

# LA DESESPERANTE LEVEDAD DE LA CONSIDERACIÓN ARTÍSTICA

## PROCESOS Y RETROCESOS EN LA ARTIFICACIÓN DEL CÓMIC

**MIGUEL PEÑA MÉNDEZ**

Universidad de Granada | [amiguel@ugr.es](mailto:amiguel@ugr.es)

*Recibido: 20.11.19 | Aceptado: 4.12.19*

### Resumen

Después de más de 100 años y de la realización de obras que ya forman parte de la cultura universal, la consideración artística del cómic es un hecho. En este estudio se muestran los mecanismos que han ido desencadenando los distintos agentes que configuran el mundo del arte para su reconocimiento como tal. Pero sin embargo el estatuto artístico del cómic a la vez tiene unas características y unas tensiones que hace que permanentemente esté siendo cuestionado pendiente de una legitimación que nunca satisface debido a sus propias características.

### Palabras clave

Artificación | arte | cómic | teoría del arte.

### Abstract

After more than a hundred years and the accomplishment of works that are now part of universal culture, the consideration of comics as an art form is a fact. This study shows the mechanisms that have triggered the different agents that conform the art world in its recognition as such. Nonetheless the consideration of comic books as an art form is imbued with some characteristics and tensions that translate into it being permanently questioned pending a legitimacy that is never satisfactory due to its particular characteristics.

### Keywords

Artification | art | comic | art theory.



¿ES QUE HIZO MÁS?

15... 16... EL PRIMERO LO DIBUJÓ COMO REGALO PARA HERRIMAN. LUEGO ILUSTRÓ UN PAR ESCRITOS POR GERTRUDE STEIN. EL RESTO SON SOBRE TODO PORNOGRÁFICOS.



¿POR QUÉ NUNCA HE OÍDO HABLAR DE NADA DE ESTO?

PORQUE NINGUNO DE ELLOS SE HA PUBLICADO JAMÁS, EXCEPTO AQUÍ, EN HICKSVILLE, DONDE LA SRA. HICKS SUELE HACER UNA PEQUEÑA TIRADA PARA DISTRIBUCIÓN LOCAL.



NO ME LO TRAGO. SON FALSIFICACIONES.



MM. BUENO, SI CREER ESO HACE QUE TE SIENTAS MEJOR...

¡¡NO PUEDO CREER QUE EXISTAN CIENTOS DE TEBEOS IMPORTANTES DE LOS QUE NADIE HA OÍDO HABLAR JAMÁS!!



LA HISTORIA OFICIAL DEL CÓMIC ES UNA HISTORIA DE FRUSTRACIÓN. DE POTENCIAL NO REALIZADO. DE ARTISTAS QUE NUNCA TUVIERON LA OPORTUNIDAD DE REALIZAR SU GRAN OBRA. DE HISTORIAS QUE NUNCA PUDIERON SER CONTADAS O SE VIERON VULGARIZADAS POR EDITORES DE MIRAS ESTRECHAS...



UN MEDIO ENCERRADO EN UN GHETTO E IGNORADO POR INCONTABLES INDIVIDUOS QUE PODRÍAN HABERLO AYUDADO A VOLAR...



BIEN, PUES AQUÍ ESTÁ.

LA OTRA HISTORIA DE LOS CÓMICS. TAL Y COMO DEBERÍA HABER SIDO. LAS OBRAS MAESTRAS. LAS GRANDES NOVELAS. LAS EXPRESIONES MÁS PURAS. DE TODO EL ÚLTIMO SIGLO.

La historia oficial del cómic es una historia de frustración. De potencial no realizado. De artistas que nunca tuvieron la oportunidad de realizar su gran obra. De historias que nunca pudieron ser contadas o se vieron vulgarizadas por editores de miras estrechas... un medio encerrado en un ghetto e ignorado por incontables individuos que podrían haberlo ayudado a volar...<sup>1</sup>

## 1. DE LA ARTIFICACIÓN DEL CÓMIC

Es un hecho. El cómic es un arte más. Muchas de sus obras y sus autores se cuentan entre aquellos que consideramos propios del Arte. Pero no hace falta recordar que esto no siempre fue así. Actualmente el debate, por tanto, no está en argumentar la *artisticidad* de este medio, sino en cómo esto se ha producido y que consecuencias tiene. En el periodo que podemos fechar entre mediados de los años sesenta del siglo pasado y principios del XXI (en algunos países incluso antes tanto en fecha de inicio como de término) se han producido una serie de hechos que han ido propiciando una nueva percepción sobre todo aquello que rodea a este tipo de producción plástica y narrativa que culmina en la publicación de un cómic. A todos ellos se les ha venido a denominar procesos de artificación del cómic.<sup>2</sup>

Los procesos de artificación son consustanciales al programa de la Ilustración y la Modernidad que condujeron a la creación del concepto Arte tal como lo conocemos hoy en día. Tanto que podríamos decir que éstos también se produjeron con respecto a prácticas milenarias, bien asentadas y reconocidas en nuestra civilización (pintura, escultura, arquitectura,...).<sup>3</sup> La articulación de mecanismos como las Academias y demás agentes propios (marchantes, museos, escuelas,...) que se fueron gestando desde los siglos XVII y XVIII hasta la actualidad, operaron este necesario y polémico proceso por el cual se realizó una “gran división” entre las consideradas Artes Bellas, con alta consideración social y cultural, y las consideradas Artes útiles, mecánicas o de placer.<sup>4</sup>

1. Horrocks, D. *Hicksville*. Astiberri. Bilbao, 2010: 206.

2. Véase al respecto el interesante volumen especial de la revista *Contemporary Aesthetics*, vol.4 (2012) dedicado a la artificación. <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/journal.php?volume=49> o el referencial libro de Heinich, N. y Shapiro, R. (dir.) (2012) *De l'artificiation. Enquêtes sur le passage à l'art*. Editions de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales.

3. En este sentido existieron preludios a estos procesos, como fue en el caso de la Pintura durante el Siglo de Oro español. Ejemplo de este trayecto sería lo relatado en Gállego, J. *El Pintor de artesano a artista*. Diputación Provincial de Granada, Granada, 1995.

4. Véase Shiner, L. (2004) *La invención del arte: una historia cultural*. Paidós: 21-39.

Las artes que no provenían de antiguo sino que eran fruto del nuevo régimen en la producción de objetos que se instauró de la mano de la Revolución Industrial, eran en su mayoría híbridos o derivados de aquellos generadores de imágenes que ya se venían produciendo de manera artesanal. Entre ellos estaba la fotografía, el cine y por supuesto el cómic.<sup>5</sup> Estos nuevos lenguajes plásticos no fueron admitidos inicialmente como forma artística, y su reconocimiento se iba a ir produciendo progresivamente<sup>6</sup> a la vez que simultáneamente se ha mantenido un cierto sustrato de resistencia e infravaloración a estas prácticas artísticas y que perviven como si fueran la sospecha sobre los orígenes plebeyos de la novia del príncipe en un folletín romántico. Estos procesos y resistencias son los que vamos a intentar plantear aquí en relación al cómic.

## 2. DEBATES INICIALES PARA LA ARTIFICACIÓN DEL CÓMIC

En 1924 Gilbert Seldes publicó el libro *The Seven Lively Arts*.<sup>7</sup>, donde hacía un alegato hacia aquellas nuevas expresiones humanas que estaban inundando el paisaje cultural americano de nuevas imágenes y sonidos. En su discurso dedica un capítulo a las tiras cómicas (*The "vulgar" comic strips*) y otro a su amada Krazy Kat (*The Krazy Kat that walks by himself*). La tesis que sostiene Seldes es que no existe necesariamente una oposición entre artes mayores y menores, sino que ambas se complementan mutuamente y que no está culturalmente vivo quien deje una de ellas al margen<sup>8</sup>. A lo que sí había que oponerse era al "*bogus art*", un tipo de arte falso, pretencioso. Este concepto sería retomado algunos años más tarde por Clement Greenberg en su famoso artículo en *Partisan Review* rebautizándolo con "el mara-

5. En los procesos actuales en curso quedarían todavía muchas candidatas que esperan ser reconocidas "oficialmente" como Arte: el circo, la magia, el diseño gráfico, el diseño industrial, la moda, la cocina, el grafiti,... incluso el deporte. Este proceso es un debate interno sobre el cual algunos agentes optan por reclamar esta denominación mientras que otros lo consideran algo con ciertas dosis de convención.

6. Sin respetar su orden de aparición o invención, ya que el cómic (el "novenno arte") precedería cronológicamente al cine ("séptimo arte") y a la fotografía (que sería el "octavo").

