

## EL CÓMIC HISPÁNICO

ANA MERINO

EDICIONES CÁTEDRA, COLECCIÓN SIGNO E IMAGEN, N.º 74 - MADRID, 2003 - 284 P

## HISTORIETAS, CÓMICS Y TEBEOS ESPAÑOLES

VIVIANE ALARY

PRESSES UNIVERSITAIRES DU MIRAIL, COLLECTION HESPÉRIDES ESPAGNE - TOULOUSE, 2003 - 252 P

Con la narración gráfica ocurre algo semejante que con la música ligera, de repertorio popular: nadie niega ya su pertenencia a la Historia de la Cultura, pero pocos se atreven a incluirla como elemento de estudio, desde una perspectiva teórica o sociológica, junto a disciplinas consideradas como hermanas mayores, por tradición y por envidia intelectual. Hay en ello también, por qué dudarlo, una cuestión de prejuicio social: aquellos formatos creativos surgidos desde orígenes menos "nobles" (lo popular, lo infantil, etc...) no son fácilmente reconocidos en foros donde la cultura o el conocimiento se han convertido en signo de exclusivismo.

Sin pecar de actitudes de enfrentamiento de clases, es inevitable el pensar que la falta de reconocimiento del cómic o tebeo está ligada a su discurso, habitualmente de medio de masas, y también habitualmente de producción con vistas al consumo, por encima del rigor artístico o cognitivo de sus contenidos.

Hoy por hoy, sin embargo, esta visión estaría claramente desfasada, puesto que el problema no reside en la falta de contenidos o de "arte" en el entorno de la narración gráfica, sino en la poca habilidad u oportunidad que ha existido para dar a conocer los logros obtenidos en este medio.

De hecho, ni siquiera existe una nomenclatura precisa al respecto. Palabras como "cómic", "tebeo", "historieta", etc... son sinónimos empleados con gran liberalidad. Aun a riesgo de tampoco resultar concluyente, creemos que una rápida aproximación fijaría que el medio es el de la "narración gráfica" (aunque esto pudiera discutirse por cercanía con el medio cinematográfico), enclavado dentro del grupo que pudiéramos denominar de "Artes Secuenciales" (donde residen el resto de las materias afines al mundo de la imagen en movimiento, o con ilusión de transcurso temporal). Y una denominación como "cómic", válida internacionalmente por la penetración del idioma y la cultura popular anglófona, se aplicaría a la narración gráfica planteada desde una perspectiva comercial y proclive a expresión industrial como fenómeno de masas, quedando residualmente expresiones como "historieta gráfica" para ámbitos más coloquiales. Y no olvidemos "tebeo", fórmula coloquial de expresión autóctona, de la misma naturaleza que la italiana "fumetti" o que en Francia se maneje "bandée dessinée" globalmente, cuando en pureza se refiere solo etimológicamente a la producción para diarios en forma de "tiras de prensa", para lo que hispanohablantes o angloparlantes (daily strips) utilizamos nombres precisos.

Si traemos a colación esta simple cuestión semántica, no es de forma ociosa, sino para ejemplificar la todavía persistente falta de criterios y de asunción por parte de la sociedad en bloque de lo que algunos, de forma concluyente, consideramos Noveno Arte. Y si antes cotejábamos su penetración en cenáculos académicos y / o culturales, en su cercanía con el repertorio de la música moderna de consumo, lo mismo podríamos confrontarla a la luz de lo sociocultural junto al ámbito de las artes escénicas, otro foro de incómoda clasificación y estudio, que parece gozar de una fría aceptación, sólo desde la sesgada perspectiva de lo que implica el hecho teatral como posibilidad de generación de textos de calidad literaria (algo que comparte con el ejercicio del periodismo).

Todo esto supone la constatación de una serie de síntomas, que tiene en la cuestión historiográfica y analítica uno de sus aspectos más lacerantes. No ha sido hasta la llegada de los años setenta, que la narración gráfica ha empezado a merecer cierta atención por parte de estudiosos y claustros universitarios, siempre a remolque de iniciativas de los aficionados. En España, los primeros eruditos que decidieron someter el medio a estudios de variada profundidad aún prosiguen en activo, y en muchas ocasiones, con un grupo de seguidores y discípulos tan exiguo que resulta inútil sugerir la posibilidad de la existencia de escuelas o líneas de trabajo con solución de continuidad. A nombres como Antonio Martín, Jesús Cuadrado, Antonio Lara, Javier Coma o Salvador Vázquez de Parga (y no es que existan muchos más), pioneros en el análisis de la narración gráfica desde una perspectiva artística, mediática o industrial, hoy podemos responder con unos cuantos nombres más, que no generan más allá de media docena de títulos anuales –los años con resultados más optimis-

tas– que se empleen en una aproximación al estudio de esta disciplina. A ello se debe añadir la existencia de otra media docena de publicaciones periódicas –la recién fenecida Yellow Kid, [laguiadelcomic.com](http://laguiadelcomic.com), U, El pequeño Nemo, Dolmen, Dentro de la Viñeta, la edición española de Wizard...–, de intenciones y resultados muy diversos.

