

Un curioso aniversario: el primer siglo de los comics

ANTONIO LARA
Universidad Complutense de Madrid

Hace ya cien años que existen los comics, si aceptamos la fecha oficial de 1896, esas narraciones gráficas, en forma de tira o página, divididas en viñetas que tienen diversos nombres al pasar de un país a otro, y que, precisamente ahora, viven uno de los peores momentos de una existencia que ha redondeado esa cifra magna, el primer siglo, y que se apresta a vivir, con dificultad, el segundo, entre profecías agoreras y algún tímido deseo de supervivencia. En España, ese aniversario ha sido conmemorado con bastante poco entusiasmo, bien es verdad, aunque alguna de las celebraciones planteadas¹ haya merecido la pena. Pero el ardor o la tibieza de estas fechas no es algo propio sólo de estas humildes realidades impresas que llamamos tebeos, sino una consecuencia poco más que inevitable de cualquier efemérides que se considere.

La cultura de los aniversarios es algo hondamente asentado en nuestra sociedad, ampliados y difundidos universalmente gracias a la fuerza imparable de los medios de comunicación, creación virtualmente indestructible, con sus ventajas e inconvenientes, una especie de focalización arbitraria —el tiempo es lo más caprichoso que tenemos, está claro—, que nos impulsa a tener en cuenta las realidades cuando les toca y a abandonarlas cuando ha pasado la fecha-recordatorio, nos guste o no. Hay demasiadas cosas, acontecimientos y fechas en nuestra vida, bien es verdad, y la obligación de atender unas sí y otras no es un método elemental, aunque eficaz, de tenerlas en cuenta por orden y sin posibilidad de error o transformación. El aniversario es una realidad social, que choca con el arbitrio y las preferencias de los individuos, pero que, al menos, aporta un cierto igualitarismo, si lo queremos aceptar y, si no, ahí están, como una propuesta que se nos ofrece y que podemos acoger o rechazar.

¹ Quizás no debería mencionar la exposición de la Biblioteca Nacional, *Tebeos, los primeros cien años*, de la que he sido comisario, pero, creo, sinceramente, que representó una buena celebración.

LA EFÉMERIDES COMO TRAMPA

La razón última de estos aniversarios es, desde luego, de orden profesional, referido a los periodistas y medios en los que trabajan; frente a la imprevisibilidad de los acontecimientos ordinarios, que llegan de repente y como un rayo, exigiendo una disponibilidad total, y una estrategia cara y compleja, las noticias esperadas son cómodas desde el punto de vista técnico. De ahí el auge de las declaraciones oficiales, mesas redondas y demás inventos comunicativos. Pero la efemérides es más cómoda y previsible, aún, porque no se trata sólo de una noticia más —precisa, concreta, inmodificable, que se cumple como una condena ante la que no cabe ningún tipo de medida de gracia—, sino de un acontecimiento previsto, que se cumple indefectiblemente y que se agota en su propia celebración, sin más novedades que las declaraciones de los expertos e interesados y, en todo caso, de las obras, catálogos, exposiciones y programas especiales a los que da origen. Los aniversarios, especialmente los culturales, son cómodos y acaban siendo, además, necesarios, con esa falsa necesidad que nace de la reiteración abusiva y, de cuando en cuando, traen la posibilidad de acordarse de realidades, personas y cosas que, sin ellos, nos llegarían con más dificultad. De cuando en cuando —ante hechos tan amplios como el centenario del cine, el doble siglo de la muerte de Mozart o el próximo tricentenario de Velázquez, por ejemplo—, la atención es convocada por hitos claves de nuestra historia, ante los que cabe difícilmente la indiferencia o el entusiasmo, mientras que otras fechas apenas si despiertan nuestro interés, por más que puedan empeñarse en lo contrario los poderes públicos o los periodistas. A los ciudadanos del final del milenio nos quedan pocos grados de libertad y, en consecuencia, para los más tenaces o amantes de la independencia, siempre cabe el recurso de la lucha contra las tradiciones y las llamadas al recuerdo, por muy nobles y trascendentes que sean.

Si nos rendimos a la evidencia, en cambio, desaparecen los problemas y sólo basta que adoptemos una actitud receptiva ante la celebración y sus numerosas ramificaciones. En el caso de cumbres de la cultura humana, la conmemoración puede ser espectacular y aportar consecuencias inacabables, pero cuando nos encontramos con modestos aniversarios —el primer centenario de los comics, por ejemplo—, la cosa puede ser absolutamente discreta y, casi, casi, inexistente, si nos descuidamos, al menos en nuestro entorno cultural, tan mortecino habitualmente —siempre que no se trate de alto chismorreó, toros y fútbol, o sea, de asuntos verdaderamente trascendentales, por supuesto—, y poco propicio a entusiasmos disparatados e incontrolables.

