

# **SUPERCÓMIC**

## **MUTACIONES DE LA NOVELA GRÁFICA CONTEMPORÁNEA**

Coordinado por Santiago García



errata naturae

PRIMERA EDICIÓN: abril de 2013

- © de «Después del cómic. Una introducción», Santiago García, 2013
- © de «La autobiografía en el cómic. Una muy breve introducción a un tema muy extenso, visto desde una bicicleta en marcha», Eddie Campbell, 2013
- © de la traducción de este texto, Santiago García, 2013
- © de «*Love and Rockets* o la cumbre de la ficción seriada», Ana Merino, 2013
- © de «Los fracasos de Chris Ware», David M. Ball, 2010
- © de la traducción de este texto, Santiago García, 2013
- © de «La imparables extensión de lo nimio», Raúl Minchinela, 2013
- © de «La memoria gráfica y las sombras del pasado», Daniel Ausente, 2013
- © de «M + M», Mireia Pérez y Max (Francesc Capdevila), 2013
- © de «Don sordido goes global. Miguel Ángel Martín y las gestiones de la violencia», Eloy Fernández Porta, 2013
- © de «Un zoom para Shintaro Kago», Jordi Costa, 2013
- © de «La escena del crimen. Nuevas aproximaciones al género negro norteamericano», Óscar Palmer, 2013
- © de «Dioses y patria. Viñetas políticas en el cómic norteamericano contemporáneo», Pepo Pérez, 2013
- © de «“... yo soy Pagliacci”. [el (presunto) sacrificio superheróico y la “mentira” (fundadora) social]», Fernando Castro Flórez, 2013
- © de «El hombre tranquilo y las pequeñas cosas. Entrevista con Emmanuel Guibert», Alberto García Marcos, 2013
- © Errata naturae editores, 2013
- C/ Río Uruguay, 7, bajo C  
28018 Madrid  
info@erratanaturae.com  
www.erratanaturae.com

ISBN: 978-84-15217-44-2

DEPÓSITO LEGAL: M-7062-2013

CÓDIGO BIC: FZG

DISEÑO DE PORTADA E ILUSTRACIONES: David Sánchez

MAQUETACIÓN: María O'Shea

IMPRESIÓN : Kadmos

IMPRESO EN ESPAÑA – PRINTED IN SPAIN

## Índice

<i>Después del cómic. Una introducción</i> Santiago García	7
La autobiografía en el cómic. Una muy breve introducción a un tema muy extenso, visto desde una bicicleta en marcha Eddie Campbell, ciclista	25
<i>Love and Rockets</i> o la cumbre de la ficción seriada Ana Merino	39
Los fracasos de Chris Ware David M. Ball	53
La imparables extensión de lo nimio Raúl Minchinela	83
La memoria gráfica y las sombras del pasado Daniel Ausente	107
M + M Mireia Pérez y Max	137
<i>Don sordido goes global.</i> Miguel Ángel Martín y las gestiones de la violencia Eloy Fernández Porta	163
Un zoom para Shintaro Kago Jordi Costa	183

La escena del crimen. Nuevas aproximaciones al género negro norteamericano Óscar Palmer	201
Dioses y patria. Viñetas políticas en el cómic norteamericano contemporáneo Pepo Pérez	229
«... yo soy Pagliacci». [el (presunto) sacrificio superheroico y la «mentira» (fundadora) social] Fernando Castro Flórez	279
El hombre tranquilo y las pequeñas cosas. Entrevista con Emmanuel Guibert Alberto García Marcos	331
<i>Los autores de este libro</i>	351

DESPUÉS DEL CÓMIC.  
UNA INTRODUCCIÓN  
Santiago García

En 1964, la National Cartoonist Association, organización profesional que agrupa a los historietistas de EE UU, invitó a Roy Lichtenstein a encontrarse con sus miembros en su sede de Nueva York. Poco imaginaba el pintor pop, que por entonces estaba en la cumbre de su recién obtenida fama artística, que la invitación era en realidad una encerrona. Los dibujantes habían visto sus cuadros basados en viñetas de cómic expuestos en las galerías y habían reconocido sus propios dibujos. Indignados porque alguien estuviera obteniendo fama y dinero con las mismas imágenes que ellos realizaban a destajo, mal pagados y sin reconocimiento alguno, querían despellejar al *saqueador* de su trabajo. «Le dejaremos hablar un rato y luego lo crucificaremos», se dijeron los historietistas.

