

# LA APARICIÓN DE LA CONCIENCIA ARTÍSTICA EN EL CÓMIC OCCIDENTAL

**GERARDO VILCHES FUENTES**

Universidad Europea de Madrid | gervilches@gmail.com

*Recibido: 2.11.19 Aceptado: 4.12.19*

## Resumen

Desde los años sesenta, se ha ido desarrollando un proceso de legitimación social y cultural en el cómic, que ha provocado la aparición de una conciencia artística, tanto consciente como inconsciente, según el caso, por parte de los autores. Ese proceso conlleva una relación con el arte establecido que no está exenta de tensiones, eco de la que existe entre el *Highbrow* y el *Lowbrow*. En algunos casos, se resuelven con una actitud integradora, mientras que en otros persiste una desconfianza que se traduce en sátira. Analizar todas estas cuestiones permitirá arrojar luz sobre la evolución del medio y su actual posición en la cultura occidental.

## Palabras clave

Cómic | Conciencia artística | Cultura de masas | Novela gráfica | *Underground*.

## Abstract

Since 60's, a social legitimating social and cultural process has been developed in comics, which has motivated the emergence of an artistic awareness, conscious or unconscious, as the case may be. This process involves a relation with the stablished art but not without tensions, reflection of that with exist between *Highbrow* and *Lowbrow*. In some cases, they are solved with a integrating attitude, while in others a mistrust persists, which is expressed in an satirical way. Analyzing all these topics allow to bring the medium evolution and its current position in western culture to light.

## Keywords

Artistic awareness | Comic | Mass culture | Graphic Novel | *Underground*.

*If comics are no longer a part of the most-mass part of mass culture, they've got to redefine themselves as Art or die.*

*Art Spiegelman<sup>1</sup>*

Desde los años sesenta hasta la actualidad, el cómic ha experimentado un proceso de legitimación cultural y social evidente, que ha conllevado el reconocimiento institucional en forma de exposiciones en museos y galerías, becas, presencia en medios de comunicación y premios de diversa índole, además de otras cuestiones quizá no tan desarrolladas, pero no precisamente menores, como su uso como recurso didáctico en el aula. No es mi objetivo analizar las bondades o maldades de este proceso, sino constatar cómo, de manera inevitable, se ha visto acompañado por la adquisición por parte del medio y sus profesionales de una conciencia artística que no había existido en la mayor parte de su trayectoria. No se trata, por tanto, de discutir si el cómic es o no un arte, sino de analizar qué cambios han operado en el propio cómic y en el contexto cultural y social para que la aparición de dicha conciencia sea posible.

## 1. EL ARTE Y LA TÉCNICA

Aunque no siempre reparemos en ello, la definición de arte no es algo estático e inmutable. A lo largo de la historia, lo que la humanidad ha percibido como arte ha cambiado constantemente, con una tendencia inclusiva que, de forma gradual, permite incorporar nuevas formas de expresión. Por tanto, la condición artística de un objeto no tiene nunca un carácter inmanente: nada puede ser arte *per se*, sino que es *percibido como* arte en un momento y en un lugar concretos. Es una convención social consensuada a la que se llega mediante procesos complejos, que van mucho más allá de lo que un solo individuo pueda considerar en un momento dado. Es por eso que, en lo que respecta a este texto, considero como ajustada y certera la definición de Dino Formaggio: «Arte es todo lo que los hombres llaman arte». El consenso es clave: de nada sirve que algunos aficionados insistan en la cualidad artística del cómic —o de *algunos* cómics, como veremos más adelante— si esa percepción no traspasa las paredes del nicho cultural ni permea al resto de la sociedad.

---

1. SPIEGELMAN, Art: *MetaMaus*. London: Viking, Penguin Books, 2011, p. 203. «Si los cómics ya no son parte de lo más masivo de la cultura de masas, deben redefinirse como arte o desaparecer». Traducción propia.

La jerarquía de las diferentes artes, por tanto, ha cambiado mucho desde su origen clásico a la actualidad. Baste recordar que el que hoy puede considerarse el arte *por defecto* —lo primero en lo que cualquier lego en la materia piensa cuando piensa en arte—, la pintura, tiene una consideración artística relativamente reciente. Nada nace como arte, sino que *se hace* arte.