7. *The 7 Lively Arts. The Classic Appraisal of the Popular Arts. Comic strips, movies, musical comedy, vaudeville, radio, popular music, dance*. Nueva York, Dover Publications, 1977 [Harper & brothers, 1924].

8. Sin embargo el pensamiento de Seldes en los años 50 fue matizado respecto a lo que había proclamado anteriormente, afectado tanto por el bajo nivel que veía en esas manifestaciones que en su día le entusiasmaron, como por los criterios culturales más opresivos de esa época, y que manifestó en *The Great Audience* (1950), *The Public Arts* (1956) y en la segunda edición de *The 7 Lively Arts* (1957).

villosa nombre de *kitsch*".<sup>9</sup> Pero mientras que el primero ayudó a que el público no se sintiera avergonzado por sus gustos "vulgares", el segundo opuso una falsa dualidad entre una alta cultura de vanguardia y lo que eran meros entretenimientos comerciales.

Esta aportación americana inicial al debate muchas veces es olvidada para centrarse en la gran labor realizada por los intelectuales y entusiastas europeos de los años 60 que empezaron a materializar esas inquietudes mediante la constitución de grupos y asociaciones, crear eventos y congresos, organizando exposiciones en distintas entidades museísticas así como la publicación de libros y revistas como motores de la apreciación del cómic dentro de las artes. Estas iniciativas evidentemente tuvieron un peso específico y un impacto cultural de mucho mayor alcance, por muchas razones, de entre las cuales y de manera muy general podríamos señalar una mayor adecuación a los tiempos y el logro de que esa empresa no fuera algo individual sino un esfuerzo colectivo que iba a procurar la expansión de estas ideas en y a través de la cultura hegemónica occidental.

### 3. AUTORES, INTERMEDIARIOS Y PÚBLICO

Centrándonos en estas últimas aportaciones que procuraron la activación de procesos concretos de artificación hay que señalar que estas consiguieron introducir al cómic dentro del ámbito artístico gracias a una serie de operaciones tanto de orden jurídico y administrativo como semánticas, prácticas y estéticas. De este proceso fueron más o menos consciente algunos de sus autores desde los primeros momentos, lógicamente con el deseo de que su trabajo tuviera un mayor reconocimiento al integrarse en un dominio tan prestigioso como el que supone el del Arte en la cultura occidental moderna.

Como señalábamos antes, este anhelo fue posible gracias a la cooperación de determinados intermediarios (editores, críticos,...) pero el gran peso en este proceso recayó en la acción positiva por parte del público aficionado que desde la creación en 1962 del primer club de coleccionistas, la edición de revistas especializadas, el primer "*Centre d'études des littératures graphiques*" (CELEG) y la multitud de asociaciones que vinieron después. Sin ellos, insisto, nunca se hubiese podido activar la reivindicación de esta actividad como relevante dentro del mundo del arte. Un somero repaso a esas fechas iniciales

---

9. Greenberg, C. "Vanguardia y Kitsch" (1939) en *Arte y Cultura*. Paidós, 2002: 21.

dan fe de su acción decisiva frente a los casi setenta años de actividad precedente (contando desde la convencional fecha de 1896) y que se iniciará con el brindis al sol que supuso el que en 1964 el crítico cinematográfico Claude Beylie ampliara la numeración de las artes realizada por Hegel incluyendo al cómic en la novena posición. A los hechos ya mencionados podemos añadir: el que en 1965 se produjera el mítico *Encuentro de Bordighera*, que después se concretaría en años sucesivos como Salón en Lucca, germen de todos salones y festivales de cómic del mundo; o el que en 1966 se empezaran a organizar por parte de estamentos docentes, jornadas, conferencias y publicaciones reconociéndolos como medios útiles en la educación y enfrentándose a los ataques realizados por pedagogos y psicólogos de las dos décadas precedentes.

Este anhelo y estos primeros reconocimientos no pretendían simplemente un ascenso en una supuesta jerarquía de géneros (en términos bordieusianos una “legitimación”, es decir un desplazamiento vertical en una escala socio-artística) sino que se trata de un salto, una discontinuidad, con el cual se supera una frontera entre unas actividades y otras.<sup>10</sup>

#### 4. MECANISMOS DE ARTIFICACIÓN

Vamos a intentar hacer un recorrido por las características que han hecho posible que el cómic *pueda ser Arte*, teniendo en cuenta desde el primer momento que esta consideración no es total, sino parcial, y condicionada por muchos elementos, algunos de los cuales vamos a barajar aquí. Además, hay que ser consciente de que la consideración de Arte no se le otorga a ningún lenguaje de manera indiscriminada. Ya que, por ejemplo, un cuadro por muy pintura que sea *no tiene porqué ser* una obra de arte, el cómic tampoco, sin ser eso ningún menoscabo ya que no le afecta ni poco ni mucho a su valor en sí mismo. Cuando hablamos de Arte solo estamos hablando de una *posibilidad* maravillosa, cuando no de una excepción a la hora de configurar una obra.

Sin embargo, esta pretensión generalista —“el cómic es un Arte”— no surge de la noche a la mañana. Viene determinada principalmente por una serie de factores que hacen que poco a poco, a medida

---

10. Cfr. Heinrich, N. “L’artification de la bande dessinée” en *Le débat*, nº 195, mayo-agosto, 2017: 6-7.

que se establecen unas determinadas condiciones, se vaya cobrando conciencia o por lo menos se atisbe que su labor bien podría ser considerada un Arte.

### **a) Un lenguaje propio**

Una de las primeras cuestiones a poner encima de la mesa es la de, como en cualquier otra disciplina, la configuración de un lenguaje propio, con unas especificidades claras y concretas, logrando por tanto que ese lenguaje vaya calando y lograr un grado de comprensión y aceptación popular suficiente, como para situarlo, ya de entrada, en algún lugar dentro del mundo de la cultura y transmisor del mismo. Así lo fueron reconociendo distintos agentes de la cultura, desde la publicidad a estamentos gubernamentales, que han utilizado el cómic como una herramienta para transmitir sus mensajes y su identidad corporativa. La definición de un lenguaje tan visualmente reconocible por el espectador lo hace accesible y eficaz a la vez que implica una serie de valores añadidos como pueden ser los de juventud, sinceridad, humor, cercanía, etc.

A ese factor semántico inicial, se le unen otros como pueden ser: el establecimiento de unos principios técnicos básicos que lo identifican como algo distinto a los demás lenguajes, con una idiosincrasia propia, poseedor de unas vías de recepción, distribución y asentamiento en la sociedad que lo conviertan en un elemento de desarrollo y comunicación social; la identificación de una serie de hacedores de esa práctica reconocidos ya como autores, de los cuales algunos destacan entre sus colegas alcanzando algún tipo de relevancia por encima del resto; este prestigio de autores y obras va a permitir ir consolidando unos criterios de calidad, lo cual conllevará que mediante su labor se establezca un corpus de obras que trascienden e importan en la sociedad, o por lo menos a una parte de ella, las cuales son reconocidas mediante un autor, un título o un personaje que las identifica y que provocan finalmente la elaboración de un conjunto de *paratextos* (historias y anécdotas ligadas a ellas, críticas, noticias, otras obras, citas,...) que las acompañan y vivifican.

### **b) Exposición y musealización**

Junto con estas cuestiones, uno de los elementos más importantes para la artificación de cualquier disciplina, está el que se le conceda el poder disfrutar de los placeres de la exposición en los lugares previstos, reconocidos y concebidos para las Artes como plataformas de

dignificación.<sup>11</sup> La cesión de estos espacios institucionales dedicados exclusivamente al arte no es una cosa menor. Tiene una relevancia sustantiva el que estos museos de gran significación en el panorama e imagen cultural de un país dediquen sus salas y ocupen su programación con muestras específicas sobre obras y artistas específicamente dedicados al cómic.

Aunque la exposición de sus obras ha sido una práctica que los dibujantes han realizado desde antaño bien sea en un mundo revuelto donde la ilustración, el humor gráfico y el cómic muchas veces se confundía en exhibiciones gremiales (*Salon des artistes humoristes* en París desde 1907 por ejemplo) o bien en muestras personales que eran aplaudidas por los seguidores de estos dibujantes y donde se podían comprar dibujos originales. Sin embargo los grandes hitos —en un recorrido muy breve— van desde la emblemática exposición parisina “Bande Dessinée et Figuration Narrative” del Musée des Arts Decoratives de 1967; “The Art of the Comic Strip” organizada por el departamento de Arte de la Universidad de Maryland y que circuló por Estados Unidos entre 1971 y 1974; las neoyorquinas “The Comic Art Show” de 1983 en el Whitney Museum y “High & Low . Modern art and popular culture” del MoMA en 1991; la “Masters of American Comics” del MoCA de Los Angeles en 2006 o a nivel nacional la decisiva exposición sobre George Herriman en el Museo Nacional Reina Sofía de 2017.