UN INTENTO DE DEFINICIÓN

Quizás no todo sean lamentos por esta supuesta indiferencia ante su primer siglo —al menos, desde mi particularísimo punto de vista, por supuesto—, y no

es difícil explicar las razones de esta frialdad conmemorativa. En primer lugar, la dificultad para encontrar una denominación unitaria, fácil y simple, entre la diversidad de manifestaciones y la abundancia de nombres usados. Si se habla de cine, teatro o televisión, más allá de la diversidad de manifestaciones, todos sabemos a qué atenernos. Entre los grandes y los pequeños del mundo del cine, por ejemplo, hay concepciones diversas, pero de trata, evidentemente, de la misma realidad, sin más problemas. En cambio, entre las obras que podemos encontrar en *El víbora* o *El jueves*, por poner un ejemplo claro, y las viejas creaciones del *TBO*, *Pulgarcito* o los cuadernillos de *El guerrero del Antifaz*, parece que las diferencias son tan tremendas que se siente la tentación de hablar de ámbitos no sólo diferentes, sino, incluso, irreconciliables. Y, sin embargo, no es así. Todas las creaciones gráficas que agrupamos bajo esta denominación universal que cada vez cobra más fuerza, *comic*, tienen una estructura semejante, aunque su apariencia pueda ser muy diversa. En cualquier caso, nos encontramos con historias, dibujadas manualmente, y divididas en cuadros o viñetas, aunque el ritmo de aparición sea muy diferente —diario, semanal, mensual...—, y cada unidad publicada, tanto si es una simple tira con tres cuadros como un álbum o cuadernillo con bastantes páginas, configura un relato completo.

En España, las denominaciones más tradicionales, están de capa caída, para qué nos vamos a engañar, y hablar de tebeos sólo funciona para los ciudadanos mayores de treinta años, mientras que lo de *comic* sirve más o menos para todos, al margen de su falta de adecuación lingüística. Porque la paradoja es que en Estados Unidos, presunta patria del invento, el nombre de *comic* también está en regresión, mientras que otras alternativas, como *funnies*, *cartoons*, *graphic novel* o *comics strip* y *sunday page* son más empleadas. Muchos nombres, quizás, para una apariencia variada y, en el fondo, muy semejante. Quizás no sea ocioso establecer unas cuantas distinciones elementales que sirvan como guía, más que como categoría fija e inamovible. Algunos expertos suelen hablar de narraciones gráficas o de literatura dibujada para denominar al medio, es decir, al conjunto formado por una determinada industria —que no es autónoma, en este caso, sino que se suele apoyar en la edición de libros, las empresas dedicadas a la producción de revistas o periódicos, o en una empresa multimedia, que comprende multitud de divisiones y secciones en su seno—, alrededor de la cual se disponen numerosos profesionales, desde los escritores especializados o guionistas, sin olvidar los dibujantes y todos los colaboradores intermedios que relacionan este sector creativo con las Artes Gráficas, el mundo de la distribución e, incluso, el de la crítica.

UNAS IMÁGENES DETERMINADAS

De todas formas, sea la que sea la apariencia media de las imágenes que emplean las narraciones gráficas en un momento histórico determinado (y que ha variado y variará, extraordinariamente en este primer siglo y en los comienzos

del segundo), es preciso reconocer que esa dificultad para reconocer la imaginaria dominante en el medio es una de las principales dificultades para su aceptación pública mayoritaria. Si se le preguntara a un adulto qué entiende por comic de nuestro tiempo y se le ofrecieran unas cuantas muestras variadas de lo que da de sí la industria es muy posible que la mayoría de los ciudadanos no sabría qué elegir, agobiado entre las diferencias sustanciales que hay entre una página de *mangas* japoneses, un episodio de superhéroes americanos de última hora o una creación europea (francesa, italiano o española, la nacionalidad, en el fondo, es lo de menos).

El problema es más fácil si nos remontamos hacia atrás en el tiempo, porque la fijeza del material —o la sumisión a unos modelos gráficos determinados, si lo queremos ver desde este otro ángulo—, es mucho mayor y las diferencias estilísticas, infinitamente menores. A la hegemonía industrial de hace unos años venía asociada una fuerte influencia dominante, mientras que la dispersión increíble que observamos en nuestro tiempo es, en el fondo, la respuesta a una época difícil donde nada se da por supuesto, ni siquiera la misma permanencia del medio en los años venideros.