En cualquier caso, las artes reproducidas mecánicamente, propias de la sociedad de masas configurada entre el final del siglo XIX y el principio del XX, han experimentado su propia problemática, vinculada a la posrevolución industrial. Durante todo el siglo XIX, la expansión y difusión de la cultura se aceleró, debido a factores tecnológicos, a la progresiva alfabetización de la población europea y al desarrollo del sistema capitalista, que implicaba que la burguesía se transformara progresivamente en lo que, más tarde, se denominaría clase media. La configuración de esta nueva clase social, con poder adquisitivo, permitirá la aparición del concepto de ocio y la ampliación del tiempo libre, que, hasta entonces, había sido algo propio de los aristócratas, únicos que podían permitirse no trabajar. Esto, sumado a las reivindicaciones obreras, que mejoraron las condiciones laborales de los trabajadores lo suficiente como para que también pudieran acceder a ciertos tipos de entretenimiento, apuntaló las bases de la cultura de masas, donde los medios de comunicación, los deportes y los espectáculos públicos se convertirían en elementos definitorios de las sociedades industriales.

Durante el siglo XIX, la aparición de nuevos medios artísticos provocó tensiones entre alta y baja cultura, entre arte establecido y arte emergente. Por ejemplo, ante la popularización de la fotografía, las reacciones de la intelectualidad no distaron mucha de las que, un siglo más tarde, pudieron observarse con el cómic, la música rock o los videojuegos como blancos. Baudelaire escribió:

La fotografía es una industria nueva, una parte de la locura universal que viene a arruinar lo que quedaba de divino en el arte (...) Es el refugio de todos los pintores fracasados, demasiado mal dotados o perezosos para acabar sus estudios.<sup>2</sup>

Este tipo de reacción *apocalíptica*, por utilizar la terminología de Umberto Eco, fue relativamente común, hasta el punto de que se extendió un malestar en torno a la democratización de la cultura y la

---

2. BAUDELAIRE, Charles: "El público moderno y la fotografía" [1859] en *Salones y otros escritos sobre arte*. Madrid. Visor/La Balsa de la Medusa 1996. Pág. 229-233.

desconfianza por parte de la intelectualidad y la academia hacia los nuevos tiempos. Si el arte se democratizaba y se multiplicaba, dejaría de ser algo único y *genial*, y, por tanto, se banalizaría y perdería su carácter sacro. «La religión del arte jerarquizó siempre y dispuso que lo verdaderamente encomiable era un fruto escogido que el genio entregaba al hombre superior [...] los medios y lo que estos suministraban, el opio popular, “el pseudoarte ramplón”, la carnaza para el ignorante».<sup>3</sup> Esta estrategia no está exenta de motivaciones socioeconómicas: hay un claro factor elitista en la consideración de que solo aquello que es único y que, por tanto, solo pueden poseer unos pocos, es arte. Frente a la vulgar fotografía, que cualquier obrero o campesino podía permitirse como recuerdo familiar, el costoso retrato pintado al que la burguesía y la nobleza recurrían para inmortalizarse suponía un claro rasgo de distinción y exclusividad.

Pocos han explicado mejor este proceso que Walter Benjamin, quien desarrolló el concepto de aura, que alude a la autenticidad y unicidad de la obra de arte. El aura sería lo que la reproductibilidad técnica amenazaba con destruir: la reproducción diluye la autenticidad de la obra de arte, la desprovee de su aura, que para Benjamin tiene también que ver con el origen del arte como parte de un entramado de tradiciones y de cultos:

El modo originario de inserción de la obra de arte en el sistema de la tradición encontró su expresión en el culto. Las obras de arte más antiguas surgieron, como sabemos, al servicio de un ritual que primero fue mágico y después religioso. Ahora bien, es de importancia decisiva el hecho de que esta existencia aúrica de la obra de arte no llega nunca a separarse del todo de su función ritual.<sup>4</sup>

El paradigma cambió con los nuevos medios: en ellos ya no existe el concepto de *original*. «De la placa fotográfica es posible hacer un sinnúmero de impresiones; no tiene sentido preguntar cuál de ellas es la impresión auténtica».<sup>5</sup>

Posteriormente, se acuñaría el término de «industria del entretenimiento» para referirse a estos nuevos medios propios de la modernidad, de forma que su condición artística ni siquiera fue objeto de debate hasta varias décadas más tarde. Baste recordar el caso del

---

3. RAMÍREZ, Juan Antonio: *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra, 1976, p. 10.

4. BENJAMIN, Walter: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Editorial Itaca, 2003, p. 49. Traducción de Andrés E. Weikert.