Junto con esto también habría que poner en valor el hecho de que se hayan ido abriendo museos y galerías especializadas en cómic. Esta musealización del cómic inicialmente fue fruto de particulares entusiastas como el *Museo de la Caricatura Severo Vaccaro* fundado en Buenos Aires en 1945, el *Museum of the Cartoon Art*, un sueño de Mort Walker y su hijo Brian que ha acabado integrado en el *Billy Ireland Cartoon Library and Museum* de la Ohio State University o el *Cartoonmuseum* de Basilea fundado a partir de la colección de Dieter Burckhardt en 1979. A estos se han sumado otros de carácter institucional como son los de Angulema en Francia, el Centro Belga de la Bande Dessinée o el Museo Internacional de Manga en Kioto.

---

11. La exposición de cómics se ha visto como altamente relevante en este proceso y el estudio de la historia de las exposiciones de cómics se puede ver en el capítulo que le dedica Kim Munson en Duncan, R. y Smith, M. (eds.) *The secret origins of comics studies*, New York: Routledge, 2017 así como la antología de textos que Munson ha reunido en *Comic Art in Museums* y que tiene prevista su publicación en la University Press of Mississippi para Julio de 2020. También se puede rastrear de manera más somera en mi artículo: “¿Se puede exponer un cómic? Historia de las dificultades para colgar un tebeo en la pared”. *Ouch! N°2*, 2018: 30-35.

### c) Intelectualización

Además de estos procesos de reconocimiento social, otro de los factores que se ha visto trascendental para el reconocimiento artístico del cómic pasa por procesos de intelectualización, es decir de la producción de análisis y de comentarios ya que ellos se han visto como determinantes para conseguir ese reconocimiento final.<sup>12</sup> Entre los frutos de esa intelectualización estarán la selección de lo más destacado entre la diversa producción de los autores, buscando parámetros de calidad –lo que se traduce de alguna manera en términos de artísticidad– que la asimilen a los criterios del Arte. La primera universidad que dio cabida al cómic entre sus estudios fue la de Roma con la creación del *Centro di Studi Iconografici*, dirigido por Rino Albertarelli y que iba a ser elemento desencadenante de afiliaciones que se concretarían en el Encuentro de Bordighera de 1965 y los posteriores Salones de Lucca, además de sus estudios específicos. Esa intelectualización del cómic provendrá evidentemente de personajes muy concretos que con el tiempo se han ido consolidando como estudiosos de relevancia internacional. De entre los académicos estarán profesores tales como Umberto Eco desde el campo de la Semiótica, Evelyne Sullerot desde el de la Sociología o Francis Lacassin con su seminal curso de Historia y Estética de la Bande Dessinée en la Universidad de París I en 1971, Edgar Morin desde la Filosofía o Marcel Brion desde la Historia. Todos ellos respondieron de manera espontánea al mensaje que lanzara Seldes y resolvieron que no había conflicto entre arte y cómic, y con sus escritos, que procuraban una lectura atenta y profunda a aquel fenómeno, lograron poco a poco situar los estudios sobre cómic dentro del ámbito cultural.

Estas primeras muestras de atención a los cómics como algo serio se colaron en libros de disciplinas académicas reconocidas como podía ser la lingüística, la sociología o la educación. Entre los primeros el que más repercusión tendría fue *Apocalípticos e Integrados*<sup>13</sup> de U. Eco con sus capítulos en los que utilizaba a Supermán y Charlie Brown como mitos simbólicos de nuestra época. Entre Italia y Estados

---

12. Los esfuerzos por parte de intelectuales y universitarios por cambiar y revalorar el estatus del cómic ha sido determinante. Sobre el tema se puede contrastar: Remesar, A. y Altarriba, A. *Comicsarias*, PPU, 1987; Beaty, B. *Comics versus Art*, University of Toronto Press, 2012; Groensteen, T. *Un objet culturel non identifié*. Editions de l'an 2, 2006 y su continuación y puesta al día en *La bande dessinée au tournant*, Les impressions Nouvelles, 2017.

13. Valentino Bompiani, Milán, 1964

Unidos también Roberto Giammanco escribió *Il Sortilegio a Fumetti*<sup>14</sup> que desde una perspectiva sociológica analiza, ya abierta y directamente, diversos personajes del cómic estadounidense (*Li'l Abner, Annie, Krazy Kat,...*) y en Francia la socióloga Evelyne Sullerot publicó la alentadora conferencia que dictara en Bordighera titulada *Bandes Dessinées et Culture*.<sup>15</sup>

Estudios hechos desde la misma universidad empezaron también sobre esos años, siendo algunos de los más tempranos la tesis (Ph.D.) que realizara Sol Davidson en 1959 en la New York University con el título de *Culture and the Comic Strip* o la tesis fin de carrera que redactara Consuelo Reyna Domenech sobre la *Prensa Juvenil* en 1963 para la Escuela Oficial de Periodismo de Madrid.

Pero donde inicialmente se realizó la divulgación de los primeros trabajos de investigación sobre cómic fue a través de fanzines, boletines y revistas en los distintos países, siendo Francia la pionera a través del ya citado CELEG que creara en 1962 el primer fanzine, luego transformado en revista, *Giff-Wiff*. A esta le seguiría *Phenix* por parte de la SOCERLID (Société Civile des Etudes et de Recherches des Littératures Dessinées) en 1966 y acabando el decenio *Cahiers de la Bande Dessinée*. *Schtroumpf* por parte de Glénat en 1969. En Italia el *Archivio Italiano* (después *Internazionale*) della *Stampa a Fumetti* del Istituto di Pedagogia dell'Università di Roma publicará, al calor de los salones de Lucca, la revista-catálogo *Comics* desde 1965, y más tarde, ya en 1970 la A.N.A.F (Associazione Nazionale Amici del Fumetto, posteriormente A.N.A.F.I.) editará *Il Fumetto*, publicación fundada por Alberto Lenzi y destinada a los socios. Sin embargo la gran labor divulgadora la van a hacer revistas como *Linus* (1965) o *Eureka* (1967) que tuvieron más en cuenta la recuperación de obras clásicas desconocidas y el descubrimiento de nuevos autores que sesudos análisis. Mientras, en Bélgica y Holanda se editaron *Ratanplan* (1966) y *Stripschrift* (1967) respectivamente. En América también existieron tentativas parecidas y así en Estados Unidos, aunque ya había existido el pionero fanzine *Xero* del matrimonio Lupoff y Bhub Stewart (1960-63) hubo que esperar a los 70 para que se crearan las revistas *Graphic Story Magazine* y *Comics Buyer's Guide* (1971). Por su parte en Argentina se publicaba la breve e interesantísima *Literatura Dibujada* (1968) que dirigiera Oscar Massota. En España, la divulgación de estudios y críticas sobre cómics empezó mediante fanzines como *Cuto* (1967) de la mano de Luis Gasca y *Bang!* (1968-77) por el Gru-

---

14. Mondadori, Milán, 1965

15. Opera Mundi, París, 1966

po de Estudios de las Literaturas Populares y de la Imagen (GELPI), y *Comics Camp Comics In* (1972-75). Los dos últimos se transformarían en revistas de vida más o menos breve y a las que se sumaría la posterior *Sunday* (1976-85) promovida por Mariano Ayuso. Pero el acercamiento desde círculos académicos no se va a producir hasta la publicación de la revista *Neuróptica* (1983) que, aunque editada por el Ayuntamiento de Zaragoza, va a contar con un buen grupo de profesores universitarios entre sus colaboradores (Antonio Altarriba, Antoni Remesal, Joaquim Dols Rusiñol,...).

En ese proceso de intelectualización, los estudiosos valorarán la creatividad y elocuencia de la obra en cuestión superando poco a poco el lastre emocional de la nostalgia de la niñez, que fue y es un elemento muy importante dentro de la literatura sobre cómic. Se buscará en las distintas obras aspectos que muestren visiones insospechadas descubriendo sus implicaciones a niveles intelectuales, así como características que permitan establecer relaciones conceptuales y formales con otros ámbitos ya reconocidos previamente como Arte o provenientes de otros ámbitos del conocimiento en general. Gracias a estos estudios se fueron cribando las distintas obras identificando aquellas que sobrepasaban el mero entretenimiento y alcanzaban niveles de significación interesantes, a poder ser imperecederos y universales o cuando menos, históricos.

