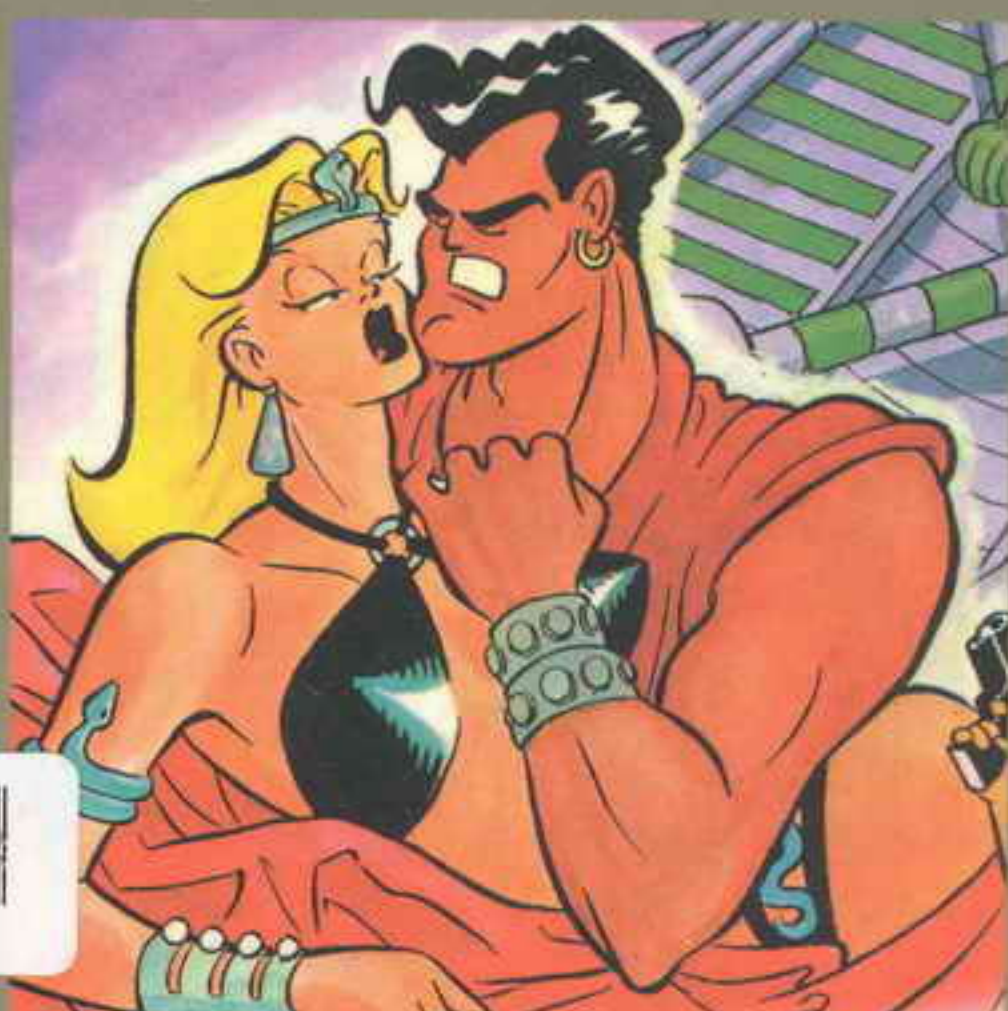
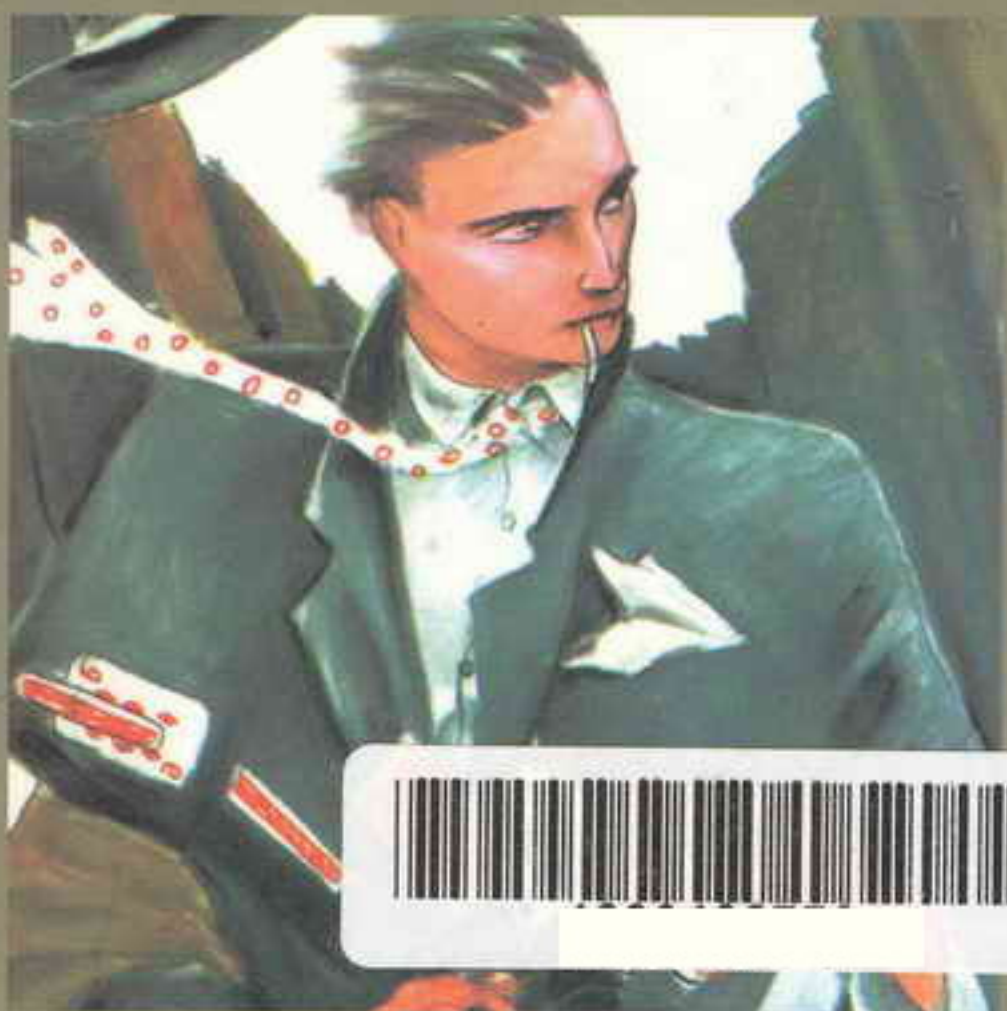
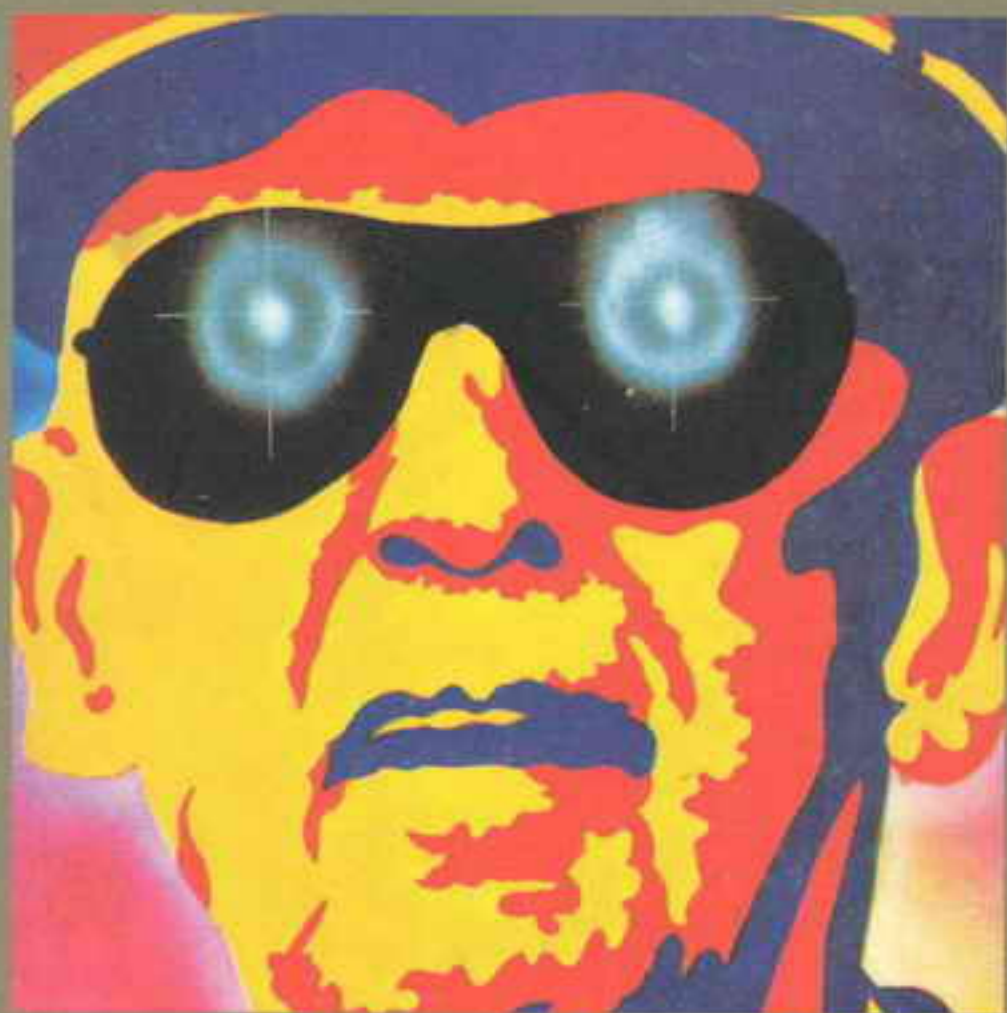


FRANCESCA LLADÓ

# LOS COMICS DE LA TRANSICIÓN

(El boom del cómic adulto 1975-1984)



Glénat



Francesca Lladó

# Los Comics de la Transición

(El *boom* del cómic adulto 1975-1984)

**Glénat**

## *Los Comics de la Transición*

*(El boom del cómic adulto 1975-1984)*

Colección Viñetas nº 3

Director de la colección: Joan Navarro

Asesor: Antonio Martín

© 2001 Francesca Lladó

© 2001 Ediciones Glénat S.L.

c/ Castillejos, 228 1º 2ª - 08013 Barcelona

e-mail: glenat@teleline.es

Editado con la colaboración de la  
Universitat de les Illes Balears (UIB).

Dirección editorial: Joan Navarro

Redactor: Félix Sabaté

Diseño y maquetación: Dani Barbero

Portada: montaje realizado a partir de las cubiertas de  
Montxo Algora (*Star* nº 30), Nazario (*El Víbora* nº 1),

Javier de Juan (*Madriz* nº 23) y Mique Beltrán (*Cairo* nº 16).

Contraportada: montaje realizado con viñetas de la  
historieta "País" de Carlos Giménez.

Fotomecánica: Aleu

Impreso por Aleu S.A.

ISBN: 84-8449-108-0

Depósito legal: B-48996-01

Reservados todos los derechos.

# Índice

PRÓLOGO de Catalina Cantarellas.....	9
INTRODUCCIÓN.....	11
<b>Capítulo 1. EVOLUCIÓN Y ESTRUCTURA INTERNA DE LAS REVISTAS DE CÓMIC.....</b>	<b>17</b>
1-LOS SEMANARIOS DE HUMOR SATÍRICO.....	18
El Papus	
El Jueves	
2-LA CONSOLIDACIÓN DEL CÓMIC ADULTO.....	25
Star	
Bésame Mucho	
Totem	
1984	
Cimoc	
Comix Internacional	
Rambla	
3-LA MARGINACIÓN COMO RUPTURA.....	41
El Víbora	
Makoki	
4-LOS SEGUIDORES DE HERGE.....	46
Cairo	
5-LA NUEVA ESTÉTICA.....	53
Madriz	
<b>Capítulo 2. TEMÁTICA Y PERSONAJES SIGNIFICATIVOS.....</b>	<b>61</b>
1-La Ciencia Ficción.....	62
2-Relato Negro.....	70
3-Fantasía Heroica.....	73
4-Ambientación Histórica.....	76
5-Aventuras en Segundo Grado.....	77
6-Temática Política.....	81
7-Temática Social.....	85
8-Difícil Integración Social.....	88
9-Expresión de Estados de Animo.....	90
10-Fábulas Fantásticas.....	92
11-El cómic en el cómic.....	93



<b>Capítulo 3. DIBUJANTES Y GUIONISTAS.....</b>	<b>99</b>
1-EL GRUPO DE LA FLORESTA.....	100
Carlos Giménez	
Esteban Maroto	
Adolfo Usero	
2-LOS SEGUIDORES DE HERGÉ.....	104
Pere Joan	
Roger	
Scaramuix	
3-LA ESCUELA VALENCIANA.....	109
Mique Beltrán	
Micharmut	
Sento	
Daniel Torres	
Un caso aislado: Mariscal	
4-LA TENDENCIA SURREALISTA.....	119
Josep Maria Beà	
Guillem Cifré	
Luis García	
5-LA FUNCIONALIDAD ESPONTANEÍSTA: EL HUMOR GRÁFICO.....	124
Ivà	
Ja	
6-DIBUJANTES ILUSTRADORES.....	127
Víctor de la Fuente	
Fernando Fernández	
Enric Sió	
7-LA ESCUELA DE "MADRIZ".....	132
OPS	
Federico Del Barrio	
Ana Juan	
8-OTROS DIBUJANTES.....	136
Ceesepe	
Gallardo	
Max	
Nazario	

# Prólogo

Durante la década de los años sesenta, en la época del desarrollo económico y de una notoria apertura cultural y artística a la modernidad, se asentaron en España las bases teóricas para la aparición del cómic adulto. Los límites que hasta entonces habían definido la historieta dibujada devienen insuficientes y la reorientación se produce con relativa celeridad. De esta forma, el tebeo -de acuerdo con la acepción usual desde la postguerra-, concebido, con escasas excepciones, para un público juvenil, pierde terreno y cede el paso a un nuevo destinatario, el público adulto; a la vez, se impone el término internacional de cómic, que arrincona la nomenclatura popular. Antes que un ensanchamiento del campo de acción, lo que se dirime es una reconducción del mismo, pues, en la práctica, el acento en el cómic adulto conllevó el olvido del consumidor tradicional, es decir, el del sector juvenil. En Europa ya se había producido un viraje semejante, en un intento de emular la ausencia de diferenciación de públicos característica del modelo norteamericano. Después de casi veinte años de la primera crisis del producto que nos ocupa, la difícil recuperación del sector de población juvenil, desatendido en su momento, sigue siendo un problema en el panorama del cómic español.

El análisis de la gestación, de la aparición, el triunfo y la crisis subsiguiente del cómic adulto en España es el tema del presente libro, que abarca el período comprendido entre 1975 y 1984. En líneas generales, dicho período equivale a lo que se ha venido en llamar la etapa de la transición democrática, cuyo término usualmente se fija en 1982, con la formación del primer gobierno socialista. La conclusión del estudio en 1984, y no en 1982, se justifica por la dinámica interna del propio medio. Este, tras un espectacular triunfo, una de cuyas cimas es la celebración de la primera edición del Salón del Cómic (Barcelona, 1980), entra en regresión y experimenta una crisis que atraviesa el bienio 1983-1984. La inclusión de la misma era imprescindible para trazar una primera aproximación al discurrir del cómic adulto.

Tanto para finalizar el estudio como para iniciarlo eran varias las referencias cronológicas que, hipotéticamente, podían contemplarse. La máxima dificultad recayó en concretar el punto de partida. En este caso, la opcionalidad de extraer referentes significativos del campo del cómic tenía el inconveniente de que ninguno era unívoco ni alcanzaba el grado de definición preciso para actuar como vector. Antes que el convencionalismo derivado de un hecho concreto, por ejemplo de la aparición en 1972 de las primeras revistas de humor, la autora optó por recurrir a un hito histórico, el de 1975. Si bien, en dicho año, ni la muerte del general Franco ni la formación del primer gobierno continuista presidido por Arias Navarro eran determinantes para el ámbito que nos ocupa, como tampoco lo fueron para el artístico, el hito de 1975 resultaba el más significativo entre los barajados, a la vez que el menos arbitrario según se subraya en la introducción. Delimitar y ceñir el período no fue,



en conclusión, una tarea fácil y la operación nunca conllevó la omisión de los antecedentes, esto es, del acontecer, con sus consiguientes bases, que preludió el desarrollo futuro.

El cómic, que, como se precisa con exactitud en el texto, no debe ser aislado del horizonte de la cultura de masas, mantuvo, en el período delimitado, una vinculación especial con las circunstancias del entorno. Abordar el producto en su contextualización histórica, sin perder de vista su substantividad, ha sido el objetivo perseguido y alcanzado por la autora en el presente libro. De acuerdo con ello, los dos apartados iniciales contemplan el medio tanto en lo que atañe a su función, discurrir y dinámica estructural, como en lo que se refiere a su contenido, que se articula por temas. El tercer y último apartado se centra en los creadores, siempre contemplados desde el marco de la industria, consubstancial al cómic, como subraya el correspondiente título al no desvincular dibujante y guionista. La aparentemente breve referencia a los dibujantes es una muestra clara del propósito de este trabajo, el de elaborar un encuadre global, renunciando a extensas monografías y a discursos que por su excesiva autonomía y atomización pudieran aparecer desgajados del enfoque general, diluyendo o dificultando su hilo conductor. Un testimonio del esfuerzo compilador en pro de una perspectiva de conjunto lo ofrece el tratamiento dado a Mariscal. Pese a que es uno de los pocos autores que ha trascendido el campo del cómic del que surgió, la reseña es concreta. No es Mariscal como pintor o como diseñador de objetos lo que interesa, sino como creador, entre otros personajes, de "Los Garriris".

El curso del cómic adulto en España durante la etapa de la transición democrática es complejo; entrañó contradicciones y conoció éxitos y fracasos, a la vez que originó propuestas teóricas, con acento en la fase inicial, y debates, sobre todo en la fase final. El análisis de todo ello se cubre en las páginas que siguen a continuación. Por primera vez se ofrece un intento de clasificación de los dibujantes activos en el período, se dirime, en el contexto pertinente, la estructura, función e ideologización del cómic y se insiste en la debilidad de la infraestructura en que se ancló. Aunque breve en el tiempo, la historia que va desde la aparición de *El Pappus* (1972) al intento de expansión de los dibujantes del cómic hacia otros campos del diseño (según reflejó la muestra "1984x20. Un Maremàgnum Gràfic", Barcelona, 1984), resume, ilustrativamente, una época y una producción a medio camino entre la euforia y el desencanto.

Este libro, de utilidad para el público en general y no sólo para el aficionado o conocedor, ha surgido de la refundición parcial de una tesis doctoral. Defendida, hace ya cinco años, en la *Universitat de les Illes Balears* por Francisca Lladó, en la actualidad profesora de Historia del Arte en la citada Universidad, la tesis había permanecido prácticamente inédita (salvo aportaciones puntuales como: "Cita de las vanguardias pictóricas en el cómic español de la transición 1975-1984", en "El papel y la función del arte en el siglo XX", Bilbao, Universidad del País Vasco, 1994, pàgs. 267-275). El destino y la amplitud inicial del estudio y en consecuencia la cantidad de información acumulada, ayuda a comprender la multiplicidad de aspectos que la obra tiene en cuenta; a los ya esbozados podría añadirse el tema de la crítica, el de las corrientes formales o, entre otros, el de la situación del mercado. En la naturaleza y las características del trabajo inicial se halla el origen, no sólo de la multiplicidad de perspectivas, sino también de la coherencia, claridad y concisión que preside el discurso, fruto de una larga reflexión.

# Introducción

Entre los años 1975 y 1984 el cómic se convirtió en el medio de expresión de una década marcada por la presión política, social y económica derivada de la oposición al continuismo del gobierno de Arias Navarro.

En este contexto, el cómic planteó una doble perspectiva. Por un lado la sociedad entendida como punto de partida de dibujantes y guionistas que pudieron ambientar en ella sus historias. La convocatoria a elecciones generales, la legalización del Partido Comunista y el estado de las autonomías sirvieron como referencia para los contenidos de las revistas de humor satírico. Pero no solamente cambió el panorama político, sino también la estructura social y cultural, motivo por el cual, junto a los contenidos de apertura política, encontramos referencias a la represión sexual, la desigualdad de la mujer o la censura cinematográfica, temas que fueron tratados desde ópticas diferentes que oscilan entre el humor y el realismo en forma de aventuras de héroes cotidianos. El intento del Golpe de Estado del 23-F y la llegada al gobierno del PSOE supusieron otro importante cambio: la entrada de España en la OTAN y en la Comunidad Europea, la Ley de Reforma Universitaria, la Ley Orgánica del Derecho a la Educación y la Ley de Despenalización del Aborto, todo lo cual perfiló una nueva sociedad marcada por aspectos individualistas y consumistas que poco tenían que ver con la sociedad de finales de los setenta mucho más comprometida política y socialmente.

Una segunda perspectiva nos muestra una sociedad que adoptó una actitud crítica respecto a la nueva cultura y por consiguiente también hacia el cómic. El resultado serán historias caracterizadas por unos aspectos temáticos y lingüísticos derivados de sus conexiones con la ilustración, el diseño y la pintura. No resulta extraño que las diferentes formas de expresión plástica hayan buscado tendencias al margen de los cánones oficiales, generando una serie de componentes configuradores de los años ochenta tales como la racionalidad, tendencia a la univocidad significativa de los mensajes, control de los procesos, vinculación a las distintas ciencias, empleo de imágenes con referencias y connotaciones concretas. Todas estas notas hacen evidente la fuerte influencia de los mass-media<sup>1</sup> en el mundo del arte, provocada, en parte, por la crisis de los sistemas de representación tradicionales, así como por la necesidad de los pintores, dibujantes, ilustradores o diseñadores por plasmar sus propios puntos de vista sobre el medio en que se desenvuelven.

Los lenguajes icónicos generados por los medios de comunicación social ofrecieron la posibilidad de estudiar los fenómenos comunicativos a la vez que percibir el cambio a nivel estético, de forma que los nuevos modelos propuestos llegaron a convertirse en convenciones formalizadas de la comunicación social, tan solo comparables al consenso lingüístico de la comunicación verbal.<sup>2</sup>

Esta situación supone la consideración del cómic dentro de los medios de comunicación de



masas, lo cual nos lleva a un sistema social que requiere el análisis de aspectos ligados a la industria tanto en sus fórmulas de contratación laboral, financiación, distribución y validación, esta última articulada a través de la información pertinente acerca de los diversos mecanismos de sanción ya sean internos o externos al propio sistema. Nos estamos refiriendo a la legislación que a lo largo de la década se fue aplicando al sector del cómic, tanto en los postulados referentes a la censura y la defensa del medio, así como una tendencia propia encaminada a las subvenciones y el modo de actuar de la administración.

Otra cuestión que cabe tener presente en esta introducción es la referente a las fechas tomadas como hitos para su análisis, ya que éstas en si mismas permiten una localización cronológica concreta y no arbitraria. La respuesta a la primera de ellas, 1975, hemos de buscarla en los ya citados criterios sociopolíticos imperantes después de la muerte de Franco así como la posterior apertura hacia la democracia.

Pero los comics no se limitaron a adoptar un papel crítico respecto al gobierno sino que se incrementó considerable el número de lectores, hecho que a su vez trajo consigo un aumento de publicaciones, liberadas política y sexualmente, a la vez que enriquecidas por criterios estéticos derivados de las conexiones con el extranjero y que permitieron la difusión de las principales corrientes del cómic.

Esta situación provocó un notable cambio ideológico y expresivo marcado por la experimentación propia de la postmodernidad y por la aceptación de lo plural, intentando desjerarquizar las diferentes tendencias o personalidades que pueden convivir en un plano igualitario. De este modo, y dentro de esta línea de actuación, las revistas de cómic analizaron desde la revisión de los clásicos americanos hasta la experimentación derivada de la utilización conjunta de los conocimientos adquiridos en los campos del diseño, arquitectura, cine, poesía etc., así como el empleo de citas gráficas que adquieren un significado diferente como resultado de la modificación de su contexto original.

El cómic se convirtió en un nuevo producto de los mercados editorial y artístico caracterizado por el aumento de publicaciones mensuales, edición de álbumes de lujo de tradición francesa y creación de librerías especializadas. En este contexto, cada revista presentó un estilo y temática propios, fundamentados en dos principios esenciales: la necesidad de dar a conocer al lector la trayectoria internacional del cómic, a la vez que cada una de ellas pudiera optar por su propia línea tanto a nivel temático como de expresión artística.

Dos editoriales, Toutain y Norma, aglutinaron el mayor número de revistas de cómic adulto. De la primera recogemos: *1984*, especializada en ciencia ficción; *Comix Internacional*, destinada a la difusión del cómic clásico internacional; *Creepy*, con un género más inusual como es el terror; y *Thriller*, al género negro. Al igual que Toutain, Norma produjo comics de coste elevado, destacando *Cairo*, dedicada a la línea clara, y *Cinqe* a la aventura.

Al margen de estas dos editoriales surgieron otras que ayudaron a la consolidación del "Boom del Cómic". Ediciones La Cúpula, vinculada a Josep Toutain, publicó *El Víbora* y *Makoki*, al parecer pensadas para un público segmentario, pero que paradójicamente dieron lugar al número de ventas más elevado.

Con antelación, Producciones Editoriales a mediados de los setenta lanzó al mercado una publicación totalmente innovadora, *Star*, ligada a la estética *underground*, y ya, en 1980, *Bésame Mucho*, dedicada al cómic de aventuras. Por su parte la editorial Nueva Frontera, al igual que en los otros casos, presentó una diversificación temática: *Totem* dedicada al cómic clásico; *Vértigo*, que fue simplemente la versión española de la francesa *Pilote*; y *Metal Hurlant* centrada en la ciencia ficción.

Distrinovel se especializó en la ciencia ficción a través de las revistas *Rambla* y *Epic*. Desde la



primera de estas García & Beà en 1983 crearon su propia editorial destinada a los autores noveles: *Rampa-Rambla*.

Y finalmente, dedicadas a los semanarios de humor satírico, editorial Amaika publicó *El Papus*, mientras que *El Jueves* se limitó a su propia revista.

De los párrafos anteriores, deducimos que el cómic adulto presentó unas peculiaridades concretas, aunque con aspectos diferenciadores a lo largo de la década. El período entre los años 1975 y 1981 aparece caracterizado por la consolidación hacia la democracia y la modernización del Estado, de modo que el cómic intentará ocupar un nuevo lugar dentro de la cultura a través de las vías que ya hemos argumentado.

Entre los años 1981 y 1983 se produjo el denominado “Boom del Cómic” definido por una serie de síntomas que son percibidos desde mediados de 1980: aumento del número de publicaciones, celebración de Salones y Exposiciones Internacionales y desarrollo de crítica especializada en el medio que permitieron su afianzamiento en una sociedad cada vez más plural y tolerante.

Festivales, Certámenes, Salones o Muestras no son más que definiciones que de una forma u otra indican unos hechos culturales y comerciales en torno al cómic. Y decimos hechos culturales por cuanto representan transmitir al público la producción más reciente permitiendo con ello contactar directamente. Este tipo de manifestaciones permiten el acercamiento entre lectores, dibujantes, agentes editoriales y críticos, adoptando planteamientos de *feed-back* desde el momento que permiten a las partes interesadas una mayor toma de conciencia de la problemática del cómic y de las exigencias del público en un momento dado.

Se fue afianzando una crítica especializada paralela a la evolución del sector creativo, orientados ambos aspectos hacia planteamientos cada vez más exigentes tanto en lo que respecta a las propuestas formales como a sus contenidos. Por ello resulta factible establecer una relación causa-efecto que viene determinada por la difusión del cómic a la cual contribuyó la crítica, influyendo tanto en el creciente número de lectores como en el de dibujantes y guionistas que vieron aumentar su prestigio.

De las posibles líneas de acción de la crítica en España, destaca la de aficionados, limitada en algunos casos al simple adjetivo ya sea calificativo o descalificativo, de modo que más que un emplear y definir un método de análisis esa crítica limitaba sus argumentos a frases tales como “me gusta”, “es imprescindible” o “es bueno”. En paralelo a esa crítica surgió una alternativa de tipo intelectual o universitario, basada en la adopción de unos métodos aplicados en otras disciplinas, utilizadas para demostrar la validez de los mismos, de modo que incorporaran a la consideración o comentario un rigor analítico que fuera más allá del repertorio o de la opinión, y sobre todo que apoyara la argumentación de aquello que se afirmaba. Tanto desde la crítica de afición como desde la universitaria se contribuyó positivamente al conocimiento del medio, a la vez que generaba una cierta “actitud crítica dentro de la crítica” que ha dado lugar a que desde los sectores de comentario y reseña se comiencen a encuadrar trabajos en marcos teóricos cada vez más amplios.

Contradictoriamente, a pesar del período de creatividad experimentado por los dibujantes y guionistas así como la buena acogida del público, la industria del cómic no dio la respuesta esperada debido al arcaísmo de sus infraestructuras editoriales y a la falta de profesionalización de algunos de sus directores, de modo que hacia el año 1984 se dieron los primeros síntomas de crisis.<sup>3</sup> Esta situación afectó individualmente a los dibujantes quienes buscaron otras actividades que les permitieran expresar su libertad creativa al margen de las presiones de mercado, a la vez que surgió una crítica estéril derivada de los medios de comunicación, centrada en la polémica sobre Hergé y que culminó con la publicación del manifiesto que llevaba por título “Ante un conato de degradación del significado cultural del cómic”, del año 1983, complementado un año más tarde con el “Manifiesto con-



tra la exposición 'Tintín y Hergé', observándose, a partir de ambos acontecimientos, un importante descenso de lectores y posterior desaparición de revistas.

De este modo, la situación planteada era más de futuro que de presente, ya que para tener perspectivas a largo plazo se necesitaba contar con una serie de factores que actuasen de soporte, tales como una infraestructura económica sólida que permitiera superar las escasas ventas iniciales; puesto que si bien es cierto que existía un gran número de publicaciones, el mercado quedó repartido entre las tres o cuatro más significativas, mientras que las otras sirvieron simplemente para intentar justificar el auge. No obstante, dichos síntomas no supieron ser entendidos como tales convirtiéndose tan sólo en signos externos. Se continuaron publicando revistas de baja calidad que, en muchos casos, se limitaron a difundir material extranjero que llevaba muchos años publicado; revistas que, además, sufrían de una gran irregularidad en la distribución, a lo cual debemos añadir la propia actitud de un público que se limitaba a comprar las revistas sin exigir un aumento de calidad.

Formalmente, este libro se organiza en tres partes que se corresponden a las características definitorias de los años escogidos como análisis. El primer apartado recoge la evolución y estructura interna de las revistas publicadas entre 1975 y 1984, ya que han sido el soporte a través del cual los dibujantes han manifestado sus diversas líneas de actuación. En este aspecto se ha llevado a cabo una clasificación de las mismas siguiendo criterios básicamente lingüísticos: semanarios de humor satírico, consolidación de cómic adulto, la marginación como ruptura, los seguidores de Hergé y la nueva estética.

El segundo se centra en la temática y personajes significativos, organizados siguiendo criterios herederos de los géneros: ciencia ficción, relato negro, fantasía heroica, ambientación histórica, aventuras en segundo grado, temática política y social, relatos de difícil integración social, expresión de estados de ánimo, fábulas fantásticas y el cómic en el cómic.

Finalmente, el tercer apartado, dedicado a dibujantes y guionistas, viene caracterizado por el amplio panorama de dibujantes que, en ocasiones, pocos aspectos tienen en común, resultando arriesgado establecer compartimentos estancos, ya que dada la extensa producción de la mayor parte de ellos, sus postulados estéticos han ido cambiando. De este modo, el resultado final ha sido la clasificación en ocho grupos y que, en ningún caso, establecen escuelas pese al nombre de algunos, sino que su agrupamiento deriva de las posibles similitudes existentes entre sus componentes. Hecha la aclaración pertinente, los grupos propuestos son el de la Floresta, los seguidores de Hergé, la escuela valenciana, la tendencia surrealista, la funcionalidad espontaneísta, el humor gráfico, dibujantes ilustradores, la escuela de Madriz y otros dibujantes.

Metodológicamente, se analizaron de forma exhaustiva las revistas publicadas, partiendo de una observación documental y descriptiva, debiendo destacar el problema de la falta de una hemeroteca que contara con dichas publicaciones. Tanto la bibliografía utilizada como la información obtenida a través de dibujantes, editores y estudiosos del tema, permitieron una reconstrucción del medio y el estudio monográfico de dibujantes, líneas y tendencias, propios de unos años en que el cómic vivió una singularidad difícilmente repetible.

Cabe advertir que este libro no pretende hacer un análisis exhaustivo de todas las producciones de este periodo, sino que el criterio de selección ha sido destacar especialmente el papel de los dibujantes españoles ejemplificando su producción con aquellas historias que resultan relevantes en su contribución al lenguaje del cómic, innovaciones técnicas o simplemente por la calidad del dibujo. Igualmente, se incluyen algunos extranjeros como Guido Crepax, Hugo Pratt, Tardi o Tanino Liberatore ya que de algún modo se convirtieron en los modelos a seguir por parte de los jóvenes dibujantes.

Este estudio no habría sido posible sin la colaboración de una serie de personas, dentro de las cuales quisiera destacar de forma particular a Catalina Cantarellas Camps, directora de la que fue la tesis doctoral en su momento; a Miguel Seguí Aznar, por haberme facilitado directa o indirectamente diversas colecciones de comics; a José Morata por su constante colaboración y ayuda moral; y a los miembros de la Sección de Historia del Arte del Departamento de Ciencias Históricas y Teoría del Arte de la Universitat de les Illes Balears. Y, recientemente, a Joan Navarro por haber creído en la viabilidad de este proyecto.

## Notas

<sup>1</sup> S. MARCHAN FIZ, "Los años setenta entre los Nuevos Medios y la recuperación pictórica", en V.V.A.A., *España. Vanguardia artística y realidad social: 1936-1976*, Gustavo Gili, Barcelona, 1976, pp. 168-169.

<sup>2</sup> R. GUBERN, *La imagen y la cultura de masas*, Bruguera, Barcelona, 1983, p. 16.

<sup>3</sup> En el marco del 2º Salón del Cómic de Barcelona y en pleno "Boom del cómic", M. Costa definió, en la revista *Rambla*, la situación en los siguientes términos: "Desaprovechar estas posibilidades implica pobreza de espíritu o que el "boom" del cómic no pasa del "bluff". Véase M. Costa, "2º Salón del cómic y del Circo Ilustrado", en *Rambla* nº 3, 1982, p. 35.



# Evolución y estructura interna de las revistas de cómic

Como ya hemos señalado en la introducción, una de las peculiaridades del cómic de esta década es la gran eclosión de revistas que salieron al mercado, aunque con unas diferencias sustanciales entre unas y otras.

Las revistas de la transición, son claras herederas de la situación de la dictadura, y como tal sufren un marcado paternalismo desde las esferas políticas. Un ejemplo de dirigismo característico de la época predemocrática es *Trinca*, sin duda la más ambiciosa de las publicaciones de este período, nacida con el propósito de intentar crear una publicación de calidad con dibujantes, guionistas y colaboradores de prestigio, a pesar de tratarse de una edición realizada por la editorial Doncel, dependiente de la Secretaría General del Movimiento. Con menos pretensiones, *Gaceta Junior* publicó series como “Dani Futuro” de Víctor Mora y Carlos Giménez. Y ya en 1973 la revista *El Papis* significó una alternativa, al ofrecer al lector un humor ácido producto de la problemática política, social y económica encaminada hacia el cambio.

A partir de este momento se dio una situación doble: por un lado un aumento considerable de revistas disponibles en el mercado; por otro, la eclosión de las nacidas en torno a 1973 marcadas por la marginalidad. Éstas configuran un grupo de publicaciones, denominado “Los Tebeos del Rrollo”, dentro de los cuales se pueden incluir revistas como *Pauperrinus Comix*, *De Quomic*, *Catalina* y “*El Rrollo Enmascarado*”.

En este primer capítulo nos centraremos en el grupo de revistas disponibles en el mercado durante el periodo objeto de estudio; revistas que presentan como elemento unificador un retraso de la herencia recibida respecto a dibujantes americanos y europeos, que hará que los españoles tengan que actualizarse respecto a contenidos, autores, formas de expresión y mercado. Por todo ello, más que aportar un nuevo lenguaje, trataron de expresar de forma eficaz el propio discurso, formado tanto desde el lenguaje del nuevo cómic como de otros, dando lugar a soluciones verdaderamente válidas y originales. Dicho de otro modo, las revistas de este periodo tienen en común la experimentación y el intento, desde sus propias páginas, de ir tomando conciencia de si mismas, a fin de conseguir una mayor dignificación, en un momento en que las corrientes culturales estaban buscando nuevos derroteros.

Dentro del amplio panorama de revistas, es evidente que no todas presentaron la misma calidad lingüística, técnica, ni formal, aunque debemos tenerlas en cuenta a todas ellas, ya que ayudaron a la consolidación del “Boom de los cómics”. Por este motivo, y siendo conscientes de lo ambiguo que puede resultar el etiquetado de revistas, hemos optado por una clasificación de las mismas siguiendo criterios lingüísticos y temáticos principalmente, dejando abierta la posibilidad de que algunas de las analizadas puedan incluirse en más de un apartado.



# 1-SEMANARIOS DE HUMOR SATÍRICO

Si bien los semanarios de humor satírico no pueden incluirse directamente en el ámbito de los cómics, ya que las historietas sólo juegan un pequeño papel dentro de la estructura total de estas revistas, es necesario considerarlos al menos como un precedente, tanto por los aspectos temáticos, como por sus dibujantes, que pasaron luego a incorporarse dentro del fenómeno conocido como "cómic adulto".

Para que los semanarios de humor satírico<sup>1</sup> alcanzaran en España la importancia que llegaron a adquirir a finales de los años setenta tuvo que producirse la conjunción de al menos dos condiciones: la valoración de la historieta, tanto en las revistas de cómic como en la prensa diaria, y la existencia de dibujantes capaces de transmitir un mensaje de interés para los lectores.

No obstante, es necesario tener en cuenta una serie de precedentes, pues a pesar de la distancia y de tratarse de circunstancias históricas distintas, presentan estructuras semejantes. Por otra parte, sabemos que algunas de las publicaciones infantiles de la postguerra, a pesar de la censura, consiguieron denotar ciertos aspectos de la sociedad. Pero se trataba, más que nada, de un reflejo amable de ésta. *Carpanta* es uno de los ejemplos más claros de este hecho, centrado en el "pasar hambre" del mismo modo que *Zipi y Zape*, o la *Familia Ulises* podían encarnar el modelo de familia media de la época. Sin embargo, estas consideraciones quedan fuera de nuestro análisis. Por el contrario, es ineludible abordar el fenómeno de las revistas de humor de la postguerra, centrándonos en *La Codorniz* y en la escuela Bruguera,<sup>2</sup> y, posteriormente, analizar las de los inicios de la transición democrática: *El Papus* y *El Jueves*.

Dentro de los precedentes es pertinente comenzar por *La Codorniz*, revista que nació el 8 de junio de 1941 con el subtítulo de "Revista de Humor", bajo la dirección de Mihura, y que contaba, en esta primera etapa, con dibujantes de la importancia de Mihura, Herreros, Tono, Picó, Galindo, etc. Desde el punto de vista temático, en esta primera etapa, se limitó a criticar a una sociedad que ya estaba sojuzgada, entre otras cosas para eludir a la censura, aunque ello no significara estatismo, sino prudencia, pues lo único que intentaban era evitar cierres por parte del Ministerio del Interior.

Tres años después de su aparición se inició la segunda etapa de la revista, con un nuevo director, Alvaro de Laiglesia, quien perduró en el cargo hasta 1971. Esta segunda etapa se caracteriza por su forcejeo con la censura, introduciendo páginas más "audaces", aumentando considerablemente el número de lectores y llegando a una tirada de 100.000 ejemplares, sobre todo a partir de 1951, cuando Alvaro de Laiglesia cambió el subtítulo por el de "La revista más audaz para el lector más inteligente", que luego dio lugar al de "Decana de la prensa humorística".<sup>3</sup>

El equipo de dibujantes estuvo constituido por Máximo, Abelenda, Arturo, Oli o Serafín, por citar a algunos de ellos. Pero el escaso estímulo económico hizo que la mayoría de ellos buscaran otras salidas o publicaciones más rentables, quedando la revista convertida en un receptáculo de colaboraciones y llegando a perder su propia identidad.

Otra de las revistas más representativas de este periodo fue *DDT*, perteneciente a la llamada "Escuela Bruguera" y nacida bajo el subtítulo de "Cuadernos humorísticos ilustrados", después sustituido por el de "Publicación para jóvenes de 15 a 117 años" y a partir de su segundo año de vida por el de "Revista humorística para todos".<sup>4</sup> Al comprobar que sus lectores eran mayoritariamente adultos, los responsables de la revista quisieron buscar fórmulas alternativas, aunque eran conscientes de antemano de que la crítica sociológico-costumbrista sólo podía sobrepasar límites muy exigüos. De este modo, en 1964 renunciaron abiertamente al lector infantil, introduciendo el nuevo subtítulo *Revista para adultos*, insertando en varios números la siguiente nota:



*“Editorial Bruguera S.A., advierte a padres y educadores que la revista DDT ha pasado a ser una publicación exclusivamente destinada a lectores adultos.*

*Por esta causa -y a fin de diferenciar netamente el nuevo DDT para adultos de nuestras restantes publicaciones infantiles y juveniles- informamos también que a partir del número 713 -cuya fecha de aparición será el próximo día 1 de marzo de 1965-, DDT sufrirá una importante modificación en su formato. DDT, no obstante, seguirá manteniéndose dentro de la tónica de humor gráfico sano y limpio que ha sido su característica permanente.*

*Al comunicar esta noticia a nuestros lectores, y junto con la expresión de nuestro reconocimiento, nos permitimos rogarles tengan bien presente el cambio. Gracias de antemano.”<sup>5</sup>*

A partir de este momento se incorporaron nuevos dibujantes como Edu o Martín Morales, que se sumaban a los ya habituales Vázquez, Conti, Segura, Gin y Peñarroya. Pero no hay que olvidar que esta revista pertenecía a un poderoso grupo editorial que tuvo muy poco en cuenta las necesidades de una revista de humor para adultos, y, al final, su importancia radica en que permitió consolidar a una serie de dibujantes, ya que, al no poder hacer frente a la censura, quedó convertida en una revista “juvenil” absolutamente comparable a las otras de la casa.

A diferencia de *DDT*, *Can Can* surgió en 1958 como un “Semanao para mayores”, dirigido por Pedro Barceló Rosselló. Su contenido osciló entre las tiras humorísticas fotográficas, los textos de Matías Guiu, Federico Galindo, Jorge Llopis, Conti, Oscar, además de algunos dibujantes extranjeros.

Esta revista tampoco logró consolidarse y fue realizando una serie de cambios internos, comenzando por el subtítulo que pasó a ser “La revista de las burbujas” para acabar, en 1963, con el de “Revista para adultos” y un nuevo formato, mayor número de páginas, etc. Pero todo esto no era suficiente para consolidar un importante grupo de lectores que, sin duda, buscaban nuevas opciones dentro del mundo del cómic, así que desapareció, sin llegar a reconocer abiertamente su fracaso:

*“Debido a una reorganización en nuestras estructuras técnicas nos vemos obligados a suspender temporalmente la publicación de esta revista. En fecha próxima volveremos a estar con ustedes más trepidantes y hermosos que nunca”.<sup>6</sup>*

Finalmente citaremos dentro del pobre panorama de revistas de humor a *Don José*, que, si bien tuvo una vida de apenas tres años, influyó en el desarrollo y la valoración del humor gráfico al trabajar con dibujantes como Ballesta, Puig Rosado, Abelenda o Cebrián, además de contar, por primera vez, con un director que procedía del mundo de los dibujantes: Mingote. Desde el primer número coexistieron estilos totalmente dispares como los de Tono y Martínez de León, Pablo Núñez y Nacher, junto a los ya conocidos de Escobar o Peñarroya, pero siempre dentro de una línea crítica que oscilaba entre el humor puro y el de actualidad.

Al igual que las otras revistas de este período, la falta de lectores y el continuo cambio de dibujantes hicieron que la revista perdiera su estructura inicial y al llegar al número 122 se dio por finalizada una nueva aventura que no había conseguido influir apenas en el panorama editorial español.

Ya en el tardofranquismo, cuando prácticamente sólo existía *La Codorniz*, salieron al mercado casi de forma conjunta *Hermano Lobo*, *Barrabás*, *El Papus* y *Por Favor*, constituyendo tal vez el período más fértil y rotundo en la historia del humor gráfico, sobre todo porque representaban un humor más mordaz e incluso “irreverente”.<sup>7</sup>

*Hermano Lobo* apareció en el año 1972<sup>8</sup> bajo el subtítulo de “Semanao de humor dentro de lo que cabe”, siendo en gran medida obra personal de Chumy Chúmez quien contó con la colaboración directa de Summers, Forges, Perich y OPS. Pese a internarse casi por primera vez en cuestiones de erotismo y política no sufrió ninguna suspensión, aunque sí denuncias, amonestaciones, dos multas y dos secuestros.



El último número de la publicación fue el 213, el seis de junio de 1976, cuando la tirada se había reducido a 20.000 ejemplares, a la vez que el panorama de revistas iba aumentando de forma paulatina.

*Barrabás, la revista satírica del deporte*, apareció en octubre de 1972 y se mantuvo con dificultades a lo largo de tres años. La mayor parte de sus artículos giraban en torno al fútbol y a fotografías de mujeres en bikini. El aspecto más significativo radica paradójicamente en el apartado de los dibujantes, ya que Oscar, Ivà, Ja y Manel fueron madurando lentamente en un humor hiriente que alcanzó su culminación en *El Papus*.

Finalmente, acabaremos con este breve repaso a las revistas satíricas haciendo referencia a *Por Favor*, que apareció en marzo de 1974, siendo, por encima de todo, una revista claramente política sufriendo por ello numerosas suspensiones y multas. A nivel gráfico destacan El Cubri, Romeu, Vallès, Manel y Ballesta, quienes continuaron dentro de su ya peculiar línea crítica, sin aportaciones significativas.

### *El Papus*

El número uno de *El Papus*, perteneciente a la editorial Amaika, apareció el 20 de octubre de 1973 con el subtítulo de "Revista satírica y neurasténica", con una periodicidad semanal y bajo la dirección de Xavier de Echarri Moltó. Al igual que otras revistas de humor luchó a favor del cambio político, utilizando más de una vez un lenguaje gráfico absolutamente realista. Comenzó vendiéndose a 20 pesetas, con un formato y número de páginas muy similar a *Hermano Lobo* o *Barrabás*.

Tras la muerte de Franco la publicación acentuó su espíritu crítico, renunció a las lecturas entre líneas y tomó posturas políticas más radicales. Dibujantes como Ivà o Ja estuvieron muy atentos a la realidad y, a la vez, que atacaban la situación, trasgredieron toda norma ortográfica. Contaron con secciones, más o menos fijas, desde las que la crítica se centró en los temas más significativos de la semana, y en las cuales se mantuvo la misma ortografía: "Papus Nius" o "Encueta Papus". Los temas que mayoritariamente trataron fueron: la contaminación, la crisis económica, la represión sexual, la desigualdad de la mujer o la censura cinematográfica. En lo que a dibujantes se refiere destacó, muy por encima de otros, Carlos Giménez, quien testimonió con una fuerza singular la lucha del pueblo contra la dictadura a través de una colección de anécdotas-crónicas de la actualidad política,<sup>9</sup> muchas de ellas con guiones de Ivà, que más tarde quedaron recopiladas en tres álbumes de Ediciones De La Torre, *¡España, Una...!*, *¡España, Grande...!* y *¡España, Libre...!*.<sup>10</sup>

En *¡España, Una...!* se recogieron la historietas publicadas entre julio de 1976 y diciembre del mismo año, o lo que es lo mismo entre los números 114 y 135. *¡España, Grande...!* hizo lo mismo con las obras publicadas entre diciembre de 1976 y mayo de 1977, o sea, entre los números 136 y 157, en las que destacaban temas como los ataques a librerías por parte de la extrema derecha, las limitaciones de la amnistía o la detención de Santiago Carrillo. Finalmente, *¡España, Libre...!*, comprende las historietas publicadas entre los meses de mayo a octubre de 1977 en los números 157 a 178, es decir, inmediatamente antes y después de las elecciones generales de 1977. En líneas generales, se puede afirmar que estas historietas alcanzaron la dimensión de un auténtico medio de comunicación puesto al servicio de la crítica política, bajo el prisma de un humor negro un tanto alejado de la idea de humorismo que el soporte editorial parecía imponer.

Teniendo en cuenta otros planteamientos generales de la revista, es necesario hacer referencia a las dos importantes suspensiones padecidas, así como al atentado perpetrado por la extrema derecha.

El 5 de julio de 1975 salió a la calle el número 90, en el que se ofrecía una explicación sobre la suspensión de cuatro meses que determinaría que el próximo número recién saliera el 25 de octubre del mismo año:





Carlos Giménez. "Amnistía" en la revista El Papus nº 139 (1977).





*Portadas del número 1 de El Papus (1973) y del número 177 (1977), publicado tras el atentado contra la redacción de la revista.*

*“Por resolución tomada en el Consejo de Ministros del día 6 del presente mes, nos comunica el Ministerio de Información y Turismo que ha sido suspendida por el plazo de cuatro meses la edición de nuestra Revista por faltas que pueden ser consideradas graves dentro del artículo 2º de la Ley de Prensa”.<sup>11</sup>*

No obstante, durante el período que duró esa suspensión, salió a la calle el único número de una publicación titulada *Verano Loco*, sin pie de imprenta y de editorial Amaika,<sup>12</sup> significativamente firmada por los dibujantes de *El Papus*, como Oscar, Manel, Oli o Ja.

El 25 de octubre, *El Papus* salió nuevamente con historietas claramente representativas como “Mis 4 meses”,<sup>13</sup> además de presentar un editorial en la que se señalaban las pérdidas económicas sufridas y se hacía hincapié en que, a pesar de los expedientes que habían padecido, la Justicia había decidido siempre a favor de ellos:

*“...A pesar de una larga serie de secuestros y de apertura de expedientes, hemos de precisar, con la cabeza muy alta, que jamás hemos sido condenados ni hemos recibido sanciones en firme. Es decir, que ante los tribunales siempre ha resultado que nosotros teníamos razón y que habíamos actuado dentro de la ley”.<sup>14</sup>*

La segunda suspensión, también de cuatro meses, tuvo lugar entre el 27 de marzo de 1976 y el 24 de julio:

*“El último sablazo nos lo pegaron con un papel y muchas pólizas que nos acusaba de pornografía, pero ni nosotros ni la calle —quizá porque tenemos mucho sentido del humor— entendimos que fuera por eso, sino porque éramos progres.”<sup>15</sup>*

A partir de este momento y hasta el atentado, la editorial sufrió continuas amenazas, lo que hacía



# MIS CUATRO MESES

OSCAR.

LA VERDAD SEA DICHA!  
A MI CUANDO CERRARON  
EL PÁPUS ME QUEDÓ COMO  
UNA COSA AQUÍ EN EL GAR-  
GANCIÓN QUE NO ME  
LA PODÍA SACAR, MIRE!



ERA TALMENTE COMO  
UN SENTIDO DE CULPA!  
YO PENSABA: ¿TAN MARRANO  
SOY?... ¿HABRAN CERRAO  
EL PÁPUS POR LAS TIJAS EN  
BIKINI?... A MI ME VAN  
LAS TIJAS JAMONAS!... Y  
ME FUI AL SIQUIATRA...



JEFE! YO  
PA MI QUESTOY  
DESEQUILIBRAO!  
ECHEME UN  
VISTAZO PORQUE  
ME GUSTAN LAS  
MUJERES EN  
CANTIDA!

YA SOMOS  
DOS!...



Oscar, "Mis cuatro meses" en la revista El Papus n° 91 (1975).

pensar en un desenlace lamentable, aunque no contaban con posibles víctimas: "La frecuencia con que nos telefonan últimamente nuestros enemigos, las pintadas del PENS en el mismo rellano de la escalera o las visitas a nuestra redacción de calificados dirigentes de grupos ultras, las recibimos siempre con cortesía y hospitalidad. Pero no aceptamos ni aceptaremos cambiar nuestra manera de hacer periodismo crítico, satírico y mordaz porque no vaya a favor de unos cuantos, que dicho sea de paso, disponen de numerosas publicaciones en las que expresar su ideología."<sup>16</sup>

El 20 de septiembre de 1977, la extrema derecha depositó en la redacción una bomba que destruyó parte del edificio y mató al conserje de la revista, Juan Peñalver: "...Nosotros ahora condenamos a la violencia fascista. Porque somos demócratas, porque estamos en defensa de la pluralidad y contra el autoritarismo, hemos sido repetidamente amenazados por la ultraderecha. (...) El fascismo es muerte, y hemos sufrido muerte. El fascismo es violencia, y hemos sufrido violencia. El fascismo es coacción, y hemos sufrido coacción. Y el fascismo es malhumor, un espeso, negro y denso malhumor, y es por ello, precisamente por ello, que hemos sufrido nosotros una dramática agresión".<sup>17</sup>

El 9 de octubre salió un número especial, donde además de recibir numerosas muestras de solidaridad, los dibujantes dieron sus puntos de vista del atentado de una forma totalmente gráfica.

Siete años después de este suceso, aún no se habían llegado a esclarecer las responsabilidades del atentado, observándose numerosas irregularidades a lo largo del proceso, que fueron incluso reconocidas por el Juzgado Central de Instrucción n° 2, de la Audiencia Nacional,<sup>18</sup> lo cual no hacía si no indicar el escaso interés por parte de las autoridades policiales por resolver el caso.

Los Magistrados señalaron en su momento una serie de carencias que imposibilitaban tomar medidas definitivas, y que se centraron en siete puntos: a) no se recogieron restos del artefacto explosivo, b) no se detectó la filiación de dos súbditos italianos detenidos con notorias connotaciones ideológicas, c) la puesta en libertad de un procesado que se había autoinculcado, d) la fuga de otro de los acusados, e) no iniciarse o no terminar la actividad sumarial, f) no haberse investigado otras conductas de los procesados que revelaban apariencia de delito y g) la excesiva demora en el ritmo de la instrucción del sumario que duró más de cuatro años.

Pero *El Papus* no moderó su línea sino que, por el contrario, incidió cada vez más en su temática. A medida que la democracia se perfilaba como salida inevitable fue radicalizando sus posturas, y así se mantuvo hasta bien entrada la década de los años ochenta, momento en que su humor desconectó de los intereses de los lectores. Ya desaparecida como publicación periódica, apareció aisladamente un número dedicado al referéndum de la OTAN en 1986.



Sea considerada o no como una publicación de cómics en sentido estricto, hay que destacar su reconocimiento internacional, ya que, en el año 1978, el XII Salón Internacional de Lucca le concedió el premio “Yellow Kid” a la mejor publicación del año.

### *El Jueves*

Ya en el proceso de transición democrática, el 27 de mayo de 1977 salió a la calle el primer número de una publicación semanal que aún perdura en la actualidad, *El Jueves*. El primer número bajo el subtítulo de “La revista que sale los miércoles” y a partir del número doce “La revista que sale los viernes”, además de algún otro subtítulo esporádico como “La revista de inutilidad pública”.<sup>19</sup> Se trataba de una creación de José Ilario que contaba con la colaboración de Romeu, José Luis Martín, Tom y Angel Sánchez y José Luis Ervitién la dirección.

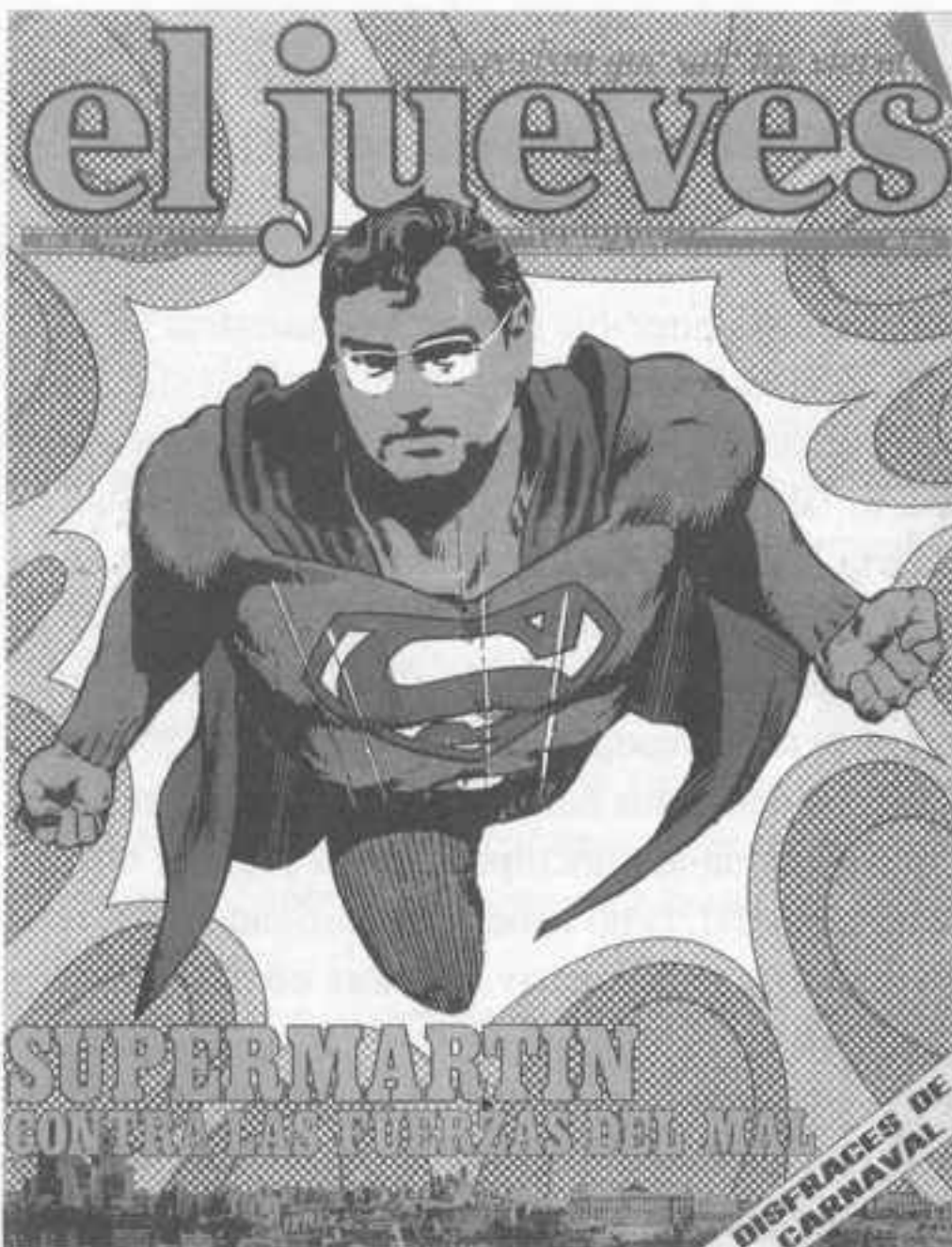
Los primeros veintiséis números fueron editados por Editorial Formentera con unas características similares a las de *El Papus*: formato de 27 x 35 cms., uso exclusivo de blanco y negro y un precio asequible de veinticinco pesetas. Los cambios más significativos se produjeron a partir del número veintisiete, cuando Ilario se reconcilió transitoriamente con su antiguo socio de *Interviú*, Antonio Asensio, y vendió Editorial Formentera al grupo Zeta.<sup>20</sup> Asensio efectuó cambios como la introducción de la cuatrocromía en la portada y en el interior, el incremento, de 24 a 30, del número de páginas, y el aumento de precio que, a partir del 25 de noviembre de 1977, fue de cuarenta pesetas.

A partir del 13 de septiembre de 1978 cambió el formato, ahora a 25 x 30 cms., el número de páginas hasta 40, se introdujo el color rojo como complemento del blanco y negro, y se produjo una nueva subida del precio, que ahora será de cincuenta pesetas:

*“Y de una semana a la otra, zas, la reforma, la cirugía estética y el salto del tigre hacia adelante y hacia arriba. Ya veis lo que tenéis entre manos. Vale un duro más la cosa. Pero, como, os habréis fijado también que ahora la ponemos más gorda, o sea cuarenta páginas, y más tersa y brillante, más roja, vaya, por aquello de las colorainas. Por lo demás la flor y nata del humorismo patrio y de allende los mares es vuestra, por sólo cincuenta mil leandras semanales”.*<sup>21</sup>

Pero, sin duda fue la incorporación de otros dibujantes, como Oscar, Ivà, Gin, Ventura y Nieto el factor más significativo, ya que la calidad de las historias será a partir de ahora comparable a las de *El Papus*.

*El Jueves* quiso encontrar una fórmula intermedia entre *Por Favor* y *El Papus* sin llegar a la línea mordaz de esta última. Intentó analizar a la sociedad del momento con humor e irreverencia, convirtiéndolo a sus dibujantes en verdaderos cronistas de las nuevas “tribus urbanas”<sup>22</sup> dentro de las que destacan personajes representativos como: el progre



Portada de la revista *El Jueves* nº 37 (1978).



(Pepe), el cura (Cirilo), el señorito andaluz, el ligón (Rodolfo Valentín), el funcionario (Leopoldo), el facha (Martínez), la burguesa (Betty), etc.

