

ACTAS DE LAS PRIMERAS JORNADAS SOBRE

Cómic,
Comic, Comunicación y Cultura

Comunicación
Comic, Comunicación y Cultura

y Cultura
Comic, Comunicación y Cultura

EL CÓMIC EN EL NUEVO MILENIO

Las raíces del cómic



MANUEL ÁNGEL VÁZQUEZ MEDEL

En las páginas de este volumen -que recoge las conferencias de las *Jornadas de Cómic, Comunicación y Cultura*, dedicadas al nuevo horizonte que se abre al cómic en el nuevo milenio- se nos ofrece la posibilidad de reflexionar sobre uno de los fenómenos más fascinantes de la cultura de masas del siglo XX, y uno de los que con mayor fuerza ha cruzado este cambio de siglo, de milenio y -sobre todo- de culturas. Una realidad nada fácil en uno de los momentos más radicales de transformación biológica, tecnológica y comunicacional de la historia humana, que opera con una gran violencia en la transformación de los imaginarios individuales y colectivos (cfr. Vázquez Medel, 1999 a y b).

Sólo en lengua inglesa, cualquier buscador de Internet registra más de un millón y medio de páginas sobre "comic" (frente a la escasez relativa -todo hay que decirlo- de páginas sobre cómic en lengua española). Pero yo no voy a reflexionar sobre las características del cómic, que cualquier joven de generación posterior a la mía conoce mucho mejor que yo -aunque ya también para mí, en mi infancia, las historietas de muy diversos tipos fueron alimento de mi imaginación. Ni siquiera, a pesar del título de mi reflexión, insistiré en la compleja y multiforme gestación de los cómics sino en la medida en que el avatar histórico y la evolución de este tipo discursivo nos dice algo de su propia naturaleza y de la especificidad de un lenguaje de convergencia, de un lenguaje plural ("lenguaje de lenguajes"), de una identidad expresiva singularísima alcanzada no por oposición de rasgos, sino por capacidad de compartir con otros lenguajes de imagen, de palabra, de temporalidad.

Procuraré aportar algún dato de partida desde el ámbito que me resulta más propio y específico profesionalmente: el de la palabra, tan importante, por cierto, en la mayor parte de los cómics.

Una denominación insuficiente para un discurso que excede sus habituales cualificaciones

Me refiero –ya lo imaginan– a la propia denominación de este verdadero género (o marco genérico) y medio comunicativo, cuya propia complejidad se refleja en la inadecuación de las palabras que utilizamos para referirnos a él. Y no voy por el tan trillado camino de denunciar la colonización de nuestro idioma por la lengua inglesa y reivindicar el uso de las castizas palabras “tebeo”, “historieta” o cualquiera otra. No se trata de eso. Al fin y al cabo, *historieta* también proviene de otra lengua –la lengua latina que nutrió la mayor parte de nuestro caudal idiomático. En primer lugar, porque el término “cómico” (eso sí: con acento, como corresponde a la ortografía española) aparece ya en el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia y está plenamente integrada en nuestros usos, sin que exista con claridad un término alternativo que recoja no sólo su significación sino todos los connotadores socioculturales e históricos del término: “**cómico**. (Del ingl. *comic*) m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo.// Libro o revista que contiene estas viñetas”.

Definición, por cierto, bastante rigurosa y exacta que ya encierra los componentes esenciales del cómic, independientemente de sus diversos subgéneros y manifestaciones:

1. Se trata de una serie o secuencia de viñetas (en sus acepciones 2 “Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta”, o 3 “Dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico. A veces va acompañado de un texto o comentario”). La viñeta aparecería así como una unidad básica constituyente del cómic (aunque a su vez se pueda descomponer en formantes menores), pero es imprescindible su secuencia (en este caso espacial) que implicará un recorrido temporal (en el cómic lo que está antes lo está también en el tiempo, aunque sin duda es posible el *flash back* como lo son la utilización de todos los demás procedimientos narrativos. La versatilidad expresiva del cómic permite prácticamente todas las formas posibles de articulación narrativa, pues aprovecha tanto las posibilidades de la *mímesis diegética* (representación de la acción a través de palabras), que comparte con la narratividad verbal, como de la *mímesis pragmática* (representación de hechos a través de sus equivalentes icónico-visuales), que comparte con las artes de la imagen (Cfr. Vázquez Medel, 1997).