Pero el discurso de Lichtenstein lo cambió todo. En lugar de subrayar que lo que hacía él era *distinto* de lo que hacían ellos, y de explicarles que él trabajaba en la esfera del *arte elevado* mientras que ellos eran meros *artesanos* de la industria de consumo, se presentó como un igual, como un artista que buscaba ganarse la vida por cualquier medio disponible y que había encontrado el filón en las viñetas de cómics. Eso era algo que podía entender

su público, al fin y al cabo formado en su inmensa mayoría por dibujantes que se ganaban la vida imitando el estilo de otros dibujantes. Abandonando cualquier discusión estética o artística, Lichtenstein abordó el tema de la única manera en la que él sabía que se podía abordar ante una asamblea gremial: en términos profesionales. El arte de galería, bajo ese prisma, no dejaba de ser una cuestión de oficio y de comercio.

Lichtenstein se metió en el bolsillo a los dibujantes, que guardaron las guadañas y apagaron las antorchas, con su orgullo artesanal a salvo<sup>1</sup>.

Aquel encuentro marcó el punto de intersección de dos prácticas plásticas que habían corrido en paralelo desde su origen, pero que a partir de aquel momento estarían condenadas a comunicarse, a reconocerse mutuamente y, las más de las veces, a tropezarse la una con la otra: el cómic y el *arte legítimo*.

El complejo de inferioridad del cómic respecto a las artes tradicionales que servía de telón de fondo para aquel encuentro queda muy bien expresado en «Comic Valentine», una historieta de 1960 dibujada por Ogden Whitney. La protagonista es Peg Manton, una joven artista que se licencia con el esperanzador (¡y sonoro!) sobrenombre de «¡La próxima Rembrandt!». Por desgracia para la prometedor y brillante Peg, la competencia en el mundo de las bellas artes es excesivamente dura (y, por otra parte: ¿paisajes en 1960? ¿Qué concepto del arte le habían enseñado en la universidad a esa chica mientras Jackson Pollock era reconocido como *el pintor más grande de su época?*), de manera que no consigue vender sus cuadros. Muerta de hambre, encuentra una última solución desesperada: convertirse en dibujante de cómics.

Es lo que en el argot de la profesión se llama *un trabajo alimenticio*.

<sup>1</sup> La anécdota la recordaba el dibujante Mort Walker, autor de la célebre tira de prensa *Beetle Bailey*, en la historieta «Grand Theft Lichtenstein Caper of 1964», publicada en *Art Museum* (Craig Yoe, 2006).

Puede que Peg fuese una pintora mediocre, pero eso no le impidió convertirse en una estrella de la historieta.

Cuando empezó la década de los 60 (y recordemos que el primer cuadro pop de Lichtenstein, con el pato Donald y el ratón Mickey, es de 1961), todo el mundo asumía que el cómic era un refugio para artistas y escritores fracasados. A lo largo de esa década, sin embargo, empezó a producirse un cambio de conciencia. Umberto Eco publicaba *Apocalípticos e integrados* en 1964, tal vez el primer libro que incluía una discusión académica *seria* a partir de lecturas de cómics, y Stan Lee, el editor y rostro público de Marvel, dedicaba cada vez más tiempo a dar conferencias en universidades, donde Spiderman y Hulk eran iconos tan celebrados como Bob Dylan y el Che Guevara. La corriente no era unívoca: no era sólo que Lichtenstein llevara el cómic a los cuadros, sino que algunos jóvenes dibujantes empezaron a llevar el arte moderno a sus viñetas, ampliando los límites estéticos de lo que habían sido los cómics hasta entonces, y atrayendo la atención hacia ellos como algo con entidad propia, y no sólo como mero forraje para el arte pop.

