Veinte años de historieta en España

Las circunstancias

La historieta española, heredera de una rica tradición gráfica decimonónica, empieza a cuajar como tal ya desde los primeros años del siglo XX. *TBO* y *Pulgarcito*, dos de las publicaciones más emblemáticas, datan de 1917 y de 1921 respectivamente. El arraigo de este medio se mantiene incluso durante la guerra civil, utilizándose como vehículo propagandístico. Algunas revistas como *Flechas* y *Pelayos*, surgidas con un evidente ánimo doctrinal, revisten una gran importancia en la inmediata postguerra. La autarquía y el aislamiento en los que España queda sumida durante el franquismo van a tener, paradójicamente, efectos beneficiosos en la producción historietística. Mientras que en estos años la mayor parte de países europeos no pueden competir ni en calidad ni en costos con el cómic americano, eficazmente distribuido por poderosas agencias llamadas *syndicates,* y sus industrias autóctonas prácticamente desaparecen, España queda al margen de esta invasión. Como consecuencia, nuestro país no sólo genera una sólida estructura editorial sino que también crea una historieta propia y, en la medida en la que la censura lo permite, fuertemente arraigada en la realidad social del momento. Así pues los años cincuenta y sesenta conocerán lo que, en cierta medida, se puede considerar una edad dorada del medio. Tanto los cuadernos de aventuras como las publicaciones humorísticas o las de contenidos sentimentales dirigidas a un público eminentemente femenino, asientan las bases de un pujante negocio que distribuye semanalmente millones de ejemplares. Su papel es hegemónico entre niños y adolescentes, y varias generaciones de españoles se verán marcadas de manera decisiva por esta forma de expresión. Además de las mencionadas *TBO* y *Pulgarcito*, es la época de publicaciones de tanto impacto como *Tiovivo, DDT, Jaimito, Pumby* y de personajes de tanto arraigo como Carpanta, las hermanas Gilda, Cuto, Roberto Alcázar, el Cachorro, la familia Ulises, Tribulete, el Guerrero del Antifaz, el Capitán Trueno, Zipi y Zape, y de profesionales de tanta valía como Escobar, Peñarroya, Cifré, Vázquez, Gago, Iranzo, Blasco, Ambrós, Sanchís, Coll, Benejam, etc. En definitiva, un rico y diversificado campo creativo que

refleja de una manera privilegiada ese período de miserias y triunfalismos que fue el franquismo.

Esta edad dorada del tebeo español, lejos de asentar una percepción positiva del medio, habida cuenta de su eficacia narrativa, de su capacidad de abordar temas muy distintos o de su permeabilidad a la hora de reflejar ciertos síntomas sociales, fraguó más bien una opinión descalificadora. Se ignoraron sus posibles méritos, no se contempló tanto su diversidad como lo que parecía unir las producciones de este tipo: todas ellas estaban destinadas a un público infantil o juvenil y, en función de este objetivo, proponían unos mensajes simples y unos desarrollos muy esquemáticos. Se asentó así una actitud, cuando menos condescendiente, todavía hoy arraigada con firmeza, y que llevaba a considerar la historieta como un medio menor, admisible únicamente como producto de paso hacia otras formas creativas de mayor prestigio.

Los años setenta suponen una encrucijada transcendental para la historieta española. Por una parte la televisión ha hecho irrupción en los hogares, los más jóvenes se ven solicitados por otras propuestas visuales y la historieta infantil –es decir la única historieta existente– inicia un irrefrenable proceso de recesión. Por otra parte los vientos que soplan tanto desde Estados Unidos como desde Francia traen aires de renovación. Se descubre que la historieta puede ser el vehículo de contenidos más ambiciosos, con pretensiones de crítica social y con propuestas más elaboradas tanto plástica como narrativamente. Todo ello confluye además en un momento en el que el franquismo agoniza y empiezan a producirse las primeras brechas por las que, paulatinamente, penetra la libertad de expresión. En definitiva, la historieta llega a un momento crucial de su evolución. Debilitada en su feudo tradicional y alentada por las expectativas de renovación, tiene que abrirse a otras explotaciones de su código, tiene que responder a un nuevo desafío: el de crecer.