2. Precisamente de ello se trata: el cómic, en sentido estricto, exige este desarrollo narrativo. Su estudio debería nutrirse de las aportaciones de una narratología general que debe hacerse narratología aplicada y específica en nuestro caso, pero que sólo revelará la verdadera naturaleza del cómic como discurso convergente desde una narratología comparada. En efecto, hablamos de la presencia de impulsos narrativos provenientes de todas las fuentes del cómic (recordemos todos los elementos analizados por Daniele Barbieri, 1993): el dibujo, con todas sus técnicas representativas y todas sus posibilidades técnicas y cromáticas; la caricatura con sus peculiaridades selectivas e hiperbólicas, tan adecuadas para el humor y la acción; la pintura con todas sus posibilidades de construcciones perspectivas y la integración espacial de la temporalidad; la fotografía, con una clara incorporación de los elementos de encuadres, angulaciones y puntos de vista, que contribuyen a la congelación y la dosificación temporal; los formantes gráficos que integran las secuencias, proporcionan los peculiares equilibrios dinámicos de las páginas, introducen el ritmo narrativo y se enriquecen con las diversas formas de rotulación presentes en globos y didascalias; la repetición modulada y las interacciones polifónicas y armónicas provenientes del lenguaje musical; el peculiar uso de macro y microestructuras narrativas en la construcción de un relato peculiar; el enriquecimiento de la influencia de lenguajes de imagen y temporalidad, como el teatro, que ha facilitado una gran ductilidad en las expresiones de emotividad y en el universo de las gesticulaciones, verdadera intensificación de la *kinésica* y la *proxémica* del cómic; el cine, del que llega toda la modulación del movimiento, la gestión acelerada o ralentizada de las secuencias y una peculiar sintaxis de montaje...
3. Finalmente, la estrecha vinculación entre el tipo de discurso y los soportes sobre los que ha circulado hasta la actualidad es bien significativa: como fenómeno de cultura de masas, el cómic, y muy especialmente ciertos *fanzines*, parecen casi inseparables de un tipo determinado de papel, de reproducción, de uso reducido del cromatismo, por más que el cómic en la actualidad haya alcanzado ya todo tipo de soportes (desde su presencia en el espacio de lo pictórico hasta su nueva vida digital en Internet, en los ahora llamados por algunos *e-zines*). Algunos, por cierto, dirán: no es lo mismo. Y tienen en parte razón. Como la tienen (en parte) los viejos rockeros que no reconocen sus discos fuera de su tradicional formato de vinilo, con una estética tan distinta de los nuevos y asépticos CDs. Toda forma expresiva nace en un contexto determinado y hay quienes consideran inherente a las ma-

nifestaciones discursivas el anclaje y la presencia de dichos contextos.

Pero quería ir un poco más lejos: en nuestro juego de definiciones apareció ya una palabra clave: "historieta" (f. d. de historia) cuya segunda acepción todavía conserva algo de la apreciación o estimación social menoscabada de este género: "Fábula, cuento o narración breve de aventura o suceso de poca importancia". Sobre la brevedad y mucho más aún sobre la poca importancia o intrascendencia de la historieta habría mucho que decir, ya que se ha revelado como un lenguaje potente capaz de transcodificar (en un proceso peculiar que combina los modos de transcodificación homogénea con la heterogénea) con bastante éxito desde las grandes obras literarias como *El Quijote* al mundo narrativo de la modernidad (Dickens o Verne), por no mencionar verdaderas obras maestras nacidas en el propio ámbito narrativo del cómic, o ya expresivas de los rasgos posmodernos o tardo-modernos. Está claro que en nuestros días la acepción tercera de "historieta", más aséptica, es la más generalizada: "Serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él". Y es curioso que aquí, un constituyente básico del cómic como la palabra haya podido llegar a ser, en algunos casos, prescindible, pero no por inexistencia de ella, sino por su ausencia. Es decir: por la capacidad de la palabra de subyacer y ser suplida por la representación icónico-visual ya enriquecida (y en esto no han reparado muchos) por otras dimensiones verbales implícitas. Muy acertadamente ha señalado De Santis (1998: 11) la existencia de dos tipos de palabras en los cómics: "Las invisibles son las que han dado forma a las imágenes y nos llegan traducidas por la mano del dibujante; las otras están ahí, evidentes, distribuidas y extendidas por el dibujo, como textos en *off*, onomatopeyas, o encerradas en globos. La historieta es la historia expandida en la página. El guión es el tiempo y el dibujo, el espacio".