En 1968, el Museo del Louvre y el Museo de las Artes Decorativas de París celebraron una exposición dedicada al cómic. Aunque estaba clara la vocación de reconocer el valor artístico de la historieta, los fundamentos teóricos sobre los que se intentaba sustentar ese reconocimiento todavía se basaban en los mismos principios que habían animado la frustrada carrera pictórica de Peg Manton, la *futura Rembrandt paisajista* que había encontrado su lugar en el mundo dibujando cómics. A saber: la exposición se rendía a Hal Foster y Burne Hogarth como máximos representantes del *arte del cómic*. Se entendía la calidad artística de éste en función de la eficacia con la que algunos de sus dibujantes eran capaces de reproducir los modelos que la ilustración comercial de los años 20 y 30 había derivado de la figuración romántica decimonónica. Al postular como ejemplos supremos al *Príncipe*

*Valiente y Tarzán*, el cómic reivindicaba su categoría de arte de masas como bastión contra la *vanguardia plástica elitista*, justo en el momento en que el arte pop acababa de señalar todo el potencial oculto en su laberinto semiótico.

La exposición del Louvre intentaba legitimar artísticamente el cómic, por tanto, como residuo consumista de una rancia tradición de escapismo figurativo, en una operación similar a la que pretende legitimar a un gran almacén de tiendas como el Plaza Norte 2 de San Sebastián de los Reyes (Madrid) con el estilo del rococó, una *maniera* arquitectónica lujosa de otra época que se ha enseñado al público a reconocer como «bella».

Sin embargo, en ese mismo 1968, a la vez que el Louvre fosilizaba al cómic tradicional musealizándolo, se producían otros hechos que serían mucho más relevantes a la hora de abrir camino al cómic como arte. A finales de ese año aparecía en San Francisco *Zap Comix*, de Robert Crumb. No era el primer *comix underground*, pero sí fue el que lanzó definitivamente ese movimiento, convirtiendo a la historieta en parte de la contracultura hippie y *juvenil-pero-adulta* del *flower power*. A partir de 1968 se dan a conocer una serie de nombres —junto al propio Crumb, también Shelton, Spain Rodríguez, Bill Griffith, Justin Green, Trina Robbins o Art Spiegelman, entre otros— que protagonizarán un circuito por completo distinto del circuito comercial establecido. Hasta aquel momento nunca se habían publicado cómics al margen de la gran industria editorial, y nunca se habían publicado cómics dirigidos exclusivamente a adultos (como máximo, las tiras de prensa clásicas habían apelado a *todos los públicos*). La onda expansiva del *comix underground* norteamericano alcanzó Europa, con ecos significativos en Francia, Holanda y hasta en España<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> Como siempre, con un poco de retraso. El primer volumen de la antología *Comix Underground USA*, coeditado por Chumy Chúmez y Andrés Rábago, conocido hoy como *El Roto*, apareció en 1972.

El *underground* abrió pues una vía *alternativa*, otra forma de entender los cómics, desde la producción hasta la distribución y el consumo, desde la economía hasta la ética y la estética.

Esta vía correría en paralelo a la vía tradicional, la industrial. Durante los cuarenta y cinco años transcurridos desde la aparición de *Zap Comix*, ese cómic industrial ha ido deslizándose en un lento pero imparable declive, debido precisamente a la erosión de su razón de ser: su componente industrial. Los cómics fueron un verdadero medio de masas cuando los consumía un inmenso público infantil que encontraba en ellos un entretenimiento inmediato y barato, y así pudieron colonizar la imaginación de los niños. Pero durante los 70 y los 80, ese territorio fue definitivamente tomado por la televisión, primero, y los videojuegos, después. Los niños dejaron de leer tebeos como la gente ha dejado de citarse mandando a un chico con una nota a casa de la persona con quien quiere reunirse.

