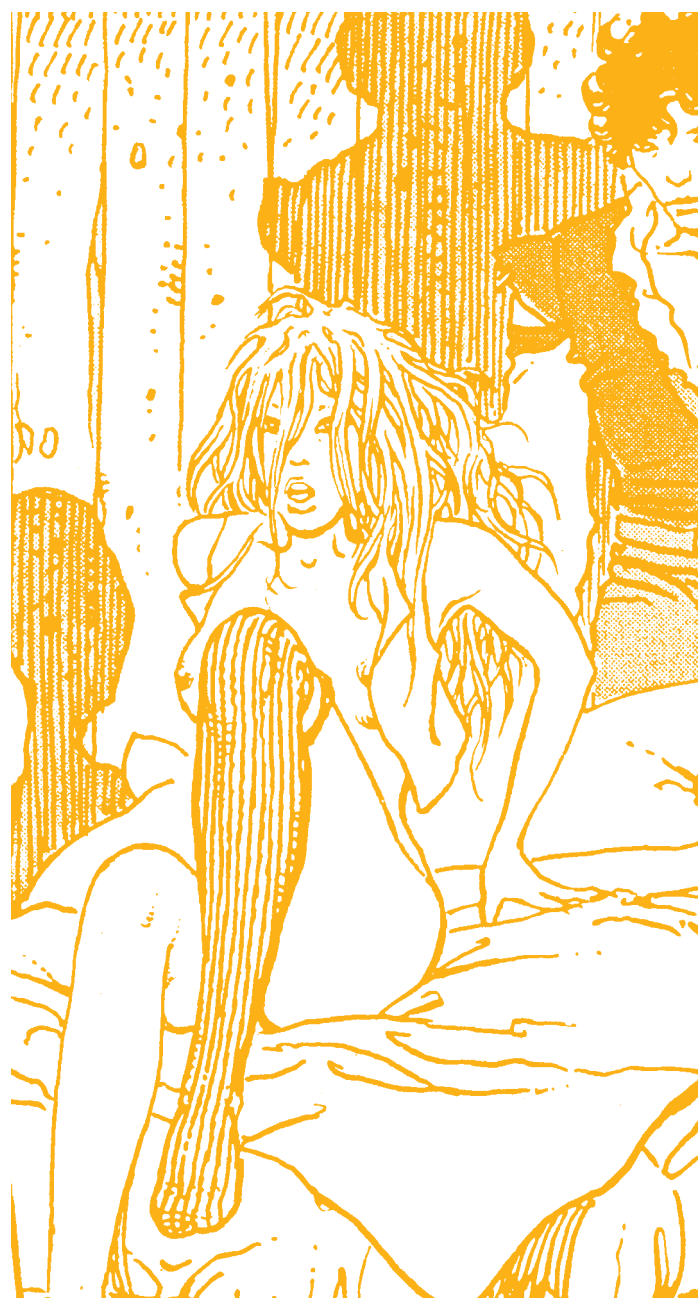
No habrá que subrayar que la pasión franco-belga por los cómics es excepcional en el contexto europeo —junto con Italia, en menor grado— y más si volvemos la mirada hacia el caso español. Se ha aceptado que el tebeo forma parte de la educación sentimental de varias generaciones de españoles que, si regresan a él, lo hacen con una intención entre nostálgica, *à la recherche du temps perdu*, y arqueológica. El crítico Javier Coma multiplicó sus denostaciones contra los nostálgicos —los pobres, que no hacen daño a nadie— por juzgar que su apego a las descuidadas y apresuradas zapatistas de *El guerrero del antifaz* o *El Capitán Trueno*, por mencionar dos pesos pesados de las ventas y de la memoria colectiva, restaban atención hacia los verdaderos artistas del cómic que aspiran a crear unas viñetas socialmente significantes y estéticamente válidas. No le faltaba razón a Coma al señalar el peligro de que el tebeo se siga relacionando en España de manera exclusiva con lectores de poca edad (mental o de calendario); pero de nuevo sería superficial calibrar las virtudes de una historieta sólo en función del receptor al que va encauzada: dentro de los tebeos para niños los hay de variadas categorías y calidades. Y la nostalgia puede ser un incentivo para otras búsquedas —en ese sentido no creo que causara ningún perjuicio, más bien al contrario, la exposición que comisarió Antonio Lara en la Biblioteca Nacional, *Tebeos: los primeros 100 años*, ni siquiera la que la misma institución dedicó a la revista *Chicos* de los años cuarenta— y en último término, y dados los bruscos cambios generacionales de nuestro país, no habrá que buscar a los lectores de Calpurnio y Miguelanxo Prado entre los antiguos coleccionistas de *El hombre de piedra*. Se puede simpatizar con la postura de Coma en lo que, a la postre, es una defensa coherente del cómic de autor. Sin embargo, resul-