Pero, curiosamente, en este momento de inflexión no se establece una relación entre la crisis de la historieta infantil y las necesidades de apertura hacia otro tipo de contenidos. Al contrario de lo que ocurre en otros países europeos, la renovación no se hace desde la evolución de los recursos disponibles. Ni la industria editorial ni los profesionales se abren hacia las nuevas vías de explotación del medio. No toman la iniciativa, como lo hará la revista *Pilote* en Francia, de crecer con su público e ir avanzando en sus propuestas. Parece como si la infraestructura existente estuviese tan anquilosada en los hábitos adquiridos que ni siquiera pudiera plantearse la reconversión de sus contenidos. Así que la nueva historieta empieza a elaborarse desde fuera y sus primeros creadores o bien aparecen como jóvenes valores o bien se encuentran trabajando para el extranjero. Al contrario de lo que ocurre en política, el nuevo régimen de la historieta no surge de la transición sino de la ruptura.

Este corte evolutivo reviste una gran importancia, pues las nuevas creaciones, aunque en muchos casos presentan importantes influencias de los tebeos tradicionales, aparecen de hecho desvinculadas tanto de la industria como del mercado que tan sólo unos años antes había conocido un período de esplendor. Se pierde de esta manera la posibilidad de conectar con un amplio sector de público virtual y, prácticamente, se debe partir de cero. Aparentemente salidas de la nada, saltan a la palestra por un lado toda una serie de publicaciones de carácter *underground* que en algunos casos alcanzarán una digna semiprofesionalidad. Tales son los casos de *La piraña divina*, *El rollo enmascarado*, *Star* o de *Bésame mucho*. Por otro lado surgen editoriales cuyos orígenes o planteamientos son propios de agencias. Se trata de empresas que mantienen una mirada más atenta a las ofertas y posibilidades del mercado exterior que a las capacidades creativas del interior. *Tótem* es, sin duda, una de las revistas más representativas de esta manera de concebir la publicación de historietas. Comercializa exclusivamente material producido fuera de España y, a pesar de que a finales de los 70 alcanza un elevado número de ventas, no se plantea casi en ningún momento la publicación de autores españoles. El caso de Toutain editor, siendo muy distinto en su línea editorial, no deja de obedecer a criterios muy semejantes. Se trata de una editorial surgida de una agencia (Seleciones Ilustradas) y que, ante la debilidad del mercado español, importa material extranjero para sus publicaciones y apuesta únicamente por las creaciones exportables. Aunque con algunas evidentes diferencias de gestión, los criterios que inspiran la política de Norma Editorial resultan muy similares. En definitiva, el panorama de la historieta durante los últimos veinte años se puede resumir como el resultado de dos impulsos contradictorios: por un lado el voluntarismo del fanzine y por otro la rentabilidad inmediata de la agencia.

Estos dos impulsos básicos se han revelado a medio plazo de una extrema fragilidad. Ninguno de ellos ha permitido consolidar una producción propia amplia y estable. Desde el voluntarismo han surgido publicaciones tan numerosas como efímeras. Una gestión inteligente o la generosidad institucional han permitido que algunas de estas iniciativas prolongaran su duración y su influencia, pero en ningún caso se han estabilizado. No pueden dejar de citarse en este apartado revistas como *Rambla* y *Madriz*, que en los años ochenta mantuvieron un horizonte esperanzador y llegaron a crear escuela.

En el otro polo las necesidades de la inmediata rentabilidad, derivadas de una estructura basada en la agencia, han impedido a las editoriales invertir a medio plazo en los jóvenes creadores y asentar los pilares de una industria autóctona. Por lo tanto podría decirse que la historieta española ha vivido entre la proliferación creativa de los aficionados y

semiprofesionales y la selección comercial de la agencia. Desde el impulso voluntarista se fomentaban la formación y la experimentación pero se olvidaba o no se alcanzaba la solidez empresarial. Desde los criterios de la rentabilidad se primaba la empresa y se olvidaba el fomento de una cantera de valores propios. La única excepción la constituye la revista *El Víbora*, que, combinando ambos criterios según los momentos de su ya dilatada historia, ha conseguido mantenerse viva hasta la fecha. Por lo demás, el inestable equilibrio entre las dos tendencias ha permitido la pervivencia durante años de una situación relativamente extraordinaria: la historieta ha vivido un período al mismo tiempo precario y enormemente rico no sólo en posibilidades sino en realidades.