La industria editorial del cómic, que se había especializado en producir únicamente entretenimiento infantil, ha sido destruida, erosionada, o se ha reconvertido. Hoy las editoriales que antes se lucraban con la propiedad de determinados personajes superventas se mantienen como meros departamentos de desarrollo creativo al servicio de las grandes producciones de Hollywood. Pero a medida que el viejo entramado se iba desmoronando, unas pequeñas criaturas, más rápidas y astutas, más delgadas y eficaces, ocupaban el espacio que dejaban libres los dinosaurios moribundos. El cómic de autor, derivado de la estirpe *underground*, ha ido ganando peso desde los años 80, primero a la sombra de la vieja industria, pero durante la última década reafirmando cada vez más como una propuesta viable y autónoma.

Para el gran público, este cambio se ha manifestado en la (aparente) explosión de la novela gráfica durante la primera década del siglo XXI. Aunque a los observadores menos atentos les pareciese un fenómeno espontáneo e imprevisible, la novela gráfica

ha sido simplemente la formalización de ese proyecto de cómic de autor que venía gestándose como *cómic alternativo* desde los 80. Para que esto llegara, han tenido que coincidir varios fenómenos, algunos de ellos tecnológicos y económicos: el abaratamiento de los costes de producción; la proliferación de contactos internacionales a través de internet y de los numerosos festivales de cómic; y el interés de las librerías generalistas por un nuevo producto que compensara las pérdidas que las descargas digitales de música y cine dejaban en sus secciones de CDs y DVDs. Otros han sido generacionales: una hornada de autores ha madurado en estos últimos veinte años, y también lo ha hecho un público acostumbrado a leer cómic alternativo de joven que ha querido seguir haciéndolo con naturalidad una vez que se ha hecho adulto. Esos autores y ese público, junto a los editores que lo han sabido entender, han aprovechado la oportunidad histórica que se les ha presentado para generar un nuevo sistema para el cómic. Son ellos los que han conseguido que las novelas gráficas se pusieran ante los ojos de los lectores *no aficionados* en el único sitio donde podían descubrirlas: en las librerías generalistas, creando así la masa crítica necesaria para mantener una nueva industria: una industria del cómic de autor.

Hasta ahora el lector adulto que leía cómics era alguien que vivía en el recuerdo de lo que había leído de niño y adolescente. Era alguien que *había leído* a Richard Corben en 1984, o que había coleccionado *El Capitán Trueno*, o *La Patrulla-X* de Chris Claremont y John Byrne, o *Tintín*, por supuesto, y que ya de mayor reivindicaba su nostalgia, más de una vez incluso con un toque de esnobismo. Ahora, sin embargo, nos encontramos con lectores adultos que esperan la llegada de nuevos cómics no con la intención de aumentar una colección iniciada cuando tenían quince años, sino porque su lectura les resulta tan apetecible como la de la última novela de Paul Auster, Michel Houellebecq o Roberto Bolaño, como la última película de Paul

Thomas Anderson, J. J. Abrams o Lars von Trier, o como la última versión de *Portal*, *Dead Space* o *GTA*.

A este público que no vive el cómic como una experiencia nostálgica ni como una revuelta de clase cultural es al que se dirige el presente libro. Ésta es la mirada que lanzan sobre el cómic los autores de los ensayos aquí reunidos.

Hoy en día se pueden leer cómics estupendos, pero por desgracia es mucho más difícil encontrar textos estupendos sobre cómic (al menos en español; en inglés y francés la bibliografía es más extensa). Las debilidades de la tradición teórica del cómic se ponen de manifiesto con un ejemplo extraído de los casos que hemos mencionado en este mismo texto. En la actualidad, los premios más importantes que concede el sector del cómic en EE UU son los Eisner y los Harveys, llamados así en honor de los dibujantes Will Eisner (1917-2005) y Harvey Kurtzman (1924-1993), considerados unánimemente —junto a Jack Kirby (1917-1994), el dibujante más importante de los cómics Marvel— los padres del cómic americano moderno. Hace sólo cuarenta y cinco años, en el catálogo de la mencionada exposición del Museo del Louvre, ni Will Eisner, ni Harvey Kurtzman ni Jack Kirby estaban representados. La *Historia del Cómic* derivada de aquella muestra no los menciona *ni una sola vez*.