¿Hasta cuándo deberemos retroceder para estar seguros de que estamos ante la primera obra que encaja en este molde, diferenciado de todos los demás propuestos por la cultura gráfica, como la caricatura, la ilustración, el chiste político, las construcciones icónicas para niños o los dibujos simplemente utilitarios de determinadas publicaciones supuestamente culturales? Lo cierto es que no resulta fácil responder de una manera contundente a una propuesta semejante porque la cultura de la imagen dibujada es muy amplia y procede de una tradición riquísima en la que no es factible separar una época de otra ni distinguir los diversos tipos y modalidades de manera fehaciente. Así, en ese siglo XIX en el que casi cualquier realidad contemporánea tiene su origen y explicación, los artistas gráficos aprovecharon a fondo las oportunidades laborales proporcionadas por los periódicos, revistas y libros ilustrados, con mayor intensidad y variedad que en las épocas anteriores.

Algunos especialistas suelen distinguir entre aquellas imágenes —sea cual sea su edad—, en las que el texto aparece como parte fundamental de la composición, tanto si se trata de un grabado renacentista como de una laboriosa reconstrucción arquitectónica del XVIII y las que aparecen solas, con los elementos icónicos como única huella para su disfrute. Se trata de imágenes puras, si aceptamos llamarlas así, frente a las realidades impuras en la que dos lenguajes, el escrito y el icónico, se relacionan para crear otro, distinto de cada uno de los componentes.

Texto e imágenes aparecen unidos, en combinaciones y relaciones muy diferentes, según los casos, con apariencias muy dispares gracias a las imprevisibles asociaciones de líneas y grafías. Si tenemos en cuenta el equilibrio mutuo de ambos componentes, solemos distinguir páginas equilibradas respecto a aquellas en las que uno de los elementos, texto o imágenes, adopta una clara primacía respecto al otro. Existe una unanimidad práctica de críticos y aficionados respecto a la preferencia por el equilibrio, con una clara tendencia hacia la

disminución del texto en relación con las imágenes, como si lo óptimo estuviera representado por un texto mínimo, que confía gran parte del significado a las líneas y manchas, frente a la verborrea de aquellas realizaciones en las que el dibujo se adelgaza y aparece, casi, como algo insignificante frente a la abundancia de las letras, encerradas en paquetes arrogantes, pletóricos de significado.

Es más fácil proclamar estas diferencias teóricas que reconocerlas en la abundantísima realidad que nos ofrecen los medios porque los artistas han sabido diferenciar hasta el infinito las posibilidades concretas, en un *continuum* inagotable en el que lo mejor es la posibilidad de enriquecer esas propuestas todavía más, a poco que nos lo propongamos.

¿EL PRIMER COMIC?

En ese panorama complejo y repleto de formas riquísimas, elegir un producto entre los demás ya es una empresa arriesgada e impredecible, totalmente dependiente del gusto individual y a la que es difícil asentar desde fuera. Por ello, la convención de que el comic mundial comenzó un día de Octubre de 1896, exactamente, es demasiado precisa para ser exacta. No me atreveré a decir que se trata de un disparate, porque no lo es, pero sí de una decisión criticable y sujeta a todas las discusiones imaginables. Si la contemplamos como una convención, es decir, como una propuesta más, en la que confluye la autoridad de los expertos que la sostienen, no hay más que decir, porque, al menos, no supone una mentira más; en todo caso, una verdad excesiva y que sólo puede ser aceptada en función de la comodidad que aporta. No se trata de cerrar una discusión interminable, paradójicamente, sino de abrirla, de dar el pistoletazo de salida a una de las cuestiones capitales de los estudios del comic mundial.

Entre los numerosísimos ejemplos de realizaciones europeas y americanas antes de esa fecha, los encontramos de todos los pelajes y características, pero las variadas tendencias se agrupan en dos bloques fundamentales: los americanos, que usan formas y convenciones heredadas de la publicidad y del *cartoon*, reunidas en torno a imágenes repetitivas, con superficie idéntica, en planas de gran tamaño y que, una vez inventado el *balloon* o bocadillo no se desprenden de él, en general, y los europeos, desarrollados a partir de la industria editorial, con imágenes de tamaño y disposición uniformes, en pequeños cuadraditos, mientras que el texto, en bloques grandes, de desarrollo autónomo, se reparte de forma autónoma, independientes de la línea narrativa icónica.

Las variaciones y transformaciones de estas dos tendencias son, asimismo, innumerables, con contagios mutuos y situaciones intermedias, pero es innegable que la línea americana, para entendernos, tendrá una influencia creciente y, pese a su inmensa creatividad, la tradición europea será menos afortunada, sobre todo después de la inmensa acogida mundial al comic realista americano de los años treinta —Flash Gordon, Mandrake, The Phantom...—, e irá decreciendo, con escasas excepciones.

En este clima especial, elegir una muestra de 1896 sobre todas las demás y pretender que se trata del primer comic es una audacia sin precedentes, a no ser que, al aceptar la oferta, lo hagamos sabiendo que no se trata de una realidad comprobable, sino de una convención más para facilitar las cosas.