Primera detentación terminológica del cómic: es la historieta por antonomasia, hasta haber acaparado esa designación, antes aplicable también a otros discursos exclusivamente verbales. Y primera restricción: el sufijo derivativo algo degradador de la palabra historieta no hace honor a la realidad compleja y rica del cómic.

Segunda detentación: no olvidemos que *comic* viene del latín *comicus*, y éste del gr. *Komicós*, palabra derivada de *kómos*, "fiesta con cantos y bailes". Es cierto que de la designación global de *komos* nos ha quedado el sentido de lo festivo, de lo lúdico, casi siempre asimilado a la noción actual de lo cómico. Es, por cierto, una forma muy propia de operar de la lengua inglesa (también es un mecanismo presente en todos los idiomas) de restringir una designación más global a un tipo discursivo muy especí-

fico, que representa aquellos rasgos por *antonomasia*. Ocurre algo parecido con la palabra *lyric*. Y segunda restricción: sabemos que el género cómic no se limita -ni mucho menos- a lo cómico, sino que ha incorporado todas las dimensiones de lo genérico y de lo efectual discursivo: lo dramático, lo épico, incluso lo lírico.

Pero si algún rasgo caracteriza en profundidad al cómic es el de su historicidad: su anclaje en tiempos, espacios y marcos culturales de los que resulta (como toda forma expresiva, pero en nuestro caso con gran radicalidad) inseparable. A fin de reparar en ciertas características esenciales con las que el cómic se ha ido enriqueciendo durante más de un siglo me voy a permitir "balizar" o recorrer a través de ciertos momentos, inflexiones e hitos la peculiar y riquísima historia del cómic. Me permitiré para ello actuar con cierta libertad y advertir de innumerables omisiones que cada lector subrayará según sus propias aficiones y suplirá sin grandes dificultades.

Algunos hitos en la evolución del cómic como lenguaje. "Aide-mémoire"

El cómic ha cruzado la frontera del siglo y del milenio que iniciamos con una vitalidad desconocida en otras formas culturales y comunicativas. Nadie duda, en la actualidad, de las potencialidades artísticas de las historietas e incluso de su virtualidad educativa (cfr. Rodríguez Diéguez, 1988). En efecto, el cómic -por un lado- mantiene ya una clara independencia con otras expresiones culturales próximas (el dibujo y la pintura, la narración literaria, el teatro, la fotonovela, el cine, los dibujos animados, etc.) con las que potencia los intercambios de temas y recursos; por otro, su presencia en Museos e instituciones culturales, en Universidades y foros rigurosos de debate (especialmente desde los años 60) ha vuelto a recordar los antecedentes próximos del cómic en Suiza, a principios del XIX, con los dibujos de *Monsieur Vieux-Bois* que un maestro preparara para sus alumnos y que se imprimieron por consejo de Goethe.

Me gustaría que en nuestro sintético recorrido recordáramos las dos ideas que sustentan el ya citado libro de Daniele Barbieri (1993: 11):

La primera es que los lenguajes no son solamente *instrumentos* con los cuales comunicamos lo que pretendemos: son, también y sobre todo, ambientes en los que vivimos y que en buena parte determinan lo que *queremos*, además de lo que *podemos* comunicar. La segunda idea es que todos los ambientes que son los lenguajes no constituyen mundos separados, sino que representan aspectos diversos del ambiente global de la comunicación y están, en consecuencia, estrechamente interconectados, entrelazados y en continua interacción recíproca.