Además de esta fórmula, que no se mantuvo durante demasiado tiempo, destaca la ya señalada actitud crítica ante la sociedad, de modo que cada número de la revista tenía un título de portada del que se derivan una serie de temas que se repiten de forma constante. A nivel político se trataron reiteradamente las elecciones, la amnistía o los Acuerdos de Moncloa. A nivel social destacan especialmente la legalización del juego, los métodos anticonceptivos y el tan mentado destape. Otros temas analizados fueron los mundiales de fútbol, destacando el mediocre papel realizado por España, las olimpiadas de Moscú, la muerte del Papa Juan Pablo I y la llegada de un Papa polaco, así como referencias al 23-F o al atentado sufrido por El Papus.<sup>23</sup>

Desde noviembre de 1977 la revista se sometió a los controles de la OJD, lo cual, junto a los datos de la Unidad de Depósito Legal, nos permite conocer el número de ejemplares que componen las tiradas. De este modo podemos destacar un importante incremento de los lectores si tenemos en cuenta que, en agosto de 1979, el número de ejemplares fue de 66.212 y en agosto del año siguiente 106.000.<sup>24</sup> A partir de 1980, el número de lectores se mantuvo dentro de un cierto equilibrio, para luego descender a consecuencia de la salida al mercado de un mayor número de publicaciones, que por sus contenidos nunca llegaron a ejercer una competencia directa con la misma. En la actualidad, y con una cierta discreción, la revista se mantiene, a pesar de que sus personajes más conocidos ya no aportan nada nuevo, ni ideológicamente ni con respecto al nivel de lenguaje.

## **2-LA CONSOLIDACIÓN DEL CÓMIC ADULTO**

A diferencia de Estados Unidos, donde los cómics nacieron en el seno de la prensa periódica y dirigidos a un público heterogéneo que englobaba a adultos y niños, en España, al igual que el resto de Europa, nacieron en soportes editoriales especializados y dirigidos básicamente al público infantil. La convencional cultura europea tardó en dignificar la imagen impresa, teniendo que esperar a la década de 1960-1970 para que los intelectuales comenzaran a interesarse sobre el tema, tomando como punto de partida de dicho interés la aparición de un cierto cómic de vanguardia publicado en Francia e Italia.

Si tenemos en cuenta la peculiar situación del Estado Español no es de extrañar que el cómic fuera concebido durante estos años como una lectura de menor calidad destinada al público infantil y juvenil. En este contexto, en 1962 se creó la Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles (C.I.P.I.J.)<sup>25</sup> dependiente de la Dirección General de Prensa del Ministerio de Información y Turismo, que tenía unas funciones claramente censorias —eliminar los contenidos violentos o eróticos—. Con ello era evidente que el gobierno pretendía hacer del cómic un puro elemento de diversión al margen de cualquier connotación ideológica. Las repercusiones de la C.I.P.I.J. se observaron rápidamente en la disminución del número de publicaciones.

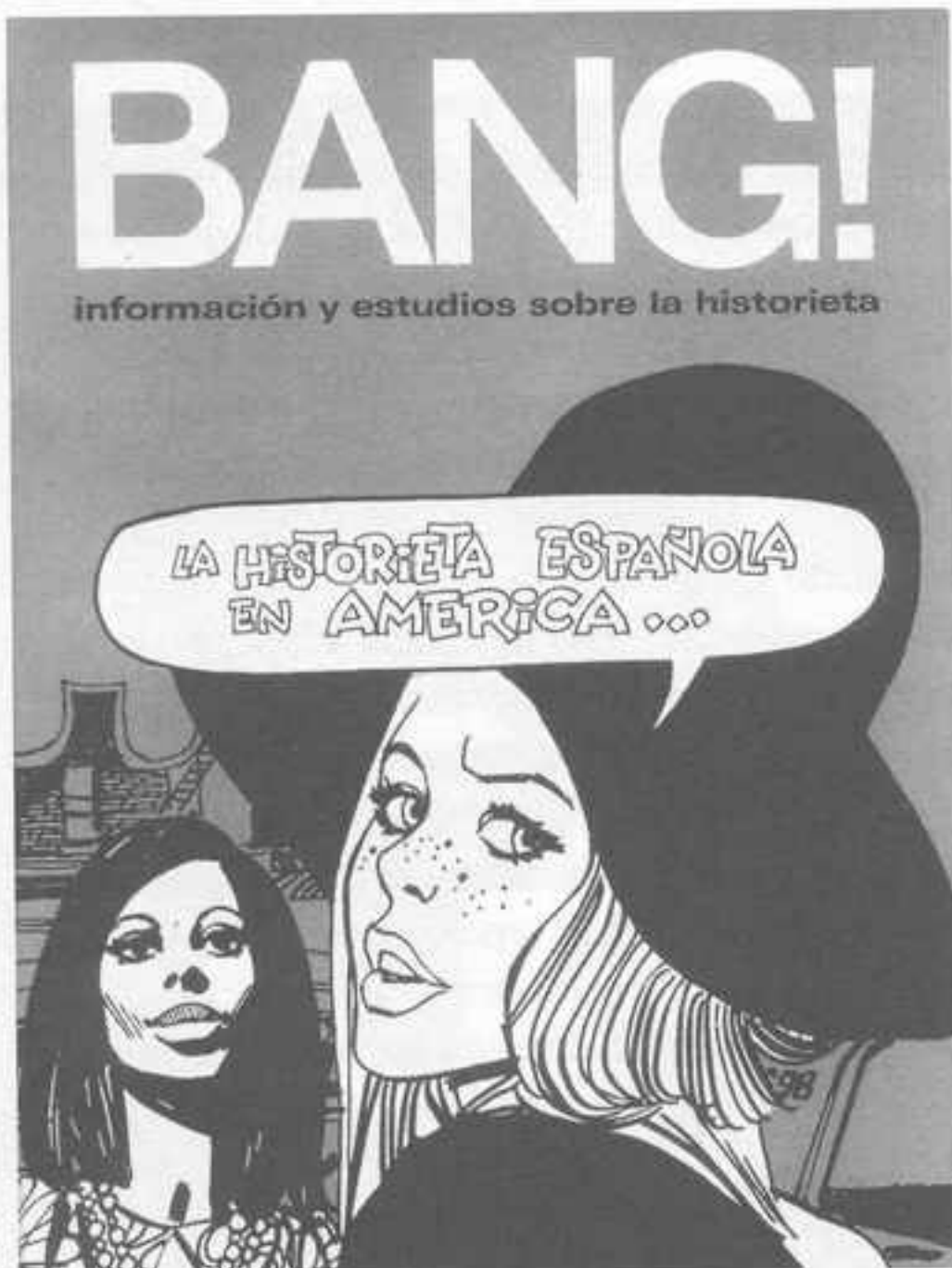
A finales de la década se comenzaron a soslayar las medidas del referido organismo a través de la adopción de fórmulas puente, como la creación de las “narraciones gráficas para adultos”,<sup>26</sup> que permitieron que se dieran a conocer obras como “Delta 99” de Carlos Giménez. Y a pesar de todo se produjo un despertar teórico que fue previo al artístico y cuyas causas hemos de buscar en el “boom” repentino de este medio en otros países europeos, coincidiendo con la dura oposición al régimen franquista que hizo que dibujantes, artistas y críticos comenzaran a tantear las posibilidades de asimilación de las nuevas corrientes europeas.



Como ya hemos señalado, el cambio teórico fue previo al artístico, entre otras cosas porque este último reclamaba no sólo esfuerzos individuales sino unas condiciones de industria, mercado y régimen político muy diferentes a los que existían hasta el momento. Por ello se llevaron a cabo esfuerzos, más individuales que colectivos, por parte de aquellos que pretendían un reconocimiento cultural del comic en tanto “novenio arte”. El resultado fue la publicación de trabajos realizados sucesivamente por Luis Gasca<sup>27</sup> o Román Gubern,<sup>28</sup> a la vez que revistas especializadas, libros, exposiciones y conferencias contribuían a difundir la validez de un medio que lentamente dejó de llamarse “tebeo” o “narraciones gráficas” y adoptará una nueva denominación, de carácter más internacional, como es la de “cómic”. El resultado fue un acercamiento hacia otros países, en los que ya se había conseguido una mayor solidez, aunque aquí aún no se había consolidado el cambio estético o de contenido, además de que se carecía de un público capaz de entender los nuevos planteamientos.

Dentro de las revistas especializadas destaca *Bang!*, aparecida en 1968, en formato fanzine, editada por Antonio Martín y Antonio Lara, y que en 1969 se convierte en revista, dirigida por Antonio Martín. Realmente fue el primer intento serio por realizar un estudio del cómic, encontrando en la editorial de su primer número uno los objetivos prioritarios perseguidos: la reivindicación del cómic para adultos:

*“...No negamos la existencia de una Prensa Infantil-Juvenil con sus revistas y tebeos, ni la utilidad y necesidad de estas publicaciones. Lo que afirmamos es la posibilidad, la necesidad, de que también haya tebeos (démosle el nombre que nos apetezca) para adultos, narraciones gráficas específicamente destinadas a ellos”.*<sup>29</sup>



Portada de *Bang!* nº 6 (1971), realizada a partir de una viñeta de Friday Foster de Jordi Longarón.

Este planteamiento cultural que, de algún modo, se consolidó en 1969 con la aparición del nº 1 de mencionada revista y con la celebración en Sitges de la “Primera Reunión nacional de dibujantes de historietas”, ayudó a una toma de conciencia por parte de dibujantes y guionistas, quienes intentaron adaptar sus posibilidades expresivas a las necesidades del mercado, aunque el marco industrial no respondiera a estas expectativas pues seguía totalmente de espaldas al cómic adulto.

Como una consecuencia de la dictadura, pudieron advertirse los instrumentos que la política empleaba para obstaculizar, por diversas vías, el desarrollo creativo de los cómics adultos, pues la realización de obras como “5 x infinito” o las innovaciones realizadas por Enric Sió tuvieron menos continuidad en España que en el extranjero. Este hecho, caracterizado por la falta de medios de comunicación y la actitud hostil del régimen, provocó el “exilio”<sup>30</sup> laboral de un buen grupo de dibujantes como Esteban Maroto, Enric Sió, Víctor de la Fuente o Antonio Hernández Palacios, quienes pudieron expor-



tar su trabajo gracias a las agencias de distribución. El concepto de “exilio” debe entenderse no sólo como una salida personal de los dibujantes sino también como una reivindicación cultural de quienes habían asumido una nueva conciencia ante las posibilidades de trabajo, reclamando tanto la expresividad personal como los propios derechos económicos.

La agencia, Selecciones Ilustradas, creada en septiembre de 1956 por Josep Toutain, contribuyó a que se fuera configurando una verdadera escuela de dibujantes dentro de los cuales encontramos aquellos que quedaron vinculados de una forma casi exclusiva a la Warren norteamericana. Por ejemplo, José González se encargó de dibujar la serie que daba título a la revista *Vampirella*, lo cual significaba una verdadera consagración pues se trataba de una de las revistas de mayor tirada. Paralelamente, Jordi Longarón consiguió una de las metas más ambicionadas como era el dibujar “Friday Foster”, una serie americana de continuidad diaria y propiedad de los Syndicate Chicago Tribune y New York News. En Gran Bretaña, Luis Roca consiguió colocar con carácter diario “Scarth A.D. 2195”; y Enrique Badía Romero continuó, tras la muerte de Jim Holdaway, las tiras ilustradas de “Modesty Blaise”.

No obstante, el “exilio” laboral de principios de los años setenta tuvo como destino principal al mercado franco-belga. De modo que, pese a las dificultades encontradas por Víctor de la Fuente en España para publicar “Mathair-dor”, consiguió, a través de Selecciones Ilustradas, publicarla en Francia en 1974, en forma de dos álbumes para la editorial Hachette. Entre 1975 y 1976 publicó un nuevo western, “Amargo”, y posteriormente colaboró en la “Historia de Francia” de Larousse.<sup>31</sup>

Julio Ribera constituye un ejemplo de exilio físico, ya que se trasladó a Francia e ingresó en la prestigiosa revista *Pilote* con su serie “Dracurella”, para conseguir su obra más importante en colaboración con Christian Godard, “El Vagabundo de los Limbos”, iniciada en 1974 para Hachette y continuada con posterioridad en *Circus*, *Tintín* y *Pilote*, mientras que en España no se publicó hasta el año 1981 en *Cimoc*.<sup>32</sup> En la misma tónica, Luis García realizó, con guión de Víctor Mora, “Las Crónicas del Sin Nombre” para *Pilote*.

Además del mercado francófono, debemos prestar especial atención a la revista italiana *Linus* ya que gracias a ella se dio a conocer internacionalmente Carlos Giménez, publicando con mucha antelación a la edición española, “Hom”, gestada en 1974. Enric Sió también había conseguido su mayor éxito internacional a finales de los años sesenta en Italia, donde había publicado “Aghardi”. Este hecho le permitió una mención especial en el Salón de Lucca, al mismo tiempo que la historia era difundida, previa censura, en la revista española *Mundo Joven*.<sup>33</sup> Tal vez sea Enric Sió el dibujante que mayor resonancia había tenido en España puesto que, ya en 1967, había publicado, en *Oriflama*, la serie política “Lavinia 2016”.<sup>34</sup> A pesar de todo, su obra cumbre, “Mara”, conocida como las anteriores en Italia, tuvo que esperar en España no sólo la muerte de Franco sino también la llegada de la democracia.

En su conjunto, las obras de estos dibujantes pueden considerarse como destinadas a lectores mayores de edad, ya que de forma velada o no, las temáticas tendían a oponerse a un régimen político dictatorial, expresado a través de conceptos tales como la resistencia a la pérdida de libertad y a la opresión. Si bien se trataba, en apariencia, de obras de clave heroica o ciencia ficción, no dejaban de transparentar una crítica sistemática, lo que explica que la censura continuara prohibiendo la difusión de obras de artistas patrios que estaban adquiriendo un importante prestigio en Europa y Estados Unidos. El nacimiento del cómic adulto español tuvo lugar en el “exilio”, lo que provocó una situación contradictoria: si a inicios de los años setenta existían dibujantes de cómic adulto españoles, no existían lectores de cómic adulto españoles.

La consolidación de la democracia permitió la transformación de la industria del cómic en fun-



ción de las lógicas reivindicaciones de los autores, conscientes de sus derechos y de sus objetivos. Lentamente, guionistas y dibujantes fueron replanteándose sus propias posturas, a la vez que analizaron sus medios expresivos personales a partir de los cuales ofrecerían a los lectores nuevas alternativas estéticas e intelectuales.

A continuación presentaremos aquellas revistas que contribuyeron más claramente a dicha modificación de las estructuras: *Star*, *Bésame Mucho*, *Totem*, 1984, *Cimoc*, *Comix Internacional* y *Rambla*.

### *Star*

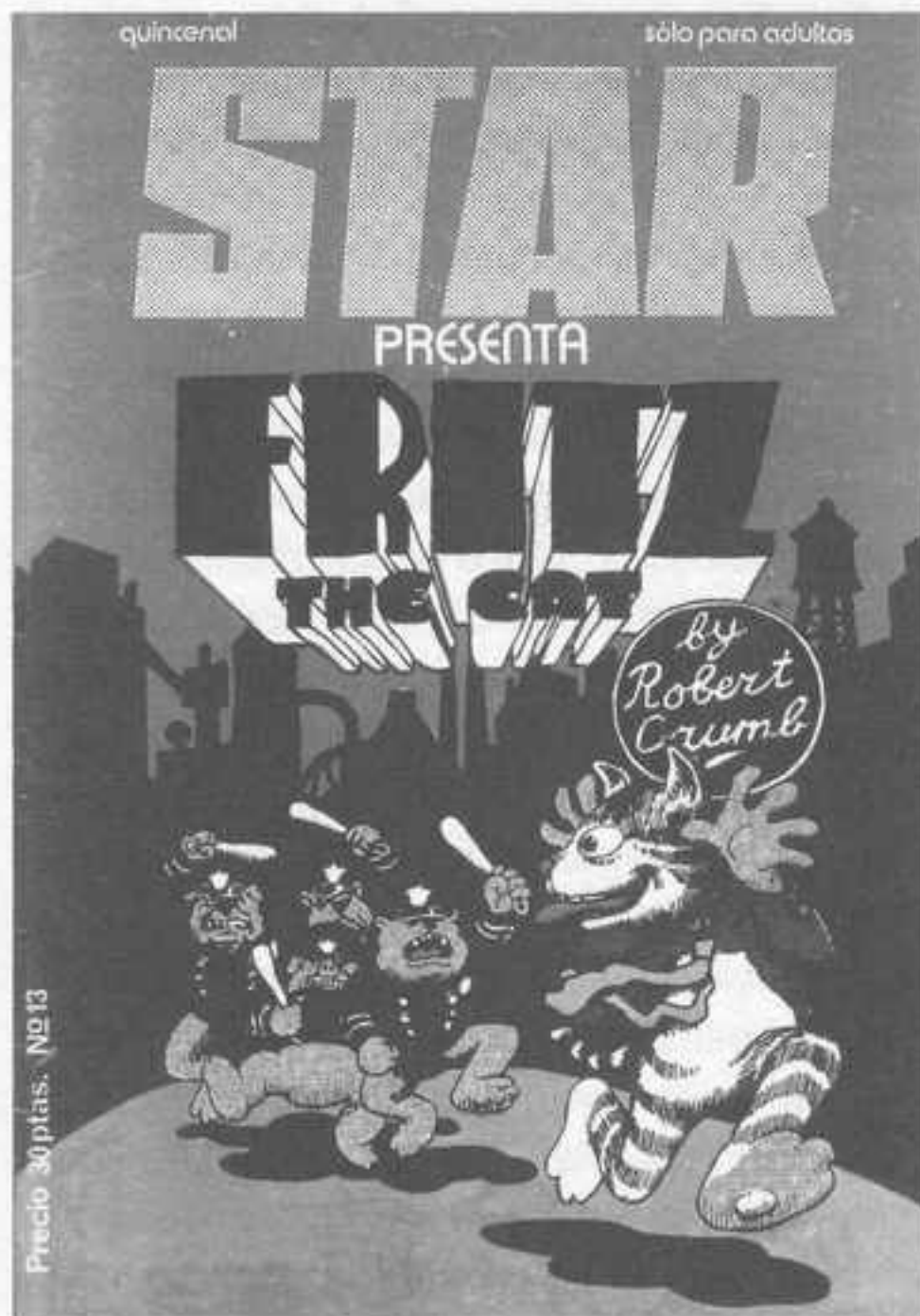
A finales del año 1974, bajo la dirección artística de Juan José Fernández nació la revista *Star*, en un momento en que la comunicación, fiesta y rock and roll comenzaban a despuntar como valores de una cultura popular emergente. A lo largo de los seis años de difusión, interrumpidos por las continuas multas y suspensiones que debió afrontar Producciones Editoriales, esta revista intentó presentar al público los más claros ejemplares del *underground* americano, centrándose especialmente en Robert Crumb y otras grandes figuras del cómic internacional de los setenta: Richard Corben, Evert Geradts, Gotlib, Ben Jansen, Kurtzman, Ted Richard, Gilbert Shelton, Joost Swarte y Clay Wilson, a la vez que posibilitó el descubrimiento de nuevos dibujantes españoles como Montesol, Gallardo o Mariscal.

La aportación de estos dibujantes significó, pues, el primer intento estructurado y coordinado para dar a conocer nuevas formas de expresión injustamente desconocidas o marginadas durante los años de la dictadura.

La temática y técnica de los cómics que aparecieron publicados en *Star* supuso una ruptura respecto a los gustos de los lectores. Se produjo el triunfo de la denominada estética del “mal gusto”, caracterizada por el abandono de los contenidos del héroe, de dibujo claro, preciso y detallista, incorporando un léxico alejado de los academicismos y con una visión cruda del sexo, violencia y drogas, donde los nuevos “antihéroes” serán a menudo melencólicos, drogadictos y holgazanes, verdaderos arquetipos que la sociedad estaba gestando y que la represión intentaba evitar.<sup>35</sup>

Al ser la primera revista de este género que apareció en el mercado español, sus cinco primeros números pasaron totalmente inadvertidos, no sólo para el público, sino incluso para el gobierno,<sup>36</sup> tal es así que ni el Ministerio de Información y Turismo fue informado sobre la publicación de una revista de cómic “para adultos”. Hubo que esperar al número seis, que presentaba una portada totalmente inusual con la figura de Hitler, para que el Ministerio tomase conocimiento de la publicación, lo cual supuso el comienzo de una larga lista de expedientes y multas que, en este caso, fue de cien mil pesetas, lo que se repitió también con el número siete y un gravamen económico de ciento cincuenta mil pesetas. Hasta el número trece, *Star* se publicó mensualmente, sin entrar en nuevos conflictos con el Ministerio, pero el ejemplar dedicado a “Fritz el Gato”, importante personaje de la contracultura americana creado por Robert Crumb, supuso el secuestro íntegro de la publicación,<sup>37</sup> hecho que se produjo de forma casual al confundir un lector al gato Félix con el gato Fritz,<sup>38</sup> cursando la denuncia con el consecuente secuestro de la revista. El incidente motivó, paradójicamente, no sólo un incremento de lectores, sino también la aparición de nuevas revistas en el mercado como *Ajoblanco*, *Ozono* o *Vibraciones* que permitieron la lenta consolidación del *underground*. Pero un nuevo expediente, en 1975, correspondiente al número quince, hizo temer por la continuidad de la revista, ya que en esta ocasión no sólo supuso una multa, sino también el cierre durante un año, cierre que dio lugar a una “segunda época” en la que la publicación adoptó la forma de álbumes no periódicos, conformando una colección básica dentro de la literatura *underground*. Su reaparición mensual, con el





*Portada del censurado nº 13 de Star (1975), con Fritz the Cat de Robert Crumb.  
Portada de Montxo Algora para el nº 30 de Star (1977).*

número dieciséis, se produjo en junio de 1976 y supuso con un nuevo secuestro por parte del Ministerio de Información y Turismo.

La lenta afirmación de la democracia permitió una mayor continuidad de la revista, aunque de forma relativa, ya que, una vez más, en 1977 fue secuestrada. Durante los tres años siguientes su periodicidad fue más regular, pero sus estructuras prácticamente fueron las mismas que en sus comienzos, lo cual resultaba poco competitivo a principios de los ochenta, en medio de una verdadera explosión de revistas. La editorial, consciente del cambio social, cultural y político experimentado, intentó adaptarse a las circunstancias y ofrecer entrevistas, reportajes, o diferentes secciones a través de las cuales establecer un contacto directo con el lector y un nuevo formato.

El número cincuenta y siete marcó, de algún modo, el fin de una época dentro del cómic español, porque Producciones Editoriales, debido a los fallidos intentos por conseguir reestructurar la revista, pensó que lo más oportuno fuera la publicación de una nueva: *Bésame Mucho*.

### ***Bésame Mucho***

Entre 1977 y 1980 aparecieron un buen número de publicaciones que permitieron el estallido y consolidación del "boom" de los cómics. Es este contexto, la revista *Bésame Mucho*, igualmente publicada por Producciones Editoriales, ocupó un papel importante, aunque la crítica le concedió un papel insignificante. Al igual que su predecesora, *Star*, esta nueva publicación nacida en 1980 fue dirigida por Juan José Fernández, con la coordinación de uno de los principales críticos del medio,



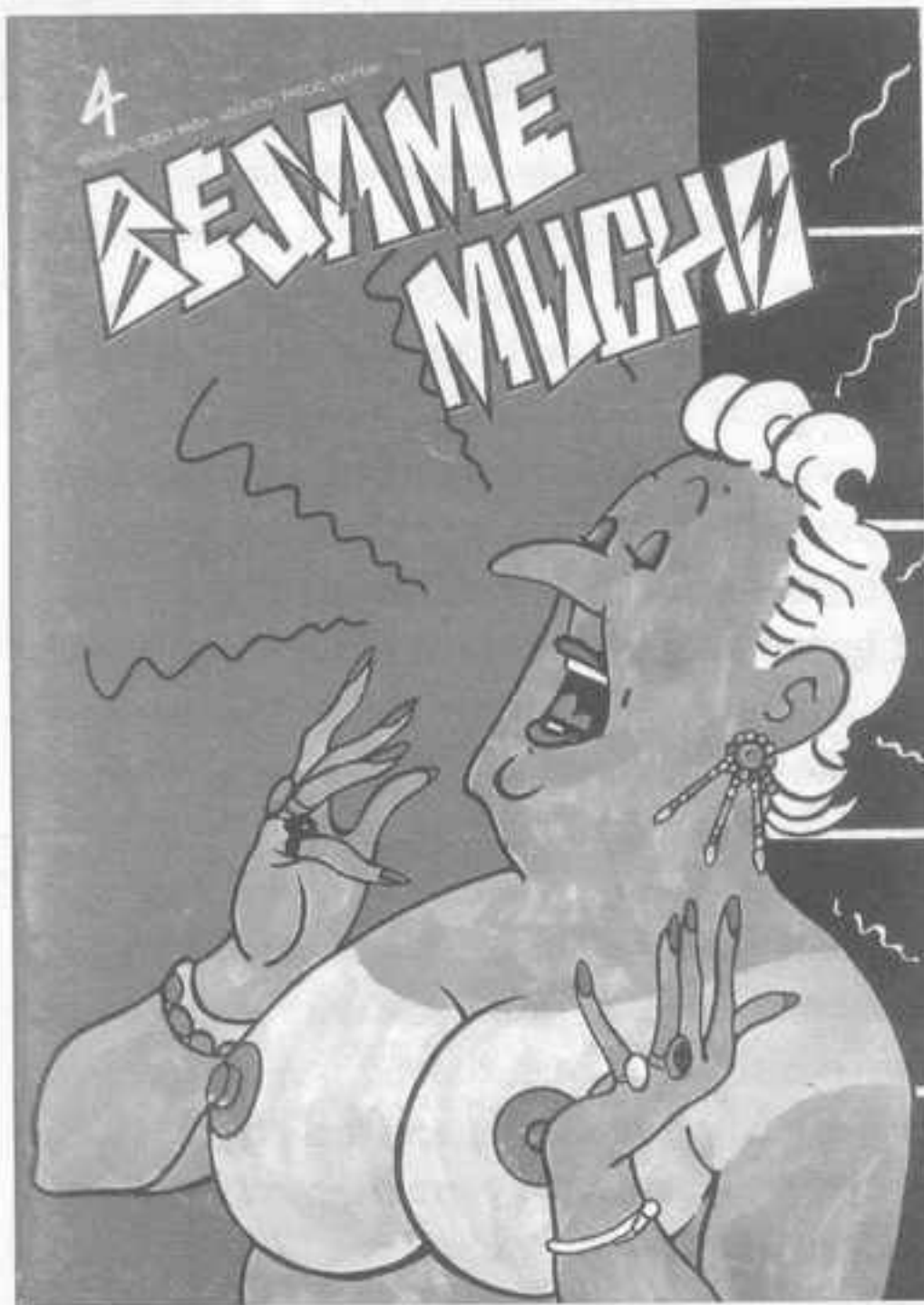
Ramón de España, y, posteriormente, de Ignacio Molina. En ese momento el *underground* había dado paso a una temática y estética bien diferentes, aunque aún se publicarían historietas de algunos autores enmarcados en la línea de *Star* como Gotlib, Evert Geradts o Simond. Fundamentalmente, la publicación permitió que el lector conociera dibujantes extranjeros menos conocidos como Lauzier o Regis Franc, mientras que contribuyó a la difusión de los españoles Montesol, Scaramuix, Sento o Nel Gimeno.

Estos autores realizaron un cómic mucho más elaborado, caracterizado por un realismo de nuevo cuño marcado por una especie de ironía, en la que se mezclaba el desprecio del mundo con la capacidad de quienes no se contentan con reírse de todo. Se produjo, pues, un cambio respecto tanto a la temática de finales de los setenta como por lo que se refiere al cómic clásico de superhéroes. Ahora, la temática será la aventura marcada por el placer inmediato vivido dentro de la propia rutina, por lo cual los héroes dejaron de tener características sobrenaturales para convertirse en completamente humanos, a menudo identificados con los propios dibujantes.

A través de historias de este tipo *Bésame Mucho* intentó conseguir un acercamiento y consecuente identificación entre la revista y el lector. Pero ello no fue suficiente ya que los dibujantes y guionistas cayeron en fórmulas repetitivas. Si tenemos en cuenta que el momento coincidía con un mercado saturado en el que las posibilidades de opción eran múltiples, existía el riesgo que el lector se pasase a otras publicaciones, sobre todo a *Cairo* (1981). Fue precisamente en ese año cuando los responsables de la revista asumieron el momento crítico por el que atravesaban, y en el número trece introdujeron una serie de cambios a fin de mantener a los lectores, los cuales seguían fieles, entre otras

cosas, por la notable diferencia de precio respecto a otras revistas. Por ello este número salió a la calle con tres nuevos elementos: la inclusión de editoriales; los resúmenes de las historietas por entregas; y los artículos informativos sobre el cómic, en sustitución de la sección literaria que existía hasta el momento, y que, según ellos mismos reconocieron, no despertaba interés en los lectores.<sup>39</sup>

A pesar de las buenas intenciones de Juan José Fernández y de su equipo colaborador, los cambios no dieron los resultados esperados, los editoriales se convirtieron en un resumen de los contenidos del número, y desde sus propias páginas, Ramón de España realizó una dura crítica a la revista, considerando que la falta de imagen había sido la responsable de un fracaso que beneficiaba a otras revistas y muy particularmente a *El Víbora*. La carencia de una imagen propia se centraba principalmente en el hecho de no tener en cuenta al lector,<sup>40</sup> ofreciendo un material de calidad pero inconexo, hasta el punto de ser más una acumulación de historietas que una revista de cómics: "Y no se trata de estar llamando 'colega' al lector cada



Portada del nº 4 de la revista *Bésame Mucho* (1980), obra de Pere Fortuny.



dos por tres sino de hacer coincidir la estética del material con unas determinadas actitudes".<sup>41</sup> Faltaba, a diferencia de otras revistas, una concepción de fondo que, para algunos críticos de la época, consistía básicamente en la inclusión de estudios sobre cómic que intentaran definirlo como "novenno arte".

Después del examen de conciencia realizado por Ramón De España en los números diecisiete y dieciocho, éste abandonó la coordinación de la revista, siendo sustituido por Ignacio Molina, guionista y crítico de cómic. En esta nueva etapa, ya en el año 1982, se incluyeron nuevas secciones, como temas de estudio y análisis del medio y novedades editoriales, además de otros cambios de tipo formal, aumentando el número de páginas de sesenta y seis a setenta y cuatro, ocho de ellas en color, un nuevo formato y el incremento de cincuenta pesetas en su precio, pasando así a las ciento cincuenta.

Pero, si bien la editorial intentó enfrentarse a la competencia con un nuevo aspecto de la revista, su estructura interna siguió siendo la misma y en un momento en que el cómic se estructuraba por escuelas identificadas con las revistas *Cairo*, *El Víbora* y *Madriz*, y con las escuelas de Barcelona, de Valencia y de Madrid, era evidente que *Bésame Mucho* no podía subsistir mucho tiempo más, fundamentalmente por el aumento de unos costes que ya no podían ser soportados. Así finalizó el recorrido de una revista que, pese a su falta de estructura interna, permitió la evolución artística y de producción de un buen grupo de dibujantes.

### *Totem*

En el año 1977, la editorial Nueva Frontera, propiedad de Roberto Roca, lanzó al mercado *Totem*, definida por ellos mismos como "la revista del nuevo cómic",<sup>42</sup> que tenía como objetivo difundir una serie de autores y revistas de cómic ya tradicionales en el ámbito americano y europeo pero desconocidos en España tanto por razones de censura como industriales: "*Hace tiempo que los apasionados del cómic sentíamos la falta de una revista que pudiera satisfacer plenamente nuestros deseos publicando las obras creadas por los más destacados artistas de nuestro tiempo. Es así que hoy sólo nos resta constatar con amargura nuestro atraso en el conocimiento de la producción mundial de cómics, a los que ignoramos o sólo conocemos parcialmente*".<sup>43</sup>

Por encima de todo permitió la difusión de material inédito, pero careció de una estructura interna y de una dirección organizada, circunstancia que les hizo caer, más de una vez, en contradicciones e incluso en incidentes legales.

A diferencia de otras revistas, no aparece clara la dirección de la misma. Hasta el número cinco figura Gonzalo Valenti; entre los números siete y el diecisiete, Valentín González Gutiérrez, que a su vez fue sustituido por Ataulfo García Asenjo. Tal vez estos cambios provocaron que las editoriales no aparecieran firmadas y por lo tanto nadie se responsabilizaba de ciertas "arengas" marcadas por un cierto aire de realismo socialista:

*"Nuestro país acaba de demostrar al mundo su grado de civilización haciendo su ingreso en la vida democrática con el más generoso espíritu de paz y fraternidad. Ahora debe dar pruebas de que también su cultura está a la altura de los tiempos, abandonando las romas lecturas del pasado y sustituyéndolas por otras que, cada vez en mayor medida, contribuirán a formar la inteligente humanidad del mañana"*.<sup>44</sup>

Tampoco aparece la fecha de cada número, lo cual hace pensar de antemano en una posible irregularidad en la distribución.

Respecto a la temática, prevaleció el interés en la publicación de cómics inéditos, dando preferencia a los más cercanos al modo de vivir y pensar de la sociedad española siguiendo, según ellos mismos indicaron, un programa lineal que consistía en publicar en cuatro números historietas en las



# TOTEM

PARA ADULTOS

Nº1 - P.TS. 100



GAL  
CREPAX  
MOEBIUS

PRATT  
DIONNET  
DEL CASTILLO

LA REVISTA DEL NUEVO COMIC

# TOTEM

PARA  
ADULTOS



LA  
REVISTA  
DEL  
NUEVO  
COMIC

Nº2  
PTAS. 80

*Portadas de los dos primeros números de la revista Totem, obra de Moebius y Guido Crepax.*

que aparecieran personajes ya conocidos, lo cual sólo se cumplió con rigor en los cuatro primeros a través de Valentina, Arzack, Alack Sinner y Corto Maltés.

Nos encontramos, pues, frente a autores extranjeros, preferentemente italianos y franceses: Hugo Pratt, Guido Crepax, Milo Manara, Moebius, Philippe Druillet, Claire Bretecher, Tardi o Lauzzier, que a través del género de aventuras intentaron plasmar una crítica sociopolítica. No obstante, existe una dificultad al respecto, ya que se trata de historietas que no coinciden con el momento cronológico en que fueron publicadas por primera vez y por lo tanto la crítica implícita no siempre fue interpretada debidamente por los lectores.<sup>45</sup> Respecto a los autores españoles hubo un claro intento por contar con dibujantes de prestigio, tal es el caso de Carlos Giménez con la serie "Koolau" y Luís García con "Nova - 2".<sup>47</sup> Pero se trata de casos aislados ya que la editorial no demostró tener interés por creaciones recientes, sino por obras ya clásicas. *Totem*, en definitiva, no llegó a constituir un modelo innovador, siendo una verdadera replica de revistas europeas como *Pilote*, *A suivre* o *Linus*.

Siguiendo con este criterio, Nueva Frontera estructuró la *Biblioteca de Totem*, formada por números extra monográficos de la revista, a través de los cuales dio a conocer en España la casi total producción europea publicada desde la segunda mitad de los años sesenta. Igualmente, ésta difusión se completó a través del establecimiento, en distintas ciudades, de librerías especializadas en cómics, con el mismo nombre de la revista, en régimen de franquicia. A medida que avanzaban los ochenta y el panorama del cómic se iba ampliando, *Totem* no sólo contó con fuertes competidores, sino que el público pareció presentar un mayor interés por aquellas revistas que ofrecían historietas en las que se pudieran ver más identificados. Esta competencia determinó un estancamiento de la tirada y una subida continua de precio como respuesta al progresivo encarecimiento del papel. Esos continuos



cambios de precio — que osciló entre las cien pesetas del número uno hasta las doscientas veinticinco del número cuarenta y ocho —, produjeron una serie de justificaciones por parte de la editorial: “*Nuestra revista no pertenece a ningún poderoso grupo editorial. Somos trabajadores que nos entregamos con pasión a nuestra tarea y que hemos corrido el riesgo, por cierto recientemente, de no poder seguir adelante con ella. Es quizá un grave error este nuestro querer insistir en la calidad, esta pretensión de querer ser siempre el modelo, la pauta para todas las revistas.*”<sup>47</sup>

Pero estas justificaciones eran contradictorias si tenemos en cuenta los cambios que se fueron gestando en la revista, como, por ejemplo, la inclusión de artículos de Javier Coma, en una sección titulada “Comics By Coma”, en la que el crítico presentaba novedades editoriales o recopilaciones de distintos géneros, o también el apartado “Totem News”, en el que se daban a conocer novedades del mundo del cómic, no sólo considerando las publicaciones del grupo editorial sino con una visión más amplia. Y de allí viene precisamente la contradicción. Por un lado se consideraban como pioneros e, incluso, un modelo a imitar por parte de otras publicaciones, pero por otra, ante las escasas ventas, debían adoptar el esquema de algunas de reciente creación. Y así lo creyó ver la crítica, ya que fueron escasos los reconocimientos obtenidos. En 1978, el Club Amigos de la Historieta le concedió el premio a la mejor publicación,<sup>48</sup> y en 1981, *La Hoja del Lunes* de Madrid hizo recaer en la revista una serie de menciones: Luis García recibió el reconocimiento como el mejor dibujante español por sus páginas de Nova-2, y el premio a la mejor portada del año fue para el ingenioso juego de cambios de ropa que ideó Milo Manara, publicado en el número cuarenta.

Lentamente, el espíritu del grupo editorial se fue diluyendo a través de la creación de otras publicaciones: *Blue Jeans*, *Heavy Metal*, *Metal Hurlant* y *Vértigo*. De este modo, lejos de ganar en calidad e innovación, los responsables de Nueva Frontera no fueron capaces de mantener el prestigio alcanzado en sus orígenes y ofrecer una alternativa válida para un mercado cada vez más competitivo.

## 1984

El nacimiento de esta revista, en noviembre de 1978, aparece asociado a un profesional del cómic, Josep Toutain y otro de la ciencia ficción, Luis Vigil, quienes desde el año 1975 en La Floresta<sup>49</sup> intentaron dar forma a un proyecto que debía producir y explotar internacionalmente la agencia-estudio Selecciones Ilustradas. Desde el primer momento no existió ningún tipo de dudas sobre el tema base de la publicación: la ciencia ficción; era un momento en el que ésta estaba alcanzando importantes cotas de popularidad. Gracias a los contactos de Toutain con el editor americano Jim Warren, el primer título del que partieron fue *Yesterday, today... Tomorrow*,<sup>50</sup> pero la traducción al castellano de la misma (Ayer, Hoy...; ¡Mañana!) no resultaba demasiado atrayente. Mientras buscaban un título más acorde, la crisis editorial sufrida especialmente por los Estados Unidos retrasó cualquier tipo de proyectos, ya que los editores de cómics más que crear nuevas revistas intentaban por todos los medios mantener las existentes. Dos años más tarde, Jim Warren citó a Josep Toutain y a Bill Dubay para intentar dar salida definitiva a la revista, ya con el título más corto de *1984* — según la novela de George Orwell — publicándose en el mes de abril de 1978 en Estados Unidos y en noviembre del mismo año en España.

Desde el primer número la editorial intentó dar unas ciertas cotas de calidad entendida a través de buenos contenidos; papel de calidad y unos precios competitivos. Los autores que, casi de una forma cíclica, publicaron en la revista fueron Esteban Maroto, Carlos Giménez, Víctor de la Fuente, Richard Corben, Horacio Altuna y Will Eisner, quienes centraron sus historias en cuatro temas básicos: el holocausto nuclear; nuestra sociedad proyectada al futuro, las correrías espaciales y la vida en mundos y tiempos inclasificables. Con todo ello intentaron hacer de la revista un producto espectacular, cayen-



EL MEJOR COMIC DE FANTASIA Y CIENCIA FICCION PARA ADULTOS

# 1984

TOUTAIN EDITOR

75 PTS

CON LAS ILUSTRACIONES

RICH CORBEN

A TODO

COLOR

OSTIZ - WARDYO

WOOD - MIND - ETC



EL MEJOR COMIC DE FANTASIA Y CIENCIA FICCION PARA ADULTOS

# 1984

TOUTAIN EDITOR

85 PTS



*Portadas del nº 1 (1978) y 17 (1980) de la revista 1984, obra de Richard Corben y Josep M<sup>a</sup> Beà.*

do en muchas ocasiones en la mitificación de Richard Corben, hecho que fue utilizado como argumento en contra por muchos críticos que consideraban que era una forma más de difundir los valores típicos de la cultura de masas norteamericana. Otro de los puntos clave era el referente a la calidad del papel, ya que los promotores de la revista pretendían aumentar el valor cultural del cómic incluso a través de los aspectos técnicos. Comparando la calidad de éste con el de otras publicaciones, podemos señalar que era realmente mejor que el de la mayoría de revistas de cómics, aunque en los primeros números aún tenía una cierta tonalidad amarillenta. Pero, sin duda alguna, el tema que más se trató a lo largo de los sesenta y cuatro números de *1984* fue el del precio. En su opinión, consideraban que el precio de un cómic nunca podía superar las cien pesetas. En noviembre de 1978 el precio de la revista era de setenta y cinco pesetas; aunque ya en mayo de 1980, al intentar aumentar la tirada de 25.000 a 35.000 ejemplares, se impuso la necesidad de subir su precio a noventa y cinco pesetas, algo que intentaba justificarse añadiendo ocho páginas en blanco y negro. A partir del número veintidós los problemas se acrecentaron, sobre todo al intentar subir, una vez más, la tirada, ahora a 40.000 ejemplares, a la vez que se añadían ocho páginas más a color y se ampliaba la colaboración de dibujantes españoles, siempre más cara que la compra del material procedente del extranjero. A pesar de los problemas de distribución se mantuvo el precio hasta principios de 1981, cuando se desencadenó la subida de precios en el papel, fotolitos, imprenta, encuadernación y el lógico incremento de salario de redactores y manipuladores de la revista. Este hecho provocó un nuevo aumento de precio, que se aprovechó para mejorar la calidad del papel, todo lo cual supuso que el precio de la revista rebasaría el tope puesto por el editor, llegando así a las ciento veinte pesetas.<sup>51</sup> El número treinta y cinco trajo un nuevo aumento, pues pasó a costar ciento veinticinco pesetas, alegando una vez más el



aumento de costes del papel en un diez por ciento. A partir de entonces, los aumentos de precio — doscientas, doscientas veinticinco, doscientas cincuenta y doscientas setenta y cinco pesetas — ya no se verán justificados desde las propias páginas.

1984 significó una alternativa dentro del panorama del cómic adulto, ya que abarcó un campo, la ciencia ficción, que era prácticamente desconocido. Y así, realmente, lo entendió la denominada “crítica especializada”, que premió a la revista en diversas oportunidades. Dos años después de su creación, en 1980, el Club Amigos de la Historieta le concedió el premio a la mejor publicación del año anterior. Si bien detrás de dicho club sólo había aficionados y coleccionistas cuyo interés consistía en animar la publicación de buenas historietas, resulta un hecho a tener en cuenta ya que significó un reconocimiento por parte de los lectores a la labor de una publicación diferente. Más adelante, en 1983, el Salón Internacional de Lucca concedió el premio Yellow Kid a Toutain Editor, como la mejor editorial extranjera: “*Por la alta calidad y nivel cultural del conjunto de nuestras ediciones y las oportunidades y promoción que, a través de ellas, brindamos a los artistas autóctonos*”.<sup>52</sup> Con estos premios, la revista alcanzaba una doble valoración: por parte del público y de la crítica internacional, sobre todo en el último caso gracias a la actividad realizada por su editor, Josep Toutain, en el plano internacional.

En el año 1984, desapareció la revista, tal como se había previsto en el número uno: “*¿Qué ocurrirá en 1984?...No podremos mantener el título...Pediremos a los lectores, a través de la revista, que elijan ellos mismos un nuevo título*”.<sup>53</sup> Por tanto, más que de la desaparición de la revista se trató, realmente, de la reconversión de la misma en otra con un título más acorde. En principio decidieron que el número sesenta y tres sería el último, coincidiendo con el IVº Salón de Cómic de Barcelona y así poder presentar la nueva revista, pero al retrasarse la celebración del mismo a la segunda quin-





cena del mes de mayo, publicaron un número más

La nueva revista pretendía seguir con los mismos esquemas en cuanto a los autores, el formato o la calidad y, por encima de todo, los contenidos continuarían siendo la fantasía y ciencia ficción. Para conseguir un título adecuado, consultaron al público, ya que rechazaron la opción americana de 1994. Se recibieron más de cinco mil sugerencias de los lectores entre las cuales destacan algunos títulos como: *Universo 19M84*, *Impacto 2000*, *Fuga Cósmica*, *Siglo XXX* o *Espacio Vital*,<sup>54</sup> sin que llegasen a decidirse por ninguno de ellos. Finalmente, se decantaron por el número 84 precedido de otra palabra, llegando al número sesenta y cuatro, de despedida, sin tener resuelta aún la denominación de la próxima revista, que, en definitiva, salió al mercado con el nombre de *Zona 84*. La intención era la de superar a la anterior porque técnicamente sería superior, con papel de mejor calidad, más color y más secciones de comunicación con el lector y también porque en sus páginas se tendrían los mejores dibujantes de la editorial con la excepción de Carlos Giménez, Josep M. Beà y San Julián, mientras que continuarían Fernando Fernández, Juan Giménez, Richard Corben, Frank Thorne, Carlos Trillo y Horacio Altuna.

Con todo ello se pretendía recrear el mito de 1984, la revista del “nivel gráfico”, con un intento indudable por parte del editor por presentar obras de alta calidad, aunque con frecuencia sólo quedó en un grafismo articulado a partir de dibujos encaminados a impresionar al lector, aún por encima de la narrativa, con lo que se debe matizar globalmente el “nivel gráfico” pretendido por Toutain y los resultados finales obtenidos.<sup>55</sup>

### *Cimoc*

En el año 1981 la editorial Norma publicó la primera de sus revistas, *Cimoc*, editada por Rafael Martínez y coordinada por Joan Navarro, que contaba, además, con colaboradores como Ramón de España o Salvador Vázquez de Parga. Si bien, de forma progresiva, la editorial publicó álbumes, portafolios y posters, en ningún momento olvidó que su verdadera “columna vertebral”<sup>56</sup> eran las revistas, por ello en poco tiempo lanzó al mercado dos nuevas publicaciones, una de ellas, *Sargento Kirk*, pasó desapercibida, mientras que la otra, *Cairo*, alcanzó un éxito sorprendente. En lo que a *Cimoc* se refiere, la editorial intentó buscar una fórmula de equilibrio, considerado desde una doble perspectiva: autores y temática. Respecto al primer punto, desde el principio los responsables de la revista se inclinaron por dibujantes de gran prestigio nacional e internacional, como era el caso de Carlos Giménez, Adolfo Usero, Julio Ribera, Manfred Sommer, Alfons Font, Druillet, Breccia o Moebius. Por lo tanto, a simple vista, puede apreciarse una mayor representatividad de autores nacionales, que, según una encuesta realizada por la revista *El Wendigo*, da unos porcentajes de 54,6%,<sup>57</sup> cifra que puede considerarse elevada, sobre todo si se la compara con la proporción de las revistas de la editorial Nueva Frontera que contaban con un material casi exclusivamente procedente del exterior.

La presencia de todos esos dibujantes en más de una revista provocó una cierta polémica entre *Comix Internacional* y *Cimoc* a raíz de un editorial de la primera, en la que, respondiendo a la carta de un lector, señalaban que sus dibujantes aparecían en más de una revista porque ellos eran una agencia que distribuía a otras editoriales, con lo que daban a entender que Norma habría adquirido el material a dicha agencia: “La agencia S.I., de la que procede esta editorial (como muchos aficionados ya saben), abastece de materiales gráficos a otras editoriales que podríamos denominar competidoras de nuestras revistas porque su misión es comercializar las obras de los artistas que representa y no congelarlas para beneficio nuestro.”<sup>58</sup> La reacción del editor Rafael Martínez se produjo rápidamente, explicando que la editorial Norma representaba a cincuenta y dos profesionales de la historieta, portada, ilustración y humor, haciendo todo posible para que los trabajos de estos autores





Portadas del n.º 5 (1981) y 13 (1982) de la revista Cimoc,  
obra de Manfred Sommer y Vicente Segrelles.

se publicaran en dieciocho países. Además de representar su trabajo producían con ellos series de historietas entre las que se encuentra "Frank Cappa" de Manfred Sommer o "El Mercenario" de Segrelles. Éstas y otras historietas aparecieron en *Cimoc* y con posterioridad fueron vendidas a otras revistas extranjeras como *Circus*, *Heavy Metal* o *Eternauta*.

Además, y para finalizar con el apartado referido a autores, cabe señalar que desde la editorial se intentó promover otros nuevos autores como Federico Del Barrio, Toni Deu, Rubén Pellejero o Pérez Navarro.

Respecto a la temática, puede destacarse una marcada predilección por la ciencia ficción, aunque este género fuera interpretado no en sentido clásico, sino como punto de partida para narrar historias policiacas, ironizar sobre economía o inventar todo un mundo y sus costumbres. No obstante, no se encerraron de forma exclusiva en esta temática, ya que fueron numerosas las historias cotidianas, actuales e identificables con el propio entorno, con protagonistas capaces de recorrer el mundo ("Frank Cappa" de M. Sommer), o con otros anónimos que conviven en nuestra ciudad ("Solo" de Tha y Casado).

Los responsables de la revista, al igual que otras de la misma editorial, creyeron desde un principio en la necesidad de hacer partícipe al lector. Por ello, además de intentar responder a la correspondencia o publicar artículos sobre teoría del cómic, crearon otras secciones como "Hit Parade Lectores", donde éstos daban sus votos a la que consideraban la mejor historieta de los seis primeros números. Más adelante el sistema se fue perfeccionando a través de otra sección "Referendum Lectores" donde se promovían las historietas a las cuales aquellos debían dar sus votos. Evidentemente se trataba de crear fórmulas alternativas que llamaran la atención del lector en un



momento en que la competencia era cada vez más fuerte.

La crítica no demostró un interés especial por esta publicación, que, por otra parte, no llegó a superar una tirada de 30.000 ejemplares.<sup>59</sup> Tan sólo el Club Amigos de la Historieta la premió en dos oportunidades. La primera de ellas en 1981, cuando le concedió el premio a la mejor revista del año y a Manfred Sommer, por “Frank Cappa”, y Leopoldo Sánchez, por “Bogey”, el premio ex-aequo al mejor dibujo de historieta realista.<sup>60</sup> Al año siguiente, la misma entidad nombró a Vicente Segrelles como mejor dibujante del año por “La Fórmula”, publicada entre los números trece y dieciocho, y Manfred Sommer fue votado como el autor de la mejor obra del año con “Frank Cappa”.<sup>61</sup>

### *Comix Internacional*

Dos años después de la creación de *1984*, Josep Toutain vio la posibilidad de contar con una nueva publicación. Había dos razones para ello: la primera era el material con que el editor contaba gracias a la agencia-estudio Selecciones Ilustradas, que él mismo dirigía, y a sus contactos con Jim Warren; la segunda, era más bien de tipo práctico, ya que en el año 1980, en que se lanzó al mercado la nueva revista, la competencia en el mundo del cómic era muy fuerte, por lo que Toutain buscaba alternativas más variadas con las que poder competir.

Desde los primeros números, Toutain contó con la colaboración de dibujantes extranjeros como Enki Bilal, Will Eisner, Sergio Toppi, Richard Corben, Barbe o Milton Cannif, a la vez que tuvo en cuenta a algunos autores españoles de trayectoria internacional, como Carlos Giménez, y otros que comenzaban su andadura en este campo como Pedro Espinosa o Manel. Es evidente, que ante dicho panorama no puede perfilarse ninguna selección temática, ya que convivieron el realismo social de Carlos Giménez (“Los Profesionales”), la ciencia ficción de Juan Núñez (“Estación Central Ícaro”) o el particular género negro de Wil Eisner (“The Spirit”).

Siguiendo la estructura interna de otras revistas de Toutain Editor, se intentó contar con la participación del lector desde una doble perspectiva. Primero, a través de una funcionalidad didáctica centrada en la creación de secciones en las que se daban a conocer o bien cuestiones narrativas o un análisis del denominado cómic clásico. Dentro de los colaboradores destaca Antonio Altarriba con su sección “El Cómic Hoy” o Federico Moreno Santabárbara con “Grandes Personajes de Cómic”. Y, segundo, por medio de la convocatoria de concursos para guionistas, dibujantes e ilustradores, así como una página mensual, “El Cómic del Aficionado” en la que se realizó una selección previa de obras enviadas por los lectores para publicarlas en la revista.

Si bien esta revista logró mantenerse hasta el año 1987, es evidente que se comportó como un “órgano de agencia”, desde el momento que dispuso de una gran cantidad de material publicado sin un hilo conductor concreto. Toutain no fue capaz de hallar las innovaciones y los nuevos esquemas que el lector requería una vez superada la fase “didáctica” de dar a conocer dibujantes y personajes clásicos.

### *Rambla*

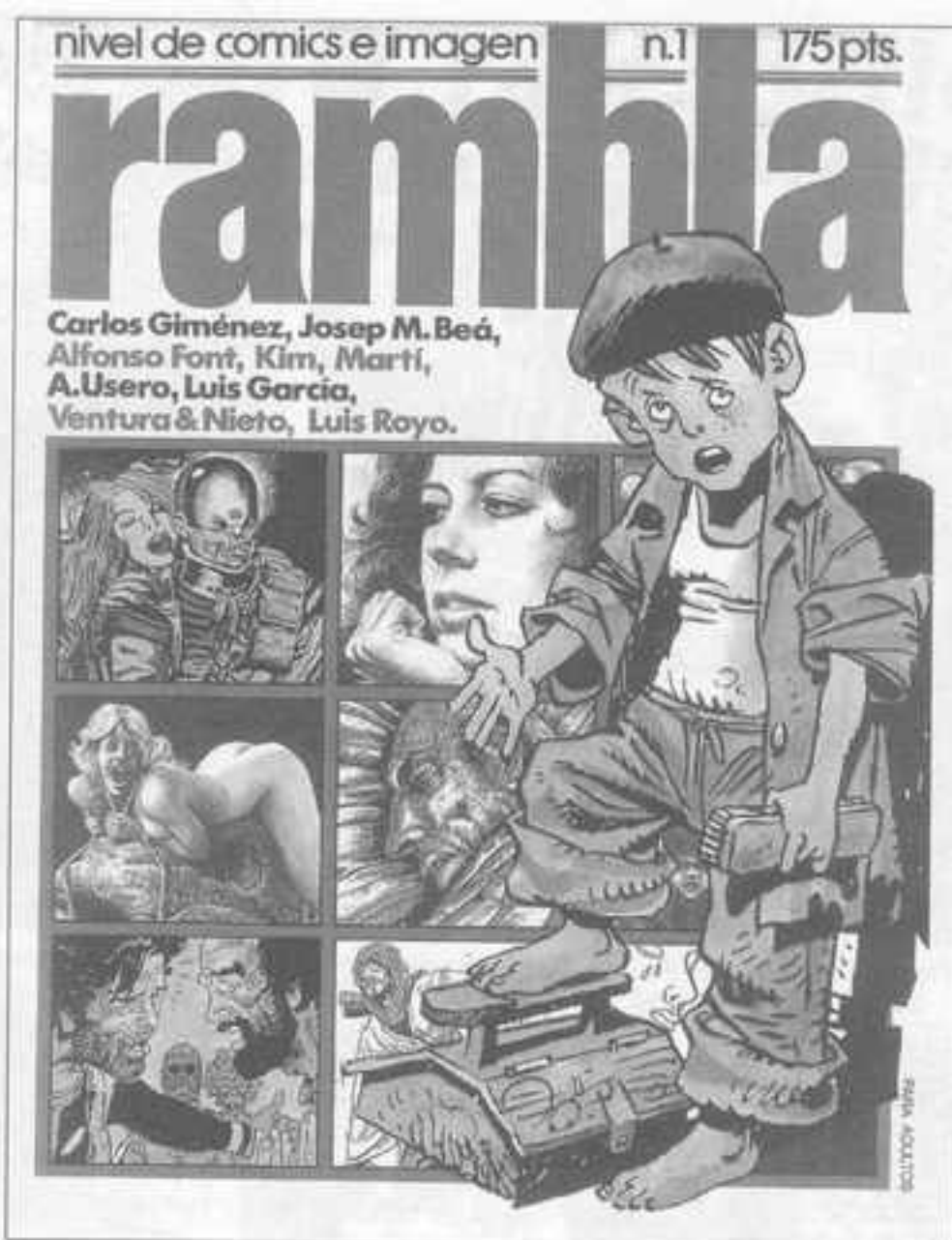
A partir del trabajo realizado por editoriales como Nueva Frontera o Toutain las nuevas revistas comenzaron a proporcionar un amplio espacio a los autores españoles. En este sentido, Nueva Frontera, que daba prioridad a los extranjeros, optó por no quedarse atrás y, a través de una filial barcelonesa llamada Distrinovel,<sup>62</sup> su director Roberto Roca aportó la financiación para publicar un mínimo de seis números de la que sería *Rambla*.

Aunque la revista nació en 1981, no fue presentada hasta la primavera de 1982 en el II Salón del Cómic celebrado en la *Fundació Miró* de Barcelona. El primer número, así como los siguientes, esta-





*Portada del nº 60 de la revista Comix Internacional (1985), obra de Carlos Giménez.  
Portada del nº 1 de la revista Rambla (1982).*



ba integrado por realizaciones autóctonas donde destacan autores como Josep Maria Beà, Luis García, Alfonso Font, Carlos Giménez y Adolfo Usero, quienes inicialmente conformaron un colectivo, si bien a partir del número siete se creó la empresa García y Beà Editores,<sup>63</sup> cayendo la práctica responsabilidad del grupo en Luis García.

Si bien el objetivo prioritario era el de potenciar al cómic español, desde el principio se observó una total falta de coherencia interna, sobre todo en cuanto a contenidos, ya que a diferencia de otras revistas en las que se intentaba mantener una cierta línea estructural, en este caso se osciló entre la ciencia ficción de Alfonso Font, el surrealismo de Josep Maria Beà y el humorismo absurdo de Gallardo y Mediavilla o Ventura y Nieto. La revista, nacida cuando el “boom” de los cómics para adultos estaba en su recta final no pudo asumir los problemas derivados de la industria, ni tampoco se adecuó a la intelectualización que el medio estaba sufriendo, hecho que provocó una fuerte crisis de descapitalización que no pudo ser afrontada por los miembros del colectivo, quienes la abandonaron, con lo cual ésta fue perdiendo en imagen y en contenidos. Con unas tiradas que no llegaban a los cincuenta mil ejemplares, los editores y demás miembros del colectivo abandonaron su aventura en 1985. Igualmente, y pese al escaso peso de esta publicación, cabe destacar el esfuerzo por potenciar el cómic nacional a través de la creación de una sección: “Rampa-Rambla”, en la que se publicaban historietas de dibujantes de escasa o ninguna trayectoria, hasta que en 1983 bajo la edición de García y Beà, se creó la revista del mismo nombre que, con muy poca repercusión, se mantuvo hasta 1984.







### 3-LA MARGINACIÓN COMO RUPTURA

Cuando en el año mil novecientos setenta y nueve, la revista *Star* anunció la necesidad del cómic de adecuarse a la nueva estructura social y estética, todo hacía pensar en el final del *underground*. Pero, a partir de la mencionada fecha tuvo lugar la aparición de una nueva concepción a medio camino entre éste y la sátira. Se trataba de historias aparentemente contraculturales que se oponían, satirizaban y se ofrecían como alternativa a lo socialmente aceptado.

Como ha señalado S. Vázquez de Parga, se trataba de cómics marginales pero no marginados<sup>64</sup> en el sentido de que si bien las temáticas estaban al margen de la oficialidad, tenían como protagonistas al hombre de la calle, prioritariamente al joven, intentando plasmar su peculiar problemática. Precisamente por ello los podemos considerar críticos, yendo a menudo más allá de la sátira y la ironía, ya que, por duro que pudiera parecer el mundo representado, los lectores lo conocían e incluso lo padecían.

Para narrar estas historias, recurrieron necesariamente a los tópicos del *underground*: sexo, violencia y drogas dando como resultado unos cómics anticonvencionales pero sumamente realistas que, de forma contradictoria, rechazaban esa misma realidad. El problema parece plantearse a la hora de darles un denominador común a este tipo de cómics, ya que por un lado, mantienen vigentes elementos de carácter contracultural o *underground* pero, por otro, reflejan aparentemente una vocación de oficialización de este último. Tal vez la cuestión de fondo radica en la ambigüedad de los términos que se han ido utilizando. Si consideramos la contracultura como un estereotipo en el que englobamos lo *underground*, lo *hippy* o la nueva izquierda, de algún modo será un comodín al que acudiremos al no encontrar parangón en la cultura oficial. De este modo, podemos considerar a un sector del cómic de los ochenta como una manifestación contracultural, en el sentido que con sus historias intentaron destruir los prototipos de la sociedad constituida. Si por el contrario, consideramos que en este período se produjo la oficialización del *underground*, tendremos que valorar cuestiones externas al medio como es el caso concreto del fin de la dictadura y la consecuente relajación de las normas de censura. Ello permitirá, que lo *underground* deje de difundirse a través de sectores colaterales a la industria del cómic como pudieron ser los fanzines. De algún modo serán "oficiales" el sexo, la droga y la violencia sin que las publicaciones que los acogieran corrieran el riesgo de la censura, las multas y el secuestro de ejemplares. Con lo cual se estaba asistiendo a la confluencia de la cultura oficial y la contracultura.

