



# Clásicos desde un sillón

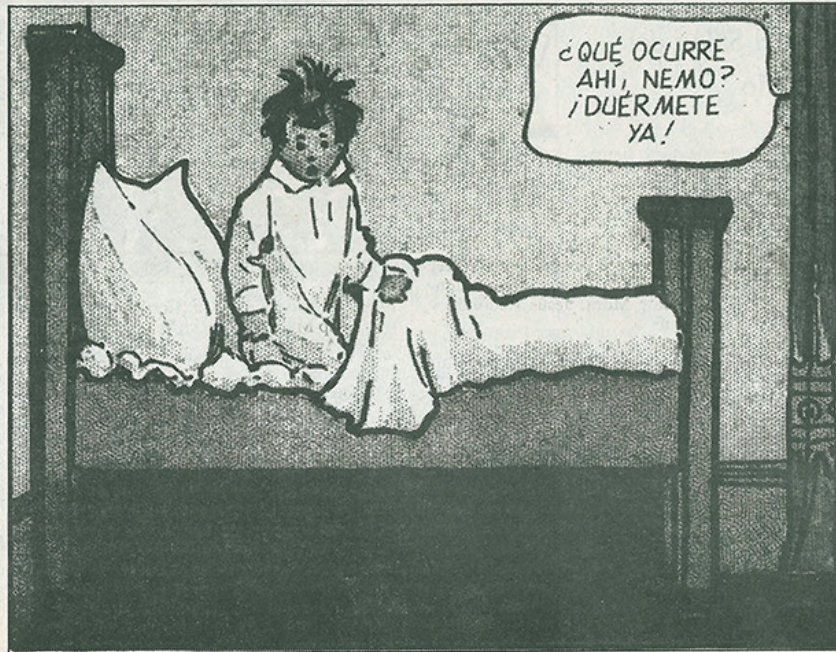
Leer a los pioneros para celebrar el centenario

JAUME VIDAL  
Es una pena ir a remolque de otros. El cómic tuvo la desgracia de nacer un año después que el cine. Nadie pensó en inventar el cómic antes que el cine. Si esto hubiera sido así, las instituciones y empresas privadas con voluntad de patrocinio cultural habrían destinado algún dinerillo a festejar el centenario del cómic. Pero hasta para eso somos desgraciados. Tras la celebración del centenario del cine no hay presupuesto para organizar actividades que ayuden a difundir el arte de la historieta.

Dado que la cosa no da para demasiados fastos, podemos dedicarnos a investigar si realmente son 100 los años que cumple la historieta o simplemente se trata de una convención. Sería interesante saber si realmente podemos fijar sus antecedentes en los jeroglíficos egipcios, pero como ya apuntó hace años Romá Gubern en su libro *El lenguaje de los cómics*, esto sería "encubrir una mala conciencia cultural tratando de ennoblecir el origen histórico de los cómics". El cómic nació como entretenimiento en las páginas de la prensa y para acercar los periódicos a un público no muy familiarizado con la lectura. El desarrollo de la caricatura política, sobre todo en Europa, también propició la búsqueda de nuevas fórmulas que combinaran el lenguaje y la imagen en una sola narración.

Pero las discusiones de los investigadores, aunque sumamente interesantes para el aficionado fiel a los cómics, poco interesan a un gran público que aún hoy cree que el cómic sólo atrae a mentes no formadas, como las de los niños o los depravados. Dejemos a Yellow Kid, de Richard Felton Outcault, como primer personaje del cómic; 1896 como primer año de su creación, y Estados Unidos como su país de origen.

Por este motivo propongo



Vifleta en la que Nemo se despierta de uno de sus sueños.

una celebración individual del centenario del cómic. Hacer un repaso de la trayectoria de las series estadounidenses aparecidas hasta la primera mitad del siglo y que han sido la fuente de toda la producción posterior. Sólo es necesario un buen sillón y acercarse a una librería especializada. Un lector que desconozca la trayectoria del cómic podría sorprenderse de la modernidad de algunos clásicos nacidos a principios de siglo, por ejemplo *Krazy Kat*, la historia de una gata —o gato— enamorada de un ratón que le devuelve el cariño a base de ladrillazos.

