

los matices plásticos. Todos estos valores tienen una aceptación muy relativa en el mercado tal y como está estructurado no sólo en España sino también en otros países. De hecho podría afirmarse que la historieta española funciona mejor en la exposición que en la edición. Lo que equivale a decir que sus mencionadas cualidades no contribuyen a sacarla de la endémica anemia en la que sobrevive. Todo ello ha provocado una importante deserción de los creadores que han optado por la publicidad, la ilustración o el diseño. Hoy en día el plantel de autores vinculados con una mínima regularidad a este medio es muy reducido y la mayoría realiza incursiones esporádicas en función de proyectos concretos. Estos veinte años de historia vienen a demostrar que la historieta no paga.

Sin embargo los dos o tres últimos años han venido a modificar este panorama. Las revistas que hasta ahora habían desempeñado un papel fundamental han desaparecido prácticamente del mercado. Quedan la ya mencionada *El Víbora*, *El Jueves*, insumergible y relativamente exitoso y, además de los fluctuantes fanzines, algunas como el *TMEO* o *Mono gráfico*, que tienen una regularidad avalada por más de cuarenta números y un estatuto semiprofesional. El mundo editorial ha optado por otros formatos que se revelan, si no más rentables, al menos más accesibles. La fórmula de los cuadernillos destinados a publicar, completa o fragmentada en forma de serie, la obra de un autor, parece ser la preferida. Utilizando mayoritariamente el blanco y negro y beneficiándose de los nuevos sistemas de impresión, se consiguen productos baratos y dignos que permiten afrontar las miserias del mercado. De esta manera podría afirmarse que ha sido finalmente el impulso voluntarista el que ha acabado garantizando la provisional supervivencia de la historieta en nuestro país. Las editoriales más importantes siguen cifrando su política de publicaciones en el material de origen extranjero y, de vez en cuando, acogen a los autores que se han forjado en fanzines y trabajos marginales. Por otra parte la práctica desaparición del lujoso álbum a color y de tapas duras y su sustitución por los cuadernillos tipo *cómic-book* permiten también a estas grandes empresas diversificar su producción sin excesivos riesgos de inversión. Este cambio en los planteamientos editoriales ha coincidido con la incorporación de una nueva generación de dibujantes y guionistas y todo ello ha tenido como consecuencia una paulatina transformación de las características temáticas y gráficas anteriormente mencionadas. Las historias se hacen más largas y se detecta un cierto abandono de los virtuosismos gráficos en beneficio de la eficacia narrativa. No obstante todavía es pronto para analizar las consecuencias de estos cambios. En cualquier caso todo parece indicar que la historieta española tiene por delante una larga y saludable agonía.

## Los contenidos

Veinte años de historia, aunque ésta haya sido precaria, dan para mucho. Ha habido tiempo e iniciativas suficientes para permitir la entrada de autores y temáticas muy distintos. Por lo tanto el intento de establecer y caracterizar algunas líneas generales por las que han podido regirse los argumentos abordados por el cómic, es una tarea arriesgada y sujeta a todo tipo de salvedades. No sólo abundan los dibujantes o las obras que constituyen una excepción sino que, frecuentemente, estas excepciones pueden considerarse como lo más valioso de estas dos décadas. Contémplese, pues, la clasificación que aquí se presenta como una propuesta orientadora, sólo relativamente significativa, y no como una revisión exhaustiva de un panorama tan diversificado.

La reciente historieta española ha mantenido ese tradicional vínculo con la aventura, pero ofreciendo importantes particularidades en su tratamiento. Para empezar cabe destacar su adscripción, prácticamente generalizada, a dos tipos de ambientaciones. Abundan, por un lado, las historias situadas en un escenario marcado por la delincuencia y la marginación social. Dosificando y combinando el porcentaje de acción y violencia con el análisis y la crítica de las condiciones sociales, se nos presenta un mundo que va desde el hampa organizada hasta la escaramuza del raterillo o el crimen del perturbado mental. Se trata en todos los casos de escenarios exclusivamente urbanos donde predomina la ley del «sálvese quien pueda» y donde la justicia queda siempre supeditada al beneficio económico o al interés personal.

La otra ambientación dominante en la historieta de aventuras la proporcióna el futuro más o menos próximo. La ciencia ficción permite plantear situaciones marcadas por el holocausto postnuclear o la catástrofe ecológica, por la tiranía tecnológica o por la crueldad de la mutación genética. Se trata casi siempre de ambientes fríos y despiadados donde los planteamientos morales, sentimentales o solidarios funcionan como valores sistemáticamente negados, evocados con nostalgia y apenas recuperables.

Tanto los escenarios de la actual marginación social como los de la futura desolación afectiva tienen evidentes puntos en común. En ambos casos se ofrecen intrigas en las que la situación domina sobre el personaje. Los protagonistas, más o menos adaptados a un entorno desfavorable, demuestran su ingenio y su agresividad para salir adelante. No intentan dar ejemplo sino, simplemente, sobrevivir. Desaparece de esta manera el prototipo de héroe positivo y modélico, capaz de combatir la injusticia y de ofrecer unas imitables pautas de comportamiento. Su papel está supeditado a las circunstancias, de las que a veces sufren las consecuencias y a veces sacan partido. Víctimas o aprovechados, anulados o enloquecidos,

rabiosos o maquiavélicos, no actúan en función de un código ético sino que reaccionan ante el rigor de las circunstancias. El cinismo de *Torpedo* de Bernet/Abulí, la desesperación y la brutalidad de *Hombre* de Ortiz/Segura, la indiferencia un tanto nostálgica de *Dieter Lumpen* de Pellejero/Zentner, el oportunismo de una buena parte de los personajes de Alfonso Font, la arrasadora e indiscriminada violencia de *Ángel el indeseable* de Iron, la sorprendente galería de monstruos y perturbados que puebla la obra de Fernando de Felipe o el sadomasoquismo cibernético de los personajes de Miguel Ángel Martín –por mencionar tan sólo algunas series de indiscutible éxito– constituyen un ejemplo claro de los actuales derroteros del cómic de aventuras en España.