5. *Ibidem*, p. 51.

cine, un medio de gran éxito comercial, sobre el que se fundamentó una industria floreciente, que tuvo que esperar a los movimientos autorales de los años sesenta para que su consideración como arte se extendiera socialmente de un modo significativo.

El cómic no fue ajeno a estos procesos; de hecho, existen no pocos paralelismos con el devenir del medio cinematográfico. Tras unos comienzos vinculados a las vanguardias artísticas —Winsor McCay y *Little Nemo in Slumberland*, Georges Herriman y *Krazy Kat* o Lyonel Feininger y *The Kin-der-Kids*—, el nuevo lenguaje rápidamente se estandarizó mediante un proceso de mecanización y alienación de los autores. En sus comienzos industriales, los cómics eran un producto de consumo de precio muy bajo y alta penetración social, especialmente entre el público infantil, que, además, carecía de grandes competidores en el mercado, dado que la televisión estaba por llegar y el cine no estaba al alcance de todas las capas sociales. Como cualquier industria, funcionaba gracias a una fuerte estandarización de los procesos de producción. Aunque en el caso europeo existía cierto respeto a los autores, tanto en ese mercado como en el estadounidense el margen para la iniciativa autoral era muy estrecho. Los intentos por crear personajes propios por parte de los primeros autores del *comic-book* fueron rápidamente cooptados y comprados por los editores, en muchos casos, hombres de negocios que, ante el vertiginoso crecimiento del sector, se apresuraron a sacar tajada inundando los quioscos de todo el país de *comic-books* baratos, producidos con materiales de mala calidad. Eran ellos quienes decidían qué series se publicaban y qué personajes las protagonizaban, y quienes detentaban la propiedad de casi todos ellos. Tal y como relata David Hajdu en *La plaga de los cómics*,<sup>6</sup> la industria del cómic estadounidense fue, durante sus primeras tres décadas de existencia, un espacio de explotación laboral, con salarios bajos y constantes frustraciones para unos autores que trabajaban de un modo muy parecido a una cadena de montaje, con una producción dividida en fases —guion, dibujo a lápiz, entintado, color y rotulación—, con unos plazos de entrega muy ajustados y que no solo no tenían ningún derecho ulterior sobre su propio trabajo, sino que, en muchas ocasiones, ni siquiera tenían permitido firmarlo. Era habitual que no se les devolvieran sus originales —ni ellos los reclamaban o daban valor alguno—, y, a menudo, su arte era modificado sin consultarles. En los primeros tiempos de esa industria, muchos de

---

6. HAJDU, David: *La plaga de los cómics. Cuando los tebeos eran peligrosos*. Madrid: Es Pop Ediciones, 2018. Traducción de José María Méndez.

ellos eran muy jóvenes, incluso adolescentes; otros eran veteranos que habían perdido su trabajo como ilustradores comerciales, o bien inmigrantes o hijos de inmigrantes que no podían acceder a oficios mejor considerados socialmente. La conciencia artística no estaba presente en su trabajo: se consideraban, a lo sumo, artesanos, parte anónima de una industria del entretenimiento.<sup>7</sup> Hay innumerables declaraciones y escritos que acreditan este sentimiento, pero las palabras de Al Jaffee, dibujante que trabajó en la industria del *comic book* en los años cuarenta y que, a partir de 1955, fue un destacado colaborador de *MAD*, resultan especialmente reveladoras:

Tal vez me sintiese un artista en el mismo sentido que alguien que trabaja en una fábrica de ropa haciendo camisetas. Haces un montón de camisetas y al final de la jornada te dan la paga y te vas a casa con tu familia y no te quedas con las camisetas que has hecho. Claro que sé que el arte pertenece a una categoría diferente y ahora, por supuesto, comprendo que así es como debe ser, como debería haber sido, pero cuando entregaba 60-70 páginas de material para *comic books* cada mes, tanto de guión como de dibujo, y lo enviaba y nunca volvía a verlo ni a saber qué había sido de él, salvo cuando me llegaba una muestra de algún *comic book* de 10 centavos, costaba mucho considerarlo algo que tenía que guardar para la posteridad. Simplemente desaparecía en las fauces de la bestia.<sup>8</sup>