También disponible en las librerías se encuentra un clásico que desborda en imaginación, innovación y maestría en el dibujo a gran parte de la producción de historieta que se ha realizado hasta nuestros días. *Little Nemo en el país de los sueños* nació en 1905 y gracias al talento de Winsor McCay el cómic empezó sus primeros escaresos con una obra maestra. En 1897, Rudolph Dirks creó *Katzenlammer Kids*, que recogía la herencia de los personajes Maz y Moritz, del alemán Wilhelm Busch, considerado por muchos el padre de la historieta. La serie inspiró a otro

clásico, Josep Escobar, en la creación de *Zipi y Zape*.

En 1929, E. C. Segar creó la serie *Thimble Theatre*, en la que aparecía Popeye. El tiempo y los criterios comerciales hicieron disminuir considerablemente los primeros componentes de crítica social que tenía la serie. En 1937, Harold Foster creó la gran saga caballeresca del cómic: *El Príncipe Valiente*. Foster trabajó en la serie hasta 1971. Una extensa, virtuosa e imprescindible obra para el que quiera celebrar el centenario de manera adecuada.

No podríamos dejar de lado a otro clásico del que muchos di-

bujantes aprendieron su técnica de dibujo, Milton Caniff. Creador de *Terry y los piratas* (1934) y *Steve Canyon* (1947), hizo del pincel un extraordinario instrumento para dotar al cómic de volumen, luz y sombras. No menos magistral es el trabajo de Alex Raymond, que creó series como *Agente secreto X-9*, *Jungle Jim*, *Flash Gordon* y *Rip Kirby*. Una delicia.

En 1937, Burne Hogart se hizo cargo de la serie *Tarzán*, basada en la obra del novelista E. R. Burroughs. Su fuerza es comparable a la de un ciclón convertido en historieta.

Uno de los clásicos más perdurables ha sido Will Eisner, creador en 1940 de un anticonvencional justiciero llamado *The Spirit*. La longevidad y vitalidad de este autor le han llevado a ser candidato a los premios del salón de este año. Tampoco podemos dejar de lado a otro justiciero mucho más expeditivo, se trata de *Dick Tracy* (1931), de Chester Gould.

Un guionista aportó dos de los grandes clásicos junto con una solidez narrativa. Lee Falk es el creador de *Mandrake el mago* y *El Hombre Enmascarado*.

No hay que olvidar a los creadores de *Superman*, Jerry Siegel y Joe Shuster, que sin ver un duro inauguraron un género que movería millones de dólares: el cómic de superhéroes.

Finalmente, en 1950, la frontera donde interrumpimos el repaso de autores clave en la historia del cómic norteamericano, encontramos *Peanuts*, de Charles Schulz, la serie que marcó el inicio de un nuevo concepto de la tira de prensa.

Si nos atrevemos con la lectura de estos clásicos, una pregunta aparecerá en nuestras mentes: ¿por qué sigue estando el cómic en el pelotón de los torpes del arte y de la cultura del siglo XX?

## Económicos y del país

J. V.  
Las leyes del mercado no están escritas. En muchos casos sólo son constatables cuando sus efectos han sido consumados. El editor es quien debe intuir el proceso de cambio de ciclo para ajustar sus productos a las nuevas demandas. La falta de estudios serios de mercado ha hecho de la industria del cómic un sector renqueante en el que el olfato comercial del editor ha estado muy condicionado por sus fijaciones personales.