#### **d) Estetización**

A niveles formales y estilísticos también es conveniente que la práctica del cómic, como arte híbrida, se entronque con las tradiciones de las artes visuales y literarias que se han realizado con anterioridad y que poseen un peso social y cultural con una aceptación amplia y consensuada, estableciendo con ellas un diálogo que por un lado ennoblece al nuevo arte y por otro ensalza como fuente de inspiración a las ya asentadas.

Por un lado en la época clásica del cómic –la *Golden Age* como la denominan los norteamericanos- se hizo un paralelismo con los grandes de la pintura, así Burne Hogarth sería el Miguel Ángel o Milton Caniff el Rembrandt del cómic,... La finalidad era clara, su artificio mediante la equiparación. Sin embargo a niveles literarios el entronque con los grandes literatos no era posible o quizá ni siquiera plausible. Su entronque fue encauzado hacia las sublitteraturas (crimen, ciencia ficción, aventuras, románticas,...) y solo hubo la excepción, muy publicitada, de la candidatura de Al Capp al Nobel de

Literatura por parte de un entusiasta William Faulkner. Posteriormente estas dos aproximaciones al arte por parte del cómic mediante la equiparación se han visto contraproducentes y se ha consolidado un estatus artístico propio y así, el dibujo del cómic ha buscado su propia excelencia al margen de las referencias a pintores y Moebius, Alberto Breccia o Dave McKean,... no tienen parangón con ningún pintor o dibujante. A nivel literario igualmente se ha creado una identidad en sus relatos que alcanzan a configurar textos de intensidad, poética, dramática o humorística surgida en y desde la propia labor del guionista de cómic; así lo reconoció el Pulitzer para Spiegelman por *Maus*, y ha sido acompañada por la intensidad dramática del *Watchmen* de Alan Moore o la complejidad psicológica de Daniel Clowes.

Sin embargo esos grados de excelencia son excepciones como en casi cualquier disciplina. De este hecho ya se era consciente en la primera página del fundacional catálogo de la exposición *Bandes Dessinées et Figuration Narrative* de 1967: “si englobamos todo lo que se ha construido en una época, ¡la arquitectura difícilmente habría pasado a ser un arte mayor!”<sup>16</sup>. En un contexto industrial como el del cómic es normal el que haya una proliferación de obras mediocres, sin otro propósito que el de hacer girar la rueda de la producción.

Aunque las críticas a veces han venido por la escasa altura intelectual y calidad literaria de determinadas tramas, la calidad suele recaer principalmente en el dibujo siendo este decisivo a la hora de salvar un cómic por parte del aficionado. Entre el público suele haber un cierto academicismo a la hora de esta valoración pero a la vez siempre ha existido un amplio margen de permisividad debido a las necesidades expresivas y la familiaridad con la caricatura que admiten excesos o “in-correcciones”, siendo su relación con unos determinados cánones de belleza (sean esteticistas o feistas) muy laxa. Sin embargo cuestiones como la mala gestión del espacio, la incapacidad a la hora de sugerir el movimiento, el abuso de actitudes estereotipadas, el estatismo en los puntos de vista, la utilización de recursos fotográficos indiscriminados, la copia o calcos de otros dibujantes, déficits en la expresividad de los rostros, la simplificación de escenarios evitando retos visuales, desprecio a un cierto concepto de belleza o simplemente un trazo desvigorizado que no trasmite han sido temas sobre los que no se transige.<sup>17</sup> La clave está en la eficacia significativa que subyace entre el relato y la secuenciación visual, y los criterios de autenticidad más allá de la autoría, es decir como producto de una mente creativa y racional.

---

16. “Avant-propos”, Musée des Arts Decoratives / Palais du Louvre. París, 1967: 4.

17. Cfr. Groensteen, T. *Un objet culturel...* op. cit.: 186.

El recurso a la cita literaria y mayormente visual a otras obras de arte también será moneda corriente entre los autores de cómic. Esto dota a sus obras de un contacto y una conciencia de pertenecer a un entorno cultural mayor que ellos mismos, que los ennoblecen aunque este recurso solo fuera usado de manera superficial<sup>18</sup>. Esta proximidad a otras obras de arte y a artistas ha ido generando un corpus de obras específico (¿nos atreveríamos a llamarlas género?) que por la parte “pictórica” son a veces encargos de diversos museos y exposiciones de cara a engrosar el *merchandising* de estas instituciones, sabiendo que el público que asiste a ellas en gran medida es común y que a nivel literario no son pocas las editoriales que han solicitado la versión en cómic de obras clásicas. Finalmente, y por acabar de cerrar este apartado, este proceso de reconocimiento artístico también ha conllevado que el cómic se cite a sí mismo, y el ámbito de la parodia, usado como herramienta satírica y cómica en ocasiones desde los inicios del medio, pase a un segundo estadio, en forma de homenaje y admiración a los logros alcanzados por sus pares.<sup>19</sup>

### e) El cómic en busca de autor

Uno de los elementos importantes que se han detectado a la hora de la consideración artística de cualquier práctica es la reivindicación, la dignificación de sus hacedores. En la cultura occidental se detectó como signo de prestigio el retrato ya que el hecho de representar alguna persona llevaba implícito el mensaje de que era alguien con una significación notable para esa sociedad. A partir del Renacimiento, tal como ha señalado entre otros Shiner, “tres razones sugieren que en este periodo surge el moderno concepto del artista: el surgimiento de un género (la «biografía del artista»), el desarrollo del autorretrato y el ascenso del «artista cortesano»<sup>20</sup>”. Estos tres elementos se van a producir dentro del contexto moderno que le es propio por nacimiento al cómic.

Las noticias, notas biográficas y las entrevistas a los autores de cómic han sido materia frecuente y muy temprana dentro de la prensa.

---

18. Es interesante por la gran cantidad de citas detectadas Gasca, L. y Mensuro, A. *La pintura en el cómic*. Cátedra, Madrid, 2014. Con respecto a las citas literarias y versiones en cómic de textos clásicos esto ya es absolutamente abrumador.

19. Serían cómics en segundo grado. Groensteen, T. *Parodies. La bande dessinée au second degree*. Skira Flammarion. París, 2010.

20. “El cambio de la situación de los artesanos/artistas” en Shiner, op. cit.: 71-80. La cita es de la página 73. Para nuestro caso se cambia, como señala más adelante el mismo Shiner, el mecenazgo cortesano por el acogimiento en el sistema comercial.

No hay que olvidar que su ambiente inicial era el periodismo y mediante estos artículos se pretendía hacer publicidad de los cómics que se incluían en esos mismos periódicos y revistas. Pero igual que hay un Vasari que con sus *Vidas* configuraría el método biográfico para la historia del arte, hay un Martin Sheridan, que con su libro *Comics and their creators*, establece la primera aproximación seria hacia esos hasta entonces más o menos oscuros autores de cómics.<sup>21</sup>

Por otra parte es de resaltar el tema del autorretrato, ya que la inserción de este género dentro del cómic se va a producir en este momento de reconocimiento que se produce a partir de los años 60, de la mano sobre todo del cómic *underground*. El cambiar la mirada antes dirigida hacia el exterior, propiciada por el encargo editorial y una temática imaginada, para pasar a una mirada hacia sí mismo, es un giro copernicano que cambia el centro de la historieta hacia el propio artista, que mediante su propia obra se dota de una imagen hacia fuera. Con ello el cómic se vuelve reflexivo desde tres puntos de vista: de contar una historieta imaginaria el autor pasa al protagonismo de contar sus vivencias más o menos noveladas; de la historieta como acceso a otros mundos se pasa a narraciones más introspectivas; y finalmente el autor establece un punto de conexión directa con el lector.<sup>22</sup> Ejemplos supremos de este giro serán gran parte de la obra de Robert Crumb, el *Binky Brown* de Justin Green o más actualmente Edmond Baudoin con *Piero* o Craig Thompson con *Blankets*. Estos comportamientos sin embargo no son nuevos y ya se daban protagonismos por parte de los autores en narraciones previas dentro del mundo del cómic, pero las obras de estos y otros autores van más allá y lo consolidan como género en sí mismo. Este nuevo posicionamiento del autor consolida otra vertiente de valoración y autonomía creativa del artista frente al entramado empresarial del sistema de personajes. Haciendo un paralelismo con el mundo del cine podríamos decir que se logra así un *cómic de autor* frente a un *star system* (los personajes), o mejor aún convirtiendo al autor en un personaje dentro del *star system*.

### f) El cómic como *objeto de arte*

En esta misma línea también se buscarán los elementos que lo alejen de lo industrial para pasar a ser consideradas más como obras

21. Sheridan, M. *Comics and Their Creators, Life Stories of American Cartoonists*. Westport: Hyperion 1977 [Hale Cushman & Flint, 1942].