Semejante vuelco teórico en el canon en un periodo de apenas unas décadas es sintomático de la endeblez crónica de la literatura sobre cómic. Ello ha provocado, a su vez, que en cada ocasión en que se quiere escribir sobre cómic haya que inventar la rueda y empezar a contar todo desde los orígenes del mundo. La literatura sobre cómic ha sido un ejemplo clásico del mito de Sísifo.

Este libro, sin embargo, no pretende contar la historia del cómic, ni siquiera dar una visión panorámica, general, completa, y mucho menos integradora. Y, desde luego, no aspira a ser una guía de lectura ni una lista de la compra para principiantes.

Este libro sólo quiere dar cuenta de cómo en la actualidad el cómic suscita visiones y lecturas parciales, personales y adultas, exentas de nostalgia y desacomplejadas. Este libro no aspira a legitimar ni a prestigiar el cómic. Basta ya de monsergas. Es el momento de recorrer el camino, en lugar de reafirmarnos constantemente en que *estamos en el camino correcto* y revisar una vez más *cómo hemos llegado a este camino*.

Desde luego, una de las sendas que ha llevado al momento actual ha sido la del cómic autobiográfico. El historietista escocés Eddie Campbell ha sido uno de sus primeros y más destacados practicantes desde principios de los 80, y ha sido testigo y protagonista excepcional de ese tránsito del cómic desde la industria tradicional hasta la obra de autor, desde el tebeo de grapa hasta la novela gráfica. Su texto «La autobiografía en el cómic. Una breve introducción a un tema muy extenso, visto desde una bicicleta en marcha» tiene el privilegio de estar escrito desde el punto de vista de alguien que ha dibujado tanto *Batman* como *From Hell*, y que hoy en día sigue produciendo nuevos capítulos del gran proyecto autobiográfico que inició con *Alec* hace tres décadas y que continúa hoy con *El libro del dinero*. No es sólo una obra sobre la vida, sino que es, estrictamente, la obra de *toda una vida*.

Ana Merino examina en «*Love and Rockets* o la cumbre de la ficción seriada» otra de las raíces más profundas del cambio de paradigma que dio lugar al panorama actual del cómic adulto. Los hermanos californianos Gilbert y Jaime Hernandez también están embarcados en una obra continua e interminable cuyas dimensiones desbordan las de cualquier novela u obra de ficción moderna que se pueda encontrar en otro medio. Los Bros alimentaron su imaginación con el viejo cómic tradicional y con el incipiente *comix underground*, derribando a su manera unas barreras que equivalían a la propia distinción *highbrow* y *lowbrow* que separaba al cómic de las artes plásticas. Pero ellos añadieron cuestiones de identidad —género y raza— a una estructura de

culebrón entre el realismo mágico latinoamericano y la infinita novela punk, caso insólito en un panorama que ha estado dominado por dibujantes blancos, varones y vivos.

La definición parece a medida de Chris Ware, que es quien mejor representa en este momento la imagen del *nuevo historietista*, del dibujante integrado con naturalidad en el paisaje de la literatura y las artes contemporáneas. Su influencia sobre cómo vemos el cómic hoy en día es tan grande que su nombre se repite en diversas ocasiones en los ensayos reunidos en este volumen, incluso aunque el tema tratado esté aparentemente muy alejado de la obra del propio Ware. Pero ¿qué estrategias ha ejecutado este dibujante para abrirse ese hueco en el panorama cultural a gran escala? En «Los fracasos de Chris Ware», David M. Ball encuentra paralelismos entre la autoparodia practicada por éste y el culto al fracaso como mecanismo legitimador en los orígenes de la literatura norteamericana canónica en el siglo XIX: Melville y Hawthorne, entre otros. Siguiendo a Ball, Ware estaría representando en la actualidad una comedia moral de significado literario, reinterpretada desde el diseño y las artes visuales. Una forma de encontrar un hueco en el mercado repudiando el mercado.