No sólo han sido los editores quienes han pronunciado rápidamente la expresión *crisis del sector* cuando las ventas han descendido; también los críticos de cómic y los informadores se han dejado atrapar por la seducción que tiene la palabra *crisis*, quizá por su sugerencia *comiquera* de hecatombe nuclear o devastación. Los autores —y generalizo— han sufrido el momento de depresión del cómic. El cierre de las revistas ha representado una disminución de su trabajo, en muchas ocasiones hasta llegar al nivel cero. La publicidad o la ilustración han sido algunos de los campos a los que, con suerte, han podido acogerse profesionalmente. Sin embargo, el autor ha pagado caro el que durante muchos años se le considerara un artista. Tanto los dibujantes como los guionistas practican un oficio creativo, una profesión en que la imaginación y el talento son imprescindibles, pero también es cierto que su trabajo creativo no puede ser únicamente

la labor solitaria del artista. Su trabajo está inmerso en un proceso industrial cuyo resultado debe cubrir las demandas de un público.

Por estos motivos, la situación del mercado español del cómic parece reaccionar ante la evidencia de que un modelo de difundir el cómic ha fenecido. Tras un periodo en el que la falta de ideas claras sobre por dónde iba el mercado ha hecho pensar a muchos que la historieta estaba agonizando, parece vislumbrarse una salida gracias al trabajo que desde la base han realizado algunas editoriales independientes, cuyo contacto directo con la realidad del nuevo público hizo que anticiparan la línea que seguir. La editorial Camaleón, una de las independientes, constató que el nuevo lector era joven, con predisposición a leer productos realizados en España aunque siguiera siendo un consumidor de productos japoneses y estadounidenses, y que daba mucha importancia a la economía del cómic.

El formato ideal que resume estas necesidades es el *comic-book*, y con su implantación en productos españoles también se ha introducido una nueva idea de producción que se asemeja más al concepto estadounidense que al europeo. Una idea puede ser planteada por un colaborador, recogida por el redactor jefe de una editorial, desarrollada por un guionista y dibujada por encargo a un dibujante. Este frío proceso puede des-



Tess Tinieblas, de Germán García.

congelarse si el entusiasmo y la participación de cada uno de los que intervienen en la cadena creativa aporta ideas e imaginación y el resultado se amolda a las necesidades del público.

En esta línea se han movido las recientes publicaciones que parecen dar un atisbo de esperanza a los autores españoles. Coincidiendo con la celebración del salón, Plane-

ta-De Agostini lanza una colección de *comic-books* de autores españoles titulada *Laberinto*. Los primeros cinco títulos son *Las guerras del purgatorio*, serie escrita por Juan Carlos Cereza y dibujada por Isaac M. del Rivero; *Oropel*, serie firmada por Producciones Peligrosas, que reúne a autores jóvenes cuya única experiencia ha sido la realización del *fanzine rAu*; *Neck & Cold*, de Cels Piñols y Ángel Unzueta; *Anibal Gris*, de Jesús Merino, y *Desafío*, de Roke González y Carlos Olivares. El planteamiento de la colección es recuperar el trabajo de autores consagrados y publicar a autores noveles.

Glénat, que ya obtuvo un destacado éxito con *Sueños*, de Rafael Sousa y Javier Sánchez, y que inició una línea de *comic-books* de autores españoles con *Hombres y bestias*, de Rafael Garrés, también presenta varios *comic-books* de autores españoles en este salón. *Locura*, del valenciano Bauxi; *Yoko*, de Ismael Ferrer; *Dhichi Squad*, de José Miguel Álvarez, y *Tracy Fox* y el *Teniente Fist Fuck*, de Jorge Riera. Ediciones La Cúpula no se ha quedado atrás y en su colección *Brut* publica *Tó Apeirón*, de Santiago Sequeiros, y la tercera entrega de *Brian the Brain*, de Miguel Ángel Martín.

La tendencia de las editoriales apunta hacia la recuperación de los autores españoles, con una clara apuesta por los nuevos dibujantes y por el formato de *comic-book*, que deja atrás a las clásicas revistas de historieta con cómics de varios autores y con el entrañable, pero no siempre efectivo, *continuará*.