22. Stein, D. "Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in autobiografischen Comics und selbstporträts" en Ditschke, S., Kroucheva, K., Stein, D. (eds.) *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Transcript, Bielefeld, 2009: 201-237.

de autor que como fruto de un proceso productivo. Se estimulará que la producción de esas obras encuentre maneras de individualizar y dignificar esos productos acercándose a criterios de exclusividad mediante tiradas reducidas y/o exclusivas, presentaciones de lujo, formatos generosos, empleo de materiales de óptima calidad,...y por tanto acercándose a los términos de *Obra de Arte* con el *Aura* o prestigio que eso conlleva.<sup>23</sup> Los primeros que tuvieron esa idea evidentemente no fueron los creadores sino los editores. Un editor tan peculiar como Eric Losfeld se puede considerar, en su amor simultáneo al arte y a la edición, de los primeros que aproximó el cómic a un libro/objeto de lujo/arte. La utilización de encuadernaciones en pasta dura (cartoné o tela) en gran formato, hacían que los cómics baratos con cubiertas de papel fueran algo pobre, antediluviano o cuando menos ajeno. Ediciones como la de *Saga de Xam* (N. Devil y J. Rollin, 1967) abrían nuevos caminos al cómic en formato libro y como objeto de coleccionista de arte. Incluso revistas tan sencillas pero tan bien hechas como fuera *Linus* en su primera época marcó toda una nueva manera de entender y presentar el cómic como obra de autor, dándole una presencia desde su mismo diseño de portada moderno, con una estética reconocible que creó escuela y que llegó a ser casi una imagen corporativa de esta nueva consideración del cómic, siendo imitada por publicaciones de distintos países (*Charlie* en Francia, *Bang* o *La Oca* en España).

Esta senda ha sido muy transitada posteriormente y no son pocos los autores y editores que se han atrevido a hacer un diseño editorial para sus obras con ese mismo mimo. Por poner un ejemplo llamativo, las ediciones de las obras de Chris Ware lo llevan al paroxismo.

Este fenómeno también llevará hacia otro camino mucho más autoral, posible desde principios alternativos asentados en el Do It Yourself (D.I.Y. o hágalo usted mismo) que arrancó desde planteamientos cercanos al underground y al punk. Dicho de otro modo, esto llevará a una *autonomización de la producción*, es decir, a desligarse de lo industrial para acercarse a los límites situados entre lo artesanal y lo artístico, cuestión de precisión que solo va a ser dilucidada por el autor en primer término, y que finalmente resolverá de manera particular el espectador/lector y genéricamente la sociedad, con la valoración que de ella haga. Este acercamiento de la producción del cómic al autor va a tener unos márgenes de concreción física que van a ir del *minicómic* a ediciones de *crowdfunding*

---

23. Heinlich, N. "Note sur l'aura de Walter Benjamin", *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, nº31, enero, 1980.

pasando por la autoedición y el fanzine. La incorporación del autor en estas prácticas les ha llevado a los principales creadores de cómic-arte a implicarse más directa y completamente en la producción total del cómic, casi sin delegar funciones en la realización de sus obras. Ser autor tanto del guion como del dibujo, la utilización del color directo, labores de diseño editorial y tipográfico, la inclusión de galerías de imágenes o textos adicionales,... son algunos aspectos que se han utilizado para este fin.

Sobre este mismo tema hay que señalar que el proceso de incorporación del cómic o de la narración mediante imágenes en general que ha estado y ha seguido produciéndose en el mundo del arte, pasa de ser un tipo de *factualidad* (libro, cómic, dibujo sobre papel) a ser un lenguaje aplicable a cualquier soporte. Así estamos cansados de oír que la *Columna de Trajano* (escultura), la *Tumba de Menna* en Tebas (pintura mural) o el *Beato de Liebana* (diseño gráfico) son una muestra de protocómic o narración gráfica. Ello nos hace pensar que la comunicación visual narrada es un concepto plástico-lingüístico, no un formato y es por ello que autores como Martín Vitaliti, Francesc Ruiz, Kati Heck,... hacen cómic sobre soportes propios de la instalación, la escultura, la pintura o el diseño gráfico.<sup>24</sup> Así los autores de cómic se están atreviendo a buscar nuevos soportes cuando las características de su producción varían: ¿la participación de Max en el Centro Guerrero de Granada, no fue una especie de Columna de Trajano inserta en un edificio o la de Paco Roca en el IVAM una versión de los murales de Menna?<sup>25</sup>

### **g) La legitimación a través del coleccionismo y el mercado**

Esto lleva indisolublemente unido que el público no solo atienda a la compra de la producción para su uso de cotidiano disfrute y evasión sino que dentro del mercado editorial también exista un mercado de coleccionismo para el que se realizan ediciones especialmente cuidadas en forma de recopilaciones, reediciones, facsímiles y demás. Eso no quiere decir que algunas de las ediciones más sencillas no puedan ser también objeto de esta tesaurización debido a una valoración desmedida llevada por la escasez en el

24. Un buen catálogo de estos entrecruzamientos sería Rosenberg, D. y Sterckx, P. *VRAOUM!, Tresors de la Bande Dessinée et Art Contemporain*. Fage editions/ La maison rouge, 2009.

25. *Viñetas desbordadas*. Sergio García, Max, Ana Merino. Centro José Guerrero, Granada. Del 22 de enero a 24 de marzo de 2019. *El dibujado*. Paco Roca. Instituto Valenciano de Arte Moderno, Del 7 de marzo al 30 de junio de 2019.

número de ejemplares disponibles, por su antigüedad, relevancia histórica, autor o editor,... que hacen de ellos un fetiche propio del coleccionismo más apasionado.

Los libros editados con características de lujo suelen tener unas características que hacen que sean dirigidos a adultos que desean conservar sus recuerdos de niñez en un formato digno de su nueva condición. En ellas se realzan tanto los valores plásticos como los emocional-nostálgicos de las obras allí contenidas.<sup>26</sup> Este proceso se inicia a inicios de los 60 con obras como *I primi eroi* de François Caradec<sup>27</sup>, *Les copains de votre enfance*<sup>28</sup> de Empaytaz y Peignot o *Les Chefs-d'oeuvre de la bande dessinée*<sup>29</sup> de Sternberg, Lob y Caen y que ha culminado por ahora en una obra tan refinada como el tomo *L'art de la Bande Dessinée* publicado por la prestigiosa editorial, especializada en libros de arte, Citadelles & Mazenod.<sup>30</sup>

A la par que a la edición, el mundo del cómic estuvo siempre muy ligado a la publicidad y a los productos comerciales derivados, por lo que se añade aquí todo un mundo que pueden abarcar los más variados objetos (relojes, juguetes, pegatinas,...) con tal que lleven la figura de los personajes o algo relativo a estos.<sup>31</sup>

Estos elementos que configuran el universo material de los cómics como obra de arte se ha de compaginar con otros elementos asociados de manera innata al Arte como son el de *original*.<sup>32</sup> Esas páginas salidas de las manos de los dibujantes, matriz de lo que posteriormente la industria gráfica va a reproducir, también va a ser objeto de ese coleccionismo, siendo este término de los *originales de cómic* todo un mundo con unas características propias, ya que también

---

26. Conget, J.M. *El olor de los tebeos*. Valencia: Pre-Textos; Sevilla: Diputación de Sevilla, 2004.

27. Caradec, F. *I primi eroi*. Garzanti, 1962.

28. Empaytaz, F. y Peignot, J. *Les Copains de notre enfance*. Denoel, París, 1963.

29. Caen, M., Sternberg, J. y Lob, J. *Les Chefs-d'oeuvre de la bande dessinée- Anthologie Planète*. Editions Planète, París, 1967.

30. Ory, P. Martín, L., Mercier, J-P. y Venayre, S. *L'art de la Bande Dessinée*. Citadelles & Mazenod, París, 2012. Delcroix, O. y Vertaldi, A. "De la BD considérée comme un des beaux-arts". *Le Figaro*. <http://www.lefigaro.fr/bd/2012/10/29/03014-20121029ARTFIG00332-de-la-bd-consideree-comme-un-des-beaux-arts.php>. 29/10/2012.

31. Lesser, R. *A Celebration of Comic Art and Memorabilia*. Hawthorn Books, Nueva York, 1975 y a nivel más particular Brunetti, I. *Aesthetics : a memoir*. Yale University Press, New Haven, Conn. 2013.

