

BREVE HISTORIA DEL CÓMIC

Gerardo Vilches Fuentes



Colección: Breve Historia

www.brevehistoria.com

Título: *Breve historia del cómic*

Autor: © Gerardo Vilches Fuentes

Copyright de la presente edición: © 2014 Ediciones Nowtilus, S.L.

Doña Juana I de Castilla 44, 3º C, 28027 Madrid

www.nowtilus.com

Elaboración de textos: Santos Rodríguez

Revisión y adaptación literaria: Teresa Escarpenter

Responsable editorial: Isabel López-Ayllón Martínez

Maquetación: Patricia T. Sánchez Cid

Diseño y realización de cubierta: Universo Cultura y Ocio

Imagen de portada: Detalle de la portada de *Green Mask* #01 (Verano de 1940), publicado por Fox Feature Syndicate.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

ISBN edición impresa: 978-84-9967-632-6

ISBN impresión bajo demanda: 978-84-9967-633-3

ISBN edición digital: 978-84-9967-634-0

Fecha de edición: Septiembre 2014

Impreso en España

Imprime: Grafilia

Depósito legal: M-21.729-2014

Índice

Introducción	11
I. El cómic como medio de comunicación de masas	
Capítulo 1. Antecedentes y pioneros	15
Caricaturas y grabados	15
El cómic llega a la prensa	18
Capítulo 2. Hacia el cómic moderno	29
El manga japonés	29
El nacimiento del <i>comic-book</i> estadounidense	33
Tintin, el primer gran personaje franco-belga	44
Los primeros pasos de la historieta en español	46
Capítulo 3. La edad de oro del cómic de prensa estadounidense y el esplendor del <i>comic-book</i>	51
Las grandes series de aventuras en la prensa	51
El reinado del crimen y el terror	56
Will Eisner y Charles M. Schulz: dos genios singulares	62

Capítulo 4. La consolidación del cómic europeo y latinoamericano	65
Las revistas infantiles franco-belgas	65
Bonelli: el rey del <i>fumetti</i> italiano	70
El tebeo de posguerra en España	72
Capítulo 5. Hacia la madurez del medio.....	85
Tokiga-sō y <i>gekiga</i> , dos maneras de entender el manga	85
Oesterheld: el genio argentino	89
La BD de aventuras	92
II. La revolución del cómic	
Capítulo 6. La revolución del cómic estadounidense....	99
El regreso de los superhéroes: la Era Marvel	99
El cómic <i>underground</i>	109
Capítulo 7. La madurez del cómic europeo	119
La primera BD adulta	119
El cómic de autor italiano	123
Nuevos aires en Latinoamérica	126
El <i>boom</i> del cómic adulto en España	131
Capítulo 8. La renovación de los grandes mercados...	139
La diversificación del manga	139
El <i>comic-book</i> en los setenta: superhéroes y nuevos géneros	143
III. La madurez del cómic	
Capítulo 9. El cómic independiente estadounidense....	155
Los primeros autores alternativos	155
Géneros clásicos, miradas alternativas	165
Drawn & Quarterly	169

Capítulo 10. Los ochenta, década de cambios	175
Superhéroes en los ochenta:	
la madurez del género	175
Nuevas estéticas en el manga	191
La BD: grandes sagas y cómic de autor	198
La edad de oro	
de las revistas de cómic en España	204
<i>Calvin y Hobbes</i> :	
la última gran tira de prensa estadounidense	212
Capítulo 11. Las transformaciones	
en el cómic comercial al filo del siglo XXI	215
El <i>comic-book</i> de autor:	
hay vida más allá de Marvel y DC	215
Decadencia y resurgir de los superhéroes	226
El manga en los noventa	229
Capítulo 12. El cómic de autor	
durante los noventa	235
El cómic alternativo estadounidense	
en el umbral del nuevo siglo	235
La <i>Nouvelle BD</i>	242
Capítulo 13. El cómic hoy.	
La llegada de la novela gráfica	251
La última década	
de <i>mainstream</i> estadounidense	251
Una nueva forma de hacer y publicar cómics ...	255
La novela gráfica estadounidense	257
La novela gráfica en Francia	261
Un movimiento global	264
El renacer del cómic latinoamericano	267
La novela gráfica en España	270
El manga del nuevo milenio	280
Epílogo	281

100 recomendaciones	283
Bibliografía	293
Webgrafía	299
Índice onomástico	301

Introducción

Cómic, historieta o tebeo: lo llamemos como lo llamemos, es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo. Durante décadas, fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia. El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, *underground*, provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, por animales antropomórficos, por bárbaros, monstruos o robots, por personajes reales o inventados, por personas corrientes o por sus propios autores. Surge de la unión de la palabra y el dibujo para convertirse en algo totalmente diferente, en un campo de pruebas libre donde, en su corta historia, hay mucho que contar.

Actualmente, medios de comunicación, críticos literarios y profesores universitarios comienzan a prestar al cómic una atención que hace unos años habría sido impensable. Personas que dejaron de leer tebeos al hacerse mayores vuelven a acercarse con curiosidad a sus páginas, porque perciben que hay un cómic para ellos esperándolos. La variedad de géneros y temáticas se une al extraordinario momento creativo que atraviesa la historieta, que vive una auténtica edad de oro. Los clásicos conviven en las estanterías con los cómics de las nuevas generaciones de autores, que, conociendo la historia del medio y respetándola profundamente, están llevándolo a nuevos territorios inexplorados.

Pero para entender cómo hemos llegado hasta este punto es imprescindible conocer la historia del cómic. Eso es lo que pretende este libro: ofrecer a todos esos nuevos lectores una panorámica general, y adentrarse en una historia fascinante. La historia del tebeo es además una historia de luchas personales, de sueños y de desilusiones, protagonizada por hombres y mujeres que eligieron emplear su talento en un arte «menor» pero que consiguieron, entre todos, que se lo reconociera como lo que es.

1

Antecedentes y pioneros

CARICATURAS Y GRABADOS

Prácticamente desde que el ser humano tuvo la capacidad de abstracción necesaria para hacerlo, ha contado historias empleando imágenes. Por eso podemos decir que de algún modo la narrativa gráfica ha existido desde siempre, y la historia universal del arte da buena cuenta de ello, desde las pinturas rupestres de Altamira a los cantares de ciego. Sin embargo, el cómic es un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado a la posibilidad de reproducirlo, rasgo que establece la diferencia entre obras como las cantigas de Santa María –frecuentemente mencionadas como antecedente del cómic– y la historieta: frente a la obra de arte única e irreproducible, el cómic es un objeto industrial, es decir, que se reproduce masivamente mediante medios mecánicos.



Una de las viñetas más conocidas de *Hogan's Alley*, de Richard Felton Outcault.

Humorist. Pulitzer llevó el caso a los tribunales, que tomaron una decisión sorprendente: se decidió que Pulitzer podía seguir utilizando el título de *Hogan's Alley*, con otros dibujantes, mientras que Outcault podía seguir dibujando a sus personajes en su nueva editorial, pero sin usar el nombre. Todo este *affaire* nos

2

Hacia el cómic moderno

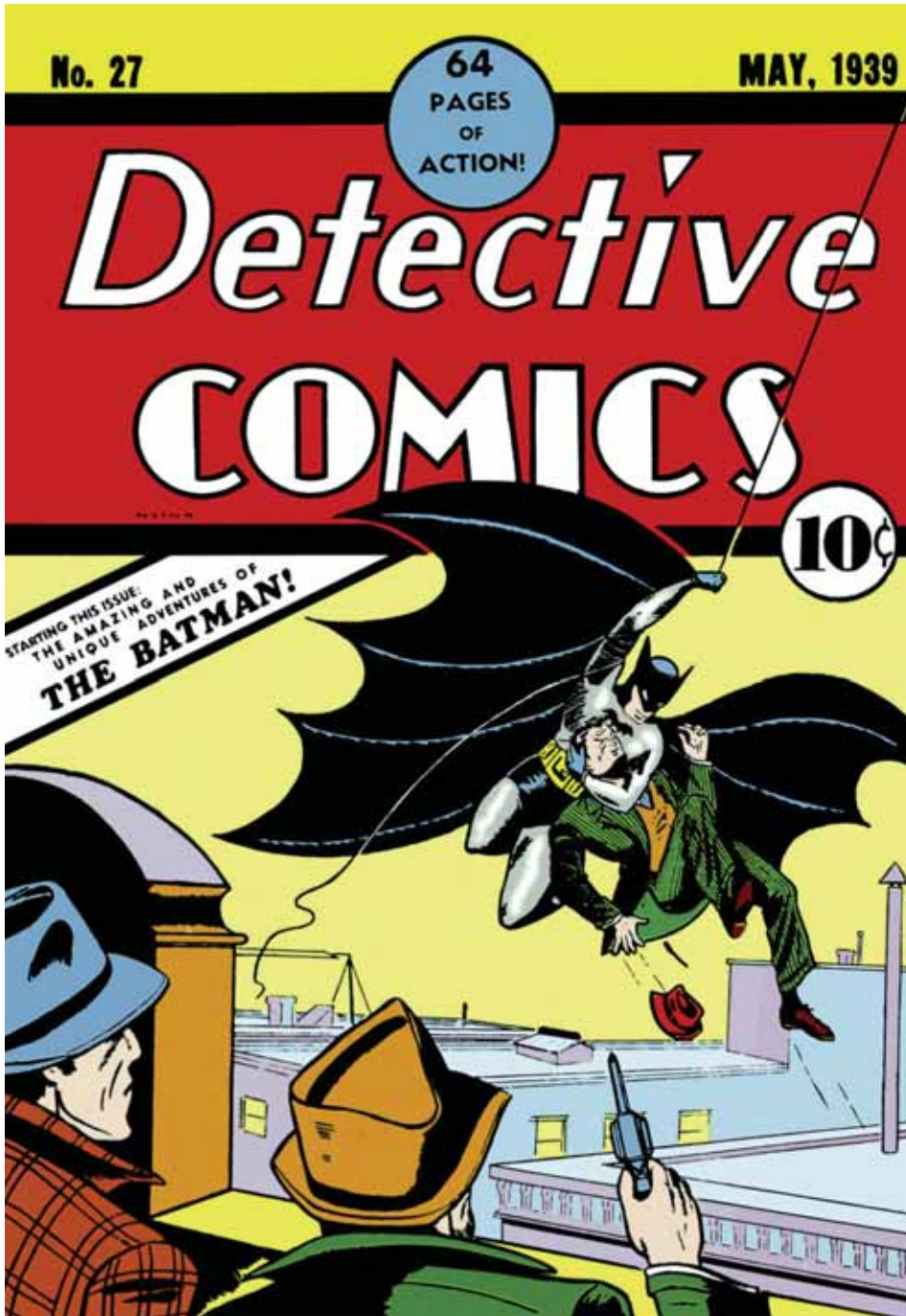
EL MANGA JAPONÉS

Mientras el cómic nacía y crecía en Estados Unidos, ¿qué pasaba en Japón? A nadie se le escapa que hoy supone el mayor mercado del cómic mundial. El nombre que allí recibe la historieta, manga, significa «dibujo involuntario» o «dibujo grotesco» y fue acuñado por el pintor Katsushika Hokusai en 1814 cuando editó su *Hokusai Manga*, una colección de dibujos satíricos. Pero el manga, en realidad, tiene dos orígenes. Uno interno: la cultura japonesa tiene una tradición pictórica y visual de profundas raíces. Ya en el siglo XI existían los *chôjûgiga*, imágenes humorísticas con animales que, vistas hoy, nos resultan sorprendentemente modernas.