¿Cómo han influido estas *circunstancias* en el desarrollo del medio? A pesar de que, como hemos visto, fanzines y agencias tienen motivaciones y objetivos opuestos, ambas fórmulas de difusión de la historieta provocan un mismo efecto: se nutren básicamente de relatos cortos. Los fanzines y, en un sentido amplio, las publicaciones periódicas precariamente asentadas, no pueden permitirse abordar en sus páginas –escasas y amenazadas por un futuro inestable– historias de muchas páginas ni albergar proyectos a largo plazo. Las agencias, obligadas a contrastar inmediatamente su producción con los mercados internacionales, conciben sus revistas como muestrario de posibles ventas y por ello favorecen igualmente las series construidas a partir de capítulos autoconclusivos que pueden interrumpir sin problemas en cuanto se comprueba su falta de rentabilidad. Sea motivo o consecuencia –probablemente ambas– esta política editorial ha confirmado la ausencia de un mercado de ábumes en España. Las revistas se han convertido así en el soporte fundamental de la historieta en las dos últimas décadas. El álbum, cuando se ha producido, ha sido en la mayor parte de los casos una recopilación de episodios unidos por un tema y/o un personaje en común.

Ante semejantes circunstancias, el autor español de historieta no ha tenido otro remedio que convertirse en auténtico campeón de la distancia corta. Sin posibilidades de explayarse en tramas largas, sin poder jugar con una diversidad-complejidad de niveles narrativos, ha explotado fundamentalmente los valores plásticos del trazo. Por esta razón la historieta española presenta como principal característica una gran diversidad en el tratamiento gráfico. No sólo ofrece una gama de marcas estilísticas muy diferenciadas entre un autor y otro sino que muchos dibujantes poseen una paleta lo suficientemente amplia como para abordar cada proyecto con un estilo diferente.

Así pues, de las *circunstancias* en que la historieta española tiene que desenvolverse se derivan aquellos rasgos que, si no la definen, al menos la caracterizan de manera mayoritaria. No practica el relato extenso sino el intenso; cultiva, más que las articulaciones de tiempos,

los matices plásticos. Todos estos valores tienen una aceptación muy relativa en el mercado tal y como está estructurado no sólo en España sino también en otros países. De hecho podría afirmarse que la historieta española funciona mejor en la exposición que en la edición. Lo que equivale a decir que sus mencionadas cualidades no contribuyen a sacarla de la endémica anemia en la que sobrevive. Todo ello ha provocado una importante deserción de los creadores que han optado por la publicidad, la ilustración o el diseño. Hoy en día el plantel de autores vinculados con una mínima regularidad a este medio es muy reducido y la mayoría realiza incursiones esporádicas en función de proyectos concretos. Estos veinte años de historia vienen a demostrar que la historieta no paga.

Sin embargo los dos o tres últimos años han venido a modificar este panorama. Las revistas que hasta ahora habían desempeñado un papel fundamental han desaparecido prácticamente del mercado. Quedan la ya mencionada *El Víbora*, *El Jueves*, insumergible y relativamente exitoso y, además de los fluctuantes fanzines, algunas como el *TMEO* o *Mono gráfico*, que tienen una regularidad avalada por más de cuarenta números y un estatuto semiprofesional. El mundo editorial ha optado por otros formatos que se revelan, si no más rentables, al menos más accesibles. La fórmula de los cuadernillos destinados a publicar, completa o fragmentada en forma de serie, la obra de un autor, parece ser la preferida. Utilizando mayoritariamente el blanco y negro y beneficiándose de los nuevos sistemas de impresión, se consiguen productos baratos y dignos que permiten afrontar las miserias del mercado. De esta manera podría afirmarse que ha sido finalmente el impulso voluntarista el que ha acabado garantizando la provisional supervivencia de la historieta en nuestro país. Las editoriales más importantes siguen cifrando su política de publicaciones en el material de origen extranjero y, de vez en cuando, acogen a los autores que se han forjado en fanzines y trabajos marginales. Por otra parte la práctica desaparición del lujoso álbum a color y de tapas duras y su sustitución por los cuadernillos tipo *cómic-book* permiten también a estas grandes empresas diversificar su producción sin excesivos riesgos de inversión. Este cambio en los planteamientos editoriales ha coincidido con la incorporación de una nueva generación de dibujantes y guionistas y todo ello ha tenido como consecuencia una paulatina transformación de las características temáticas y gráficas anteriormente mencionadas. Las historias se hacen más largas y se detecta un cierto abandono de los virtuosismos gráficos en beneficio de la eficacia narrativa. No obstante todavía es pronto para analizar las consecuencias de estos cambios. En cualquier caso todo parece indicar que la historieta española tiene por delante una larga y saludable agonía.