32. West, R.V. "Comics as "Ding an Sich": A note on Means and Media" en Harvey, R.C. *Children of the Yellow Kid. The Evolution of the American Comic Strip*, Frye Art Museum/ University of Washington Press, Seattle y Londres, 1998: 169-172.

abarca a aquellos que buscan primeras o determinadas ediciones, originales por tanto, que marcan un determinado estatus dentro del mundo del coleccionismo.<sup>33</sup>

Todo esta demanda ha venido respaldada por una serie de profesionales que se han constituido como intermediarios mediante galerías y casas de subastas que facilitan el acceso tanto a esos originales que están en manos de sus autores o de otros coleccionistas, como a esas ediciones y *memorabilia* tan apreciada por algunos aficionados. A los intermediarios especializados se han sumado también las generalistas, que han visto el filón y hacen hueco en sus programaciones para incluir este tipo de material.<sup>34</sup>

### **h) La aceptación del kitsch en el arte**

Decíamos más arriba que Gilbert Seldes comentaba que lo único que afrentaba a las Artes, más allá de que fueran *High brow* o *Low-brow* (Alta o Baja cultura), era el arte falso y pretencioso, afirmando que “lo pretencioso es vulgar en cualquier definición que se le dé”, en definitiva el kitsch. Pero junto a esto tampoco hay que olvidar que el cómic ha estado sumido durante mucho tiempo, y en muchos casos con razón, dentro de las categorías de lo intrascendente, lo ingenuo, lo jocoso, lo terrorífico, lo bizarro, lo melodramático... todos ellos elementos relativos al kitsch en definitiva. Sin embargo por piruetas de la historia del arte, el kitsch ha superado su cliché como obra de arte devaluada para introducirse como uno más de los elementos del arte contemporáneo. Esta aceptación de lo kitsch, a partir de la identificación que se dio entre los conceptos de arte y mundo del arte en la estética analítica de los años 70 (A. D. Danto y G. Dickie principalmente), supondrá otra vía de aproximación del cómic a categoría artística.

El mercado ha ido ampliando su aceptación dando cabida a diversas manifestaciones antes impensables en una galería o museo. Esta aceptación del cómic dentro del arte vino en primera instancia de la mano de movimientos antiarte como fueron Dadá y el Surrealismo a los cuales posteriormente se añadirían el Pop Art y el Neodadá de los años 60 y que ya establecerían un vínculo muy estrecho con el cómic. Más tarde, en los años 80 con la entrada del Street art y el grafiti, y

---

33. Deneyer, F. *Petites histoires originales. Un voyage parmi les planches originales de la bande dessinée*. Musée Jijé, Bruselas, 2016.

34. Payne, S. A. *Graillpages. Original Comic Book art and the collectors*. Twomorrows, Raleigh (N.C.), 2009

desde los años 90 hasta la actualidad, con el Neopop, el Surrealismo mágico y el Geek art, su presencia e influencia es un hecho incontable.

### **i) La configuración de un cómic adulto**

El público del cómic inicialmente fueron los adultos. Su soporte principal, los periódicos, iban dirigidos a ellos y las sátiras y el humor que derrochaban tenían gran carga de crítica social y política. Sin embargo, por giros de la historia parece ser que esa acidez se volvió incomoda y los cómics pasaron a ser un suplemento mucho más amable y el periódico una publicación familiar que tenía secciones para cada uno de sus miembros (padres, madres e hijos), siendo los niños receptores principales de la sección de cómics. Este reparto se fue asentando y se consolidó la creencia de que su público natural eran los niños, adolescentes e iletrados anclados en un mundo infantil. No será hasta los años 60, con la mencionada teorización del cómic y las novedosas utilizaciones del cómic surgidas desde los ámbitos de la contracultura y del *underground*, en que se va a configurar progresivamente lo que desde los 70 se conocería como *cómic adulto*, otorgándole desde el inicio un carácter distinto, que si acaso solo tenía en común con lo anterior aspectos formales. De manera intuitiva este nuevo cómic se fue asimilando a lo artístico, quedando, grosso modo y por descarte, el cómic infantil dentro de la categoría de lo no artístico. Este cómic adulto se caracterizó por abordar nuevos temas: políticos, sociales, ideológicos, filosóficos, morales... así como la introducción de un erotismo casi omnipresente. Este último elemento va a servir motivo diferenciador evidente, ya que la presencia de desnudos y actitudes procaces los mostraban claramente distinguibles de los dirigidos a la infancia y la juventud.<sup>35</sup>

Junto a esas implicaciones del cómic con cuestiones de índole intelectual también va a ser relevante su implicación con las corrientes visuales de vanguardia (principalmente la de la pintura, el cine y la publicidad), desarrollándose a niveles estilísticos más allá de la eficacia narrativa que tan bien se había expresado en la Edad de Oro

---

35. En España este hecho tuvo un ejemplo palmario en la exposición *Homenaje a Hergé* en la Fundación Joan Miró de Barcelona. Determinados críticos, editores y autores firmaron un manifiesto protestando ante tal hecho al considerarlo como un reconocimiento al infantilismo del cómic y un menosprecio al cómic adulto/artístico que es el que debería ocupar ese lugar. Sobre el tema: Vilches, G. *Del boom al crack: la explosión del cómic adulto en España: (1977-1995)*. Diminuta, Barcelona, 2018 y a nivel más internacional, Sabin, R. *Adult Comics. An introduction*. Routledge, Londres y Nueva York, 1993.

del cómic americano por parte de autores tan relevantes como Hal Foster, Alex Raymond o Milton Caniff, y que bien podía asimilarse a un cómic para todos los públicos y por tanto también adulto. La llegada de los años 60 va a implicar la introducción en doble dirección del cómic en la pintura contemporánea y de la pintura en el cómic, siendo esto también un signo de aceptación por parte de instancias del arte al cómic, estableciéndose una identificación artística con el pop-art, la abstracción, el arte político, minimalismos, conceptualismos, etc., concepciones todas ellas evidentemente de un carácter adulto.<sup>36</sup>

### **j) La formación de los autores de cómic**

En los inicios del cómic era tradicional que la formación de los dibujantes de cómics soliera ser bastante poco ortodoxa y las únicas ofertas para una posible formación aparecían en las páginas de los propios tebeos mediante academias más o menos sospechosas de jugar con la inocencia de sus lectores. También fueron editándose en un goteo constante libros sobre cómo aprender a dibujar historietas, todos ellos provenientes de dibujantes con más o menos dotes pedagógicas. Sin embargo la mayoría de ellos fueron formándose al pie del cañón, mediante la práctica y la guía más o menos mimética de lo que realizaban compañeros más experimentados.

Evidentemente también los había que poseían estudios artísticos y que normalmente caían en este mundo como una salida alimenticia fácil mientras esperaban encontrar una galería o un trabajo mejor. David Hadju salpica su libro *-La plaga de los cómics-* de innumerables ejemplos de pobres diablos casi adolescentes poblando las editoriales a pesar de unas dotes más bien escasas en el dibujo y una formación a veces insuficiente cuando no inexistente. El testimonio de Will Eisner es elocuente: “No veía futuro para mí en los *comics books*, porque pensaba que tendría que pasarme la vida haciendo siempre lo mismo, una y otra vez. (...) Los tebeos estaban considerados entonces como una forma artística muy baja, muy pobre y no me sentía muy orgulloso de formar parte de ella (...) En

36. Dagen, P. “Sens dessus dessous. Art contemporain et bande dessinée”. *Le Debat Gallimard. Le sacre de la bande dessinée*. Nº195, mayo-agosto 2017: 16-24. A nivel expositivo se pueden resaltar: Clauss, Ingo et al. *KABOOM! : Comic in der Kunst = Comics in art*, Weserburg Museum für Moderne Kunst, Bremen, 2013, Affolter, C. et al. *“Mit Pikasso macht man kasso” Kunst und kunstwelt im comic*, Museum für Gestaltung, Zurich, 1990 y el ya citado de Rosenberg, D. y Sterckx, P. VRAOUM!

aquellos días, decir que eras dibujante de cómics era como decir que eras portero o que fregabas suelos<sup>37</sup>”.

Sin embargo ese estado de carestía se fue solventando y poco a poco se va a producir una *academización* de los autores. Desde la apertura de las primeras escuelas serias donde se impartían estudios específicos sobre cómic –School of Visual Arts (1947), Escuela Panamericana de Arte (1956), el Atelier del Institute Saint-Luc (1969)<sup>38</sup>- hasta hoy día se ha producido una transformación muy profunda y específica en la calidad técnica de los autores que ha llevado tanto a un nivel de destreza muy alto como a una cierta uniformidad estilística bastante clónica aunque a la vez, y paradójicamente, haya arraigado entre esos jóvenes autores la convicción de las posibilidades artísticas de este lenguaje. Incluso los estudios superiores universitarios han acogido materias específicas relativas al cómic en sus facultades de Bellas Artes, llegando hasta la creación de titulaciones específicas sobre el tema. Todo este esfuerzo formativo ha conseguido que se hayan ido cosechando un amplio plantel de magníficos profesionales.