Desde entonces hasta Hokusai, los ejemplos son innumerables, pero será este pintor quien se convierta, de manera oficiosa, en el primer *protomangaka*: sus



Portada de la edición española de *Shin Takarajima* de Osamu Tezuka (Glénat, 2008). ©Tezuka Productions



Cubierta de *Detective Comics* número 27, que contenía la primera aparición de Batman. ©DC Comics

Obligados por la enorme carestía del papel hemos de fijar el precio trastrario de TBO en 70 cts.

TBO


70

ENTIMOS

AÑO XXIII BARCELONA
REDACCIÓN Y ADMÓN.: PARIS, 901, 188
Es propiedad - Copyright by - TBO - 1928
NÚM. 1097

COMPETENCIA ENTRE BANDIDOS























Dos Veremosá seña que el camino que había de seguir para transportar su maletín lleno de valiosas silbas, estaba plagado de bandoleros capaces de arrebatarle cien vidas a cambio de apoderarse de su rico botín. Por eso, desde el día de una

ción, examinando con sus sentidos los alrededores, busca el que le ofrezca alguna seguridad. Una vez decidido, emprende el camino, pero a penas comienza a caminar, se ve sorprendido por un ban

dido que, luego de robarle el maletín, le ata las manos fuertemente. Otro bandido que estaba en acecho, esperando igualmente alguna cambaceña a quien observar, se acerca para disputar a su compañero

la importante presa, y ambos se enfrascan en una disputa que pronto se convierte en duelo relámpago. Don Veremosá, bastante furioso en esta pelea, tiene entonces una idea, y propone a los rivales

que quede vencedor y por tanto propietario de la maletín, el que gane tirando de la cuerda, cuya victoria es más fácil que la de una lucha a puñetazo limpio. Así se acuerdan los bandidos, pensando

para poner en práctica su astucioso plan de fuga, y a penas vio a los bandidos enfrascados en su pelea fue rápidamente a cortar la cuerda por la mitad, de manera

que ambos han

V como la única salida estaban los tres era

Una cubierta del TBO original, de 1928.

3

La edad de oro del cómic de prensa estadounidense y el esplendor del *comic-book*

LAS GRANDES SERIES DE AVENTURAS EN LA PRENSA

Volvemos a Estados Unidos para acercarnos a los cómics de prensa de aventuras con dibujo realista que comenzaron a proliferar a partir de los años cuarenta.

Prince Valiant (Príncipe Valiente) es una de las obras cumbre de la historieta, y se la debemos al trabajo y talento de Harold R. Foster. Durante los años veinte, Foster se dedicaba al dibujo publicitario y se consideraba a sí mismo un ilustrador. Sentía que dibujar historietas habría sido prostituir su sensibilidad artística. Sin embargo, la crisis del 29 no le dejó más remedio que dibujar tiras de prensa y, de paso, abrir un nuevo camino en el cómic. Hasta ahora el dibujo había sido siempre caricaturesco, y las temáticas, fantásticas, humorísticas o costumbristas. Pero Foster dibujó la primera tira de



Una de las escenas más famosas de *Príncipe Valiente*, por Hal Foster. ©Kitchen Sink Press

acabar sus bocetos, aunque siguió guionizando hasta 1980, sólo dos años antes de morir, con noventa años. La página sigue publicándose hoy en día en manos de otros autores.

El otro gran dibujante realista de tiras de prensa fue Alex Raymond. Comenzó a trabajar con la King Features Syndicate en un momento, 1934, en el que el emporio editorial buscaba competir con las tiras de cómic existentes en el mercado. El dibujante se encargó de tres series: *Secret Agent X-9* (*Agente secreto X-9*), que le daba la réplica a *Dick Tracy*, la exitosa tira de Chester Gould, *Jim of the Jungle* (*Jim de la jungla*), émulo de *Tarzan*, y la más famosa de las tres: *Flash Gordon*.



Una página de 1938 de *Dick Tracy* tal y como se publicaba en los periódicos de la época. ©TMS News and Features



Una de las primeras entregas de *Peanuts*.
©United Features Syndicate

excepcionalmente genuina. La última tira, en la que se despedía de sus lectores y anunciaba su retiro, se publicaría, por avatares del destino, justo el día después de su muerte, en febrero de 2000.

4

La consolidación del cómic europeo y latinoamericano

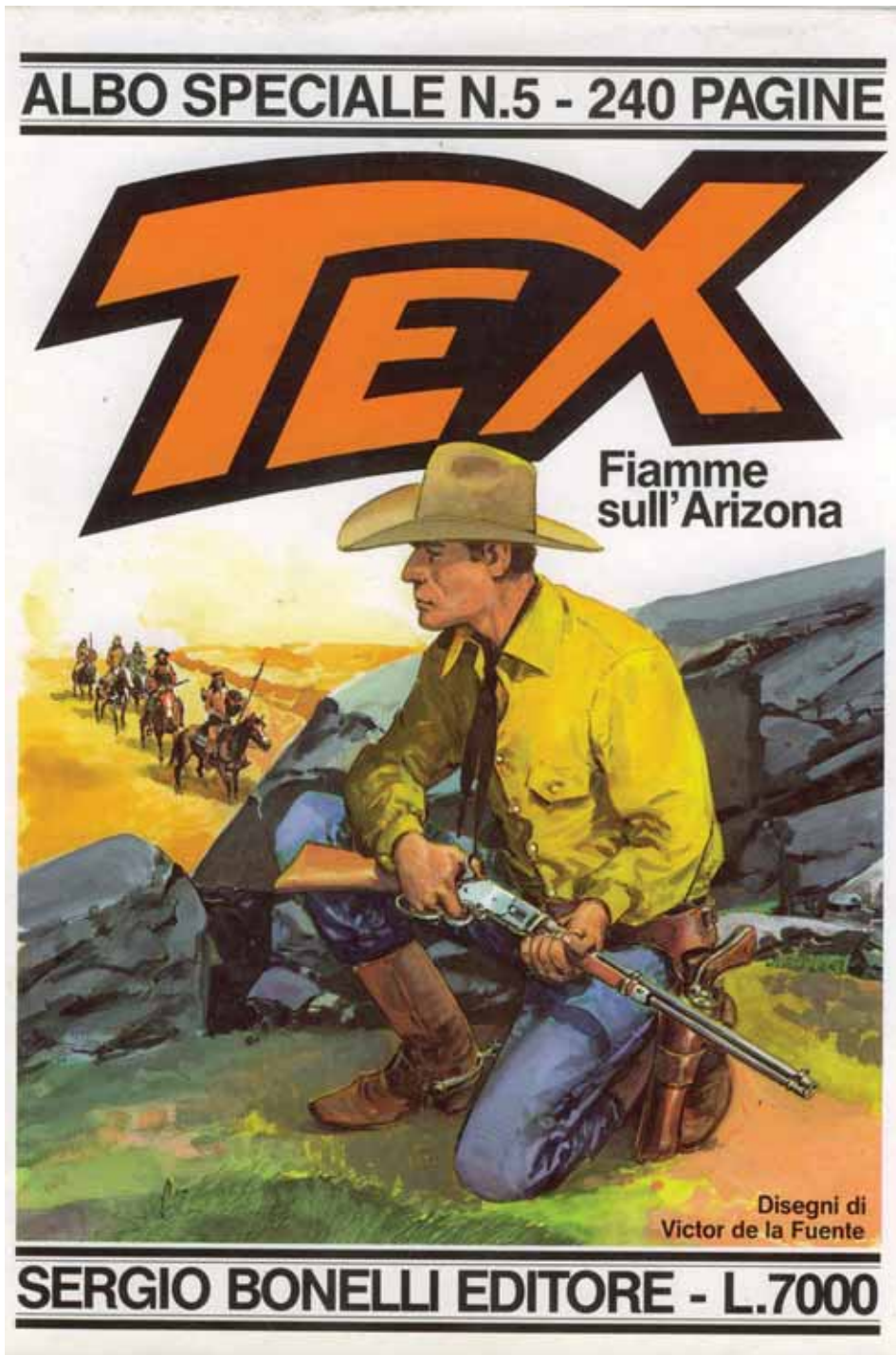
LAS REVISTAS INFANTILES FRANCO-BELGAS

Mientras las series de aventuras y otros géneros en la prensa y los *comic-books* se desarrollaban en Estados Unidos, el cómic europeo seguía su propio camino. Tras la irrupción de *Tintin* y la consolidación de las revistas infantiles y juveniles, el modelo de historieta franco-belga se definió por lo que se conoce como la Escuela de Marcinelle, desarrollada en torno a *Le Journal de Spirou*, editada por Dupuis. A partir de su primer número en 1939, albergó algunas de las series más importantes de la historia del cómic francófono, casi siempre con el humor para todos los públicos como nexo y un estilo basado en la caricatura.