El año 2003 se cerró trayendo consigo cierto esfuerzo editorial, que se ha zanjado con la producción de algunos volúmenes a manos de sellos pertenecientes al ramo (como el modélico Glénat España), de entre los cuales llaman la atención dos de ellos, precisamente por no haber aparecido dentro de este grupo, ni ceñirse a temáticas especializadas (biografías, textos de opinión o crítica, revisiones sectoriales), sino por su planteamiento de visión académica y, en buena medida, global.

El primero de ellos es *El cómic hispánico*, un estudio de la poetisa española Ana Merino, actualmente profesora en la Appalachian University. Este volumen aparece publicado por Ediciones Cátedra en su colección Signo e imagen, consagrada en realidad a textos teóricos sobre cine, a lo que en los últimos tiempos se añaden volúmenes con cierta orientación de manuales de especialidades técnicas. El que un título sobre narración gráfica sea editado por una casa generalmente consagrada al rigor en sus publicaciones (ya sean textos de literatura clásica o su serie de estudios biográfico-críticos sobre cineastas), es una magnífica noticia, que demuestra el cómo es perfectamente natural el incluir en una colección sobre "imagen" textos sobre narración gráfica. En el pasado, en Signo e Imagen ya vio la luz el volumen *El discurso del cómic*, de Luis Gasca y Román Gubern; traerlo a colación viene de perilla para reflejar el salto generacional experimentado en el estudio de esta área de cono-

cimiento. El trabajo de Gasca y Gubern, aun firmado por dos de los pioneros en el estudio de la cultura popular de nuestro país, no reflejaba más que una labor descriptiva y divulgativa de los rudimentos y recursos expresivos de la historieta.

No es el caso de *El cómic hispánico*, que es fruto de una laboriosa labor de investigación a la búsqueda de nexos y puntos de contacto entre las obras de nuestros dibujantes y guionistas y los hispano-hablantes del otro lado del charco. La primera parte, "Dimensiones históricas, geográficas y teóricas del cómic", obra como introducción para neófitos, a la manera de un proemio de tesis doctoral, para narrar los antecedentes del asentamiento de esta forma de narración en la cultura occidental, así como para establecer lo que Merino denomina "Rutas teóricas", y que se traduce como cuestiones básicas de debate de fondo sobre el medio, siempre enunciadas y siempre latentes en cualquier discusión al respecto. Pero la parte más innovadora es sin lugar a dudas la segunda, "Miradas, lecturas e interpretaciones", puesto que responde no sólo a un trabajo de investigación y documentación real, sino que además establece nuevas interpretaciones, en las que se funden el análisis teórico con el industrial y el sociopolítico. La atención se centra en obras creadas en España, Cuba, México y la Argentina, especialmente en una franja de tiempo que delimita el momento de mayor auge productivo y de consumo de la narración gráfica: el comprendido entre mediados del pasado siglo, y los convulsos años setenta.

Merino apuesta claramente por una aproximación a aquellas obras que, desde los parámetros de la adaptación a discursos socialmente extendidos, los subvierten y reflejan conflictos ideológicos profundos en los

momentos históricos en que han sido generados. Y es que es ineludible recordar que el mundo de la narración gráfica, de manera lógica, por su propia naturaleza, no puede ser aparentemente otra cosa que un ámbito de subrayado de las tendencias y valores dominantes de la sociedad que los alberga. Los tebeos son expresión radical de los sentimientos de cada pueblo, suponen una versión reduccionista y sencilla no ya sólo de la ideología dominante, sino también del tejido acomodaticio que las mayorías silenciosas proporcionan a dichas ideologías, ya sea en regímenes autoritarios o presuntamente democráticos. De ahí que Merino busque ejemplos que desconcierten esta aceptación de lo establecido, que contradigan ese empleo generalizado de la narración gráfica como alargamiento, hacia la juventud y la infancia, de criterios que son en realidad de mayor peso ideológico que didáctico. Así, cita los casos de las obras de Escobar (Zipi y Zape, Carpanta, Petra) en la denominada "generación Bruguera", o rastrea en la irrupción notable, y artísticamente impresionante, del cómic "de autor" en los últimos años del franquismo y durante la Transición, o se fija en el caso de autores mexicanos como Gabriel Vargas o Rius y Los supermachos, que son combinados de empleos pragmáticos de las posibilidades de la narración secuencial, a medio camino entre lo pedagógico y el conflicto político.