Evidentemente ambas concepciones implican importantes dosis de simplificación, por lo que hemos de buscar opciones más adecuadas a las nuevas tendencias del medio, sobre todo en un momento en que la crítica intentaba realzar el valor del cómic. Resulta interesante, pues, la postura de J. Coma<sup>65</sup> o S. Vázquez de Parga,<sup>66</sup> quienes apuestan por la "ruptura" entendida como una nueva temática y expresividad plasmada a través de personajes y situaciones derivados de las contradicciones sociales de la conducta de los individuos.

Dentro de este panorama destacan un grupo de revistas, capitaneadas por *El Víbora*, que intentaron consolidar comercialmente este modelo de cómic, permitiendo a menudo la profesionalización de un importante grupo de dibujantes, que si bien estuvieron inspirados en el cómic americano llegaron a través de la parodia a crear un estilo propio que rápidamente logró cuajar en la sociedad, todo ello dentro de una estructura democrática que les permitió salir de la marginación en la que se encontraban.



## El Víbora

La historia de *El Víbora* comienza en el año 1979 cuando el agente y editor Josep Toutain decidió dar sostén económico a Josep Maria Berenguer para montar una revista *postunderground* al margen de la editorial Toutain. Era la forma a través de la que el director de Selecciones Ilustradas se adaptaba a las nuevas exigencias del público lector.

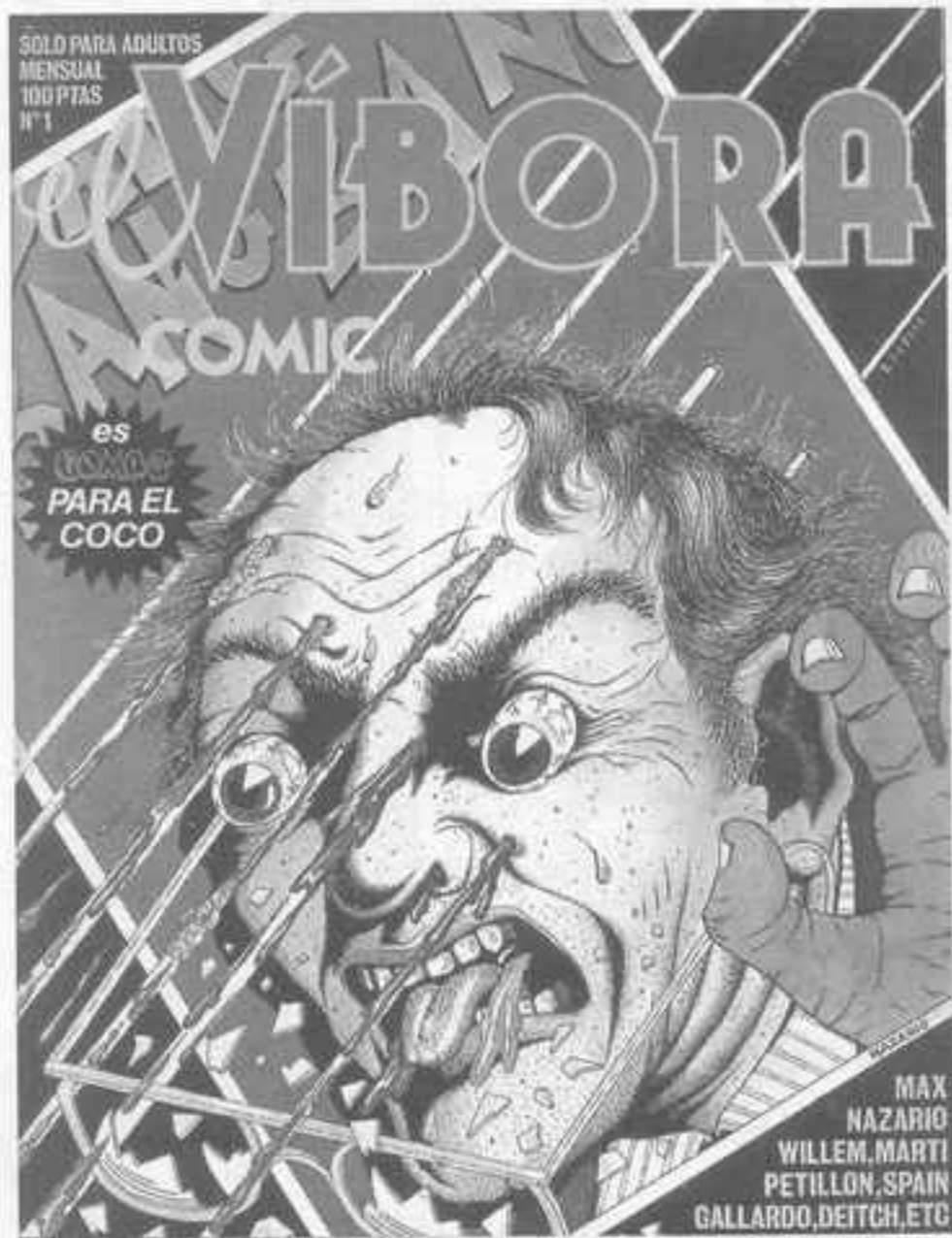
Esta nueva publicación, cuyo título previo fue *Goma-3*, nació en La Floresta, donde Toutain y Berenguer establecieron sus postulados, pretendiendo desde el principio encontrar nuevos caminos para el cómic. Berenguer se convirtió en el editor de la nueva publicación bajo el nombre comercial de Ediciones La Cúpula.

En la editorial número uno de la revista se manifestaron claramente sus principios, los cuales estaban fundamentados en la independencia: “No tenemos ideología, no tenemos moral, no tenemos nada más que ganas de dibujar un tebeo para tí”.<sup>67</sup> Este concepto es fundamental para entender su trayectoria, ya que engloba en sí mismo distintos aspectos. Por un lado, independencia respecto a la crítica especializada, ya que los dibujantes consiguieron conectar directamente con el público sin necesidad de contar con intermediarios de la prensa, y luego, una total independencia estética, con carácter de ruptura, aunque ésta haya sido considerada, en algunos casos, como carente de calidad.

En la misma editorial, así como en la portada de la revista, se definieron como un “cómic para supervivientes”, concepto ambiguo que ha sido interpretado bajo distintas ópticas. Para algunos estudiosos del tema<sup>68</sup> el término supervivientes hace referencia a una supuesta dureza del lector de la publicación, con lo cual de forma indirecta aludiría a un grupo social preestablecido heredero de la antigua oposición política a la dictadura y que se concretaba a finales de los setenta en el desencanto y el denominado “pasotismo”.<sup>69</sup> Ahora bien, esta interpretación, si bien puede aceptarse como válida,

no fue el verdadero significado que le dieron los propios creadores de la revista. Para ellos los supervivientes eran los propios dibujantes, quienes por razones obvias derivadas de la censura y los propios gustos estéticos de las décadas anteriores, no habían podido canalizar sus historias a través de los cauces lógicos del mercado y acudieron como alternativa a los fanzines y publicaciones marginales de dudosa difusión.

A través de sus páginas se dieron a conocer historietas de un buen número de dibujantes extranjeros *undergrounds* que prácticamente sólo se habían difundido a través de *Star*, lo cual estaba marcando claramente la línea temática sobre todo en los primeros números. Joost Swarte, Gilbert Shelton, Robert Crumb, Basil Wolverton o Evert Geradts sirvieron como punto de partida a las realizaciones de autores españoles que aquí alcanzaron la profesionalización definitiva. Nos estamos refiriendo a Nazario, Pons, Gallardo, Mediavilla, Pàmies y Martí entre otros, quienes repitieron esquemas ya conocidos e incluso abusivos sobre el tema del sexo y las drogas, pero



Portada de Nazario para el *El Víbora* n° 1 (1979).





HONDA CONSTERNACION EN TODO EL PAIS. EL GUARDIA CIVIL TEJERO HA RESULTADO SER EL FAMOSO Y TERRIBLE DR. FU-MAN-CHU, INFILTRADO EN EL BENEMERITO CUERPO DESDE HACE CUARENTA Y NUEVE AÑOS.

# TEJERO NO ERA TEJERO ERA

# FU-MAN-CHÚ

Martí. "Tejero no era Tejero..." en *El Víbora Especial Golpe* (1981).

que al marcarlos con un enfoque desenfadado y absurdo eliminaron parte de sus aspectos más agresivos. Fue precisamente la independencia de la crítica y el absurdo en que, a menudo, cayeron los contenidos el que hizo que ellos mismos, en pleno auge del cómic, definieran su tendencia estética como "línea chungu".<sup>70</sup>

*El Víbora*, al igual que *El Papus* en su momento, utilizó el lenguaje de la calle o incluso lo inventó a través de sus personajes como es el caso del popular *Makoki*. Contaba historias que si bien transcurrían en Barcelona, fácilmente podían ser adecuadas a cualquier ciudad y si tenían muy poco de cierto, precisamente por la deformación de la realidad, ese mismo hecho permitió una mayor aceptación del público, ya que al leerlas se comportaba más como cómplice que como crítico. Suponía, en cierto modo, una ética del perdedor y del desarraigado; aunque no pretendía con ello crear nuevos modelos a seguir, pues no debemos olvidar que es una publicación heredera del *underground* y si éste afirmaba al anti-héroe, *El Víbora* confirmaba o al menos comprendía al perdedor, al ladrón, al parado, al loco. Estéticamente, y sobre todo al principio, es el triunfo de un kitsch que busca, por encima de todo, la reacción.

La revista excedió los cauces habituales del mercado de los cómics y se convirtió en la publicación más leída de este género al alcanzar en torno a los cuarenta o cuarenta y cinco mil ejemplares vendidos hacia mil novecientos ochenta y dos.<sup>71</sup> El tipo de lectores iba desde “*los ejecutivos hasta los rockeros, desde los yuppies hasta los restos de hippies, desde la sociedad culta hasta la cutre*”.<sup>72</sup>

La difusión y acogida de esta revista provocaron que la crítica rápidamente comenzara a ocuparse por ella. Así, en el año 1983, se celebraron en Salamanca las “Jornadas Culturales del Cómic dedicadas a El Víbora”, organizadas por el Colectivo del Cómic de dicha ciudad, donde además de contar con la presencia de Martí, Gallardo, Mediavilla, Berenguer y Onliyú, estuvo Mario Ayuso, quien intentó, con poco éxito, coordinar una serie de mesas redondas en las que intervenían los dibujantes, ya que éstos adoptaron una postura totalmente desenfadada en consonancia con su propia postura anti-intelectual.

El reconocimiento internacional de *El Víbora* se produjo de forma paulatina y sobre todo a partir de la inserción en ella de obras de dibujantes extranjeros de prestigio como Tanino Liberatore o Varenne, llegando incluso a que Muñoz y Sampayo pidieran que publicaran una de sus historias pues la revista les parecía sumamente interesante. Asimismo, Jean Pierre Dionnet, director de *Metal Hurlant*, en el número cincuenta y cuatro de la revista, señalaba lo siguiente: “‘*El Víbora*’, *comix para Supervivientes, es realmente lo mejor que ha pasado en España en los últimos diez años: una bellísima revista de historietas un poco demasiado pasota*”.<sup>73</sup>

Y, finalmente, antes de la crisis definitiva del cómic, en el Salón Internacional de Angoulême, a petición de sus organizadores, se montó una exposición sobre la revista, que fue la misma que presentaron en Madrid: “Perpetuum Mobile”. También participaron en una experiencia inédita hasta el momento, la edición en común con nueve revistas europeas de Europa Viva, con el objeto de difundir los aspectos más notorios del cómic. Las revistas que participaron, además de *El Víbora*, fueron: *Actuel* (Francia), *The Face* (Inglaterra), *Etc* (Suecia), *Wiener* (Austria), *Oor* (Holanda), (Alemania), *Frigidaire* (Italia) y *Mais* (Portugal). Los contenidos presentaron diferentes temáticas que iban desde un recorrido nocturno por las capitales europeas hasta la elaboración de encuestas y estadísticas sobre las relaciones de la juventud de estos países.<sup>74</sup>

Igualmente la revista *El Víbora* editó otros números especiales, lo cual ya había hecho a raíz del intento del golpe de estado del veintitrés de febrero de mil novecientos ochenta y uno, con un ejemplar extraordinario a un precio de noventa y nueve pesetas.<sup>75</sup> Este precedente juntamente con el de *Europa Viva* y otros números como *Especial América* o *Especial Mujeres* configuraron una larga lista a través de la cual su editor, José María Berenguer, dio a la publicación un intento de acercamiento a los distintos géneros del cómic que también afectaba a su propia estructura interna.

### ***Makoki***

El bienio 1982-1983 vino caracterizado por el aumento de tiradas y la aparición de nuevas revistas en el mercado. José María Berenguer, aprovechando el éxito de *El Víbora*, sacó en 1982, *Makoki*, cuyo título correspondía a uno de los personajes más populares de la publicación.

Pero dicho personaje popularizado por Gallardo y Mediavilla no fue original de *El Víbora*. Su punto de partida hemos de buscarlo en 1977, cuando Felipe Borrayo escribió un relato titulado “Revolta en el Frenopático” para la publicación *Claraboya*.<sup>76</sup> Posteriormente el dibujante Miguel Ángel Gallardo llevó al personaje a los cómics a través de la revista *Disco-Exprés*. En la primera entrega el personaje central se llamaba *Creystus*,<sup>77</sup> un loco ingresado en un frenopático del cual había escapado cuando estaba a punto de serle aplicada una sesión de electroshock. De ahí que el personaje quedara identificado con una camisa de fuerza y con los múltiples electrodos que salían de su



# REVUELTA EN EL FRINOPATICO



HISTORIA: FELIPE

DIBUJO: GALLARDO



MAKOKI, TE VAMO A DA UNOI VOLTIOI QUE VAN A IER DEMAIHO PA TU CABEJA

LE DOY YA LA NESTELIA DOITOR

¡KAIAME DE AQUI IERDO!



E QUE LOI LOOI DE AHORA TIENEN LOI SIRUITOI MU FLOJOI, VENGA RODOLFO LLEVATELO A LA HABITACION AIOLINADA

PERO MAKOKI, QUE ES UN LOJO MUY AIUTO, HADIA SIMULADO UN DEIMAYO Y EN EL MOMENTO PROPIITO, ARMANDOSE CON UNA BOTELLA DE AIIDO EMPIEZA A REPARTIR



¡TOMA RODOLFO EITO PARA TI!

CRASH



¡COME BOTELLA IERDO!

¡MAI IMAI MAKOKI! ¡ROMPEME LA TARA, RAJAME!

MAKOKI PLENIA EN SUS COMPANEROI DE LOCURA Y TRAS DE ATIZARLE UNOI VIAJEI A LA JETA DE LA MONJA IUSTODIA, LLAVEI EN MANO SE APREITAR A REPARTIR AMNISTIA.



¡A POR LA MORTNA!

¡IOJEGON IOJEGON!

¡A LA FAMAIIA AIALTEMOI LA FAMAIIA!

Y AHORA VAMO A HAIE UNA AIAMBLEA EN LA FARMASIA PARA VE DE DEIDIR

PERO LA AIAMBLEA PRONTO DEGENERA EN ORGIA, YA LOS GRITOI DE PLACER DE LOS LOOI SE MEZCLAN CON EL SINIETRO ULULAR DE LAI STRENAI DE LA POLICIA. ¿CONIEGUIRA ESCAPAR MAKOKI?



Primera página de Makoki publicada en Disco Express (1977), firmada por Gallardo, Mediavilla y Borrayo.



cabeza, los cuales estaban conectados mediante cables a un aparato manipulado por un médico y un enfermero. Ya con el nombre de Makoki, sus aventuras se comenzaron a publicar la mencionada *Disco-Exprés* el veinticuatro de mayo de 1977. Una semana más tarde, la segunda entrega de la serie contó con la colaboración del guionista y ayudante gráfico Juanito Mediavilla.

Hasta contar con su propia revista, "Makoki" realizó un recorrido por diferentes publicaciones con mayor suerte editorial que *Disco-Exprés*. En el año 1979 aparecieron siete historias en la revista *Star*; en 1980, pasó a *Bésame Mucho* y, entre 1981 y 1982, a *El Víbora*.

Si bien en esta revista la temática gira en torno a las historias de Makoki y sus amigos el Niñato, Emo, Cuco y Morgan enfrentándose repetidamente al inspector Pectol y al comisario Loperena, éstas no fueron las únicas. Dibujantes españoles y extranjeros como Carlos Azagra, Max, Montesol, Pámies y Gilbert Shelton crearon una serie de personajes que, si bien con distintos estilos y calidades, coincidían en aspectos temáticos y dieron lugar a un nuevo concepto de historietas, la ya mencionada "línea chungu".

Resulta difícil teorizar sobre este concepto ya que de forma parcial también puede aplicarse a numerosas historietas aparecidas en otras revistas. En todo caso, lo que caracteriza a esta línea es el absurdo, el triunfo de lo ilegal, irreverente y agresivo. El hecho mismo de denominarse como una "línea" ya forma parte de su propia concepción irónica, ya que se presentan como una alternativa a la intelectualización del cómic y al mismo papel de la crítica que había dado lugar a conceptos tales como "línea clara" y "cómic comprometido". Por ello, esta línea (si en realidad puede llamarse de este modo) partiendo de la concepción clásica del *underground* llegó a crear una forma mucho más peculiar, con el riesgo de convertirse en una acumulación de tópicos. Ya desde el principio destaca por una clara ausencia de guiones sólidos, los cuales, en su defecto, se convirtieron en una sucesión de anécdotas banales o en complicadas tramas con abusivos elementos secundarios.

Estéticamente se repitieron las características de *El Víbora*: un dibujo rápido y esquemático. Es por ello que consideramos que no puede definirse a la revista *Makoki* como creadora de una línea, sino que, por el contrario, José María Berenguer, aprovechando el momento sociológico imperante dio salida a una revista en la que se publicaron un tipo de historietas que ya eran conocidas a través de *El Víbora*, pero que en este caso parecen ir dirigidas a un grupo de lectores que exigían sexo, drogas y violencia enmarcados en un lenguaje "quinqui/progre/enrollado".<sup>78</sup>

Son precisamente estas connotaciones las que provocaron su rápida desaparición en 1984, ya que el abuso del absurdo, la ausencia de guiones y la más imprescindible modernidad, hicieron de *Makoki* un producto decadente.

## 4-LOS SEGUIDORES DE HERGÉ

La moda hispana de la denominada Escuela de Tournai,<sup>79</sup> Escuela de Bruselas<sup>80</sup> o Línea Clara nació con el culto a Tintín y se plasmó no sólo en aspectos gráficos sino también en tratamientos narrativos con cierta vinculación a los álbumes de historietas francófonas para el mercado infantil y juvenil. Al igual que en el resto de Europa, la tendencia de la Línea Clara fue considerada como una corriente vanguardista, y durante un tiempo la revista *Cairo* abanderó el movimiento que estaba acompañado de una continua reivindicación de Hergé.<sup>81</sup>

De forma genérica podemos definir que sus notas lingüísticas se centran en la prioridad de la linealidad basada en un trazo continuo y acabado; la tendencia a una geometrización; la eliminación de lo superfluo; la escasez de mancha de negro; la ausencia de tonos intermedios; y la falta de relie-



ve en las figuras. Mientras que a nivel temático dieron prioridad a una aventura lineal y con planteamientos narrativos clásicos al margen de transcendentalismos. Pero, rápidamente el tema de la Línea Clara traspasó los límites del campo de la narrativa dibujada y la crítica que generó dio lugar a una importante literatura que actuó como detonante de la crisis del cómic

En el mes de abril de 1983, un grupo de intelectuales integrado por Jesús Blasco, Javier Coma, Román Gubern, Víctor Mora, Carlos Sampayo, Enric Sió y Salvador Vázquez de Parga presentaron a los medios de comunicación un manifiesto que llevaba por título "Ante un conato de degradación del significado cultural de los cómics" y cuyo texto es el siguiente:

*"Lo que ha sido llamado boom de los cómics en España parece estar sufriendo una cierta desviación de las causas que en gran parte lo motivaron, hasta el punto que los firmantes del presente texto (que hemos apoyado dicho boom en función y en virtud de su positiva significación cultural) nos vemos ahora obligados a denunciar públicamente la citada desviación.*

*El fin de la dictadura supuso que los cómics se liberaban aquí de su larga dependencia del mercado infantil y de la censura franquista, y se orientaron hacia una mentalidad adulta y una libertad creativa que este medio de expresión artística tiene internacionalmente. Con ello se produjo rápidamente en nuestro país un interés cultural hacia los cómics que derivó en el conocido auge de ediciones y lectores.*

*Pero lo que empezó -y sólo en parte ha continuado- como un movimiento de importante significación cultural, está sufriendo una acelerada degradación. El nuevo mercado está siendo explotado mayoritariamente, al amparo del citado auge, desde perspectivas muy poco adultas y con escásimo o nulo rigor cultural, de lo que es prueba incluso el lenguaje mixtificador que buen número de publicaciones del medio utilizan para dirigirse a los lectores. Dicho lenguaje puede suponer que se considera a los lectores como débiles mentales, y que se identifica la juventud de los mismos con la inmadurez. En consecuencia, se produce una nueva y paulatina regresión intelectual del hasta ahora pujante mercado consumidor, aprovechando la imagen de prestigio conquistada por los cómics en el período de transición política.*

*No cabe duda de que esta tácita negación de la significación cultural de los cómics, entre cuyos responsables figuran diversos editores del medio, incluso en complicidad con no pocos guionistas y dibujantes provoca el peligro de que el nuevo público con intereses intelectuales y estéticos deje pronto -y quizás para siempre- de concederles su atención.*

*Ciertamente, los cómics de calidad estética y rigor intelectual constituyen una minoría en el mercado, como ocurre con las buenas películas o las buenas novelas. Pero incluso la presentación y difusión de tales cómics en el mercado tiende a ofrecer una confusa y desorientada mescolanza al*



*Portada de Peret para el catálogo de la exposición Tintin a Barcelona, celebrada en la Fundació Joan Miró en 1984.*



*público lector potencial, en la que se codea lo excelente con lo deleznable. De este modo los cómics, penalizados por unas formas de comercialización nefastas, desamparados sus autores del reconocimiento jurídico de sus derechos y confinados al ghetto de una subcultura ínfima, están perpetuando su estatuto de parias de la industria cultural”.*<sup>82</sup>

No se trata más que de una síntesis de la situación vigente respecto al estudio de los cómics y si tenemos en cuenta a sus firmantes (Jesús Blasco, Javier Coma, Román Gubern, Víctor Mora, Carlos Sampayo, Enric Sió y Salvador Vázquez de Parga), vemos que no hacían otra cosa que identificar la degradación del medio con el escaso rigor cultural que se le estaba dando por parte de editores, guionistas y dibujantes. En este sentido, nos hemos de plantear que entendían por rigor cultural. De la lectura del manifiesto puede deducirse que se referían a libertad creativa por parte de dibujantes y guionistas, así como al mercado y mentalidad adulta hacia el cual iba dirigida la producción. Pensaban que el cómic sufría una degradación evidente desde que bajó la calidad de las obras en un momento en que existía una extensa red de publicaciones al alcance del público. Por lo que se refiere a los profesionales firmantes (Jesús Blasco, Carlos Sampayo, Víctor Mora y Enric Sió) forman parte de una cierta “élite” dentro del mercado nacional e internacional, por lo cual y dada su categoría rechazan toda aquella producción que escapa a los márgenes de calidad estilística y compromiso social por ellos asumidos.

En el mes de septiembre este manifiesto tuvo una ampliación que fue orientada exclusivamente contra la exposición de Tintín, que se celebraba en la Fundació Miró de Barcelona, por considerar que era contradictorio defender al cómic como un fenómeno destinado al público adulto cuando se realizaba una exposición dedicada a un personaje infantil. De este modo Juan Cueto, Maruja Torres, Jordi Bernet, Jesús Blasco, Javier Coma, Román Gubern, Víctor Mora, Ricardo Muñoz, Suay, Enric Sió y Josep Toutain, si bien no discutían la importancia del fenómeno “Tintín”, manifestaron una cierta preocupación por el confusionismo que la citada exposición podía plantear: “...en nuestras latitudes -donde los cómics aún no han conseguido el merecido prestigio oficial y popular que han alcanzado en otros países cultos- resulta sumamente peligroso para el reconocimiento adulto del noveno arte que la Fundació Miró elija, para su primera exposición monográfica de cómics, una obra con destinatarios infantiles y sin el rango estético suficiente para ser huésped de una entidad con un nombre tan ilustre”.<sup>83</sup>

El manifiesto recuerda que el prestigio cultural del cómic no se ha ganado gracias a Tintín: “En países con una cultura sólida sobre los cómics -o donde Tintín resulta patrimonio nacionalista- tal exposición deja de ser automáticamente problemática por cuanto las cosas están allí claras desde un principio. Por el contrario, el patrocinio de la Fundació Miró prorroga la imagen infantiloides que sufre la narrativa dibujada”.<sup>84</sup> Y concluye lamentando el dispendio que supone la organización y el escaso apoyo que recibe el cómic en España.

Por su parte, un representante de la Fundació Miró manifestó que la muestra estaría acompañada por un homenaje a Hergé en el que intervendrían setenta dibujantes de todo el mundo.

Mientras, Javier Coma, al margen de su intervención en el manifiesto, hizo otras declaraciones al respecto en las cuales justificaba la postura intelectual: “Se trata de un dibujo fácil y por tanto susceptible de ser imitado. El auge español de Tintín va vinculado, en parte, a una operación editorial de dar consistencia a una llamada línea clara en la estética del cómic. El manifiesto no pretende plantear una polémica en este terreno, simplemente situar debidamente la importancia de Hergé. Nadie parece recordar que el dibujante fue acusado de colaboracionismo con los nazis y que estuvo dos años a poder publicar. Su redención cultural proviene de Francia, hará unos 10 años, cuando París descubrió el cómic norteamericano y buscó un homólogo en la área francófona. En parte



*es una promoción de la nueva derecha francesa.”<sup>85</sup>*

En ambos manifiestos algunos de sus firmantes se repiten (Javier Coma, Enric Sió, Jesús Blasco y Víctor Mora) ya que el fondo es el mismo y en el segundo de ellos se aprovechó la circunstancia de la Exposición Homenaje a Hergé para una reafirmación en sus planteamientos: que el cómic adulto debe ofrecer unos contenidos orientados exclusivamente a ese tipo de público, que estéticamente deben ser innovadores para no caer en la marginalidad cultural, y que los continuos enfrentamientos verbales entre diversos sectores de la crítica terminan por desorientar al lector. Evidentemente este punto no fue tenido en cuenta por ellos mismos, que de un modo u otro llegaron a convertirse en los protagonistas del fenómeno que se estaba produciendo.

Como era de esperar, estos dos manifiestos provocaron una rápida reacción por parte de los más acérrimos defensores de la línea clara dentro de los que podemos incluir a Ludolfo Paramio:

*“1- Si el neoinfantilismo es la nueva estrategia de los ‘aparatos culturales dominantes’, lo que al parecer demuestran las nuevas tendencias del cine americano ¿cómo es posible que la línea clara sólo haya producido como subrayan Coma y sus autorizados amigos, en Europa, y más precisamente en dos de los países europeos que en los años setenta se pusieron a la cabeza del replanteamiento adulto de la historieta como lenguaje? Siéntese el señor Coma mientras reflexiona sobre esta contradicción, no sea que el vértigo de una brusca iluminación dé con sus huesos en tierra.*

*2- Dice Coma que las historietas y sus autores, aunque me pese, poseen ideología. Sobrellevando como puedo mi pesadumbre, querría señalarle que el punto no es ése, sino saber si la ideología es el rasgo por el que se debe medir el interés y validez de una historieta.*

*3- Siempre ha habido historietas adultas, bien seguro, el problema es saber cuales... Así una historieta pensada para el consumo adulto puede no ser una historieta adulta si su guión, por ejemplo está por debajo de la subnormalidad (véase El Clic de Manara).*

*En cambio, un producto infantil como el Peanuts, de Schultz, es evidentemente una historieta adulta, pues admite una segunda lectura no infantil. Esto es lo que muchos pensamos también de Tintín en lo referente al guión, pero subrayando sobre todo su importancia como propuesta gráfica (estética).”<sup>86</sup>*

A esta polémica se vino a sumar la publicación del “Manifiesto del Nuevo Renacimiento (o qué diablos es eso de la línea clara)”<sup>87</sup> publicado por Juan E. D’Ors en *La Luna de Madrid*<sup>88</sup> (abril de 1984) ampliado en el año 1988 a través del ensayo del mismo autor: “Tintín, Hergé... y los demás”.<sup>89</sup> Tanto en el “Manifiesto”, como en la versión ampliada, el autor intenta justificar la existencia de la escuela de Hergé a través de una defensa apasionada de la misma, aunque la mayor parte de sus afirmaciones carecen de peso argumental, y un simple ejemplo de ello lo encontramos en la redacción de su manifiesto, obra individual en la que priman criterios relativistas:

*“A pesar de los numerosos intentos por parte de teóricos y críticos del cómic, nadie ha podido delimitar y esclarecer los cánones que marcan a la citada corriente artística.*

*Nosotros sí lo hemos conseguido, y ello nos anima a dar a luz a nuestro escrito. No pretendemos en absoluto ‘descalificar’ otras nobles tendencias del cómic. Queremos simplemente valorar la elegancia de nuestro movimiento y decir lo que es línea clara y lo que no lo es.”<sup>90</sup>*

A lo largo del “Manifiesto”, que aparece dividido en dos apartados, historia y teoría, se hace un repaso a los aspectos más importantes de la escuela, pero identificando siempre Línea Clara y Hergé. Si bien la aportación de Juan E. D’Ors no presenta nuevos puntos de vista, es obligado tenerlo en cuenta en el caso español, ya que en todo caso permitió el reconocimiento de una estética de amplia difusión durante toda la década.



## Cairo

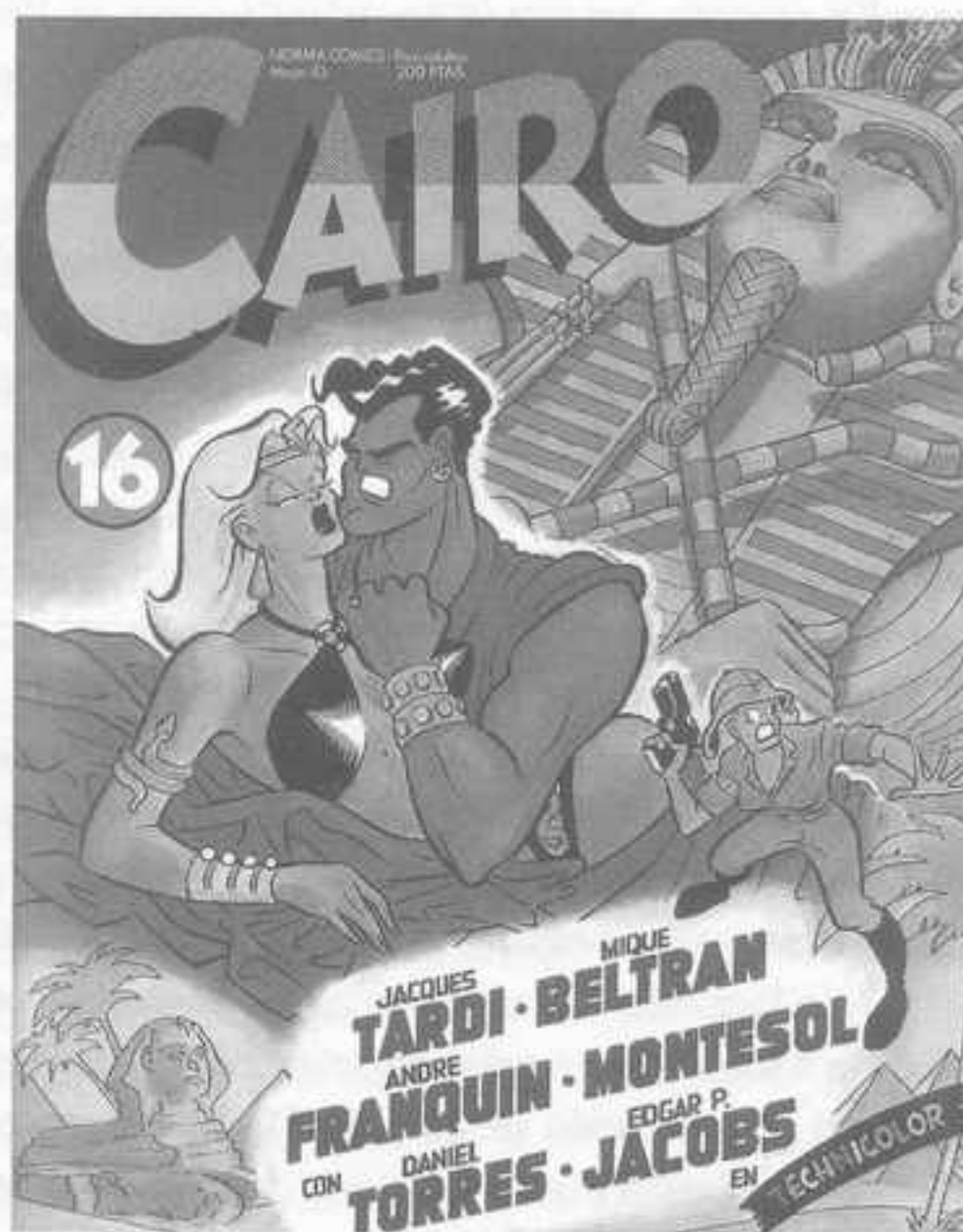
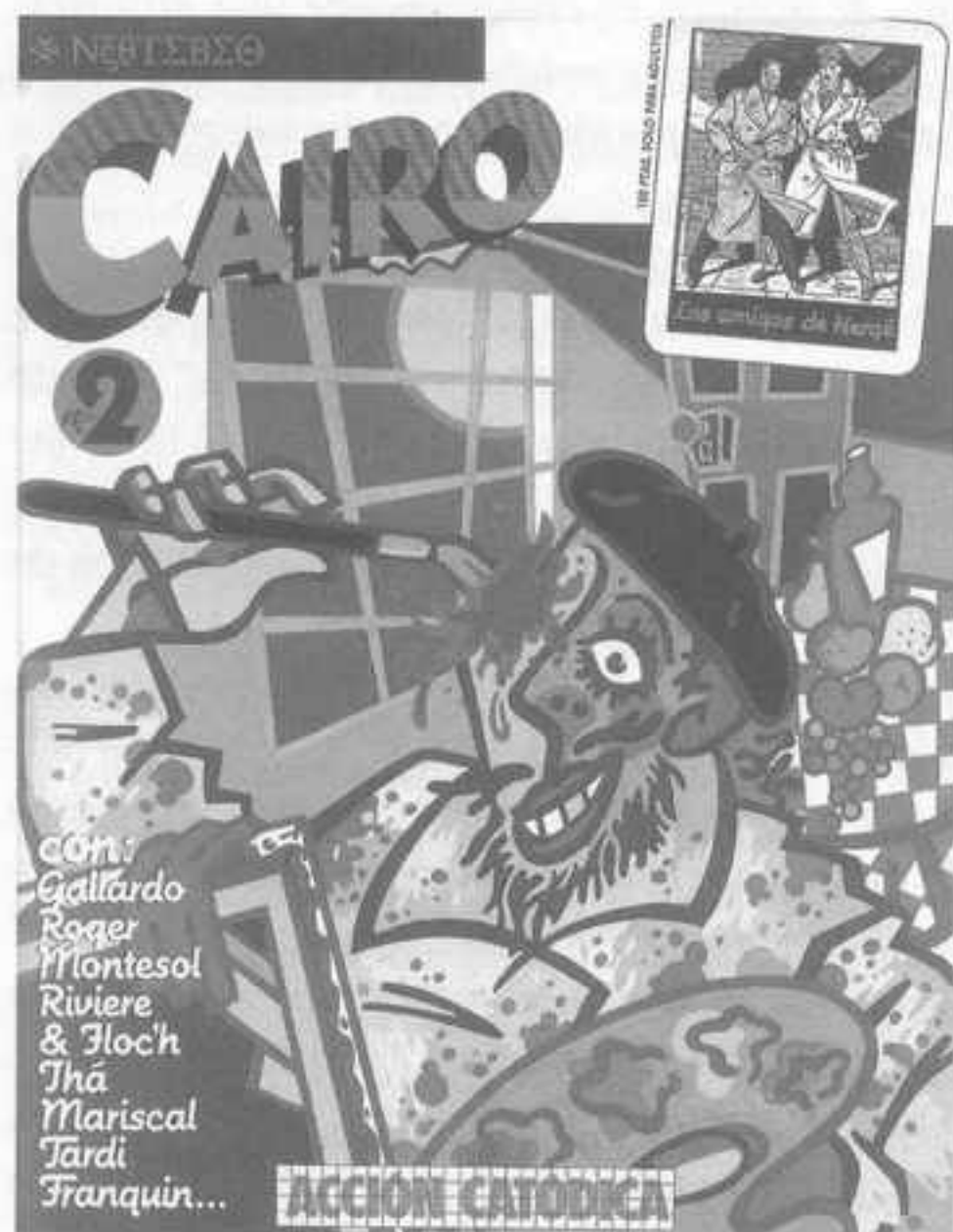
A finales de 1981 salió al mercado la única revista representativa de la Línea clara, *Cairo*, perteneciente a la editorial Norma, contando con la colaboración directa de importantes teóricos del cómic: Joan Navarro como director y Ramón De España como asiduo colaborador.

Si bien no salió a la calle hasta la mencionada fecha, ya desde mediados de los años setenta los promotores de la misma habían ido perfilando cuales serían los criterios de una futura publicación en la que fuera posible leer historietas de humor y aventuras reivindicando nuevos criterios estéticos que nada tenían que ver con la violencia y erotismo de las revistas de los últimos años.<sup>91</sup> Seis años después, esas ideas ya se habían consolidado definitivamente a través de una continua reivindicación de Hergé llegando a denominar la revista como "Neotebeo" según la "declaración de principios" aparecía en el editorial del número uno de la revista:

*"Pues como a nosotros no te gusta envenenarte, amas las historietas que cuentan algo, leíste el TBO de pequeño, tienes todos los álbumes de "Tintín" con lomo de tela y tu corazón gusta de llorar recordando una vieja colección de cromos a la vez que trata de olvidarse de aquellos años en que te hiciste hippie y hasta llegaste a hablar mal de los Beatles.*

*En Cairo encontrarás mensualmente además de una sucesión de historietas o artículos, una ideología común a través de todos ellos. La de las aventuras de nuestros días. La del Neotebeo".*<sup>92</sup>

Aunque el concepto de "Neotebeo" se manifestó desde el primer momento como fundamental, no se dio una explicación del mismo hasta el número siete.<sup>93</sup> El prefijo Neo, por cuanto apostaban por un cómic de mentalidad actual, realizado por autores jóvenes, fundamentalmente españoles, que actuarían como alternativa a la apatía vigente. Tebeo, porque querían combinar esa historieta, creada por nuevos autores que, a pesar de su multiplicidad de estilos, compartían una idea y un contex-



Portadas del nº 2 (1982) y 16 (1983) de la revista Cairo, obra de Miguel Gallardo y Mique Beltrán.



to común, con otras secciones que se concretaron en “magazine”, “edito.” y en otros artículos varios. Todo ello daría, como resultado una revista de historietas optando por el término español de tebeo en lugar del ya asumido internacionalmente cómic.

A lo largo de los números siguientes continuaron con la misma línea argumental, la cual resulta sumamente útil a la hora de valorar el fenómeno de la línea clara pues intentaron justificar su adhesión a Hergé en contraposición a la tendencia, hasta el momento imperante, de *El Víbora*:

*“Ejemplo 1: que no sólo de historietas de sexo, droga y violencia vive el joven lector de historietas.*

*Ejemplo 2: que no todos los mal llamados dibujantes undergrounds están condenados a hacer el tipo de historietas del ejemplo anterior.*

*Ejemplo 3: que algunos de esos dibujantes, hasta son buenos.*

*Ejemplo 3 bis: sobre todo si dibujan historietas que cuenten historias.*

*Ejemplo 4: que existe un tipo de publicaciones, no consumidas por los lectores habituales de cómics, autores más que interesantes que pueden recuperarse para la mal llamada historieta oficial.*

*Ejemplo 5: que poco cabe esperar que puedan aportar a la nueva historieta, los de siempre que a pesar de serlo siguen siendo mejores que los que ni siquiera han podido estar entre los de siempre”.*<sup>94</sup>

En esta etapa inicial, *Cairo* reunió a una cuidada selección de dibujantes y guionistas, permitiendo con ello desarrollar una oferta de evasión frente al realismo descarnado de *El Víbora*. Dentro del grupo de extranjeros destacan Tardi, Goffin, Dick Briel, Rivière y Floc’h, que apostaban en todos los casos por una aventura en sentido clásico. En el terreno de los autores españoles destacan Roger, Montesol, Daniel Torres, Mique Beltrán, Gallardo o Pere Joan, quienes comparten con la línea clara unos criterios que son más de tipo estéticos que de contenido, pues con la excepción de Mique Beltrán o Daniel Torres, realizaron, mayoritariamente, historias con referentes en la realidad social, llegando en algunos casos a desarrollar crónicas del ambiente cultural y moderno de Barcelona, ciudad en la que se mueven la mayor parte de los dibujantes de la revista. Por ello, dibujantes como Montesol, adoptarán el papel de cronista puntual de una cotidianeidad en la que desenvuelven su propia existencia, llegando incluso a una mordacidad que pone al desnudo las características más evidentes de la sociedad de los ochenta.

Paulatinamente fueron consolidando un estilo propio que, aunque ligado a la línea clara, se alejó de ésta en algunos de sus planteamientos. Si bien continuaron reconociendo a Hergé como principal inspirador de la revista, ello sólo se hacía evidente con la publicación de autores de la escuela franco-belga o de artículos con vocación de difundir las peculiaridades de esa línea que concebían como modélica. Esto provocó que rápidamente la revista contase tanto con seguidores como con detractores. Dentro de los primeros destaca el ya referido Juan E. D’Ors, quien en el punto número diecisiete de su “Manifiesto” señaló: *“En diciembre del 81 nace “Cairo”, sin duda la mejor revista de cómics que se haya hecho jamás...”*<sup>95</sup> No obstante, desde la misma editorial de la revista se criticó la actitud de Juan E. D’Ors, por considerar que lo único que pretendía era capitalizar el tema y aprovechar el bagaje teórico de la Línea Clara en beneficio personal.<sup>96</sup>

Al margen de consideraciones relativistas y carentes de peso documental, es necesario remarcar que la revista actuó como rampa de lanzamiento para muchos dibujantes que a partir de este momento fueron alternando su carrera de dibujantes de cómic con la de ilustradores o pintores. La exposición “1984 x 20 Un maremàgum gràfic”<sup>97</sup> realizada en Barcelona en el año 1984 es una clara muestra de ello, pues no sólo se dio a conocer la obra gráfica de Mique Beltrán, Cifre, Miguel Angel Gallardo, Roger, Sento o Daniel Torres sino que, además y a nivel teórico, se hizo una doble defensa de la interrelación de las artes y de la linealidad del dibujo, en un momento en que las corrientes figurativas



habían vuelto a ocupar un importante lugar en el mundo del arte. En este sentido, la Línea Clara de los dibujantes de *Cairo* permitió a través de su estética superar los propios límites del género abordando empresas diferentes: discos, postales, bolsas de plástico o pinturas. Con lo cual se conseguía por primera vez que el cómic abandonara la marginalidad y especificidad cultural y asumiera la reivindicación de que los dibujantes tienen la misma categoría artística que los de las llamadas artes mayores.

Por el contrario y respecto a los detractores, la polémica comenzó a los pocos números de su publicación y en cierto modo fue provocada por ellos mismos: "*Nosotros pasamos un tiempo buscando un interlocutor válido y como no lo encontramos nos conformamos con tirarnos de los pelos con 'El Víbora, discutible encarnación del Maligno pero, ay, la única a nuestro alcance'*".<sup>98</sup>

Paralelamente, a nivel interno, la revista ya había comenzado a sufrir desde septiembre del año anterior (1983) las primeras dificultades, lo que de algún modo servía para vaticinar la crisis final. El factor desencadenante fue un problema en la impresión del número diecinueve, el cual quedó bloqueado en los talleres de *La Gaceta del Norte* a causa de las inundaciones de Euskadi y la consiguiente huelga indefinida como protesta por el despido de un centenar de trabajadores. Ante el retraso, salió a la calle primero el número veinte. Con el fin de encontrar una solución rápida, los responsables de la revista repitieron todo el número diecinueve, que se imprimió en Barcelona con un papel de inferior calidad, saliendo a la calle a principios del mes de diciembre en lugar de en septiembre. Estos más que evidentes problemas de impresión dieron lugar a una serie de modificaciones que se concretaron en el mes de marzo de 1984: un nuevo formato y el aumento de páginas en color a treinta y dos. Pero ni estos cambios ni la inclusión de Coll, entendido como un precursor de la Línea Clara en España, pudieron detener la crisis.

En los meses siguientes se continuó con la tónica de otras revistas: aumento de precio, disminución en el número de páginas, menos historias en color, etc.

Finalmente en el número treinta se dio por finalizada la primera etapa de la revista, ya que los continuos cambios de formato, así como los problemas en la distribución hicieron que las ventas se vieran sensiblemente mermadas, llegando a ser inferiores a los ocho mil ejemplares.<sup>99</sup>

Si quisiéramos buscar las razones que provocaron la desaparición de la revista, podemos buscar algunas en el intento de intelectualización por parte del equipo de redacción, quienes insistieron desmesuradamente en una escuela articulada a partir de unos patrones de contenido y unos dibujantes que, lejos de justificar, impusieron por propias convicciones controlando así los gustos del público, quien en principio compraba la revista por simple placer y llegó un momento en que sólo encontraba en ella absurdas discusiones y continuas referencias a la Línea Clara sin llegar a dar una explicación coherente de ésta.

Tres meses después bajo la dirección de un colectivo integrado por Antoni Guiral, Montesol y Rafael Martínez y bajo la edición de éste último, reapareció la revista en el mercado. Los motivos que alegaron para dicha continuidad fueron el aumento de las ventas en los últimos números veintisiete y veintiocho, la extrañeza por parte de lectores, medios de comunicación y editores extranjeros sobre la desaparición de la revista, así como el empuje dado por numerosos autores. Es decir, que sin argumentos de peso reapareció la revista repitiendo similares errores a los señalados para la etapa anterior: El aumento de precio (de trescientas pesetas a trescientas cincuenta) la desaparición de la fecha por falta de concreción a la hora de publicar los números se pueden contraponer a la afortunada inclusión de artículos sobre diseño y cine, en lugar de las anteriores entrevistas. Respecto a los dibujantes se incorporaron algunos más vanguardistas como Alfredo Lorente o Rodrigo que rompieron la estructura tradicional de las viñetas, mientras que de los anteriores Pere Joan dejó de trabajar para ella y otros continuaron como Daniel Torres o Franquin.



No obstante, y pese a estos intentos, sólo podemos considerar como válidos los treinta primeros números ya que fueron éstos los que, sin duda alguna, contribuyeron al enriquecimiento del cómic, mientras que los restantes resultan un epígono muy significativo de la ya mencionada crisis.

## 5-LA NUEVA ESTÉTICA

Pasados los años de eclosión del cómic fue necesario buscar nuevas alternativas al medio que hasta el momento se había polarizado en dos grandes tendencias: *El Víbora* y *Cairo*. Esa alternativa surgiría a partir de la introducción de dos nuevos conceptos: a) las subvenciones y b) la postmodernidad.

El primero de esos conceptos, las subvenciones, vino determinado por una verdadera necesidad económica frente a la crisis que se avecinaba y que provocó que diferentes colectivos de dibujantes acudieran a aquellas entidades públicas o privadas que estuvieran dispuestas a patrocinar proyectos destinados al cómic. En ocasiones, la subvención se realizó por motivos políticos,<sup>100</sup> coincidiendo con los años en que el tema fue asimilado por la crítica intelectual y considerado en los medios universitarios. Numerosos Ayuntamientos efectuaron jornadas, exposiciones, concursos o publicaciones de cómic, muchas veces con fines didácticos. En general, la figura de la subvención llevaba asociado un problema: la falta de independencia del artista, que debía orientar sus historietas no según sus propios criterios creativos, sino según el de sus patrocinadores. Y estos, al estar en muchos casos marcado por el conservadurismo cultural, fueron cerrando las vías de acceso a promociones de jóvenes dibujantes y guionistas. Una alternativa hubiera sido la de contar con una ayuda política desde las gestiones culturales con la finalidad explícita de elevar la consideración social del cómic y la ilustración, algo que sólo pudo llevarse a la práctica en la medida en que las entidades creyeron en el valor cultural que los cómics suponen. El ejemplo paradigmático de cómic subvencionado, la revista *Madriz*, difundió desde sus páginas una cultura urbana, plasmando un nuevo modelo de sociedad, desde la independencia política, no así desde la estética, que se movió siempre dentro de unos cánones pre-establecidos.

Por otra parte, el término postmodernidad implica en sí mismo una gran dosis de simplificación, y a menudo ha sido utilizado de forma discrecional, incluyendo en él a todas aquellas manifestaciones culturales difícilmente clasificables. La postmodernidad se caracteriza por una aceptación desprejuiciada de lo plural, por una tendencia a desjerarquizar las diferentes manifestaciones o personalidades.<sup>101</sup> Ello implica, pues, que muchas tendencias puedan convivir en un plano igualitario, aunque ello no pueda aplicarse en sentido estricto desde el momento en que cada grupo intenta afirmar su propia especificidad. Siguiendo a J. A. Ramírez,<sup>102</sup> podemos señalar una serie de notas distintivas del postmodernismo que pueden aplicarse genéricamente al cómic, como son el eclecticismo -basado en la combinación de colores, estructura de la página, composición de las viñetas, diálogos que no hace falta que expliquen nada, el dibujo narrativo-; el pragmatismo -basado en un particular revisionismo de los cómics clásicos-; la valoración de la vida urbana -entendida no desde perspectivas esquizoides sino como la única alternativa posible del hombre actual-; el mimetismo -articulado a través de citas gráficas o escritas que al cambiarlas de contexto cambian su significado-; y, finalmente, la valoración de lo efímero y fragmentario -entendido como el triunfo del "todo vale" empleando los conocimientos adquiridos en diseño, arquitectura o pintura-. De este modo no hay artes ni mayores ni menores.

En España fue Madrid la ciudad que enarboló los principios del postmodernismo. El primer



intento de dejar constancia escrita y gráfica del mismo vino propiciado por Borja Casani, director de *La Luna de Madrid*, cuyo objetivo era el de hacer una revista sobre Madrid que rompiera su imagen decadente, lo cual se consiguió a partir de la identificación de dicha publicación con el postmodernismo: “*SALE LA LUNA bajo el signo “post”. Todo hoy es post-algo, post-historia, post-punk, post-política, post-cage, post-humanismo, post-industrial, post-crisis, post-etcétera, post-post, post.*

*De todos los posts, el que más atrae a la lunática fraternidad es el de “postmodernidad”. Término seductor y ambiguo que ocupa desde hace algún tiempo las páginas de las mentes más atentas al devenir actual...*

*LA LUNA apuesta por la multiplicidad, la excentricidad y el fragmento.”*<sup>103</sup>

No obstante, *La Luna de Madrid*, no debe ser incluida dentro de las revistas de cómic, a pesar de haber incorporado numerosas historietas en sus páginas. Se trata, en realidad, de una revista de opinión y creación que se convirtió en el portavoz de una ideología concreta y que resulta imprescindible al analizar los prolegómenos de la “movida madrileña”.

### **Madrid**

Madrid se encontraba en condiciones de tomar la iniciativa en el campo lo artístico y lo creativo: ofrecía una imagen propia que vender, un nuevo espíritu, nacido de forma imprecisa y espontánea, y difundido antes entre la gente, en sus indumentarias y giros lingüísticos, que entre los medios de cultura tradicionales. Según B. Casani era un movimiento difícilmente exportable,<sup>104</sup> ya que, esencialmente, se trataba de un tema muy urbano e incluso local: “*Madrid es mucho Madrid. En esta ciudad pasan cosas muy fuertes. Ha surgido una cultura urbana con una vitalidad, una fuerza y unas peculiaridades que se dan en pocos lugares del mundo. La movida madrileña -con sus músicos, sus artistas, sus poetas, sus pintores, su basca enrollada con todos sus nuevos valores- es una auténtica revolución, cultural. El futuro está cargado de promesas. La ciudad se hace más libre, la imaginación se adueña de la calle- porque la calle es de todos- y avanza irresistible sobre lo muerto y las caducas viejas glorias de la cultura oficial”*.<sup>105</sup>

Dentro de este panorama, a finales de 1983, la Concejalía de la Juventud del Ayuntamiento de Madrid empezó a estudiar la posibilidad de sacar una publicación y en este sentido, José María de Mingo,<sup>106</sup> coordinador de dicha Concejalía, comenzó a realizar una serie de sondeos al respecto. En estos momentos sólo había un posible título, Guai,<sup>107</sup> que luego fue el de una revista infantil de Editorial Grijalbo, y algunas vagas ideas sobre las características que debía tener, que apuntaban hacia un modelo similar a *La Luna de Madrid* en el que se incluyeran temas tales como la música, deportes, libros, cine, cómics...

Felipe Hernández Cava, como conocedor del medio, propuso la creación de un tebeo<sup>108</sup> que no incluyera otros apartados, por estar convencido de que la nueva cultura era cada vez más visual. Se estipuló que el objetivo primordial sería convertir a la revista en una puerta abierta a aquellos autores que se expresaban de forma personal, ahondando en la búsqueda de caminos narrativos y gráficos que difícilmente pudieran tener cabida en otras revistas.<sup>109</sup> El primer problema fue encontrar un diseño y un nombre. Para ello, Mario Ayuso<sup>110</sup> propuso a dos jóvenes diseñadores: Javier de Juan y Jesús Moreno, siendo este último quien sugirió el nombre de *Madrid*, propuesta que fue aceptada al contar con dos premisas básicas: la de apelar a unas señas de identidad que sintetizaban las tesis de sus objetivos y la reivindicar la que consideraban auténtica fonética de Madrid.

Carlos Moreno asumió la dirección, dejando clara la independencia política como premisa básica, hecho que fue aceptado por Francisco Contreras, concejal de Juventud:

*“Para hacer este tebeo -no leer cómic- hubo que implicar como editores a la CONCEJALÍA DE*



# MADRIZ

M A D R I Z  
75 PTS. ABRIL 1984



# MADRIZ

M A D R I Z  
23 150 PTS • 1985  
D I C I E M B R E



Portadas del nº 4 (1984) y 23 (1985) de la revista Madriz, obra de Ana Juan y Javier de Juan.

LA JUVENTUD DEL AYUNTAMIENTO DE MADRID...convencer a CARLOS OTERO de que su dirección le reportaría lustre y fama, seducir a FELIPE HERNÁNDEZ CAVA con el argumento de que su papel de director artístico le permitiría realizar la revista de sus sueños, sobornar a JAVIER DE JUAN y JESÚS MORENO con la idea de que su diseño estaba al servicio de la línea clara, arrancar a CEESEPÉ de los brazos de los postmodernos, contratar un detective que hallase la pista de aquel LPO que tanto nos gustaba, asegurara a OPS que esto iba a tener la trascendencia de la Enciclopedia de los ilustrados, salvara a CARLOS GIMÉNEZ de un mar de dudas, separar a JUAN JIMÉNEZ de los abiertos brazos carismáticos de Alfonsín, desincompatibilizar a RUBÉN de su función de historietista andaluz, buscar al señor Hyde del doctor FEDERICO DEL BARRIO, persuadir a EL CUBRI de que había historias de Madrid que si podían contarse y suplicar a los de GRÁFICAS FUTURA que tratasen con cariño de imprenta nuestro proyecto.”<sup>111</sup>

A los ya referidos dibujantes se sumaron en los siguientes números : Kiko Feria, Guzmán el Bueno, Ana Juan, Arranz, Luis Serrano, Asun Balzola, José Manuel Nuevo, Fernando Vicente, Santiago Cueto, Raúl y Carlos Torrente, además de algunos “invitados” de otras publicaciones como Guillem Cifré y Sento.

El primer conflicto llegó con el número cuatro, cuando se publicó una vieja historieta de Ceesepe en la que se parodiaba la creación de un monstruo llamado Superfranki, que no era otro que Francisco Franco.<sup>112</sup> Alberto Ruiz Gallardón, portavoz de Alianza Popular, consideró impropia la representación que se hacía del anterior Jefe del Estado, así como altamente inmorales algunas viñetas con escenas eróticas. De aquí en adelante, la revista tuvo que convivir con un permanente acoso del grupo conservador. Sólo un mes más tarde, en el número cinco, una historieta costumbrista de



Arranz<sup>113</sup> en la que se reflejaba el ambiente del barrio de Malasaña, fue considerada como una incitación al consumo de drogas.

En la editorial del número seis ya se comenzó hacer evidente una actitud de recelo y temor por el futuro de la revista: *“Llegó la libertad de expresión en contra de la prensa pública...y ya hay bula e indulgencia plenaria para volver a la caza de brujas, que es como uno se divierte ...¿Por qué no hay decreto contra nosotros?. Lo pedimos, lo suplicamos . Nos sentimos solos y culpables. Algo huele a podrido en la supervivencia de Madriz”*.<sup>114</sup>

A lo largo de los tres años que duró la experiencia se fueron incorporando un buen número de dibujantes, catalogados como “ilustradores” y de los cuales se ha hecho notar la falta evidente de buenos guiones, dentro de los que podemos destacar a Juan Calonge, Martín, Marcos, Camús, Araguez, Rafa Negrete o Ana Miralles entre otros. No obstante y a pesar que la dirección de la revista intentó no aferrarse a una línea gráfica concreta, la crítica a menudo les tildó de “postmodernos” o “neomodernos”.

En este sentido cabe aclarar que pueden ser incluidos en estas denominaciones con ciertas reservas. Se trata de una revista postmoderna en la cual no se siguió una estética concreta, sino que, coherentes con la misma concepción, aparecen entremezclados la recreación de grabados decimonónicos, el tenebrismo de El Cubri, la exaltación de la línea de LPO o el realismo de Carlos Giménez. Lo es, asimismo, por el trasfondo urbano de sus aventuras basadas en los problemas propios de la juventud madrileña, que se concretan en tres grandes grupos: la vestimenta (zapatos con plataformas, minifaldas y peinados); las costumbres (llegar tarde, el gusto por la serie negra, las terrazas, el metro); y, finalmente, los personajes que guardan un fuerte paralelismo con los protagonistas reales de la movida: Ceesepe, Almodóvar, Luis Antonio de Villena, Alaska o Ramoncín.<sup>115</sup> A partir de estos elementos, los dibujantes plasmaron casi “fotográficamente” la realidad urbana de Madrid, es decir, tradujeron las formas de vida postmodernas, y al reflejar un momento cultural propio se convirtieron en portavoces del mismo.

Salvadas las primeras dificultades con respecto a los canales de distribución, *Madriz* pronto alcanzó un importante reconocimiento, siendo criticada por las editoriales comerciales por diversos motivos; principalmente, se adujo que, dado su bajo (y subvencionado) precio, la revista madrileña suponía una competencia ilícita.<sup>116</sup> De hecho, la competencia se refería casi en exclusiva al precio, ya que las editoriales privadas difícilmente estaban dispuestas a dar salida al tipo de historietas que publicaba *Madriz*. Esto mismo también suponía el reconocimiento, por parte de un amplio sector profesional, de que los canales expresivos de este medio estaban agotados y que, si realmente se pretendía desarrollar el carácter adulto del medio, era indispensable un cambio no sólo respecto a los dibujantes sino también del público.<sup>117</sup> En paralelo, se comenzaba a hablar de “Línea Poética” y en algunas facultades de Bellas Artes o en escuelas extranjeras, como la de Angulema o la de Bruselas, se empezaron a realizar análisis exhaustivos de la revista.

A partir de 1986 se manifestaron los primeros problemas internos, no sólo en la revista sino también en la propia Concejalía, los cuales se agravaron en torno a la polémica desatada sobre el referéndum del ingreso de España en la OTAN. En este momento, Carlos Otero, desoyendo la opinión generalizada del colectivo, hizo uso de su autoridad como director para apoyar la campaña del Sí. La muerte de Enrique Tierno Galván, los consecuentes cambios políticos, así como las críticas a la revista por parte del mismo Carlos Otero, quien propuso un cambio en la orientación de la misma, pretendiendo una nueva publicación en la que el cómic sólo fuera un pequeño apartado, dieron al traste con la experiencia de una revista subvencionada que enriqueció el panorama del cómic español.