Esta actitud no fue excepcional en los autores de la época, e, incluso, en otros muy posteriores pero aún vinculados a esas dinámicas comerciales. Jim Starlin, quien es, irónicamente, uno de los dibujantes que suele mencionarse como parte del grupo que contribuyó a *eleva*r el *comic book* de superhéroes con obras como *The Death of Captain Marvel* (1982), escribía en 1990:

No vivo bajo la ilusión de que lo que hacemos en los cómics sea alta literatura. No estamos produciendo *Ulises* o *Historia de dos ciudades*. Lo que estamos creando es entretenimiento para las masas. En ocasiones, surge algo

---

7. Cabe señalar que, al contrario que los autores de *comic books*, el mundo de las tiras de prensa sí reconoció a sus creadores, de modo que existió un auténtico *star-system* de dibujantes que eran entrevistados en medios prestigiosos y fotografiados con *glamour* en sus mesas de trabajo. Muchos de ellos, significativamente, tras sus primeros encargos procuraron crear series propias en las que retuvieran la propiedad intelectual para garantizarse el control creativo y las ganancias derivadas del *merchandising*.

8. GROTH, Gary y KUPPERMAN, Michael: «TCJ #301: Excerpt from Al Jaffee & Michael Kupperman in Conversation». *The Comics Journal* (Disponible en línea: <http://www.tcj.com/tcj-301-excerpt-from-al-jaffee-michael-kupperman-in-conversation/> ). Consultado el 9/10/2019. Cit. en GARCÍA, Santiago. «El arte y las camisetas» *Mandorla* (Disponible en línea en <http://santiagogarciablog.blogspot.com/2011/09/el-arte-y-las-camisetas.html> ) Traducción de Santiago García.

que nos hace reflexionar, pero ése no es el objetivo principal de la industria. Es entretener.<sup>9</sup>

Resulta significativo que Starlin compare el cómic con la literatura, y no con alguna otra arte visual, pero aún lo es más que evidencie una visión fuertemente jerarquizada de las artes, alejada, en realidad, de su devenir histórico: ignora, con su comparación, que las obras de Charles Dickens fueron originalmente folletines que no eran percibidos como arte en su época; de hecho, la novela tuvo que experimentar su propio proceso de legitimación. No resulta menos sorprendente que realice estas afirmaciones en un momento en el que el cómic *mainstream* de EE. UU. había ya llamado la atención de los medios de comunicación y la crítica literaria con *Watchmen* (Alan Moore, Dave Gibbons y John Higgins, 1986-1987) o *The Dark Knight Returns* (Frank Miller, Klaus Janson y Lynn Varley, 1986), e incluso se habían publicado ya obras como *Maus: A Survivor Tale* (Art Spiegelman, 1986) o *A Contract with God* (Will Eisner, 1978).

## 2. HACIA UNA LEGITIMACIÓN CULTURAL

Más allá de las causas comunes a todos los medios de masas para que una forma de expresión se vea forzada a los márgenes de la respetabilidad cultural, observamos otras específicas, y que explicarían por qué en lo que respecta al cómic el proceso legitimador que alcanzó al cine llegaría con un cierto retraso. El teórico francés Thierry Groensteen ha señalado cinco «hándicaps simbólicos» para intentar explicar esta circunstancia: el cómic es un género bastardo, resultado de la «escandalosa» mezcla de texto e imagen; es consumido exclusivamente por niños y adultos que quieren prolongar su adolescencia; está asociado a la forma más baja de las artes visuales: la caricatura; nunca se integró en el desarrollo de las artes visuales durante el siglo xx; una imagen individual — una viñeta— no llama la atención por sí sola.<sup>10</sup> El punto de vista de Groensteen es interesante, pero aún lo es más el conjunto de críticas o matizaciones que le hace Bart Beaty. Entre ellas, señala que otros medios «híbridos», como la ópera o el ballet, no han tenido tantas

---

9. STARLIN, Jim: *Batman: The Cult*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2005 [1990], s.p. Traducción de Félix Afuera.