Si algo ha demostrado Chris Ware ha sido la capacidad del cómic para levantar ficciones tan delicadas y a la vez tan poderosas como cualquier propuesta de la literatura contemporánea, pero sin recurrir al préstamo ni al plagio de recursos ajenos, sino, al contrario, revisando el arsenal olvidado de recursos propios del cómic para darle un nuevo uso. Y si podemos leer la obra de Ware como una reivindicación de las cualidades expresivas, narrativas y simbólicas *propias* del cómic, entonces también tenemos que entender «La imparable extensión de lo nimio», de Raúl Minchinela, como una exploración de algunas de sus más singulares e intransferibles posibilidades. Partiendo de los tebeos de Bruguera de los años 50 de Vázquez, Minchinela hace un recorrido caleidoscópico por la historia del cómic que le lleva



hasta la deconstrucción postmoderna del legendario guionista británico Alan Moore, y desemboca en una coda quijotesca sobre la metaficción. En todos los pasos de su viaje, Minchinela reconoce la presencia de un poderoso elemento invisible: el universo de ficción. Como el universo físico que nos rodea, es una membrana imperceptible pero ineludible, que a todo dota de un significado añadido que sólo el cómic ha sido capaz de expresar.

Situados en el terreno de lo local a partir del *Pulgarcito* citado por Minchinela, abordamos directamente el asunto de *lo propio* en «La memoria gráfica y las sombras del pasado», de Daniel Ausente, un texto que parte también de la Escuela Bruguera para ubicarnos en el territorio de la memoria, tan fértil para el cómic del siglo XXI. Si Campbell expresa la importancia de la autobiografía en las viñetas de nuestros días, y los Hermanos Hernandez y Chris Ware reafirman el valor del *yo* —el autor— frente al *ellos* —los héroes—, entonces convendremos en que uno de los signos más claros del giro de la novela gráfica ha sido el descubrimiento de la memoria como territorio *que dibujar*. No es casual que la obra que marca un hito en esta tendencia en España sea *Arrugas* (2007) de Paco Roca, cuyo tema principal es precisamente la pérdida de la memoria por culpa del Alzheimer. Gran parte de la producción de cómic de autor español desde los años 80 hasta ahora ha girado en torno a esa recuperación de la historia y lo vivido, tal vez como resistencia deliberada al imperio del *presente continuo* del cómic industrial tradicional.

Pero la memoria no es sólo un entramado de *historias*, sino que ante todo es una anotación que tiene sentido en unas coordenadas espaciales y temporales. Por eso, cuando en «Don Sórdido *Goes Global*» Eloy Fernández Porta examina los logros del historietista Miguel Ángel Martín (una de las referencias del cómic español contemporáneo), lo hace insertándolo no sólo en la corriente ciberpunk, sino en la corriente ciberpunk *castellano-leonesa* por la que navegan también artistas como Marina Núñez

y Julio Falagán, y ensayistas como Beatriz Preciado. El cómic no sucede *ya* en el vacío de una relación de consumo vertical entre el productor y el consumidor infantil que compra fantasías escapistas. El cómic de Miguel Ángel Martín se articula en una dinámica de relaciones entre lo humano y lo posthumano, entre lo local y lo global, lo cercano y lo lejano, lo vivo y lo muerto, lo sentimental y lo maquinal, que el lector administra atendiendo a códigos que desbordan el artefacto cultural concreto que tiene en las manos. El cómic no es ya un relato, sino un fragmento de código en una comunicación en red continuamente interferida.