Uno de los autores más relevantes fue André Franquin, dibujante a partir de 1946 de *Spirou et Fantasio*. En realidad, el creador de estos icónicos



Astérix y Obélix, las creaciones más célebres de Goscinny y Uderzo. ©Les Editions Albert René



Portada para un álbum de *Tex* con dibujos del español Víctor de la Fuente. ©Sergio Bonelli Editore



Un cuadernillo de *El capitán Trueno*, con ilustración de Ambrós.
©Ediciones B y Víctor Mora

su amada Sigrid recorría Europa *desfaciendo* entuertos. Los imaginativos guiones de Mora parecían escapistas, pero en las frecuentes luchas de Trueno contra caudillos y tiranos sublimaba su posición antifranquista de formas indetectables para la censura. *El capitán Trueno* fue uno de los mayores éxitos comerciales de Bruguera, que se dice que llegó a vender 350.000 ejemplares semanales. Se convirtió en el personaje no humorístico más conocido del tebeo español, lo que motivó que aparecieran nuevas revistas con sus aventuras y que Bruguera decidiera buscar más colaboradores para hacer frente a la demanda. *El capitán Trueno* ha llegado hasta nuestros días, e incluso recientemente ha sido protagonista de una película dirigida por Antonio Hernández, *El capitán Trueno y el Santo Grial* (2011). Mora ideó muchos



Cubierta de la revista *Paquito* con la familia Burrón.
©Gabriel Vargas

5

Hacia la madurez del medio

TOKIGA-SŌ Y *GEKIGA*, DOS MANERAS DE ENTENDER EL MANGA

La década de los cincuenta en Japón va a suponer la consolidación de la industria del manga, cuyo arranque frenó en seco la Segunda Guerra Mundial. Tras ella tuvo que empezar casi de cero, pero ya tenía sus bases: primero, formatos de publicación, y segundo, un autor que sirviera de maestro a todos los demás.

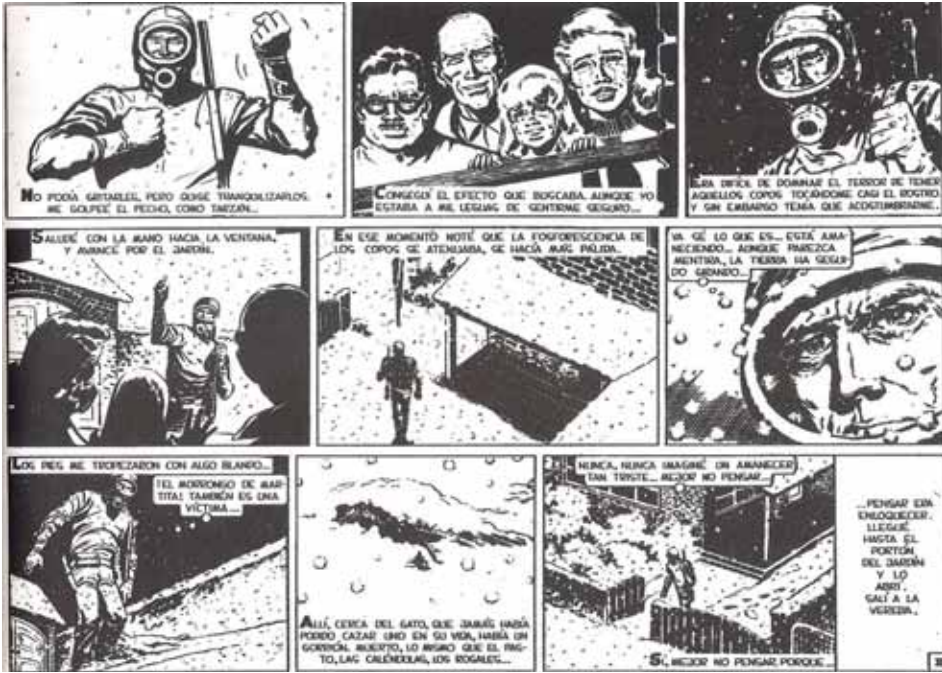
Y ese fue Osamu Tezuka, de quien ya hemos hablado. Su estilo moderno caló inmediatamente entre los jóvenes *mangakas*. La proliferación de revistas de manga –la primera de ellas, *Manga Shōnen*, data de 1947– hace necesario un elevado número de dibujantes, que constituyeron una generación de oro fundamental para entender el cómic japonés hasta nuestros días.

YOSHIHIRO TATSUMI UNA VIDA ERRANTE VOLUMEN UNO



Cubierta del primer volumen de la edición española de *Una vida errante* de Tatsumi (Astiberri, 2009).

©Yoshihiro Tatsumi



Una de las primeras páginas de *El Eternauta* de Oesterheld y Solano López. ©H. G. Oesterheld y Francisco Solano López

más importante: *El Eternauta*. La serie, que cuenta con los dibujos de Francisco Solano López y se completa en dos años, arranca con el propio Oesterheld recibiendo la visita en su estudio de un viajero temporal, Juan Salvo, que le relata la invasión alienígena que el mundo iba a sufrir sólo unos pocos años después, y que empieza con una nevada letal en las calles de Buenos Aires. La serie entronca con la tradición literaria de la ciencia ficción más comprometida y crítica con su tiempo, y la dimensión humana que Oesterheld sabe darle con sus personajes y sus dilemas morales apenas tenía igual en la historieta de los años cincuenta. Quizás por situarse la acción en la propia Argentina, *El Eternauta* tuvo un impacto increíble en su momento, y se convirtió en la serie más importante del cómic argentino.

6

La revolución del cómic estadounidense

EL REGRESO DE LOS SUPERHÉROES: LA ERA MARVEL

Tras la Segunda Guerra Mundial, la Golden Age de los superhéroes no tardó muchos años en extinguirse. Ya vimos que a fines de los cuarenta y en los cincuenta se habían impuesto el terror y el crimen como géneros favoritos de los lectores, y cómo estos habían entrado en crisis debido a la creación de la Comics Code Authority.

En ese nuevo escenario en el que los niveles de violencia y truculencia en los argumentos debían rebajarse al mínimo, los superhéroes volvieron a ser una opción viable para National, la futura DC Comics. Sus principales personajes, Batman, Wonder Woman y Superman, se habían mantenido en el mercado, aunque con unas ventas muy inferiores a las de los buenos tiempos. Ahora sólo era cuestión de crear nuevos personajes

7

La madurez del cómic europeo

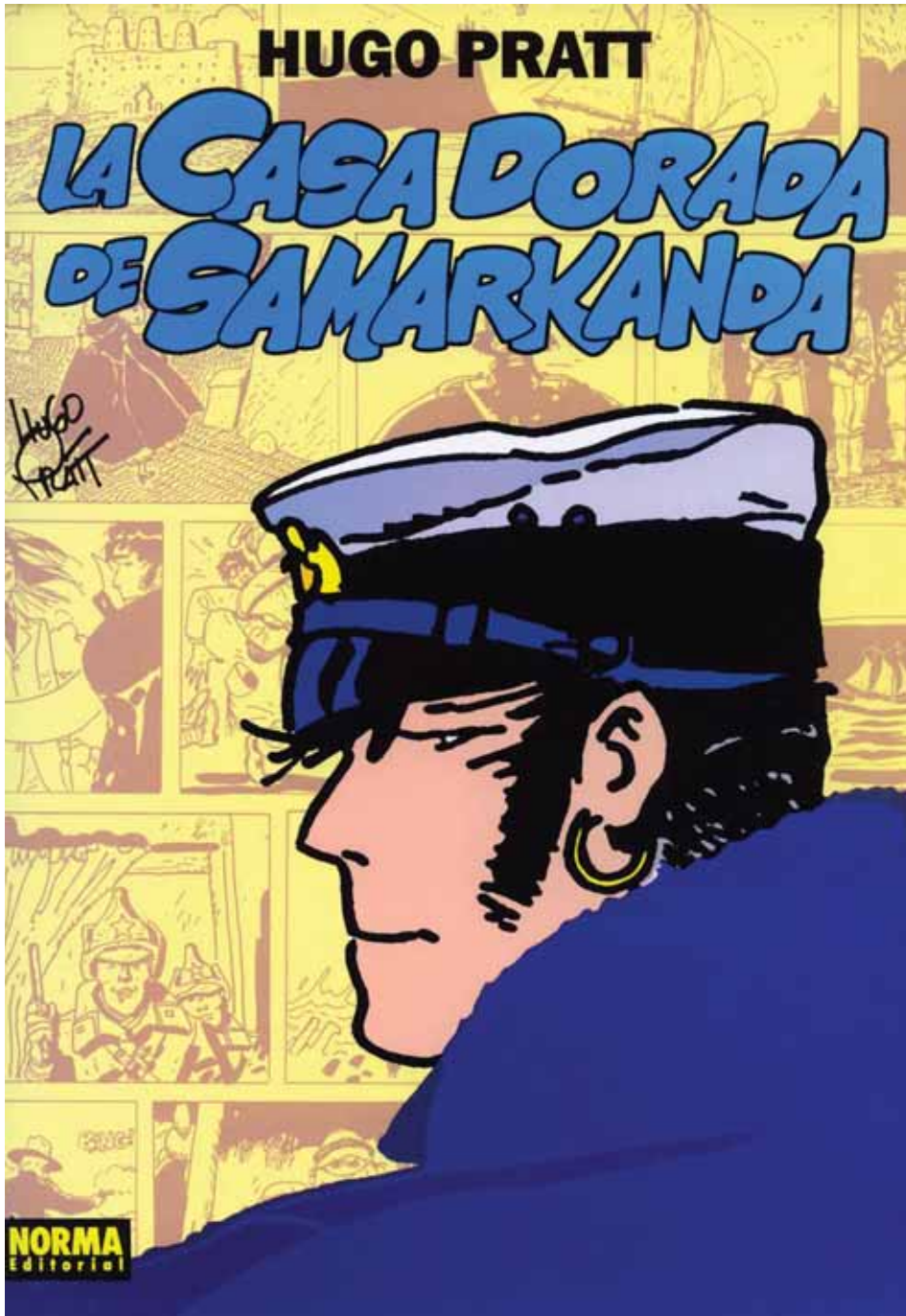
LA PRIMERA BD ADULTA

Aunque *Pilote* había sido la vanguardia durante los años sesenta, en la década siguiente, por pura lógica cultural, se acabó convirtiendo en la publicación canónica del mercado francés. Era el momento de un nuevo paso, y este lo daría el colectivo Les Humanoïdes Associés (Los Humanoides Asociados), constituido en 1974 por gente como Jean-Pierre Dionnet, Bernard Farkas, Philippe Druillet o Jean Giraud. Al año siguiente lanza una revista que se convertirá en mítica: *Metal Hurlant*. Entre sus objetivos están romper con las encorsetadas reglas de la BD clásica destinada a los niños y lanzarse a la experimentación gráfica sin cortapisas editoriales, aunque, lejos de romper con el mercado, se integre en él con total naturalidad. *Metal Hurlant* se llena así de excesos y audacias de todo tipo, y desarrolla dos géneros



Ilustración del mayor Grubert, uno de los personajes más populares de Moebius. ©Jean Giraud y Les Humanoïdes Associés

Nos falta un último apunte. Al año siguiente de la fundación de *Metal Hurlant*, en 1975, apareció otra revista de gran importancia para el mercado franco-belga: *Fluide Glacial*. Su máximo impulsor y figura más visible es Gotlib, un autor humorístico que orientó la revista a este campo y buscó un público adulto, aunque partiendo de los estilos clásicos de *Pilote* y *Tintin*. Por sus páginas han ido pasando varios de los más importantes autores franco-belgas, como Franquin, Moebius, Alexis o, en fechas recientes, Manu Larcenet. Incluso publicó en ella uno de los grandes autores españoles, Carlos Giménez, de quien vamos a hablar dentro de poco.