10. GROENSTEEN, Thierry: *Un Objet culturel non identifié*. Angoulême: Editions de l'An 2, 2006. Citado en BEATY, Bart: *Comics versus Art*: Toronto, University of Toronto Press, 2012, pp. 19-20.

dificultades para ser considerados alta cultura, o que, en puridad, el rechazo de la academia hacia el cómic tiene más que ver con su pertenencia a la cultura de masas que con su destinatario infantil y juvenil. Y es que, durante buena parte del siglo xx, persistió en la crítica cultural la férrea separación entre alta y baja cultura, entre cultura positiva, beneficiosa para el individuo, y la cultura de masas que avivaba las bajas pasiones y podía producir nefastos efectos en la infancia.<sup>11</sup>

Por parte de la academia, esto no cambiaría de manera espontánea, sino que se debe a múltiples factores relacionados con los cambios sociales y culturales que, tras la Segunda Guerra Mundial, se dieron en Occidente. La prolongada crisis de la modernidad, sumada a los movimientos sociales reivindicativos —indigenismo, antirracismo, ecologismo y feminismo, principalmente— y a un creciente interés en las formas populares de la cultura, debido a la influencia de la antropología, principalmente, fue abriendo las puertas de las universidades a nuevos sujetos de estudio. Este proceso, que explotó abiertamente con el advenimiento de la posmodernidad y una nueva crisis de valores, la que se significó en el Mayo del 68, fue el que permitió que se dedicaran estudios a formas de expresión como el cine o la música popular, que se vieron así legitimados, en ocasiones hasta el punto de invertir por completo su percepción en la sociedad: el jazz, música considerada vulgar por su origen popular y vinculado a la población afrodescendiente en EE. UU., es hoy considerado una forma musical sofisticada y culta.

En el caso del cómic, igualmente es en los años sesenta cuando comienza a despertar el interés de las nuevas generaciones de estudiosos, muchos de ellos nacidos ya en el contexto de la sociedad de masas, en el que habían consumido cómics y películas con naturalidad. Beaty ha señalado cómo estos primeros teóricos interesados en la historieta provenían de los incipientes estudios culturales y de literatura inglesa, pero no de los departamentos universitarios de arte. Esto marcó la manera en que se abordaría su estudio, ya que el interés que despertaban no se debía a sus cualidades artísticas, sino

---

11. Esta concepción de la cultura está en la base de la cruzada anticómics que atravesó EE. UU. durante los primeros años cincuenta, encabezada por, entre otros, el psiquiatra Frederic Wertham, y descrita de manera minuciosa por David Hajdu en *La plaga de los cómics*. Tal cruzada acabó provocando la creación de The Comics Code Authority en 1954, un organismo de autocensura que fue la solución de la industria editorial para poder limpiar su imagen y continuar con el negocio.

a su condición de fenómeno de masas.<sup>12</sup> Es el caso de uno de los más célebres trabajos de estos años: *Apocalípticos e integrados* (Umberto Eco, 1964), que reúne varios artículos que se ocupan, principalmente, de diferentes ejemplos de las tiras de prensa estadounidenses. En Francia, los primeros esfuerzos teóricos también son tempranos, como evidencia la creación del Club des Bandes Dessinées en 1962. En opinión de Santiago García, la tradición francesa resulta «mucho más robusta y académica que la americana, sobre todo en el plano teórico, donde la semiótica, el estructuralismo y el psicoanálisis han estado presentes en los textos sobre historieta desde finales de los sesenta».<sup>13</sup> De hecho, en EE. UU., aunque «los libros sobre cómic existen al menos desde los años cuarenta», durante mucho tiempo fueron obras «escoradas hacia lo anecdótico, lo nostálgico o las memorias profesionales»,<sup>14</sup> realizadas por historietistas con cierta inquietud como Jim Steranko o Jerry Robinson.

Quizá esa diferencia explique por qué la consideración del cómic como arte llega antes en Europa que en EE. UU., y por qué permea antes en el sector profesional. Los movimientos de reivindicación autoral parecen más sólidos en el mercado francobelga a partir de los años setenta, con la creación del colectivo, luego editorial, Les Humanoïdes Associés (1974) o con revistas como *L'Echo des Savanes* (1972) o *Fluide Glacial* (1975), impulsadas por autores y con una clara intención de llegar a un público más maduro que las habituales revistas juveniles como *Spirou* o *Pilote*. Ese proceso posibilitó el desarrollo de la conciencia artística, vinculada a la mayor libertad autoral, que conllevaba, en la mayoría de los casos, el control de la propia obra.