Planteamientos que, por cierto, conectan plenamente con nuestra *Teoría del emplazamiento*: toda realidad está emplazada cronotópicamente (en el espacio, en el tiempo). Pero este emplazamiento es, sobre todo, de universos simbólicos, y actúa como instancia emplazada y emplazante: el cómic es tributario de toda la red compleja de fenómenos y manifestaciones socioculturales (del *mundo de la vida, tout-court*) y a su vez opera de modo activo emplazando la mente del lector, llevándola a determinados espacios de representación y de imaginación, y haciendo discurrir a través de sus instancias emplazantes todo el substrato que constituye a la vez su emplazamiento. Es, sin más, la dinámica del *dialogismo*, aquí ampliada desde nuestra concepción de ese estar-en-el-mundo que constantemente se traduce en nuestras representaciones (cfr. Vázquez Medel, 2000).

La historia reciente del cómic —hay quienes entroncan este “novenio arte” con las pinturas rupestres, la escritura jeroglífica egipcia, la columna Trajana o las vidrieras y tímpanos de las catedrales medievales en Europa— es también la historia de su evolución (sigue siendo de interés, en su recorrido hasta los setenta, el libro de J. Coma, 1979): de los hitos que han ido haciendo que el cómic sea en la actualidad una poderosa forma de comunicación cultural (no exenta de muchos riesgos). Hagamos un breve recordatorio de sus momentos fundamentales.

Los orígenes del cómic. Una expresión democratizadora de la modernidad

Se suele insistir en la proximidad del nacimiento del arte cinematográfico y del cómic: si la primera sesión pública de cine se celebraba en el Boulevard de Capucines de París, el 28 de diciembre de 1895, apenas mes y medio más tarde, el 16 de febrero de 1896 Richard F. Outcault publicaba en el diario *World* de Nueva York sus primeros dibujos de *Yellow Kid* (“Niño amarillo”). Es entonces cuando aparece el “globo” o “bocadillo”, en el que se inscriben las palabras dichas (o pensadas) por los personajes, que da al cómic esa naturaleza *icónicoverbal* que desde entonces le resulta específica. El cómic —dejando a un lado sus raíces más remotas— nace en el siglo prometeico, en los últimos años del XIX, en ese contexto de crisis profunda de todos los sistemas de representación (recordemos las ideas de Nietzsche sobre la ficcionalización del mundo y la disolución de una noción fuerte de verdad). El cómic, como arte y representación de una época en crisis, va a saber, mejor que otros lenguajes, adaptarse a las mudables condiciones del siglo XX, en las que han sucumbido otras expresiones o, al menos, agotado gran parte de sus recursos. Y va a cruzar el

espacio experimental de las vanguardias históricas con todo el impulso de ser un lenguaje nuevo y sin tener que realizar los peculiares ajustes de cuentas con sus respectivas tradiciones que observamos, por ejemplo, en el caso de la literatura, la pintura o la música.

El nuevo arte crece con rapidez en EEUU, y el propio Outcault crea un personaje curioso, Buster Brown, niño burgués de agresividad arbitraria y caprichosa que siempre termina castigado. Es el primer ingrediente de violencia que no será en absoluto ajeno al cómic, que hunde sus raíces en el período de mayor violencia de toda la historia de la humanidad y que, de ningún modo (por acción u omisión) podía ser ajeno al fenómeno. Las grandes tiradas se dan ya con los primeros célebres personajes: *Little Nemo* (Windsor MacCay, 1905), *Mutt and Jeff* (Bud Fisher, 1907; Benitín y Eneas, en España), *Krazy Kat* (George Harriman) o las aventuras de *Bringing up Father* (Geo McManus, 1912). Y aquí tenemos la capacidad de sobreponerse al proceso germinal de disolución de la modernidad, con sus grandes metarrelatos, y hacer surgir en sus entresijos (como la yerba que rompe las capas del asfíxiante asfalto) una regenerada capacidad mitopoiética.

