VIVIENDO EN LA VIÑETA

por Antonio Altarriba

Yo nací en una viñeta.
Y me quedé a vivir en ella.
Puede parecer un espacio pequeño y cerrado, limitado por un marco en forma de cuadrado o rectángulo. Pero tiene buenas vistas.

Por mi viñeta desfilan todo tipo de historias y paisajes. Sí, quizá esté algo apretado, pero les aseguro que no me aburro.

No soy el único. Quienes nacimos entre los años cuarenta y los primeros setenta del siglo pasado, los que hoy tenemos entre los cincuenta y los ochenta nos metimos en la viñeta siendo niños y ahí seguimos. Aprendimos a leer en los bocadillos y ahora nos deleitamos con relatos más complejos, pero igualmente enviñetados.

Cuando nacimos, las viñetas se agrupaban en endebles cuadernillos a los que llamábamos "tebeos". Nos hicimos mayores y nuestra casa de papel adquirió mayor consistencia, tomó forma de revista compacta y la llamamos "cómic". En nuestra edad madura la casa ha adquirido solidez, incluso el lujo de la tapa dura. Ahora la llamamos "novela gráfica". Las viñetas han ido creciendo con nosotros y siempre nos han ofrecido un producto adaptado a las exigencias de nuestro crecimiento personal e intelectual.

El edificio que habitamos los inquilinos de la viñeta es mucho más grande y antiguo de lo que algunos suponen. Se ha ido remodelando con el tiempo, pero sus cimientos remontan a aquellas pinturas rupestres que adornaban las cuevas de nuestros antepasados. Ya entonces contaban en imágenes sus inquietudes y experiencias. La naturaleza salvaje, el poderío animal, la caza, las armas o los adornos que utilizaban y, sobre todo, la voluntad de dejar constancia de su paso por el mundo. Las manos siluetadas sobre un fondo oscuro constituyen una especie de firma, quizá de reafirmación. Dicen, ante todo, "yo estuve aquí".

Desde entonces, con buriles, cinceles, pinceles, agujas, lapiceros, plumas o paletas gráficas… impregnándolas de pigmentos naturales o artificiales, carbones, tintas, ceras o hilos de colores hemos seguido contando historias en imágenes. Bajorrelieves, frisos, esculturas, pergaminos, tablas, lienzos, tapices, vidrieras, papeles y, finalmente, pantallas se han encargado de exhibirlas y difundirlas. Caricaturizando, esquematizando o sublimando las figuras, los autores se han preocupado de facilitar su legibilidad. Si bien se mira, toda inscripción figurativa contiene un relato. La imagen, desde sus orígenes y en todos sus estados, cuenta.

A partir del siglo XVIII la posibilidad técnica de reproducir la imagen con calidad y a gran número de ejemplares favorece la difusión de relatos gráficos. Dibujos, grabados y otras formas de estampación sobre papel agrupan las imágenes en secuencias difundiéndolas de manera cada vez más masiva.

Desde los años treinta del siglo XIX podemos rastrear una tradición continuada de este tipo de publicaciones. Humorísticas, satíricas, pedagógicas, dramáticas, épicas, sentimentales, terroríficas, las historias en imágenes nos acompañarán más que nunca. Tebeos, cómics, novelas gráficas alcanzaron en ese momento su forma moderna. Es más, tebeos, cómics, novelas gráficas han acompañado, en cierta manera han constituido la modernidad.

TEBEOS (1945-1975)

Una viñeta no es una casa. Una viñeta es una casilla.

Quizá haya que vivir un tanto apretado entre tantas formas y colores. Pero, desde luego, los horizontes son amplios, las vistas bellas y a menudo descubres nuevos mundos.

A pesar de la rica tradición española en esta forma de contar, la guerra civil supone un cataclismo para las viñetas y, como todo en España, se tiene que reconstruir, casi empezar desde cero. A principios de los años cuarenta no había papel y apenas dibujantes. Poco a poco kioscos y papelerías recuperan el abigarrado colorido de sus portadas y comienza una auténtica edad dorada para la viñeta.