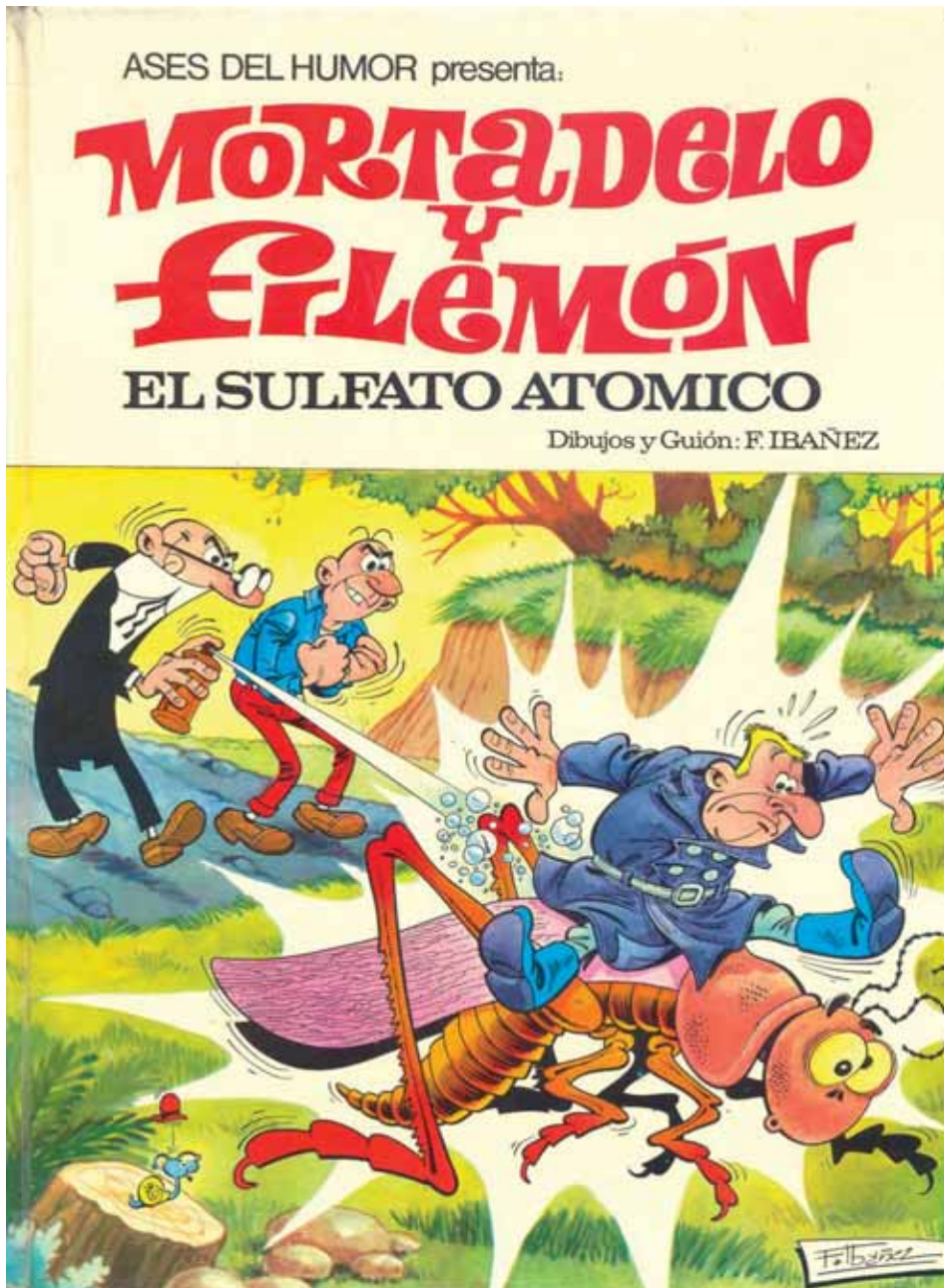


Uno de los álbumes de Corto Maltés en la edición de Norma Editorial. ©Hugo Pratt



Una portada de la revista *Fierro* perteneciente a su primera etapa en los años ochenta. ©La Urraca

Todos estos autores, salvo excepciones, practican una historieta que, temáticas al margen, es menos experimental que la de sus predecesores, especialmente si recordamos a Alberto Breccia. Pero algo va a suceder en los ochenta que animará el panorama autoral de Argentina.



Portada de una edición en álbum de *El sulfato atómico*
de Francisco Ibáñez (Ediciones B, 1969).

©Ediciones B y Francisco Ibáñez

8

La renovación de los grandes mercados

LA DIVERSIFICACIÓN DEL MANGA

Toca volver de nuevo al cómic japonés. Durante los años setenta, la pujante industria del manga no parará de crecer, y se consolidará como uno de los entretenimientos preferidos de los japoneses. Y no sólo eso, sino que demostrará su versatilidad y amplitud de géneros, lo que permitía que los cómics fueran consumidos por todo tipo de personas.

Precisamente lo que sucede en este período es que el manga adulto se asienta en el mercado, partiendo de la influencia del *gekiga* de los cincuenta. Como vimos, en 1964 nace *Garō*, una revista que si hubiese aparecido en ese mismo momento en Estados Unidos, no dudaríamos en clasificar como *underground*, dirigida, por supuesto, a lectores adultos. Incluso el maestro Osamu Tezuka, máximo exponente del manga infantil,



El mejor amigo de Spider-Man sufrió los efectos de las drogas.
Viñeta de Gil Kane y Stan Lee. ©Marvel Comics

historias, y que los amaban como aficionados. En un principio casi todos siguieron el estilo imperante, pero poco a poco comenzaron a hacer valer su juventud y su talento, y modernizaron a los principales iconos de Marvel y DC. Sabían lo que quería el público porque eran parte de él, y, sin ellos, no estamos muy seguros de que hoy siguieran vigentes estos personajes.

Conscientes de que la edad media del público era mayor que en los sesenta, los nuevos guionistas escribían tramas más maduras –para los estándares del género– y se atrevieron a tratar temas controvertidos, como la muerte, la enfermedad, el racismo, la corrupción política, la guerra de Vietnam... y las drogas, aunque paradójicamente su primera aparición se le debe a Stan Lee y Gil Kane, en tres números de la serie *The Amazing Spider-Man*, donde Harry Osborn, el mejor amigo de Peter Parker, caía en las garras del LSD. La Comics Code Authority se negó a aprobar esos tebeos, pese a lo que Lee decidió que se distribuyeran. La buena acogida que tuvieron motivó que el órgano censor suavizara sus cánones y permitiera en adelante la aparición de drogas en los cómics, siempre que fuera con afán educativo.

9

El cómic independiente estadounidense

LOS PRIMEROS AUTORES ALTERNATIVOS

Tras la debacle del *underground*, podría cometerse el error de pensar que el cómic estadounidense se vio reducido, de nuevo, a su vertiente más comercial. Pero, en realidad, el *underground* había plantado una semilla que no tardó en germinar. A partir de finales de los setenta, siguiendo su ejemplo, comenzaron a surgir multitud de autores que vieron en la autoedición una vía válida para dibujar cómics al margen de las exigencias o la censura de la industria. Amparados y protegidos por nuevas editoriales, como la Fantagraphics de Kim Thompson y Gary Groth —conocidos por ser también los editores de *The Comic Journal*, una de las mejores revistas estadounidenses sobre cómics—, o First Comics, estos autores van a configurar lo que se ha llamado cómic independiente o alternativo. Estos jóvenes adoptaron el formato del



Una página de *Maus* de Art Spiegelman
(Pantheon Books, 1991). ©Art Spiegelman

10

Los ochenta, década de cambios

SUPERHÉROES EN LOS OCHENTA: LA MADUREZ DEL GÉNERO

Mientras tanto, el cómic comercial estadounidense vivía una época de cambios profundos, tanto a nivel creativo como empresarial. La edad media de los lectores de Marvel y DC, que ya había ido creciendo durante los setenta, sigue aumentando, mientras que las ventas descienden. Los cómics, poco a poco, van dejando de ser un entretenimiento barato y casi universal entre los niños estadounidenses, al perder la batalla contra el cine, la televisión y los recién nacidos videojuegos. El mercado se va empequeñeciendo y se agarra, cada vez más, a un grupo de aficionados activos, coleccionistas acérrimos que compran un gran número de series al mes.