Parecido éxito tienen los primeros cómics en Europa (en cierto sentido hay un origen euro-occidental del cómic, al que pronto se incorporarán otras tradiciones culturales) y ya en 1890 las revistas humorísticas *Cuts* y *Chips* alcanzan tiradas de medio millón de ejemplares, algo verdaderamente impensable en el caso de la "literatura convencional", aunque más próximo a las manifestaciones populares de la literatura como el folletín y las novelas por entregas.

Pronto pasaran al cine muchos de estos personajes, con la colaboración de sus propios autores, al tiempo que se van a ir creando "sindicatos" que adquieren los derechos y difunden los cómics en diarios y revistas. El nuevo modo de expresión no va a ser ajeno a las industrias de la cultura, y se va a debatir desde sus orígenes entre su absorción y su uso por el sistema y los aparatos ideológicos del Estado, y sus manifestaciones alternativas. En 1912 William Randolph Hearst fundó el *Hearst International Feature Service*, que se transformaría en 1916 en el poderoso *King Feature Syndicate*, muchos de cuyos materiales se publicaron en la española TBO, que apareció en 1917, tras los precedentes de *En Patufet* (en catalán, 1904), *Gente Menuda* (1906, vinculado a *ABC-Blanco y Negro*) y *Dominguín*. Aunque por ser claramente visible se ha señalado en numerosas ocasiones las implicaciones ideológicas del cómic, investigaciones rigurosas esperan a sistematizar no sólo los *ideologemas* y formantes de ideologías más o menos homologadas, sino los residuos del naufragio ideológico y ese apuntar

a imaginarios de fondo que constituye una de las dimensiones más fascinantes del cómic.

El período de entreguerras

Desde el final de la Primera Guerra Mundial hasta el inicio de la segunda, las décadas de los años veinte y treinta son fundamentales para el desarrollo del cómic. Nacen las series (y el consabido "continuará..."), los cómics con protagonistas femeninas, los *Girl-Strips*, una de las cuales, *Betty Boop*, llega hasta nuestros días, y el género se diversifica notablemente, añadiendo a la dimensión cómica otras igualmente importantes (en ocasiones por influencia del cine o de la novela de aventuras) que luego serán dominantes. Los intercambios son constantes: *Charlot* o *El Gordo y el Flaco* pasan del cine al cómic; *Popeye* (Elsie Crisler Segar) o *Felix the Cat* (Pat Sullivan) del cómic al cine. Hitos importantes de estos años son el nacimiento del cómic de aventuras, el inicio de lo épico en el cómic: *Tarzán* (Harold Foster, 1924, dibujado posteriormente por Burne Hogarth), *Tim Tyler* (Lyman Young, 1932), *Terry and the pirates* (Milton Caniff, 1934), *Li'l Abner* (Al Capp, 1935). En 1929 nace en Bruselas uno de los grandes personajes del cómic, *Tintín*, de Hergé. A partir de la segunda década de nuestro siglo el cómic va a ser un peculiar campo de batalla para la manifestación de ideologías de recuperación o regreso al ámbito natural (*remake* del "buen salvaje" rousseauiano) o, por el contrario, escenario de todas las utopías (y distopías: casi siempre la imagen de algo horrible acompaña estas representaciones) tecnológicas posibles.

Otros géneros importantes de estas décadas serán los de fantasía (*Buck Rogers*, de Dick Kalkins, 1929; *Flash Gordon*, de Alex Raymond, 1933; *Mandrake*, de Lee Kalk, 1934), romántico, erótico, pero sobre todo, los nuevos super-héroes de fuerzas sobrehumanas de que son origen y prototipo *Superman* (Siegel y Joe Shuster, 1938) y *Batman* (Bob Kane, 1939), que pronto entrarían en la lucha de la segunda guerra mundial y darían lugar a los *comic-book*, los nuevos cuadernos en colores dedicados monográficamente al héroe.