## 5. CRÍTICAS RESISTENCIAS Y PERSISTENCIAS

Una vez visto el proceso desarrollado, los distintos factores, agentes legitimadores y sus efectos, sería momento de plantear también algunas de las posiciones críticas que han permanecido y otras nuevas que se han producido.

Como decíamos, el desarrollo de la conciencia del cómic como arte ha calado entre los autores y ante la pregunta de si se consideran artistas, las respuestas oscilan desde un rotundo sí<sup>39</sup>, a otros que definen de forma más difusa como dibujantes, contadores de historias, *cartoonists*, creativos<sup>40</sup>,... Sin embargo muchos de ellos reconocen a

---

37. Hadju, D. *La plaga de los cómics. Cuando los tebeos eran peligrosos*. Es Pop, Madrid, 2018: 48.

38. Groensteen, T. *La bande dessinée depuis 1975*. Albin Michel/ MA editions, París, 1985: 19.

39. Ante la pregunta “¿te consideras artista?”, en una microencuesta a unos cuantos autores de cómic nacionales e internacionales elegidos al azar, las respuestas oscilaron entre el lacónico “Sí” de Michael Kupperman a un más explícito “Sí, es un arte, el cómic es un arte. Pienso que la narración con imágenes es un arte. Poco me importa que se difunda en reproducciones, libros, prensa o exposiciones. La mecánica del lenguaje es la misma, una narración con imágenes” por parte de Francis Ollislaeger.

40. “¡Qué complicado! Respuesta corta: sí. Pero. El arte me parece un concepto complejo

algunos de sus colegas como tales y a los que sí se les puede calificar abiertamente con esa denominación dada su capacidad para reflejar *de verdad todas las cosas*, mientras que los demás pueden ser buenos profesionales y pueden tener mayor o menor acierto a la hora de hacer un cómic pero nada más.<sup>41</sup>

Por otro lado algunos de ellos discriminan una definición matizable a la hora de ser calificados como artistas<sup>42</sup>, sospechando que detrás de esa calificación puede haber un aspecto elitista o soberbio. Ven su labor más como un medio de comunicación, de expresión, dejando el juicio sobre si lo que hacen es arte o no, a los demás, al paso del tiempo o a su propia obra.<sup>43</sup>

Además entre ellos se distinguen dos actitudes. Por un lado se ven imprescindibles para la sostenibilidad del cómic gracias a su profesionalidad pero a falta de una consolidación industrial y su consecuente repercusión económica (rentable y estable) no ven futuro a su papel como artista. De hecho persiguen actitudes e inquietudes artísticas que subyacen en la libertad de cualquier creador y que se revelan ante las imposiciones de una industria que les maltrata de una manera (tiranzándolos) o de otra (despreciándolos). Con ello se revela una escisión entre el *dibujante profesional* más o menos inserto en la industria y el *autor artista* que actúa de una manera independiente, cuyas producciones no le permiten vivir de aquello que hace por lo que ha de actuar en círculos alternativos,

---

sobre el que no he profundizado nunca, me cuesta definir lo que es el arte por lo tanto me cuesta definirme como artista. Me gusta más “creativo” o directamente “dibujante”, pero tampoco me molesta el término.”

Javi de Castro (entrevista personal)

41. “Siempre me he referido a mí mismo como dibujante de cómics, es mi habilidad, pero es mi punto de vista. Brueghel era un artista. R. Crumb es un artista, Chris Ware también. Pero a la mayoría de los dibujantes de cómics no los consideraría “artistas”. No pueden dibujar todo lo imaginable con gran imaginación, ellos solo pueden dibujar una aproximación *comiquera* de las cosas. O simplemente dibujar entretenimiento.” Rich Tommaso (entrevista personal)

42. “Sí, soy artista, no como algo especial o elitista, sino como una elección en la forma de expresión y participación social que escogí hace muchos años y en la que sigo trabajando sobre el lenguaje artístico y su discurso... desde la creación... también quiero aclarar que hablo del arte en minúsculas, como acción y herramienta de transformación social, bien lejos del supuesto que imagina una categoría que eleva al “Artista” como mito clasista y frívolo de élites... Trabajo en el discurso del arte, desde el arte y con el arte...” Marika Vila (entrevista personal)

43. “Yo utilizo el lenguaje, o sistema, del cómic para expresarme. Ya dirán en el futuro si era arte. Eso sí, si artista es sinónimo de pasarlas putas, sí que lo soy. En el resto pues procuro convertir el medio de comunicación que es el cómic en mi medio de expresión.” Ángel de la Calle (entrevista personal)

o directamente contraculturales, que enriquecen al cómic pero de manera marginal y con tan poca aceptación que minan su moral e invitan al abandono. Su máxima, y a veces única recompensa, es ver publicada su obra.

Otro aspecto que se puede percibir, es que frente a lo infantil, lo humorístico y lo satírico, lo desenfadado y lo trivial, -que son fuentes primigenias del cómic y que parecen carecer del carácter trascendental que se le supone al arte- se pretendan unos argumentos adultos, intelectuales y profundos que espantan a gran número de lectores, destruyen la afición y por tanto la perdurabilidad del medio. Frente a aquellos lenguajes visuales llanos, accesibles, llenos de gracia y desenfadado se articulan lenguajes de vanguardia estética obtusos para el lector medio, el cual los percibe como pedantes e inadecuados, mientras la crítica los ensalza como nuevas posibilidades y avanzadillas de lo por hacer. Esta escisión también se produce entre los propios profesionales del medio, y donde para unos la aceptación y el éxito popular (anhelo de volver a ser un medio de masas) son garantía de calidad, para otros lo es la exigencia intelectual y artística (y por tanto elitista). Lo bueno de ambas posturas es que las dos producen obras maestras de gran calidad que enriquecen y amplían la oferta.

Hay cuentas pendientes. Todavía nos encontramos que las instancias legitimadoras (universidades, museos, los media) a veces siguen cargando contra el cómic tachándolo de infantil, vulgar o insignificante fijándose para ello evidentemente en los productos de peor calidad, generalizándolo hacia todo el género e ignorando a los más sobresalientes. Esto se le puede achacar al propio mundo del cómic que parece no rentabilizar las grandes obras que ha producido traducándose en una imagen pública en permanente cuestionamiento. ¡Si incluso el propio nombre del género está indefinido y en entredicho!<sup>44</sup>

Los lastres que ha arrastrado el cómic y sigue arrastrando, son muchos: infantilismo, inmadurez, poco educativos, lectura de evasión, la preeminencia visual como un atentado a una correcta cultura logocéntrica, repleta de violencia y sexo, mediocridad artística,... Groensteen

---

44. Quien haya leído las páginas precedentes se habrá dado cuenta que he intentado utilizar un solo nombre, cómic, como término internacional y he evitado abonar el debate con labores tan improductivas como las visiones localistas o las luchas conceptuales sobre términos más o menos comerciales o disquisiciones de formato. Sobre esto véase p. e. Guiral, A. "¿Qué es la historietita?" en Bergado, R., Galvez, P., Guiral, A. y Redondo, J. *Comics: Manual de Instrucciones*. Astiberri, Bilbao, 2016: 7-20.

los resume en los “cuatro pecados originales del noveno arte”<sup>45</sup> opinando que estos son los que fundamentan la recurrente acusación de insignificancia artística y que son ciertos porque se apoyan en los elementos que constituyen su misma esencia: 1) el hecho de ser un género híbrido, 2) el que la fuente de la mayoría de sus temáticas pertenezcan a sub-literaturas, 3) el que gran parte de sus imágenes se fundamenten en una rama inferior de las artes visuales como es la caricatura y 4) que no fomenten un desarrollo adulto de la personalidad sino que parezca querer sumir al lector en una infancia perpetua. Estas acusaciones no son ningún descubrimiento y han sido rebatidas en múltiples ocasiones de manera más o menos plausible pero lo llamativo es que nunca definitivamente.

Entre los argumentos que esgrime quizá destaque una reflexión que nos compete sobre el hecho de que quizás el cómic no necesite de ese reconocimiento artístico, que puede vivir perfectamente fuera de ese sistema ya que incluso el elemento más remarcable y práctico de la institucionalización artística del cómic, como puede ser su inmersión en el mercado del arte, en cuanto denota una valoración tanto monetaria como social, es prescindible porque cuando todavía no había esa inmersión ya existía una relación más o menos directa entre autor y aficionado en los encuentros, firmas o simplemente los encargos.