## Notas

- <sup>1</sup> I. TUBAU, *El humor gráfico en la prensa del franquismo*, Mitre, Barcelona, 1987, p. 45.
- <sup>2</sup> L. DOMÍNGUEZ, "El Jueves, más que una revista d'humor" en *De la historieta* nº 7, 1990, pp. 8/10.
- <sup>3</sup> I. TUBAU, op. cit., p. 70.
- <sup>4</sup> *Ibidem*, p. 75.
- <sup>5</sup> DDT, Editorial nº 712. Citado en I. TUBAU, op. cit., pp. 75-76.
- <sup>6</sup> *Can Can* nº 230, p. 31. Citado en I. TUBAU, op. cit., p. 80.
- <sup>7</sup> L. DOMÍNGUEZ, op. cit., p.9.
- <sup>8</sup> I. TUBAU, op. cit., p. 241.
- <sup>9</sup> J. COMA, "En el brumoso amanecer de la libertad", en *Historia de los Cómic*s. Tomo IV "Rumbos contemporáneos", Toutain, Barcelona, 1982, pp. 1141-1148.
- <sup>10</sup> Los tres en Ediciones de la Torre, Madrid, 1983. Reeditados en 1999 en un solo volumen por Ediciones Glénat, Barcelona.
- <sup>11</sup> Editorial, *El Papis* nº 90, 1975, p. 1.
- <sup>12</sup> Esta nota ha sido hallada en la Biblioteca Nacional al consultar los números del *El Papis*, signatura D 8059.
- <sup>13</sup> OSCAR, "Mis 4 meses", en *El Papis* nº 91, 1975, p. 6.
- <sup>14</sup> Editorial, *El Papis*, nº 91, 1975, p. 1.
- <sup>15</sup> Editorial, *El Papis*, nº 114, 1976, p. 1.
- <sup>16</sup> Editorial, *El Papis*, nº 134, 1976, p. 2.
- <sup>17</sup> S/A, "Vosotros, fascistas, sois los terroristas", en *El Papis* nº 177, 1977, p. 3.
- <sup>18</sup> S/A, "La visita de un rencor protegido", en *El Papis* nº 541, 1984, pp. 17/19.
- <sup>19</sup> Véase portada de *El Jueves* nº 58, 1978.
- <sup>20</sup> I. TUBAU, op. cit., pp. 253-258.
- <sup>21</sup> Véase editorial *El Jueves* nº 68, 1978, p. 1.
- <sup>22</sup> L. DOMÍNGUEZ, op. cit., p. 10.
- <sup>23</sup> Véase portada *El Jueves* nº 18, 1977: *El Papis: el atentado de El Papis nos ha helado la sonrisa*.
- <sup>24</sup> Datos extraídos de la Biblioteca Nacional, C.D.U., Z/ 15342.
- <sup>25</sup> I. FONTES, "Análisis del mercado actual de tebeos en España", en *Estudios de Información 'Los cómic*s' nº 19-20, 1971, p. 336.
- <sup>26</sup> *Ibidem*.
- <sup>27</sup> De este autor cabe destacar una serie de obras clásicas para el estudio del cómic, la mayoría de las cuales fueron realizadas a finales de los sesenta. Véase L. GASCA, *Tebeo y cultura de masas*, Precisa Española, Madrid, 1966; *Los héroes de papel*, Tober, Barcelona, 1969; "Bibliografía mundial del cómic", en *Revista Española de Opinión Pública* nº 14-17, 1969.
- <sup>28</sup> Si bien de este autor las obras son posteriores, igualmente cabe considerarlas como punto de partida. Véase R. GUBERN, *El lenguaje de los cómic*s, Península, Barcelona, 1972; R. GUBERN, *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Lumen, Barcelona, 1974.
- <sup>29</sup> Editorial, *Bang!* nº 1, 1969, p. 3.
- <sup>30</sup> Este término es utilizado por J. COMA para referirse a la única salida posible por parte de los dibujantes españoles a fin de colocar sus obras. Véase J. COMA, *Y nos fuimos a hacer viñetas*, Penthalon, Barcelona, 1981, pp. 15-19.
- <sup>31</sup> *Ibidem*, pp. 117-131.
- <sup>32</sup> J. RIBERA, "El Vagabundo de los Limbos", en *Cimoc* nº 9 al 11, 1981.
- <sup>33</sup> *Ibidem*.
- <sup>34</sup> J. COMA, op. cit., pp 134-153.
- <sup>35</sup> Véase R. ALPUENTE "Vuelve la Sátira" en *Cuadernos para el Diálogo* nº 157, 1976, p. 63
- <sup>36</sup> Editorial, *Star* nº 26, s/f.



- <sup>37</sup> Referente al secuestro del número trece de la revista *Star*, véase Editorial, *Star* n° 26 s/f y E. HARO IBARS, "El secuestro del gato 'Fritz'", en *Triunfo* n° 669, 1975, p. 19.
- <sup>38</sup> *Ibidem*.
- <sup>39</sup> Editorial, *Bésame Mucho* n° 13, 1980, p. 1.
- <sup>40</sup> R. DE ESPAÑA, "España 1981: la euforia del tebeo", en *Bésame Mucho* n° 17, 1982, p. 35
- <sup>41</sup> *Ibidem*.
- <sup>42</sup> Editorial n° 1 revista *Totem*, 1977, p. 1.
- <sup>43</sup> *Ibidem*.
- <sup>44</sup> *Totem* n°3, 1977 p. 1.
- <sup>45</sup> Como ejemplo podemos considerar el caso de "Valentina" de Guido Crepax, que fue publicada por primer vez en Italia en el año 1965, mientras que en el Estado Español lo fue en 1977, con lo cual se puede constatar que la realidad había variado virtualmente. Sobre datos de Valentina, véase H. FILIPPINI, *Dictionnaire de la Bande Dessinée*, Bordas, París, 1989, p. 547.
- <sup>46</sup> "Nova - 2" no culminó su trayectoria en esta revista, sino que lo hizo en la nueva publicación 1984.
- <sup>47</sup> *Totem* n° 30, 1980, p. 4.
- <sup>48</sup> *Totem* n° 9, 1978, p. 1.
- <sup>49</sup> Pueblo situado a escasos kilómetros de Barcelona, en el cual se gestaron diversos grupos de dibujantes de cómics entre los que destacan el formado por Carlos Giménez, Adolfo Usero, Suso, Luis García y Ramón Torrents. Véase E. MAROTO, "El grupo de La Floresta", en *1984* n° 5, pp. 35-36, 1979.
- <sup>50</sup> *Ibidem* p. 35.
- <sup>51</sup> J. TOUTAIN, "El mayor rollo jamás contado o de cómo un editor intenta justificarse por el aumento del precio de la revista", en *1984* n° 26, 1979, p. 4
- <sup>52</sup> S/A, "Anecdótico", en *1984*, n° 48, 1981, pp. 4-8.
- <sup>53</sup> J. TOUTAIN, "Presentación", en *1984* n° 1, 1978., p. 36.
- <sup>54</sup> S/A, "Anecdótico", en *1984* n° 58, 1983, p. 4.
- <sup>55</sup> J. CUERVO, "1984 x 50 = 2", en *El Wendigo* n° 26, 1983, pp. 1-5.
- <sup>56</sup> Véase "Actualidad Cimoc", en *Cimoc* n° 10, 1981, p. 4.
- <sup>57</sup> F. RODRÍGUEZ y J. CUERVO, "El cómic al desnudo", en *El Wendigo* n° 24, 1983, p. 3. Estas cifras quedan, asimismo, refrendadas en la Editorial de *Cimoc* n° 27, 1983, p. 3.
- <sup>58</sup> Publicada en *Cimoc* n° 10, p. 6.
- <sup>59</sup> R. DE ESPAÑA, op. cit., p. 31
- <sup>60</sup> J. NAVARRO, "Actualidad Cimoc", en *Cimoc* n° 11, 1981, p. 4.
- <sup>61</sup> J. NAVARRO, "Actualidad Cimoc", en *Cimoc* n° 25, 1983, p. 4.
- <sup>62</sup> J. COMA, "El testimonio desencantado", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos* n° 11, *El País*, Barcelona, 1982, pp. 161-162.
- <sup>63</sup> Véase Editorial, *Rambla* n° 7, 1983, p. 2.
- <sup>64</sup> S. VÁZQUEZ DE PARGA, "De Mortadelo a Makoki. El humor y la sátira en los cómics españoles de los últimos tiempos", en *Historia de Los Cómics. Tomo IV. Rumbos Contemporáneos*, Toutain, Barcelona, 1982, p. 1127.
- <sup>65</sup> J. COMA, "Los callejones de la marginación", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos*, op. cit. n° 7, pp. 97-98.
- <sup>66</sup> S. VÁZQUEZ DE PARGA, op. cit. pp. 1121-1128.
- <sup>67</sup> Véase Editorial, *El Víbora* n° 1, 1979, p. 1.
- <sup>68</sup> J. MALDONADO, "Nido de víboras", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos*, op. cit., p. 99.
- <sup>69</sup> *Ibidem*.
- <sup>70</sup> Término acuñado por Ediciones La Cúpula para las revistas *El Víbora* y *Makoki* como alternativa a la línea clara y el cómic comprometido. Véase J. COMA, op. cit. 1982, J. MALDONADO, op. cit.
- <sup>71</sup> Para las cifras referidas a las ventas de *El Víbora*, véase A. REMESAR, y A. ALTARRIBA, op. cit., p. 140.
- <sup>72</sup> J. COMA, op. cit., 1982, p. 98.



- <sup>73</sup> Traducción publicada en *El Víbora* nº 11, 1980, p. 12.
- <sup>74</sup> Véase *El Víbora, especial Europa Viva*, 1984.
- <sup>75</sup> *El Víbora, especial El Golpe*, 1981.
- <sup>76</sup> J. COMA, "Makoki y Emo", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos*, op. cit., p. 99.
- <sup>77</sup> BON RAYO, "Revuelta en el Frenopático", en *Makoki* nº 3, 1983, p. 3.
- <sup>78</sup> R. DE ESPAÑA, op. cit., p. 35.
- <sup>79</sup> Esta denominación ha sido designada como consecuencia de estar asentada en dicha ciudad. J. NAVARRO, "La escuela de la línea clara (Hergé no ha muerto)", en *Neuróptica* nº 1, 1983, pp. 57-64.
- <sup>80</sup> Este término fue acuñado por Jacques Martin en 1958. Véase S. VÁZQUEZ DE PARGA, "Hergé, Tintín, la Línea Clara y la Escuela de Bruselas", en *Neuróptica* nº 2, 1984, pp. 12-31, p. 17.
- <sup>81</sup> R. DE ESPAÑA, "Vacaciones en Syldavia (o la eterna amistad entre Tintín y un servidor)", en *Cairo* nº 1, 1981, pp. 14-16
- <sup>82</sup> Publicado en *Diario de Barcelona*, sábado 7 de mayo de 1983, p. 25.
- <sup>83</sup> T.D., "Manifiesto contra una exposición sobre 'Tintín y Hergé'", en *El País*, viernes 14 de septiembre de 1984, p. 24.
- <sup>84</sup> *Ibidem*.
- <sup>85</sup> *Ibidem*.
- <sup>86</sup> L. PARAMIO, "Los Tebeos y la Línea Clara", en *El País*, miércoles 7 de noviembre de 1984, p. 16.
- <sup>87</sup> J. E. D'ORS, "Manifiesto del Nuevo Renacimiento (o qué diablos es eso de la línea clara)", en *La Luna de Madrid* nº 6., 1984, pp. 34-35.
- <sup>88</sup> *Ibidem*.
- <sup>89</sup> J.E. D'ORS, *Tintín Hergé y los demás*, Ediciones Libertarias, Barcelona., 1988, pp. 181-206.
- <sup>90</sup> *Ibidem*.
- <sup>91</sup> R. de ESPAÑA, op. cit. p. 36
- <sup>92</sup> *Cairo*, editorial nº 1, 1981, p. 2.
- <sup>93</sup> J. NAVARRO, "Edito.", en *Cairo* nº 7, 1982, p.2.
- <sup>94</sup> *Cairo*, editorial nº 2, 1981 p. 2.
- <sup>95</sup> Véase Editorial, *Cairo* nº 8, 1982, p. 2.
- <sup>96</sup> J.E. D'ORS, op. cit., 1984.
- <sup>97</sup> *Ibidem*, p. 34.
- <sup>98</sup> J. NAVARRO, "Editorial", en *Cairo* nº 26, 1984, p. 3.
- <sup>99</sup> Sobre la exposición véase el catálogo de la misma 1984 x 20 *Un maremàgnum gràfic*, Barcelona, 1984 y J. NAVARRO, "Maremàgnum en Valencia", En *Cairo* nº 26, 1984, p. 18.
- <sup>100</sup> R. DE ESPAÑA, "Editorial", en *Cairo* nº 4, 1982, p. 2.
- <sup>101</sup> J. NAVARRO, "Editorial", en *Cairo* nº 4, 1982, p. 2.
- <sup>102</sup> Véase A. GUIRAL, "Abrir un espacio para todos", en *Neuróptica* nº 5, 1986, pp. 20-27.
- <sup>103</sup> *Ibidem*, p. 18.
- <sup>104</sup> J.A. RAMÍREZ, "Catecismo breve de la (Post) Modernidad (Notas Provisionales)" en MARTÍNEZ, José Tono (Coordinador), *La Polémica de la Postmodernidad*, Ediciones Libertarias, Madrid, 1986, p. 22.
- <sup>105</sup> LI. BARBER, "Luna y postmodernidad", en *La Luna de Madrid*, nº 2, 1983, p. 9.
- <sup>106</sup> *Ibidem*.
- <sup>107</sup> "Editorial", en *Madrid*, nº 1, 1984, p. 3.
- <sup>108</sup> F. HERNÁNDEZ CAVA, "Apuntes para la historia de un tebeo subvencionado: la experiencia del 'Madrid'", en *Neuróptica* nº 5, 1988, pp. 54-63.
- <sup>109</sup> *Ibidem*, p. 54.
- <sup>110</sup> Desde las páginas de Madrid siempre se ha insistido en dicha denominación en lugar de cómic. Véase *Madrid*, editorial nº 1, 1984, p. 3.



<sup>111</sup> A. GUIRAL, op. cit., p. 23.

<sup>112</sup> F. HERNÁNDEZ CAVA, op. cit., p. 55.

<sup>113</sup> Véase nota 107.

<sup>114</sup> F. HERNÁNDEZ CAVA, op. cit., p. 56.

<sup>115</sup> J. ARRANZ, "Las dos caras de un mismo barrio", en *Madrid* nº 5, 1984, pp. 32-33.

<sup>116</sup> J.M. REVERTE, en *Madrid* nº 6, 1984, p. 3.

<sup>117</sup> F. UMBRAL, *Guía de la Posmodernidad (Crónicas, personajes e itinerarios madrileños)*, El Papagayo, Madrid, 1987.

# Temática y personajes significativos

Desde el momento en que se comenzó a difundir el concepto de “cómic para adultos” se puso de manifiesto, aunque de forma implícita, que estábamos frente a nuevos contenidos, lo cual no puede aceptarse como una afirmación unívoca. Esa difusión vino acompañada de una fuerte valoración del cómic extranjero, americano en un primer momento, europeo después. Ello implicó que se consideraran “cómic para adultos” a Flash Gordon o Spirit, cuando en realidad estos personajes habían nacido destinados a un público juvenil. Más tarde, se englobó en el mismo concepto otro tipo de contenidos caracterizados por temáticas eróticas tomando como punto de partida al italiano Crepax.

Pero, frente a estos cómics de tradición foránea, también, y bajo el mismo denominador, se incluyen un tipo de contenidos propios de la España postfranquista, caracterizados por un radicalismo en sus postulados formales, y, en el ámbito de lo industrial, por un decidido apoyo a la labor de editores no excesivamente comerciales, que se centraron en la problemática de la sociedad de su tiempo, haciendo especial hincapié en temas políticos o sociales identificados con los lectores a quienes iban dirigidos, oscilando así entre lo intelectual y lo desenfadado.

Ante la ambigüedad, que como vemos, presenta el término “cómic para adultos” partiremos de un criterio inicial de agrupamiento de los cómics que se publicaron entre 1975 y 1984.

En un primer grupo se incluyen aquellas historias donde las referencias conocidas ceden paso al protagonismo de la aventura, sea trascendente, exótica o fantástica. De este modo, la pretensión no es el reflejo de un grupo social o de un entorno, sino la evasión, en la que se prima la acción y el movimiento sobre cualquier tipo de presentaciones y descripciones. En segundo lugar se presentan un tipo de historias ligadas a unos referentes conocidos tanto por el autor como por el lector. Se trata de producciones que reflejan un entorno identificable, y en las que la anécdota, el incidente o la expresión de un estado de ánimo constituyen la base de la intriga. Sus notas definitorias son el tono humorístico, la carga satírica, las pretensiones de denuncia o la voluntad de dar testimonio de una situación. Es evidente que este tipo de historia se presenta como reflejo de una situación o de un medio social determinados, y resulta más expresivo de un punto de vista sobre el mundo que objetivamente narrativo de unos acontecimientos. No obstante y a pesar que hayamos partido de una primera clasificación, debemos tener presente que en muchos casos las características descritas no se encuentran en estado puro, sino que se producen numerosas posibilidades mixtas.

A continuación presentaremos las temáticas así como los personajes que ayudan a su definición. Siguiendo los criterios de agrupamiento expuestos, dentro del cómic destinado a la evasión, trataremos la ciencia ficción, el relato negro, la fantasía heroica y la ambientación histórica. Como nexo de



unión entre dicho grupo y las historias ancladas en la realidad ubicaremos las aventuras en segundo grado, para finalizar con las historias con referentes identificables a través de la temática política y social, historias de difícil integración social, expresión de estados de ánimo, fábulas fantásticas y el cómic en el cómic.

## 1-CIENCIA FICCIÓN

El esquema clásico del cómic de ciencia ficción obedece, normalmente, a una historia enmarcada en el futuro y protagonizada por naves espaciales, seres extraterrestres y lejanos planetas. Otro argumento privilegiado corriente consiste en el viaje a través del tiempo, una premisa narrativa que permite a los personajes contemporáneos vivir aventuras correspondientes a épocas muy diferentes. Estos hechos aparecen ligados a unos protagonistas-héroes que se amoldan a una serie concreta de características; la primera y más importante es una condición extra-humana que les permitan lograr siempre la victoria y realizar así los ideales de sus lectores.

Según sus características podríamos agrupar a éstos héroes en dos: un primer grupo integrado por aquellos que, debido a una causa externa, están dotados de superpoderes, y un segundo grupo compuesto por seres extremadamente capacitados que han desarrollado al máximo sus posibilidades humanas y que, al mismo tiempo, se sirven de los instrumentos científico-técnicos más avanzados. Junto a estos protagonistas, hay que considerar otros tipos de personajes nacidos como consecuencia lógica del momento cronológico en que se ubican los hechos, personajes como los *robots*, producto de los adelantos técnicos, o los *mutantes*, producto de guerras nucleares o de la contaminación provocada por los humanos.

Los antihéroes son seres anodinos que, a menudo, proyectan un mundo degradado como reflejo de una sociedad masificada que tiende a enfrentarse al protagonista, configurando un "tipo" con un sistema de valores antitético, lo cual no hace otra cosa que remarcar la crisis en que se encuentra la sociedad contemporánea.

A medida que el género fue evolucionando gracias a la incorporación de dibujantes y guionistas europeos, se comenzó a detectar un cambio radical en la caracterización de los protagonistas. Vemos desaparecer a los héroes modélicos, defensores de valores admitidos socialmente o considerados como positivos. Los protagonistas se manifiestan entonces con un cierto escepticismo en el cumplimiento de sus misiones, ayudándose de un tono humorístico. Incluso van más lejos y exhiben una total ausencia de prejuicios morales; ya no están motivados por unos planteamientos éticos, sino por un interés económico o por la simple supervivencia, y algunos protagonistas suelen llegar a presentar un tono verdaderamente cínico.

La revista española que contó con un mayor porcentaje de historietas de ciencia ficción fue *1984*, seguida por *Totem*, *Comix Internacional* y *Cimoc*, pero debemos destacar también el papel de *Rambla*, que trabajó casi exclusivamente con dibujantes españoles, contando con la colaboración de dos de los más importantes dentro de este género: J.M. Beà y A. Font. Por otra parte, *Cairo*, *El Víbora* o *Bésame Mucho* tocaron la ciencia ficción de forma puntual.

Partiendo del análisis de las revistas mencionadas, la ciencia ficción se estructura en torno a cinco grandes temas: la vida en otros planetas, la vida en el futuro, los viajes interplanetarios, las guerras o explosiones nucleares y la presencia o invasión de los extraterrestres en la Tierra -así como las posibles interferencias que, en un momento dado, pueden darse entre un tema y otro-.



Vida en otros planetas. Algunos planetas, que pueden o no mantener una relación directa con la Tierra, son considerados como marco fundamental en el que transcurren los acontecimientos. A muchos se les atribuye algún tipo de forma de vida -como es el caso de Júpiter y Marte, además de satélites como Rea<sup>1</sup> o Titán<sup>2</sup> -que posee una importante tecnología ambicionada por la Tierra. Ocasionalmente se acude a una trama ficticia ubicada en algún planeta inexistente, que sirven para exponer una actitud crítica respecto a la Tierra, presentando una serie de problemas similares a los de nuestra sociedad. Estos planetas suelen estar habitados por seres sumamente pacíficos que desconocen la tecnología o la maldad y viven en una indescifrable felicidad.<sup>3</sup>

Por lo que respecta a la relación entre arquitectura y ciencia ficción, el género nos ofrece un gran grupo de planetas prácticamente deshabitados y con escasas construcciones arquitectónicas, y otros que poseen un sistema urbanístico sin precedentes. En este segundo caso, entraremos en ciudades a través de puertas gigantes o escaleras vertiginosas que transportan al lector-espectador al interior de una estructura arquitectónica que, a partir de ese momento, configura un espacio escenográfico fácilmente identificable. Otras veces se van articulando de forma indistinta las más avanzadas novedades tecnológicas con materiales tradicionales como el hierro y el cristal que permiten recrear un urbanismo total donde las invenciones estéticas resultan fundamentalmente creíbles, justificadas en algunos casos por planos que permiten anclar el relato. Más que concepciones prospectivas se trata de una verdadera futurología,<sup>4</sup> ya que son ciudades alejadas en el tiempo y el espacio, con lo cual el margen de error es mucho mayor. Esta imbricación entre futurología y ciencia ficción supone la existencia de un considerable número de variables en el fenómeno urbanístico, donde se van alternando un sinnúmero de estructuras que varían en función de la trama argumental.

En líneas generales, en las arquitecturas y urbanismos propios de la ciencia ficción, el planteamiento deriva de una supuesta explosión demográfica, que da lugar a una serie de alternativas en las cuales priman las llamadas megaestructuras o arcologías: construcciones compactas y racionales en las que se incluyen elementos de sorpresa o estímulo que ofrecen una serie de ventajas colectivas ante el problema de la superpoblación. Otra de las características es que dichas ciudades prevalecen gracias a procedimientos tecnológicos, pudiendo así cubrir enormes superficies,<sup>5</sup> y destacando la presencia de edificios de considerables alturas y formas diversas. Podemos tomar el ejemplo de *El misterio del Susurro*,<sup>6</sup> de Daniel Torres, una historia en la que se ha producido la urbanización de Venus, articulada a partir de la ausencia de calles peatonales, sustituidas por puentes colgantes rodeados de naves cóncavas y convexas que dan a imagen de una ciudad total, en la que todo se halla regulado.

En lo que a los habitantes de estos planetas se refiere, suelen presentar una serie de características peculiares que vienen marcadas por el hecho de poseer poderes excepcionales producto de la mutación de genes humanos o apareamientos con animales, personajes que conviven con robots de carácter doméstico, que tienden a colaborar con los protagonistas enfrentándose a todo tipo de peligros. Un ejemplo significativo es "Historias de Taberna Galáctica". Partiendo de la película de George Lucas, *La guerra de las galaxias*,<sup>7</sup> el dibujante y guionista Josep Maria Beà realizó entre los años 1979 y 1981 para la revista 1984 una serie de dieciséis capítulos de ocho páginas cada uno, en los que se narran las vicisitudes de un grupo de clientes de una taberna poblada por seres de muy diversas morfologías.<sup>8</sup> Las conversaciones informales que se producen dan pie a que, en cada episodio, uno de los parroquianos narre una historia, cuyo final suscita siempre la burla o el desprecio de los oyentes, reacción motivada fundamentalmente por la ininteligibilidad del relato.

El primer episodio, "Unidad de servicio 3M",<sup>9</sup> comienza con un plano general de una parte de la taberna, presentada como "Bar de una estación de recreo en el espacio, constelación M". Tío Nemo



narra una historia, cuyo final despierta una reacción despectiva de los oyentes, que la califican de “*barato melodrama*” o de “*panfleto anticibernético*”.<sup>10</sup> A partir de la segunda entrega, cada episodio lleva por título “Relato de...”, completándose con el nombre de un personaje-narrador, quien, al igual que Tío Nemo en el primer capítulo, es consciente de que nadie le escucha. A partir del “Relato de Wanshott”,<sup>11</sup> las historias rebasan la taberna para situarse en espacios anexos (como los urinarios y la guardería infantil). Tanto en “Relato de Romagosa”<sup>12</sup> como en “Relato de Clakster”<sup>13</sup> se observa una cierta fatiga en el autor, hecho que le lleva a un último relato ya completamente incomprensible, y que finaliza con una nota del propio Beà: “*Como autor de la presente historia confieso no haber comprendido en absoluto el relato expuesto en Clakster. Asimismo considero que sería, por mi parte, un acto de suprema soberbia negar su veracidad*”.<sup>14</sup>

La temática de la serie viene condicionada por una determinada estructura de montaje que gira en torno a la utilización de un flash-back como eje lineal de los episodios. Como recursos lingüísticos pueden destacarse las fuertes gradaciones de luz conseguidas a través de la utilización de plumilla, las cuales, junto a una angulación en que se alternan planos medios con picados y contrapicados, consiguen ofrecer representaciones distorsionadas del espacio óptico, acentuando con ello el marco ficticio en que se encuadra la acción.

Otro de los ejemplos de vida en otros planetas que no puede dejarse al margen es “Zora y los hibernautas”, una serie de fórmula mixta en la que intervienen otras temáticas citadas, como la destrucción nuclear y la vida en otros mundos. Se trata de la que, a mi juicio, puede considerarse la obra más original de Fernando Fernández, realizada para la revista *1984* entre los años 1980 y 1982, y con la que su autor alcanzó un prestigio internacional que le permitió acceder a las páginas del mensual norteamericano *Heavy Metal*. Desde un primer momento, Josep Toutain contó con la posibilidad de comercialización en otros mercados, por lo que buscó un guionista que fuera conocido sobre todo en los EEUU —Nicola Cuti—. Los tres primeros episodios de la serie fueron realizados por éste, aunque, según J. Coma,<sup>15</sup> la autoría global cabe atribuirle a Fernández, dado que, disconforme con la adaptación literaria de su idea, planteó y verificó una serie de cambios en los textos, modificaciones que decidieron al guionista a retirarse de la producción.

La obra, estructurada en doce capítulos, está localizada varios milenios después de la destrucción de la civilización terrestre y en Colmena, un antiguo satélite de investigación de la “cultura bárbara” convertido en un mundo autosuficiente poblado por mujeres que descienden de un movimiento feminista radical. El interrogante mantenido en secreto por la clase dominante de aquel mundo actúa como elemento de presión, generando actitudes de rebeldía contra las normas impuestas. Bajo la fórmula propia de la ciencia ficción, “Zora y los hibernautas” presenta un mensaje que trasciende al que puede detectarse a simple vista. En primer lugar se vislumbra el triunfo del amor por encima de cualquier actividad destructiva del hombre, de allí el proyecto que presenta Zora al marchar a otros mundos estando embarazada. A otro nivel puede observarse una crítica contra la tiranía y la opresión, que puede trasponerse al drama humano de la dominación y de la esclavitud. Hay, además, otros aspectos que llaman la atención en esta historia, fundamentalmente, la inversión del esquema tradicional de los protagonistas, ya que, en este caso, el protagonismo recae en una mujer con poderes sobrenaturales, cuya compañera de aventuras es también una mujer y que debe proteger a su enamorado.

Con todo, es en el apartado plástico donde Fernández presenta una actitud más innovadora, al llevar a un extremo radical sus experimentaciones gráficas, combinando desde el lápiz al óleo, pasando por el empleo de la plumilla y del aerógrafo. Recursos que le permiten alternar el uso del color y del blanco y negro, utilizado, este último, para los flash-back. Otro de los aspectos a destacar es la ruptura de la página convencional, partiendo de una fractura central que permite ubicar series de



ZORA, NO SÓLO CUANDO TE ENCUENTRES CON "ELLOS" QUIERO ESTAR A TU LADO. AHORA MISMO, YA NADA PODRÍA SEPARARME DE TI.



EN EL IMPROVISADO CAMPAMENTO, LOS DEMÁS DORMÍAN. SÓLO UN TESTIGO, LEGANO, INHUMANO, "UN ALGO" DESCONOCIDO RECOGÍA LAS IMÁGENES DE AQUEL ENCUENTRO...



...Y COMO EL AMOR, FRUTO Y ORIGEN DEL HOMBRE, VOLVÍA TRAS UN LAPSO DE SIGLOS DE LOCURA A RENACER SOBRE LA TIERRA.

Fernando Fernández. "Zora y los Hibernautas", en la revista 1984 n° 27 (1980).



viñetas que, por tamaño y estilo gráfico, contrastan con las restantes; así, las formas curvilíneas de los dibujos irrumpen el espacio conformando la página. Todo ello define un estilo que se basa en la combinación de la ilustración, la pintura y el cómic.

**Vida en el futuro.** La vida en el futuro sirve como rica ambientación, tanto en la Tierra como en otros planetas, presentando —al igual que en el caso de la vida en otros planetas— astronaves, ciudades cubiertas por burbujas de cristal, mutantes o robots. Junto a estos elementos se presentan otros más novedosos como son las consecuencias que puede traer a la humanidad la masificación o la destrucción ambiental producida por la contaminación.

A partir de aquí podemos señalar una serie de temas que se presentan como novedosos. Tal podría ser el desarrollo de la criología, utilizada para conseguir la eternidad o para superar una enfermedad. O la utilización de máquinas del tiempo que permiten al individuo conocer su propio pasado y poder así solucionar algunos de sus problemas personales e, incluso, ir más allá para interesarse por cuestiones más trascendentes como el origen de la vida o la posible coexistencia de los hombres de cromagnon y los neanderthal. Otro tipo de cuestiones son aquellas que aparecen relacionadas con la inseminación artificial, quedando planteado como en el futuro existirían centros de este tipo que podrían dar solución al problema de la superpoblación,<sup>16</sup> tema que es enfocado bajo dos ópticas diferentes: la aplicación de leyes que limitan el número de hijos o la utilización de máquinas del tiempo que permiten al individuo ser transportado a lo largo de éste para así descongestionar la propia época. Igualmente reiterativo es el tema de la miniaturización e ingreso en el interior de un cuerpo para así curar alguna enfermedad, hecho que suele servir para plantear una trama más complicada. Para finalizar, hay que hacer referencia al problema básico derivado de los excesos humanos: la contaminación, la cual se supone que en el futuro causará la desaparición de numerosas especies biológicas. Por ello, el hombre del futuro tendrá que acudir a reservas, películas o máquinas que le permitan conocer cómo era la Tierra en otros momentos de su evolución, o se verá obligado a buscar en otros planetas alguna solución a la degradación que aqueja a los terrestres.

Una historia significativa es “Tritón”,<sup>17</sup> de Daniel Torres, que fue publicada en *Cairo* y que constituye el punto de arranque de una serie que continuará en “El misterio del Susurro”.<sup>18</sup> Su argumento gira en torno a la situación de la Tierra tras una guerra nuclear. Es una historia de ciencia ficción a la antigua usanza, en la que su protagonista, Rocco Vargas, se presenta como un héroe galáctico-hijo adoptivo de Pierre y Anna Covalsky, una pareja de físicos- que, acompañado por el extraterrestre Samson, la rubia Rudi y el intrépido Panamá, vive una serie de aventuras fantásticas. Uno de los aspectos más interesantes, aunque no novedoso, es la doble personalidad de Rocco Vargas, quien un día decide cambiar su vocación de astronauta por la de escritor de novelas de ciencia ficción bajo el seudónimo de Armando Mistral, a la vez que dirige *Mongo*, una prestigiosa sala de fiestas.

El argumento no presenta aspectos innovadores e incluso podría ubicarse en cualquier momento histórico cambiando tan solo las variables que permiten incluirle en la ciencia ficción. Los elementos que nos permiten ubicar la trama en el futuro son la utilización de robots domésticos que ayudan al protagonista en hechos tan cotidianos como el servir el café. En el terreno escenográfico nos volvemos a encontrar ante el tema de la arquitectura, la cual pretende situarse en consonancia con el universo fantástico que se plantea en la historia. De este modo, la forma aerodinámica de las astronaves influye en el perfil curvilíneo y en las superficies pulimentadas de los edificios. Se trata casi siempre de una arquitectura “no disciplinar”,<sup>19</sup> que actúa como elemento esencial en la narración no sólo por su capacidad evocadora, sino porque gracias a ella se construyen acciones de verdadera intensidad dramática: luchas sobre una escalera, vigilancia desde lo alto de *Mongo*, etc.





*Daniel Torres. "Tritón", en la revista Cairo nº 12 (1983).*

**Los viajes interplanetarios.** Nos llevan a la vida en el futuro y en otros planetas, de forma que sus premisas presentan caracteres muy similares a los temas analizados con anterioridad, pero además poseen las connotaciones arquetípicas de un tema tradicional en la narrativa como es el viaje iniciático.

Estos viajes suelen consistir en el recorrido en una nave espacial desde la Tierra hacia la luna o los planetas conocidos e, incluso, con mucha frecuencia, hacia astros imaginarios como Alfa-7,<sup>20</sup> Iberland,<sup>21</sup> Gloob,<sup>22</sup> Pharagonescia<sup>23</sup> o Phenixon.<sup>24</sup> En el transcurso del viaje suele producirse una avería como consecuencia de la cual quedan varados en el espacio en espera de ayuda que, en ocasiones, puede tardar varios años en llegar. De este modo, el contacto con el planeta de origen se consigue a través de abastecedores automáticos o retransmisiones. Todas estas dificultades son un traspunto de las que se le plantean al héroe, sea clásico o medieval, pues los escollos que debe superar durante su periplo conforman su carácter emblemático.

A nivel estético resulta interesante destacar las diversas formas adquiridas por las naves, cuyos modelos derivan de verdaderas especulaciones gráficas astronáuticas con un resultado que oscila entre lo real y lo inverosímil. Destacan entre ellas algunas totalmente absurdas, como el 2 CV flotante de Ventura y Nieto<sup>25</sup> o los "insectos" de J. Vaultz,<sup>26</sup> que todo lo que pierden en verosimilitud lo ganan en imaginación pues, en ocasiones, llegan a sustituir al espacio arquitectónico adquiriendo su propia funcionalidad.



**Las guerras o explosiones nucleares** pueden provocar la desaparición de la Tierra o graves consecuencias para sus habitantes. Las causas se encuentran en hechos fortuitos o bien provocados indirectamente por el hombre a raíz de la contaminación, de la destrucción de la capa de ozono o de otros. Las consecuencias dan como resultado una amplia gama de posibilidades que provocan cambios urbanísticos como la construcción de ciudades-burbuja, subterráneas o desmontables, mientras que otras atañen a transformaciones de la morfología del hombre: división entre gigantes y diminutos, desaparición de las personas adultas, infertilidad de hombres o adquisición de hábitos antropófagos. También, a veces, los protagonistas pueden ser el resultado de una combinación de componentes biológicos y electrónicos. De este modo, no es posible establecer criterios unitarios en cuanto a los contenidos, ya que éstos fluctúan y se centran en los aspectos anteriormente señalados.

En esta ocasión los modelos escogidos no corresponden a dibujantes españoles sino a los italianos Liberatore y Tamburini y a los argentinos Altuna y Trillo. De los primeros es destacable "Ranxerox", historia publicada en España en *El Víbora* en 1980.<sup>27</sup> En ella se plantean las aventuras de un ser sintético de metal y látex, Ranxerox, y su novia Lubna, una toxicómana adolescente, quienes en las ruinas de una ciudad que puede identificarse con Roma, después de una explosión nuclear, buscan heroína en los barrios más degradados. En este contexto, la pareja convive con bandas de criminales dominadas por el sexo y la violencia. En el transcurso de la historia, que posee todas las implicaciones apocalípticas, vemos como una explosión nuclear contribuye a acelerar la corrupción y degradación moral de los hombres, convirtiendo a los supervivientes en seres amorales, violentos y devastadores. A pesar de ello, el protagonista es retratado con tintes románticos, pues es capaz de cometer los actos más atroces para satisfacer así a la mujer que ama.

En "El último recreo", con guión de Carlos Trillo e ilustraciones de Horacio Altuna,<sup>28</sup> se presenta la supervivencia de un grupo de niños que han sobrevivido al estallido de la *sex bomb*. A lo largo de los diversos capítulos, éstos se encuentran ante una serie de problemas como la autoridad o la falta de solidaridad, pudiendo efectuar un paralelismo con la propia realidad, o al menos como ésta es percibida por sus autores. El último capítulo deja abierta una posibilidad a la esperanza, ya que el grupo consigue establecerse en una granja en la que cultivan alimentos para sus propias necesidades. Pero el equilibrio corre el riesgo de romperse cuando Andy y Anne, después de haber crecido, hacen el



Liberatore y Tamburini. "Ranxerox", en la revista *El Víbora* n° 16 (1981).



amor ante el estupor de los demás. De esta manera se formula un final abierto, que presupone una nueva sociedad de adultos.

En ambas historias, la nota dominante es la desesperanza y el desánimo respecto a una sociedad a la que transforman desde el ámbito de la ciencia ficción.

**La presencia o invasión de los extraterrestres en la Tierra.** La causas de esa presencia son sumamente diversas y pueden clasificarse en dos grandes grupos. El primero de ellos viene definido por la presencia pacífica o benéfica de seres de otros planetas, que *estarían* desempeñando algún tipo de actividad anodina en la Tierra, como podría ser la recogida de naranjas o acabar con un escritor de ciencia ficción ya que están convencidos que sus obras son nocivas para la salud mental de los terrestres. Una segunda forma sería una presencia violenta y determinada por cuestiones puramente expansionistas.

La llegada de extraterrestres puede producirse bien de forma individual o en grupos. Generalmente, cuando un extraterrestre se presenta solo actúa de forma amistosa, mientras que al presentarse de forma colectiva lo hacen inspirados por motivos destructivos. Físicamente la mayor parte de ellos constituyen una tipología extrapolada a partir de un modelo humano metamorfoseado que se alterna con elementos animales. La posición vertical es prácticamente una constante y las transformaciones tienen lugar en el rostro: ojos que pierden las pupilas, exagerado tamaño de la cabeza, o con formas orgánicas inspiradas en animales, configurando una composición híbrida y des-



José Ortiz y Budd Lewis. "El detector de terremotos", en la revista 1984 n° 10 (1979).



concertante que más que constituir el elemento protagonista se propone como un signo exótico dentro de la historia.

Una de las historias que nos permiten analizar la figura de los extraterrestres es "El detector de terremotos". Esta historia dibujada por José Ortiz fue publicada en la revista *1984* y en ella queda planteada la presencia de un extraterrestre, Rahjay, que se relaciona con un niño, Jammy.<sup>29</sup> Físicamente, Rahjay se presenta en posición vertical, tiene cuatro patas que terminan en tres dedos cada una y una altura considerable, sobre todo si la comparamos con la del niño. Su rostro tiene las pupilas dilatadas, carece de nariz y la boca plasma una mueca de tristeza. Jammy vive en un orfanato y se siente marginado tanto por el reverendo como por los demás niños. La soledad le lleva a buscar otras formas de relación, que encuentra en un personaje misterioso, quien al verle desnutrido se apiada de él y busca diferentes posibilidades con el que alimentarle, hasta que finalmente se da cuenta que sólo se alimenta de carne humana, cuestionándose con ello la verdadera identidad del niño.

## 2-RELATO NEGRO

Si formalmente la novela negra es el relato de un proceso hacia el crimen -entendiendo por tal toda infracción grave de las leyes penales-, en la práctica el género queda reducido a unas pocas especies delictivas. El asesinato es el tema más utilizado aunque no debemos olvidar actos como el robo, secuestro, violación o la corrupción de funcionarios. El hecho de que el género esté centrado en la comisión de un delito nos lleva indefectiblemente al tema de la persecución, en torno a la que suele girar toda la trama argumental. No importa quien sea el perseguido, tampoco el perseguidor, sino el hecho de la persecución en sí mismo. Frecuentemente, el héroe persigue al criminal, aunque también puede darse el caso inverso. Ahora bien, no sólo debemos hacer referencia a la persecución física, y no debemos perder de vista otra persecución, de tipo intelectual, que consiste en averiguar la identidad del culpable.

La narración negra se ambienta por regla general en el seno de grandes concentraciones urbanas, ya que es el crecimiento de la población la causa principal de un aumento de la criminalidad y de los medios para combatirla. Además, la novela criminal resulta ser un producto típico de las sociedades del sistema capitalista, no sólo porque este tipo de sociedad, al estar basada en principios democráticos, posibilita el nacimiento de la figura del detective privado, sino porque admite cierto margen de crítica al margen de lo oficial. El investigador se introduce en las zonas de desajuste social y revela todas las lacras que aparentan estar ocultas en un mundo feliz y perfecto.

Más allá de las notas expuestas, parece lógico aceptar que el esquema ético se condensa en la lucha entre el bien y el mal, o sea el antagonismo entre la ley y el crimen, pero no se debe olvidar que en muchos casos precisamente se centra en la contaminación que se produce entre ambos conceptos. El bien consigue imponerse gracias a dos modelos diferenciados: a través de hombres extraordinarios e infalibles, capaces de superar con éxito todas trabas que se le impongan -consiguiendo con ello aplastar el mal y restablecer el orden y la tranquilidad de los ciudadanos-, o por medio de personajes vulgares, sin cualidades excepcionales, que intervienen accidentalmente por simples razones de subsistencia. El bien suele personificarse en el detective, a quien le corresponde desvelar el misterio y restablecer el orden. Tiene, pues, una misión determinada y constante: descubrir la verdad. Su profesionalidad puede resultar ocasional o habitual: el ocasional no suele llegar al estrellato porque esta misma característica se lo impide, mientras que el habitual suele ser un policía o un investigador privado.



SALIERON A LA AZOTEA, CLARO. PERO NO SOSPECHARON QUE YO ESTABA ALLÍ, A DOS METROS ESCASOS, AGAZAPADO COMO UNA FIERA AL ACECHO, TODO DIENTES. AL RATO OÍ QUE FRANK LOS LLAMABA PARA DESPACHARLOS. EL TÍO ESTABA IMPACIENTE POR ECHAR UN POLVO...



Jordi Bernet y Enrique S. Abulí. "Torpedo 1936", en la revista *Creepy* (1982).

Frente al personaje del detective se ubican el criminal y la víctima. El protagonismo heroico del primero no puede ser aceptado por una sociedad que condena el crimen, así que el héroe criminal sólo resulta culpable de delitos reparables, casi siempre contra la propiedad, a la vez que resulta ser lo suficientemente hábil como para salir casi siempre triunfante de la persecución. La víctima, por su parte, resulta ser el menos relevante de los elementos del relato negro. Normalmente es buena e inocente y, a menudo, la forma maniquea con la que algunos autores enfocan la narración implica que la víctima aparezca casi como merecedora de serlo.

Para iniciar esta temática en España, consideramos como una obra clave la serie "Torpedo 1936". Concebida como una historia negra de los años treinta, la vida de Torpedo comenzó cuando Sánchez Abulí, creador literario y guionista de la serie, la presentó al editor Josep Toutain, quien puso como única condición un título llamativo seguido de 1936.<sup>30</sup> El dibujante elegido fue el norteamericano Alex Toth, quien, buen conocedor del tema, sugirió una serie de nombres de pistoleros a sueldo procedentes de la prensa escrita y de los propios barrios conflictivos de Chicago y Nueva York. De todos ellos, se escogió el de Torpedo.

Tras la segunda historia, Alex Toth renunció a seguir trabajando en la serie al considerar que los guiones de Sánchez Abulí contenían un exceso de violencia y sexo. Ni el autor ni el editor accedieron a hacer del personaje un protagonista menos violento, por lo que buscaron a un sucesor del gran maestro americano. "Torpedo 1936" fue ofrecida sin éxito a Jordi Longarón y Frank Robbins; y a Jordi Bernet, quien finalmente accedió, con lo que el proyecto pudo seguir adelante. Se publicó por primera vez en España en 1981, en la revista *Creepy*, alcanzando en poco tiempo una amplia difusión internacional. En 1986 obtuvo, en el Salón de Angulema, el Premio Alfred a la mejor obra extranjera publicada en Francia; y en Italia apareció una revista de cómic con su nombre, además de numerosos proyectos de películas y series para televisión.

La trama argumental gira en torno a Luca Torelli, alias "Torpedo", un hombre de 32 años, de humilde origen italiano y escaso nivel cultural, no demasiado inteligente, aunque sí lo bastante como para evadirse de numerosos problemas. Residente en Nueva York, es un gangster sin escrúpulos, para quien sólo tienen sentido la muerte, el sexo y el dinero. Es la antítesis perfecta del héroe positivo, y



en él convergen todos los defectos, incluidos la traición, el machismo y el analfabetismo, además de una fastidiosa tendencia a contar chistes malos.

Otro de los personajes carismáticos de la narración de género negro es el justiciero. En 1982, Martí Riera realizó una de las series más significativas realizadas en España sobre el tema: "Taxista". El primero de los trece episodios apareció en el número 28 de *El Víbora*.<sup>31</sup> Estaba concebido como una historia autoconclusiva, y sólo cuando estuvo publicado el autor pensó en esas páginas como el principio de una serie. A lo largo de casi dos años se fue publicando en episodios de aparición esporádica; ante la dificultad que suponía para lector la falta de secuenciación, Ediciones La Cúpula recopiló la serie en un álbum en 1984. En el primero de los episodios, y después de un prólogo de cuatro páginas, da comienzo la historia, a través de una arquitectura dibujada -similar a una maqueta-, respaldada por apoyaturas y viñetas engatilladas que nos permitirán, gracias al efecto de vista de pájaro, situarnos directamente en un escenario marcado por los fuertes contrastes.

Quizá por influencia del filme *Taxi Driver* de Martin Scorsese,<sup>32</sup> el protagonista de "Taxista", Cuatroplazas, se presenta como un ser bienintencionado y temible que se empeña en perseguir al delito, como se confirma en la apoyatura que aparece en la última viñeta del primer episodio: "Taxista colabora con la ley".<sup>33</sup> No se trata, pues, de un héroe del todo positivo, ya que su lucha no elimina el mal de la sociedad, sino que contribuye a fundamentarlo. Según señaló él mismo, Martí pretendía reflejar sus ideas sobre el mundo de la marginalidad sin proponer soluciones al delito derivado de la miseria. De este modo no es de extrañar que aparezcan ligados el humor y la crónica negra en lo que finalmente aparece como una verdadera parodia del género. La trama da comienzo con un hecho accidental en el que el Taxista se ve involucrado: al salir de un bingo, un hombre es seguido por dos delincuentes, uno de los cuales se introduce en el taxi del protagonista, llevándole a la comisaría. A partir de aquí se verá inmerso en una serie de hechos en los que se alterna la marginalidad - la pobreza, la prostitución- y los sentimientos familiares.

El protagonista arquetípico del género, con todo, es el detective. Uno de los ejemplos más afortunados del tema es la serie "Alack Sinner", de los argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo, que fue gestada y publicada en Europa, de ahí que autores como S. Vázquez de Parga<sup>34</sup> la consideren como uno de los más celebrados cómics europeos de los últimos años. El primer episodio nació en Castelldefels y, una vez madurado, se publicó en 1975 en la revista italiana *Linus*.<sup>35</sup> En la misma fecha se publicó también en Francia en *Charlie Mensuel*, aunque se continuó, a partir de 1980, en *A suivre*. En España los nueve capítulos que conforman la serie se publicaron en *Totem* desde 1977.



Martí. "Taxista", en la revista *El Víbora* (1982).



Al principio, Alack Sinner es un detective privado, ex policía, que mantiene contactos, e incluso tropiezos, con algún miembro del cuerpo; pero rápidamente se verá un cambio de actitud en él. Cuando choque con las estructuras sociales existentes, sus simpatías serán para los seres más desamparados e incluso sentirá una verdadera admiración hacia los que considera víctimas de su medio social. De este modo, veremos como el personaje evoluciona hacia una profunda tristeza que le lleva a abandonar su nueva profesión.

Dentro de la trama argumental podemos destacar, en primer lugar, el análisis que realiza de diversos sectores de la sociedad americana como son las ambiciones de la clase política o el racismo. De este modo, el tratamiento del delito resulta ser distinto según el sujeto que lo comete, pues si el delito o la injusticia de los blancos y los poderosos resulta siempre reprobable, el de los oprimidos le resulta justificable. Un ejemplo claro es "Constancio y Manolo",<sup>36</sup> un episodio que refiere el problema de una familia de inmigrantes vascos que no se han adaptado totalmente a América. Manolo es boxeador, su padre ha sido ingresado en un manicomio por haber roto los cristales del metro en que trabajaba, su madre está en la cárcel por haber robado en un supermercado, mientras que su abuelo Constancio, quien sufrió las consecuencias del bombardeo de Guernica, se halla encerrado en su propio mundo. Después que Manolo haya sido derrotado en un combate, su abuelo mata a los managers para así poder morir en paz. De este modo Constancio plasma aunque indirectamente el rechazo que siente hacia la sociedad americana, en la cual nunca se ha sentido integrado.

Respecto a los autores españoles que han optado por el tratamiento de un detective como protagonista, debemos hacer referencia a la figura de Peter Parovic, creada por el colectivo integrado por Felipe Hernández Cava y Pedro Arjona González, más conocidos como El Cubri. Este detective ha sido el protagonista de la serie, "Cadáveres de permiso", publicada entre octubre de 1983 y marzo de 1984 en la revista *Rambla*.<sup>37</sup> En ésta, Peter Parovic queda definido como un detective duro, luchador y dinámico, a la vez que resulta ser reflexivo y fiel a una ideología crítica del momento y de la situación que vive.

Con el genérico título "Sombras" se recapitularán en la revista *Cairo* tres historias cortas: "El último deseo",<sup>38</sup> "In a Sentimental Mood"<sup>39</sup> y "Estaré esperando",<sup>40</sup> a través de las cuales se conseguirá crear un ambiente tenso y poético, expresivo de la coactiva realidad del entorno, que se concretará en el despacho del detective, en el que aparecen claramente una serie de signos que constituyen un código percibido por el lector-espectador como definitorio del realismo crítico que caracteriza al relato negro: persianas americanas, mesa de despacho, flexo..., signos que desprenden un halo misterioso al modo de las películas clásicas de cine negro.

### 3-FANTASÍA HEROICA

El primer problema respecto a esta temática radica en su misma denominación, ya que es un género literario que en principio escapa a toda definición, de ahí que se utilicen indistintamente una serie de términos, tanto en inglés como en castellano, para referirse a él: *Heroic Fantasy*, *Sword-play and sorcery*, *Swashbuckling tale*, Epopeya Fantástica o Espada y Brujería.

Para remarcar sus notas características hemos de situarnos entre la fantasía y la ciencia ficción, hecho que viene a aumentar la confusión, dando lugar a fuertes oscilaciones que van desde los mitos, las leyendas y los relatos de diversas épocas y pueblos, que, al *estar* creados o recreados por la propia fantasía del autor, permiten crear un nuevo universo indefinido. Por tanto, la acción de tales rela-



tos puede desarrollarse en la Tierra, en un país lejano y fabuloso o en astros imaginarios. En cuanto a la época, pueden ubicarse tanto en el futuro como en el pasado.

Sus personajes suelen ser hombres fuertes que atraviesan una serie de aventuras que les llevan a los paisajes más diversos, donde afrontan todo tipo de obstáculos: adversarios humanos y sobrenaturales, dragones, espíritus, vampiros, magos, brujas, etc. Es una constante que el héroe vaya en busca de una mujer, un tesoro, un talismán o un objeto mágico que permiten demostrar sus cualidades. A su vez, y en contrapartida aparece el "bárbaro" ávido de riquezas y placeres que sirve para realzar la figura del héroe, plasmando una vez más la eterna lucha del "Bien" contra el "Mal".

Este género literario provocó una fuerte atracción en el mundo del cómic, aunque deberemos

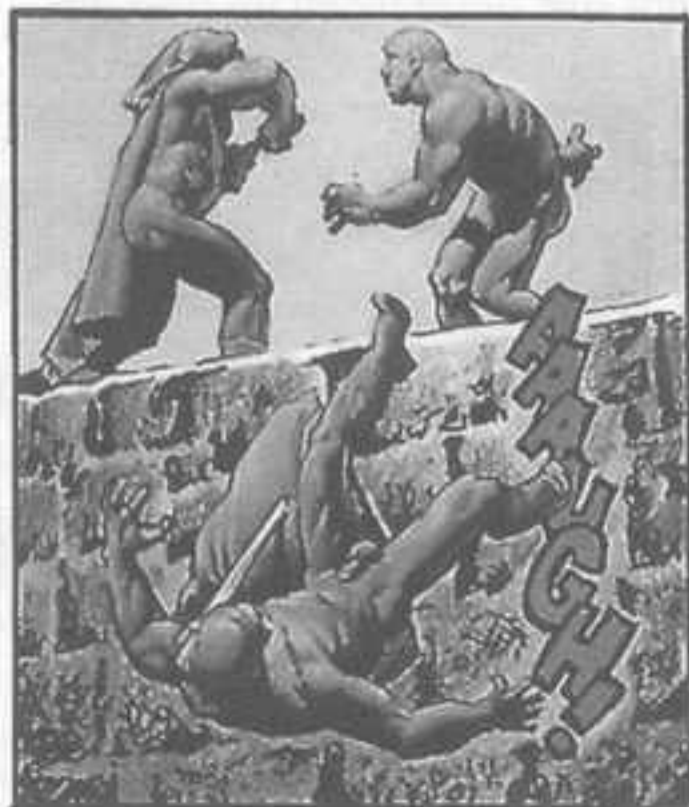
Me arrojé desde el muro exterior, saltando sobre ellos.



Aquella exclamación misteriosa se grabó en mi cerebro. Una de las criaturas intentó eludir mi cuerpo, pero no escapó a la contundencia de mi pie.



El impacto lo arrojó al vacío, pero el segundo guardia sacó rápidamente un cuchillo...



y arremetió contra mí.



Le esquivé, y corrió la misma suerte que su compañero, cayendo al agua.





esperar para alcanzar su máxima popularidad a 1970 con *Conan, el Bárbaro*, publicado en cómic con ilustraciones de Barry Smith,<sup>41</sup> aunque la creación literaria de este personaje es anterior: 1932. Puede decirse que este personaje abrió las puertas a la fantasía heroica, fundamentalmente en Francia a través del grupo Humanoides Asociados (1974), formado por Moebius, Druillet, Dionnet y Farkas, quienes presentaron una verdadera alternativa tanto por la temática como por las técnicas empleadas. Estos dibujantes, especialmente Moebius, llegaron a tener tal incidencia que sus obras principales fueron publicadas directamente en las revistas del momento. Por este motivo, y dada su importancia, en este apartado sólo nos centraremos en los personajes creados por autores extranjeros.

Arzack es un personaje de Moebius creado en Francia (1975) para la revista *Metal Hurlant*, mientras que en España fue conocida gracias a *Totem* cuando en 1977<sup>42</sup> publicó la tetralogía “Harzak”, “Harzach”, “Arzack” y “Harzack”. A través de esta historia exclusivamente gráfica, quedan plasmados los mundos fantásticos y simbolistas habitados por seres antropomórficos y míticos, con los que se enfrenta un caballero misterioso del cual ni siquiera se conoce el nombre exacto, ya que el autor lo cambia en cada episodio. El protagonista se mueve dentro de los cánones de la fantasía heroica tradicional: es un ser solitario, aunque esta circunstancia no aparece necesariamente ligada al sufrimiento, pues los diversos peligros a los que se enfrenta constituyen sencillamente su cotidianeidad. No obstante, y a pesar de haber resaltado una concepción formalista tradicional, hemos de tener presente el simbolismo de la obra, lo cual es una de las características de su autor, que busca a través de esta concepción una alternativa dentro del proceso de comunicación.

“Den”, de Richard Corben, fue conocido gracias a la revista *1984*, que publicó sus aventuras entre 1980 y 1984, aunque con posterioridad Josep Toutain realizó una edición en libro con un epílogo. Su difusión en España se produjo con un retraso de cinco años, ya que su primera fase se inició en Francia en 1975 en la revista *Métal Hurlant*. Al año siguiente, su publicación se vio interrumpida, pasando a la revista italiana *Alter Alter*, a partir de 1977 y suprimiendo la impresión en color. Finalmente, en diciembre de 1977, la revista norteamericana *Heavy Metal* recuperó su cuatricromía original, con la que la serie fue conocida definitivamente.<sup>43</sup>

La historia gira en torno a un protagonista, David Ellis Norman un joven originario de Kansas, quien hereda de su tío los planos de una máquina que le proyecta a otro mundo: el país de Nuncanada.<sup>44</sup> De este modo, y sin saber cómo, aparece en un universo de agua, piedra y arena, lugar en el cual transcurrirán sus aventuras, que oscilan entre la defensa de mujeres desvalidas y los enfrentamientos con hechiceros o animales extraños. Todo ello marcado por una verdadera disociación<sup>45</sup> de los sentimientos del personaje, que duda entre su atracción hacia una misteriosa mujer, a la que ha conocido en este nuevo mundo, y el deseo de regresar a la Tierra.

La fantasía heroica a veces invierte sus componentes prototípicos, como en el caso de “Ghita de Alizarr” de Frank Thorne, dibujante y guionista, publicada en EEUU en 1979 y difundida en España en la revista *1984* entre los años 1981 y 1983.<sup>46</sup>

En este caso, el personaje principal es Ghita, una antigua prostituta, alta y rubia, enfundada en un provocador bikini, que por sus características físicas y actitudes constituye un personaje atípico dentro de la acción legendaria. Sus aventuras se producen durante la guerra entre Alizarr y los Troll. La muerte del rey, su resurrección y el intento de violación de Ghita por parte de éste, provocan que la heroína lo vuelva a matar, asumiendo desde este momento el control de la defensa de Alizarr.<sup>47</sup> A partir del segundo episodio, entra en acción su acompañante, un *trollish*, y, en el tercero, un brujo que, al estar enamorados de ella -aunque en ningún momento llegan a confesarlo-, se convertirán en sus defensores.



## 4-AMBIENTACIÓN HISTÓRICA

La relación que presentan los cómics con la historia es doble. Por un lado destacan los trabajos hechos por encargo para enciclopedias, fascículos y demás resortes de la cultura industrial en los que los cómics se comportan como un soporte didáctico. En segundo lugar, y sobre todo a partir de los años sesenta, porque la historia se convierte en temática. En este sentido merecen especial atención los llamados cómics históricos, que se limitan a presentar las aventuras de sus respectivos protagonistas en un entorno de época partiendo de la enorme capacidad que tiene el cómic para recrear con veracidad los escenarios más exóticos. No es de extrañar, por tanto, que algunas de estas historias estén situadas en períodos muy lejanos y en entornos de impactante belleza, de forma que no nos encontraremos ante datos rigurosos, sino anecdóticos.

Sin embargo, el alza de los cómics italianos y francófonos durante las dos últimas décadas, así como el auge tradicional del género de aventuras, ha motivado que este último se acerque a rigurosas escenificaciones históricas y que incluso derive hacia profundas interpretaciones de las circunstancias sociales y políticas del pasado. Por su parte, los dibujantes y guionistas sudamericanos, han permitido una recreación de un pasado más lejano, aunque provisto de numerosos ingredientes fantásticos.

Dentro del primer apartado haremos especial referencia a Tardi con la serie "Así fue la Guerra de Trincheras", conocida a través de la revista *Cairo*.<sup>48</sup> Evidentemente no se trata de un documento sobre la propia guerra, sino de una expresión de la mentalidad del autor y de amplias capas de la población de la sociedad francesa.

Es preciso apuntar que muchas de las referencias de esta historia provienen de otros medios de comunicación de masas. Por ejemplo, el tema del bombardeo de las trincheras francesas por su propia artillería para castigar a los soldados replegados y forzarles a volver a salir al ataque, proviene de la película *Senderos de gloria* de Stanley Kubrick, realizada en 1958 pero que hasta 1975 no fue autorizada en Francia.<sup>49</sup>

Hay que hacer notar, por lo tanto, el paralelismo entre la obra de ficción y la realidad, aunque paralelismo no significa forzosamente verdad histórica, ya que el autor escoge entre una multitud de hechos reconstruyendo una visión de la historia: negra, sombría y trágica en contraposición a la visión heroica que genéricamente se ha difundido. Nos encontraremos ante sentimientos humanos contradictorios e incluso antibelicistas como, cuando en el último capítulo de la serie, un soldado francés pierde su fusil y buscando refugio en un pueblo conoce a un soldado alemán con quien traba amistad. Dos días después sus compatriotas registran la casa, matan al alemán y posteriormente, en un consejo de guerra condenan a muerte al protagonista, después de acusarle de traidor.<sup>50</sup>

En los dibujantes españoles el tema de la guerra tiene fuertes repercusiones, centrándose lógicamente en el tema de la guerra civil. El primero en abordarla fue Antonio Hernández Palacios, por encargo de la editorial Ikusager de Vitoria, a través de una serie de recuerdos personales de un combatiente republicano en la guerra civil, Eloy, configurando tres álbumes publicados entre 1979 y 1981, *Eloy, Río Manzanares y Euskadi en llamas*.<sup>51</sup>

La revista *El Víbora* publicó entre 1980 y 1981 una serie de cinco capítulos con guión de Montesol e ilustraciones de Roger, cuyo protagonista es Emili, un militante republicano catalán que participa en los acontecimientos más significativos de la contienda. A lo largo de los episodios de la serie, encontramos a Emili en un pueblo de Aragón en el que, además de alfabetizar a la población, difunde sus ideas políticas;<sup>52</sup> en el frente de Madrid;<sup>53</sup> en Guadalajara,<sup>54</sup> para acabar reflejando la realidad política de Barcelona durante 1937. Allí, el Comité Regional le envía en un pesquero a una cala





Jacques Tardi. "Así fue la guerra de trincheras", en la revista *Cairo* n° 13 (1983).

de Menorca en busca de armas, pero no puede cumplir con su cometido ya que el pesquero es tiroteado desde un avión.<sup>55</sup> Finalmente, en Mayo 1937<sup>56</sup> se plasman los enfrentamientos entre comunistas y anarquistas catalanes, hecho que determina que la Generalitat pierda las Consellerias de Defensa y Orden Público.