UNOS CUANTOS ANTECEDENTES

Lo cierto es que nada resulta más fácil que la búsqueda de realizaciones completas y maduras antes de 1896, en cualquier país europeo. Sin remontarnos demasiado lejos, para no complicar excesivamente las cosas, digamos que los artistas del viejo continente sabían muy bien lo que se hacían al unir los dos lenguajes en una sola creación, aunque es verdad, asimismo, que las posibilidades comerciales e industriales, siempre fueron más claras al otro lado del Atlántico. Las posibilidades industriales del invento se decantaron siempre de forma distinta en Europa y América, sobre todo desde que Hearst y Pulitzer se apropiaron de las aportaciones europeas más sobresalientes y supieron adaptarlas al nuevo gusto. La intuición genial, entre todas las que contribuyeron a que el nuevo medio se afianzara y se desarrollara con productos de una madurez genial y casi increíble, fue la de convertirlo en una división propia de la prensa. Si los primeros —aceptemos que fueron los primeros, al menos, metodológicamente—, comics adquirieron pronto un fundamento comercial indiscutible y lograron convertirse en una realidad cotidiana que ha durado siglo y pico, se debe, evidentemente, a la fuerza imparable de la prensa cotidiana. Los empresarios que lograron otro milagro, el de crear una prensa periódica eficaz y arraigada en la vida americana, pronto supieron que aquellos muñequitos humorísticos —de ahí el nombre de comics—, eran uno de los resortes favoritos de sus lectores y que, gracias a ellos, el resto de los contenidos periodísticos se podría vender mejor. Los europeos, en cambio, al cambiar el equilibrio, incorporando las historias ilustradas al campo editorial, perdían esa fuerza que viene de lo cotidiano y sometían a sus creaciones al vaivén inesperado que supone encontrar rasgos nuevos y diferentes para promover los nuevos logros, en cada ocasión.

(Por supuesto, no se puede desconocer que, en este siglo de constantes vaivenes, aquí y allá se hayan probado todas las fórmulas imaginables, por lo que los comics americanos han buscado también las ayudas de la industria editorial como los europeos han sabido incorporar los logros de la prensa periódica, de cuando en cuando.)

EL FUTURO PREVISIBLE

Frente a los optimismos exagerados de esta reciente conmemoración, siguen en pie los temores agoreros de un futuro que no se presenta cómodo ni fácil. En los últimos treinta años, la industria de las narraciones gráficas ha logrado de-

sarrollar sus productos conquistando el mercado para adultos, sin perder del todo —bueno, casi del todo, si tenemos en cuenta que la cuota de los juegos de *rol* y el desarrollo de los dibujos animados se ha hecho a costa de los comics para niños—, la zona infantil y juvenil. Ahora, sin la menor duda, los cuadernos y libros preparados para los mayores son más, sin duda, y mejor cuidados de los que se destinan a los pequeños, pero el problema está ya en toda la industria, y no en uno u otro sector. Sobrevivir al auge de los *manga* —los cuadernos japoneses, cuya fuerza parece imparable—, sin perder del todo las conquistas comerciales y artísticas de los últimos años, permitiendo que los francotiradores o autores exploren los lugares menos conocidos es una tarea titánica cuyo final no es fácil vaticinar.

Hemos conmemorado el primer siglo de una realidad compleja de la que no sabemos si resistirá unos pocos años más, pero no parece imposible que logre sobrevivir a condición de transformarse de manera radical. Por un lado, aunque sea en pequeña escala, no será raro que continúen los hallazgos voluntariosos, casi a escala individual, gracias a tiradas pequeñas, en excelente papel y con mimo artesanal, casi como hace un siglo, como si nada hubiera pasado, conservando el sabor estético entre los aficionados más responsables y devotos. Por otra parte, si la industria más sólida —las grandes empresas de superhéroes americanos y las firmas europeas que difunden las aventuras de los tintin y astérix—, logran capear estas tormentas, es muy posible que el futuro próximo, en el caso de que exista, se construirá con estímulos más ricos que los del pasado próximo y lo del presente, con las armas de la multimedia y las posibilidades de la informática, eliminando tareas repetitivas y simplificando las actividades de reproducción y desarrollo previsible. Es posible que el comic del futuro próximo se parezca poco al anterior, pero, si funcionan estas consideraciones tímidas, estoy seguro de que ninguna de estas entrañables realidades desaparecerá del todo. Simplemente, se transformarán, si los lectores la apoyan y hasta es posible que algún profesor universitario despistado se dé cuenta, alguna vez, de que vale la pena estudiarlas en serio, como una de las muestras más ricas y expresivas de la cultura de nuestro tiempo.