Así que, en mi viñeta, en la viñeta en la que nací a principios de los cincuenta, pude reír, temblar con el más intenso suspense y también llorar. Mucho más asequible que el cine, el tebeo ofrecía su propio espectáculo visual y los niños de la época lo devorábamos con fruición. Comprábamos tebeos, los prestábamos, los cambiábamos, los coleccionábamos y, sobre todo, los comentábamos. Constituían un apreciado patrimonio que concedía estatus y propiciaba fórmulas de sociabilidad. Y, sobre todo, un estímulo constante para la imaginación. Intentábamos adivinar lo que ocultaba el frustrante continuará, dábamos dimensión catastrófica a las calamidades, nos apiadábamos de los enamorados no correspondidos… Nunca nos aburríamos.

Los tebeos se leían tirados en el suelo, en el patio del colegio, en grupo, en un prado solitario, encerrado en el cuarto de baño, para acompañar una enfermedad o para celebrar un cumpleaños y, sobre todo, se leían ocultos bajo el libro de texto o los cuadernos de deberes, sin que se enterasen padres y maestros… Era una actividad tan arrebatadora que, a veces, se consideraba subversiva o, al menos, perturbadora.

Después de unos años de periodicidad esporádica, se consolidaron con regularidad semanal. En sus mejores tiempos, algunas cabeceras tiraron cientos de miles de ejemplares de cada número. Podemos estimar que en el momento más dulce de este período (finales de los cincuenta-principios de los sesenta) se publicaban en España seis millones de ejemplares al mes. Teniendo en cuenta que cada ejemplar pasaba por muchas manos, el impacto cultural y social era máximo.

Por una o dos pesetas, pagabas el alquiler que te daba derecho a residir en tu viñeta. Una ventana con vistas a la fantasía que hacía más soportable la grisura del franquismo.

Los tres tipos de tebeo

En mi viñeta de tebeo, en esa que viví entre los cinco y los quince años pasaba de todo. Me gustaban especialmente las **historias de humor** que aparecían en aquellas revistas ahora míticas, *TBO, Pulgarcito, Pumby, Jaimito, Yumbo, Tiovivo, DDT*… Se presentaban en forma de cuadernillo vertical de unos 20 x 27 centímetros y alrededor de veinte páginas en blanco y negro, en bitono y, al final, en color. Contenían las peripecias, normalmente desgraciadas, de personajes fijos que se desarrollaban en una sola página, como mucho en cuatro. Adquirieron tanta popularidad que todavía hoy se pasean por nuestro imaginario colectivo. Se llamaban Carpanta, Don Pío, La familia Ulises, Doña Urraca, Zipi y Zape, Gordito Relleno, Mortadelo y Filemón, La familia Cebolleta, Las hermanas Gilda, Tribulete, Carioco…

Los **tebeos de aventuras** también me apasionaban. Se presentaban como cuadernillos apaisados de 24 x 17 cms y con unas doce páginas en blanco y negro. Seguían la estrategia de un "continuará" interminable que generaba la necesaria adicción para adquirir el siguiente número. Así surgieron títulos tan famosos como *El capitán Trueno, El Jabato, El Cachorro. El guerrero del antifaz, Roberto Alcázar y Pedrín, Apache, Hazañas bélicas, El corsario de hierro, Pantera negra, Mendoza Colt, El espadachín enmascarado, Inspector Dan*…

Y el panorama se completaba con el **tebeo sentimental**, dirigido a las chicas. También se presentaba como cuadernillo apaisado, siguiendo el formato y número de páginas de los tebeos de aventuras. La diferencia radicaba en su carácter autoconclusivo. Cada tebeo ofrecía una historia completa que siempre seguía el mismo esquema narrativo. La protagonista, una joven tan desgraciada como resignada, conoce a un joven de buena posición que descubre en ella su carácter hacendoso, virtuoso y, sobre todo, moldeado en la adversidad. La boda constituye el obligado desenlace y la última página está dedicada a plasmar el derroche de corte y confección que representa el traje de novia.

A pesar de lo que se ha dicho del carácter adoctrinador de los tebeos, dominaban las situaciones dramáticas propias del relato de aventuras. Puede decirse, incluso, que algunos tebeos de humor contenían una crítica implícita del régimen franquista, porque, más allá del discurso oficial, imperial y triunfalista, retrataban las miserias de una sociedad pobre, hipócrita, embrutecida y condenada sempiternamente al fracaso.