Los contenidos

Veinte años de historia, aunque ésta haya sido precaria, dan para mucho. Ha habido tiempo e iniciativas suficientes para permitir la entrada de autores y temáticas muy distintos. Por lo tanto el intento de establecer y caracterizar algunas líneas generales por las que han podido regirse los argumentos abordados por el cómic, es una tarea arriesgada y sujeta a todo tipo de salvedades. No sólo abundan los dibujantes o las obras que constituyen una excepción sino que, frecuentemente, estas excepciones pueden considerarse como lo más valioso de estas dos décadas. Contémplese, pues, la clasificación que aquí se presenta como una propuesta orientadora, sólo relativamente significativa, y no como una revisión exhaustiva de un panorama tan diversificado.

La reciente historieta española ha mantenido ese tradicional vínculo con la aventura, pero ofreciendo importantes particularidades en su tratamiento. Para empezar cabe destacar su adscripción, prácticamente generalizada, a dos tipos de ambientaciones. Abundan, por un lado, las historias situadas en un escenario marcado por la delincuencia y la marginación social. Dosificando y combinando el porcentaje de acción y violencia con el análisis y la crítica de las condiciones sociales, se nos presenta un mundo que va desde el hampa organizada hasta la escaramuza del raterillo o el crimen del perturbado mental. Se trata en todos los casos de escenarios exclusivamente urbanos donde predomina la ley del «sálvese quien pueda» y donde la justicia queda siempre supeditada al beneficio económico o al interés personal.

La otra ambientación dominante en la historieta de aventuras la proporciona el futuro más o menos próximo. La ciencia ficción permite plantear situaciones marcadas por el holocausto postnuclear o la catástrofe ecológica, por la tiranía tecnológica o por la crueldad de la mutación genética. Se trata casi siempre de ambientes fríos y despiadados donde los planteamientos morales, sentimentales o solidarios funcionan como valores sistemáticamente negados, evocados con nostalgia y apenas recuperables.

Tanto los escenarios de la actual marginación social como los de la futura desolación afectiva tienen evidentes puntos en común. En ambos casos se ofrecen intrigas en las que la situación domina sobre el personaje. Los protagonistas, más o menos adaptados a un entorno desfavorable, demuestran su ingenio y su agresividad para salir adelante. No intentan dar ejemplo sino, simplemente, sobrevivir. Desaparece de esta manera el prototipo de héroe positivo y modélico, capaz de combatir la injusticia y de ofrecer unas imitables pautas de comportamiento. Su papel está supeditado a las circunstancias, de las que a veces sufren las consecuencias y a veces sacan partido. Víctimas o aprovechados, anulados o enloquecidos,

rabiosos o maquiavélicos, no actúan en función de un código ético sino que reaccionan ante el rigor de las circunstancias. El cinismo de *Torpedo* de Bernet/Abulí, la desesperación y la brutalidad de *Hombre* de Ortiz/Segura, la indiferencia un tanto nostálgica de *Dieter Lumpen* de Pellejero/Zentner, el oportunismo de una buena parte de los personajes de Alfonso Font, la arrasadora e indiscriminada violencia de *Ángel el indeseable* de Iron, la sorprendente galería de monstruos y perturbados que puebla la obra de Fernando de Felipe o el sadomasoquismo cibernético de los personajes de Miguel Ángel Martín –por mencionar tan sólo algunas series de indiscutible éxito– constituyen un ejemplo claro de los actuales derroteros del cómic de aventuras en España.

En el polo opuesto a la aventura se sitúa la historieta que podríamos denominar «de la anécdota cotidiana». Aquí el acontecimiento extraordinario y los comportamientos desmedidos desaparecen para dejar paso a situaciones mucho más próximas. La ambientación y los decorados se reducen porque importa más la expresividad de los personajes que la excepcionalidad de los paisajes. Mientras que la historieta de aventuras pasa por una figuración «realista», la historieta «de la anécdota cotidiana» apuesta por un esquematismo caricatural. El movimiento y la acción son sustituidos por los diálogos, y el tono dramático por el humorístico. Sin embargo, una vez establecidos los rasgos que marcan las diferencias genéricas entre un tipo de historieta y otro, podrá fácilmente comprobarse que la base argumental es muy parecida en ambos casos. Aquí también los personajes manifiestan unas claras dificultades de integración social. Situados casi siempre al margen del éxito y la fortuna, dan bandazos e intentan hacer frente a una adversidad generalizada. Es precisamente ese punto de vista descentrado el que permite que surjan el humor y la crítica. Presentándose como alegato ingenioso o como confrontación radical, aglutinan la producción de un amplio abanico de autores. Podemos encontrar el humor picaresco y un tanto esperpéntico de Ivá en las *Historias de la puta mili*, la lucidez alcohólica de los personajes de Azagra, las perplejidades y frustraciones de *Pepa* de Alfons López, la mala leche de *Herminio Bolaextra* de Mauro, la escatología iconoclasta de Álvarez Rabo, la amargura, a veces esperanzada y casi siempre ácida, de Miguelanxo Prado, las desventuras laborales y sentimentales de Boldú, la ridiculez de los personajes de Carlos Giménez, atrapados entre la chapuza y la fantasmada, las peripecias postmodernas de *Lola y Ernesto* de Bartolomé Seguí o las demoledoras *Vidas ejemplares* de Montesol.