ta difícil seguirle, ni a él ni a sus contrincantes, en una de las polémicas más pintorescas, inútiles y en definitiva malsanas para nuestros tebeos, en la que Coma lideró uno de los grupos encabezando una nómina de *abajofirmantes* con gente de la profesión, más políticos, cantantes, actores, escritores, pintores y periodistas (de bastantes de ellos uno se pregunta si habían leído un tebeo en los últimos veinte años de su vida y sabían qué estaban apoyando), mientras la otra pandilla contaba con Ramón de España como más relevante portador ideológico.

El conflicto —trataré de sintetizar porque fue largo, aburrido y complicado— alcanzó una acritud inimaginable a pesar de que muy pocos ciudadanos, fuera del mundillo, se percataron de la cruenta batalla que enfrentaba a editoriales y estéticas, y su radicalización generó algunas estupendas ridiculeces por ambas partes. El impensado protagonista y detonador de la bronca fue el bueno de Tintin o, si no recuerdo mal, una exposición-homenaje al personaje belga; envilecido desde el bando Coma por infantiloides y reaccionario, exaltado por la armonía de su estilo gráfico y por su atemporal maestría narrativa desde el bando España, la criatura de Hergé era ya bandería de un estilo, la línea clara, identificada con la tradición franco-belga y que en su versión moderna y en nuestro país ejemplificaba la revista *Cairo* de la editorial Norma. Para Coma la línea clara rechazaba la investigación y experimentación formales, se descomprometía de la realidad en torno y no era adulta; por su parte, su facción defendía (además de lo que la gente de *El Vibora* llamó con gracia «línea chungu») una historieta inquieta en los aspectos gráficos, atenta a los problemas del mundo y, por supuesto, adulta. Habría que añadir que, frente a los clásicos europeos Hergé y Jacobs, los «borrosos» oponían los clásicos americanos, Segar y Caniff, digamos. Los «claros» opinaban estrictamente lo opuesto: las historietas de la llamada edad de Oro les parecían pueriles, innecesariamente herméticos o tediosamente panfletarios los autores «izquierdistas» y pedantes los que pretendían aplicar a la historieta criterios de vanguardia con descalabro de la narración. Las contradicciones abundaron. El progresista teórico, Coma, defendía con uñas y argumentos la serie *Steve Canyon* que, si bien durante sus primeras andaduras mantuvo unos niveles argumentales casi tan ricos como los de *Terry y los piratas*, título anterior de Caniff (y para quien esto escribe una de las cumbres absolutas de la literatura dibujada), pronto el contenido fue aproximándose a la propaganda de los halcones de Washington hasta

incurrir de pleno en un derechismo obtuso que se hizo aborrecible a partir de la Guerra del Viet-Nam. Para dejar sus opiniones tan claras como la «línea» que defendían, Ramón de España y Vidal-Folch publicaron *El canon de los tebeos* (1996) cuyo prólogo es una declaración de principios tan arbitrarios como los de su rival. Así, el rechazo global a las *comic-strips* gringas se justifica porque «no se dirigen al público adulto», lo que no les impide abrir su canon con elogios (realmente babosos incluso para quien, como yo, admira también esas historietas) a *Tintin* y *Blake y Mortimer*, series para niños, espléndidas pero para niños.