Los tebeos para chicas fueron, indiscutiblemente, los que transmitían una mayor carga ideológica. Todos ellos buscaban reforzar el papel tradicional de la mujer, resignada, dulce, interesada únicamente por los sentimientos, con el matrimonio como única vía de promoción y de realización personal, sin otra función que la de esposa y madre. A pesar de ello, algunas colecciones como Azucena, Maripositas, Serenata, Claro de Luna, Ardillita, Rosas Blancas, Tu romance… obtuvieron una gran popularidad, aunque nunca comparable con los tebeos de humor o de aventuras.

LOS CÓMICS (1975-2000)

No me hizo falta cambiar de viñeta. Cuando la que ocupaba se me empezó a quedar pequeña, en seguida vinieron los cambios. Al principio no fui consciente, pero se trataba de una profunda remodelación. El paisaje narrativo que habitaba sufrió alteraciones en sus personajes y en sus tramas. Hasta el trazo y los colores con los que se dibujaban las historias se fueron transformando. Empecé a ver lo que hasta entonces nunca se había visto en una viñeta. Los temas y hasta los estilos se transformaron. En seguida me enteré de que el propio edificio había cambiado de nombre. Ya no vivía en un tebeo. Vivía en un **cómic**. A veces, cuando se imponía la suciedad crítica del *underground*, en un ***comix*.**

Si de niños leíamos los tebeos en cualquier sitio, los cambiábamos o los alquilábamos, de jóvenes leíamos los cómics en la terraza de un bar de moda y los coleccionábamos con evidente fetichismo. El relato en viñetas pasa de simple entretenimiento a signo de modernidad. Exhibir *El Víbora, Rambla, Tótem, 1984* o *Cairo* ponía inmediatamente en onda. Significaba que te habías sacudido la caspa del franquismo, del cumplimiento con la misa de doce, del miedo, del recato, incluso de los traumáticos tabúes sexuales inculcados por la Iglesia. Leer cómics significaba que eras demócrata, estabas al tanto de las nuevas tendencias y mantenías un espíritu rebelde sin por ello renunciar a las chaquetas con hombreras y al disfrute del diseño, omnipresente en aquellos tiempos. Estabas en el "rollo".

Ya en 1973 aparece *El Rrollo enmascarado*, una revista de periodicidad y de distribución irregular, con apenas tres números en el mercado y que recoge las influencias del *comix* norteamericano. Las viñetas empiezan a llenarse de una figuración desconocida, con una mirada crítica hacia la sociedad a la que se presenta sometida a normas y comportamientos superados. El sexo, las drogas, las miserias cotidianas, los abusos y la estupidez del poder se representan a través de caricaturas hipertrofiadas o de ensoñaciones lisérgicas. En 1974 aparece *Star,* donde cómics autóctonos e importados se intercalan con textos "beat" o "situacionistas". Es sólo una parte del caldo de cultivo del que surgirá un nuevo ciclo en el mundo de la viñeta.

La aparición de la revista *Tótem* en 1977 inaugura este nuevo ciclo importando algunas de las producciones europeas más destacadas de los años anteriores. En 1978 el editor Toutain saca *1984* y en 1979 aparece *El Víbora*. A partir de ahí el número de cabeceras se multiplicará alcanzando a mediados de los ochenta más de cincuenta títulos mensuales. Son revistas de 22 x 30 centímetros, de unas ochenta páginas que combinan el blanco y negro y el color. Además de las mencionadas, otras cabeceras han quedado en la historia de la narrativa gráfica. *Senda*, *Comix Internacional, Vértigo, Cimoc, Madriz, Metropol, Bumerang*…

Era un período en el que reivindicábamos el carácter artístico de esta forma de expresión (el noveno arte) y se hablaba de cómic de autor. Es verdad que se crean personajes inolvidables como Makoki, Dieter Lumpen, Torpedo, Roco Vargas, Peter Pank, Taxista, Cuttlas, El Mercenario, Frank Cappa, Hombre, Anarcoma, Makinavaja, Martínez el Facha, Brian the Brain, Herminio Bolaextra… Pero también se firmaba y se reafirmaba el nombre del "autor". Convergían una generación más veterana y rodada en el encargo de agencia (Carlos Giménez, Bernet, Beà, Ventura, Ivá, Font, Abulí, Ortiz, Óscar, Manfred Sommer, Segrelles, Kim, Luis García, Víctor Mora…) con otra que se inicia en estos años (Gallardo, Max, Daniel Torres, Prado, Pellejero, Ana Miralles, Nazario, Martí, Laura, Sento, Hernández Cava, de Felipe, del Barrio, Keko, Montesol, Mariscal…)