Entre la historieta de aventuras y la cotidiana se sitúa toda una amplia gama de productos intermedios en los que la intriga combina las peripecias más o menos rocambolescas con el costumbrismo o la crítica social. En estos casos los protagonistas se deslizan hacia la acción desde un entorno generalmente problemático. No llegan a ejercer profesionalmente

de aventureros, pero se ven involucrados en embrollos de los que intentarán salir con mayor o menor fortuna. Pillos, delincuentes de medio pelo, obsesos o, simplemente, gamberros, se comportan más como pícaros y trastornados que como hombres de acción. Es el caso de los protagonistas de *Sangre de barrio* de Jaime Martín, donde un grupo de jóvenes a caballo entre el paro, el rock y la droga acaban cayendo en la delincuencia. La cuadrilla de *Makoki* de Gallardo y Mediavilla también dosifica la acción y el esperpento creando una serie con voluntad esencialmente humorística. *Paco el Chota* de Murillo y Mauro Zorrilla constituye un auténtico catecismo del intrigante y desalmado que busca medrar a costa de todo y de todos. Los ambientes oscuros y obsesivos de Martí suelen dar personajes que pasan de la miseria al horror o la pesadilla. Algo muy semejante ocurre en la mayor parte de las obras de Pons que, partiendo de entornos deteriorados tanto económica como moralmente, escenifican situaciones y comportamientos de gran dramatismo.

Podrían aportarse otros muchos ejemplos, pero el recorrido por los grupos temáticos aquí caracterizados resulta suficientemente significativo. Se deduce de todo ello que los cambios producidos en la historieta durante los últimos años han sido extraordinariamente importantes. No sólo se han perdido prácticamente algunos géneros fuertemente arraigados como la aventura de corte histórico o exótico que dieron series como *El guerrero del antifaz, El capitán Trueno* o *El Cachorro,* sino que se han producido transformaciones que afectan las propias estructuras narrativas sobre las que tradicionalmente se asentaba este medio. Los tebeos han dejado de ser el territorio del héroe triunfante o del ingenuo atribulado. Ahora los protagonistas arrastran su soledad, su inconformismo, su acritud, su amargura o su capacidad (auto)destructiva de episodio en episodio. Son en su práctica totalidad personajes de la desintegración, sea ésta social, moral o afectiva. Se han acabado las confrontaciones épicas que dividían a los personajes en «buenos» y «malos». En la actualidad los conflictos, de marcado carácter social, hacen a los personajes miserables y/o violentos. En la historieta de aventuras las intrigas funcionan de tal manera que los personajes sólo pueden ser crueles o listos, malos o peores y, naturalmente, el triunfo es siempre para el que combina estas cualidades en el más efectivo porcentaje. En la historieta de ambientación cotidiana los personajes se mueven en un matizado espectro que va del desgraciado al hijo de puta. Si hacemos caso a lo que mayoritariamente refleja este medio, el mundo resulta despreciable, destruible o conquistable, en cualquier caso difícilmente mejorable. En estas condiciones, de nada sirve al personaje ampararse en la ley o en la ética. Desaprensivo, cínico o derrotado, sólo puede confiar en sus propios recursos, si es que los tiene. Por eso en sus peripecias no le queda otro remedio que moverse entre la violencia o la picardía, la crítica o la evasión.