Por otra parte, la visión de la historieta gráfica como un campo abonado no sólo para la experimentación formal, sino incluso para la reflexión intelectual o política, tiene no ilustres y alentadores ejemplos en diversas naciones iberoamericanas. Y en ocasiones, incluso, implica el error por "exceso", por contraposición al "defecto" de la creación meramente para el consumo y el ocio superficial. Cuando Merino recalca en ejemplos argentinos de la

talla de Mort Cinder, o de los guiones del desaparecido Oesterheld, la reivindicación adquiere un valor pleno. No así cuando fija su atención en el academicismo intolerante de la revista cubana Casa de las Ameritas, o cuando se fija en un caso notable de "cubanía revolucionaria": el del humor de Elpidio Valdés, que no es otra cosa que un discurso también socialmente aceptado, puesto que se genera desde una revolución "en el poder". La relectura que Elpidio hace de la Historia y de los motivos de clase marca precisamente el polo opuesto de las posturas reaccionarias, sean de índole político o simplemente social, que encontramos en muchos tebeos de aventuras españoles de los cuarenta y cincuenta. Incluirlos en el mismo grupo que las arriesgadas parábolas de Oesterheld no deja de ser, aunque peccata minuta, un síntoma del punto de vista en ocasiones desorientado que la teoría y la investigación sobre el cómic tienen en nuestro país.

Frente al texto de Ana Merino, el que ahora comentaremos tiene una finalidad y una utilidad muy diferentes, y mucho menos audaces. *Historietas, cómics y tebeos españoles*, un volumen coordinado por Viviane Alary, recoge en primera instancia una serie de trabajos de analistas veteranos, como Antonio Lara ("Los tebeos del franquismo") y Antonio Altarriba ("La historieta española de 1960 a 2000"), acompañados de dos trabajos de la hispanista Viviane Alary ("La historieta española 1870-1939. Breve reseña"), que pretenden ofrecer una idea aproximada de la trayectoria del Noveno Arte en España a lo largo del siglo XX, dividiendo el tramo histórico de manera convencional: desde los prolegómenos (1870) hasta la llegada de la Guerra Civil, durante el largo período franquista –que coincidió con la eclosión del tebeo de aventuras y las publicaciones y revistas de sesgo juvenil e infantil, de largo aliento y extensa vida–, y finalmente la

irrupción del cómic de autor y los nuevos rumbos establecidos a partir de los años setenta.

Este acercamiento reserva pocas sorpresas al iniciado, y quiere cumplir con otra pretensión: la de dar a conocer en otros foros, en otras geografías, la riqueza de nuestro patrimonio cultural. Así como introducir, o justificar estructuralmente, la segunda parte ("Y nos fuimos a analizar historietas") del volumen *Historietas, cómics y tebeos españoles*, dedicada a desplegar varios artículos sobre artistas muy diversos, cuya significación no alcanza a ofrecer una visión de conjunto, ni siquiera de los tiempos contemporáneos. Aunque no se pueda negar el interés de este libro, no se escapa que esta segunda parte parece más bien una recolección de trabajos dispares y dispersos, entre los cuales la aproximación ortodoxa de Antonio Lara al tebeo de aventuras clásico ("El guerrero del antifaz. Repaso del cuaderno 26: El crimen de Harum (1946)"), y el texto de Viviane Alary sobre pioneros españoles –"Hito de la historieta española: el caso de K-Hito en la serie "De cómo pasan el rato Currinche y Don Turulato" (o de cómo pasar el rato con Currinche y Don Turulato)"–, son sin duda los trabajos más estimulantes, ya sea por el atractivo histórico de los ejemplos escogidos, por su análisis sociocultural, como por su peso académico específico, sin olvidar su amenidad. No en vano, ambos transitan por una actitud analítica pareja a la de Ana Merino en *El cómic hispánico*, que suele resultar más clarificadora para el no iniciado, y cuenta con mayor tradición. Los otros textos son: "Carlos Giménez y el pacto autobiográfico", "Trazo de tiza de Miguelanxo Prado: el improbable relato entre novela y cuadro" y "La narración en El artefacto perverso: algunas calas en un objeto inevitable", de Danielle Corrado, Guy Abel y Jean Alsina respectivamente. Los tres suponen aproximaciones formalistas, cuyo valor depende de

cada caso, desde la experiencia positiva del estudio de un hispanista sobre la obra de Felipe H. Cava y Federico del Barrio (El artefacto perverso), hasta la redundancia de estudiar a un artista como Carlos Giménez desde caminos ya trillados, y con discursos de progresismo hoy poco afortunados.

*Historietas, cómics y tebeos españoles* confirma, desde sus aciertos y desde sus errores, la bondad de lo apuntado en *El cómic hispánico*, y la edición de ambos volúmenes,

acompañados de otros títulos a lo largo del 2003, al menos sirven para constatar la existencia de un grupo –aún poco nutrido– de especialistas en la cultura popular que saben ir más allá del valor de la prensa o la televisión.

*Ignacio Armada Manrique*  
Universidad San Pablo-CEU  
Madrid