Los años 40 y 50

Es preciso indicar que la II Guerra Mundial, con el cierre de mercados exteriores de EEUU, va a promover un extraordinario desarrollo de ilustradores en Europa y América Latina. España vive su época dorada: a los precedentes de *Chicos y Mis chicas* se unirán a partir de 1940 (*Roberto Alcázar y Pedrín*) los cómics al servicio del régimen franquista. De

1944 será *El Guerrero del Antifaz* (Manuel Gago), de peculiar ideología. Del resto de Europa destacará Bélgica, con el semanario *Spirou* o la utilización de la parodia del oeste en el popular personaje *Lucky Luke* (Morris)

Por otra parte, terminada la guerra, se potencian los cómics de detectives, de entre los que destaca por su calidad gráfica y narrativa *Spirit* de Will Eisner. En EEUU hay un gran renacimiento: surge la serie *Peanuts* de Charles Schultz, cuyos personajes más conocidos son *Carlitos* y *Snoopy*. La casa editora E.C., transformada en *Entertaining Comics*, potencia las historias macabras y de terror. En el mismo contexto nace la revista satírica *MAD* impulsada por Harvey Kurtzman.

Años 60 y 70: consolidación y diversificación del cómic.

Pablo de Santis (1998: 15), que toma como punto de partida de su reflexión la década de los sesenta, señala en ella tres fenómenos fundamentales:

(...) la construcción de la historieta como objeto de estudio (con sus cuestionamientos ideológicos y formales), la presentación del autor como artista y el descubrimiento del lector adulto. Son también los años en que la televisión se adueña de las masas; y la historieta, ya libre del peso de la popularidad, puede especializarse, hablar para unos pocos, susurrar y, a veces, hasta hablar un idioma incomprensible. Desde los '60 en adelante, le acompañará una tensión eterna entre popularidad e intelectualización.

Y, en efecto, bajo esos dos polos (como entre otros tantos: sucesión/ simultaneidad, velocidad/ cristalización, fondo/ figura, dibujo/ palabra, realismo/ fantasía, comicidad/ dramaticidad) vive la historieta desde los sesenta hasta nuestros días. Y de todos los factores activados en el límite de los sesenta no hay ninguno tan importante como la ampliación del público, la incorporación de un público adolescente o incluso adulto que ya había vivido en su infancia con historietas y que ahora —suele señalarse como hito en Europa la revista *Pilote* en 1959— puede seguir creciendo acompañado de su lenguaje favorito.

La “década prodigiosa” se inicia bajo el signo de la guerra fría, que dará lugar a los personajes de los grandes agentes, que conviven en el cómic y el cine (*James Bond*, de Daily Express; las heroínas femeninas *Modesty Blaise* de Syndication and Literary Ed. y *Barbarella* de Jean Claude Forest, 1962, inspirada en Brigitte Bardot). También la televisión creará —como hemos señalado— una nueva generación audiovisual formada en la cultura de la imagen. En 1965 se celebra en Bordighera (Italia) el I Congreso Mundial de Comic, y a partir de esta fecha atrae la atención de los intelectuales, que ven en el cómic la más genuina expresión popular.

En Europa —donde las revistas *L'Echo des savanes* y *Métal Hurlant* introducen elementos de ciencia-ficción que atraen a un público adulto— aparece *Neutrón* y *Valentina* de Guido Crépax (Italia), *Asterix* de Uderzo (Francia) y *Mortadelo y Filemón* de F. Ibáñez (España), mientras que en Argentina destaca Alberto Breccia (con *Negro / Mort Cinder*). Igualmente es preciso destacar *Blueberry* de Moebius y Charlier. “Moebius —ha recordado De Santis, 1998: 54— se convirtió en el dibujante fundamental de esta época porque fue capaz de trabajar en la historieta clásica de aventuras —*Blueberry*— y de construir además un universo gráfico absolutamente personal”. *The Long Tomorrow* (1976), de O'Bannon y Moebius es una espléndida síntesis estética del momento que, como han indicado algunos investigadores, anticipa la atmósfera futurista y decadente de *Blade Runner*. La influencia del cómic en el cine es ya innegable. Habrá que recordar, por ejemplo, que O'Bannon sería el guionista de *Alien*.