¿Porque quién quiere que el cómic sea un arte? Es evidente que para los creadores esa consideración *en sí* misma no les importa de manera trascendental y no suelen prestarle mucha atención a no ser que esto les beneficie en su bolsillo o en su ego. Es más, parece que la ven como una realidad inútil. Que lo sea o no, no es relevante. Los que realmente están interesados en la consideración artística del cómic son otros agentes que obviamente se van a beneficiar de ese estatuto: a las escuelas especializadas porque van a encontrar más fácilmente nuevos posibles alumnos; los coleccionistas porque su inversión se va a revalorizar; a los galeristas porque va a atraer a nuevos compradores; a los museos porque va a descubrir nuevos terrenos donde poder desarrollar sus colecciones y exposiciones, logrando nuevo público que pase por taquilla; a los aficionados, porque van a encontrar reconocida culturalmente su afición y no van a ser menospreciados por dedicarse a estas cuestiones; a la crítica porque va a articular un canon y un prestigio para determinados autores por lo que obtendrán un cierto poder sobre

---

45. Cfr. Groensteen, T. “Why are comics still in search of cultural legitimation?” en Magnussen, A. y Christiansen, H. (eds.) *Comics and Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Museum Tusulanum Press, Copenhagen, 2000: 8-29.

ellos; a los editores porque conseguirán nuevos nichos de mercado atrayendo a nuevos clientes que acudirán a la campaña de marketing que supone esa elevación cultural. La consideración artística del cómic no es un efecto colateral inocuo, como lo pueda ser para un autor, aquí sí que está suponiendo ese salto cualitativo del que hablábamos al principio.

Pero no nos engañemos, el cómic no podía ser un arte desde el punto de vista ontológico moderno<sup>46</sup>. No era cuestión de rechazo sino de no cumplir con los principios que la Modernidad exigía al arte, en ella se veía necesario seguir distinguiendo el arte de las meras prácticas culturales en general. La *artisticidad* o el concepto moderno de arte desde un cierto punto de vista reside en la realización de una tarea *in-útil*, en su falta de finalidad directa, liberado de la servidumbre de lo útil, de la que en su creación como concepto moderno hizo que se segregara del concepto de artesanía<sup>47</sup>. La creación de un espacio para ubicar una serie de objetos que se segregaban del sistema de los objetos útiles, de su consideración como elementos meramente mercantiles, sin alma, cosificados. Esos objetos que en su ejecución habían pasado de ser el fruto de alguien, fruto de una destreza, del amor a un oficio con una implicación social, de un saber, estaba convirtiéndose a causa de la industrialización en algo que se despersonalizaba. El arte venía a cubrir esa faceta del ser humano que se veía amenazada (el *homo faber*) incluso como algunos se atreven a decir (el *homo spiritualis*).<sup>48</sup>

La literatura ha estado ahí -desde el *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley al *Momo* (1973) de Michael Ende, pasando por ese profeta de nuestro tiempo que fue Ray Bradbury- presagiando esa pérdida espiritual del ser humano en pos de su cosificación o somatización. Es curioso que en el mundo distópico que plantea Bradbury en *Fahrenheit 451*, el arte y la literatura fueran suprimidos y perseguidos, mientras que el cómic o la televisión eran aceptables. En 1953 precisamente escribió eso, cuando todavía no se habían iniciado los primeros atis-

---

46. Cfr. mi artículo "¿Por qué el cómic no era arte? Algunas reflexiones sobre arte y cómic en la ámbito universitario". *Ouch!* nº 1 (Universidad de Granada, 2017): 38-42.

47. El cómic se vuelve inútil cuando la página *original* que hizo el dibujante se enmarca (se la dota de *aura*), sacándola del circuito de lo útil, de lo industrial. Con ello deja de ser propia y completamente un cómic para pasar a ser un dibujo con estructura de cómic pero a la que se le ha privado de su naturaleza narrativa al ser solo una página, una tira,... un verso suelto. El resto será fetichismo (guiones, copias de época, bocetos,...)

48. Véase el documental de Herzog, W. *La Cueva de los sueños olvidados*, 2010 o el libro de Bulin-Xavier, G. *Homo spiritualis (La dimension spirituelle de l'Homme)*. Edilivre, París, 2017.

bos de reconocimiento cultural para el cómic, sino que al contrario se estaba en plena campaña anticómics y a punto de alcanzar su clímax al año siguiente con el libro de Wertham<sup>49</sup>. La razón de esa salvedad y de esa prohibición es como dice el bombero jefe Beatty a Montag, el protagonista: “ninguno de esos libros está de acuerdo con el otro”<sup>50</sup>. Ello implica que los libros dicen algo y que ese algo puede y debe ser distinto a lo que dice otro libro. Es decir el pensamiento autónomo, la gran máxima del *sapere aude* kantiano, la antítesis hegeliana, la dialéctica marxista,... a fin de cuentas la digresión discrepante. Ese fracaso de la modernidad –ya que en ese principio crítico residía su fundamento– es el gran tema de la novela.

¿Eso no lo pueden hacer los cómics? Evidentemente sí. Pero en aquel entonces no, solo es posible de un tiempo a esta parte, en el presente contexto *post*-moderno y solo en cierta medida. Porque en un cómic ese no era ni es su propósito principal, ni tan siquiera secundario. Su finalidad primigenia es el entretenimiento y como mucho el *comentario*. El cómic no debía contener ideas, solo relatos más o menos elaborados, ya que un cómic con *pensamiento* visual o textual, es candidato más que firme al fracaso comercial y por su mismo formato al desinterés por parte del intelectual<sup>51</sup>.

El arte, ese concepto poliédrico que a base de las infinitas aristas que posee se acerca a la esfericidad -donde ninguna de ellas es lo suficientemente relevante como para ser definitoria y por donde poder asirlo- nos lleva a esa volubilidad que hace que si queremos podamos considerar arte aquello que decidamos socialmente que lo sea. Actualmente gracias a los procesos descritos se ha conseguido esa aceptación y el comic ya no es ese juguete de usar y tirar. Son obras que pueden poseer un relieve cultural y una apreciación social mayor

---

49. Wertham, F. *Seduction of the Innocent*. Rinehardt, 1954 y sobre su impacto, además la visión americana del citado de Hadju, una un poco más global en Lent, J. A. (ed.) *Pulp Demons: International Dimensions of the Postwar Anti-Comics Campaign*. Associated University Press, 1999.

50. Bradbury, R. *Fahrenheit 451*. Orbis, Barcelona, 1984: 49. Más adelante este mismo en su gran alegato dice: “No es *extraño* que los libros dejaran de venderse, decían los críticos. Pero el público, que sabía lo que quería, permitió la supervivencia de los libros de historietas. (...) En la actualidad, gracias a todo ello, uno puede ser feliz continuamente, se le permite leer historietas ilustradas o periódicos profesionales”: 70

51. Ya lo hemos dicho antes y queremos remarcarlo: existen las excepciones, que son las que son arte, y como tales son las que lograron y siguen logrando encender la inteligencia y las emociones del espectador/lector que puede ver más allá de incluso la propia obra (lo que vienen a ser las lecturas e interpretaciones que ya se podían encontrar en aquellas revistas pioneras como *Giff-Wiff* o *Phenix* sobre autores e historietas de tono abiertamente infantil o juvenil)

o menor, pero que la tiene a poco que nos acerquemos a sus obras con los ojos lo suficientemente abiertos.

La Modernidad arrastró esa dualidad frente al cómic. La inestabilidad de su soporte primario (la prensa) y los mecanismos industriales utilizados en su producción (la imprenta), resultaban, de seguir la máxima mcluhaniana (el medio es el mensaje), un producto insuficientemente serio. En la postmodernidad que nos ha tocado vivir los medios de producción son distintos, su sitio está alejado del papel de pulpa y el periódico, el comic hoy se basa en otros formatos mucho más presentables y dignos.

Y podríamos seguir exponiendo pros y contras sobre el arte del comic. Pero el gran argumento a favor del comic como arte es que éste desde siempre ha sido un medio de expresión donde mediante imágenes se han narrado historias visuales que crearon espacios y tiempos de fantasía, humor, misterio y silencio. Campos que lo sitúan de manera suficiente y definitiva como territorio de creación propicio para soportar la desesperante levedad de la consideración artística.<sup>52</sup>

---

52. Una imagen vale más que mil palabras. "Catherine quita a la belleza todo el peso que con demasiada frecuencia nos impide disfrutarla" Lançon, Ph. "Catherine, lavandera ligera" en Meurisse, C. *La levedad*, Impedimenta, Madrid, 2017: 3.