Esto tuvo como consecuencia que la industria se vio obligada a modificar su sistema de distribución para



Una de las imágenes más icónicas de las *Crisis en las tierras infinitas* de Wolfman y Pérez. ©DC Comics

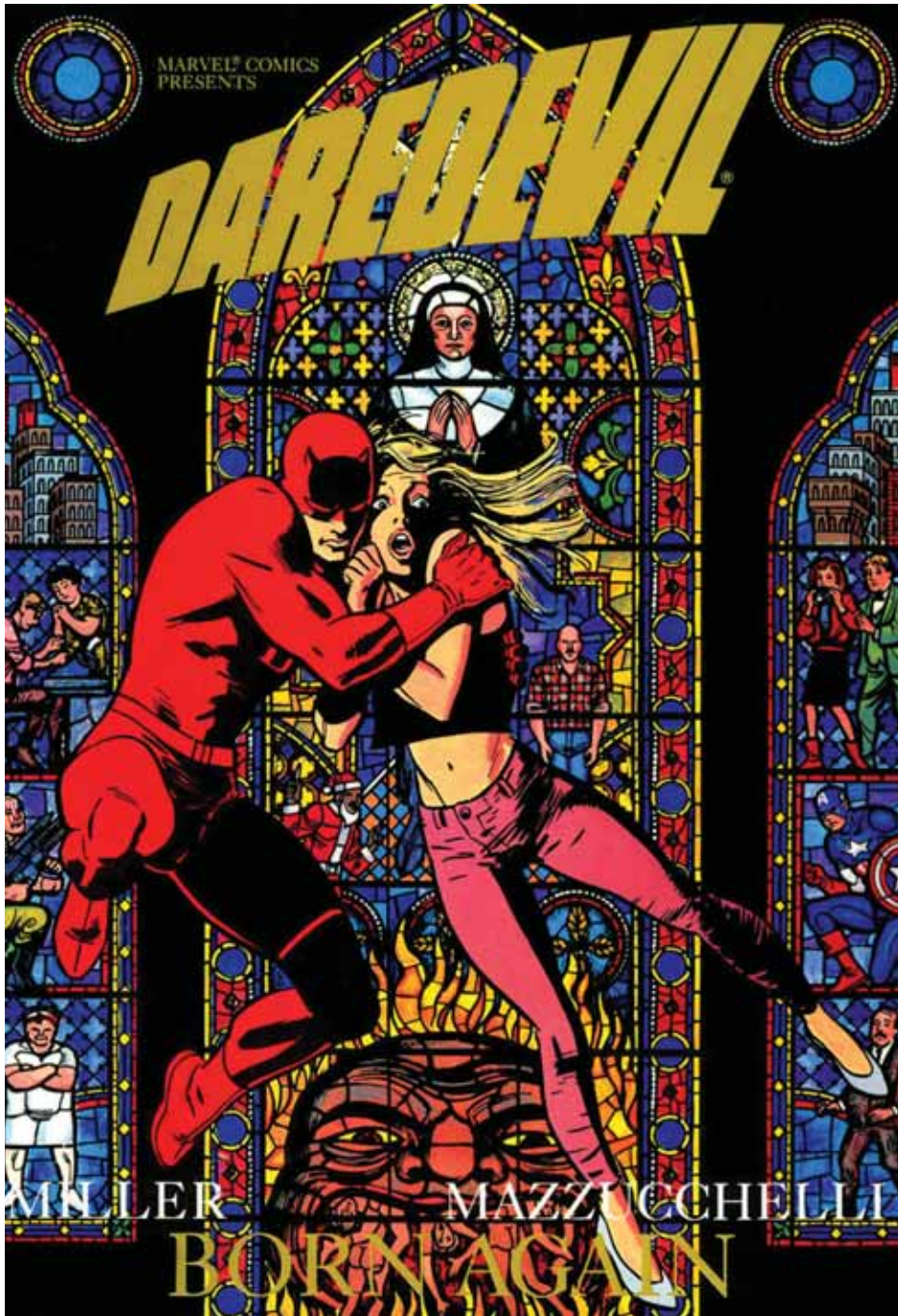
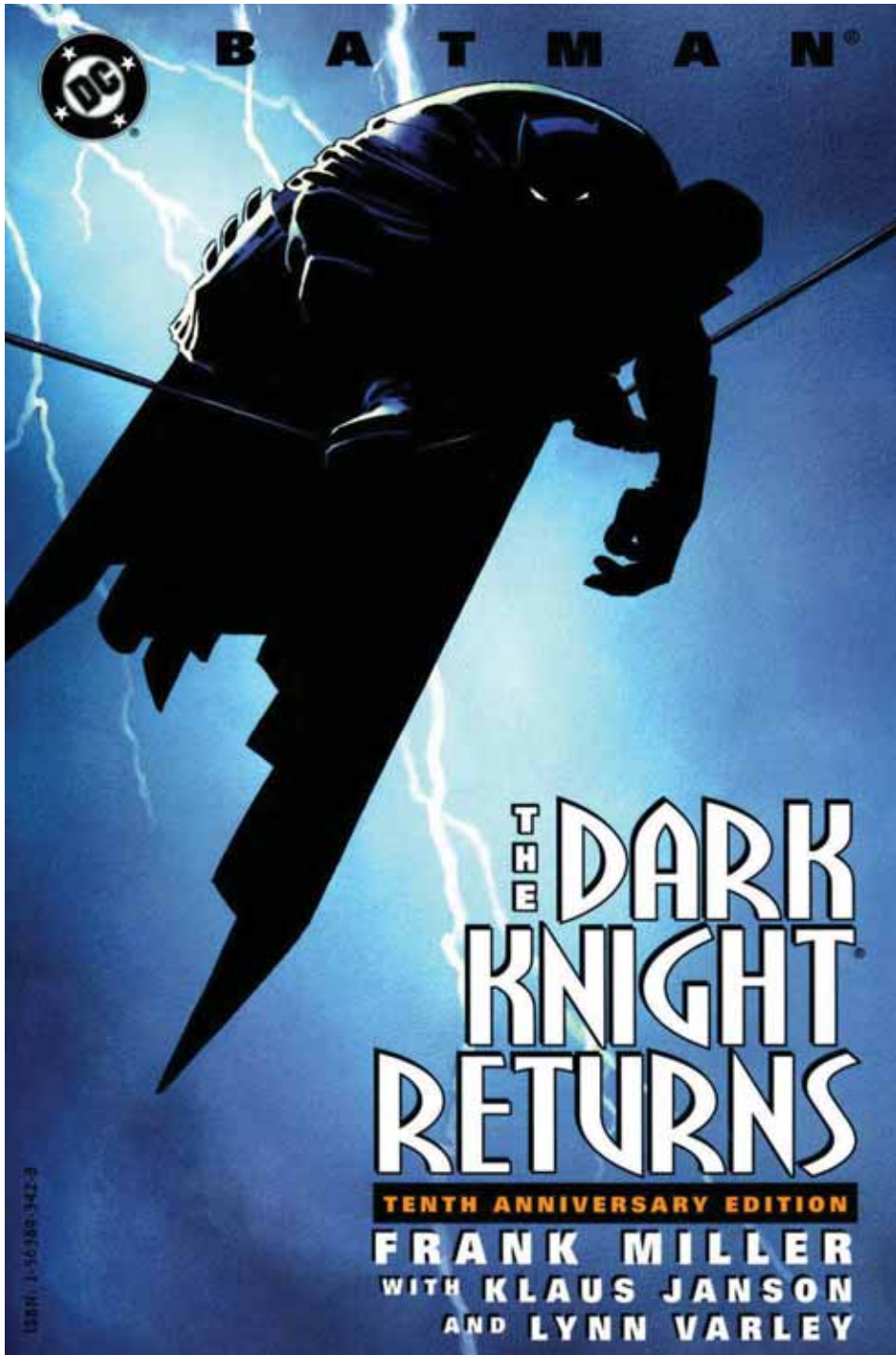


Ilustración para el recopilatorio de *Daredevil: Born Again*, obra de David Mazzucchelli. ©Marvel Comics



Frank Miller reinventó a Batman en *The Dark Knight Returns*.
©DC Comics



Así empezaba *Watchmen*, obra de Alan Moore y Dave Gibbons.
©DC Comics

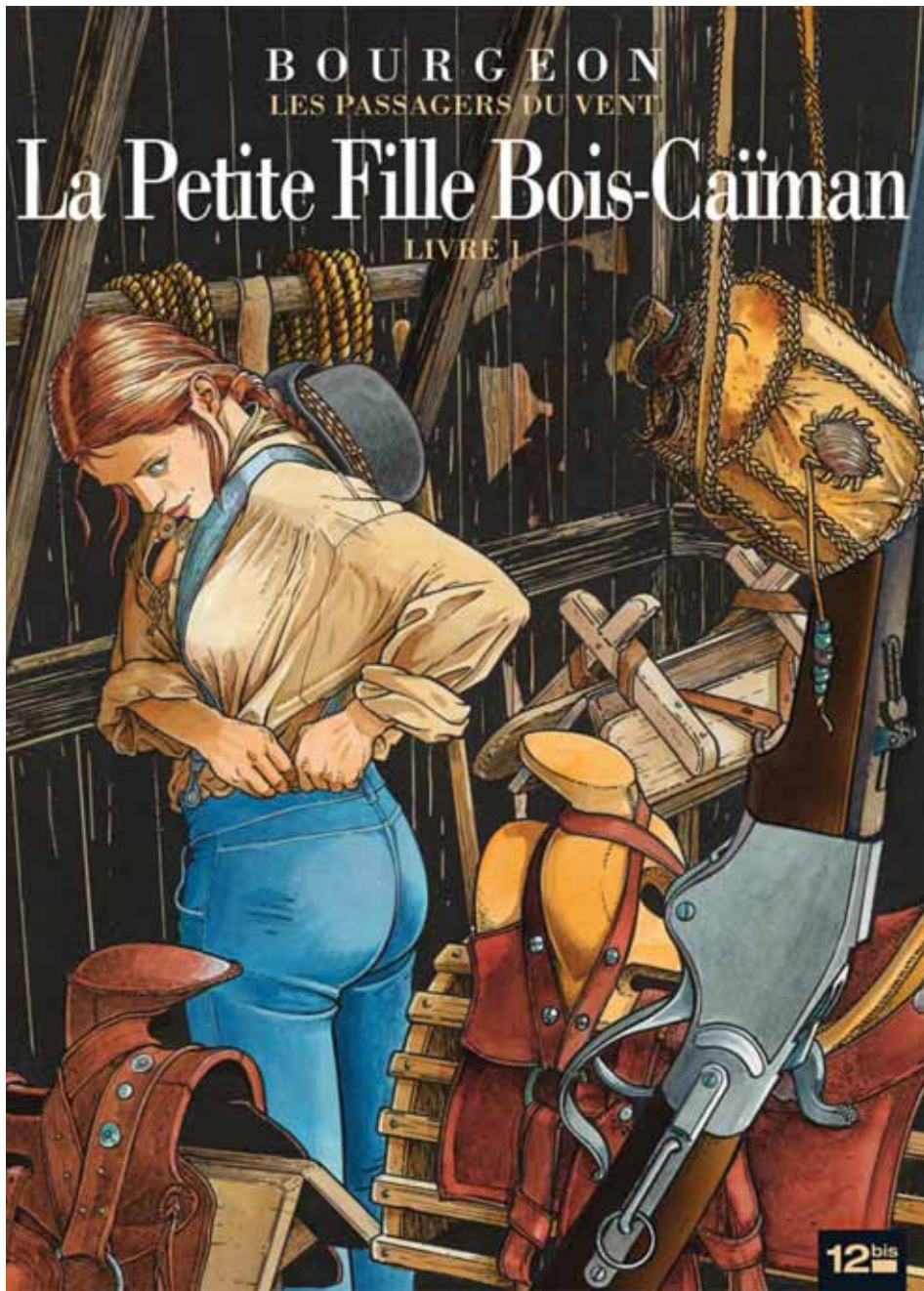


Algunos de los populares personajes creados por Yoichi Takahashi para *Captain Tsubasa* (en español, *Oliver y Benji* o *Campeones*). ©Yoichi Takahashi