Federico del Barrio: *La sombra en el alambre.*

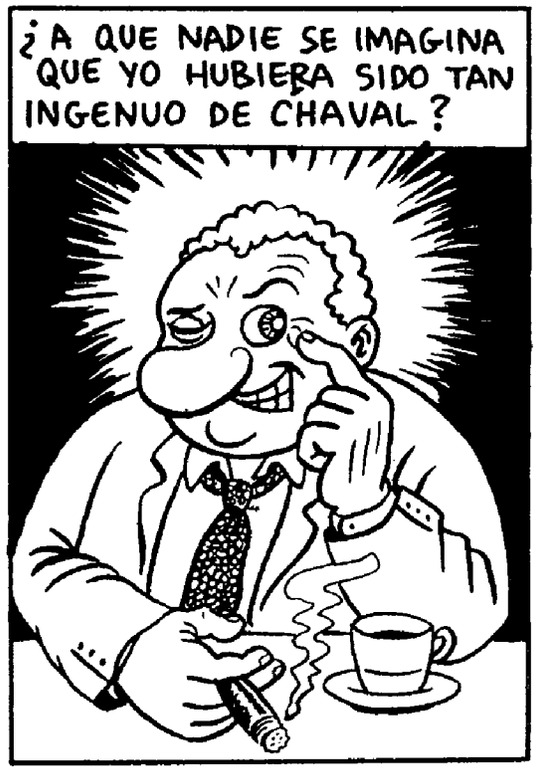
Bernet/Abulí: *Torpedo.*

Con esta clasificación no se agotan las líneas de inspiración de las que se ha nutrido la historieta española en estos últimos veinte años. Queda una veta que, aunque de menor repercusión comercial, no ha dejado de ejercer una importante influencia. Hay que referirse aquí a aquellas historias caracterizadas por sus contenidos «intimistas». Se trata de argumentos marcados por los sentimientos, la zozobra interior y las preocupaciones existenciales o metafísicas de los protagonistas. También cabría incluir dentro de este apartado las fábulas fantásticas o fantasiosas que implican a los personajes en una intriga mágica, a menudo inexplicable y que resulta visualmente sorprendente. Muy a menudo estos temas determinan un figuración más «simbólica» que «realista». Todo ello tiene como consecuencia más claramente diferenciadora una evidente voluntad de experimentación gráfica. Es en este terreno donde se detecta una mayor influencia de ciertas tendencias pictóricas y donde se han llevado más lejos búsquedas expresivas y originales aportaciones a los códigos tradicionales de la historieta. Esta voluntad innovadora en las formas y el desarrollo de unos contenidos muy diferentes a las habituales pautas genéricas, han contribuido decisivamente a la reducida aceptación comercial de este tipo de productos. Las publicaciones que los han acogido han estado, consecuentemente, condenadas a un fluctuante asentamiento en el mercado y su permanencia se ha debido a la tozudez y a la entrega de los propios creadores que han buscado, por medio de subvenciones o de otros apoyos, una supervivencia continuamente amenazada. Revistas como *Madriz, Medios revueltos* o *El ojo clínico* en Madrid o la sevillana *Imajen* y también, en alguna medida, la barcelonesa *Cairo* han garantizado la ininterrumpida existencia de estos trabajos. En ellas han encontrado cabida la obra de autores como Micharmut, Federico del Barrio, Raúl, Laura, Javier Olivares, Pere Joan, Javier de Juan y Victoria Martos, entre otros. Plásticamente sugerentes, narrativamente originales, interesantes por su aportación al lenguaje de la historieta, estas creaciones parecen abocadas a influir entre los profesionales, a contar con una buena aceptación por parte de la crítica, pero a mantener un arraigo minoritario.

Todavía podrían citarse otros temas recurrentes. Los elementos eróticos o descaradamente sexuales han impregnado la historieta de los últimos años, afectando tanto los contenidos de aventuras como los cotidianos o los intimistas y llegando a adquirir un auténtico protagonismo en algunas series como las de Mónica y Beá o las de Nazario. También han sido frecuentes las obras y los autores que han apostado por un tratamiento distanciado de la aventura, apostando por la parodia, la explotación de ciertos clichés y el guiño cómplice al lector. Citemos aquí, a modo de ejemplo, una buena parte de la producción de Daniel Torres o de Mique Beltrán. Seguramente se podrían añadir aún algunas líneas temáticas que vendrían a completar o a matizar las aquí esbozadas, pero los ejes principales por los que se ha

Iron: *Ángel el Indeseable.*

Javier Martín: *Sangre de barrio.*



Murillo/Zorrilla: *Paco el Chota.*

movido la historieta española en los últimos años han sido suficientemente definidos en este breve recorrido. Queda así constancia de los logros y, sobre todo, de las penurias de un medio que, a pesar de ser minoritario e industrialmente más endeble que otras explotaciones narrativas de la imagen, ha demostrado vitalidad, inventiva y capacidad de adaptación a las circunstancias.

Antonio Altarriba