Sin cuestionar la importancia de autores y personajes, no cabe duda de que la revista se presentaba como el elemento compactador y el más característico de estas producciones. No solamente ponía la adscripción a un género o a una línea editorial, sino a un estilo, a un grafismo, a un tono en la relación con los lectores que hacían que, al final y a pesar de la diversidad de registros, la revista apareciera como un conjunto coherente, con el que el lector acababa simpatizando globalmente. Por eso podemos afirmar que, si el ciclo de los tebeos estuvo marcado por la importancia de los personajes, el ciclo de los cómics lo estuvo por la importancia de las revistas.

Dos tipos de cómic

Aunque las pautas temáticas sean frecuentemente desbordadas y las peculiaridades autorales hagan difícil la clasificación en géneros, podemos encontrar ciertas tendencias. Básicamente distinguimos **un cómic de carácter más social y otro de carácter esencialmente aventurero**, siendo este último claramente dominante.

Las historias de **ciencia ficción** con las escapadas fantásticas que permite son muy abundantes. Pero también nos encontramos con **aventura de callejón y crimen**, lo que conocemos normalmente como género negro. La **aventura contemporánea**, más o menos documentada, más o menos exótica, también da un gran juego. Hasta lo que se dio en llamar **espada y brujería** y otros pasados míticos-históricos tuvo su espacio. Y, como novedad importante, un tono distanciado, entre la parodia y la ironía, que nos lleva a disfrutar de estas aventuras en una especie de segundo grado en el que nos distanciamos de los tópicos sin dejar de disfrutar de ellos.

En lo que al cómic **social** se refiere, encontramos un abanico amplio de referentes. Abundan las crónicas ambientadas en el suburbio, atravesadas por las drogas, la delincuencia, la hipersexualidad o la homosexualidad y la tragedia intuida de una fatalidad que, sea cual sea la peripecia, impedirá salir de la miseria y reforzará el resentimiento. Delincuentes de mala muerte, taxistas furibundos, locos violentos y drogadictos, ladrones de poca monta, camellos del tres al cuarto llenan las páginas de algunas revistas. Pero también podemos encontrar, convenientemente caricaturizadas, las poses descerebradas de una posmodernidad enganchada al diseño o a los signos de distinción de una intelectualidad indocumentada.

LA NOVELA GRÁFICA (2000-2025)

A partir de los últimos años noventa y de manera decidida una vez entrado el siglo XXI, el relato en viñetas se reviste de mayor empaque y se presenta en formato libro. Encuadernado en rústica y con creciente frecuencia en tapa dura, con diseño editorial vistoso a la par que elegante, alberga más del centenar de páginas reproducidas con calidad, incluso con papel de alto gramaje. Se encuentra muy lejos del cuadernillo de unas pocas páginas, impreso en papel de pulpa y de bajísimo coste. En cierta medida nos encontramos en el lado opuesto de la industria editorial de los años cincuenta o sesenta, con un producto de lujo y relativamente caro en relación con los libros "literarios". Con aceptación creciente, lo que primero fue **tebeo** y luego **cómic** pasa a llamarse **novela gráfica.**

Esto conlleva un importante cambio de estatus. La misma denominación ("novela") lo emparenta con una producción avalada por una larga tradición de prestigio artístico. Y el cambio no solo se queda en el nombre, sino que logra sacar a este medio de los circuitos alternativos de difusión y venta. El relato gráfico ya no vive únicamente en el gueto del kiosco o de la librería especializada. Las librerías generales, tanto las pequeñas y selectas como las de las grandes superficies, le destinan un espacio creciente en sus estanterías. Y lejos de suponer un desprestigio, añade un toque de modernidad y hasta de buen gusto. No solo eres sensible a la narrativa literaria, sino también a la estética y a la plástica. Por si fuera poco, las principales rúbricas y soportes culturales le dan entrada al mismo nivel que el cine, la literatura y los conciertos.