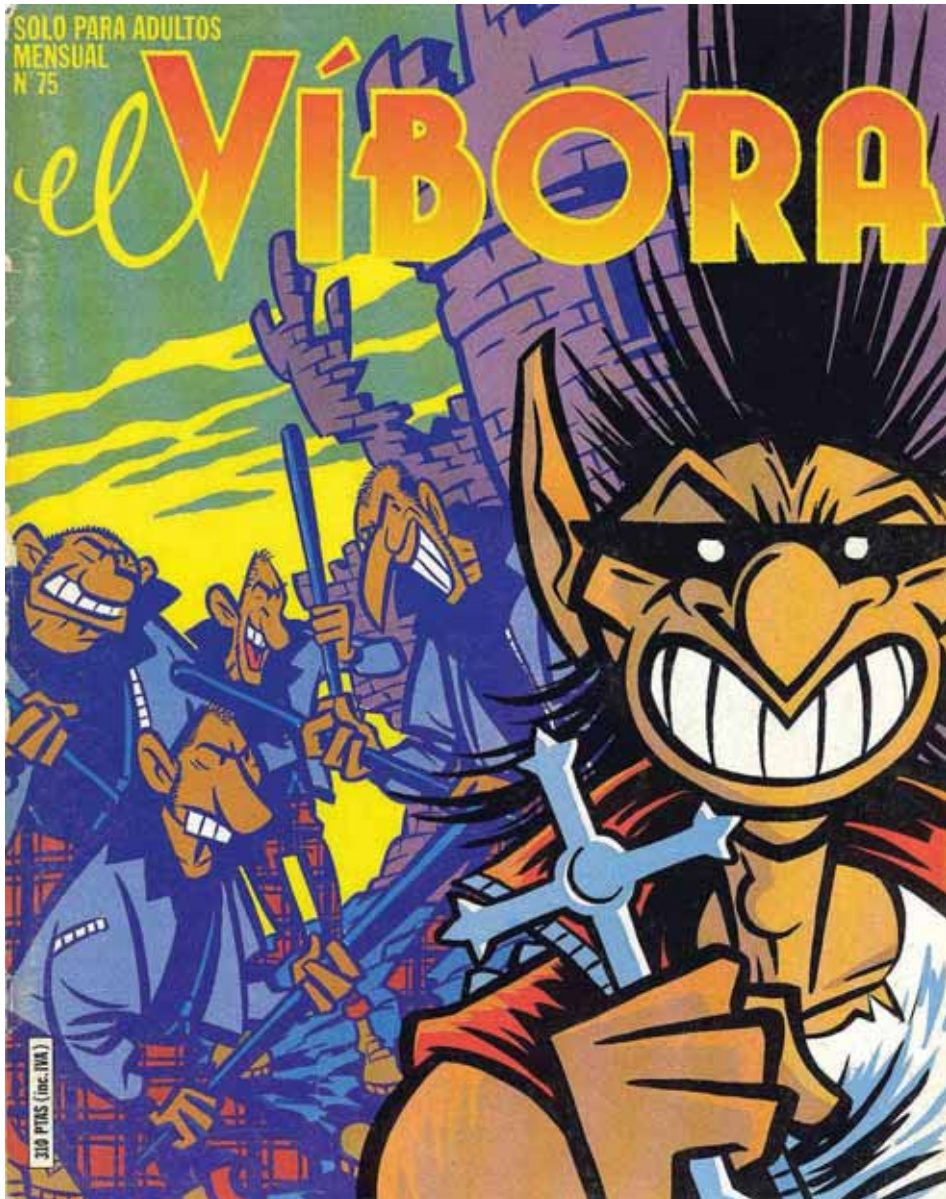


Goku, el protagonista de *Dragon Ball*, por Akira Toriyama.
©Akira Toriyama y Shueisha Inc.

algunos de los mangas enfocados a adultos jóvenes más importantes. Por ejemplo, *Sazan Aizu (3x3 ojos)* de Yuzo Takada, una serie de corte fantástico, o la ciberpunk *Kokako Kidotai (Ghost in the shell)* de Masamune Shirow. Pero el referente de esta revista es sin duda la monumental *Akira* (1982-1990) de Katsuhiro Otomo.



Portada de una de las secuelas de *Los pasajeros del viento* de Bourgeon (Glénat, 2009). ©François Bourgeon y Glénat



Portada del número 75 de *El Víbora*, con ilustración de Max.
©Francesc Capdevila

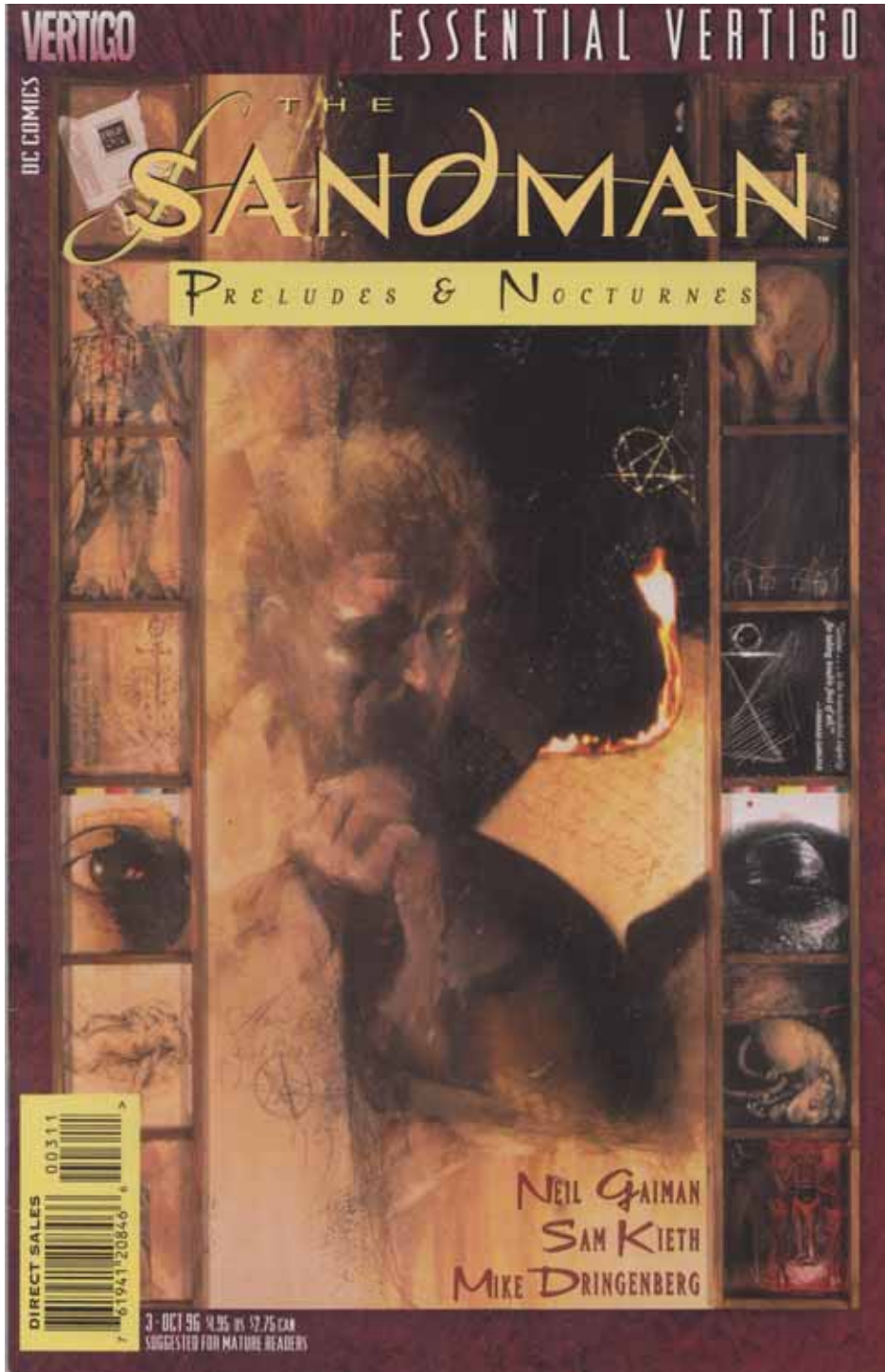
como arte y huye del mero escapismo para transmitir con su trabajo algo que va más allá del puro entretenimiento. Sus primeras series para *El Víbora* responden a esto, y se convirtieron muy pronto en iconos del cómic español. Hablamos de *Gustavo* y *Peter Pank*, un activista

11

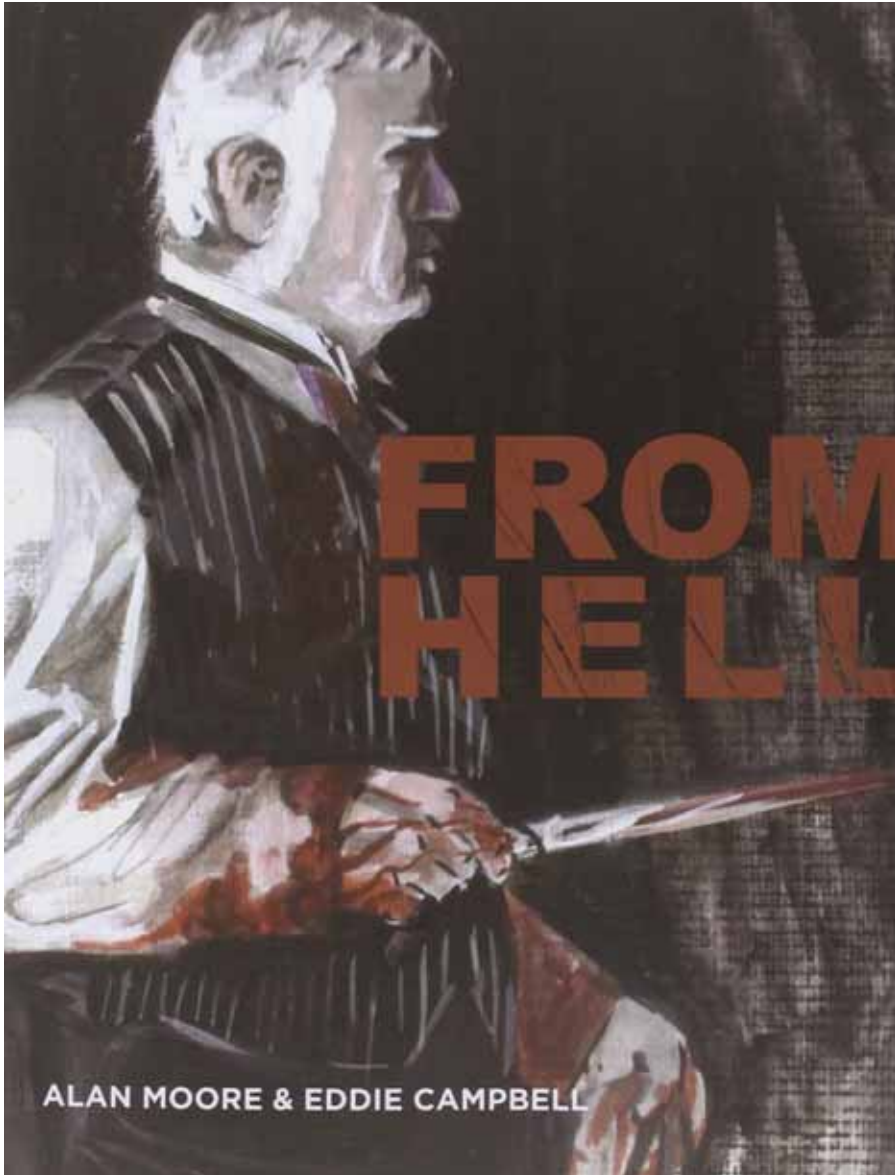
Las transformaciones en el cómico comercial al filo del siglo XXI