En EEUU destacan tres fenómenos: la consolidación y desarrollo de los grandes personajes de Marvel Comics, como *Spiderman* de Stan Lee y Steve Ditko; el posterior *Conan* de Barry Windsor-Smith y otros como *The Fantastic Four*, *The Incredible Hulk*, etc.), la potenciación del cómic de terror y erotismo para adultos (*Creepy*, *Eerie*, *Vampirella*) que en Europa tendrá otros correlatos como Milo Manara, y, finalmente, el surgimiento del cómic marginal o *underground*, expresión de la máxima rebeldía Hippie, que conducirá al “comix” de autores como Robert Crumb.

En Argentina, *Mafalda* (1962) de Quino se anticipa con su rebeldía en seis años al mayo del 68, y demuestra toda la potencialidad reflexiva de las tiras cómicas. Durante los setenta Europa verá nacer grandes creaciones como *Corto Maltese* de Hugo Pratt o un nuevo cómic ya homologado con el norteamericano como *Hom* de Carlos Giménez y *Kelly* de A. Fernández Palacios. En Chile, Alejandro Jodorowsky se convertirá en un exponente de este territorio transido de expresiones e influencias, ya que se desplazará con naturalidad de la literatura al cine, del teatro al cómic.

La contracultura más radical, el *punk*, se extenderá al cómic, y de él nace uno de los grandes dibujantes europeos, Tanino Liberatore (*Rank Xérox*). El cómic adulto también encuentra en España figuras destacadas como Nazario (*Anarcoma*), Daniel Torres o Jordi Bernet (*Torpedo*, *Custer*). No es preciso insistir en el hecho de que el cómic ha sido uno de los lugares privilegiados de la contracultura y de las manifestaciones culturales marginadas o marginales, por su gran capacidad cohesiva y su virtual excitación del fanatismo.

Últimas tendencias desde los ochenta a la actualidad

En los años ochenta comienza a hablarse de una nueva orientación estética, la "línea clara", decisiva para la estética de la década: "La línea clara define a aquellos autores que privilegian el trazo firme, el orden de la página, la geometrización del mundo y la legibilidad absoluta" (De Santis, 1998: 61). En este sentido también el cómic refleja la voluntad de esta década decisiva de introducir un nuevo orden en nuestra comprensión de las cosas.

Los EEUU han sufrido primero una cierta crisis de identidad y posteriormente un resurgimiento en su liderazgo del cómic, ya en competencia con el fenómeno poderosísimo del *manga* japonés (cuyo padre Osamu Tezuka obtuvo su primer éxito en 1951 con *Atom Boy*), entre cuyos éxitos, además de las series televisivas *Heidi* y *Marco*, están *Mazinger Z* y *Devil Man* (ambas de Go Nagai) o *Akira* de Katsuhiro Otomo. En los 80 en EEUU aparece *Heavy Metal*, versión americana de la inglesa *Metal Hurlant*, se renuevan viejas figuras del cómic (como *Batman*, por Frank Miller) y se tiene una mayor exigencia de calidad, tanto en los grafismos como en las aventuras.

El cómic ha alcanzado en nuestros días toda su madurez. Más de un millón y medio de páginas dedicadas al cómic en Internet, sólo en lengua inglesa, como ya dijimos, es buena prueba de la vitalidad con que afronta el gran arte gráfico del siglo XX los retos del nuevo siglo. También en ese sentido este escenario transmoderno refleja su eclecticismo, su capacidad de incorporar en nuestro horizonte todo tipo de temas, estilos, técnicas, procedimientos e ideologías. Daniele Barbieri (1993) ha señalado con acierto toda la red múltiple de interinfluencias (esa dinámica transdiscursiva) en la que el cómic se inserta: forma parte, en una relación de inclusión, con las diversas formas narrativas de las que constituye una concreción particular; se relaciona genéticamente con muchas expresiones y técnicas representativas (no sólo la literatura ilustrada sino, en general, todas las expresiones plásticas que "nos hablan", llevándonos más allá de la mera relación icónico-visual); entra en convergencia con otros lenguajes (por ejemplo, con la representación fotográfica) o se adecua, "cita" en su interior otras manifestaciones comunicativas (como sucede, por ejemplo, con el cine).