En el polo opuesto a la aventura se sitúa la historieta que podríamos denominar «de la anécdota cotidiana». Aquí el acontecimiento extraordinario y los comportamientos desmedidos desaparecen para dejar paso a situaciones mucho más próximas. La ambientación y los decorados se reducen porque importa más la expresividad de los personajes que la excepcionalidad de los paisajes. Mientras que la historieta de aventuras pasa por una figuración «realista», la historieta «de la anécdota cotidiana» apuesta por un esquematismo caricatural. El movimiento y la acción son sustituidos por los diálogos, y el tono dramático por el humorístico. Sin embargo, una vez establecidos los rasgos que marcan las diferencias genéricas entre un tipo de historieta y otro, podrá fácilmente comprobarse que la base argumental es muy parecida en ambos casos. Aquí también los personajes manifiestan unas claras dificultades de integración social. Situados casi siempre al margen del éxito y la fortuna, dan bandazos e intentan hacer frente a una adversidad generalizada. Es precisamente ese punto de vista descentrado el que permite que surjan el humor y la crítica. Presentándose como alegato ingenioso o como confrontación radical, aglutinan la producción de un amplio abanico de autores. Podemos encontrar el humor picaresco y un tanto esperpéntico de Ivá en las *Historias de la puta mili*, la lucidez alcohólica de los personajes de Azagra, las perplejidades y frustraciones de *Pepa* de Alfons López, la mala leche de *Herminio Bolaextra* de Mauro, la escatología iconoclasta de Álvarez Rabo, la amargura, a veces esperanzada y casi siempre ácida, de Miguelanxo Prado, las desventuras laborales y sentimentales de Boldú, la ridiculez de los personajes de Carlos Giménez, atrapados entre la chupaza y la fantasmada, las peripecias postmodernas de *Lola y Ernesto* de Bartolomé Seguí o las demoledoras *Vidas ejemplares* de Montesol.

Entre la historieta de aventuras y la cotidiana se sitúa toda una amplia gama de productos intermedios en los que la intriga combina las peripecias más o menos rocambolescas con el costumbrismo o la crítica social. En estos casos los protagonistas se deslizan hacia la acción desde un entorno generalmente problemático. No llegan a ejercer profesionalmente

de aventureros, pero se ven involucrados en embrollos de los que intentarán salir con mayor o menor fortuna. Pillos, delincuentes de medio pelo, obsesos o, simplemente, gamberros, se comportan más como pícaros y trastornados que como hombres de acción. Es el caso de los protagonistas de *Sangre de barrio* de Jaime Martín, donde un grupo de jóvenes a caballo entre el paro, el rock y la droga acaban cayendo en la delincuencia. La cuadrilla de *Makoki* de Gallardo y Mediavilla también dosifica la acción y el esperpento creando una serie con voluntad esencialmente humorística. *Paco el Chota* de Murillo y Mauro Zorrilla constituye un auténtico catecismo del intrigante y desalmado que busca medrar a costa de todo y de todos. Los ambientes oscuros y obsesivos de Martí suelen dar personajes que pasan de la miseria al horror o la pesadilla. Algo muy semejante ocurre en la mayor parte de las obras de Pons que, partiendo de entornos deteriorados tanto económica como moralmente, escenifican situaciones y comportamientos de gran dramatismo.

Podrían aportarse otros muchos ejemplos, pero el recorrido por los grupos temáticos aquí caracterizados resulta suficientemente significativo. Se deduce de todo ello que los cambios producidos en la historieta durante los últimos años han sido extraordinariamente importantes. No sólo se han perdido prácticamente algunos géneros fuertemente arraigados como la aventura de corte histórico o exótico que dieron series como *El guerrero del antifaz*, *El capitán Trueno* o *El Cachorro*, sino que se han producido transformaciones que afectan las propias estructuras narrativas sobre las que tradicionalmente se asentaba este medio. Los tebeos han dejado de ser el territorio del héroe triunfante o del ingenuo atribulado. Ahora los protagonistas arrastran su soledad, su inconformismo, su acritud, su amargura o su capacidad (auto)destructiva de episodio en episodio. Son en su práctica totalidad personajes de la desintegración, sea ésta social, moral o afectiva. Se han acabado las confrontaciones épicas que dividían a los personajes en «buenos» y «malos». En la actualidad los conflictos, de marcado carácter social, hacen a los personajes miserables y/o violentos. En la historieta de aventuras las intrigas funcionan de tal manera que los personajes sólo pueden ser crueles o listos, malos o peores y, naturalmente, el triunfo es siempre para el que combina estas cualidades en el más efectivo porcentaje. En la historieta de ambientación cotidiana los personajes se mueven en un matizado espectro que va del desgraciado al hijo de puta. Si hacemos caso a lo que mayoritariamente refleja este medio, el mundo resulta despreciable, destruible o conquistable, en cualquier caso difícilmente mejorable. En estas condiciones, de nada sirve al personaje ampararse en la ley o en la ética. Desaprensivo, cínico o derrotado, sólo puede confiar en sus propios recursos, si es que los tiene. Por eso en sus peripecias no le queda otro remedio que moverse entre la violencia o la picardía, la crítica o la evasión.