Una de las mejores pruebas de cómo esas interferencias son enriquecedoras si se mantienen ojos y oídos abiertos es la disertación sobre cine negro con la que arranca Jordi Costa en «Un zoom para Shintaro Kago». El punto de partida puede ser *El beso mortal* de Robert Aldrich, las películas porno de la productora japonesa Nikkatsu o el *Blow-Up* de Antonioni, pero el insospechado destino final es el manga de Shintaro Kago. El cómic japonés ha recogido en Occidente muchos de los prejuicios que han lastrado al propio cómic europeo y norteamericano durante toda su historia. Desde su desembarco a hombros del *Dragon Ball* de Akira Toriyama a principios de los 90, se ha considerado al manga una versión hiperviolenta, sexualizada, perversa y descontextualizada (amenazadoramente *oriental*, en suma) del cómic como subproducto infantil y de aventuras al que nuestra sociedad se había habituado. Esta visión no sólo pasaba por alto la extraordinaria imaginación y capacidad de sugestión que ya tenía el *Dragon Ball* de Toriyama, sino que ignoraba que detrás de ese fenómeno de masas se ocultaba la industria editorial más grande del mundo. Y una industria editorial del tamaño de la japonesa tenía, indudablemente, que ocultar muchos secretos oscuros y maravillosos. Shintaro Kago puede ser el más oscuro y maravilloso de todos ellos. Cómic y repugnante, sublime y escatológico, vanguardista y retrógrado, Kago ha sido alabado

tanto por sus deslumbrantes propuestas formales como denigrado por su gusto por los temas abyectos y amorales. Su obra es tan singularmente desconcertante que no admite comparación, sino sólo una aproximación laberíntica como la que ensaya Costa.

El género negro que utiliza Jordi Costa como trampolín con el que saltar sobre Kago sigue vivo en el cómic contemporáneo. Atendiendo a «La escena del crimen», de Óscar Palmer, podríamos decir incluso que está más vivo que nunca. Si bien el cómic criminal gozó de cierto esplendor en la tradición del cómic industrial durante los años 40 y 50 —que también coinciden con los años dorados del *noir* en el cine—, desde los 60 hasta ahora ha ocupado un papel anecdótico y casi vestigial en la maquinaria editorial de la historieta. Ha sido la revitalización del cómic comercial a través de autores que llegaban desde los márgenes, como Ed Brubaker, la que ha hecho que cobre una inusitada vigencia en nuestros días. Palmer entronca este revival de las viñetas *noir* con el que se ha vivido en la televisión (*Los Soprano*, *The Shield*, *The Wire*) para mostrar cómo la renovación del cómic para adultos de nuestros días se sustenta en dos bases muy distintas y a la vez complementarias: integración en un paisaje cultural más amplio que el del propio cómic y recuperación de elementos propios de la tradición del cómic a los que se da un nuevo valor en un nuevo contexto.

Quizás éste sea uno de los rasgos del cómic contemporáneo que más claramente muestran ese giro reciente del que hablábamos. El cómic de autor, que se había configurado como una alternativa al cómic industrial, ha acabado impregnando a éste y ejerciendo sobre él una influencia a la que no se ha podido sustraer, estilística y temáticamente. Es por eso que viejos géneros nacidos hace más de setenta años en una explosión de cólera y entusiasmo adolescente encuentran una manera de redefinirse como mitologías adultas en nuestros tiempos. Hablamos, claro está, de los superhéroes, que después de décadas funcionando

como sinécdoque del cómic entero, ahora empiezan a ocupar el lugar justo que les corresponde, lo cual paradójicamente los enriquece porque nos permite reconocerlos como una fantasía insólita y original. Pero ¿qué hay detrás de esa épica adolescente reconvertida en alegoría adulta contemporánea? Sobre esa pregunta giran dos de los ensayos incluidos aquí. En «... *yo soy Pagliacci*». [El (presunto) sacrificio superheróico y la “mentira” (fundadora) social] Fernando Castro Flórez retoma el gran clásico postmoderno del género, el *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons, veinticinco años después de su publicación original, y lo confronta con el horror vacío de *Holy Terror*, la invectiva de Frank Miller contra el terrorismo islámico, para señalar cómo el 11-S marca un movimiento pendular entre la crítica social y la crítica antisocial a la noción de Estado. En «Dioses y patria. Viñetas políticas en el cómic norteamericano contemporáneo», Pepo Pérez enlaza esa reflexión sobre los orígenes míticos del estado contemporáneo tal y como los expresan los superhéroes con el *regreso al yo* del que hablábamos antes, y que también ha encontrado su retórica en el discurso político con el periodismo autobiográfico de Joe Sacco.