La guerra se reanudó con las celebraciones del centenario de los cómics. Los pro-americanos se sumaron al criterio general (o generalmente yanqui) de considerar la aparición del *Yellow Kid* de Outcault en 1896 —o su primera y esquinalada presencia en la



plancha «At the circus in Hogan's Alley», el 5 de mayo de 1895 en *New York World*— el acontecimiento inaugural de los tebeos; los adalides de la línea clara lo atrasaban más de medio siglo, para que el cómic naciera en Europa, citando los dibujos seriadados que el maestro suizo Rodolphe Töpffer realizó para sus alumnos, o al alemán, ligeramente posterior, Wilhelm Busch que inventó las travesuras dibujadas de los niños *Max und Moritz* en 1865. De nuevo la discusión se desbordó tan exageradamente que hasta la prensa nacional, que muy rara vez se ocupa de los tebeos, se hizo eco de debate tan crucial para el bienestar público. Mientras tanto, el tebeo español languidecía. Las cabeceras cerraban una tras otra, empezando por *Cairo*, que se había situado en el centro del huracán durante la reyerta. A finales de los 90 sólo sobrevivía *El Víbora*, que todavía hoy cumple su cita mensual con un número fiel de seguidores aunque distintos de los originales. Del boom comiquero de los años 70 y 80 no quedaban ni las cenizas y la mayoría de sus creadores trabajaban para firmas extranjeras o se dedicaban a otros menesteres, a la publicidad, al diseño o, como en el caso de Nazario, a la pintura. Para los expertos, preguntarse si el cómic español es un arte se reduce a una retórica vacua cuando la interrogación pertinente sería si existe todavía un cómic español.

No soy un profesional del medio pero como aficionado quiero creer que el difunto sigue en pie. Los últimos años han conocido un incremento insólito de la bibliografía española sobre la historieta, lo que quizá no se corresponde con un aumento de interés real, es decir, de ventas de cómics —hay quien defiende la idea de que las publicaciones históricas o teóricas se producen durante las grandes crisis—, pero de cualquier modo indica que las editoriales alguna fe han depositado en la curiosidad que el tebeo sigue despertando en nuestro país. Y algunas obras son excelentes. Pienso en *La España del tebeo* de Antonio Altarriba (Espasa, 2001), una de las mejores síntesis de lo que ha sido la historia de nuestra historieta, o en la indispensable *De la historieta y su uso 1873-2000* de Jesús Cuadrado (Ediciones Sin-sentido y Fundación Germán Sánchez Espeso, 2000), ampliación de su *Diccionario de uso de la historieta española*, de 1997, o en las publicaciones de

divulgación de la Factoría de las Ideas. De otro lado la aparición en el mercado de pequeñas empresas (Undercomic, Edicions del Ponent, Inrevés, etc.) que se arriesgan con material extranjero exigente y, sobre todo, con creadores españoles jóvenes, que prometen continuidad y renovación, me hacen esperar que el tebeo no va a desaparecer o no quedará limitado a las infinitas reediciones de *Mortadelo y Filemón*, con todo mi respeto hacia los personajes de Ibáñez.

He comenzado este artículo refiriéndome a una obra de Chris Ware que demostraba las altas cualidades estéticas que puede alcanzar un tebeo. Quiero terminarlo con otra prueba evidente, esta vez española. Tengo sobre la mesa el nº 8 de *Nosotros somos los muertos*, una revista surgida en 1995 del afán incombustible de Max y Pere Joan por crear tebeos independientes, heterodoxos y con voluntad de experimentación, algo así como el inolvidable *Madriz* de los 80 pero sin el apoyo institucional de ningún ayuntamiento. La publicación se vino abajo en el año 2000, pero a finales del 2003, contradiciendo o reafirmando, no sé, su propio nombre, ha resucitado de la mano de los mismos directores. De su lectura extraigo dos conclusiones finales: el tebeo español vive, el tebeo no es un arte alternativo: es un arte.