Vemos, al igual que en la obra de Tardi, una elección arbitraria de un personaje comprometido con una ideología y como tal padecerá las consecuencias del propio momento histórico.

En el caso de historias más lejanas en el tiempo, destaca "Alvar Mayor", serie de Carlos Trillo, ilustrada por Enrique Breccia y publicada en la revista *Cimoc*. La historia transcurre en tierras incaicas cuarenta años después de la conquista de Pizarro. En este contexto, un grupo de hombres contrarios a la actuación de los españoles intenta sobrevivir en un país que les resulta inhóspito. A lo largo de su desarrollo queda plasmada la postura altiva de los españoles y en contrapartida la de los hombres de Alvar Mayor que luchan por defender los intereses de la población autóctona.<sup>57</sup>

## 5-AVENTURAS EN SEGUNDO GRADO

El tema de la aventura no se agota a partir en la temática expuesta. Si consideramos que la aventura narra algo fantástico e irreal, pero posible y verosímil, estaremos de acuerdo en que existe un sector de la producción que utiliza como armazón narrativo el propio de la aventura pero con un tratamiento suficientemente marcado y diferenciado como para no incluirlo en la misma línea aludida.

Para A. Remesar y A. Altarriba<sup>58</sup> se trata de un tipo de creaciones de incorporación reciente y de instauración progresiva dentro del cómic, reseñando ejemplos como "Cleopatra" de Mique Beltrán o "Peter Pank" de Max, aunque también la obra de algunos autores extranjeros puede incluirse dentro de la misma línea como es el caso de "Valentina" de Guido Crepax o "Corto Maltés" de Hugo Pratt.

Las características definitorias de estas series vienen marcadas al igual que las otras creaciones de aventuras propiamente dichas, por una intriga hecha de movimientos y de acción en la que se dan



búsquedas, obstáculos y enfrentamientos. Proliferan los peligros y la trama viene marcada por situaciones límite de las que los protagonistas salen con energía, ingenio, agilidad y fuerza. Sin embargo, los rasgos diferenciadores aparecen en cuanto nos detenemos en el carácter de los personajes y en la tonalidad con la que impregnan su serie. En primer lugar, se comprueba como los protagonistas están al margen de la aventura pero de modo accidental se ven incluidos en ella. En estos casos entre el personaje y su misión se establece una distancia de donde surge a veces el humor (Cleopatra) o el erotismo (Valentina).

Pero, el caso más claramente distintivo de estas series radica no tanto en la distancia entre el protagonista y sus peripecias sino en la existente entre la intriga y el autor, que se encarga de introducir un segundo grado en la lectura. Lo que se busca por parte del lector no es la adhesión a la intriga sino su complicidad, lo cual se consigue, en la práctica, mediante referencias compartidas que permitan una identificación del lugar en el que transcurren los hechos o a través de un lenguaje gestual.

En este tipo de cómics el gesto suele convertirse en pose y el movimiento tiende a percibirse como coreografía. Con estas intrigas y estos héroes el autor ya no aspira a la captación y transmisión de unas referencias para hacerlas creíbles sino que juega con los códigos y consigue resaltar la convención creando un segundo grado de lectura, a medio camino entre el cómic anclado en la realidad y en la ficción.

De los cómics analizados destacan fundamentalmente aquellos cuyas protagonistas son mujeres, en principio con una vida convencional, pero a medida que transcurren los episodios el lector descubre en ellas a un personaje propio de la aventura, hecho realmente novedoso dentro de los cánones hasta el momento conocidos.

Valentina es un personaje creado por Guido Crepax para la revista italiana Linus en 1965 que plantea una verdadera dificultad de lectura debido a que la vida de su protagonista se estructura desde áreas del subconsciente y de la opresión sociológica.

Valentina Rosselli, quien para algunos autores se halla inspirada en la actriz Louise Brooks o en





la esposa del autor, Luisa Crepax, se presenta como el nuevo ideal de mujer de mediocres de los años sesenta. Es fotógrafa de profesión y vive con Philip Rembrandt, un crítico de arte, con quien tiene un hijo, Matías. Mantiene relaciones sexuales con mujeres, se pasea desnuda por su casa, practica nudismo en la playa, no usa ropa interior, se masturba.... Motivos más que evidentes para que en España sólo se conozca a partir de 1977 en la revista *Totem*.

Debido a la estructura poco lineal de los contenidos, se exige de un análisis completo para una mejor comprensión de la serie. Partiendo de los episodios publicados en la citada revista es factible señalar como van confluyendo la vida onírica y real de la protagonista de forma tal que su lectura supone continuos virajes, retrocesos y nuevos avances alrededor de una mente en la que pasado y presente, sueño e imaginación, obsesiones y esperanzas se simultanean y entrecruzan. Llegando así a la característica definitoria de la aventura en segundo grado como es la búsqueda de complicidad del lector, que se consigue a través de las escenas más sensuales, plasmadas plásticamente a través de un montaje analítico estructurado por primeros planos y planos detalle. Por otro lado se observa una dificultad de lectura a través del montaje paralelo: vida real y vida onírica.<sup>59</sup>

Dentro del panorama cómic procedente del extranjero destaca igualmente Corto Maltés de Hugo Pratt. Este personaje nacido en 1967 en la revista italiana *Sgt. Kirk*, si bien presenta unas características que nos permiten incluirlo en otros géneros analizados como la ambientación histórica o la aventura tradicional, tiene otros elementos que permiten establecer diversos niveles de lectura. El nivel inmediato se refiere a la sugestión de los escenarios exóticos, en una época ya lejana (de finales de 1913 a principios de 1915) donde piratas, proscritos e indígenas se mueven un mundo lleno de riesgos y de fantasías asentado en lejanos parajes. El argumento ligado a las estructuras del melodrama burgués se matiza con la poética de la leyenda (el tema de su nacimiento) y todos aquellos aspectos que le otorgan un significado concreto como es su inserción en los albores de la primera guerra mundial. De este modo llegamos a uno de los criterios diferenciadores de la aventura en segundo grado, como es el choque entre la fábula y la historia, porque los mismos caracteres y acontecimientos míticos eluden la frecuente irracionalidad de las meras narraciones de aventuras y recrean un nuevo código moral para su análisis.<sup>60</sup> Para ello habremos de recurrir una vez más al tema de la gestualidad que, en Corto Maltés, se concreta a través de las miradas o los silencios.<sup>61</sup> Éstos son más que suficientes para transmitir la carga emotiva del protagonista que, en otras ocasiones, puede traducirse como un silencio interior o de una alternancia de fases en las que el personaje, de pronto, es consciente de lo que experimenta como si se contentara con vivir lo inmediato.

Sobre la figura de Corto Maltés cabe señalar que nació en Malta en 1890,<sup>62</sup> hijo de una gitana andaluza y de un marinero inglés, y fuera del matrimonio, ya que su madre, la famosa y bella Niña de Gibraltar, prostituta de profesión, estaba demasiado ocupada para poder pensar en aquél.<sup>63</sup> El hecho de ser un *bastardo*, lejos de avergonzarle, le hace *estar* agradecido a sus padres por haberle traído al mundo, lanzándose casi desde su origen a la búsqueda de aventuras a través de su profesión de marino.

La difusión de la serie en España se produce a través de la revista *Totem* desde 1977. Se publicaron hasta un total de veintisiete episodios, entre los que destacan aquellos en los que Corto interviene colaborando con las minorías indígenas de los pueblos a los que visita.<sup>64</sup>

Aunque con grandes diferencias respecto a Valentina, y ya dentro del panorama español, Cleopatra es tal vez la protagonista de cómics más conocida en la década de los ochenta. Su autor, Mique Beltrán la gestó en el verano de 1982 para la revista *Cairo*, aunque su saga ha continuado hasta la década de los noventa en el suplemento *El Pequeño País*.

Cleopatra es una joven mujer que nos recuerda a Marilyn Monroe, Elke Sommer o Kim Novak, sobre todo a ésta última, según ha reconocido su propio autor. Al igual que ellas, es actriz y agente





Mique Beltrán. "La pirámide de cristal", en la revista Cairo n° 15 (1983).

secreta, lo cual le permite vivir todo tipo de aventuras. A su vez está casada con el mariscal Bom Bom, un veterano oficial del ejército alemán que presenta una cierta relación con Joe Roberts (compañero de Keaton en sus mejores interpretaciones). No obstante busca continuamente la compañía de otros hombres más jóvenes que su marido, lo que le permite conocer al Marqués, que nos recuerda a David Niven y a Choni, dos estafadores que coinciden en sus aventuras, sintiéndose atraída por este último, parecido a Gary Grant.<sup>65</sup>

Otros de los protagonistas que acompañan a Cleopatra son su hijo Marco Antonio, poseedor de una fuerza magnética proveniente de la diadema de Tutankamón, que cae en la cabeza de Cleopatra cuando está embarazada, y Mamá Gutanda, la niñera, quien contrapone sus características físicas (negra y de gran volumen) al enorme cariño que siente por el niño.

La Pirámide de Cristal<sup>66</sup> es el episodio que ha dado a su protagonista una mayor difusión. La historia comienza en Roma, donde Cleopatra consigue recuperar las cintas del Teléfono de la Esperanza. Siendo en esa ciudad donde recibe la oferta de filmar una película en Egipto, donde han robado la diadema de Tutankhamón, detrás de la que se encuentran Choni y el Marqués, quienes pretenden con ella poder llegar a controlar el mundo. Para poder efectuar las averiguaciones pertinentes, Choni se disfraza de momia, mientras que el equipo de filmación descubre un pasadizo secreto donde se produce el secuestro de Cleopatra. En el último capítulo la protagonista consigue recuperar la diadema y así finaliza la filmación de la película en cuya escena final un desmayo señala el embarazo de la protagonista.

La complicidad del espectador se consigue a través del lenguaje gestual como son los continuos guiños de Cleopatra quien con ello no sólo pretende seducir a las cámaras para quienes está filmando sino también al lector que, en este caso, se convierte en espectador.

"Peter Pank" constituye un ejemplo de combinación entre la aventura en segundo grado a la que se añade un porcentaje de caricatura social y fábula fantástica. Este personaje fue creado por Max para la revista *El Víbora* en 1983. Por encima de todo prima el humor como vehículo para la reflexión sobre las idas y venidas de una generación de jóvenes marginales y su relación con la sociedad, de este modo Peter Pank pertenece a una de las tribus urbanas de los ochenta, hecho claramente



anclado, aunque sus aventuras poco tienen de reales. Así, les vemos en un lugar utópico llamado Punkilandia<sup>67</sup> en el cual existe el “lago de las ninfómanas”, después de haber conseguido el equilibrio social al haber desplazado a los hippies, y a pesar de existir el miedo a ser atrapados por los rockers.

La trama no presenta grandes variaciones a las de la aventura marcada por el humor, pero el hecho novedoso y que permite identificarla con un determinado momento cronológico son los grupos de jóvenes caracterizados por una vestimenta que les hace inconfundibles: crestas en el pelo, gafas oscuras, cadenas, ropa de cuero etc.. No existe ni actitud crítica, ni compromiso por parte del autor, simplemente es un hecho plástico utilizado como recurso. El hecho de haberse centrado en una estética generacional no significa que la historia tenga una validez limitada a la fugacidad de las modas. Por el contrario, el topismo de un grupo de jóvenes es precisamente lo que permite anclar la historia en los años ochenta a la vez que vivenciar unos hechos que tienen poco de reales.

## 6-TEMÁTICA POLÍTICA

La temática política española de estos años es una consecuencia de la democracia, aunque las primeras publicaciones de este tipo tuvieron que luchar no sólo con la censura oficial sino también con amenazas telefónicas, secuestros e incluso atentados. Su forma de romper con lo convencional consistió en optar por una libertad de acción que rompiera con los viejos tabús sociales y sexuales, a la vez que buscaban la complicidad ideológica del lector criticando todas aquellas medidas tomadas por el gobierno que dificultaban la consolidación de la democracia. En este sentido es necesario establecer una diversificación temática que cronológicamente ubicaremos en dos momentos. El primero de ellos oscila entre los años 1975 y 1980, período de transición política en el cual *El Papus* y *El Jueves* asumieron una verdadera función de denuncia de la situación política existente, planteando temas como la censura, las elecciones y las libertades políticas. A partir de 1981 a las dos revistas mencionadas hemos de añadir otras publicaciones que incluyeron la misma temática como es el caso de *El Víbora*, además de una serie de hechos que fueron tratados prácticamente en todas las revistas como fue el 23 F, o la entrada en la OTAN.

Una característica común es la fuerte tendencia al esquematismo, a veces a medio camino entre el cómic y la caricatura, que se traduce a su vez en la brevedad de las historias, que incluso han llegado a limitarse a media página. A diferencia de otros grupos temáticos en los que se ha creado un personaje, la caricatura política parte de la pretensión de ser periodismo vivo, constituyendo un reportaje crítico sobre un aspecto de la conflictiva vida de la mayoría de los españoles.

Para la plasmación general del tema, sin duda alguna debemos partir de *España Una..., España Grande..., España Libre...* de Carlos Giménez, recopilación de diferentes episodios publicados en *El Papus* a partir de los cuales su autor plantea una visión profunda y valiente del dramatismo de la etapa postfranquista.

Dentro de los episodios recogidos en esta trilogía que permiten captar la situación política global, destacan “Diccionario Básico Elemental”<sup>68</sup> que incluso sufrió una cuidadosa censura por parte de la propia editorial de *El Papus*, temerosa de los problemas que podría dar lugar la extrema dureza con que guionista y dibujante presentaban la actualidad del momento, por lo cual suprimieron tres viñetas que representaban a un policía prototípico, cargado de armas, bajo el lema “...un mercenario armado”; a un obrero ametrallado por la policía, bajo el lema “...un asesinato” y, finalmente, una últi-



ma viñeta que ofrecía como propuesta de acción y solución para el futuro una acumulación de armas de todo tipo, desde la hoz al cóctel motolov, destinadas, en función del contexto, para ser utilizadas por el pueblo.

“Declaración Universal de Derechos Humanos” es una auténtica declaración de principios del propio autor, quien utiliza el dibujo en contraposición al texto de las Naciones Unidas para mostrar la distancia existente entre las declaraciones programáticas y su interpretación real en los países no democráticos.

“¡País...!”<sup>69</sup> constituye un ejercicio narrativo en el que Giménez utiliza de forma exclusiva el dibujo sin ningún tipo de bocadillo, señalando en dos páginas la brutal actuación, extraída de un suceso real aparecido en la prensa, de una banda de extrema derecha que había quemado vivo a un obrero al que previamente apalearon.

Dentro de los temas políticos tratados señalaremos el de la amnistía, los políticos, elecciones, corrupción, subida de precios, la censura y el paro.

El tema de la amnistía ha sido analizado de forma excepcional por Giménez, entre junio de 1976 y agosto de 1977, en *El Pápus*.

A lo largo de episodios como “Carne de Amnistía”,<sup>70</sup> “Amnistía”,<sup>71</sup> “Un muerto, dos muertos, tres muertos...”<sup>72</sup> o “Rehabilitación”<sup>73</sup> se refleja la lucha del pueblo por conseguir la amnistía política así como la reticencia de partidos políticos y gobierno por concederla. En Rehabilitación, vemos como se produce un amotinamiento en una cárcel para pedir la amnistía, hecho que provoca la intervención policial, quienes comentarán irónicamente que los presos han pasado de comunes a luchadores de la libertad.

La figura de los políticos es otra constante, siendo Adolfo Suárez, como presidente de gobierno, sobre quien más recayó la crítica, sobre todo recordando su pasado franquista. Además del ya mencionado Giménez, que incide en el tema,<sup>74</sup> destaca en un tono más sarcástico, Ja, que en “¿Conoce usted a Suare?”<sup>75</sup> plantea una encuesta sobre si el pueblo conoce a Suárez y cuyos resultados dan dos respuestas mayoritarias: cantando cara al sol y de verlo en televisión realizando diversos negociados. A nivel modélico, “Guía de un político modelno”<sup>76</sup> de Tom presenta la indumentaria que deben lucir los políticos para tener éxito en la campaña electoral.

Las elecciones se comenzaron a cuestionar desde junio de 1977 y a partir de dicho momento y hasta el triunfo del PSOE, cada vez que éstas eran convocadas se trataba el tema. De modo que la primera conclusión que podemos extraer que esta temática se limitó a los semanarios de humor satírico.

El 10 de junio de 1977 la portada de *El Jueves* tuvo como subtítulo “Día 15: elecciones. Terrevoto en el Valle de los Caídos”,<sup>77</sup> lo cual nos permite vislumbrar de antemano el tema a tratar. Pero, al margen de los números monográficos, también hemos de considerar otros episodios sobre el mismo tema. En “Suspiros de España”<sup>78</sup> queda reflejado el inmovilismo político ya que en 1979 se preveía un nuevo triunfo de UCD, haciéndose necesario buscar alternativas, las cuales parecer ofrecerse en “Consejos para ir de votos”<sup>79</sup> donde se presentan como promesas electorales la apertura de discotecas, novedades cinematográficas, relaciones públicas, etc.

El tema de la corrupción se plantea en historias como “Érase una vez un niño... (Biografía en dos actos de un gordo)”,<sup>80</sup> que cuestiona la figura de un especulador que ha llegado a hacerse con una fuerte situación económica y recuerda como su vocación comenzó cuando, siendo niño, su familia le regaló un juego de química con el que aprendió a adulterar alimentos, semillas para aumentar la producción, etc. La corrupción policial, en la que los miembros del cuerpo intervienen en actos delictivos, también es analizada en casos como el de Carlos Giménez en la historia “Ni son todos los que están... ni están todos los que son”.<sup>81</sup>





GIMÉNEZ



Carlos Giménez. "País", en la revista El Pápus (1976).

El "amiguismo" permite conectar con otro tema como es la falta de profesionalidad y corrupción de algunos funcionarios. "El hombre del teléfono"<sup>82</sup> es una dura crítica a la corrupción, ya que vemos el protagonista da solución a cualquier tipo de problemas a través de llamadas telefónicas a amigos influyentes.

J. L. Martín es un gran observador sobre este último punto pues a través de la serie "Diario íntimo..." analiza la forma por la que han accedido a un cargo diversos funcionarios. En "Diario íntimo de un inspector de Hacienda"<sup>83</sup> vemos como un ordenanza se presenta a unas oposiciones para inspector de Hacienda y las aprueba, mientras que en "Diario íntimo de un directivo de RTVE"<sup>84</sup> un individuo entra en RTVE por influencias de un amigo del Opus Dei, sin llegar a tener un trabajo definido dentro del ente público, pero cobrando a final de mes un importante sueldo.

La subida de precios y sus fuertes repercusiones sociales fue especialmente tratada, destacando por encima de todo la subida de los carburantes y la de la electricidad por las consecuencias que trajo consigo.

En "Carburante"<sup>85</sup> subida de precios y falta de moral aparecen unidos. Dos periodistas efectúan una entrevista a un ministro sobre la subida del carburante, a lo largo de la cual ven a los hijos de éste en un continuo derroche de gasolina, mientras que en sus declaraciones responsabiliza al pueblo de la subida de precios por no controlar su uso. "El Guernika antes y después de la subida de la luz"<sup>86</sup> es un ejemplo de prioridad del dibujo por encima de la palabra, a partir del cual se distorsiona un elemento como es la bombilla que es substituida por una vela, con lo cual se produce una pérdida de iluminación. De este modo, y recurriendo a la obra de Picasso como cita y como símbolo de



## LA HUELGA DE : Los actores



Ja. "Encuesta Papis", en la revista El Papis n° 71 (1975).

los sufrimientos del pueblo, se analiza el modo en que la subida de precios de la energía afecta a todos los sectores.

El tema de la censura fue analizado desde una doble perspectiva. Por un lado, reflejando la actuación de la misma sobre las revistas de cómic y, por otro, criticando su incidencia en diversos sectores de producción, destacando sobre todo aquellas historias cuyos contenidos proceden de hechos reales.

Merece prestar atención a una serie de historietas publicadas en *El Papis* a raíz de haberse retirado de un escaparate de Cáceres una reproducción de *La Maja Desnuda* de Goya por haber sido considerada pornográfica. "El Escándalo de Cáceres"<sup>87</sup> es la primera de las historietas en las que se refleja el hecho. En una librería, la propietaria coloca una ilustración de *La Maja Desnuda*, lo cual provoca la intervención de la policía diciendo que corresponde al *Penthouse* o *Playboy*.

"Cáceres Show"<sup>88</sup> resume el hecho en seis viñetas. En la primera aparece un cartel indicador de Cáceres acompañado por el dibujo de un sujetador; en la segunda, un primer plano del Ayuntamiento de la ciudad con la inscripción "No carnal"; en la tercera, dos niños le dicen a un policía que son daneses mientras miran el poster; en la cuarta viñeta, dos hombres con maletas, uno de ellos viene de Lisboa de ver *Emmanuelle* y el otro de Madrid de ver *La Maja Desnuda*; en la quinta, reaparece un policía interrogando a un médico que lleva ilustraciones preguntándole de dónde viene insistiendo "¿de 'Cacería'?"; y, en la última, durante un concierto de piano se alaba al artista diciendo de él que es un virtuoso, prueba de lo cual fue becado. El término virtuoso es interpretado con un significado diferente y se preguntan si fue becado por el Ayuntamiento de Cáceres.

Evidentemente, además de la crítica a la censura, también hay una crítica encubierta hacia la falta de cultura del país.

El paro, si bien es un tema social, no deja de ser una cuestión política, motivo por el cual es incluido dentro de esta temática, haciendo especial hincapié en la indiferencia que despierta el tema entre las clases políticas. En la serie de Ja, "Encuesta Papis"<sup>89</sup> queda expresada esta situación que es tratada a través de entrevistas realizadas a políticos y sindicatos sobre el tema del paro, donde ambos contestan con las mismas evasivas. Sobre el mismo tema, partiendo de una noticia publicada en la prensa el 24 de julio de 1976, Carlos Giménez realizó "La muerte tenía un precio",<sup>90</sup> historia en la que un obrero en paro prefiere morir matando antes que hacerlo de hambre.



Ya en la segunda etapa que hemos ubicado a partir de 1981 la caricatura política va dejando paso a una temática más diversificada. No obstante, dos temas son analizados con insistencia. Uno de ellos es el de la OTAN, a través de historias como "Por la Paz no a la OTAN"<sup>91</sup> donde se critica al gobierno de UCD por sus claras intenciones en favor de la entrada de España en dicha organización. El otro, es el del 23 F. Al margen de las otras muchas historietas publicadas en la mayor parte de revistas de cómics, en el suplemento que lanzó *El Víbora* se intentaron desvelar las tramas del golpe, trama que fue puesta de manifiesto por el guionista Onliyú y el dibujante Martí en la historieta "Tejero no era Tejero, era Fu-Man-Chu". Según las revelaciones de estos "analistas", Fu-Man-Chu pretendía que España se convirtiera en la plataforma de sus maquiavélicos planes para crear el caos en occidente.

## 7-TEMÁTICA SOCIAL

Una constante en los cómics de ésta época consiste en encontrar historias ancladas en los tipos sociales más representativos. Punkies, rockeros, postmodernos, políticos, financieros, marginales e intelectuales componen una amplia galería de personajes que configuran a los tipos más significativos de la realidad social, de forma tal que sus peripecias son relativamente secundarias y constituyen un pretexto para poner de relieve actitudes y comportamientos. Pero el anclaje en un entorno cotidiano no está obligado a quedarse en la presentación crítica de sus tipos más representativos, ya que también se opta por el relato de las acciones o reacciones frente a su entorno. En un contexto urbano a veces muy definido (fundamentalmente Barcelona y Madrid) y en un tiempo contemporáneo se sitúan los avatares de las relaciones humanas del individuo en sociedad o en soledad. En este sentido, los personajes no poseen la integridad o entereza de los héroes de aventuras, ni un alto código moral, sino que, por el contrario, podemos considerarlos como verdaderas víctimas de las circunstancias, de forma tal que éstas se convierten en los protagonistas de la historia. Los personajes más representativos quedan catalogados en cinco apartados: modernos, progres, feministas, pacifistas y grupos periféricos.

Los modernos son grupos urbanos que se mueven en círculos y locales de moda y que suelen ejercer profesiones como diseñador, publicista, artista plástico, músico pop o productor discográfico. Ese tipo de personajes suele rondar los veinticinco años, viven solos en pisos céntricos y son por encima de todo noctámbulos.

Al margen de historietas que se han publicado puntualmente, hemos de hacer especial referencia a Montesol, quien se presenta como un cronista veraz de la cotidianeidad en que se desenvuelve su propia existencia, poniendo de manifiesto la forma de vida de una de las generaciones más confusas de nuestra historia reciente.

"La noche de siempre"<sup>92</sup> plantea las vivencias de Alfredo, un periodista barcelonés con ambiciones de escritor. Una noche, totalmente borracho, al ver a su novia Clara hablando con un amigo, es presa de un ataque de celos y le golpea duramente, siendo expulsado del bar de moda donde se encontraban. En ese estado se presenta en casa de su amigo Bruno con quien mantiene una conversación sobre las diferentes concepciones de la vida. En noches sucesivas buscará a Clara en los bares de la ciudad y, al no tener demasiado éxito en su búsqueda, termina haciendo el amor con otras mujeres. Un mes después de lo ocurrido vuelve a plantearse la mediocridad de su existencia llegando a la contundente frase de que "nunca pasa nada".



De forma diferente, pero del mismo dibujante, "Vidas Ejemplares" son historietas aisladas, aunque en conjunto permiten configurar las pautas de comportamiento de este grupo social.

Entre las publicadas indistintamente en *Cairo* y *Bésame Mucho* entre 1982 y 1983 destacan aquellas donde el diseño, los grupos de moda y la vanguardia ocupan un papel privilegiado, lo cual sirve para reforzar la función ya referida del autor como crítico de la sociedad. Un claro ejemplo de ello fue el escándalo que provocó en su momento la presentación en RTVE del grupo musical "Las Vulpes". En los capítulos publicados en los números 18 y 19 de *Cairo* tiene lugar la presentación del programa "Tiempos de Rubí" por Paloma del Gorro,<sup>93</sup> quien realiza una entrevista a Marechu del grupo *Las Lupes*, donde además de dar a conocer sus tendencias artísticas, presentan a su amiga Puri, su novio Javi y su madre, siguiendo una especie de "patrón Almodovar".

Un tono más irónico es el de Gallardo, con una serie similar a la anterior. En "Moderno del año"<sup>94</sup> se realiza de forma paralela a los Premios Ondas, el premio al "Moderno del Año". Para conseguirlo "Mister X (Jamón de España)"<sup>95</sup> secuestra a Diana Palmer, novia de Fantasmón, presidente del tribunal que otorga los premios. En definitiva, lo absurdo de la trama no tiene más objetivo que el mostrar los personajes prototípicos que, en este caso, se corresponden con el mundo cercano al cómic.

Si bien los progres constituyen un grupo nacido con anterioridad al de los modernos, como grupo social ha coincidido con éstos, configurando así la peculiar sociedad de los ochenta. Sus miembros tienen en torno a los treinta años, en muchos casos son herederos del Mayo del 68 francés. Por lo que respecta a las profesiones destacan los profesores (de letras) o escritores. Físicamente los hombres suelen ser delgados, con barba, y usan gafas. Atraviesan fuertes crisis existenciales y para superarlas viajan continuamente, se refugian en las drogas y salen por las noches.

"La carrera del ratón",<sup>96</sup> del dibujante francés Lauzier, es una historia pionera dentro de esta temática difundida a través de la revista *Bésame Mucho* a lo largo de cinco capítulos. El protagonista es Jerome, un intelectual que vive de una forma absolutamente burguesa. El encuentro casual con Chris, un antiguo compañero, bohemio y desordenado, le hace plantearse la vida que ha llevado hasta ahora, para acabar reconociendo que le gustaría ser como su amigo. Casualmente, se quedará sin trabajo, momento en el cual su esposa, Brigitte, le anima a que aproveche la coyuntura y termine de escribir la novela que tenía empezada. A partir de aquí cambiará radicalmente su forma de vida, fundamentalmente después de haber conocido a Natacha, de quien se enamora apasionadamente. Una serie de circunstancias consecutivas harán que su vida cambie aún más, ya que su esposa mantiene una relación amorosa con el productor que llevaría la novela de Jerome al cine. Después del divorcio y ante las continuas negativas de Natacha, para no quedarse solo, se casa con Liliane, mujer que no le gusta demasiado, pero con quien compartirá su nueva vida, lo que le provocará una nueva crisis existencial.

"Fin de semana",<sup>97</sup> con guión de Ramón De España y dibujo de Montesol, fue publicada en *Cairo* en 1981. En esta oportunidad Eduardo, un profesor de literatura, angustiado por la incultura de sus alumnos intenta evadirse de este problema, y de otros, como la dificultad de encontrar una pareja, con un fin de semana en Premià de Mar y Cadaqués con sus amigos. En medio de alcohol y drogas, Eduardo intenta *estar* junto a Marisa, lo cual sólo puede hacer al regresar a Barcelona, hecho que le genera una gran angustia.

Más que hablar de feministas, en este apartado cabe hablar de mujeres, y más concretamente, destacar el papel desempeñado por ésta dentro de la sociedad, señalando por encima de todo su participación en el marco laboral y político.

Quien mejor ha sabido plasmar su situación ha sido una mujer, Claire Brétechér, quien, con un fondo de ironía, termina criticando la falta de igualdad y las presiones a las cuales se ven sometidas. En "Los Frustrados" 98 analiza la postura de la mujer en diferentes circunstancias laborales o familia-







res donde, en todos los casos, queda muy evidente la desigualdad y discriminación por razón del sexo.

A nivel español, "Pepa", 99 de A. López, ofrece una perspectiva del enfrentamiento generacional entre los padres y los hijos, con las peripecias de una joven que no llega a entender los ideales de sus padres, claros representantes de mayo del 68. De este modo, nos encontramos con una joven con amigos rockers e interesada por la música, mientras sus padres continúan asistiendo a manifestaciones, ante la incompreensión de su hija. Hecho que demuestra claramente el abismo generacional entre los herederos del progresismo y la actitud indiferente de los jóvenes de los años ochenta.

El pacifismo, a través de temas como las bases de la OTAN, la insumisión o la presencia de centrales nucleares, también han tenido sus repercusiones en el cómic de los ochenta. Gustavo es tal vez el militante más conocido. Creado por Max, junto a sus amigos constituyen un importante grupo social integrado por jóvenes desaliñados, libres de prejuicios y con fuertes intereses por la ecología que luchan activamente por el mundo en el que quieren vivir. Pero cabe reseñar, respecto a este tema, que en la década estudiada, el pacifismo se introduce tenuemente, debiendo esperar a las nuevas generaciones para que posea una mayor repercusión. "Gustavo en la actividad del radio"<sup>100</sup> es una de las historias más significativas. Publicada en *El Víbora*, Max lleva a sus protagonistas a una aventura en el sentido estricto de la palabra. Al producirse un escape en una central nuclear, intentan hacer justicia asesinando al ingeniero responsable utilizando uranio. Evidentemente, como con Peter Pank, en esta narración los elementos significativos de la temática social aparecen combinados con otros ligados a las historias en segundo grado, de forma que la aventura, la concienciación y el humor son las notas definitorias que convierten a Gustavo en uno de los prototipos de la década.

Los grupos periféricos son sectores urbanos integrados por grupos marginales que rozan la frontera de la legalidad debido a sus pautas de comportamiento, dentro de las que destacan su adicción a las drogas y la participación en hechos delictivos. Los personajes más conocidos son los creados por Gallardo y Mediavilla a través de la serie Makoki. Su protagonista, junto a un grupo de amigos formado por el Niñato, Emo, Cuco y Morgan, vive aventuras que tienen como hilo conductor los robos gracias a los cuales pueden comprar drogas. En esta carrera delictiva se enfrentan a la inoperancia de la policía, representada por el inspector Pectol y el comisario Loperena, quienes a pesar de intentarlo, no consiguen grandes éxitos.

Su temática alternativa determina que pueda considerarse igualmente dentro del grupo de difícil integración social, ya que en definitiva constituyen la plasmación de la violencia de grupos suburbanos que, si bien corresponden a la ciudad de Barcelona, pueden residir en cualquier otra ciudad de España.

## 8-DIFÍCIL INTEGRACIÓN SOCIAL

Dentro de este tipo de contenidos destaca un cómic de ambiente cerrado, cargado de cierta morbosidad. Comportamientos sexuales marcados por el sadismo o simplemente los delirios provocados por las drogas constituyen la atmósfera que envuelve unas peripecias que no son presentadas como proezas sino como resultado de verdaderas miserias sexuales o mentales. Las acciones y los actos más determinantes se describen con una cierta complacencia sin descartar el tono macabro, incluso en aquellos casos que presentan cierto tono humorístico, que oscilan entre la angustia y el morbo en los que se mueven unos personajes marginales (prostitutas, proxenetas, drogadictos, viciosos, etc.). De este modo, y como ya hemos indicado, podemos destacar básicamente dos líneas temáticas: la sexualidad y las drogas.





Nazario. "Anarcoma", en la revista El Víbora n° 8-9 (1979).

Referente a la sexualidad, en primer lugar cabe establecer una distinción entre el cómic erótico y el pornográfico. El primero de ellos aparece ligado al concepto del desnudo utilizado por el cómic europeo y norteamericano de finales de los sesenta, cuando, para la sociedad del momento, el erotismo era el único medio para ganar la batalla del cómic adulto,<sup>101</sup> debiéndose destacar a personajes como Barbarella, Valentina, Jodelle o Pravda enmarcadas todas ellas dentro de otra temática, pero con una fuerte carga erótica.

Por el contrario, y dentro de la temática de personajes de difícil integración social destaca el papel del cómic pornográfico en el cual difieren sus componentes, ya que más que plasmar la pasión derivada de unos sentimientos, se representan cuerpos tristes y habitaciones lúgubres, tratando plásticamente por medio de primeros planos miembros y orificios (falo - boca - vagina y ano) sin prácticamente diálogos. No es más que una temática derivada del *underground* donde han variado las características de sus personajes que hacen el amor ayudados por complejos aparatos, mantienen relaciones incestuosas o practican la zoofilia.

Ahora bien, es muy probable que ambos conceptos no se den de forma pura, ya que en cualquier caso presentan zonas de interferencia, sobre todo en aquellos casos en que prevalecen imperativos personales o sociales derivados de la censura.

"Anarcoma",<sup>102</sup> serie protagonizada por un travestido anatómico, fue creada por Nazario en 1979 para *El Víbora*, constituyendo una obra mítica teñida de sexualidad y violencia. La historia gira en torno a la búsqueda de una máquina de hacer el amor, XM2 que ha sido inventada por Onliyú. A fin de encontrarla, Anarcoma entra a trabajar en El Torpedo, un bar de alterne, donde conoce a Pasi, quien le aporta información para encontrarla. Hasta el último capítulo en el que se encuentra la máquina, Anarcoma ha hecho el amor con hombres y mujeres, ha cobrado por ello, y lo ha hecho gratis, se ha divertido y por encima de todo se ha mostrado sexualmente insatisfecha, de ahí su desesperada búsqueda de XM2.

Slober, personaje creado por Ceesepe y publicado en *Star* y *Bésame Mucho*, presenta un componente novedoso que es la violencia, de forma que el guión es únicamente un pretexto que se centra en un dibujo de tradición expresionista. Escenas como las violaciones o el sadomasoquismo son una



constante en este dibujante quien se recrea en la violencia y las drogas utilizando siempre el sexo como telón de fondo.

Las relaciones incestuosas también juegan un papel importante dentro de esta temática. Si bien no existe una obra de continuidad, podemos destacar “Una tenebrosa historia de amor”<sup>103</sup> de Nazario, en la cual un hombre está enamorado de su hermana, quien por su parte no le corresponde. Finalmente, ante sus continuas negativas, el hombre viola y mata a una niña. Igualmente, “Detente, mariposa”<sup>104</sup> de Pàmies, parte de la misma cuestión: las necesidades sexuales de una mujer que termina haciendo el amor con su hermano al no encontrar quien le satisfaga.

Realmente resulta difícil diferenciar temáticamente las drogas y el sexo, ya que suelen complementarse como plasmación de un sector cultural enraizado en el mundo hippie y que ha evolucionado hasta configurarse en el ámbito urbano de los marginados. No sólo se hace referencia el consumo de las drogas por parte de los personajes, sino que se identifican con él, dando como resultado una gran dificultad de lectura.

En este campo debemos volver a Ceesepe con su personaje Slober, quien se manifiesta en estados alucinógenos que le llevan a comportarse como un asesino, violador o pendenciero, 105 de modo que sus historias se fundamentan en torno a tres aspectos: sexo, alcohol y drogas. Naturalmente no podemos confundir estas historias con aquellos primeros cómics *underground* de Crumb que retrataban la vida de jóvenes radicales, de indumentaria hippie, que vivían en barrios pobres, fumaban marihuana y tenían en sus habitaciones posters contra la guerra del Vietnam. Por el contrario, son producciones nacidas del consumo de drogas y que se traducen lingüísticamente en una serie de elementos que, por su utilización o simplemente por su apariencia, pueden revestir un cierto valor simbólico que provocan dentro del mismo grupo social o cultural una semejante asociación de ideas.

## 9-EXPRESIÓN DE ESTADOS DE ÁNIMO

Este tipo de historias se ambienta en un entorno ciudadano contemporáneo, pero deja de lado la puesta en escena de acontecimientos, privilegiando la confesión intimista, lo que da como resultado un cómic más estático, dedicado a captar un ambiente o a comunicar un estado de ánimo. La expresión personal domina sobre la crónica e incluso puede decirse que se sitúa más allá de los acontecimientos, en la preparación de los mismos o en sus consecuencias.

La clave sentimental que tiñe la historia no pasa tanto por la angustia, como por la nostalgia o la melancolía. Si bien, en algunos casos, la sucesión de acontecimientos hace acto de presencia, reviste normalmente un carácter alegórico o simbólico. Es por ello que la desvinculación de los objetivos narrativos en función de la expresión subjetiva o la clave sentimental sintonizada con la melancolía conforman un panorama que obliga a poner este tipo de manifestaciones en relación con el registro poético.

Estas características dan lugar a un virtuosismo formal caracterizado por diseños estilizados y frecuentes deslices hacia tratamientos pictóricos, en el sentido que las viñetas no solo escenifican tiempos de acción sino que sobre todo, administran un espacio, cuyos nexos de unión no están basados en relaciones lógicas de causa-efecto, sino que se alimentan de relaciones menos evidentes. Las asociaciones, correspondencias formales e interacciones proporcionan sugerencias, hecho que determina que, a menudo, se creen imágenes ambiguas resultado de los planteamientos innovadores y experimentales.



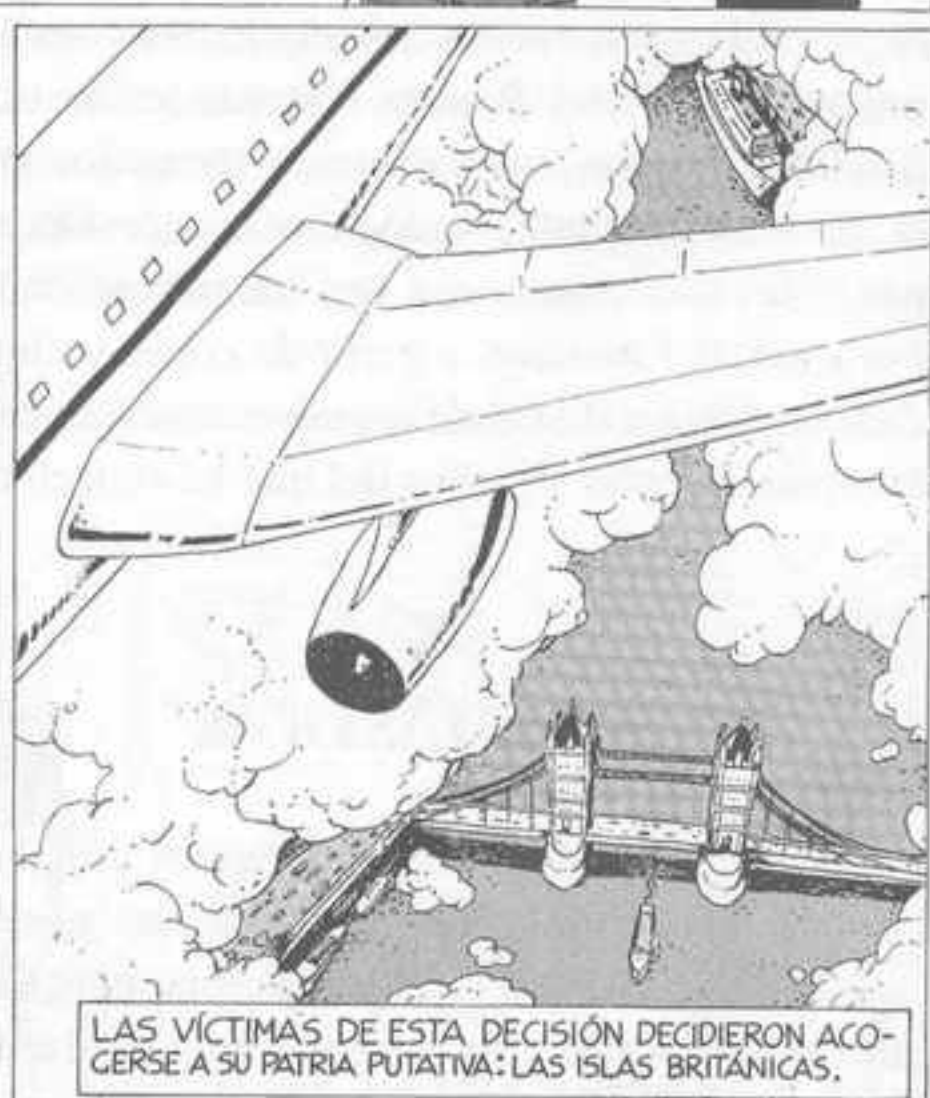
NACÍ A BORDO DE UN AVIÓN QUE EFECTÚA REGULARMENTE LA LÍNEA NAIROBI-LONDRES. POR AVATARES POLÍTICOS NO SE LES PERMITIÓ A MIS PADRES DESEMBARCAR NI EN EL AEROPUERTO DE LLEGADA NI EN EL DE SALIDA.



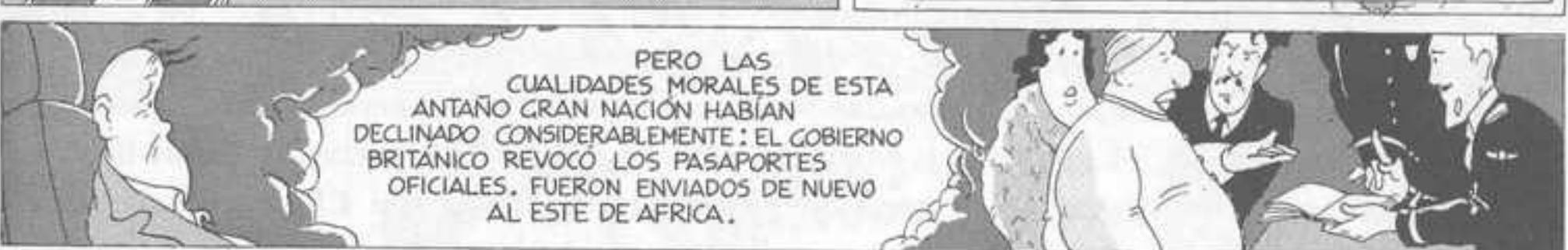
POR AQUELLOS DÍAS EL MUNDO ESTABA EN CONVULSIÓN, MI PADRE ERA DE ESTIRPE INDIA Y MI MADRE TENÍA ANTEPASADOS INGLESES. AMBOS POSEÍAN PASAPORTES BRITÁNICOS Y RESIDÍAN EN EL ESTE DE ÁFRICA.



ESTE GOBIERNO, EMPUJADO POR LA SUPERPOBLACIÓN Y LAS CONVULSIONES NACIONALISTAS PROMULGÓ MEDIDAS CONTRA TODOS LOS NO-NACIONALIZADOS.



LAS VÍCTIMAS DE ESTA DECISIÓN DECIDIERON ACOGERSE A SU PATRIA PUTATIVA: LAS ISLAS BRITÁNICAS.



PERO LAS CUALIDADES MORALES DE ESTA ANTAÑO GRAN NACIÓN HABÍAN DECLINADO CONSIDERABLEMENTE: EL GOBIERNO BRITÁNICO REVOCÓ LOS PASAPORTES OFICIALES. FUERON ENVIADOS DE NUEVO AL ESTE DE ÁFRICA.



Y ASÍ UNA Y OTRA VEZ: LONDRES-NAIROBI, NAIROBI-LONDRES.



Dentro de este contexto hemos de referirnos a los dibujantes de la revista *Madriz* como Javier de Juan o Federico del Barrio con historias basadas en la ilustración.

Temas como la soledad del individuo en la ciudad serán una constante que llevan a los personajes a buscar otras alternativas, aunque siempre terminan cuestionándose su propia existencia.

El mismo tema de la soledad ha sido tratado por Pere Joan en la revista *Cairo*, a través de la adaptación de un cuento de Alan Aumbry,<sup>106</sup> "Pasajero en Tránsito", donde narra la historia de Untuan Murti, un personaje que nació a bordo de un avión del que no ha podido bajar nunca, de forma que su vida transcurre de un aeropuerto a otro, sin llegar a otro tipo de relaciones más profundas con otras personas que no sean las puramente ligadas al avión.

Dentro del mismo esquema podemos destacar una obra de conjunto como es "Nova-2",<sup>107</sup> publicada en las revistas *Rambla* y *Totem*, de Luis García, quien, partiendo de unos procedimientos técnicos heredados de lo pictórico y lo fotográfico, consigue articular una narración ambigua que representa acontecimientos vivenciales estructurados a partir de la visión del autor y enmarcados dentro de su propia generación. Intenta exteriorizar los problemas psicológicos de autodestrucción de su protagonista Víctor Ramos, sintetizados en un intento de narrar la realidad a partir de sus propias fijaciones, sueños, frustraciones y recuerdos. Aquí, como en los contenidos propios de esta temática, la narración se vuelve ambigua y la sucesión temporal es sustituida por una combinación de imágenes. Por ello es necesaria una identificación lo más fuerte posible entre autor y lector, ya que la estructura del montaje, a partir de cortes y elipsis muy marcadas, determina una línea de indicatividad sumamente difícil de seguir que sólo se consigue de forma positiva cuando los criterios del lector coinciden con aquellos del que ha concebido el relato.

## 10-FÁBULAS FANTÁSTICAS

Se trata de un grupo de contenidos difícil de clasificar, ya que si bien parten de firmes anclajes en la realidad cotidiana se desplazan hacia lo extraordinario o integran elementos inexplicables. Por su tratamiento formal resultan más claramente emparentables con los cómics presentados en el apartado anterior y con ellos a veces comparten el soporte. Autores como Pere Joan, Garcés o Micharmut han cultivado este tipo de historia en algunas de sus creaciones.

Uno de los ejemplos más notorios es, sin duda, el proceso de mixelización al que se puede ver sometido el hombre, un curioso fenómeno que puede convertir a los humanos en réplicas andantes de la famosa mascota de los neumáticos Michelin. Con ello, Pere Joan puede conseguir diversas variaciones de un mismo personaje, de forma tal que puede volar, bailar, etc. El punto de partida es "La Lluvia Blanca",<sup>108</sup> historia de Pere Joan que gira en torno a un crucero realizado por actores y un director de cine que están rodando la vida del hombre que se comió el corazón del toro que mató a Manolete. A lo largo del rodaje comienza el proceso de mixelización por lo cual ésta se ve interrumpida y a partir de aquí el inspector y Mixel rememoran su pasado. Esta historia puede ser definida dentro de una fábula fantástica, ya que parte de hechos fácilmente reconocibles como son las referencias a Manolete o al Michelin, a la vez que cuestiona hechos íntimos como es el recordar el propio pasado en medio de una trama que muy poco tiene de real (la mixelización).

Otro ejemplo del mismo autor es "El Bestiario",<sup>109</sup> donde se parte de un hecho supuesto como es el desorden biológico que da lugar a la existencia de seres rellenos de paja. Igualmente en el número 10 de *Cairo* (un especial elecciones de 1982) Pere Joan presenta, en "La conjura del pasado",<sup>110</sup>



una especie de partido político en campaña electoral integrado entre otros por ustaquio Morcillón (el cazador creado por Benejam), Netol, Don Pío y Michelín, que proponen un programa de gobierno con medidas como eliminar los coches modernos en favor de los biscouters, vespas con sidercars e isetas. Tanto el texto como el dibujo se mueven entre el intimismo y lo extraño, asumiendo imágenes tan vistas como Netol o Michelín que quedaron convertidas en emblemas de su mundo interior que le llevan a su pasado infantil.

## 11-EL CÓMIC EN EL CÓMIC

Esta temática es una consecuencia directa del proceso evolutivo del medio, de forma que los autores apoyados por la historia del mismo e impulsados por la crítica, pasan al terreno de la reflexión y con sus propios recursos se interrogan, ponen en evidencia, satirizan o simplemente juegan con las convenciones del cómic. El medio se convierte en fin, adquiere estatuto de objetivo y lo que normalmente estaba oculto pasa al primer plano. Tableros de dibujo, lapiceros y carpetas, páginas dibujadas dentro de la página dibujada, se erigen aquí en elementos esenciales de la figuración, al igual que los personajes y los estilos característicos de otros autores que han precedido o influido y son copiados con voluntad de homenaje.

Los abundantes ejemplos de este estilo prueban el arraigo de esta conciencia del medio superan-





do un primer estadio de la historia del cómic en beneficio de una cierta madurez y una consecuente exigencia en los planteamientos a la hora de planificar la composición. Como fruto de esta conciencia de los mecanismos y las posibilidades del medio se detecta una búsqueda cada vez más marcada de ajustes y adaptaciones entre los contenidos y los recursos expresivos, favoreciendo así juegos y efectos. Encontraremos historias en las cuales lo gráfico cumple una función importante dentro de la intriga, de modo que no es extraño que intervengan pintores, cuadros o fotografías en beneficio de dicha adaptación.

Partiendo de los cómics analizados es posible establecer tres subgrupos temáticos: dibujantes, crítica del medio y personajes de cómic.

Como punto de partida del tema de los dibujantes resulta obligatorio analizar "Los Profesionales",<sup>111</sup> de Carlos Giménez, ya que en la citada serie de seis capítulos publicada en *Rambla* se analiza de forma global la situación de una agencia de historietas de Barcelona en los años setenta, así como las peripecias sufridas por los dibujantes que trabajan para ella. La agencia no es otra que Selecciones Ilustradas, aunque en la serie aparece oculta por la denominación de Creaciones Ilustradas, para la cual trabajan dibujantes como J.M. Abé (Josep Maria Beà) y Pablito (Carlos Giménez) quienes entraron a trabajar muy jóvenes, compartiendo bromas y un trabajo vertiginoso los días de entrega. Igualmente podemos destacar ciertos aspectos de caricatura política ya que se hacen claras alusiones al respecto, participando en manifestaciones en las cuales se pedía la desaparición de la dictadura.

A excepción de los dibujantes de "Los Profesionales" difícilmente éstos son personalizados. Dentro de los escasos ejemplos en los que el protagonista de la historia es un dibujante conocido hemos de hacer notar al caso de Moebius, ya que éste se ha comportado como protagonista tanto de otros autores como a nivel autobiográfico. En el primer caso, Carlos Giménez le propone como candidato al Premio Nobel,<sup>112</sup> mientras que en el segundo, éste parte de un hecho real como es la invitación que recibe para asistir en Venecia a una exposición realizada sobre su obra. A partir de aquí Moebius presentará dicha ciudad como un lugar mágico.<sup>113</sup>

En los casos en que el dibujante es un ser anónimo destaca siempre el compromiso que tiene con su trabajo. Así son presentados en tono de humor por Gallardo en "¡Hágase dibujante de cómics!"<sup>114</sup> donde Juanito es un dibujante que es maltratado y humillado constantemente por el Director de la revista, a pesar de lo cual disfruta con lo que hace.

El enfrentamiento con el Director es una constante, reflejo de la presión existente por parte de éstos, J. L. Trip<sup>115</sup> ha planteado otra forma de conflictos de un dibujante de ciencia ficción que se ha retrasado en la entrega de las planchas, momentos en que una astronave aterriza en su mesa y le dispara en la mano.

Tom, por su parte presenta los problemas con la censura. "En Nights of white satin (noches de blanco satén)"<sup>116</sup> partiendo de un hecho real, como es la multa que debió pagar el Director de *El País* por tocar en el periódico el tema de la anticoncepción, un dibujante de historietas se ve en serias dificultades porque ante el tema de la censura no sabe como debe encarar su producción, por lo cual finalmente presenta la página en blanco.

En términos generales, dibujantes y guionistas son presentados como sumamente informales, llegando tarde a la revista, ebrios y mal vestidos, pero a pesar de todo siempre consiguen sacar adelante la publicación.

Directamente ligado al tema anterior, la crítica al medio analiza los enfrentamientos entre editoriales o simplemente las nuevas líneas estéticas aplicada al cómic y a otros medios relacionados con éste. En "El cachorro en las garras del buitre"<sup>117</sup> Pàmies establece figuras comparativas entre el



“cachorro” (Ediciones La Cúpula) y Nueva Frontera, a quien presenta como una editorial sin conceptos éticos que obliga a sus dibujantes a realizar treinta páginas por semana.

La falta de estética y agresividad del nuevo cómic ha sido analizada por un autor francés, Veyron, a lo largo de dos historias. En “Del tratamiento del detalle en las escenas de género (ó como el cine, so capa de realismo participa en la decadencia general)”<sup>118</sup> efectúa una contraposición con la evolución del cine, caracterizado por la falta de estética. Mientras que en “Estudio comparado de las tendencias de la figuración narrativa en los años 70 y 80”<sup>119</sup> parte de un análisis comparativo de los héroes y heroínas de los años 70 y 80 llegando a la conclusión que los últimos están marcados por el sexo y la violencia.

El tratamiento que reciben los personajes de cómic dentro del género autonómico no es uniforme, sino que puede dar lugar a concepciones diferentes. En primer lugar, destacaremos aquel tratamiento en el que se produce una mimesis respecto al original, de modo que se trata de copiar los modelos, viviendo luego sus propias aventuras, aunque guardando siempre una gran similitud con los planteamientos del autor. Este hecho no supone, de ningún modo, un plagio, sino, por el contrario, un homenaje a los grandes dibujantes de cómic. En esta línea resulta interesante el trabajo realizado por Ventura y Nieto, quienes si bien cambian el nombre del personaje mantienen la misma línea estética, como ocurre en los casos de “Largo Cortés”<sup>120</sup> (Corto Maltés), “Spurrit”<sup>121</sup> (The Spirit), “Paracogotes”<sup>122</sup> (Paracuellos), “Mortadela Cinderela”<sup>123</sup> (Mort Cinder), “Karlie Brown”<sup>124</sup> (Charlie Brown) y “Minifalda”<sup>125</sup> (Mafalda). También, a raíz de la muerte de Hergé y como homenaje póstumo realizaron “Milú sin Tin Tin”,<sup>126</sup> donde los personajes de Hergé están tristes por la desaparición de Tintín, hasta que un niño coge una revista de cómics, de la cual sale Tintín que invita a los demás a entrar en las viñetas.

Otra forma de tratamiento consiste en la descontextualización de los personajes, que irrumpen en otra historia llegando a configurarse en si misma. Gallardo y Mediavilla, en el *El Víbora especial Año Nuevo*<sup>127</sup> presentan a los personajes de la revista intentando celebrar el año nuevo, cosa que no pueden hacer porque son perseguidos por la policía, hasta que consiguen llegar al chalet del comisario Loperena donde se está llevando a cabo una gran fiesta.

Y, finalmente, hemos de incluir la ridiculización de los personajes de cómic, que a menudo llegan a rozar la temática *underground* debido a sus contenidos eróticos. Por ejemplo, Scaramuix ha realizado varias historias de este tipo, como “La epopeya sado-masoca de Popeye”,<sup>128</sup> en la que Rosarito realiza un espectáculo porno. O en “Descontrol en Patoburgo”,<sup>129</sup> en la que Daisy cuestiona los atributos sexuales de Pluto.

## Notas

<sup>1</sup> D. TORRES, “El misterio del Susurro”, en *Cairo* n° 23 y sigs, 1984. Rea aparece como el sexto satélite de Saturno cuando en realidad es el quinto.

<sup>2</sup> A. NIÑO, “Idilio a bordo del Skylab”, en *1984* n° 24, 1980, pp. 60-68.

<sup>3</sup> Véase R. NEGRETE, “Un mundo feliz”, en *Comix Internacional* n° 33, 1983, pp. 43-47.

<sup>4</sup> J.A. RAMÍREZ, *Construcciones ilusorias*, Alianza, Madrid, 1983.

<sup>5</sup> F. LLADÓ POL, “El espacio escénico de la arquitectura en el cómic” en *Actas del VIII Congreso del CEHA*, Cáceres, 1990, pp. 1011-1015.

<sup>6</sup> D. TORRES, “El misterio del Susurro”, en *Cairo* n° 26, 1984 pp.55-66.



- <sup>7</sup> Véase J. COMA, op. cit., pp. 203- 216.
- <sup>8</sup> En "Relato de Plekton", recordando los antiguos clientes de la taberna, Beà se recrea en su riqueza plástica, elaborando una verdadero abanico de mutantes combinando las más variadas formas animales, humanas y orgánicas rompiendo la iconografía prototípica del héroe joven, musculoso y bien proporcionado para dar paso a un protagonista marginal producto de una transformación genética. Véase J.M. BEÀ, "Historias de Taberna Galáctica (Relato de wPlektron)", en *1984* nº 24, 1980, pp. 58-59.
- <sup>9</sup> J.M. BEÀ, "Historias de Taberna Galáctica ( Unidad de servicio 3M)", en *1984* nº 11, 1979, pp. 50-57.
- <sup>10</sup> *Ibidem*, p. 57.
- <sup>11</sup> J.M. BEÀ, "Historias de Taberna Galáctica (Relato de Wanshott)", en *1984* nº 21, nº 1980, pp. 57-64.
- <sup>12</sup> J.M. BEÀ, "Historias de Taberna Galáctica (Relato de Romagosa)", en *1984* nº 27, 1980, pp. 65- 72.
- <sup>13</sup> J.M. BEÀ, "Historias de Taberna Galáctica (Relato de Clakster)", en *1984* nº 28, 1981, pp. 69-72.
- <sup>14</sup> *Ibidem*, p. 72.
- <sup>15</sup> J. COMA, op. cit., p. 222.
- <sup>16</sup> J. GONZÁLEZ, "Demasiados...", en *1984* nº2, 1978, p. 7.
- <sup>17</sup> D. TORRES, "Tritón", en *Cairo* nº 12 al 17, 1983.
- <sup>18</sup> D. TORRES, "El misterio del Susurro", en *Cairo* nº 23 al 29, 1984.
- <sup>19</sup> Este término incluye a aquellas arquitecturas que carecen de verosimilitud. Véase J.A. RAMÍREZ, *Edificios y sueños (Ensayos sobre Arquitectura y Utopía)*, Universidad de Salamanca Universidad de Málaga, 1983, p. 277.
- <sup>20</sup> L. BERMEJO, "El novato", en *1984* nº 3, 1978, pp. 51-56.
- <sup>21</sup> F. SANDELLI, "Iberland", en *Comix Internacional* nº 32 al 37, 1983/1984.
- <sup>22</sup> E. BILAL, "Ultima negociación", en *Totem* nº 17, 1979, pp. 21-27.
- <sup>23</sup> MOEBIUS, "Escale sur Pharagonescia", en *Totem* nº 25, 1980 pp. 19-34
- <sup>24</sup> MOEBIUS, "Y el amor surgió en Phenixon", en *Totem* nº 21, 1979, pp. 91-94.
- <sup>25</sup> VENTURA y NIETO, "Primera sonrisa", en *Rambla* nº 12, 1983, p. 76.
- <sup>26</sup> J. VAULTZ, "Insectos", en *1984* nº 1, 1978, p. 16.
- <sup>27</sup> LIBERATORE, "Ranxerox", en *El Víbora* nº 15 y sigs, 1980.
- <sup>28</sup> H. ALTUNA, "El último recreo", en *1984* nº 41 al 53, 1982.
- <sup>29</sup> J. ORTIZ, "El detector de terremotos", en *1984* nº 10, 1979, pp. 5-14.
- <sup>30</sup> J. TOUTAIN, Introducción tomo II *Torpedo* 1936, Toutain, Barcelona, 1984, p. 3.
- <sup>31</sup> MARTÍ, "Taxista", en *El Víbora* nº 28, 1982, pp. 17-20.
- <sup>32</sup> Esta similitud es considerada por J. COMA y J. BUFILL. Véase J. COMA, "La violencia negra", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos* nº 8, *El País*, Barcelona, 1981, p. 114-118.
- <sup>33</sup> MARTÍ, op. cit., p. 20.
- <sup>34</sup> S. VÁZQUEZ DE PARGA, "Alack Sinner: un héroe de nuestro tiempo", en *Totem* nº 12, 1978, pp. 7-9.
- <sup>35</sup> H. FILIPPINI, "Dictionnaire de la Bande Dessinée", Bordas, París, 1989, pp. 9-10.
- <sup>36</sup> MUÑOZ y SAMPAYO, "Alack Sinner (Constancio y Manolo)", en *Totem* nº 7, 1978, pp. 27-52.
- <sup>37</sup> EL CUBRI, "Cadáveres de permiso", en *Rambla* nº 11 al 16, 1983.
- <sup>38</sup> EL CUBRI, "Sombras: el último deseo", en *Cairo* nº 6, 1982, pp. 50-53.
- <sup>39</sup> EL CUBRI, "Sombras: In a sentimental Mood", en *Cairo* nº 7, 1982, pp. 76-79.
- <sup>40</sup> EL CUBRI, "Sombras: estaré esperando", en *Cairo* nº 7, 1982, pp. 80-83.
- <sup>41</sup> Barry W. Smith fue el primer dibujante de la serie, aunque debemos destacar que a partir de 1973 fue sustituido por Gil Kane y con posterioridad por John Severin, Tony de Zúñiga, Esteban Maroto, Alfredo Alcalá, Jim Starlin, Neal Adams, etc. Véase H. FILIPPINI, op. cit., 1989, pp. 130-131.
- <sup>42</sup> MOEBIUS, "Arzack", en *Totem* nº 1 al 4, 1977.
- <sup>43</sup> J. COMA, "Fantasía anti-heroica", en *Totem* nº 15, 1978, pp. 97 y 106.
- <sup>44</sup> R. CORBEN, "Den", en *1984* nº 22, 1980, pp. 39-46.