Como decíamos antes, este volumen no tiene intención de ser completo, ni panorámico, ni debe considerarse una exposición sistemática del cómic de nuestros días. Los autores han escogido libremente los temas que más les interesaban, y han hablado de cómics españoles y japoneses, pero, sobre todo, han dado un sesgo muy norteamericano al conjunto. Tal sesgo, derivado de unas preferencias personales, tal vez habría variado de haber contado con otros colaboradores, pero no se puede negar que, desde que las guerras editoriales entre Pulitzer y Hearst a finales del *xix* en la prensa neoyorquina dieran origen al cómic como industria hasta la novela gráfica de nuestros días, EE UU ha sido uno de los países que ha ejercido una mayor influencia internacional. Eso no quiere decir ni mucho menos que otros centros nacionales,

como el francés, no hayan participado de forma muy activa y destacada en los procesos que han configurado el cómic actual. La entrevista de Alberto García Marcos a Emmanuel Guibert, «El hombre tranquilo y las pequeñas cosas», nos muestra, a través de la experiencia de uno de los más importantes autores de nuestro tiempo, cómo en Francia las fronteras entre lo comercial y lo autoral son mucho más líquidas y cambiantes. Eso tal vez haya facilitado la proyección social del cómic, a la vez que ha permitido la consolidación desde hace mucho de una *clase* de dibujantes profesionales que a la vez son responsables íntegros de sus propias obras. Los franceses parecen haber resuelto la ecuación de comercialidad versus autoría. Pero en gran medida eso sólo supone que a un conjunto de problemas le sustituye otro distinto.

Una de las lecciones que proclama el cómic autobiográfico, en un hilo que lleva desde Eddie Campbell hasta Emmanuel Guibert, pasando por Joe Sacco, es que la ficción no ha de ser necesariamente el único argumento del cómic. La prueba es que en los últimos tiempos han abundado las obras periodísticas, históricas o divulgativas. ¿Puede ser el cómic también una herramienta para el ensayo? ¿Existe vida más allá de la selva de la narración visual, en el desierto de la reflexión? Ésa es la cuestión que se plantean dos dibujantes de cómics, Max y Mireia Pérez, en «M+M», un ensayo en forma de historieta. Pertenecen a generaciones muy diferentes y por tanto sus trayectorias son muy distintas, así como sus experiencias formativas, artísticas y profesionales. Pero Max y Mireia Pérez coinciden en una visión apasionada del cómic, donde sólo una intensa implicación personal tiene sentido, y donde la tinta asume metafóricamente el valor de la sangre de la vida. Conociendo esa vocación, se entiende que su respuesta al ejercicio reflexivo a través de las viñetas haya venido, por supuesto, a través de la vía personal, mediante una autobiografía falsa y paródica que se basa en el humor como clave inmarcesible del medio. Pero el corolario

está claro: el gran relato actual ya es indiscutiblemente el relato de la búsqueda del relato.

El viaje que emprenden Max y Mireia Pérez es la continuación de un viaje emprendido por tantos otros dibujantes que les han precedido a lo largo de las décadas anteriores. Durante este tiempo, el cómic ha abandonado los espacios que ocupaba. Ahora vaga por un paisaje desconocido, cada cierto tiempo mira a su alrededor y se plantea si instalarse allí o asumir su nomadismo como hecho ontológico, igual que ha asumido su naturaleza como bastarda. Aquel que no tiene identidad, no puede tener patria. Pero en la cultura fragmentada y mezclada del siglo XXI, no puede haber virtud más apreciable. La cultura del cómic de Max y Mireia Pérez no es ya la cultura de Lichtenstein ni la de Peg Manton. Es la cultura del cómic después del cómic.