EL *COMIC-BOOK* DE AUTOR: HAY VIDA MÁS ALLÁ DE MARVEL Y DC

Volvamos ahora al *mainstream* estadounidense. El impacto de Frank Miller y Alan Moore en el mercado del *comic-book* fue enorme, hasta el punto de que no es exagerado decir que lo cambiaron de forma decisiva. Tras sus trabajos, decenas de autores se lanzaron a replicar los aspectos más imitables y superficiales de los mismos: la violencia y el tono oscuro y pesimista de sus relatos. Lo hacen con suerte dispar, como es lógico: no todos entienden la verdadera naturaleza de obras como *The Dark Knight Returns* o *Watchmen*, o tienen la calidad necesaria para seguir su senda. Además, el asentamiento del mercado de venta directa y el éxito de los formatos de lujo llevó a ambas editoriales a lanzar toda una batería



Cubierta de uno de los números de *The Sandman*, obra de Dave McKean. ©DC Comics



Cubierta del recopilatorio de *From Hell* de Alan Moore y Eddie Campbell. ©Alan Moore y Eddie Campbell

No es de extrañar que la calidad de los cómics de superhéroes fuera baja, comparada con la de comienzos de los ochenta. Se publicaban muchas series, con el objeto de intentar asfixiar a esa competencia en forma de pequeños sellos que amenazaban, aunque fuera



Una página de *La sonrisa del vampiro* de Suehiro Maruo.
©Suehiro Maruo

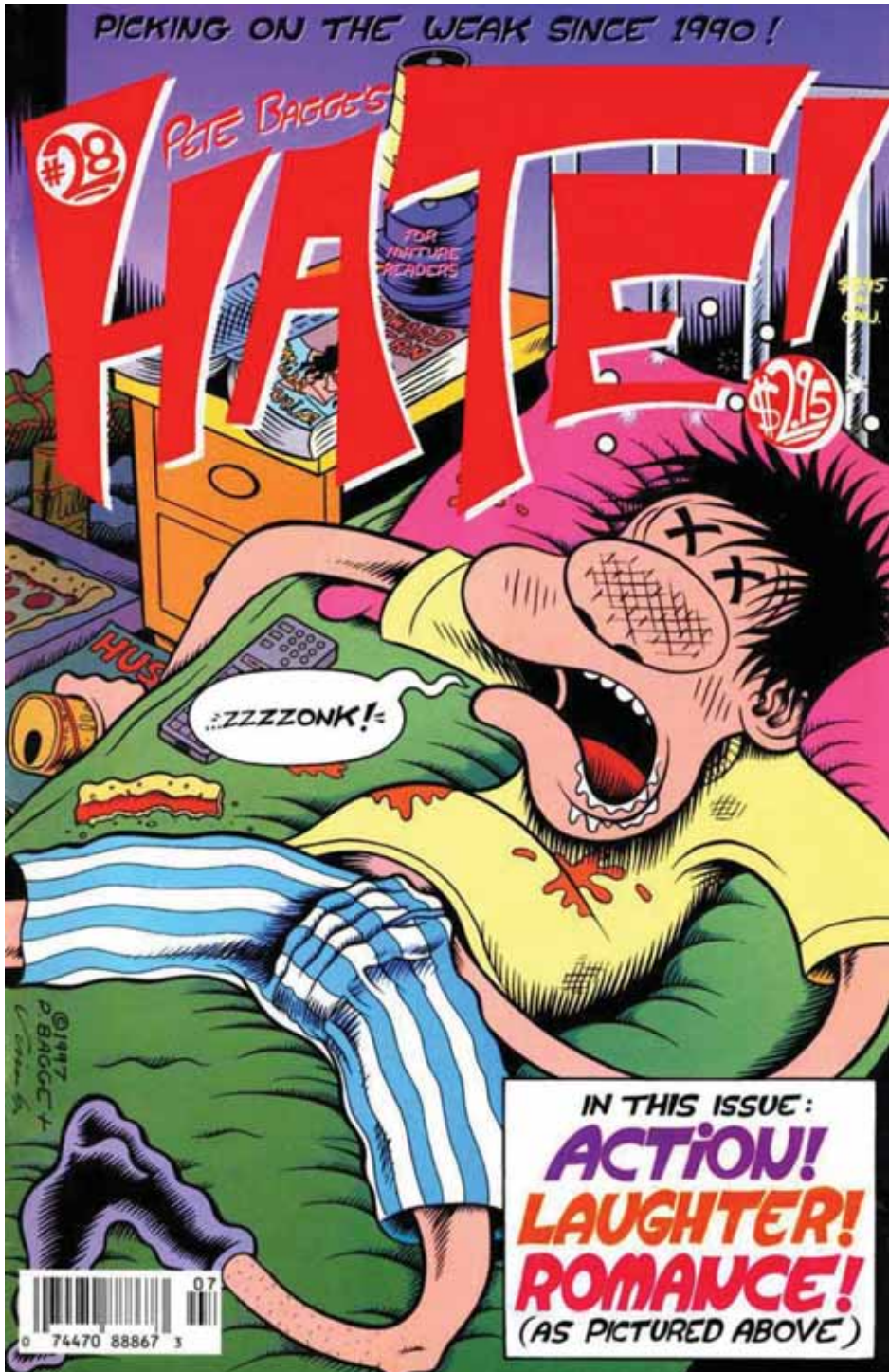
12

El cómic de autor durante los noventa

EL CÓMIC ALTERNATIVO ESTADOUNIDENSE EN EL UMBRAL DEL NUEVO SIGLO

Mientras tanto, ¿qué sucedía en los márgenes de ese *mainstream*? Siguiendo el ejemplo de los hermanos Hernandez o Dave Sim, cada vez más creadores se lanzaron a la aventura de la autoedición o se refugiaron en sellos pequeños que les garantizaban retener los derechos de sus obras. Como en los inicios del cómic alternativo, los habrá que sigan las reglas de los géneros clásicos más o menos fielmente, como los autores *fugados* de las grandes editoriales de los que ya hemos hablado, pero aquí vamos a ocuparnos de los que se abren camino por otros canales.

Jeff Smith es un buen ejemplo de autor de género que hace la guerra por su cuenta. En 1991 creó su propio sello, Cartoon Books, para editar el primer



Portada del número 28 de *Hate*, la cabecera de Peter Bagge.
©Peter Bagge

GHOST WORLD



Página de *Ghost World*, obra de Daniel Clowes.
©Daniel Clowes

13

El cómic hoy. La llegada de la novela gráfica

LA ÚLTIMA DÉCADA DE *MAINSTREAM* ESTADOUNIDENSE

El nuevo siglo supuso para Marvel y DC mucho más que un simple cambio de fecha. Tras los tormentosos noventa, ambas se disponen a afrontar una nueva época, en la que se asume que el cómic de superhéroes ha dejado de ser un entretenimiento infantil y popular, y que las ventas, por tanto, jamás recuperarán las cifras del pasado. La recesión del mercado al menos se estabiliza, y las adaptaciones cinematográficas de los personajes, que viven una auténtica edad de oro, garantizan la viabilidad de las franquicias. En lo que llevamos de siglo hemos visto en la gran pantalla películas protagonizadas por Batman, Spider-Man, Superman, los Vengadores o los X-Men, entre otros. Son cintas de gran presupuesto, con repartos de actores de prestigio y directores



Spider-Man contempla las ruinas de las Torres Gemelas tras los atentados del 11-S, por J. M. Straczynski y John Romita Jr.
©Marvel Comics