- <sup>45</sup> R. CORBEN, "Den II", en *1984* n° 37, 1982, pp. 39-46.
- <sup>46</sup> F. THORNE, "Ghita de Alizarr", en *1984* n° 31 al 51, 1981.
- <sup>47</sup> *Ibidem* n° 31, pp. 16-30.
- <sup>48</sup> TARDI, "Así fue la guerra de trincheras", en *Cairo* n° 12 al 17, 1983.
- <sup>49</sup> A. SIMON, "La guerra de 1914-18 vista por Tardi", en *Neuróptica* n° 2, 1984, pp. 112-119.
- <sup>50</sup> TARDI, *op. cit.* n° 17, pp. 51-65.
- <sup>51</sup> R. GUBERN, "En torno a una guerra fratricida", en V.V.A.A. *Clásicos y Modernos*, *op. cit.*, p. 148.
- <sup>52</sup> ROGER, "Aragó", en *El Víbora* n° 12, 1980, pp. 31-38.
- <sup>53</sup> ROGER, "Madrid", en *El Víbora* n° 16, 1980, pp. 48-55 y n° 17, 1981, pp. 59-66.
- <sup>54</sup> ROGER, "Guadalajara", en *El Víbora* n° 19, 1981, pp. 31-38.
- <sup>55</sup> ROGER, "Mayo", en *El Víbora* n° 22, 1981, pp. 67-74.
- <sup>56</sup> ROGER, "Mayo 1937", en *El Víbora* n° 23, 1981, pp. 57-65.
- <sup>57</sup> E. BRECCIA, "Alvar Mayor (La ciudad perdida de los incas)", en *Cimoc* n° 9, 1981, pp. 63-74.
- <sup>58</sup> A. REMESAR y A. ALTARRIBA, *Comicsarias, Promociones y Publicaciones Universitarias*, Barcelona, 1987., pp. 37-39.
- <sup>59</sup> G. CREPAX, "Valentina (Baba Yaga)", en *Totem* n° 1 al 5, 1977.
- <sup>60</sup> J. COMA, "La balada de la libertad", en *Totem* n° 16, 1979, pp. 67 y 98.
- <sup>61</sup> Véase A. ROUX, "Lo que Hugo otorga cuando Maltese calla", en *Neuróptica* n° 2, 1984, pp. 96-103.
- <sup>62</sup> Sobre las referencias a su nacimiento, véase H. PRATT, "Corto Maltés (Vudú por el presidente)", en *Totem* n° 7, 1978, pp. 67-86.
- <sup>63</sup> A. ONGARO, "Cómo nació Corto Maltés", en *Totem* n° 21, 1979, pp. 4-5.
- <sup>64</sup> H. PRATT, "Corto Maltés (Samba con Tiro-Fijo)", en *Totem* n° 1, 1977, pp. 5-24.
- <sup>65</sup> M. BELTRAN, "Macao: Una aventura de Cleopatra", en *Cairo* n° 25, 1983, pp. 71-81. En este episodio Cleopatra recuerda como fue su embarazo.
- <sup>66</sup> M. BELTRAN, "La Pirámide de Cristal", en *Cairo* n° 13 al 17, 1982.
- <sup>67</sup> MAX, "Peter Pank", en *El Víbora* n° 42, 1983, pp. 7-10.
- <sup>68</sup> C. GIMÉNEZ, "Declaración Universal de Derechos Humanos", en *El Papus* n° 128, 1976, pp. 12-13.
- <sup>69</sup> C. GIMÉNEZ, "¡País...!", en *El Papus* n° 129, 1976, pp. 12-13.
- <sup>70</sup> C. GIMÉNEZ, "Carne de Amnistía", en *El Papus* n° 119, 1976, pp. 12-13.
- <sup>71</sup> C. GIMÉNEZ, "Amnistía", en *El Papus* n° 139, 1977, pp. 12-13.
- <sup>72</sup> C. GIMÉNEZ, "Un muerto, dos muertos, tres muertos...", en *El Papus* n° 143, 1977, pp. 12-13.
- <sup>73</sup> C. GIMÉNEZ, "Rehabilitación", en *El Papus* n° 169, 1977, pp. 12-13.
- <sup>74</sup> Véase C. GIMÉNEZ, "Naranja mecánica", en *El Papus* n° 158, 1977, pp. 12-13.
- <sup>75</sup> JA, "Conose usted a Suare?", en *El Papus* n° 218, 1978, p. 17.
- <sup>76</sup> TOM, "Guía de un político modelno", en *El Jueves* n° 88, 1978, p. 5.
- <sup>77</sup> *El Jueves* n° 3, 1977.
- <sup>78</sup> RAMON, "Suspiros de España", en *El Papus* n° 251, 1979, p. 6.
- <sup>79</sup> S/A, "Consejos para ir de votos", en *El Jueves* n° 86, 1978 p. 5.
- <sup>80</sup> OSCAR, "Érase una vez un niño...(Biografía en dos actos de un gordo)", en *El Papus* n° 66, 1976, pp. 4-5.
- <sup>81</sup> C. GIMÉNEZ, "Ni son todos los que están...ni están todos los que son", en *El Papus* n° 138, 1977, pp. 12-13.
- <sup>82</sup> F. MARGERIN, "El hombre del teléfono", en *Totem* n° 2, 1977, pp. 25-33.
- <sup>83</sup> J.L. MARTÍN, "Diario íntimo de un inspector de hacienda", en *El Jueves* n° 11, 1977, pp. 8-9.
- <sup>84</sup> J.L. MARTÍN, "Diario íntimo de un directivo de RTVE", en *El Jueves* n° 38, 1977, pp. 8-9.
- <sup>85</sup> C. GIMÉNEZ, "Carburante", en *El Papus* n° 122, 1976, pp. 12-13.
- <sup>86</sup> S/A, "El Guernika antes y después de la subida de la luz", en *El Jueves* n° 244, pp. 4-5.
- <sup>87</sup> JA, "El escándalo de Cáceres", en *El Papus* n° 71, 1975, p. 30.



- <sup>88</sup> OLI, "Cáceres Show", en *El Papis* n° 75, 1975, p. 8.
- <sup>89</sup> JA, "Encuesta Papis", en *El Papis* n° 68, 1975, pp. 8-9.
- <sup>90</sup> C. GIMÉNEZ, "La muerte tenía un precio", en *El Papis* n° 118, 1976, pp. 12-13.
- <sup>91</sup> C. GIMÉNEZ, "Por la paz no a la OTAN", en *Cimoc* n° 9, 1981, p. 6.
- <sup>92</sup> "La noche de siempre", en *Bésame Mucho* n° 12 al 17, 1981.
- <sup>93</sup> Es una referencia a Paloma Chamorro, presentadora de un programa televisivo dedicado a la crítica de las artes.
- <sup>94</sup> GALLARDO, "Moderno del Año", en *Cairo* n° 6, 1982, pp. 22-25.
- <sup>95</sup> Se refiere al crítico de cómics y guionista Ramón De España.
- <sup>96</sup> LAUZIER, "La carrera del ratón", en *Bésame Mucho* n° 1 al 5, 1980.
- <sup>97</sup> MONTESOL, "Fin de semana", en *Cairo* n° 8 al 14, 1982-1983.
- <sup>98</sup> C. BRETECHER, "Los Frustrados", en *Totem* n° 3 al 17, 1977-1978.
- <sup>99</sup> A. LÓPEZ, "Pepa", en *Rambla* n° 10 y sigs., 1983.
- <sup>100</sup> MAX, "Gustavo contra la actividad del radio", en *El Víbora* n° 1 al 11, 1979-1980.
- <sup>101</sup> J. COMA, *El ocaso de los héroes en los cómics de autor*, Península, Barcelona, 1984, p. 83.
- <sup>102</sup> NAZARIO, "Anarcoma", en *El Víbora* n° 1 al 9, 1979-1980.
- <sup>103</sup> NAZARIO, "Una tenebrosa historia de amor", en *El Víbora* n° 16, 1980, pp. 22-23.
- <sup>104</sup> PÀMIÉS, "Detente, mariposa", en *El Víbora* n° 7, 1980, pp. 28-29.
- <sup>105</sup> CEESEPÉ, "Purita", en *Star* n° 12, 1978, pp. 34-40.
- <sup>106</sup> P. JOAN, "Pasajero en Tránsito", en *Cairo* n° 7, 1982, pp. 29-35.
- <sup>107</sup> L. GARCÍA, "Nova-2 (El Consultante)", en *Rambla* n° 1 al 5, 1982 10 y *Totem* n° 34 al 37, 1980.
- <sup>108</sup> P. JOAN, "La lluvia blanca", en *Cairo* n° 25 al 30, 1984.
- <sup>109</sup> P. JOAN, "El Bestiario", en *Cairo* n° 9, 1982, pp. 10-16.
- <sup>110</sup> P. JOAN, "La conjura del pasado", en *Cairo* n° 10, 1982, pp. 14-16.
- <sup>111</sup> C. GIMÉNEZ, "Los Profesionales" en *Rambla* n° 1 al 6, 1982.
- <sup>112</sup> C. GIMÉNEZ, "Secuencias", en *Cimoc* n° 30, 1983 p. 82.
- <sup>113</sup> MOEBIUS, "Moebius en Venecia", en *Cimoc* n° 43, 1984, pp. 46-53.
- <sup>114</sup> GALLARDO, "¡Hágase dibujante de cómics!", en *Star* n° 26, s/f, pp. 22-23.
- <sup>115</sup> J.L. TRIP, "Lost", en *Totem* n° 9, 1978, p. 68.
- <sup>116</sup> TOM, "Nights of white satin (noches de blanco satén)", en *El Jueves* n° 17, 1977, pp. 4-5.
- <sup>117</sup> PÀMIÉS, "El cachorro en las garras del buitre", en *El Víbora* n°35, 1982, pp. 56-58.
- <sup>118</sup> VEYRON, "Del tratamiento del detalle en las escenas de género (o cómo el cine, so capa de realismo participa en la decadencia general)", en *Totem* n° 53, 1984, pp. 94-95.
- <sup>119</sup> VEYRON, "Estudio comparado de las tendencias de la figuración narrativa en los años 70 y 80" en *Totem* n° 49, 1984 pp. 38-39.
- <sup>120</sup> VENTURA y NIETO, "Largo Cortés", en *Rambla* n° 2, s/f pp. 6-9.
- <sup>121</sup> VENTURA y NIETO, "Ninguna historia de amor", en *Rambla* n° 6, s/f pp. 9-12.
- <sup>122</sup> VENTURA y NIETO, "Paracogotes", en *Rambla* n° 7, s/f pp. 11-14.
- <sup>123</sup> VENTURA y NIETO, "Mortadela Cinderela", en *Rambla* n° 9, 1983 pp. 7-8.
- <sup>124</sup> VENTURA y NIETO, "Camarada Karlie Brown", en *Rambla* n° 10, 1983, pp. 7-10.
- <sup>125</sup> VENTURA y NIETO, "Minifalda", en *Rambla* n° 11, 1983 pp. 11-14.
- <sup>126</sup> VENTURA y NIETO, "Milú sin Tin Tin", en *Rambla* n° 8, 1983 pp. 7-8.
- <sup>127</sup> GALLARDO Y MEDIÁVILLA, "Año nuevo vida...", en *El Víbora* n° 13-14, 1980, pp. 60-66.
- <sup>128</sup> SCARAMUIX, "La epopeya sado-masoca de Popeye", en *Bésame Mucho* n° 11, 1981, pp. 38-43.
- <sup>129</sup> SCARAMUIX, "Descontrol en Patoburgo", en *Bésame Mucho*, n° 6, 1980, pp. 35-40.



## Capítulo 3.

# Dibujantes y guionistas

El cómic moderno ha conseguido incrementar su validez estética gracias al trabajo de dibujantes y guionistas, convertidos en portavoces de una experiencia individual o colectiva conseguida a través de la creatividad. Por ello, una de las causas del prestigio del cómic a lo largo de estos años se ha de buscar en el hecho de que las corrientes plásticas se hayan inclinado por una tendencia a la narración, llegando a una representación figurativa del cómic capaz de generar realidades de las que surgen los personajes interpretados como símbolos sociológicos del medio

Resulta interesante analizar el circuito de la industria del cómic entre los años 1975 y 1984 ya que presenta unas características peculiares. Dicho circuito empieza por los dibujantes y guionistas, aunque siempre dependiendo de una agencia<sup>1</sup> o grupo editorial, por lo que el primer aspecto a considerar es la contratación de dibujantes y guionistas. Como norma general, al presentar un original para una revista se establece un contrato verbal, siendo frecuente realizar una factura-contrato que da al editor el derecho a publicar una vez y en una revista concreta, debiendo devolver el original ya que sólo se tiene derecho de reproducción una sola vez. En el caso de la edición de un álbum, se formaliza un contrato escrito que se acomoda a las condiciones de edición que se desprenden de la "Ley del Libro" del 14 de marzo de 1975.<sup>2</sup>

Aunque dibujantes y guionistas son los verdaderos creadores del producto, tienen una posición débil dentro del sector. Las razones de su debilidad son diversas, desde la misma idiosincrasia de los profesionales hasta las propias características del mercado marcadas por la irregularidad de las ventas.

Igualmente, cabe destacar que dentro del colectivo dibujantes-guionistas, son éstos últimos los que presentan una mayor infravaloración<sup>3</sup> incluso por parte de los mismos dibujantes que en algunos casos han llegado a considerarles como sus asalariados,<sup>4</sup> siendo en los aspectos económicos donde más se detecta la diferencia.<sup>5</sup> Respecto a esta cuestión hay que destacar que muchos dibujantes suelen escribir sus propios guiones para así ahorrar el porcentaje que deberían pagarle al guionista, síntoma más que evidente de la situación económica del sector.

Tanto dibujantes como guionistas son profesionales *free-lance* y como tal su colaboración con el editor puede ser de dos tipos: colaboración ocasional, si se publica pocas veces al año y colaboración habitual si se publica de forma regular. Pero a pesar de trabajar por cuenta propia no pueden prescindir o bien de la agencia o de la editorial. Teniendo en cuenta el entorno planteado, uno de los problemas se plantea precisamente en la diversidad existente a la hora de exteriorizar las realidades, de allí que nos encontremos ante un amplio panorama de dibujantes que en muchas ocasiones pocos aspectos tienen en común, pudiendo para ello acudir a diferentes criterios de agrupamiento.

En nuestro caso, hemos optado por una clasificación en la que priman esencialmente los aspec-



tos estéticos, aunque siempre teniendo en cuenta que éstos no se dan de forma exclusiva, sino que, por el contrario, se producen importantes combinaciones entre distintos lenguajes.

## 1-EL GRUPO DE LA FLORESTA

Su nacimiento tiene lugar en 1967 en Barcelona, ciudad a la que se habían trasladado, desde Madrid, Carlos Giménez, Adolfo Usero, Esteban Maroto y Suso (Jesús Peña) atraídos por su fama editorial.

En Cataluña se integraron rápidamente, poniéndose en contacto con otros dibujantes como Ramón Torrents y Luis García, a través de los cuales pudieron conocer no sólo el panorama del cómic de dicha ciudad, sino también otros fenómenos culturales como los poetas malditos o la *Nova Cançó*. Su primer punto de contacto fue una pensión de la calle del Carmen, aunque desde el principio tuvieron la idea de alquilar una casa en el campo que sirviera a la vez de estudio y vivienda. La oportunidad les vino de la mano del traductor de Selecciones Ilustradas, Karol Blazer, que les ofreció su casa en La Floresta.

Al principio, cada uno realizaba su propio trabajo editorial, pero después, fruto de largas conversaciones, se plantearon la posibilidad de realizar alguna serie en equipo, para lo cual contaron con la aprobación de Toutain. A lo largo del año que duró la experiencia realizaron una importante producción dentro de cuyas obras destacan:

\* “5 x Infinito”. El primer episodio se produjo con la cooperación de todo el equipo, bajo guión de Maroto, quien además dibujó las páginas a lápiz; Torrents y García realizaron las figuras femeninas, Usero se especializó en las figuras masculinas; y Suso diseñó las naves espaciales y los fondos. A partir del quinto episodio y hasta el número veinte, Maroto se convirtió en el único autor de la serie en su guión y dibujos, por cuyo trabajo se le concedió en 1971 el premio de la ACBA (Academy of Comic Book Arts) como el mejor historietista del mundo. La serie fue publicada en prácticamente todos los países occidentales. En España lo hicieron Ibero Mundial de Ediciones en blanco y negro y Burulán en color.

\* “Roy Tiger”. Serie exótica en la que colaboró todo el grupo y que fue promocionada internacionalmente a través de la Agencia Ortega. Bastei Verlag de Alemania la incluyó en su revista Lasso en abril de 1968, mientras que en España sólo se publicó el primer episodio en *Trinca*.

\* “La Esmeralda Sagrada”. Historia que inició todo el grupo y terminó en solitario Suso.

Si bien el Grupo de la Floresta constituye uno de los primeros pasos en la renovación del cómic español, sus miembros no constituyen un grupo homogéneo pues aunque su producción como colectivo es unificada, cada uno de sus miembros conserva su propio estilo y concepción del cómic, de forma que merecen una atención individual.

### Carlos Giménez

Su carrera comenzó como ayudante del dibujante de historietas López Blanco, quien le proporcionó trabajo en la agencia Ibergraf, para la cual realizó trabajos de ilustración bajo el nombre genérico de “Curiosidades”. Posteriormente, y para la misma agencia, continuó las tiras de “Drake & Drake”, aventuras de un matrimonio de detectives. Su entrada en Selecciones Ilustradas vino marcada por la oportunidad de realizar “Gringo”, aventuras del Oeste que llegó a publicarse en más de veinte países. A partir de aquí, y ya en Barcelona, realizó una de sus más importantes experimentaciones, la ya referida, *Delta 99*.



Tras abandonar *Selecciones Ilustradas* trabajó para una editorial alemana, coincidiendo con el período de “exilio laboral” provocado por la falta de libertad de expresión de principios de los setenta.

Su gran oportunidad le llegó junto al guionista Víctor Mora, al crear para *Gaceta Junior* “Dani Futuro”, obra que supone el principio de su madurez artística, la cual se consolidó definitivamente cuando en 1975 y con guión propio realizó “Hom”, tomando como base la novela de Brian Aldiss “*En el lento morir de la Tierra*”. En este caso, Carlos Giménez realizó una extrapolación de la historia reciente: la supervivencia ante los poderosos, convirtiendo “Hom” en una obra emblemática que proponía un llamamiento a la unidad de los hombres frente a las manipulaciones gubernamentales.<sup>6</sup> Pero el fracaso comercial le hizo momentáneamente dirigirse a un trabajo de tipo satírico destinado a revistas como *Muchas Gracias* o *El Papus*. En la primera comenzó a narrar su historia personal vivida en los hogares de Auxilio Social a través de su primera serie personalizada, “Paracuellos”. Mientras que, en *El Papus*, fue dejando constancia de los primeros años de la democracia española, el conjunto de cuyos episodios componen los álbumes “*España, Una...!, España Grande...!*; y *España Libre!*”. En la misma revista también publicó “Barrio” (1977), donde relata sus experiencias de adolescente al mismo tiempo que realiza un repaso a los años de postguerra.

A “Barrio” le sucede “Koolau el leproso”,<sup>7</sup> adaptación de un cuento de Jack London y en 1982 comenzó para *Rambla* la serie que luego sería continuada en *Comix Internacional*, “Los Profesionales”,<sup>8</sup> donde refirió las vicisitudes de los dibujantes de su primera época.

Su línea temática resulta sumamente amplia, pudiendo destacar una primera línea marcada por la evasión consiguiendo con ella una mayor difusión internacional. A mediados de los setenta se produce un punto de inflexión en su trabajo que da lugar a una segunda línea marcada por el espíritu



Carlos Giménez. “Koolau el leproso”, en la revista *Totem* nº 23 (1979).



crítico de sus historietas. Pero, y según T. Segarra,<sup>9</sup> hemos de señalar una tercera línea que corresponde a sus adaptaciones literarias.

El resultado es un análisis lingüístico caracterizado por una composición muy cuidada, aunque a veces repetitiva, ya que la página la divide en cuartos equivalentes que cambia sólo en ocasiones muy puntuales. En las historias personales usa los planos medios con muy pocos detalles, mientras que en las adaptaciones se recrea en la escenificación de paisajes exóticos conseguidos a través de planos generales.

Igualmente el discurso sintagmático difiere en ambos casos. En historias de un solo episodio existen continuos signos de puntuación como los cortes, gracias a los cuales se consiguen elipsis espacio-temporales que en ningún caso cuentan con apoyaturas. Por el contrario, en las historias más largas la estructura narrativa de cada episodio contiene un "clímax" que responde a los criterios "reposo-acción-reposo". Estructura que Carlos Giménez sabe utilizar de forma casi perfecta gracias a un lenguaje en el que contrapone la concentración de las viñetas con el montaje analítico, que en todos los casos permiten plasmar con absoluta claridad el dramatismo y perplejidad de los personajes.

### Esteban Maroto

Su carrera como dibujante comenzó cuando, al plantearse la alternativa entre pintura o cómic, optó por el segundo debido a sus intereses por la narración. El punto de partida lo encontramos en la editorial Rollán, dedicada a la publicación de cómics del FBI y donde le ofrecieron un guión para que lo dibujase, pero las dificultades presentadas para su realización le hicieron buscar un profesional con experiencia con el que trabajar y, a la vez, aprender diversas técnicas. En este contexto entró en el estudio de López Blanco, donde conoció a Carlos Giménez, con quien posteriormente compartió un taller antes de dirigirse a Barcelona.

Una vez en esta ciudad y para la agencia Selecciones Ilustradas realizó algunas series, aunque su reconocimiento internacional lo obtuvo con "5 x Infinito", historia de ciencia ficción con un nuevo montaje conseguido a través de las nuevas formas de las viñetas.

Con posterioridad a este hecho pasó a trabajar a través de Selecciones Ilustradas para la editorial norteamericana Warren para quien realizó series de importante difusión internacional, dentro de las cuales debemos destacar las publicadas en las revistas *Eerie*, *Creepy* o *Vampirella*.<sup>10</sup>

Aprovechando la coyuntura favorable en España, se incorporó a partir de 1978 a dos revistas nacionales: 1984 y *Rambla* donde publicó historias de ciencia ficción como "La Esfinge" y "Nave Prisión".<sup>11</sup>

Su verdadera originalidad la encontramos en los elementos lingüísticos utilizados, fundamentalmente en el tratamiento de las unidades significativas de la viñeta tradicional, que son substituidas por imágenes que se "escapan" de cualquier posible encuadre, de forma que el hiperdinamismo de las imágenes provoca que la trama se convierta en un aspecto secundario, ya que lo que interesa es narrar contenidos emotivos. La planimetría y angulación también son sumamente originales, ya que juega con el uso combinado de planos generales y de detalle con frecuentes angulaciones en picado y en contrapicado de clara influencia cinematográfica. Estos elementos quedan configurados dentro de un discurso sintagmático donde predominan unas determinadas estructuras espaciales como son la concentración, también de origen cinematográfico y que permite un acercamiento del personaje hasta llegar a un primer plano, así como los *raccords* espaciales que ofrecen la continuidad del movimiento a lo largo de más de dos viñetas. De este modo, podemos concluir que a Esteban Maroto le preocupa más el tratamiento del espacio que del tiempo, ya que el paso de éste se concreta a través de elipsis temporales sustentadas por apoyaturas.





Esteban Maroto. "Cinco por infinito", en el tebeo Delta 99 n° 1 (1968).

### Adolfo Usero

La introducción de Adolfo Usero en el mundo del cómic es totalmente accidental, ya que en sus inicios lo encontramos trabajando como escarpatista. Luego, a través de la amistad que mantenía con Carlos Giménez pasó a compartir con él y con Esteban Maroto el estudio de Madrid. Cuando éstos se trasladaron a Barcelona hizo lo mismo, realizando inicialmente trabajos aislados para Selecciones Ilustradas.

Entre 1974 y 1975 dibujó para la revista francesa *Pif* con guión de Víctor Mora "Les Compagnons d'Univerzoo" a la vez que continuó para el mercado extranjero hasta 1978 en que se incorporó a *El Papus* donde hizo unas peculiares historietas escritas por Francisco Arroyo configurando la serie "Dossiers".

A diferencia de la mayoría de dibujantes se inclinó por un género muy poco trabajado como es





*Adolfo Usero. "20-S", en la revista El Papus n° 177 (1977).*

la ambientación histórica, en especial la edad media, hecho que se concretó en "La Loba"<sup>12</sup> y "Maese Espada".<sup>13</sup> Para la primera historia contó con la colaboración de Carlos Giménez en el guión, mientras que, en la segunda, se produjo su verdadero descubrimiento no sólo como dibujante sino también como guionista, tarea que continuó en "Las Raíces de la Guerra de Argelia".<sup>14</sup>

Sobre el estilo de dibujo, no presenta una técnica o un estilo definidos, sino que en cada nueva producción se va perfeccionando a la vez que realiza nuevas experimentaciones llegando a una obra al margen de esquematismos estilísticos, aunque utilice un lenguaje derivado del cómic clásico. Desde un punto de vista lingüístico, su trabajo se encuentra enmarcado en una composición de la página sumamente equilibrada, a partir de cuartos equivalentes, con un número excesivo de viñetas que suelen superar las diez por página. No obstante, y a pesar de sus reducidas dimensiones, son viñetas sumamente detallistas, especialmente en aspectos urbanísticos y de vestuarios perfectamente adecuados al momento histórico en que transcurre la historia. El resultado es la prioridad de los planos generales alternados con planos medios que coinciden con la visión del lector-espectador.

## 2-LOS SEGUIDORES DE HERGÉ

Como ya hemos señalado en su momento, la llamada Línea Clara tiene sus orígenes en Georges Rémi, Hergé, partiendo de la asimilación del cómic clásico americano entre los cuales destacan Mc Manus y Milton Caniff y el francés Saint-Ogan.

Siguiendo el análisis de su obra, en especial "Tintín" es posible establecer una serie de cánones caracterizados entre otros por:

- a) Actitud estética, estilística, ética y narrativa.
- b) Desarrollo de la aventura clásica, contada con realismo y documentación.
- c) Situaciones, personajes y objetos quedan perfectamente explicados, de modo que el dibujo está en función de lo que se cuenta.
- d) La línea dibujística es clara, legible, bordeada y marcada.



- e) Ausencia de sombras y trazo preciso dan cuerpo a la estructura de la narración.
- f) La página debe estar perfectamente planificada de antemano.
- g) La planificación debe ser cinematográfica y poseer el menor número posible de imágenes.
- h) La coherencia argumental es fundamental.
- i) Los personajes deben aparecer, desaparecer y volver a encontrarse con asiduidad.
- j) Todo debe estar en función del argumento.
- k) El lenguaje debe traducir, designar, caligrafiar pero nunca copiar por el mero hecho en sí mismo.
- l) Todos los elementos del lenguaje y discurso sintagmático tienen la misma importancia: rotulación, viñetas, onomatopeyas, apoyaturas...
- m) La línea debe ser uniforme, pero a la vez adaptarse a las formas que se representan (cejas, nariz, manos...)
- n) El decorado debe ser detallado, documentado, realista pero nunca sobrecargado.

Un aspecto de la heterogeneidad de los ochenta es una vuelta a la intuición y al virtuosismo, recuperando la figura de Hergé y sus seguidores. En el caso concreto de España debemos centrarnos en la revista *Cairo* y hacer referencia a Madorell, Roger, Baxter, Scaramuix, Pere Fortuny, Daniel Torres, Pere Joan, Hernán, Torrente y Kiko Fera, aunque dentro de unos cánones diferentes al del cómic franco-belga.

Debido a que los dibujantes analizados no presentan igual importancia en el contexto del cómic español solamente hemos analizados a los más significativos: Pere Joan, Roger y Scaramuix.

### **Pere Joan**

Su inclusión dentro de la línea clara obedece a criterios lingüísticos pero no temáticos. El punto de partida lo hemos de buscar en sus primeras realizaciones para la revista *Cairo* en 1982, pero desde ese momento y hasta la actualidad evolucionó hasta configurar un estilo sumamente personal que permite distinguirlo de cualquier otro artista. La adopción de esta línea se debe a su propia concepción del dibujo, entendiéndolo que el contorno constituye la quintaesencia de la imagen<sup>15</sup> ya que gracias a una serie de trazos se consiguen todas las expresiones posibles.

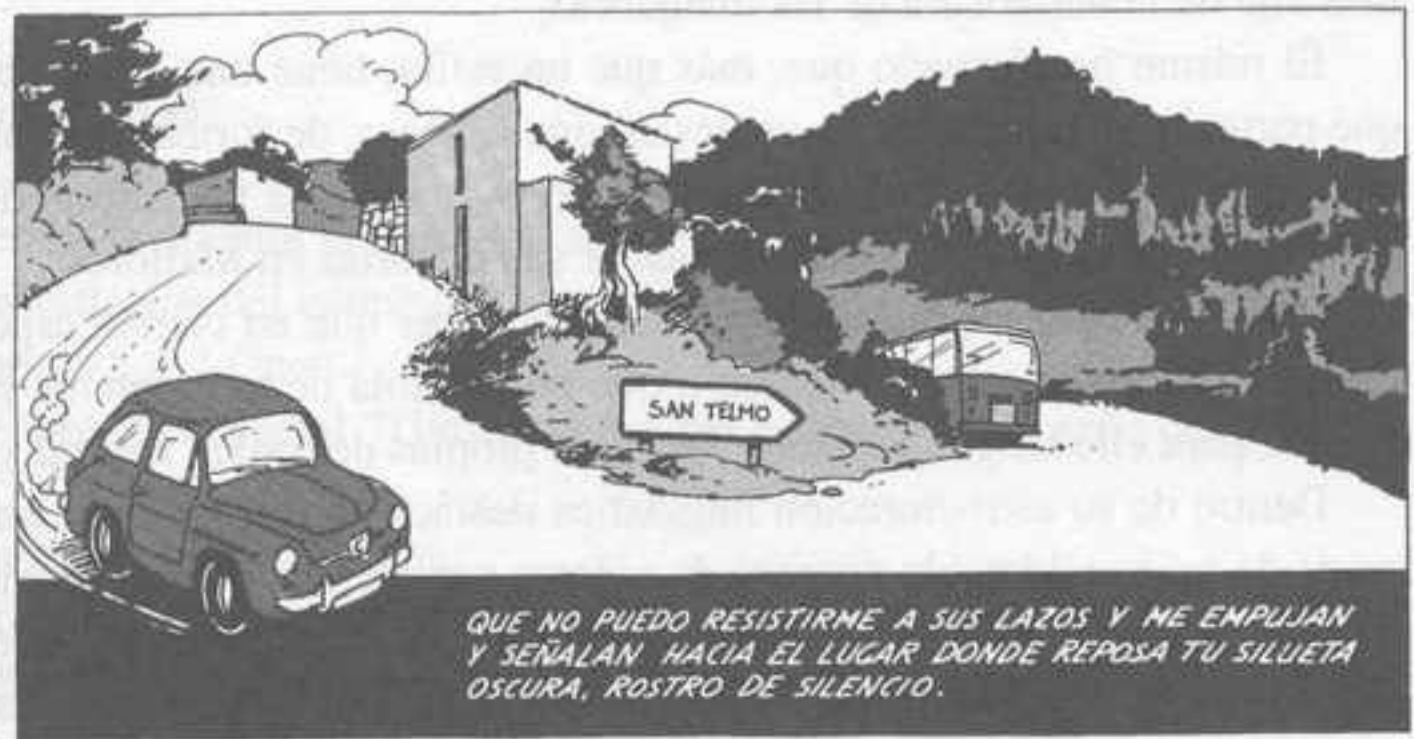
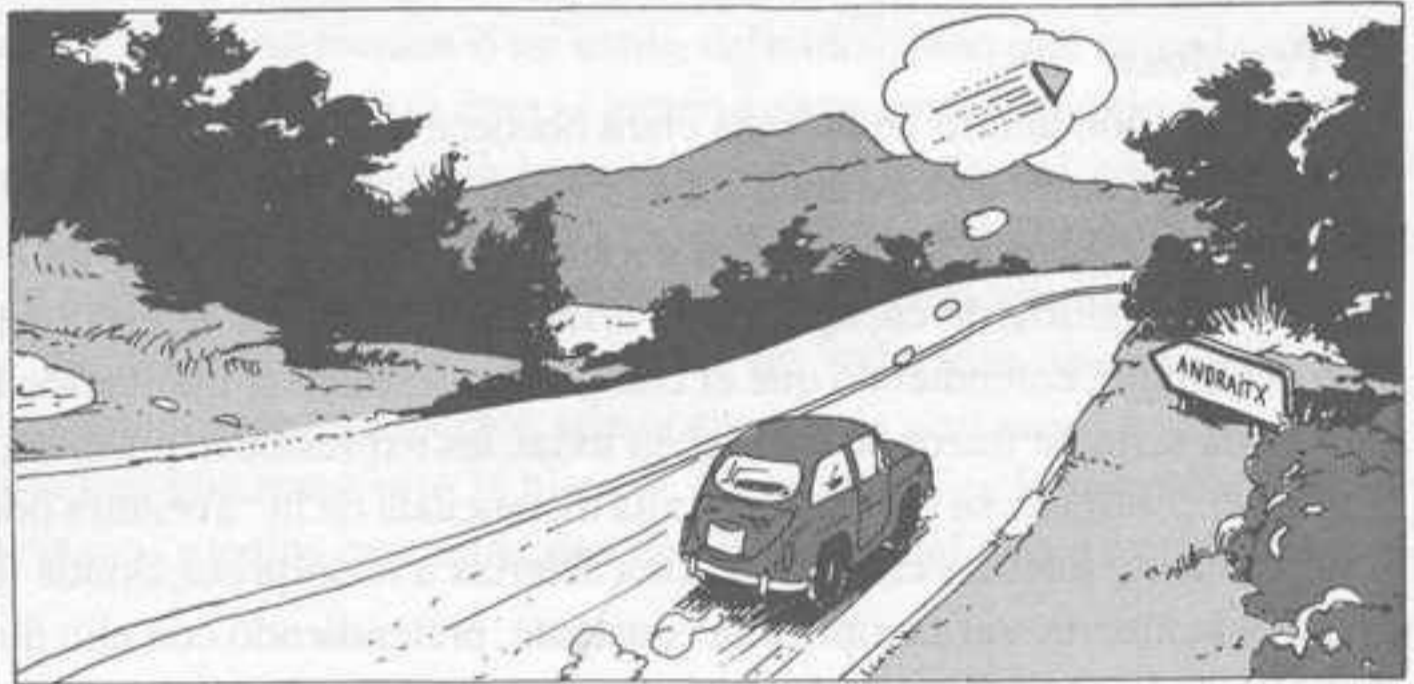
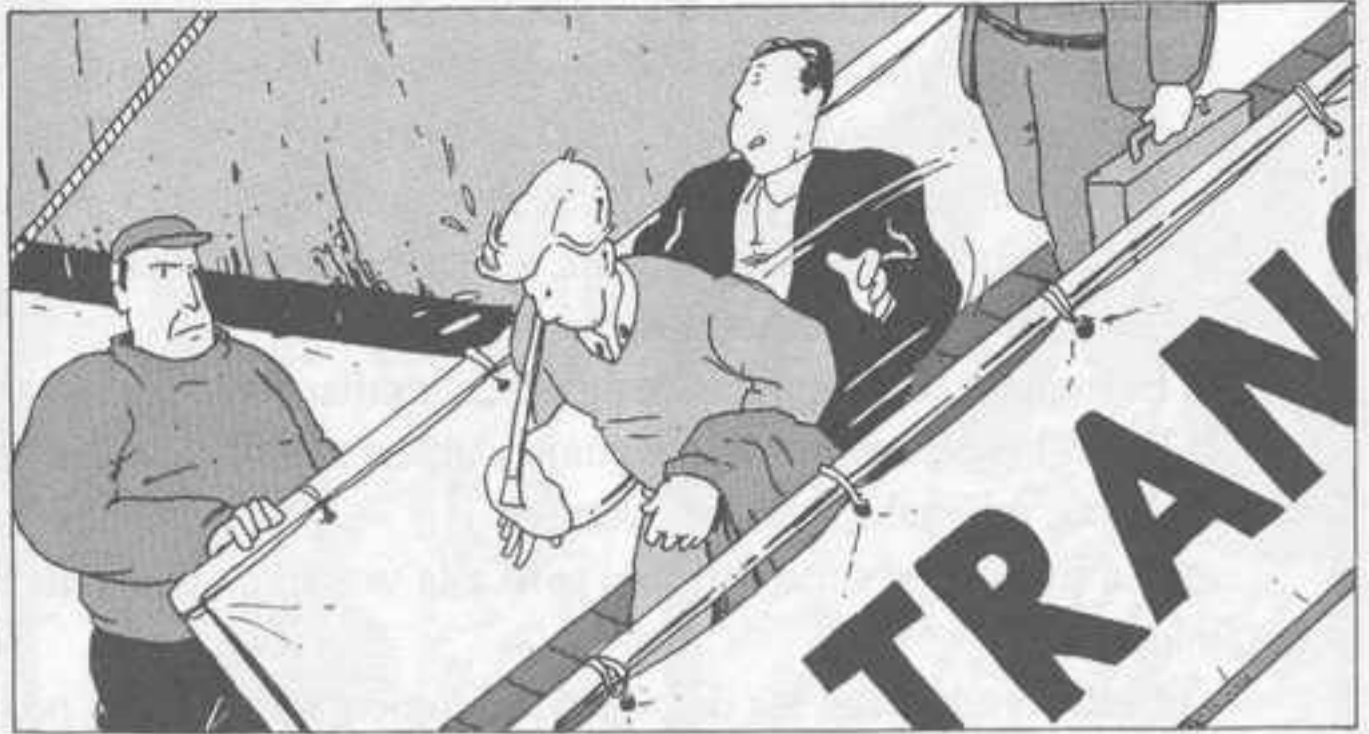
Por el contrario, su temática se halla distanciada de la "aventura por la aventura" de la línea clara. A Pere Joan le interesa contar historias abiertas a la sorpresa, donde la fugacidad, la precariedad, el olvido y la muerte son siempre una constante, pretendiendo con ello que el espectador encuentre algo más allá de la hermosura de las imágenes.

Él mismo ha afirmado que, más que un estilo, tiene una línea, un modo personal de expresión que parte de las imágenes, las cuales escoge, a veces, de forma casi emblemática y teniendo siempre un significado de su mundo interior, como es el caso de las corporativas de Michelín, Netol, Peter Pan, Tío Pepe o como el hecho de ubicar sus historias en Mallorca.

Partiendo de esta actitud es posible establecer que en ciertos aspectos de su obra coincide con formulaciones surrealistas, debido a que por encima de todo intenta representar un mundo onírico, aunque para ello tenga que violar las leyes propias del orden natural y social.

Dentro de su estructuración lingüística destaca en primer lugar una composición estructurada a partir de un considerable número de viñetas por página, que en ocasiones suele superar las veinte. Con ello consigue una narración perfecta en la cual están presentes todo tipo de detalles incluso dibujos inconexos que aparecen en los márgenes de la página. La planimetría suele alternar planos generales de carácter descriptivos con los medios, utilizados para destacar los diálogos, incluso a veces, opta por primeros planos que permiten articular un montaje analítico y detallado de ciertos aspectos







relevantes de la historia. La angulación no presentará rasgos relevantes optando decisivamente por la visión media que es la que coincide con la propia visión del lector-espectador.

El discurso sintagmático no ofrece tampoco grandes aportaciones al lenguaje tradicional del cómic, pero en todo caso demuestra el conocimiento exhaustivo que posee del mismo, hecho que le permite combinar convenciones específicas tradicionales como los globos de conversación, pensigramas y exclamación, énfasis lexical, onomatopeyas y figuras cinéticas junto a angulaciones en picado o contrapicado.

Son numerosos los cortes acompañados por apoyaturas que permiten una elipsis espacio-temporal que ayudan a definir su carácter narrativo, que al estar marcado por un importante contenido emocional da lugar a una estructura psicológica conseguida a través de recuerdos en forma de flash-back o paseos solitarios del protagonista mientras reflexiona a través de apoyaturas, sobre su propia existencia: *“Cuando Néstor Náker recoge sus maletas y sale de la isla de Mallorca, puede decirse que una faena le reclama, pues en balde nunca abandonaría la única tierra que le quiere? No son los bultos los que cansan mis espaldas ni tampoco la distancia que nos separa con la ayuda de la noche”*.<sup>16</sup>

### Roger

Al igual que la mayor parte de sus contemporáneos comenzó su carrera como dibujante en *El Rollo Enmascarado*, para pasar luego alternativamente a *El Víbora* y *Cairo*, siendo su incorporación a esta última el hecho que ha llevado a la crítica a identificarle con la línea clara, aunque él haya procurado no estancarse en un determinado estilo, dándole más importancia al método que el adscribirse a una determinada tendencia.

A pesar de ello y de sus propias reticencias, su grafismo está fuertemente vinculado al de Madorell, pionero del denominado estilo franco-belga catalán.<sup>17</sup> En este sentido, y desde el punto de vista gráfico podemos incluirlo dentro de esta tendencia debido a la linealidad del trazo y al escaso uso que efectúa de las sombras. Mientras que a nivel temático ha realizado un verdadero intento por modernizar y adaptar el grafismo al entorno, configurando con ello una temática propia de la caricatura social como es el caso de *“Destino Gris”*<sup>18</sup> o *“Fin de Semana”*.<sup>19</sup> De este modo la aventura de la línea clara ha sufrido variaciones y si bien los contenidos se mueven en unos cánones similares, los protagonistas han operado un cambio notorio, de modo que más que héroes son anti-héroes que sufren el peso de su propia existencia y al no saber como sobrellevarla caen a menudo en el alcohol



Roger y Montesol. *“Destino gris”*, en la revista *Cairo* nº 8 (1982).



o las drogas. Elementos que muy poco o nada tienen en común con las características que la aventura debe tener para la línea clara.

En contrapartida, a nivel lingüístico y sintagmático existe una mayor identificación. La composición se halla articulada a través de tercios equivalentes que configuran viñetas de medianas dimensiones, en las que predominan los planos medio y americano sin angulaciones que rompan el equilibrio compositivo. Asimismo, las viñetas presentan una gran riqueza en cuanto a detalles y ambientación espacial. La estructura del montaje se mueve dentro de los cánones tradicionales: cortes y elipsis espacio-temporales con apoyaturas, mientras que, en algún caso, se ralentiza la imagen para conseguir acrecentar la tensión, todo lo cual configura una trayectoria de lectura que permite seguir la narración de forma lineal.

### **Scaramuix**

Si bien la obra de este autor no es del todo relevante, se le considera como un continuador de la línea clara a partir de su incorporación a *Cairo*, aunque con anterioridad se había movido dentro de tendencias *undergrounds*, siendo un claro ejemplo de ello la producción realizada conjuntamente con Pere Fortuny para *Bésame Mucho*. Son historias llenas de violencia o de sátira a los personajes tradicionales del cómic,<sup>20</sup> que se repetirán, a partir de 1983, cuando se incorpora a *El Víbora*.

Es por ello que su inclusión en la línea clara obedece a criterios laborales, pues la revista *Cairo* exigía que sus dibujantes se movieran dentro de los principios de aquella. No obstante, en la exposición *Homenatge a Hergé*, realizada en la *Fundació Miró* (1984) se solicitó su colaboración, lo cual realizó a través de una ilustración bajo el título “*El Dibuijant Desaparegut*”.

En este caso, lingüísticamente, se mueve entre Hergé e Yves Chaland, siendo a veces excesivo el homenaje que realiza a éstos, de forma que el resultado se asemeja más a una copia que a una influencia de los mencionados dibujantes. Tanto en el color como en las tramas grises estándares se desenvuelve con cierta elegancia, lo cual no concuerda con la falta de documentación de la narración.

La temática publicada en *Cairo*, a excepción de la primera entrega que es de carácter erótico, se mueve dentro de las características de la aventura, protagonizada por “Peter Plumcake” y su amigo Roth, que al igual que en el caso de Roger se acerca a la caricatura social.

La página queda articulada de forma equilibrada dando como resultado viñetas de reducidas dimensiones en las que predomina el plano entero. A nivel lingüístico, destaca, tal vez más que en otros dibujantes, la forma de adjetivar las microunidades significativas a través de las convenciones específicas: globos de conversación, gritos en forma de rayos o pensamientos representados iconográficamente; onomatopeyas: llamadas a la puerta; figuras cinéticas que expresan los movimientos bruscos levantando polvo a su paso; metáforas visualizadas: odio, asombro, etc., que permiten dotar a la historia de una expresión máxima de movimiento y de introspección.



### 3-LA ESCUELA VALENCIANA

La actual escuela valenciana del cómic tiene precedentes en las figuras de Manuel Gago, José Ortiz, Miquel Quesada y Luis Bermejo entre otros, algunos de los cuales con una importante producción que ha llegado hasta los años ochenta. No obstante, y en el período que nos ocupa, dicha escuela está integrada por cuatro dibujantes con evidentes puntos en común: Mique Beltrán, Micharmut, Sento y Daniel Torres, en los que destacará, como veremos más adelante, el exhaustivo documentalismo gráfico así como la estética fotográfica y cinematográfica heredada del cómic clásico norteamericano. Al margen de estos autores, trataremos aisladamente a Mariscal, ya que si bien siguió una evolución diferente, su punto de partida es el mismo.

Los inicios de este grupo los encontramos a mediados de los años setenta, gracias a la puesta en contacto con el *underground* norteamericano de Crumb, aunque a diferencia de sus contemporáneos catalanes, admirarán más el espíritu alternativo que éste ofrece que su estética. Sus primeros escarceos en el campo de la historieta los realizaron de forma marginal a través de una serie de publicaciones como *Ademuz Km 6*, nacida en abril de 1975, con motivo de la celebración del primer macroconcierto de “rock” realizado en Valencia, en la que un grupo de dibujantes autoeditó su producción.<sup>21</sup> Formada por doce páginas en blanco y negro, entre sus autores figuran Sento y Micharmut. Si bien todas las historias giraban en torno al festival, destaca una de ellas, “Retallat-Plegat”,<sup>22</sup> en la que se ofrecía una serie de imágenes representativas de las tres últimas décadas.

Este mismo año Javier Mariscal publicó *A València*, en forma de comic-book americano, con dieciocho páginas, que constituyó el primer cómic marginal, con contenido local y ambientado en la propia ciudad.

Entre 1976 y 1978, Manel Gimeno editó *El Gat Pelat*,<sup>23</sup> de la cual sólo se publicaron cuatro números. El primer *Gat Pelat* lo integraban historietas de una sola página, cercanas al tipo de narrativa social utilizado en revistas como *El Papus*. El mismo esquema se repitió en el segundo número de la publicación que supuso el contacto con dibujantes como Sento, Micharmut y Daniel Torres. En febrero de 1977 apareció el tercer número, *El Gat Pelat 2 i Mig*, con historias de diverso metraje realizadas por los autores anteriormente citados, además de Modest y Daniel Vilchez —según ha señalado M. Gimeno,<sup>24</sup> *El Gat Pelat 2 i Mig* supuso la primera expresión pública de la que posteriormente se denominaría “nueva escuela valenciana” —. El siguiente y último número, apareció en 1978, bajo el subtítulo de *Falles 2178* con la colaboración del equipo de *El Polvorón Polvoriento*. Además de ofrecer una visión futurista de las fallas, esta publicación denotaba un mayor interés por el aspecto formal y un desarrollo en las líneas de trabajo que anticipaban las ediciones y proyectos posteriores, con apuestas estéticas más arriesgadas. En líneas generales *El Gat Pelat* cumplió una función de rodaje y primer contacto con la profesión.

Mientras *El Polvorón Polvoriento*, una producción familiar de Reme y Mique Beltrán, presenta un acento marcadamente *underground*, en el tratamiento formal, y una agresividad, al menos en apariencia, muy superior al resto de publicaciones locales del momento.

*Els Tebeus del Cingle* fue una colección de cinco comic-books de veinte páginas con portada en color y contenido monográfico editados por Nacho Errando, cuya intención era la de ofrecer productos compactos, unitarios, realizados por un solo autor o un equipo mínimo y escapando del sentido estricto del *underground* para acercarse así a la profesionalización y la definición de propuestas estéticas personales, en algunos casos definatorios en la obra posterior.

Durante estos años y a pesar de las buenas intenciones, ninguno de los miembros del grupo pensó en términos de profesionalidad, ya que, pese a estar en plena transición, era más que evidente que la



sociedad española distaba mucho de parecerse a la norteamericana y las posibilidades editoriales eran prácticamente nulas por lo que proyectos como *Metropol*, *Pla*, *Casablanca* o *Peligro Amarillo*<sup>25</sup> quedaron simplemente como proyectos.

A pesar que en este momento las trayectorias se dispersaron, continuó entre ellos una clara voluntad cinematográfica, entendida en sentido amplio, ya que cada uno de ellos interpreta la relación entre cómic y cine de una forma diferente aunque el resultado es el mismo: un cómic autonómico marcado por la reflexión que han hecho sobre ambos medios.<sup>26</sup> Son frecuentes las obras en las que aparecen cámaras de filmación o escenarios, conjuntamente con técnicas típicamente cinematográficas como los movimientos de cámara, cortes, y por supuesto una temática que oscila entre la novela negra y la clara relación entre los personajes de ficción y artistas americanos de los años cincuenta, todo lo cual contribuye a que lo plástico cumpla una función importante dentro de la intriga en beneficio de la adaptación entre cómic y cine.

### **Mique Beltrán**

Si bien su ingreso en el mundo del cómic se produjo a través de la realización de los cómics alternativos a los que hemos hecho referencia, es a partir de sus trabajos en *Cairo* donde alcanzó un verdadero reconocimiento dentro del cómic.

La temática que permite identificar más rápidamente a este autor es una aventura en segundo grado en la que las protagonistas son mujeres que buscan emocionarse con lo que hacen, con los paisajes que descubren o con la gente que van conociendo. No se trata, por tanto, de una "aventura por la aventura", sino que, por el contrario, el objeto de la búsqueda siempre es casual; y lo que se pretende por encima de todo es descubrir cosas de uno mismo, aunque sólo sea la capacidad de asombro que produce la novedad. Todo esto sólo puede conseguirse a través de una transgresión de los códigos morales de la aventura clásica, de allí precisamente que su protagonista por excelencia, Cleopatra, sea un personaje anodino, ni más inteligente ni más tonto que los demás, simplemente que le ocurren cosas y trata de ir solucionándolas de la mejor forma que puede aunque los resultados no siempre sean los más adecuados.

Respecto al análisis lingüístico y discurso sintagmático de sus historias debemos partir del uso casi exclusivo que realiza del lenguaje cinematográfico y que se concreta a través de la utilización del plano americano, debido a que los personajes suelen mantener conversaciones, entre otras cosas porque su protagonista intenta seducir continuamente a su oponente, con lo cual los personajes están atentos al rostro de quien tienen delante. En aquellos casos en que Cleopatra se acerca aun más al lector, el plano americano se convierte en plano medio o primer plano. La planimetría viene acompañada por una angulación variable donde los planos medios se alternan con picados o contrapicados que en ningún caso deben considerarse como puntos de vista insólitos o representaciones distorsionadas. Mique Beltrán parte del cine, de ahí que no recurra a puntos de angulación que sólo puedan darse a través de la ilustración, de modo que utiliza un picado para reflejar una caída o acompañar una persecución, pero nunca para llegar a aquellos puntos que una cámara de filmación no pudiera hacerlo.

La aplicación del lenguaje expuesto viene estructurado a través de una página articulada por tercios equivalentes que se repiten en la totalidad de las historias analizadas, lo que le permite jugar con viñetas de grandes dimensiones en las que tienen un papel importante las convenciones específicas tales como las figuras cinéticas o metáforas visualizadas. Las estructuras del montaje utilizadas son una vez más herederas del cine: cortes y elipsis espacio-temporales que permiten efectuar "saltos" en el montaje, consiguiendo con ello un mayor seguimiento de la trama a través de sus momentos más notorios, así como la actuación de diversos personajes.







El uso de el blanco y negro le permite conseguir diferentes efectos de luminosidad a través de gradaciones del blanco al negro pasando por el gris, tanto de forma pura como a través del uso de tramas utilizadas en viñetas de gran tamaño, donde al no existir un gran detallismo, los espacios de mayores dimensiones son completados a través del referido recurso.

Siguiendo con las vinculaciones de Mique Beltrán y el cine, cabe destacar que aplica el esquema clásico de la comedia americana, con una iconografía relacionable tanto con la de Al Capp, dentro del cómic clásico, como con la de las "pin-up" cinematográficas de los años cincuenta. Todo ello le liga indefectiblemente a la mitogenia del cine americano, pues además, a menudo, ha utilizado plató o cámaras de filmación configurando con ello una nueva estética en la cual el cine se comporta como el verdadero protagonista de la historia.

### **Micharmut**

En el campo del cómic, tal vez sea uno de los dibujantes con mayor obra inédita, ya que después de la aventura independiente de *El Cingle* y *El Gat Pelat*, debemos esperar al año 1983 para ver sus realizaciones en revistas de tiraje nacional, como son *Cairo* o *Madriz*.

Dentro de su estética llama la atención la influencia de dibujantes americanos como Herriman, Segar o Sterrett, así como algún otro europeo como Serge Clerc. Su propia postura personal se plasma en personajes eclécticos, verdaderos híbridos mitad hombre, mitad animal, dentro de una temática derivada de las películas serie B o de la novela de espías. Lo que le interesa realmente es el paralelismo entre el lenguaje del cómic y el del cine, por considerar que el lector "mira" más que "lee" el cómic. Este hecho explica su búsqueda de detonantes que le permitan hacerlo más visual.

Dentro de su línea temática podemos destacar dos líneas gráfico-narrativas. Por un lado historias como *Futurama*,<sup>27</sup> casi un cruce entre la narración convencional y la experimental, en la que aparecen televisores que deciden no apagarse porque no quieren perderse la programación, cepillos de dientes a los que les duelen sus propios dientes, o dos coches que se enamoran y deciden fugarse juntos. Como excusa para plasmar todo ello la trama es narrada por un detective privado. La otra línea viene marcada por relatos mucho más abiertos, planteados como historias mudas<sup>28</sup> donde la dinámica del movimiento lo es todo, de forma que son verdaderos ejemplos de narrativa sin palabras. Todo ello conseguido a través de un dibujo estructurado en base a líneas negras de diverso grosor absolutamente planimétricas que le permiten delimitar los espacios.

Micharmut no suele aplicar un tipo de composición uniforme, es decir la estructura de sus viñetas no siempre es la misma, aunque tiene tendencia a compartimentar la página en torno a medios no equivalentes, con lo que consigue dar mayor énfasis a determinadas viñetas, las cuales tienden a representar planos generales de ciudades, mientras que en las viñetas de menores dimensiones suele jugar con planos americanos alternados con primeros planos que configuran un montaje analítico a partir del que se consigue dramatizar una acción que considera fundamental para la comprensión general de la historia, llegando, si es necesario, a incluir una viñeta dentro de otra.

El discurso sintagmático no ofrece grandes aportaciones, en el sentido que el orden de sucesión de los acontecimientos, la duración de los mismos, así como la continuidad de sus intervalos se dan de forma genérica, pudiendo destacar, no obstante, que dicho discurso suele venir definido por diversos signos de puntuación que permiten realizar un seguimiento de la línea de lectura, utilizando especialmente las apoyaturas con función conmutativa desde el momento que el mensaje lingüístico complementa las imágenes.







## Sento

Al igual que los otros miembros de la "Escuela Valenciana", Vicente Llobell, quien firma Sento, comenzó su andadura a través de *Tebeos del Cingle*, en 1975, alcanzando verdadero protagonismo en 1980 a través de "Barrachina",<sup>29</sup> historia publicada en *Bésame Mucho*, que le abrió las puertas de otras publicaciones con mayor difusión como *Cairo* y *El Víbora*. No posee influencias claras, aunque sí una cierta predilección por el *Capitán Trueno* y el *TBO*, así la de dibujantes, como Forest y Tardi, o los españoles Opisso y Benejam. Todos le sirvieron para perfeccionar su capacidad costumbrista e incluso autobiográfica perfectamente caracterizada.<sup>30</sup>



Sento y R. De España. "Velvet Nights", en la revista *Cairo* nº 25 (1984).



Su temática, si bien puede considerarse como tradicional dentro de los términos de la aventura en segundo grado o del cómic enmarcado en la realidad, está resuelta en términos cinematográficos, con un grafismo dotado de claridad y funcionalidad al margen de ciertos intelectualismos propios de su primera época.

Dentro de sus obras más conocidas destaca "Velvet Nigth"<sup>31</sup> con claras implicaciones cinematográficas, tanto en la temática, identificación de personajes, como en la estructura del montaje. En esta historia Sento acude a un triángulo amoroso donde los protagonistas son Al Pagani, un *yanqui* mafioso, actor y cantante, que, entre sus múltiples actividades, se dedica a la venta de armas a dictadores sudamericanos, observándose una clara inspiración en la figura de Frank Sinatra. La protagonista femenina, Daisy, una joven "starlett" que está unida sentimentalmente a Al Pagani más por ambición que por otros motivos, es, una vez más, atractiva, rubia y con pocas dotes artísticas y como tal podría identificarse con Marilyn Monroe. Mientras que el tercer personaje es Víctor Vergara, el perdedor que ayuda a Daisy de forma totalmente desinteresada, tiene su referente en Humphrey Bogart.

La composición queda estructurada a través de páginas que no siempre guardan equivalencia entre sí, pues el tamaño y la forma de las viñetas depende de la intensidad que se pretenda conseguir, así como de los detalles que puedan existir en cada una de ellas. Llama la atención el formato de aquellas en las que la acción transcurre a través de las imágenes ofrecidas por la televisión, en las que las viñetas adoptan la forma de una pantalla.

Si bien el análisis lingüístico no ofrece grandes variaciones, no así el discurso sintagmático, que puede considerarse absolutamente cinematográfico desde el momento en que los cortes y las elipsis espacio temporales se convierten en una constante. Destaca fundamentalmente el uso del flash-back, entendido no sólo como una forma de recordar el pasado, sino ayudando a configurar la estructura psicológica de los personajes, de forma tal que las imágenes pasan por la mente de los protagonistas como si se tratara de un film, pudiendo con ello hacer un repaso a los hechos más significativos de su vida y a partir de ellos plantearse el presente.

Otra forma de plasmar el tiempo, aunque de forma artificial es el uso del ralenti, creando la ilusión de que el tiempo transcurre más lentamente, recurso utilizado en determinadas escenas como el enamoramiento entre los personajes consiguiendo prolongar el espacio de tiempo del que están gozando éstos a la vez que se convierte en participe del mismo al lector.

Esta unión entre cómic y cine que se produce en Sento da como resultado una gran verosimilitud que lleva a que las historias se conviertan en un mundo propio conseguido a través de memoria visual.