Algunos quieren ver en estos cambios tan solo los resultados de un acertado replanteamiento editorial unido a una buena campaña promocional. Piensan que, en el fondo, la novela gráfica no deja de ser "un tebeo gordo y bien encuadernado". Sin menospreciar la calidad de la producción en los dos ciclos anteriores, no se puede negar que otras muchas cosas han cambiado en el nuevo ciclo. La **novela gráfica** no se lee tirado por el suelo como los **tebeos** ni en la terraza de un bar como los **cómics**. Se lee cómodamente instalado en un sillón o contando con el apoyo de una mesa. El relato gráfico ha perdido la ligereza del cuadernillo o de la revista para adoptar la gravedad del volumen, incluso del mamotreto que no encaja entre las baldas de nuestra librería.

SPIRIT
ANTOLOGIA-2
CAIRO
SPIRIT
ILUSTRACION+
COMIX
INTERNACIONAL
15
TOUTAIN EDITOR
160 págs de COMIX UNDERGROUND U.S.A.
LOS COMIX DE CRUMB
VOLUMEN DOS
TOMA!
Ardalén
CARLOS GIMÉN
EL ARTE DE VOLAR
Antonio Altarriba · Kim
PACO ROCA

También ha cambiado el público al que se dirige, que ya no es infantil como en los tebeos, joven y contestatario como en los cómics, sino entrado en la madurez, exigente y refinado. Las encuestas revelan que la franja dominante en el consumo de novelas gráficas se sitúa entre los treinta y cinco y cincuenta años. Y, algo extraordinariamente importante, el público femenino, relegado al tebeo sentimental y ausente en los cómics, se ha incorporado con fuerza, ocupando cada año un porcentaje más importante. Sin olvidar, por supuesto, el transcendental cambio en alguno de sus ingredientes. Decíamos que en el ciclo de los tebeos los personajes acaparaban el protagonismo, en el ciclo de los cómics lo hacían las revistas, pues bien, en la novela gráfica es el autor el que queda consagrado como primer valor del producto. En ese sentido, podríamos decir que normaliza su estatus en relación con otras creaciones artísticas.

¿La novela gráfica solo aporta valores periféricos (criterios de edición, formas de leer, tipo de público…) al mundo de las viñetas? Tomando partido en un debate todavía abierto, podría asegurarse que no solo. También afecta valores esenciales tanto narrativa como estéticamente. De entrada, el desbordamiento de un número de páginas fijo e industrialmente establecido permite desarrollos matizados y, sobre todo, acordes con las necesidades expresivas del autor. Pero también se puede detectar un más frecuente y profundo anclaje en las referencias personales, sociales o históricas. En ese sentido la reflexión, la investigación y la documentación ocupan ahora un espacio que el medio, propenso al entretenimiento intranscendente, no había conocido.

Y es esta exploración profunda y matizada de la realidad la que marcará las temáticas abordadas. La **autobiografía** o la crónica familiar constituirá un primer nivel de este acercamiento a los hechos, **la biografía**, preferentemente de artistas, pensadores, inventores a ser posible poco conocidos, también ocupa un lugar importante y, por último, la reconstrucción de períodos o **episodios de nuestro pasado** cercano, remoto, incluso legendario**. Autobiografía, biografía y crónica histórica** constituyen así los tres círculos temáticos que agrupan una buena parte de nuestras novelas gráficas. Sin olvidar, por supuesto, los posibles cruces entre ellos. Tanto la autobiografía como la crónica familiar o la biografía de un personaje más o menos conocido se trenza casi obligatoriamente con la puesta en escena de los acontecimientos históricos en los que se desarrollaron, con las enfermedades, trastornos, abusos o tabúes que los afectaron.

Autores que venían del ciclo de los cómics se han incorporado con relativa facilidad en el mundo de la novela gráfica. Y también nuevas generaciones ya asentadas y las más recientes que trabajan por hacerse un lugar

En definitiva y a modo de conclusión, estoy seguro de que mi viñeta, la viñeta en la que vivo, me reserva todavía sorpresas. Esa combinación de palabra e imagen que la constituye ofrece un abanico inagotable de posibilidades expresivas, bellos espacios y tiempos intensos. Si todavía no lo han probado, les invito a hacerlo. Vengan a vivir a una viñeta. Todavía quedan muchas libres, el alquiler es barato y, como espero haberles demostrado, las vistas son excelentes.