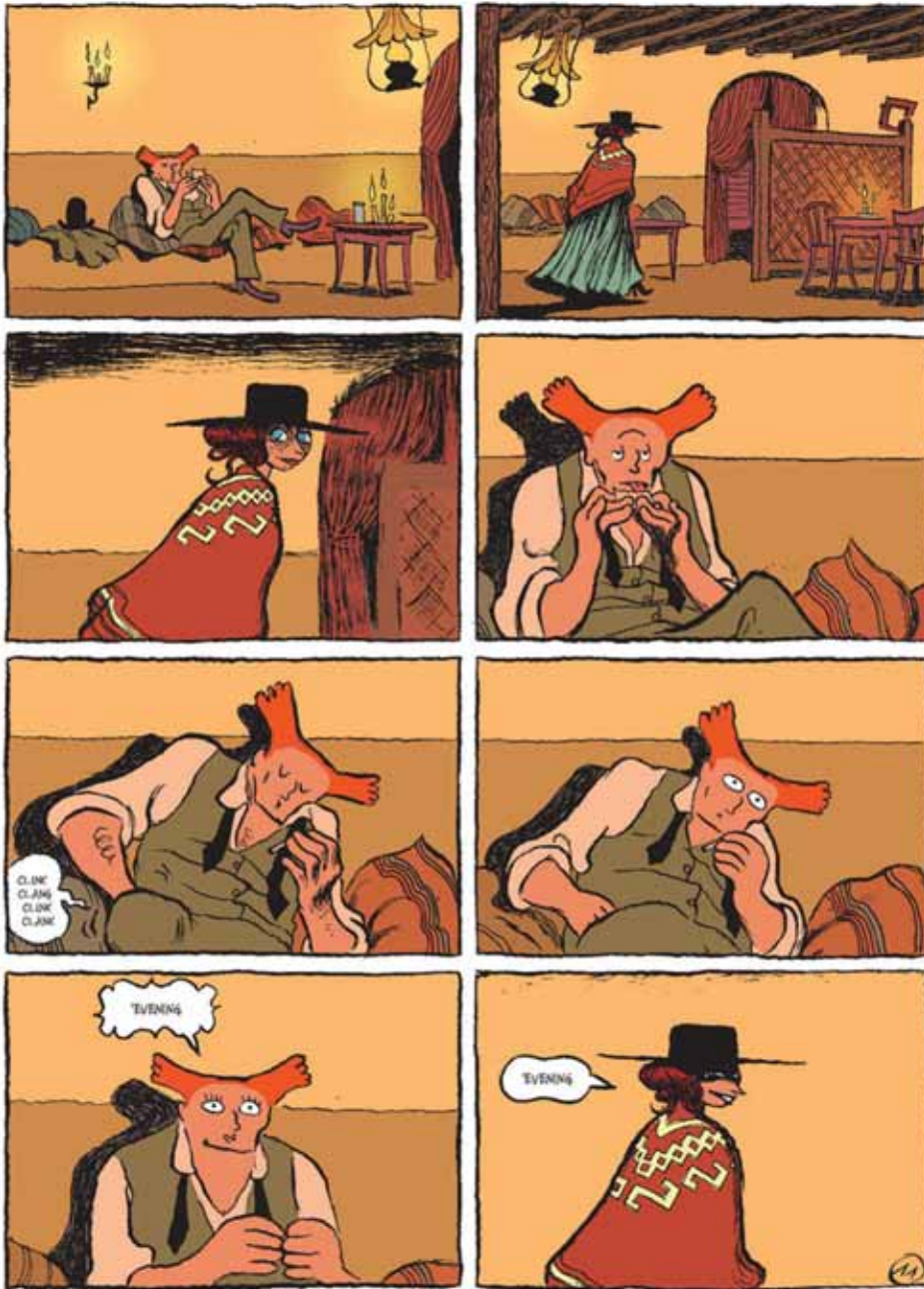
obviamente, el debate de las libertades civiles frente a la seguridad nacional. En el marco de la saga, dos acontecimientos con amplia repercusión en la prensa internacional tendrán lugar: el desenmascaramiento público de Spider-Man –deshecho poco después gracias a un



Detalle de una viñeta de *Notas al pie de Gaza*, obra de Joe Sacco (Random House, 2010). ©Joe Sacco

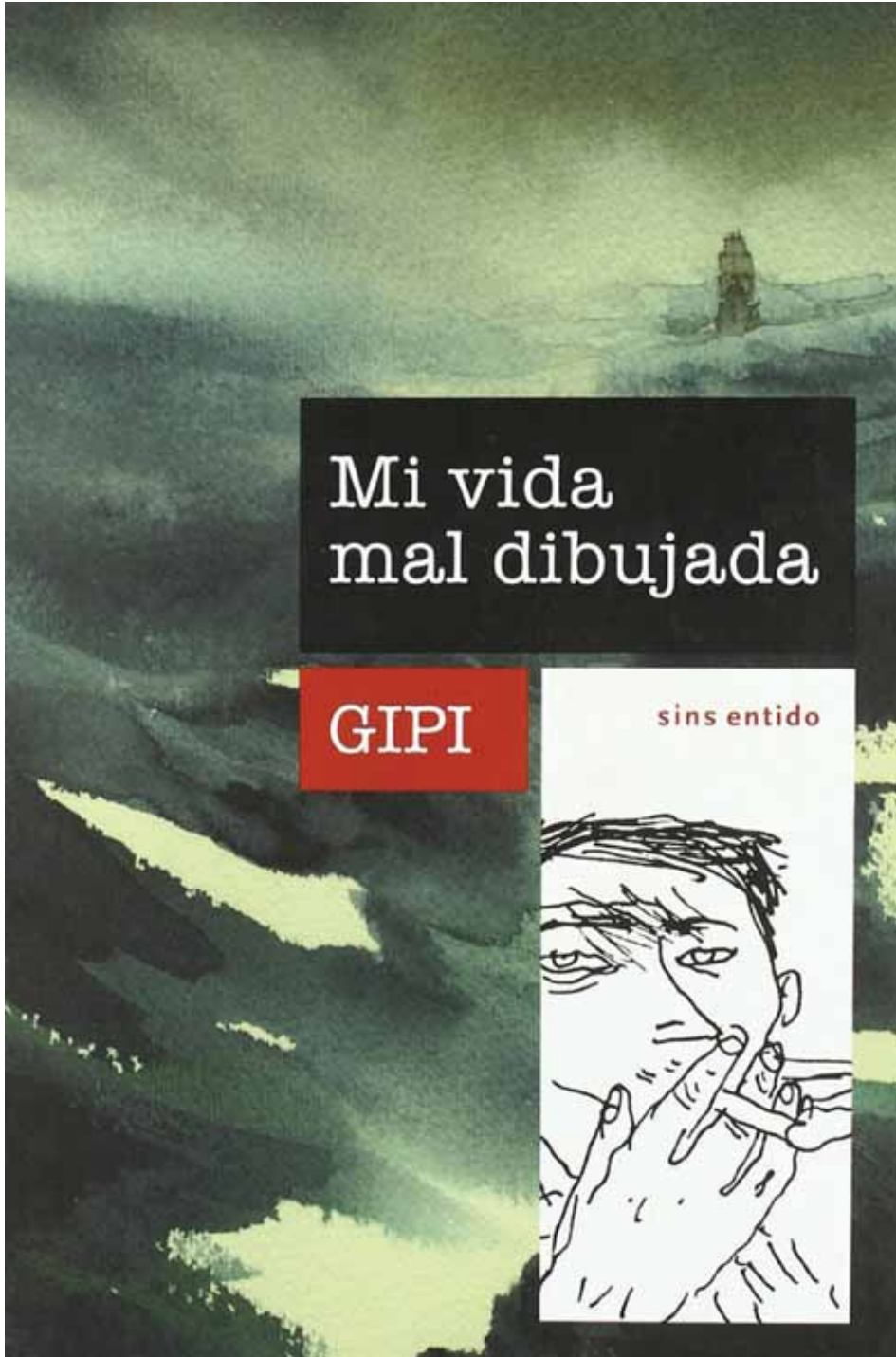
y su gran obra maestra, *Footnotes in Gaza* (*Notas al pie de Gaza*), vuelve a Palestina para narrar la investigación de un crimen de guerra sin resolver. Los trabajos de Sacco le han valido el reconocimiento internacional, y aunque asegura renunciar a la objetividad, el rigor de su investigación y su pericia a la hora de convertirlas en cómics lo convierten en uno de los autores fundamentales de la actualidad.

Por supuesto, la definitiva implantación de la novela gráfica adulta en el mercado no ha anulado otras corrientes del mismo. Los superhéroes de Marvel y DC siguen publicándose. Lo hacen ya sin las trabas de la Comics Code, con tonos más adultos y realistas, recurriendo como siempre a grandes eventos editoriales y *cross-overs* para atraer la atención del *fandom*, que pese a ello es cada vez más reducido, y han encontrado la vía perfecta para llegar al gran público a través de otro



32

Una página de *Gus*, el atípico *western* de Christophe Blain (Dargaud, 2008). ©Christophe Blain y Dargaud



Cubierta de la edición española de *Mi vida mal dibujada* de Gipi (Sins Entido, 2008). ©Gipi y Coconino Press



Portada de *Arrugas* de Paco Roca (Astiberri, 2007).
©Paco Roca y Guy Delcourt Productions



Ilustración para la cubierta de uno de los libros de Shintaro Kago, *Fraction* (EDT, 2013). ©Shintaro Kago

Epílogo

Y así llegamos al final de esta historia. En poco más de trescientas páginas, con las inevitables omisiones a las que obliga el espacio, hemos visto cómo el cómic ha pasado de ser un medio popular con escasa consideración cultural a ser un arte contemporáneo más. Lejos de los tiempos en los que era un medio de masas, ahora el cómic encuentra una nueva vida en las librerías y está alcanzando a ese gran público lector que lo percibía hasta ahora como algo infantil. Sin que su vertiente más puramente comercial haya desaparecido, los cambios en el mercado han permitido que en los últimos años los autores que así lo desean puedan dibujar sus obras con libertad creativa, sin ataduras relativas a géneros o formatos. Desde luego, aún queda mucho por hacer y mucho camino por recorrer, pero el excelente momento artístico que vive el cómic en todo el mundo, como medio más global que nunca, inspira un gran optimismo.

100 recomendaciones

La siguiente lista no pretende conformar un canon de los mejores cómics de la historia, ni tampoco reflejar en todos los casos los gustos del autor. Simplemente tiene por objeto ser una guía para que el lector de este libro pueda empezar a leer algunos de los cómics de los que hemos hablado en él. Por ello se ha pretendido que la muestra sea representativa de todas las épocas y nacionalidades, y siempre se ha tenido en cuenta como requisito indispensable que las obras estén publicadas en nuestro país.

1. *Adolf* (Osamu Tezuka). Planeta DeAgostini, 2013.
2. *Agujero negro* (Charles Burns). La Cúpula, 2010.

Bibliografía

- ALTARRIBA, Antonio. *La España del tebeo. La historieta española de 1940 a 2000*. Madrid: Espasa Calpe, 2001.
- BARTUAL, Roberto. «Los orígenes del cómic en la segunda mitad del siglo XIX: de Fliegende Blätter a Little Nemo». En: *CuCo, Cuadernos de cómic*, 2013; n.º 1: 33-62.
- BELL, Blake; VASSALLO Michael J. *The secret history of Marvel Comics*. Seattle: Fantagraphics, 2013.
- BERMÚDEZ, Trajano. «¡Superhéroes!». En: *U, el hijo de Urich*, 1997; n.º 7: 16-39. Barcelona: Camaleón Ediciones.
- , «Guerreros de antaño». En: *U, el hijo de Urich*, 2000; n.º 20: 4-7. Madrid: La Factoría de Ideas.
- COMA, Javier (dir.). *Historia de los comics* (4 vols.). Barcelona: Toutain, 1982.