### **Daniel Torres**

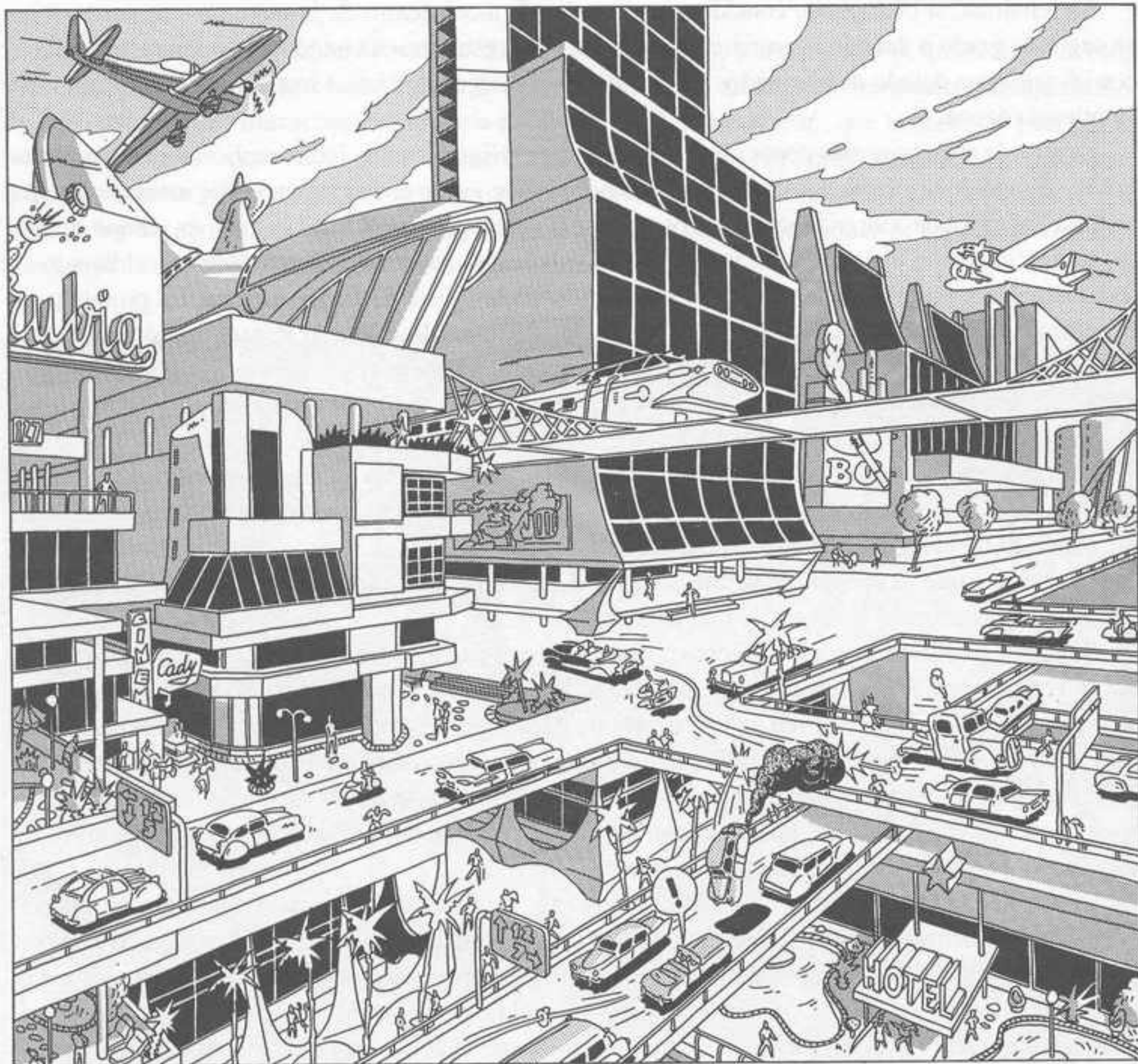
En 1980 se desplazó desde Valencia a Barcelona, donde se puso en contacto con Josep María Berenguer, de la revista *El Víbora*, que le ayudó a introducirse en el mercado nacional e internacional del cómic a través del personaje Claudio Cueco. Dos años después comenzó a publicar en *Cairo*, revista en la que publicó sus historias más representativas.

Las primeras filiaciones cinematográficas de Daniel Torres las encontramos en historias como "Claudio Cueco: asesinato a 64 imágenes por segundo",<sup>32</sup> inspirada en la temática de la novela negra, por la cual se siente profundamente atraído, incluyendo además una banda sonora que corría a cargo de *Radio Tres*, debiendo destacar igualmente el uso muy contrastado del blanco y negro, propio de las películas y ambientes de serie negra.

En *El Ángel Caído*<sup>33</sup> intenta romper el restringido thriller americano, abriendo las puertas a una "aventura" sin ningún tipo de etiquetas, siendo a partir de este momento una constante en su producción.

Paralelamente a estas realizaciones, desde 1982, comenzó a trabajar para *Cairo*, revista que, al





*Daniel Torres. "Opium", en la revista Cairo nº 4 (1982).*

definirse dentro de la Línea Clara, ha propiciado el hecho que Daniel Torres quedase inscrito como uno de los catorce del "Neo-Renacimiento Español".<sup>34</sup> Incluso se le ha considerado como el Hergé español, sin tener en cuenta que lejos de incluirse dentro de una escuela, él mismo se ha declarado autodidacta, y que posee un estilo que resulta inconfundible por su limpieza y elegancia en el trazo, que define como una simbiosis entre el cómic y la ilustración.<sup>35</sup> Además le resulta indispensable saber a que público (o editorial) va dirigido su producto. Por ello también se le ha identificado erróneamente con la línea de la editorial Norma, cuando en realidad estaba orientando su "producto" al lector de una línea editorial, pues, como si de una ilustración se tratase, entiende que es necesario conocer previamente aquello que se vende y a quien va dirigido.<sup>36</sup>

Respecto a los contenidos, Daniel Torres, al igual que los otros dibujantes valencianos, opta decididamente por la novela negra, la ciencia ficción y la aventura en segundo grado. El lector se encuentra ante una intriga hecha de movimientos y de acción en la cual aparecen íntimamente relacionados



la búsqueda, los obstáculos y enfrentamientos donde el protagonista siempre consigue salir airoso, aunque sea con la ayuda de elementos que rozan la ciencia ficción, pero donde el autor busca la implicación directa del lector-espectador que se consigue a través de referencias compartidas, como puede ser la inclusión de aspectos urbanos de la propia ciudad de Valencia.<sup>37</sup>

Para Daniel Torres la página es entendida como un todo, facilitando así su análisis lingüístico. Básicamente trabaja a partir de tercios equivalentes interrumpidos en algunas ocasiones por páginas enteras para poder plasmar uno de los aspectos en los cuales se mueve con mayor soltura: las arquitecturas. En una viñeta de gran tamaño y gracias a un plano general se entra a una ciudad fantástica articulada en base a edificios monumentales y autopistas colgantes donde se presienten una serie de acontecimientos que nos obligan a descender juntamente con el coche que cae en picado desde la autopista,<sup>38</sup> actuando como un elemento de primer orden que nos lleva a girar la página para ver como evolucionarán los acontecimientos con posterioridad a la caída del automóvil.<sup>39</sup> Con este tratamiento se produce una profunda interconexión entre las viñetas, que en otras ocasiones viene justificada por el uso de apoyaturas que permiten seguir más provechosamente la línea de indicatividad.

Por su parte, planimetría y angulación van combinando la visión media de los planos con picados y contrapicados que dan una mayor intensidad a la lectura. Igualmente innovador resulta su discurso sintagmático conseguido gracias a la utilización de “travellings” cinematográficos que permiten crear determinados efectos espaciales como la concentración o ampliación de las imágenes.

Finalmente y referido tanto al uso del color como del blanco y negro, intenta crear efectos de iluminación, en algunos casos por corresponder su temática a la novela negra o bien por haberse transportado a otros mundos en los cuales habrá que darle especial énfasis a la narración.

### **Un caso aislado: Mariscal**

La importancia de Mariscal dentro del mundo del cómic es determinante en muchos aspectos. Por un lado, dio una determinante proyección al *underground* superando los cánones “crumbianos”, acercándose a fuentes de inspiración tan sugestivas como las propuestas por los autores americanos de la época dorada del cómic como Herriman o Soglow. Todo ello le permitió añadir algunas bases a la Escuela Valenciana caracterizada en buena medida por un costumbrismo naíf (Daniel Torres), la rebelión de los electrodomésticos (Micharmut), el humor (Mique Beltrán) o el peso de ciertas “instituciones” urbanas como el “Barrachina” (Sento). Y, en segundo término, abrió los caminos hacia otros terrenos relacionados con la iconografía del cómic: cartelismo, publicidad, interiorismo o diseño.<sup>40</sup> Además, partiendo del primer punto vemos como Mariscal presenta un nuevo aspecto que le une a la Escuela Valenciana aunque su producción final no parece tener ningún tipo de implicación con ésta. Nos estamos refiriendo a su capacidad de análisis de la realidad desde una óptica cinematográfica, cuyo resultado se plasma en una temática muy simple que parte de aquello que ha visto.

“Los Garriris”<sup>41</sup> son un buen ejemplo de su obra: un grupo de amigos se reúnen en un lugar conocido de Valencia o Barcelona y desde allí parten en “Vespas” o “600” hacia la playa, donde toman helados, Coca-Cola, cervezas e incluso algunas drogas. En su primera época sus realizaciones son siempre en blanco y negro, entre otras cosas por falta de medios, pero con igual resultado: un dibujo totalmente detallista conseguido tanto a partir de un grafismo nervioso como en base a planos que se apoyan los unos en los otros.

El análisis lingüístico que puede realizarse de su producción parte de una adecuada composición de la página tendente a la obtención de viñetas articuladas por tercios o cuartos equivalentes, además de algún plano general que ocupa toda una página para conseguir una correcta identificación con el ambiente. Dentro de esta contextualización, utiliza reiteradamente convenciones específicas,



# LOS GARRIRIS

POR  
MARISCAL



Mariscal. "Los Garriris", en la revista Star nº 21 (1976).

tales las onomatopeyas o líneas cinéticas, hecho que permite darle a la acción un mayor realismo. Tal vez sea en el discurso sintagmático donde más puede observarse la herencia cinematográfica debido al tratamiento que otorga a la estructura del montaje como si derivara de una cámara, reduciendo la expresión, agrandándola con el zoom o utilizando el "travelling" acompañado de un "ralenti", para así plasmar un choque, etc.

También hemos hecho referencia a su otra faceta de artista centrada en la producción de postales, manteles, camisetas, la mascota de Cobi, para los Juegos Olímpicos de Barcelona 92. El origen de esta actividad se encuentra en su exposición "Gran Hotel", realizada en 1983 en la Galería Mec-Mec de Barcelona, donde gracias a la colaboración de sus hermanos y amigos, entre los cuales cabe destacar a Miquel Barceló, consiguió poner a la venta serigrafías, jerséis con dibujos de Garriris, esculturas en cartón, alfombras, muebles, etc. A partir de aquí y en menos de veinte años consiguió producir infinidad de objetos. De todas formas el caso de Mariscal es peculiar, ya que no suele haber pintores que pasen al cómic o que se sigan dedicando a él a pesar de tener otras actividades seguramente mejor remuneradas.



Debido al carácter disperso de su obra, no debe extrañarnos que no haya limitado su producción a una revista en concreto, porque, desde 1976, fue publicando indiscriminadamente sus historias de los "Garriris" en *Star*, *Cairo* y *El Víbora*, además de alguna otra historia, con personajes diferentes a los mencionados, pero siempre dentro de la misma línea temática.

#### 4-LA TENDENCIA SURREALISTA

Tal vez una de las causas por las cuales conectan íntimamente cómic y surrealismo es la idéntica concepción del arte entendido como comunicación más que como representación.

Es por encima de todo un intento de crear un propio espacio, el del autor, al margen de la realidad, y que a la vez coincide con el del lector-espectador. Por ello aquellos dibujantes que acuden a este tipo de poética, intentan incluir elementos definitorios de la sociedad y del momento histórico que ésta atraviesa, aunque con ello la imagen consiga desmarcarse de las pautas narrativas tradicionales. El resultado será una línea de lectura transmisora de acontecimientos a la vez que se presentan una serie de símbolos cuya interpretación es más ambigua, de modo que se requiere conocer previamente las obsesiones o preocupaciones compartidas.

Dos actitudes diferentes se presentan respecto a la estética surrealista, aquella en la cual la imagen se comporta como una cita al margen de la propia concepción del dibujante, o por el contrario, cuando prevalece en el autor la actitud de pretender representar a través del dibujo su mundo onírico.

El primero de los casos, el surrealismo como cita, viene caracterizado por una fuerte tendencia a la linealidad. Cuando se trata de composiciones en color, prevalecen los colores planos, mientras que en el blanco y negro se dan fuertes contrastes. Es habitual el uso de angulaciones poco convencionales y la inclusión de objetos que adoptan una consistencia no habitual. Por último, las historias se desarrollan en ámbitos en los que se mezcla lo urbano con lo onírico que no logran identificarse con lugares conocidos. Todo ello tiene como consecuencia final la dificultad de poder seguir una lectura lineal.

Cuando por el contrario, el autor se adhiere plenamente a la poética surrealista, las características mencionadas se refuerzan e, incluso, varían. Una temática en la cual es más fácil identificar lugares y circunstancias. Se usan frecuentemente de cortes, elipsis temporales, flash-back y montajes paralelos. Normalmente, son composiciones en blanco y negro en las que prevalecen las gradaciones. La ausencia de diálogos provoca, a menudo, que el seguimiento de la línea de lectura se consiga a través de apoyaturas. Por lo que se refiere al autor, éste puede aparecer como integrante de la historia, sea a través de su presencia física o de la inclusión de elementos propios del dibujante, lo que presenta una evidente relación con la temática del cómic dentro del cómic.

#### Josep Maria Beà

La concepción estilística y temática de Josep Maria Beà está basada en la necesidad de buscar un medio imaginativo para expresar sus pensamientos y sentimientos, lo que él mismo ha definido como una forma de "hacer filosofía". En este sentido, el punto de partida de toda su obra se articula a través de la imaginación, cultivada desde su niñez a partir de la lectura de "El Inspector Dan de la Brigada Volante, serie publicada en el semanario infantil *Pulgarcito* de Editorial Bruguera.<sup>42</sup> Era la aplicación de la fórmula de interrumpir la narración en el punto más alto de interés, que coincidía con la última viñeta de la página, el hecho que más le llamaba la atención, ya que durante los siete días que debía esperar para acceder al próximo episodio, buscaba una respuesta descontextualizada





UN PAJARO CON SOMBRERO Y UNA MOSCA QUE SE LLAMA LYLIA. UN BUEN Y EXTRAÑO COMIENZO PARA ESTA HISTORIA. PERO PETER YA ESTABA ACOSTUMBRADO A ESTO Y A MUCHO MÁS. LO ANÓMALO EN ÉL ES LA COTIDIANEIDAD.





de lo real. Al dedicarse al cómic continuó desarrollando la imaginación, convirtiéndose ésta en el gran ingrediente comunicativo de su obra.

El resultado es el absurdo surrealista, que se refleja a través de la irrupción del inconsciente en un contexto actual a través de una serie de sugerencias formuladas, algunas veces, mediante recuerdos personales.

Sus figuras presentan una cierta relación con las de Max Ernst y sus representaciones más notorias: seres monstruosos entrelazados<sup>43</sup> que configuran una iconografía insólita. Y también aparecen otros objetos procedentes del surrealismo como son los relojes blandos,<sup>44</sup> aludiendo en este sentido, a los de Dalí, estructurados a partir de materiales maleables e interpretados como el paso del tiempo y la fugacidad de lo terreno.<sup>45</sup>

Destaca, asimismo una concepción arquitectónica estática<sup>46</sup> articulada a través de fugas en perspectiva, soportales con ángulos agudos, que necesariamente nos recuerdan a la pintura metafísica de De Chirico, nacida de la memoria de arquitecturas italianas clásicas y decimonónicas, configurando paisajes difícilmente reconocibles. Es una arquitectura de trazo fuerte, capaz de producir una respuesta fundamentalmente onírica llena de provocaciones y utilizada dentro de una concepción puramente atemporal en la que transcurre la acción. En otros casos presenta una arquitectura orgánicas o pseudo-anatómicas con evidentes connotaciones eróticas.

El análisis lingüístico de su obra nos proporciona una composición de la página en la que va alternando los tercios equivalentes y los medios no equivalentes, destacando el uso de planos generales y enteros, de forma que se consigue tener una visión completa de los personajes que presenta, los cuales, en algunos casos, proceden de citas pictóricas como son Wyeth, Dalí o Millet,<sup>47</sup> hecho que, a su vez, nos conecta las preferencias icónicas del dibujante. Y si mayoritariamente la angulación parte del uso de una visión media, en algunos casos se alterna con picados o contrapicados utilizados especialmente en los planos generales de las ciudades.

“Viaje al inconsciente”<sup>48</sup> es la historia que permite un mejor análisis de su discurso sintagmático. Ésta se estructura en tres grandes momentos: la realidad del alcohólico, la entrada en su subconsciente y la vuelta a la realidad. La línea de indicatividad se consigue a través de apoyaturas, logrando con ello una estructura psicológica del montaje que se concreta en las treinta viñetas en las que se desarrolla la acción en el subconsciente. Lo que prevalece, pues, no es ni el espacio ni el tiempo, sino una concepción atemporal difícil de delimitar donde el simbolismo es el hecho que prevalece.

En conclusión, las aportaciones estilísticas llevan de forma obligada a la propia convicción de J. M. Beà: que el contenido puede con la forma.

### **Guillem Cifré**

Se trata de un artista original y que produce serias dificultades a la hora de enmarcarlo en una determinada tendencia. Una constante en sus historias es el uso de relojes, maniquís, pulpos, sombreros y sobre todo señales de tráfico, elementos que además de tener una fuerte connotación surrealista tienen una función de anclaje. Sus personajes resultan sumamente conflictivos, con un mundo interior que se identifica con el del autor y que es el que pretende transmitir a través de historias con pocas o sin palabras. En contrapartida, se otorga una mayor elasticidad al dibujo, que es lo que prioritario en sus historias, además de utilizar el blanco y negro con el que consigue visionar el ambiente y, por encima de todo, el uso de luces y sombras que expresan más que el texto.

El elemento más emblemático de Cifré son las señales de tráfico, las cuales representan signos propios de una cultura “automovilística” dotada de una gran regularidad que suponen una llamada de atención al espectador realzando lo inesperado y, a la vez, conocido como portador de una cierta





Guillem Cifré. "Bum-Gin", del álbum recopilatorio *Modernas y profundas*. (1990).

información. Con esto pretende demostrar que las señales de tráfico, al igual que el accesorio luminoso, aportan una información dual, pues advierten un hecho y a la vez detienen un movimiento. Si el personaje no las tiene presentes puede tropezar, obligándole incluso a contornearse, o a provocarle una detención temporal 49 como los peatones deben esperar antes de cruzar la calle, con la consiguiente indicación de la trayectoria urbana recorrida.

Desde el punto de vista lingüístico emplea una serie de recursos diferenciadores. Comenzando por la composición, no suele adoptar una fórmula específica respecto al formato de las viñetas, de forma que en ocasiones la página se divide en dos partes separadas por líneas diagonales, incluyendo en una de ellas viñetas circulares. Igualmente en la planimetría juega con diferentes fórmulas dando especial prioridad a los primeros y primerísimos planos.

Respecto a la angulación, alterna la visión media con picados y contrapicados muy marcados, perdiendo todo tipo de similitud cinematográfica, ya que difícilmente la cámara podría llegar a los puntos de vista desde los que lo hace el dibujante.

El discurso sintagmático viene definido por el uso constante del montaje analítico articulado a través de la propia visión del protagonista, convirtiéndose así en un verdadero agente narrativo desde el momento en que refleja a partir de su propia pupila aquello que llama su atención.

### Luís García

Aunque hemos incluido a Luis García dentro de la poética surrealista, entendida como una forma de plasmar el mundo interior del artista, es necesario tener presente su evolución personal, ya que antes de adoptar esta postura autoral había conocido previamente otras formas de trabajar. García propone un lenguaje analítico reflexivo que asume las limitaciones del medio y explota sus posibilidades específicas. Las viñetas se convierten en elementos significativos de una observación que se pretende reveladora, intentando poner de manifiesto los contenidos y las implicaciones de una situación, de un episodio o de una historia. El plano connotativo del lenguaje adquiere, en este tipo de discurso, una importancia primordial de modo que más que las relaciones sintagmáticas entre las sucesivas viñetas, cuenta el abanico de relaciones paradigmáticas que irradia cada una de ellas. Tanto es así que la viñeta goza a menudo no sólo de unidad, sino incluso de notable autonomía expresiva.



No es de extrañar que su lenguaje icónico sea marcadamente fotográfico, basado en la composición y el encuadre, consiguiendo más que una mimesis de la realidad visual, “enfocarla” de una determinada manera, por lo que el resultado puede ser definido como hiperrealista. El realismo fotográfico, por su mismo poder connotativo y paradigmático obliga a una lectura que no se desarrolla sólo en una dirección, configurando un montaje paralelo que nos lleva del plano de la obra a la realidad cotidiana. Uno de sus instrumentos es el recurrir a los hechos de los grandes mitos de su generación, como fue el asesinato de John Lennon: “¡Muertos!... ¡Suicidados!... ¡Enloquecidos!... ¡Asesinados!... ¡Están destruyendo los mitos y símbolos de una generación que asombró, trastornó y expandió nuestra sociedad al realismo de pedir lo imposible!”.<sup>50</sup> Así, se llega a una identificación entre el dibujante, el protagonista y lector ya que todos llegan a compartir similares experiencias.

Igualmente, representa inclinaciones más personales como pueden ser su admiración por Hitchcock y una de sus películas más notorias, *Psicosis*. Finalmente, Luis García no olvida sus comienzos como dibujante dedicado a la ilustración de historias románticas o su gusto por el barroco. Con todo ello ha logrado expresar, con una fuerza inusual en el cómic, la dialéctica autor-obra y autor-realidad. Por una parte, la coyuntura cotidiana de una obra realizada en un determinado contexto y cuya ejecución exige un período de tiempo significativo y, por otra, las modificaciones que en las sucesivas etapas de una obra determina la reflexión del autor sobre las precedentes.<sup>51</sup>



Luis García. “Nova-2”, en la revista Totem n° 34 (1980).



## 5-LA FUNCIONALIDAD ESPONTANEÍSTA: EL HUMOR GRÁFICO

Los dibujantes adscritos a esta tendencia pertenecen básicamente a revistas especializadas en el humor gráfico de finales de los años setenta: *El Papus* y *El Jueves*. Sus concepciones estéticas difieren totalmente de las de otro tipo de dibujantes ya que para ellos el objetivo de la imagen es la de ilustrar una idea humorística. Unos disponen de más recursos que otros, pero en general todos ellos parecen haber determinado que el dibujo es sólo un vehículo para la expresión de la idea y que expresándola con claridad ha cumplido su función. Muchos de estos dibujantes disponen de ciertas fórmulas pero no se someten a ellas y las abandonan siempre que sea necesario. El grado de espontaneísmo consciente varía también, pero es siempre un elemento sustancial del dibujo. Ello conduce con frecuencia a un dibujo esencialista y "pobre", pero, a veces, dotado de un barroquismo anarquizante que permite varios niveles de interpretación.

Otra de las características de este grupo de dibujantes dentro de los cuales incluimos a Ivà, Ja, Fer, Oscar o Gin, es su elementalidad deliberada casi absoluta, permitiéndose dibujar como si no supieran. Este tipo de dibujo nos lleva a una caricatura de la realidad basada en una ruptura entre el mundo gráfico y el real, de forma que cualquiera de los dibujantes anteriormente mencionados suelen pasar en ocasiones del grafismo recargado al despojamiento casi absoluto y cuando perciben que han elaborado fórmulas en las que podrían anquilosarse dan un giro a su modo de hacer.

Dadas las características anteriormente mencionadas, en la mayoría de los casos resulta difícil determinar diferencias estilísticas en los dibujantes, ya que no han llegado a crear un estilo propio, sino por el contrario una tendencia de grupo, donde prevalece la palabra por encima de la imagen.

### Ivà

Si bien este dibujante ha sido conocido por obras como "Makinavaja" o "Historias de la Puta Mili", debemos partir de sus realizaciones en *El Papus* (1975) y en *El Jueves* (1977) donde pudo plasmar su propia filosofía de la vida basada en posturas exageradas e histriónicas que plásticamente dieron lugar a un fuerte esquematismo y a una caricatura de la realidad.

La nota dominante, tanto de sus guiones como de sus ilustraciones, es la ironía producto de la desconfianza en las propuestas oficiales, presentando como alternativa al lector una línea de acción popular de carácter espontáneo. Ivà es, ante todo, un humorista dispuesto a sacrificar los planteamientos teóricos a la eficacia del *gag*, hasta el punto de que sus historias no son sino un chiste alargado por la acumulación de situaciones previas, tendentes a producir un efecto reiterativo. Su única misión es magnificar el final mediante un cambio inesperado que da sentido a la previa acumulación de momentos y que, al mismo tiempo, propone una "moraleja" en la que resume su postura. Es por ello que ha recurrido a menudo a la fórmula de secciones más o menos frecuentes desde donde criticará los temas de la actualidad. Dentro de estas secciones destaca: "Telediario Particular"<sup>52</sup> con todas las variantes derivadas de la incorrección ortográfica, "Telediario Particulá" y "Diario Particular".<sup>53</sup>

Desde el punto de vista lingüístico las aportaciones son imperceptibles. La composición no sigue ningún esquema fijo de forma que el número de viñetas por página depende de la historia y se hallan separadas por líneas irregulares hechas a mano alzada y de diferente grosor. La planimetría opta por el uso casi exclusivo del plano entero, ya que al tratarse de un personaje crítico o objeto de crítica, no existen decorados ni ubicaciones espaciales, pues lo que importa es la palabra más que la imagen.



VIENE DE LO DE ANTES

DIPLOMACIA

# ESPAÑA OBTIENE DEL F. M. I. UN PRESTAMO DE 320 MILLONES DE DOLARES PARA HACER FRENTE A LAS IMPORTACIONES PETROLIFERAS...

TAMBIEN PARECE SER, QUE HAY POSIBILIDADES DEL INGRESO DE NUESTRO PAIS. EN EL COMITE INTERINO DE GOBERNADORES DEL FONDO MONETARIO INTERNACIONAL...



FRAUDES Y TIMOS

SANCION

## POR AUMENTO ILEGAL DE LOS PRECIOS A VARIAS EMPRESAS ESPAÑOLAS LA MULTA DE MAYOR CUANTIA FUE DE 500.000 PESETAS, IMPUESTA A "CEMENTOS DEL DUERO S.A."



LITERATURA

HACIENDA Y CAMPSA, EDITAN UN LIBRO AZUL EXPLICANDO LA CRISIS DEL PETROLEO Y LAS REPERCUSIONES EN LA ECONOMIA ESPAÑOLA.

ERASE UNA VEZ UN AGREGADO COMERCIAL QUE ERD MUY LISTO Y MUY VALIENTE Y QUE FUE HASTA LAS TIERRAS DEL MORO A VER A UN TERRIBLE SULTAN QUE...



ROBOS

DESPUES DE LA HUELGA DE LOS FRUTEROS MADRILEÑOS, LA FRUTA Y LA VERDURA HA SUBIDO EN TODA ESPAÑA.



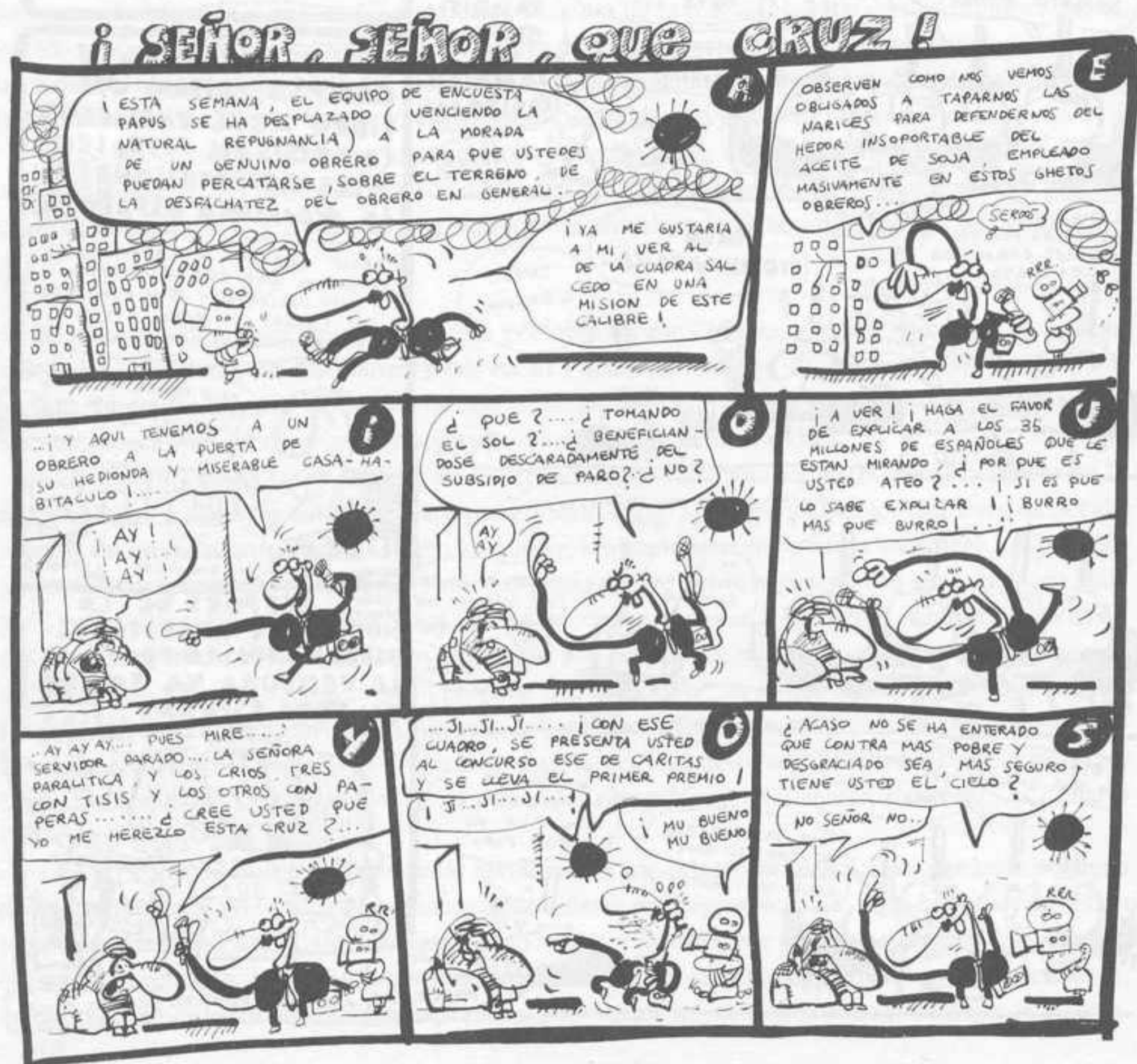


Ja

Los comienzos de Jordi Amorós (Ja) se hallan en el dibujo animado. En el mundo del cómic se inició en la revista *Matarratos*, para pasar a formar parte, posteriormente, del equipo permanente de *Barrabás* y *El Paps*. También hizo alguna incursión aislada en *Rambla* (1984), revista en la cual debía tener una sección que no llegó a concretarse, entre otros motivos porque su estilo no se adaptaba al de dicha revista.

Sus historias ancladas en la realidad de la transición española parecen nacidas del caos y el sarcasmo, y se materializan a través de una sección fija "Encuesta Paps",<sup>54</sup> "Encueta Paps" y otras variables que dependen de los acontecimientos de la actualidad (el caso Boadella, la muerte de Juan Pablo I, las elecciones municipales, etc.)

El análisis lingüístico y el discurso sintagmático no ofrecen ningún tipo de diferencias con los de Ivà: la composición desordenada, el predominio del plano entero y la visión media, un corte para cada viñeta y la ausencia de estructuras temporales y psicológicas



Ja. "Encuesta Paps", del álbum recopilatorio del mismo título (1973).



## 6-DIBUJANTES ILUSTRADORES

Bajo esta denominación incluimos a un grupo de dibujantes que, a mediados de los sesenta, intentaron elevar la depauperada calidad del cómic a través de unas técnicas de trabajo más propias de la ilustración de libros y carteles.

A nivel general destacan por:

a) Predominio del color, además de la utilización del claroscuro que estructura una figuración en manchas que substancialmente constituyen los componentes del dibujo.

b) Ausencia de textos.

c) Ruptura de la composición tradicional en viñetas, que son substituidas por imágenes que “salen” de la viñeta invadiendo otros espacios.

d) Concepción poética del cómic, entendida como forma y no como cualidad.

e) Uso de diversas estrategias y métodos de trabajo que configuran una verdadera interrelación de las artes, compartiendo así una de las características de las corrientes figurativas del arte de los ochenta.

f) La temática tiende más a sugerir los sentimientos y punto de vista del dibujante que a exponer unos hechos concretos.

Respecto a este último punto, debemos aclarar que, si bien este intento de plasmar el mundo interior está siempre presente, en la mayoría de los casos hubieron de adaptarse a las imposiciones de la línea editorial, dedicándose, en más de un caso, a la realización de historias de ciencia ficción, con guiones propios o no, ya que ésta era la temática exigida por el público.

No debemos confundir la concepción estética de este grupo de dibujantes con el hecho de que, además del cómic, se dediquen a la ilustración de libros, carteles publicitarios e incluso al diseño de muebles, discos etc., ya que ello es una actividad que desarrollan la gran mayoría de los dibujantes como consecuencia de una concepción estética propia de los ochenta que tiende a superar los propios límites del género.

### Víctor de la Fuente

Los comienzos de Víctor de la Fuente se encuentran en el estudio de Adolfo López Rubio, gracias a cuyos contactos pudo publicar sus primeras historias en la editorial Rialto y en *Flechas y Pelayos*, aunque durante un breve tiempo pues con posterioridad se trasladó a América Latina y EEUU.

A su regreso, consiguió trabajar para *Fleetway* dibujando hazañas bélicas. Es entonces (1968) cuando, con guión de Víctor Mora, creó la serie de “Sunday” para *Selecciones Ilustradas*. En 1970 publicó en la revista *Trinca* las historias de “Haxtur”, un luchador que nada tenía que ver con los héroes arquetípicos, sino que más bien se acercaba a la figura del guerrillero, motivo por el que tuvo problemas con la censura. En 1976 publicó en la revista francesa *A Suivre* su personaje más conocido, Hagarth, debiendo esperar al año 1980 para su publicación en España en la revista *1984*.<sup>55</sup> Se trata de la temática iniciada con Haxtur, de interrogarse sobre el enfrentamiento del hombre con un medio político y social hostil. A través de estos personajes parece haber creado un ámbito narrativo propio, en el que la habitual libertad imaginativa, propia del género de “espada y brujería”, se convierte en una línea personal, donde lo racional tiene una enorme importancia.

Su estilo nervioso y ágil nos lleva a incluirlo dentro de los dibujantes ilustradores desde una doble perspectiva: la primera de ellas es una concepción dibujística en la que se valoran sobremanera los paisajes y las figuras humanas, sobre todo estas últimas, estructuradas en base a su calidad humana,



de modo que el lector pueda identificarse con ellos y los encuentre parecidos a cualquier hombre de la calle. La segunda, consiste en valorar su relación con el uso del color. Básicamente se dedica al blanco y negro, ya que lo que más le interesa es la aplicación de nuevas técnicas como el uso de esponjas, el trapo y las tramas mecánicas, consiguiendo acentuar el clima dramático a través de las diversas gradaciones que derivan de ellas. Su obra como colorista es más limitada. Cuando usa el color, menos frecuentemente, lo hace con la intención de crear estados anímicos o un clima especial.

El análisis lingüístico que puede realizarse de su obra debe partir obligatoriamente del número limitado de viñetas que oscila entre las cuatro y seis por página. El tipo de planos predominante es el entero debido a la gran importancia que da a los personajes, aunque también usa con frecuencia los planos generales, con la peculiaridad de no ofrecer demasiados detalles.

El discurso sintagmático viene caracterizado por el uso de aquellos recursos que permiten detener la atención del lector, consistiendo en el uso de un lenguaje reiterativo e insistente que de este modo provoca la reflexión. No utiliza ni apoyaturas, ni cartuchos, que puedan actuar como textos de apoyo, ya que cree que el seguimiento de la historia debe conseguirse a través de la imagen y del diálogo de los personajes. Lo mismo ocurre desde el punto de vista de las estructuras temporales, eludiendo todas aquellas historias que estén circunscritas a una época muy definida por los caracteres externos, como puede ser la inclusión de elementos propios de la moda. También por ello el paso del tiempo no se evidenciará a través de cambios físicos en los personajes sino simplemente a través de cortes bruscos. De este modo, consigue que la puesta en escena se circunscriba al hombre y sus reacciones frente a las cosas dentro de mundos extraños.





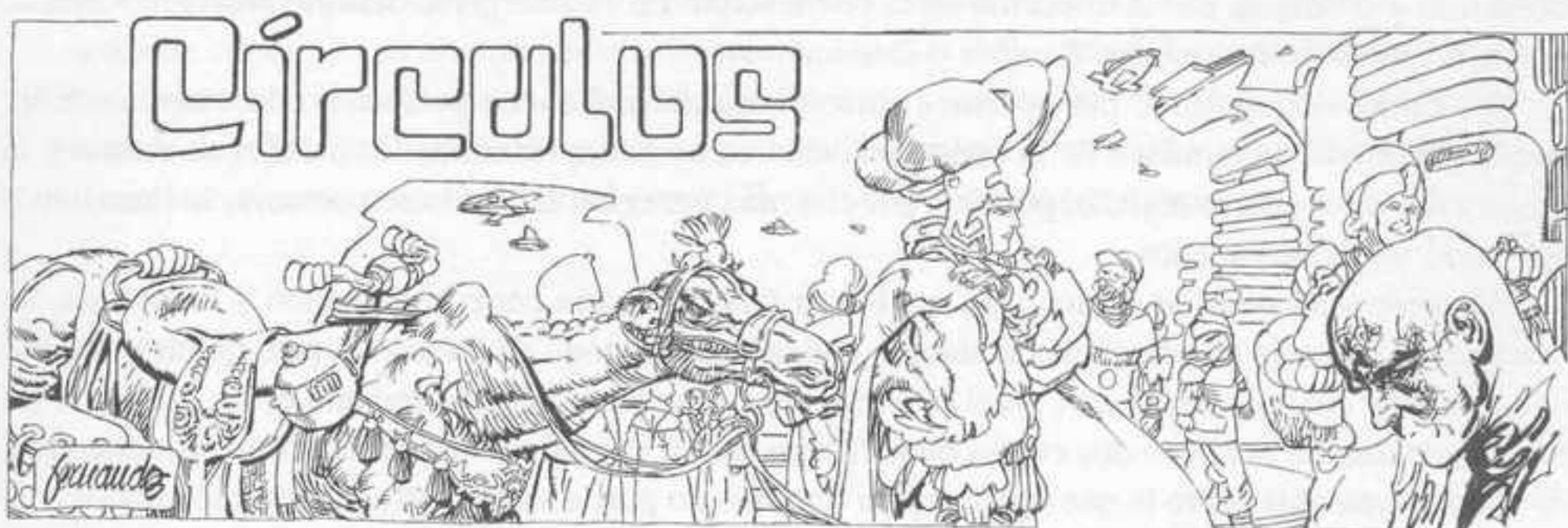
## Fernando Fernández

Sus inicios se encuentran en la agencia Selecciones Ilustradas, en el año 1956, aunque el paso decisivo en su carrera tuvo lugar cuando entre 1973 y 1975 realizó trece historias para la editorial norteamericana Warren. Se trataba de historias sin personaje fijo, con guión propio, que reflejaban aspectos fantásticos de la realidad cotidiana. No obstante, y aunque resulte paradójico, su nueva concepción estética se produjo cuando en 1975 la editorial AFHA le encargó la ilustración de una colección de libros didácticos para niños, "Ciencia y Aventura",<sup>56</sup> en los que se trataba del cuerpo humano, de la evolución de las especies y del universo. En ellos mezcló una historieta con encartes científicos, jugando con la composición y el color. A partir de aquí surgió la tendencia valorar el hecho de pintar o ilustrar una historia, en vez de dibujarla, empleando todo tipo de técnicas y materiales. En 1979 realizó la serie "Círculos",<sup>57</sup> historia fantástica en la que jugó con diversas técnicas de ilustración. En los tres primeros episodios utilizó el lápiz y la tinta, sin pasar al color hasta la cuarta entrega. En la quinta y sexta, utilizó tanto el óleo como los rotuladores y lápices de color.

Su consagración gráfica llegó con "Zora y los hibernautas",<sup>58</sup> que supone un nivel gráfico de verdadera maestría en el campo del color. Recurre a todo un plantel de procedimientos, desde el lápiz hasta el óleo, pasando por el empleo de la plumilla y del aerógrafo, entremezclándose significativamente de forma lúdica.

Sus esquemas narrativos, tanto en "Zora y los hibernautas" como en sus otras realizaciones, se diluyen a través de un trasfondo poético que permite ocupar el primer plano expresivo. De este modo, encontramos en Fernando Fernández a uno de los grandes innovadores del lenguaje del cómic. En primer lugar, y respecto al análisis lingüístico, hemos de destacar la composición: la forma en que los pictogramas se integran en planchas delimitadas de diversas formas, con especial atención a una curvatura de la línea, dan a cada página una unidad decorativa sumamente peculiar y provocan, de este modo, una ruptura de las rígidas estructuras de viñetas que vienen configuradas por las formas más diversas. En cuanto a planimetría o angulación, por tratarse de conceptos ligados a un lenguaje cinematográfico, no realiza un uso espectacular de los mismos, optando por angulaciones que coinciden con la visión del lector-espectador, así como de planos medios y enteros que permiten que la trama quede subordinada al dibujo.

El discurso sintagmático viene definido por la puesta en escena, en la cual radica toda la fuerza de su narración. Las imágenes secuenciales ostentan casi siempre una superior inspiración frente a los textos, caídos algunas veces en la hueca pretenciosidad, en el tópico ideológico-efectista o en



Fernando Fernández. "Círculos", en la revista 1984 n° 3 (1978).



convencionales torpezas humorísticas. Así pues, la estructura psicológica viene definida por una serie de conceptos articulados a través de recursos como el flash-back, que no sólo debe ser entendido como una concepción temporal, sino, por el contrario y necesariamente, debemos ligarlos a los del propio Fernando Fernández: la infancia y el amor. Son éstos los que, como últimos vestigios de la inocencia pedida, componen una plataforma simbólica de mundos subyugados y condenados a la emancipación en la muerte o a la utópica esperanza en la revolución total.

Estas innovaciones han definido su peculiar forma de trabajo como cómic “poético”<sup>59</sup> debido a que el desarrollo visual obtenido produce fórmulas de expresión inequívocamente líricas. Sin embargo, y dada su poderosa convicción experimental, en otras de sus realizaciones eligió montajes más tradicionales<sup>60</sup> sustituyendo las curvilíneas estructuras por esquemas de viñetas rectangulares, cuyos métodos de relato secuencial se acercan a la narrativa cinematográfica, mientras las tonalidades de color convergen en las significaciones profundas de la evolución dramática.

### Enric Sió

Sus primeras viñetas retribuidas aparecieron, en 1960, en una publicación de la editorial desde la cual tuvo la oportunidad de dibujar para revistas inglesas, pero la escasa compensación económica le hizo buscar otras salidas laborales que encontró en Ediciones 62 como redactor y supervisor.

En 1966 regresó al cómic nuevamente para el mercado inglés realizando una serie de guerra y en 1967, para *Orifloma*, publicó en catalán el cómic político “*Lavinia 2016 o la Guerra dels Poetes*”. Entre 1969 y 1974 trabajó para la revista italiana *Linus* y para la editorial francesa Larousse, hecho que le permitió ponerse en contacto con las corrientes de renovación del cómic europeo. A lo largo de estos años el reconocimiento de su trabajo llegó a través de dos premios concedidos por el Salón Internacional de Lucca, uno en 1969, el Yellow Kid, al mejor autor de vanguardia, y otro en 1971, al mejor autor extranjero.

En 1970, y desde Italia, inició la serie “Mis Miedos” dentro del género de horror fantástico, donde aparecían temas y enfoques de carácter psicológico, social y político. Paralelamente, inició la que sería su obra más reconocida, “Mara”, tétrica visión de la España de los primeros años setenta. Esta obra, compuesta por sucesivos relatos que forman una globalidad narrativa, pero que admiten lecturas parciales, fue conocida en España a través de la revista especializada *Sunday*, y finalmente recopilada en un libro editado por Editorial Nueva Frontera. Como hecho puntual, en 1975, Enric Sió realizó junto con Guido Crepax, una página para el periódico *Laboro*, en la que Mara dialogaba con Valentina sobre los últimos condenados a muerte por el régimen franquista. Dicha página fue censurada y prohibida por la dirección de la publicación. En 1979 regresó definitivamente a España, donde colaboró en las revistas *Rambla* y *Totem*.

Si bien ha sido definido por la crítica como el creador del cómic político no debemos entender su obra dentro de la temática de la caricatura, sino como la expresión de los estados de ánimo y la postura del autor ante la realidad política; por ello, una vez consolidada la democracia, su línea temática varió vertiginosamente.

Respecto a su peculiar estilo, cabe establecer una distinción entre la narración y la estética. La narración, evidencia la influencia de autores italianos, sobre todo de Guido Crepax, quien le sugirió una narrativa cinematográfica. A nivel estético, Sió forma parte del denominado estilo pictórico. Su método de trabajo conlleva dos etapas bien diferenciadas: el guión y la gráfica. En la primera, parte de una mínima idea sobre la que trabajar y su tratamiento puede variar entre la redacción previa y la versión definitiva del texto dejando que éste vaya surgiendo a medida que la historia toma cuerpo. Una vez que el guión está escrito, Sió fotografía personalmente las cosas que le interesan, para luego





Enric Sió. "Jesús", en la revista Totem nº 9 (1978).

dibujarlas, configurando la segunda fase de su trabajo. El resultado es una obra casi exclusivamente en blanco y negro, influenciada por la narrativa del primer cine ruso.

Debido a su carácter experimental resulta difícil realizar un análisis lingüístico con validez genérica para toda su obra. La composición presenta diversas posibilidades, oscilando entre la tradicional compartimentación en viñetas a la inexistencia de las mismas, de forma que el dibujo adquiere la categoría de macrounidad significativa. El tipo de planos, oscila entre el uso de planos medios y generales, que permite una localización espacial gracias a un detallismo casi excesivo de las imágenes. En algunas ocasiones éste da lugar a un montaje analítico donde los primeros planos facilitan establecer los aspectos prioritarios en los cuales quiere centrar la atención del lector-espectador.

El discurso sintagmático ofrece mayores recursos, destacando por encima de todo el montaje paralelo propio de la estructura psicológica. En este sentido debemos referirnos a "Jesús",<sup>61</sup> historia en la que se establece un paralelismo entre la vida de Jesucristo y la de un guerrillero, de forma que mediante cortes se van alternando sucesivamente escenas de la vida del guerrillero con otras propias de campos de concentración o de la persecución de los judíos. De este modo, el flash-back no sólo es un recurso utilizado para conseguir desplazarnos retrospectivamente en el tiempo, sino que enlaza con los criterios psicológicos del propio Enric Sió a modo de denuncia.



## 7-LA ESCUELA DE "MADRIZ"

Como ya indicamos en su momento, la revista *Madriz* nació en 1984 gracias a la iniciativa institucional del Ayuntamiento de Madrid y rápidamente se convirtió en una revista de vanguardia que aglutinó a dos grandes tendencias representadas por *El Víbora* y *Cairo*. De la primera heredó el utilitarismo desgarrado que alejó al cómic de su carácter consumista y de la segunda, la pureza de la línea. Su aparición supuso el reconocimiento por parte de un amplio sector profesional de la necesidad de dar un viraje a las manifestaciones plásticas así como una nueva concepción respecto a las subvenciones.

Genéricamente, dentro de las notas que se dan en común entre los dibujantes de esta tendencia citaremos: una temática anclada en la realidad cotidiana y en concreto en torno a la expresión de los estados de ánimo generados por una forma de vida urbana; el carácter experimental en todas sus páginas, alternando desde el tradicional blanco y negro hasta el uso de tramas, rasgado, manchas o aerógrafo; el cambio respecto al lenguaje tradicional, proponiendo una ruptura respecto al formato de las viñetas, angulación y planimetría; una tendencia al colorismo, con unas propuestas a medio camino entre el cómic y la pintura; la ausencia frecuente de textos; y finalmente, una huida, en ocasiones, de la escenificación convencional, optando por un juego de luces, líneas y colores que poco tienen que ver con el referente y concepciones figurativas al uso.

Dentro de los dibujantes adscritos a esta tendencia debemos incluir a algunos con una trayectoria independiente como es el caso de OPS, Sento, El Cubri o Micharmut. Mientras que, en un segundo grupo, haremos referencia a dibujantes mucho más puntuales que se han ceñido casi exclusivamente a esta revista, así como algún escaqueo en *La Luna de Madrid*, siendo este el caso de Federico Del Barrio, Ana Juan, Jorge Arranz o Raúl quienes han compaginado esta actividad con la pintura y la publicidad.

La experiencia de *Madriz* duró treinta y tres ejemplares. Y los resultados deben considerarse como altamente positivos desde el momento que permitió proyectar hacia otros medios (la ilustración, en prensa y en revistas, la publicidad y la pintura) a un sinfín de autores y por encima de todo porque fue el reflejo de una época en un doble sentido: desde el momento que supo registrar los cambios de gusto que en ella se produjeron, y también por el hecho de que las circunstancias que la propiciaron difícilmente volverán a repetirse.

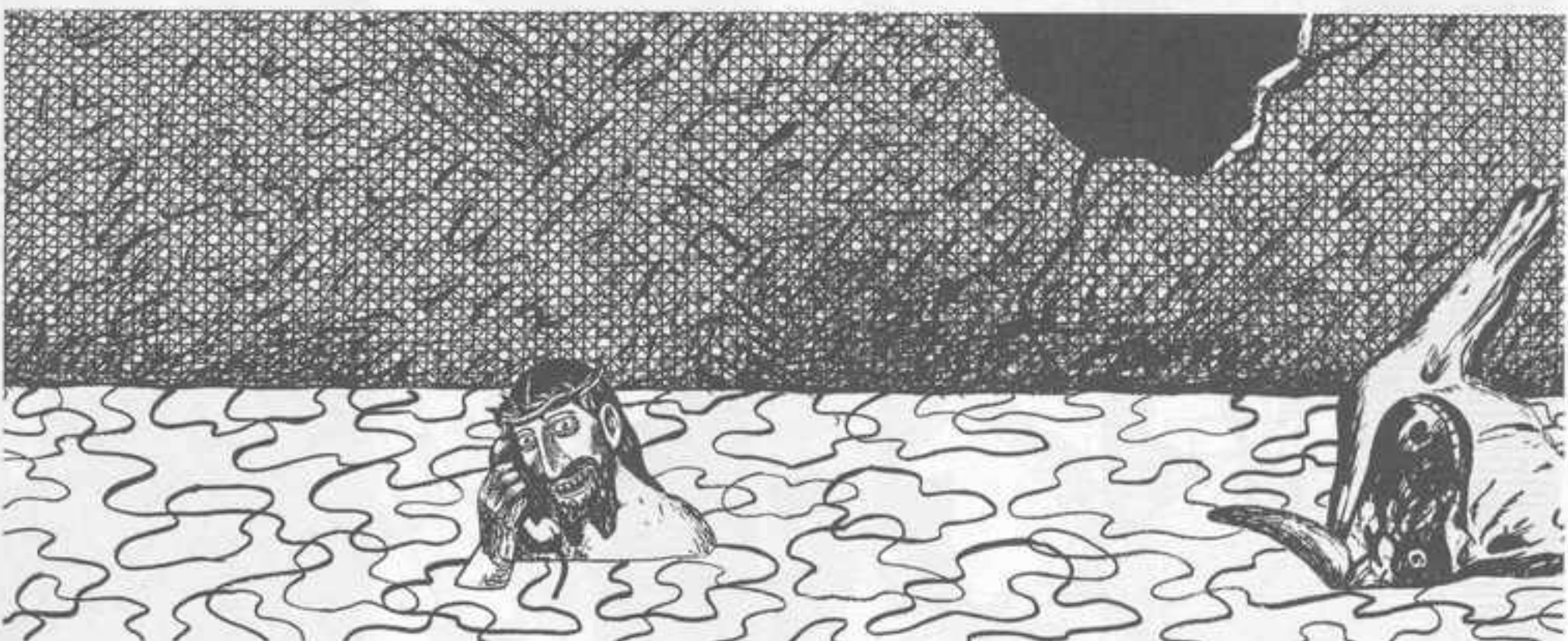
### OPS

Andrés Rábago, más conocido como OPS colaboró desde 1968 en revistas como *Triunfo*, *La Codorniz* o *Hermano Lobo*, aunque su verdadero lanzamiento se produjo a partir del primer ejemplar de *Madriz*.

Su nota definitoria viene dada por el uso exclusivo de la imagen y la ausencia de palabra, de forma que encarna un modo de comportamiento intelectual que nos comunica la miseria ciudadana, a través de un silencio más que elocuente: tachando las palabras o tapando la boca y los ojos. Estas características dan lugar a un análisis lingüístico que rompe los esquemas conocidos: ausencia de viñetas, con un dibujo que configura en sí mismo la narración,<sup>62</sup> mientras que el discurso sintagmático viene articulado por numerosos cortes, sin estructuras temporales o psicológicas.

Dentro de sus realizaciones "La Ría"<sup>63</sup> destaca por su particular tratamiento. Es una historia larga (trece páginas) estructuradas en viñetas bien delimitadas a excepción de la última página donde vemos emerger a los protagonistas que son arrastrados por la ría: un estudiante, un alcohólico y Jesucristo.





OPS. "La Ría", en la revista Madriz nº 10 (1984).



Si bien el discurso sintagmático viene condicionado por el uso constante de cortes destacan los espacios consecutivos que permiten prolongar el transcurso del tiempo dando una mayor significación a los elementos que va transportando la ría. Se trata, pues de un montaje psicológico presidido por la lógica de la muerte y la indagación, o lo que es lo mismo, un relato de lo inconcebible.

### Federico Del Barrio

Sus primeras influencias las encontramos en Moebius, aunque duró poco tiempo su fidelidad a este autor. Desde su incorporación a la revista *Madriz* cambió radicalmente su concepción tanto temática como plástica que luego continuó en experiencias de menor alcance como *Alfoz*, *Complot* o *Medios Revueltos*. Igualmente cabe destacar dentro de la misma línea por lo menos tres trabajos monográficos: *La Orilla* (1985), *Museo Vivo* (1987) y *Firmado: Mister Foo* (1988).<sup>64</sup>

Es por encima de todo una obra simbólica, la plasmación material de un significado espiritual nacida de sensaciones como la soledad o la desgracia, es decir, la expresión de estados de ánimo provocados por la indiferencia o el desamor. Sus apuestas estéticas vienen marcadas por la diversidad



Federico del Barrio. "Nunca escribiré historias", en la revista *Madriz* n° 4 (1984).



en la conformación de los espacios escénicos, siempre distintos para cada historia, reutilizando lo encontrado en la siguiente entrega a modo de cromatismo dramático, además de envolver la trama en una bruma discontinua. Con ello se obtiene un montaje armónico y unificado con los elementos del medio como poética entendida como un instrumento comunicante.

A diferencia de otros dibujantes de la escuela de *Madriz*, Federico Del Barrio juega con un análisis lingüístico prolijo y detallista, con una originalidad que radica más en el tono melancólico de la narración que en las innovaciones del lenguaje.

La composición, sumamente estructurada, destaca por la división de las viñetas en tercios equivalentes. Se trata de planos enteros y medios, cuya visión coincide con la del lector, a quien pretende transmitirle sus sentimientos. Por este motivo, las viñetas suelen presentar un reducido número de elementos, haciendo coincidir la soledad del personaje con la del propio autor. Ciudades poco pobladas, conversaciones con animales o mediación de pitonisas son los recursos utilizados reiterativamente que, en definitiva, sirven para configurar la propia estructura del montaje.

Los signos de puntuación utilizados son sumamente simples: cortes que permiten configurar elipsis espacio-temporales a través de los cuales se consigue la línea de indicatividad de la propia narración.

### Ana Juan

Junto a Asun Balzona, Ana Juan hizo su aparición en el número tres de *Madriz*, conformando un caso bastante atípico como es el hecho de ser mujeres dedicadas al cómic. Un ejemplo de las dificultades que suponía esta participación femenina la encontramos en que esta dibujante tenga una corta carrera en dicho medio.

Sus historias, llenas de amabilidad y ternura le permiten tratar la cotidianidad, la simpleza de cada momento del día, desde el lavarse los dientes, hasta atravesar toda la ciudad de Madrid para encontrarse con el ser amado. Para ello utiliza una estructura espacial, temporal y psicológica que hace que las unidades significativas se agolpen provocando que las viñetas lleguen a superponerse. Su uso del color permite dar a los objetos un tratamiento táctil de los mismos, transmitiendo como huelen las cosas y las personas y sobre todo con qué colores y formas se quieren expresar.

El análisis lingüístico de sus historias viene marcado por una cuidadosa composición que no se mueve en compartimentos estancos, sino que se adapta a las necesidades de la narración, así como por la utilización de planos y angulaciones que son elegidos en función del tema.



Ana Juan. Del álbum *Requiem* (1985).



Un elemento que llama la atención respecto al discurso sintagmático es la ausencia de viñetas y la inexistencia de diálogos que son substituidos por pensamientos en primera persona exteriorizados a través de apoyaturas. Este hecho no es accidental, sino que, por el contrario, es una consecuencia de su propia concepción del cómic fundamentada en la convicción de que la plasmación de sus propios sentimientos determina la puesta en escena.

## 8-OTROS DIBUJANTES

En este apartado haremos referencia a un grupo de autores que difícilmente pueden ser agrupados siguiendo criterios comunes entre ellos. No obstante presentan una serie de nexos como es el haber trabajado mayoritariamente para *El Víbora* o el estar ligados a tendencias cercanas a la pintura. Pero, incluso estos puntos no bastan para establecer criterios unitarios. Igualmente, la entidad artística, de unos y otros, como dibujantes suele diferir considerablemente, siendo éste otro de los motivos por los cuales la agrupación no es factible.

### Ceesepe

Carlos Sánchez, Ceesepe, es uno de los dibujantes que ha tenido una vida más efímera en el mundo del cómic español (entre 1975 y 1984), pero a su vez ha dejado una producción sumamente extensa antes de dedicarse de lleno a la pintura. Su trayectoria comenzó, al igual que en otros dibujantes de su generación, en *El Rollo Enmascarado* y *Star* (1975). En 1980 se incorporó a *El Víbora*



Ceesepe. "Bolero de primavera", en la revista *Madrid* n° 7-8 (1984).



y *Bésame Mucho* y, excepcionalmente, efectuó algunas colaboraciones para *Madriz* (1984), donde cambió radicalmente el tipo de trabajos.

Su obra persigue la armoniosa interrelación entre el arte contemporáneo y el cómic, lo cual se percibe en sus colaboraciones habituales con las revistas anteriormente mencionadas, sus siete álbumes publicados (seis en España y uno en Francia) y en sus exposiciones de cómics y pinturas hechas con diferentes técnicas: pluma, gouache, acrílico y óleo.

La estética de sus primeras realizaciones es la de la violencia, sus historias sobre personajes concretos, como Slober, estaban realizadas con guiones absurdos pues lo que más le interesaba era el dibujo y aquéllos eran simplemente un pretexto para recrearse en escenas de violencia paranoica.<sup>65</sup> Más adelante, se interesó por representar la realidad de la calle, concediéndole a la historia que iba a contar más importancia que al dibujo. En este aspecto utilizó el mito entendido como reflejo de la sociedad, haciendo especial referencias a Marilyn Monroe, Los Beatles e incluso a su personaje más conocido, Slober, que llega a convertirse en arquetipo de sí mismo gracias a la copia indiscriminada del personaje.

Ceesepe es por encima de todo un dibujante sumamente personal que trabaja según las necesidades que tiene en cada momento, de aquí que, al coincidir con el fenómeno de la "movida madrileña" y ser uno de sus personajes más representativos, abandonara los cómics y se dedicara a la pintura.

### Gallardo

En 1976, cuando Miguel Ángel Gallardo trabajaba en un estudio de dibujos animados conoció a Juanito Mediavilla, con quien creó su personaje más conocido, Makoki. Su registro estético se amplió notablemente y, a partir de un influjo central de Segar, realizó una cuidadosa labor de síntesis de estéticas y narrativas, con constantes incursiones en el "pastiche" de historietistas clásicos, desde Ray Moore (El hombre enmascarado) hasta Hergé (Tintín), pasando por El Reporter Tribulete de Cifré.

En su paso por las revistas *Star* (1978), *El Víbora* (1979), *Bésame Mucho* (1980), *Cairo* (1981), *Rambla* (1982) y *Makoki* (1983) Gallardo ha mostrado un doble interés en lo narrativo: el humor procaz y marginal, característico de la serie "Makoki", y el humor culto, lleno de chistes privados, maliciosas bromas sobre lo "moderno" y constantes referencias a la cultura popular de la postguerra, elaborado en series como "Pepito Magefesa". Analizando esta trayectoria, vemos como ha participado en las dos corrientes más significativas de la década, la Línea Chunga de *El Víbora* y el esteticismo de la Línea Clara.