Reflexión final: La pragmática de la comunicación en el cómic

De entre todos los factores que han proporcionado al cómic su innegable peculiaridad no hay ninguno tan importante como su *libertad prag-*

mática: la capacidad de comunicar de un modo menos condicionado (que no incondicionado) que otras formas expresivas. En general el autor de cómics crea su propio público, y a pesar de que este fenómeno no se ha sustraído de las dinámicas de mercados ni de los complejos aparatos de la industria cultural, debemos reconocer que aquí las cosas funcionan de otro modo.

El lector de cómic adopta una actitud poco frecuente en la interacción comunicativa: es un dispositivo de re-presentación del discurso en su *theatrum mentis* de una gran receptividad pero, a la vez, de una importante actividad. Es el lector el que proporciona el significado y el sentido a un tipo de discurso que, precisamente por su apertura a otros muchos, siempre queda en un espacio de indeterminación muy importante que exige su coparticipación interpretativa. El lector se *implica* en ese *plexus*, en ese pliegue, en ese *rizoma* de significación que es la historieta. Ese proceso de implicación le convierte en *fan*. Le hace habitar ese espacio, ese *fanal* en el que se siente, de algún modo, en un mundo aparte, descolgado de la realidad. Un buen lector de cómic es un *adepto*, y como tal se *adapta* a las circunstancias comunicativas que terminan convirtiéndole en copartícipe de una estética, una ideología, un imaginario.

El cómic tiene una fuerza ahormante extraordinaria. Su complejidad en la forma de la expresión y en la forma del contenido lleva el potencial de su significación mucho más allá del control mismo de sus productores. Y es un fenómeno que expresa muy peculiarmente el signo de los tiempos. Porque, si por un lado el mundo de las convenciones está fuertemente enraizado en el cómic (cfr. Gasca y Gubern, 1988 y Vidal-Folch y De España, 1996) y constituye todo un espacio de disponibilidades de gran eficacia contrastada —estrategias y tácticas discursivas de probado éxito—, por otro, su carácter convergente abre su significación y aloja al lector en su seno. Por ello —es innegable— de algún modo la mirada crítica disipa la magia del cómic, como la observación antropológica reduce los espacios de la sacralidad —de los que, por cierto, la historieta participa—.

En una sociedad plural, compleja, heterogénea, fragmentada, en conflicto, en la que la búsqueda de elementos identitarios se ha convertido en una necesidad compulsiva de individuos y colectivos, auguramos una larga vida al cómic.

Referencias Bibliográficas

- BARBIERI, Daniele (1993): *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Paidós.
- COMA, Javier (1979): *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Barcelona, Gustavo Gili.
- DE SANTIS, Pablo (1998): *La Historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires, Paidós.
- ECO, Umberto (1964): *Apocalípticos e integrados en la cultura de masas*. Barcelona, Lumen, 1988.
- GASCA, Luis, y GUBERN, Román (1988): *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra.
- GAUMER, Patrick y MOLITERNI, Claude: *Diccionario del cómic*. Barcelona, Larousse.
- GUBERN, Román (1972): *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, Península, 1981.
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis (1988): *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona, Gustavo Gili.
- VÁZQUEZ MEDEL, Manuel Ángel (1997): «Narratividad y dramaticidad: mimesis diegética vs. mimesis pragmática», en C. Pérez (ed.): *Los géneros literarios. Curso Superior de Narratología*, Univ. de Sevilla, Sevilla, pp. 45-54.
- VÁZQUEZ MEDEL, Manuel Ángel (1999a): *Mujer, ecología y comunicación en el nuevo horizonte planetario*. Sevilla, Mergablum.
- VÁZQUEZ MEDEL, Manuel Ángel (1999b): "Palabra e Imagen: de la transformación de los signos a los signos de la transformación", en G. N. Ricci (ed.)(1999): *Imagine- Segno- Parola. Processi di trasformazione*, Tomo II, Giuffrè editore, Macerata, 1999, pp. 405-419.
- VÁZQUEZ MEDEL, Manuel Ángel (2000): "Del escenario espacial al emplazamiento", en *Sphera Publica*, nº 0, pp. 119-135.
- VIDAL FOCH, Ignacio, y DE ESPAÑA, Ramón (1996): *El cánón de los cómics*. Barcelona, Glénat.