En cualquiera de los aspectos de su obra se nos hace obligado establecer una correlación directa con el *Pop Art* tanto a nivel gráfico como al de la concepción. Este movimiento se halla estructurado a partir de una temática heredada de la imagen publicitaria entendida como símbolo de un status articulado a partir de artistas y marcas comerciales limitándose a presentar una iconografía de la sociedad. Desde el punto de vista de Gallardo y de otros dibujantes como Montenegro, lo que más interesa es el proceso de feed-back o retroalimentación, en el sentido que el *Pop Art* utiliza al cómic como un medio para representar objetos de consumo, para luego incidir y ser reutilizado por el cómic con un lenguaje con una filiación pictórica. Si bien es cierto que el *Pop* implica una cierta nostalgia, de ahí su gusto por lo pasado de moda, como Marilyn Monroe, en otros casos, viene caracterizado por notas de sarcasmo que le permiten adoptar una actitud crítica frente a los grupos intelectuales.<sup>66</sup>

Aunque la mayor parte de su producción es en blanco y negro, resulta interesante la obra en color, realizada en gouache, ya que precisamente en ella ha conseguido su formulación más acabada gracias a lo pictórico y cinematográfico. Este último aspecto alcanza su máxima representatividad en





Miguel Gallardo. "My Favourite Artists", en la revista *Cairo* n° 1 (1981).

sus historias de humor "culto" basadas en la crítica a ciertos grupos intelectuales y que fueron publicadas en la revista *Cairo*.

Para el análisis lingüístico de estas historias se hace obligado partir de unas microunidades concretas como son los personajes, dentro de los cuales encontramos, por un lado, personajes del cómic clásico, como Rosarito o El Hombre Enmascarado, y por otro, personajes extraídos de las revistas del corazón como Pitita Ridruejo.

Respecto a la composición de las viñetas, dentro de la página, si bien existe un predominio de las de forma rectangular y cuadrada, hace frecuente uso de las viñetas detalle, ya que en determinadas ocasiones resulta necesario hacer visible un fragmento de la acción mediante el inserto de un primer plano, cuya ampliación óptica hace legible lo que de otro modo se perdería en el conjunto icónico. Ahora bien, esta magnificación que enfatiza un detalle pequeño en primer plano no se coloca secuencialmente en una viñeta sucesiva, sino que la integra en el interior del marco de la principal que describe icónicamente la acción en su conjunto. De este modo aparece una modalidad de montaje que constituye una viñeta dentro de otra, representando la primera en acción general en un encuadre amplio, mientras que la segunda es un primer plano que aclara una porción de su contenido. Además, un elemento cinematográfico a tener en cuenta es el uso de sombras muy sugestivas de carácter expresionista que aumentan la tensión emocional.

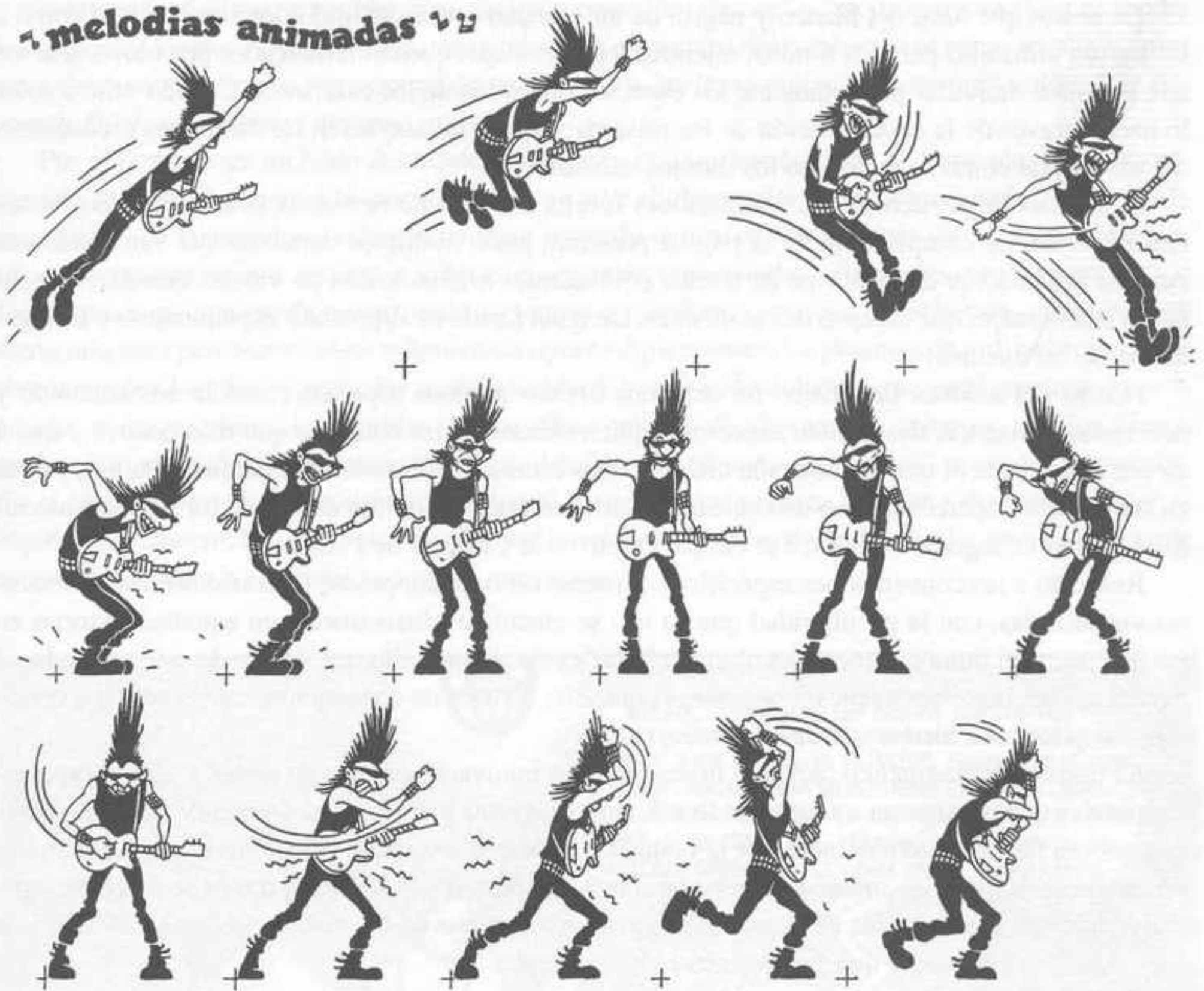
Su peculiar lenguaje se completa con otros elementos cercanos al "collage" con la inclusión de anuncios de revistas de los años setenta, utilizados como signos de puntuación, a la vez que se configuran como un componente más de una cultura del *Pop Art* marcada por el uso de la publicidad visual de los productos comerciales, no siempre coetánea, lo que también supone un cierto cultivo de la estética de lo decadente.

## Max

Francesc Capdevila (Max) realizó sus primeras historietas en 1973 para *El Rollo Enmascarado* y "Los Tebeos del Rrollo". Al año siguiente gracias a la colaboración con Tom (*El Jueves*) consiguió publicar en *Mata Ratos*, *Star* y *Butifarra*, donde lo hacía aún con su nombre completo. Paralelamente estudiaba Bellas Artes, editando con algunos compañeros *Baladas Urbanas* y *Muérdago*. Pero donde realmente consiguió destacar fue en *El Víbora*, a partir de 1979, creando dos personajes emblemáticos que sintetizaban la mentalidad de dos generaciones: Gustavo (el postunderground) y Peter Pank (el punk). Una primera lectura nos hace relacionar de manera muy evidente la primera etapa con Crumb y la segunda con Clerc y Chaland, aunque no sea más que desde el punto de vista plástico.



## melodías animadas



Max. "Melodías animadas", en la revista *El Víbora* n° 50 (1984).

El resultado es un grafismo cada vez más cercano al de los historietistas infantiles y juveniles dentro de planteamientos marcadamente adultos. Con frecuencia presenta argumentos góticos tanto a nivel arquitectónico como narrativo, aportando un gusto especial por temas los de misterio: la muerte, las leyendas medievales, la mitología celta, la magia o las geografías exóticas. De este modo, y por su peculiar concepción de la narración, es el dibujante que de manera más efectiva ha eliminado las diferencias gráficas y conceptuales en torno a *El Víbora* y *Cairo*.

Respecto a su línea temática, es posible destacar dos líneas de trabajo ligeramente distintas, si no en el fondo, sí en la forma. En una de ellas prima el humor como vehículo para reflexión sobre una generación de jóvenes marginales y su relación con la sociedad, la cual es a su vez analizada desde dos perspectivas, la de un militante sembrado de dudas (Gustavo) y la de un miembro de una tribu urbana (Peter Punk). La otra línea es menos popular y viene marcada esencialmente por la fantasía enmarcada en temas eternos como los deseos y pasiones humanas, abordados en situaciones legendarias o mitológicas, o simplemente en tiempos y lugares indefinidos, para aislarlos de cualquier referencia a la actualidad más inmediata, pudiendo así mostrar que determinados sentimientos siempre han sido iguales. El resultado son animales extraños, jardines, seres humanos en busca de libertad, belleza, amor o simplemente libertad.<sup>67</sup>



En el uso que hace del blanco y negro, da un especial protagonismo a las sombras, así como a las tramas utilizadas para los fondos, mientras los personajes quedan remarcados por trazos gruesos que permiten delimitar perfectamente los espacios interiores de los exteriores. Cuando utiliza color lo hace a través de la superposición de los mismos, cuyo resultado serán las diferentes gradaciones del mismo, tal como se realiza en los dibujos animados.

El análisis lingüístico de sus realizaciones resulta sumamente rico dada la ambivalencia de sus realizaciones. La composición de la página presenta, pues, múltiples variantes que van desde una cuidada articulación de la misma en tercios equivalentes a la inclusión de viñetas circulares, inclinadas o personajes que escapan de las mismas. De igual forma va alternando la planimetría y la angulación de los mismos.

Dentro del análisis lingüístico no debemos olvidar algunos aspectos como la ambientación y decorados utilizados, destacando aspectos arquitectónicos de las ciudades que más conoce y que a su vez tienen para él una connotación afectiva. Nos estamos refiriendo a Barcelona y Palma, ya que en sus historias aparecen como una constante edificios que son un hito dentro de las respectivas ciudades como la Sagrada Familia,<sup>68</sup> el Parque Güell<sup>69</sup> o la Catedral de Palma.<sup>70</sup>

Respecto a las convenciones específicas destacan las onomatopeyas, figuras cinéticas y metáforas visualizadas, con la peculiaridad que su uso se efectúa exclusivamente en aquellas historias en las que prima el humor como vehículo para la reflexión. Es por ello que dentro de este apartado no realiza aportaciones personales, sino, por el contrario, se trata de convenciones derivadas del cómic clásico aplicadas a historias actuales.

Su discurso sintagmático tampoco ofrece grandes innovaciones: uso de cortes y elipsis espacio-temporales que configuran un montaje lineal, sin estructuras psicológicas. Debiendo hacer la salvedad que, en las historias marcadas por la fantasía, existe una estructura psicológica que constituye el último mensaje que Max pretende transmitir al lector-espectador, y lo hace a través de imágenes apacibles estructuradas a través de espacios consecutivos, sin uso de la palabra, ya que es la fuerza de las imágenes el elemento que prima en este tipo de relatos.

## Nazario

Nazario Luque comenzó su carrera como dibujante de cómics en Barcelona tras intentar hallar un estilo literario para sus cuentos y novelas. Al no encontrarlo, optó por el medio que le permitía mezclar la literatura y el dibujo.

Influido por las historias de aventuras españolas, más tarde por los americanos de Mad y posteriormente por la corriente *underground*, decidió publicar por su cuenta junto a un grupo de amigos. Así lo hizo en 1973 en *El Rrollo Enmascarado*, *Pauperrimus* y *Catalina*, mientras que, en solitario y clandestinamente, publicó *La Piraña Divina*, que, posteriormente, contó con una edición oficial en formato de álbum con un prólogo de Terenci Moix. Ambos fueron denunciados por considerar que atentaba contra la moral y las buenas costumbres.

Al no existir ninguna publicación adecuada para sus historias publicó álbumes monográficos, como *Purita* (junto con Ceesepe, Mariscal, Montesol, Pàmies, Roger, Max y otros), hasta que, en 1975, consiguió publicar en *Star*, alcanzando el máximo reconocimiento cuando publicó en *El Víbora* a su personaje más popular, "Anarcoma" (1979).

El primer aspecto que llama la atención sobre su producción es la cuestión estética. Si bien se le ha englobado dentro del *underground*, es necesario reflexionar sobre esta cuestión, ya que Nazario es fundamentalmente un dibujante erótico, cuyas historias están llenas de falos, bares de homosexuales y saunas. En este sentido, se encuentra totalmente influido por el ambiente en que se mueve



y que pretende plasmar en sus historias, definido como “moda gay” o “moda maricona”.<sup>71</sup> Los modelos de Alice Cooper o David Bowie, mezclados con elementos del folklore, dan como resultado unos personajes caracterizados por zapatos de tacones altos, melenas pintadas de colores, collares de flamenca, fulares, oropeles y encajes.

Por ello puede ser incluido dentro de la corriente *underground* debido al componente contracultural de sus historias, pero a la vez se comporta como el observador de un determinado grupo, por lo que, a nivel de contenidos, podemos también incluirlo dentro de la caricatura social. Para conseguir plasmar esos ambientes recurre a viñetas de grandes dimensiones articuladas simétricamente, de forma que la página queda estructurada en tercios equivalentes, aunque en ocasiones se rompe esta estructura para permitir emplear viñetas de mayores dimensiones. La planimetría utilizada opta decisivamente por los planos generales, consiguiendo dar una visión del ambiente en el que transcurre la acción: el barrio chino, las ramblas de Barcelona, clubes de alterne etc., mientras que los planos medios son utilizados para poder reseñar en detalle a los personajes: “chulos”, matones y travestís. En el caso de Nazario ni análisis lingüístico ni discurso sintagmático resultan relevantes, ya que el objetivo fundamental de este autor no consiste en enriquecer el lenguaje del cómic, sino simplemente servirse de él para poder dibujar aquello que quiere.



Nazario. “Purita” (1975).



## Notas

- <sup>1</sup> En sentido estricto una agencia es un organismo que actúa como intermediario entre los creadores del producto (guionista y dibujante) y los editores a quien ofrece el material, ya bien en exclusividad o como reedición.
- <sup>2</sup> Art. 18. "Concepto.- 1. El contrato de edición es aquel por el cual el titular de la propiedad intelectual de una obra de las que hace referencia el artículo 3º de esta Ley, reservándose su titularidad, cede, mediante precio, al editor, el derecho a publicarla en forma de libro, limitando el número de ejemplares a los que expresamente se convenga..." Ley del Libro, B.O.E. 14 de marzo de 1975, pp. 988-995.
- <sup>3</sup> "¿Por qué haces guiones de historieta? Sí, hay que reconocer que es raro. Suicida, casi. Supongo que debe ser cosa de mi complejo de inferioridad. Yo que usted se los preguntaría a mi psiquiatra." Entrevista a Andreu Martín, fuente A. LÓPEZ, "Un guionista. ¿Eso qué es?", en *Neuróptica* nº 3, 1985, p. 88.
- <sup>4</sup> A. GUIRAL, "Ser guionista de còmics en lloc de guionista de còmics", en *De la historieta* nº 7, 1990 pp. 29-30.
- <sup>5</sup> Ediciones B pagaba 6.000 ptas. por página a los dibujantes mientras que a los guionistas el precio oscilaba entre las 2.000 y 3.000 ptas. Véase A. GUIRAL, op. cit., p. 30.
- <sup>6</sup> M. G. QUINTANA, "'Hom' o la cuestión del número y la fuerza", en *Hom*, De la Torre, Madrid, 1984.
- <sup>7</sup> C. GIMÉNEZ, "Koolau el leproso", en *Totem* nº 23 al 25, 1979.
- <sup>8</sup> C. GIMÉNEZ, "Los Profesionales", en *Rambla* nº 1 al 16, 1982-1983 y en *Comix Internacional* nº 33 al 36, 1983.
- <sup>9</sup> T. SEGARRA, "La tercera vía de Carlos Giménez", en *Totem* nº 23, 1979, pp. 5-6.
- <sup>10</sup> H. FILIPPINI, *Dictionnaire de la bande dessinée*, Bordas, París, 1989, p.649.
- <sup>11</sup> E. MAROTO, "La Esfinge", en 1984 nº 5 al 7, 1979; "Nave Prisión", en 1984 nº 30 al 40, 1981.
- <sup>12</sup> A. USERO, "La Loba", en *Cimoc* nº 9 al 10, 1981.
- <sup>13</sup> A. USERO, "Maese Espada", en *Rambla* nº 1 al 6, 1982.
- <sup>14</sup> A. USERO, "Las Raíces de la Guerra de Argelia", en *Rambla* nº 7 al 10, 1983.
- <sup>15</sup> F. MERINO, "Pere Joan", en *La Luna de Madrid* nº 19, 1985, p. 58.
- <sup>16</sup> PERE JOAN, "Los secretos de la Dragonera", en *Cairo* nº 14, 1983, p. 5.
- <sup>17</sup> C. PRATS, "Roger", en *Barcelona Metròpolis Mediterrània* nº 5, 1992, pp. 182-183.
- <sup>18</sup> ROGER, "Destino Gris", en *Cairo* nº 1 al 8, 1981-1982.
- <sup>19</sup> ROGER, "Fin de Semana", en *Cairo* nº 8 al 14, 1982.
- <sup>20</sup> Véase SCARAMUIX, "Descontrol en Patoburgo", en *Bésame Mucho* nº 6, 1980, pp. 35-40.
- <sup>21</sup> M. GIMENO, "La nueva historieta", en V.V.A.A., *Historia del Tebeo Valenciano*, Prensa Valenciana-Generalitat valenciana, València, 1992, pp. 261-268.
- <sup>22</sup> *Ibidem*, p. 263.
- <sup>23</sup> P. RAMÍREZ, "Escuela valenciana de tebeo", en *Lápiz* nº 13, 1984, pp. 54-57.
- <sup>24</sup> M. GIMENO, op. cit., p. 265.
- <sup>25</sup> P. RAMÍREZ, op. cit., p. 55.
- <sup>26</sup> F. LLADÓ POL, "La Escuela Valenciana de Cómic: Una visión del cine como mito", en *Actas del Primer Congreso de Historia del Arte Valenciano*, València, 1993, pp. 645-651.
- <sup>27</sup> MICHARMUT, "Futurama", en *Cairo* nº 18, pp. 5, 1983.
- <sup>28</sup> MICHARMUT, "Dímelo otra vez!", en *Madrid* nº 6, 1984, pp. 32-33.
- <sup>29</sup> SENTO, "Barrachina", en *Bésame Mucho* nº 3 al 21, 1980-1981.
- <sup>30</sup> Véase P. RAMÍREZ, op. cit., p. 56 y V. BERMEJO, "Tanto por Sento", en *Cairo* nº 22, 1984, pp. 59-61.
- <sup>31</sup> SENTO, "Velvet Nigth", en *Cairo* nº 25 al 30, 1984.
- <sup>32</sup> D. TORRES "Claudio Cueco: asesinato a 64 imágenes por segundo", en *El Víbora* nº 11, 1980, pp. 20-34.
- <sup>33</sup> D. TORRES, "El Angel Caído", en *El Víbora* nº 13 al 17, 1980.
- <sup>34</sup> J.E. D'ORS, *Tintín, Hergé y los demás...*, Ediciones Libertarias, Madrid, 1988, pp. 212-221.



- <sup>35</sup> V. BERMEJO, "Torres 10", en *Cairo* nº 19, 1983, pp. 59-61.
- <sup>36</sup> F. LLADÓ POL, op. cit., p. 647.
- <sup>37</sup> En el segundo episodio de "El Ángel Caído", D. TORRES lleva a sus protagonistas *Claudio Cueco* y la señorita Cook y Rossi a Valencia a pesar de estar ubicados cronológicamente después de la tercera guerra mundial. Véase D. TORRES, "El Ángel Caído", en *El Víbora* nº 13-14, 1980, p. 105.
- <sup>38</sup> D. TORRES, "Opium", en *Cairo* nº 4, 1982, p. 8.
- <sup>39</sup> F. LLADÓ POL, "El espacio escénico de la arquitectura en el cómic", en *Actas del VIII Congreso Nacional de Historia del Arte*, Cáceres, 1992, p. 1011.
- <sup>40</sup> C. PRATS, "Dels Garriris al gos Cobi", en *Barcelona Metròpolis Mediterrània* nº 9, 1988, pp. 180-181.
- <sup>41</sup> La primera publicación de esta serie tuvo lugar en *El Rollo enmascarado* en 1973, pero a partir de 1976 y hasta 1983 fue publicada alternativamente en *Star*, *El Víbora* y *Cairo*.
- <sup>42</sup> J. M. BEÀ, "Yo estudié imaginación en Scotland Yard", en *Neuróptica* nº 2, 1984, pp. 106-109.
- <sup>43</sup> J. M. BEÀ, "La llave de plata", en *Rambla* nº 18, 1984, p. 10.
- <sup>44</sup> J. M. BEÀ, "La Muralla", en *Rambla* nº 12, 1983, pp. 38-46.
- <sup>45</sup> F. LLADÓ POL, "Cita de las vanguardias pictóricas en el cómic español de la transición", en *Actas del Symposium Internacional "El Papel y la Función del Arte en el siglo XX"*, Universidad del País Vasco, 1991, pp. 267-275.
- <sup>46</sup> J. M. BEÀ, "El orificio final", en *Rambla* nº 17, 1984, p. 62.
- <sup>47</sup> J. M. BEÀ, "La Muralla", en *Rambla* nº 12, 1983, pp. 38-46.
- <sup>48</sup> J. M. BEÀ, "Viaje al inconsciente", en *Rambla* nº Extra de Navidad, 1983 pp. 81-90.
- <sup>49</sup> G. CIFRÉ, "El Soñador", en *Cairo* nº 15, 1983, p. 23.
- <sup>50</sup> L. GARCÍA, "Nova-2", en *Totem* nº 34, 1980, p. 19.
- <sup>51</sup> C. FRABETTI, "El realismo innovador de Luis García", en *Totem* nº 34, 1980, pp 6-7.
- <sup>52</sup> IVÀ, "Diario Particulá", en *El Papus*.
- <sup>53</sup> IVÀ, "Telediario Particular", en *El Papus*.
- <sup>54</sup> JA, "Encuesta Papus", en *El Papus*.
- <sup>55</sup> V. DE LA FUENTE, "Haggarth", en *1984* nº 17/21, 26/30 y 38/42, 1980-1981.
- <sup>56</sup> A. SALADO, "Fernando Fernández: el amigo universal y la mezcla como método", en *Rambla* nº 9, 1983, pp. 69-70.
- <sup>57</sup> F. FERNÁNDEZ, "Círculos", en *1984* nº 3 y sigs, 1978.
- <sup>58</sup> F. FERNÁNDEZ, "Zora y los hibernautas", en *1984* nº 22 y sigs 1979/1980.
- <sup>59</sup> J. COMA, *Y nos fuimos a hacer viñetas*, Pentathlon, Barcelona, 1981, p. 224.
- <sup>60</sup> J. COMA, "De fiesta pictórica", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos, El País*, Barcelona, 1982, p. 291.
- <sup>61</sup> E. SIÓ, "Jesús", en *Totem* nº 9, 1978, pp. 11-12
- <sup>62</sup> OPS, "Bestiariu Matritense", en *Madriz* nº 1, 1984, p. 2.
- <sup>63</sup> OPS, "La Ría", en *Madriz* nº 10, 1984, pp.38- 50.
- <sup>64</sup> V.V.A.A., *Una Historieta Democrática*, op. cit., p. 38.
- <sup>65</sup> J.A. MAILLO, "La paranoica violencia de Ceesepe", en *Star* nº 55, 1982, pp. 14-15.
- <sup>66</sup> GALLARDO, "Potaje de Pasiones", en *Cairo* nº 1, 1981, p. 24.
- <sup>67</sup> MAX, "Sin evasión", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos*, op. cit. p. 355.
- <sup>68</sup> MAX, "La secta maligna", en *El Víbora* nº 10, 1979, p. 10.
- <sup>69</sup> MAX, "Comecocometrón!", en *El Víbora* nº 19, 1981, pp. 13-18.
- <sup>70</sup> MAX, "Algo Grotesco", en *El Víbora* nº 49, 1984 pp. 43-49.
- <sup>71</sup> M. SENTÍS, "Nazario", en *La Luna de Madrid* nº 20, 1985, pp. 14-16.



# BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO, Juan: *Para hacer historietas*, Popular, México, 1981.
- ACOSTA, Leonardo: "Imperialismo y medios masivos de comunicación", en *Casa de las Américas* n° 23, 1973, pp. 175-179.
- ALBIÑANA, Salvador y SÁNCHEZ DURA, Nicolás: "Sin coartada. Lo bello y lo obsceno", en *Guadalimar* n° 105, dossier "Páginas Censuradas", 1990, pp. 11-12.
- ALESSANDRINI, Marjorie et al.: *Encyclopédie des bandes dessinées*, A. Michel, París, 1986
- ALTARRIBA, Antonio: "En el cómic la indefinición define", en *Comix Internacional* n° 21, 1982, p. 80.
- "La imagen del papel y el papel de la imagen", en *Comix Internacional* n° 22, 1982, p.16.
- "Los personajes: cómo se hacen y cómo se expresan", en *Comix Internacional* n° 23, 1982, p. 8.
- "Características del relato en el cómic", en *Neuróptica* n° 1, pp. 9-38, 1983.
- "La crítica del nuevo cómic. Intento de examen de conciencia", en *Neuróptica* n° 3, 1985, pp. 34-57.
- "Introducción", en *Neuróptica* n° 4, 1986, pp. 5-7.
- "Un punto privilegiado entre figuración y narración. El ojo como constante figurativa en el cómic", en *Neuróptica* n° 4, 1986, pp. 70-83.
- *La nueva BD española = La nouvelle historieta española*, Catálogo de la Exposición de la 16 edición del Salón Internacional de Angoulême, Barcelona, 1989.
- ÁLVAREZ CONSTANTINO, Higilio: *La magia de los cómics coloniza nuestra cultura*, Popular, México, 1978.
- AMORÓS, A.: *Subliteraturas*, Ariel, Barcelona, 1974..
- ANSELMO, Zilda Augusta: *Historias en quadrinhos*, Vozes, Petrópolis, 1975.
- ARENAS, Miguel Ángel: "El comix pasota y subterráneo", en *Triunfo* n° 758, 1977, pp. 52-53.
- "Contracultura y cómic underground", en *El Viejo Topo* n° 20, 1978, pp. 48-53.
- ARIZMENDI, Milagros: *El cómic*, Planeta, Barcelona, 1975.
- AYUSO, Mariano: "Introducción a los festivales de cómics", en *Camp de l' Arpa* n° 79-80, 1980, pp. 36-37.
- BALLESTER, ARNAL (Coordinación): Encuesta: Cultura versus Historieta, en *De la Historieta* n° 7, 1990, pp. 56-60.
- BARBIERI, Daniele: *Los lenguajes del cómic*, Paidós, Barcelona, 1993.
- BARKER, Martin: *Comics: ideology, power and the critics*, Manchester, New York, 1989.
- BAYÓN, Mariano: "El espacio escénico de una arquitectura", en *Lápiz* n° 7, 1983, pp. 63-66.
- "Las ciudades imaginarias", en *Lápiz* n° 10, 1993, pp. 32-38.
- BEÀ, Josep Maria: *La técnica del cómic*, Interimagen, Barcelona, 1985.
- BENAYOUN, Daniel y otros: *Le balloon dans les bandes dessinées*, André Balland, París, 1968.
- BERGSON, Henri: *La risa*, Espasa Calpe, Madrid, 1973.
- BIGART, Joan Josep: " ...Y el cómic ¿qué dice?", en *Neuróptica* n° 3, 1985, pp. 26-32.



- BISCEGLIA, Jacques et BROD, Sylvie: "Absurdes, gentils ou perverses: les animaux de l'underground", en T. GROENSTEEN y otros, *Animaux en cases*, Futuropolis, París, 1987, pp. 156-167.
- BLANCHARD, Gérard: *La bande dessinée. Histoire des histoires en images. De la préhistoire a nos jours*, Gérard, Verviers, 1969.
- BLASCO, J., COMA, J., GUBERN, R. y otros: "Ante la degradación cultural de los cómics", en *Diario de Barcelona*, sábado 7 de mayo de 1983, p.25.
- BUFILL, Juan: *La nova historieta: 30 dibuixants*, Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, Barcelona, 1989.
- CAMPOS, Juan: "Clásicos en los ochenta", en V.V.A.A., *Historia del Tebeo Valenciano*, Prensa Valenciana-Generalitat Valenciana, València, 1992, pp. 341-355.
- CANOGAR, Daniel: "Cinco minutos de gloria", en *Lápiz* n° 65, 1990, pp. 76-83.
- CARADEC, Françoise: *I primi eroi*, Garzanti, Milano, 1962.
- CASANI, Borja y MARTÍNEZ, José: "Madrid 1984: ¿la posmodernidad?", en *La Luna de Madrid* n° 1, 1983, pp. 6-7.
- COLECTIVO: *Cómo hacemos nuestros cómics*, Fontanella, Barcelona, 1980.
- COLUMBA, R.: *Qué es la caricatura*, Columba, Buenos Aires, 1959.
- COMA, Javier: "La balada de la libertad", en *Totem* n° 16, 1978, pp. 67 y 98.
- "Cómics, nuevos revueltos", en *Totem* n° 18, 1979, pp. 75 y 96.
- Los cómics. *Un arte del siglo XX*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- "Ejercicios espirituales y estéticos", en *Totem* n° 26, 1980, pp. 75 y 106.
- "La vida humillada", en *Totem* n° 28, 1980-, pp. 90-91.
- "Los cómics y sus medios de difusión", en *Camp de l' Arpa* n° 79-80, 1980, pp.- 7-10.
- "El actual cómic de vanguardia en España", en *Camp de l' Arpa* n° 79-80, 1980, pp. 26-30.
- *Y nos fuimos a hacer viñetas*, Penthalon, Barcelona, 1981.
- *El espíritu de los cómics*, Toutain, Barcelona, 1981.
- "Recuerdos de la decimocuarta edición del festival internacional", en *Totem* n° 32, 1981, pp. 4-5.
- "En el brumoso amanecer de la libertad", en *Historia de los Cómics tomo IV*, Toutain, Barcelona, 1982, pp. 1141-1148.
- "El último exilio", en J. COMA y otros, *Historia de los cómics tomo IV*, Toutain, Barcelona, 1982, pp. 1055-1064.
- "El exilio laboral", en V.V.A.A., en, *Clásicos y Modernos*, El País, Barcelona, 1982, pp. 17-18.
- "En un privilegiado lugar de la renovación", en *Totem* n° 42, 1982, pp. 95-96.
- "En línea clara", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos*, El País, Barcelona, 1982, pp. 241-242.
- *El ocaso de los héroes en los cómics de autor*, Península, Barcelona, 1984.
- "Fuegos artificiales para la transición", en *Totem* n° 53, 1984, pp. 26-27.
- "Cuando lo intelectual es lo nuevo", en *La Oca* n° 1, 1985, p. 4.
- *De Mickey a Marlowe*, Península, Barcelona, 1987.
- *Cuando la inocencia murió. Ensayo sobre la obra de Milton Caniff, Terry y los Piratas*, Eseeuve, Madrid, 1988.
- COMA, Javier y otros: *Historia de los cómics*. 4 tomos, Toutain, Barcelona, 1982.
- COSTA, Toni: *El diccionario de Tintín*, Juventud, Barcelona, 1990.
- COVIN, Michel: "Proposition sur la Bande Dessinée", en *Communications* n° 19, 1972, pp. 17-26.
- CRESTI, Emmanuela: "Oppositions iconiques dans une imagen de bande dessinée reproduite par Lichtenstein", en *Versus* n° 2, 1972, pp. 41-62.
- CRUMB, Robert: *Las confesiones de Crumb*, Pastanaga, Barcelona, 1978.



- CUADRADO, Jesús: "El otro destierro", en *Cairo* nº 28, 1984, pp. 20-23.
- Traficantes de viñetas, en V.V.A.A., *Una Historieta Democrática. Catálogo de la Exposición*, Ministerio de Cultura, Madrid, 1991, pp. 9-12.
- CUERVO, Javier: "1984 x 50=2", en *El Wendigo* nº 26, 1983, pp. 1-5.
- CUERVO, Javier y RODRÍGUEZ ARBESÚ, Faustino: "Los majos de El Víbora", en *El Wendigo* nº 24, 1982, pp. 11-14.
- CURRAN, James y otros: *Sociedad y comunicación de masas*, F.C.E., México, 1981.
- DAGNAULT, G.: "Recherche sur les facteurs esthetiques", en *Revue de Psychologie appliquée*, nº 3, 1972, pp. 121-143.
- DAVIS, F.: *La comunicación no verbal*, Alianza, Madrid, 1978.
- DEAN, Martyn (Coordinador): *Guía del arte fantástico y sus técnicas*, Hermann Blume, Madrid, 1984.
- DE ESPAÑA, Ramón: "España 1981: la euforia del Tebeo", en *Bésame Mucho* nº 17 y nº 18, 1982, pp. 30-32 y 34-36.
- "Dibujar en Mallorca", en *Ajoblanco* nº 9, 1988, pp. 53-54.
- "El futuro ya está aquí (y da pena)", en *Ajoblanco* nº 24, 1990, pp. 84-85.
- "El imperio contraataca", en V.V.A.A., *Els anys '80 en el còmic*, Ficomic, Barcelona, 1990, pp. 67-69.
- "Barcelona y Angulema", en *El País*, sábado 6 de febrero de 1993, p. 25.
- DEAN, Martyn (Coordinador): *Guía del arte fantástico y sus técnicas*, Blume, Madrid, 1984.
- DELHOM, J.M. y NAVARRO, J.: *Catálogo de tebeo en España*, Club Amigos de la Historieta, Barcelona, 1980.
- DEPOUILLY, Jacques: *Culture et expression*, Delachaux et Niestlé, Paris, 1972.
- DIEZ ÁLVAREZ, Jaime: "Ficciones dibujadas, mundos de papel", en *Leer* nº 35, 1990, pp.50-53.
- DIEZ BORQUE, J.M.: *Literatura y cultura de masas*, Al-Borak, Madrid, 1972.
- DOELKER, Ch.: *La realidad manipulada*, Gustavo Gili, Barcelona, 1982.
- DOLS RUSIÑOL, Joaquín: "Narración, figuración, historieta y arte contemporáneo", en *Neuróptica* nº 4, 1986, pp. 26-37.
- DOMÍNGUEZ, Laureano: "El Jueves. Más que una revista d'humor", en *De la Historieta* nº 7, 1990, pp. 8-10.
- DOMÍNGUEZ NAVARRO, Manel: "Little Nemo. El primer cómic de la fantasía y la ciencia ficción", en *1984* nº 35, 1981, pp.47-49.
- DORFLES, Gillo: *Nuevos ritos, nuevos mitos*, Lumen, Barcelona, 1969.
- DORFMAN, A. y MATTELART, A.: *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*, Siglo XXI, Buenos Aires, 1973.
- D'ORS, Juan Eugenio: "Manifiesto del 'Nuevo Renacimiento' (o qué diablos es eso de la línea clara)", en *La Luna de Madrid* nº 6, 1984, pp. 34-35.
- *Tintín, Hergé... y los demás*, Libertarias, Madrid, 1988.
- ECO, Umberto: *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Lumen, Barcelona, 1968.
- *La estructura ausente*, Lumen, Barcelona 1974.
- "¿Qué son los medios de comunicación de masas?", en *El País*, domingo 25 de septiembre de 1983, p. 14.
- ESCUADERO, Vicente: "Breve historia de los cómics" en, *Totem* nº 7, pp. 4-5 y *Totem* nº 8, 1978, pp. 4-5.
- FERNÁNDEZ PAZ, Agustín: *Pa leer cómics*, Llibros del Peixe, Xixón, 1991.



- FILIPPINI, Henri et BOURGEOIS, Michel: *La Bande Dessinée en 10 leçons*, Hachette, París, 1976.
- Dictionnaire de la bande dessinée*, Bordas, París, 1989.
- FONTES, Ignacio: *La imagen dibujada*, en *Imagen y Sonido* n° 117 y sgs., 1973.
- FREMION, Yves: *L'ABC de la BD*, Casterman, Belgique, 1983.
- FRESAULT-DERUELLE, Pierre: *Dessins et belles. La bande dessinée comme moyen d'expression*, Bordas, París, 1972.
- FRONUAL, George y otros: *Histoire de la bande dessinée d'expression française*, Serg, París, 1972.
- FUENTES, J. L.: "Breve panorama del tebeo en España", en *Revista de Estudios de la Información* n° 19-20, 1969, pp. 47-84.
- GALAN, D.: *¿Reírse en España? (El humor español en el banquillo)*, Fernando Torres editor, Valencia, 1974.
- GÁLVEZ, Pepe: "I tot esdevingué solitud i desolació", V.V.A.A., en *Els anys '80 en el còmic*, Ficomic, Barcelona, 1990, pp. 41-16.
- "Nostàlgies rebels", en *De la Historieta* n° 7, 1990, pp. 5-6.
- GALLO, Miguel Ángel: *Los cómics (un enfoque sociológico)*, Quinto Sol, México, 1981.
- GARCÍA CÓRDOBA, Clemente: *Los cómics. Dibujar con la imagen y la palabra*, Humanitas, Barcelona, 1983.
- GASCA, Luis: *Historia y anécdota del tebeo en España*, Conferencia pronunciada en Aula Nueva de Extensión Cultural, La Editorial, Zaragoza, 1965.
- *Tebeo y cultura de masas*, Precisa española, Madrid, 1966.
- *Los cómics en España*, Lumen, Barcelona, 1969.
- *Los héroes de papel*, Tober, Barcelona, 1969.
- "Bibliografía mundial del cómic", en *Revista Española de la Opinión Pública* n° 14-17, 1969.
- GASCA, Luis y GUBERN, Román: *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid, 1988.
- GAUDIBERT, Pierre: *Action culturelle. Integration et ou subversion*, Casterman, París, 1977.
- GIMÉNEZ, Carlos: "¿Por qué no se venden las revistas de cómics?", en *El Tebeo del Saló*, 1993, p. 26.
- GIMENO, Manel: "La nueva historieta", en V.V.A.A., *Historia de Tebeo valenciano*, Prensa Valenciana-Generalitat Valenciana 1992, pp. 261-268.
- GIMFERRER, P. y MOIX, T.: *El fabuloso mundo de los cómics*, Destino n° 1464, 1965, p. 19.
- GOULART, Ron: *Ron Goulart's great history of comic books*, Contemporary Books, Chicago - New York, 1986.
- *The Encyclopedia of American Comics*, Facton on File, New York, 1990.
- GRASSI, A. J.: *¿Qué es la historieta?*, Columba, Buenos Aires, 1973.
- GROENSTEEN, Thierry: *La Bande Dessinée depuis 1975*, M.A., París, 1985.
- *Toute la bande dessinée 1992*, Dargaud, París, 1993.
- GROENSTEEN, Thierry y otros: *Animaux en cases*, Futuropolis, París, 1987.
- GUBERN, Román: "El lenguaje de los cómics", en *Imagen y Sonido*, 1970, pp. 85-91.
- *El lenguaje de los cómics*, Península, Barcelona, 1972.
- *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Lumen, Barcelona, 1974.
- "En defensa del erotismo", en *Triunfo* n° 697, 1976, pp. 50-51.
- "Los cómics en la cultura de masas contemporánea", en *Camp de l'Arpa* n° 79-80, 1980, pp. 23-25.
- "La saga de la humillación", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos*, El País, Barcelona, 1982, p. 212.
- "La edad de oro de las historietas cómicas", en J. COMA y otros, *Historia de los cómics*, volumen II, Toutain, Barcelona, 1982, pp. 477-484.
- *Comunicación y cultura de masas*, Bruguera, Barcelona, 1983.



- La mirada opulenta*, Gustavo Gili, Barcelona, 1987.
- GUIRAL, Antoni: *Abrir un espacio para todos*, en *Neuróptica* n° 5, 1988, pp.20-27.
- "Ser guionista de còmics en lloc de guionista de còmics", en *De la Historieta* n° 7, 1990, pp. 29-31.
- HARO IBARS, Eduardo: "El secuestro del Gato Fritz", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos*, El País, Barcelona, 1982, p. 212.
- HEGENBERG, John: *Collector's guide to the comic books*, Wallace-Honestead Book Company-Radnar, Pennsylvania, 1990.
- HELBO, André: *Semiología de la representación. Teatro, televisión, cómic*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.
- HERMAN, Paul: *Epopée et mythes du western dans la bande dessinée*, Grénat, Grenoble, 1982.
- HERNÁNDEZ CAVA, Felipe: "Guiones y guionistas", en *Neuróptica* n° 3, 1985, pp. 100-111.
- "Yo pintura, tú, historieta. Sucinto repaso de una comunicación entre medios", en *Lápiz* n° 30, 1985, pp. 24-31.
- "Apuntes para la historia de un tebeo subvencionado: la experiencia de Madriz", en *Neuróptica* n° 5, 1986, pp. 54-63.
- HISPANO, Mariano: *S. I. Una agència artística a Barcelona*, Toutain, Barcelona, 1981.
- HOCHBERG, Julián: *Arte, percepción y realidad*, Paidós, Barcelona, 1983.
- HORN, Maurice (Coordinador): *Encyclopedia of Comics*, Chelsea House, New York, 1976.
- HORN, Maurice: *Women in the comics*, Chelsea House Publishers, New York, 1977.
- KANO: "Angoulême 85. Cuando la industria nace de un arte", en *La Luna de Madrid* n° 16, 1985, pp. 50-51.
- KURTZMAN, Harvey: *From Aargh! To Zap!. Visual History of the Comics*, Prentice Hall Press, New York, 1991.
- LA IGLESIA, J. A.: *El arte de la historieta*, Doncel, Madrid, 1964.
- LACASSIN, Francis: *Pour un neuvième art. La bande dessinée*, Union Générale d'Éditions, París, 1971.
- LARA, Antonio: "Un nuevo arte nos ha nacido (Dificultades para un estudio estético del tebeo)", en *Cuadernos para el Diálogo* n° VI, 1967, pp. 50-54.
- "El apasionante mundo del tebeo", en *Cuadernos para el Diálogo* n° VII, 1968, pp. 70-78.
- "Introducción a un estudio estético de las narraciones gráficas", en *Estudios de Información* n° 19-20, 1971, pp.131-168.
- LEVENE, Richard: "Arquitecturas de tebeo", en *Cairo* n° 35, 1984, pp. 56-58.
- LINDO, Alfonso: *La aventura del cómic*, Doncel, Madrid, 1975.
- LIPSZYCK, E.: *La historieta mundial*, Lipszyck, Buenos Aires, 1958.
- LIZAR, J.: *El cómic erótico. Historia del cómic femenino y erótico*, Tropos, Madrid, 1976.
- LLADÓ POL, Francisca: "El espacio escénico de la arquitectura en el cómic", en *Actas del VIII Congreso Nacional de Historia del Arte*, Cáceres, 1992, pp. 1011-1015.
- "La Escuela Valenciana del Cómic. Una visión del cine como mito", en *Actas del Primer Congreso de Historia del Arte Valenciano*, Valencia, 1993, pp. 645-651.
- "Cita de las vanguardias pictóricas en el cómic español de la transición (1975-1984)", en *Actas del Symposium Internacional 'El Papel y la Función del Arte en el Siglo XX'*", 1994, pp. 267-275.
- "El análisis del cómic: del crítico al historiador del Arte", en *Actas del Simposio El Historiador del Arte*, hoy, Soria, 1997, pp. 79-85.
- LLOBERA, José: *La Bande Dessinée*, Eyrolles, París, 1958.
- LO DUCA, J.M.: *Luxure de luxe*, Dominique Leroy, París, 1983.



- Les triomphes de la bande dessinée*, Dominique Leroy, París, 1985.
- LÓPEZ, Alfonso: "Un guionista, ¿eso qué es?", en *Neuróptica* nº 3, 1985, pp. 86-99.
- MAFFI, Mario: *La cultura underground*, Anagrama, Barcelona, 1972.
- MALDONADO, Juan: "Nido de víboras", en V.V.A.A., *Clásicos y Modernos*, El País, Barcelona, 1982, p. 99.
- MARNY, Jacques: *Le monde étonnant des bandes dessinées*, du Centurion, París, 1968.
- MARTÍN, Antonio: *Apuntes para una historia de los tebeos*, en *Revista de Educación* nº 194-197, 1967.
- "Los tebeos de adultos", en *Bang!* nº 1, 1969. pp. 4-5.
- *Historia del cómic español: 1875-1939*, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.
- "¿Un boom editorial...?", en *Diario de Barcelona*, 22 de enero de 1981, p. 15.
- "La inflación artificial del mercado de las historietas", en *Diario de Barcelona*, 14 de julio de 1981, p. 18.
- MARTÍN OLIVER, María Teresa: "Arquitecturas visionario-utópicas en Flash Gordon", en *Boletín de Arte tomo III*, 1982, Universidad de Málaga, pp. 297-341.
- MARTÍNEZ, José Tono (Coordinador): *La polémica de la posmodernidad*, Ediciones Libertarias, Madrid, 1986.
- MARTÍNEZ CLARÀ, Jesús: *1984 x 20 Un Maremàgnum gràfic*, Catálogo de la exposición, La Caixa, Barcelona, 1984.
- MASSART, Pierre et al.: *La Bande Dessinée à l'Université et ailleurs, études sémiotiques et bibliographiques*, ed. Lovain-La Neuve; Faculté de Philosophie et Lettres, Lovain, 1964.
- MASSON, Pierre: *Lire la Bande Dessinée*, Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1985.
- MASSOTA, Óscar: *Reflexiones presemiológicas sobre la historieta: el esquema*, en *Lenguaje y Comunicación Social*, Nueva Visión, Buenos Aires, 1969.
- *La historieta en el mundo moderno*, Paidós, Buenos Aires, 1970.
- Mc CLOUD, Scott: *Cómo se hace un cómic*, Ediciones B, Barcelona, 1995 (1993).
- Mc LUHAN, Marshall: *Pour comprendre les media*, Mamel, Seuil, 1968.
- MINISTERIO DE CULTURA: *Encuesta de Comportamiento Cultural de los Españoles*, Ministerio de Cultura, Madrid, 1985.
- MOIX, Terenci: *Los cómics. Arte para el consumo y formas Pop*, Sirena, Barcelona, 1968.
- MOLES, A.: *Theorie de l'information et perception esthétique*, Flammarion, París, 1958.
- MOLITERNI, Claude: *Bande dessinée et figuration narrative*, Musée des arts décoratifs, París, 1967.
- *Histoire mondiale de la bande dessinée*, Pierre Horay, París, 1980.
- MORATA, Antonio Jesús: "Cómic", en *La Luna de Madrid* nº 20, 1985, p. 20.
- MUÑOZ ZIELINSKI, Manuel: *La Bande Dessinée*, Universidad Complutense, Madrid, 1982.
- NAVARRO, Joan: "Coleccionistas y tebeos", en *1984* nº 33, 1981, pp. 47-49.
- "La escuela de la línea clara (Hergé no ha muerto)", en *Neuróptica* nº 1, 1983, pp. 57-64.
- "Mis subvenciones", en *Neuróptica* nº 5, 1986, pp. 48-53.
- "Por un museo en Barcelona", en *El País*, domingo 12 de mayo de 1991, p. 4.
- "La coartada cultural del Tebeo", en *El País*, sábado 7 de mayo de 1994, p. 6.
- OLIVARES, Javier: "A nuestra imagen y semejanza", en *Lápiz* nº 16, 1984, pp. 44-47.
- "Balance de la temporada. Lo viejo, lo nuevo y lo bueno", en *La Luna de Madrid* nº 20, 1985, pp. 82-83.
- "Del offset a la pintura: una iconografía de los ochenta", en *La Luna de Madrid* nº 18, 1985, pp. 20-25.
- O'NEILL, Gerard: *Ciudades del espacio*, Bruguera, Barcelona, 1979.



- ONGARO, Alberto: "Cómo nació Corto Maltés", en *Totem* n° 21, 1979, pp. 4-5.
- ORTEGA ANGUIANO, José Antonio: *Los tebeos en España: de la postguerra a la transición, 1940-1977*, Ayuntamiento de Córdoba, Consejería de Cultura, 1986.
- PARAMIO, Ludolfo: *Mito e ideología*, Alberto Corazón, Madrid, 1971.
- El cómic y la industria cultural: cuestiones semiológicas, en *Estudios de Información* n° 19-20, 1971, pp. 169-194.
- "La única vanguardia es la vanguardia muerta", en *Neuróptica* n° 1, 1983, pp. 79-83.
- "Los tebeos y la línea clara", en *El País*, 7 de noviembre de 1984, p. 16.
- "¿Cultura dirigida o cultura de mercado? El caso de la historieta", en *Neuróptica* n° 5, 1986, pp. 10-19.
- PEETERS, Benoit: *Le monde d'Hergé*, Casterman, Tournai, 1983.
- Tintín y el mundo de Hergé*, Juventud, Barcelona, 1990.
- PENNACCHIONI, Irene: *La nostalgie en images: une sociologie du récit dessiné*, Librairie des Meridiens, París, 1982.
- PETITFAUX, Dominique: *De l'autre côté de Corto: Hugo Pratt*, Casterman, Tournai, 1990.
- PIERRE, Michel: *La bande dessinée*, Larousse, París, 1976.
- PONS, Christian-Marie: "Llenos y desligados: la tira diezmada", en *Neuróptica* n° 3, 1985, pp. 58-69.
- PORCHER, L.: *Introduction a une semiologie des images*, Didier-Credif, París, 1976.
- RAMÍREZ, Pablo: "Escuela valenciana de tebeo. La moderna aventura de narrar dibujando", en *Lápiz* n° 13, 1984, pp. 54-57.
- "La escuela valenciana de historieta: 1975-1985. De las catacumbas al copyright", en *Figura* n° 5, 1985, pp. 1-14.
- RAMÍREZ DOMÍNGUEZ, Juan Antonio: "Anotaciones semiológicas para una gramática del relato icónico", en *Revista de ideas estéticas* n° 124, 1973, pp. 295-315.
- Historia y estética de la historieta española (1939-1970)* (Resumen de la Tesis Doctoral), Universidad de Salamanca, 1975.
- La historieta cómica de postguerra*, Cuadernos para el Diálogo, Madrid, 1975.
- Medios de masa e historia del arte*, Cátedra, Madrid, 1981.
- Edificios y sueños*, Universidad de Salamanca-Universidad de Málaga, 1983.
- REINTENBERG, R. y FUCHS, W.: *Comics. Anatomie eines massenmediums*, Heniz Moos Verloq, Munich, 1971.
- REMESAR, Antonio: "Aproximació al tebeo", en *Guix*, 1979, n° 21-22-24-31 y 41.
- Cómic y Educación*, Universitat Politècnica de Barcelona, 1983.
- Figuración Narrativa*, Antonio Remesar, Barcelona, 1984.
- "La sociología del nuevo cómic", en *Neuróptica* n° 3, 1985, pp. 8-25.
- "Status y estatutos: los problemas de enmarque de la historieta", en *Neuróptica* n° 4, 1985, pp. 8-25.
- "El cómic, la historieta y la sensibilidad silbante de los ochenta", en *Tekne* n° 2, 1986, pp. 125-137.
- "La historieta y sus circunstancias", en *Neuróptica* n° 5, 1986, pp. 102-145.
- REMESAR, Antonio y ALTARRIBA, Antonio: *Comicsarias*, Promociones y Publicaciones Universitarias, Barcelona, 1987.
- RENARD, Jean-Bruno: *La Bande Dessinée*, Seghers, París, 1978.
- Bandes dessinées et croyances du siècle*, P.U.F., París, 1986.
- REVILLA, Federico: *También los tebeos son importantes*, Don Bosco, Barcelona, 1974.
- Simbología, arte y sociedad*, Bruño, Madrid, 1980.
- REY, Alain: *Les spectres de la bande. Essay sur la bande dessinée*, Les editions de Minuit, París, 1978.



- RODRÍGUEZ ARBESÚ, Faustino: *Cómic arte-nuevo cómic: ¿un arte de vanguardia?*, en *El Wendigo* n° 22, 1979, pp. 30-34.
- "Coma y sus desprecios cuando no come", en *El Wendigo* n° 50, 1990, p. 8.
- RODRÍGUEZ PARADA, Jesús: *Idea para la creación de historietas gráficas sobre tema musical*, Multicop, Madrid.
- RUBERT DE VENTÓS, Xavier: *Teoría de la sensibilidad*, Península, Barcelona, 1973.
- SADOUL, Jacques: *Panorama de la bande dessinée*, J'ai lu, París, 1978.
- *Entretiens avec Hergé*, Casterman, París, 1983.
- SAHAGÚN, Aurelio: "El cómic de la contracultura", en *Estudios de Información* n° 19-20, 1971, pp. 239-276.
- SAMANIEGO, V.G.: "Notas para un estudio de los cómics", en *Estudios de Información* n° 18-29, 1971, pp. 13-46.
- SÁNCHEZ DE ZAVALA, Víctor: *Imagen y lenguajes*, Fontanella, Barcelona, 1986.
- SATUARIN, Juan: "Cómic y subvención y otras copulaciones", en *Neuróptica* n° 5, 1986, pp. 36-47.
- SEGARRA, Antonio: "Cine y cómic", en *Estudios de Información* n° 19-20, 1971, pp. 195-208.
- "La industria del tebeo en España hoy", en *Bang!* n° 12, 1975, pp. 3-4.
- "Nuevos mitos del cómic europeo", en *Camp de l'Arpa* n° 79-80, 1980, pp. 12-15.
- SERRA, Armando: "Barcelona estil. Una capital per a la historieta", en *Barcelona, Metròpolis Mediterrània* n° 8, 1988, pp. 15-19.
- SHERRINGTON, Charles: *Hombre versus naturaleza*, Tusquets, Barcelona, 1984.
- SOBRINO, Santiago: "Introspectiva", en *Álbum-Letras-Artes* n° 4, 1986, pp. 22.-24.
- SOLE, C.: *Ensayos de Teoría Sociológica. Modernización y Postmodernidad*, Paraninfo, Madrid, 1977.
- SOLÉ PARELLADA, Francesc y otros: *Introducción al análisis sectorial: aplicación al sector del cómic*, Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, 1990.
- STEINBERG, Oscar: *Leyendo historietas*, Nueva Visión, Buenos Aires, 1977.
- STRANO, Carmelo: "Il fumetto", en *D'Ars*, 1985, pp. 35-46.
- SULLEROT, Evelyne: *La presse féminine*, Colin, París, 1963.
- TIBERI, Jean-Paul: *La bande dessinée et le cinéma*, Regards, París, 1984.
- TOUTAIN, Josep: "A dónde vas, cómic", en *El Víbora* n° 1, 1979, p. 4.
- "Cómo montarse una publicación de cómic casera", en *1984* n° 38, 1982, pp. 28-30.
- TUBAU, Iván: *El humor gráfico en la prensa del Franquismo*, Mitre, Barcelona, 1987.
- UMBRAL, Francisco: *Guía de la posmodernidad*, El Papagayo, Madrid, 1987.
- VÁZQUEZ, Modesto: *La historiética. Todo lo relativo al lenguaje lexipictográfico*, Promotora, México, 1981.
- VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador: *Los cómics del Franquismo*, Planeta, Barcelona, 1980.
- "Grandeza y servidumbre de los cuadernos de aventuras", en J. COMA y otros, *Historia de los Cómics*, tomo IV, Toutain, Barcelona, 1982, pp. 497-504.
- *Héroes de aventuras*, Planeta, Barcelona, 1983.
- "Los cómics del mundo", en *Cimoc* n° 30, 1983, pp. 66-68.
- "Hergé, Tintín, la línea clara y la escuela de Bruselas", en *Neuróptica* n° 2, 1984, pp. 12-20.
- *De la novela policíaca a la novela negra*, Plaza y Janés, Barcelona, 1986.
- VIGIL, Luis: "Comix contra comix", en *Star* n° 4, 1974, pp. 26-27.
- VILCHES, Lorenzo: *La lectura de la imagen*, Paidós, Barcelona, 1983.
- VILABELLA, José Manuel: *Humor gráfico asturiano*, Caja de Ahorros de Asturias, Oviedo, 1987.



- V.V.A.A.: *Còmics*, Archivo Internazionale della stampa a fumeti, Roma, 1969.
- Enciclopedia del fumetto*, Milano Libri., Milano, 1969.
  - "Los cómics", en *Estudios de Información* nº 19-20, 1971.
  - "Los clásicos de los cómics", en *Camp de l'Arpa* nº 79-80, 1980, pp. 31-33.
  - Clásicos y modernos, *El País*, Barcelona, 1982.
  - Tintin a Barcelona*, Catálogo de la Exposición, Fundació Joan Miró-Caixa d'Estalvis de Catalunya, Barcelona, 1984.
  - "Còmic y Arquitectura", en *Cairo Especial Arquitectura*, Norma, Barcelona, 1985.
  - Comic Iconoclasm*, ICA, The Institute of Contemporary Arts, London, 1987.
  - Els anys '80 en el còmic*. Catálogo de la Exposición, Ficomic, Barcelona, 1990.
  - Una historieta democrática*. Catálogo de la Exposición, Ministerio de Cultura, Madrid, 1991.
  - Pop Español*, Casset, Madrid, 1991.
  - Historia del Tebeo Valenciano*, Prensa Valenciana-Generalitat Valenciana, València, 1992.
  - Made in Tintín*. Catálogo de la Exposición, Aura Comunicación, Madrid, 1993.
  - Veinte años de cómic*, Vicens Vives, Barcelona, 1993.
- ZUREDDU, Gérard: ¿Quién dijo renovación?, en *Neuróptica* nº 3, 1985, pp. 144-159.



En la misma colección

*Apuntes para una Historia de los Tebeos*

Antonio Martín

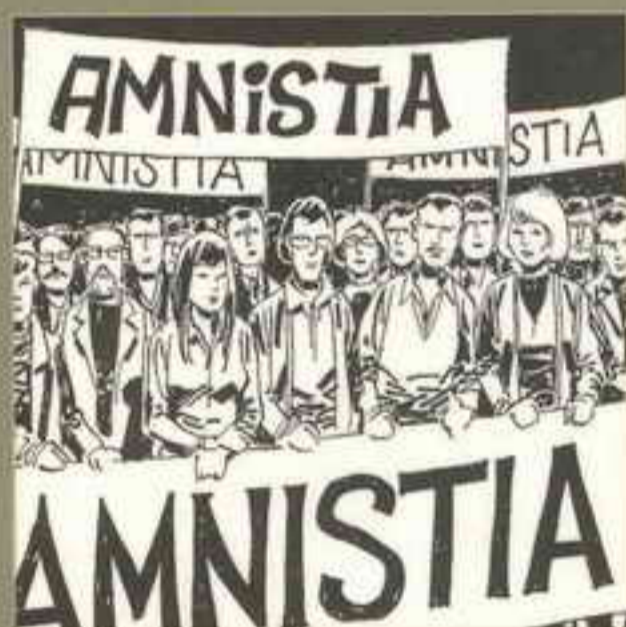
*Sinfonía Gráfica*

Sergio García



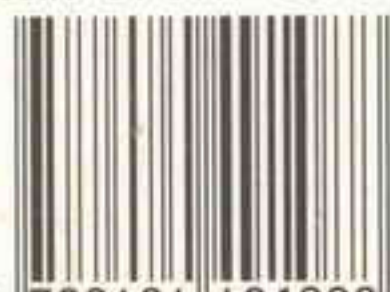
Colección  
**Viñetas**

Esta obra nos narra, con un tono académico pero muy ameno, la puesta de largo del cómic para adultos en nuestro país. El llamado *Boom* del cómic en España se circunscribió en unas fechas concretas que fueron desde la muerte de Franco y la llamada Transición Democrática, hasta la consolidación en el poder del primer gobierno socialista. Gran parte de culpa del fenómeno lo tuvieron la eclosión de revistas de comics. De repente, surgidas por lo general de editoriales de Barcelona (ciudad tradicionalmente impulsora del cómic en España), estas publicaciones inundaron los quioscos con las mejores historietas nacionales e internacionales para adultos que jamás se habían publicado antes en un país acostumbrado a un cómic orientado al público infantil-juvenil. Una asombrosa variedad de títulos, géneros y autores se dieron cita durante una época dorada, que hasta ahora no se ha repetido. En resumen, un relato apasionante y profusamente documentado de una de las etapas más interesantes (quizá la que más) de la historieta para adultos en este país, repleta de apuestas arriesgadas, de éxitos y fracasos clamorosos, de inmensa e ínfima calidad gráfica y narrativa, de luchas internas (línea clara *versus* línea chungu), de compromiso social y estético, etc., que la hicieron única e irrepetible.



FRANCESCA LLADÓ POL (Buenos Aires, Argentina, 1960) es Licenciada en Filosofía y Letras (Sección Historia del Arte), Doctora en Historia del Arte por la Universidad de las Islas Baleares (UIB) y ejerce como profesora titular en el Departamento de Ciencias Históricas y Teoría de las Artes de dicho centro. Precisamente su tesis doctoral fue *El cómic en España: análisis histórico y de contenidos de las revistas publicadas entre 1974 y 1985*. Esa tesis, defendida hace cinco años por la autora, ha sido refundida y revisada para su publicación en la Colección Viñetas. Lladó también es autora de varios artículos dedicados al análisis de múltiples facetas del noveno arte, como son el espacio escénico de la arquitectura en el cómic, la escuela valenciana o la ilustración y el humor gráfico en las revistas falangistas de Mallorca, entre muchos otros.

ISBN: 84-8449-108-0



9 788484 491088