En el caso estadounidense, se encuentran dos nombres que anticipan la conciencia autoral que después desarrollará el movimiento *underground* en los sesenta: Bernard Krigstein y Harvey Kurtzman. Ambos trabajaron en la editorial EC, dentro del contexto de una dirección editorial denominada *New Trend* y bajo la batuta del editor y guionista Al Feldstein, en la que se impulsó una mayor implicación de los dibujantes, algunos tan talentosos como Wally Wood, Joe Orlando o Jack Davis. De hecho, EC fue una de las primeras editoriales que acreditó los nombres de los autores en sus cómics y que incentivó el estilo propio de cada uno de ellos, frente a la tendencia industrial de imitar lo que estaba resultando comercial en

---

12. BEATY, Bart: *Comics versus...*, p. 18.

13. GARCÍA, Santiago: *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010, p. 42.

14. *Ibidem*, p. 41.

cada momento. García califica a Krigstein como «el primer artista» del *comic book*, y destaca sus antecedentes como pintor frustrado que, como tantos otros, encontró en el cómic un medio para ganarse la vida.<sup>15</sup> Pero, más allá del aspecto económico, Krigstein se comprometió artísticamente con el *comic book* e, incluso, rechazó abandonarlos para dedicarse al más lucrativo y prestigioso cómic de prensa<sup>16</sup> — aspiración de la mayor parte de sus compañeros—. Basándose en el guion de Feldstein, Krigstein realizó la que posiblemente fuera la historia más importante e influyente de EC: «Master Race», publicada en *Impact* nº 1 (1955), trataba por primera vez el tema del Holocausto en el cómic, y destacaba por sus experimentos de montaje y su compleja composición de página. Harvey Kurtzman, por su parte, había llegado a la editorial poco antes, en 1950, y se había convertido en editor, dibujante y guionista, especializado en títulos de temática bélica como *Two Fisted Tales*. Fue un autor personal, celoso del resultado final, que controlaba todo el proceso y dibujaba previamente sus guiones para que otros autores añadieran «el barniz de su propio estilo personal».<sup>17</sup> Kurtzman, además, fue el impulsor de *MAD*. En 1954, la ya mencionada aprobación del organismo de autocensura The Comics Code Authority, significó asumir que el *comic book* se debía dirigir únicamente a un público infantil y que, en consecuencia, sus contenidos debían ser regulados para evitar influencias perniciosas. Así se cercenaron aquellos primeros intentos de realizar historietas para un público más maduro y, por extensión, las incipientes aspiraciones artísticas. Krigstein terminó por abandonar el sector y volver a la pintura, mientras que Kurtzman se centró en *MAD* y posteriores proyectos satíricos y no volvió al *comic book*. Sus aspiraciones serán recogidas, en algunos casos, explícitamente, por los autores del *underground* de los años sesenta, quienes, al margen de una industria a la que no les interesaba pertenecer, emplearon el cómic como un vehículo para expresar cuestiones personales o temas de su interés.

Sin embargo, el hecho de que algunos autores estuvieran intentando ir más allá de los condicionantes industriales del medio no está directamente relacionado con el desarrollo de una conciencia artística plena. Muchos dibujantes han sido reacios a calificarse o aceptar que otros los califiquen como artistas, y han mantenido —y mantienen— una relación no exenta de tensiones con el arte

---

15. *Ibidem*, pp. 117-118.

16. *Ibidem*, p. 118.

17. *Ibidem*, pp. 124-125.

moderno, muchas veces parodiado por Kurtzman y sus colaboradores en *MAD* y otras revistas satíricas debidas a su iniciativa. Esta actitud tiene que ver, en mi opinión, con la fractura entre el arte *oficial* y el gran público, que tuvo lugar décadas antes, en la explosión de las vanguardias. El historiador marxista Eric Hobsbawm escribió un breve libro, *Behind the Times: Decline and Fall of the Twentieth-Century Avant-Gardes* (1998), en el que señalaba el fracaso de las vanguardias en su intento por convertirse en el arte revolucionario, y ponía en cuestión su relevancia, precisamente, por haberse alejado de forma elitista del público, conquistado por la cultura de masas industrial, verdadera protagonista del siglo XX.

Lo que hay que tener en cuenta de las artes verdaderamente revolucionarias es que fueron aceptadas por las masas porque *tenían* algo que comunicarles. Sólo en el arte de vanguardia el medio fue el mensaje. [...] El conceptualismo está de moda porque es fácil y porque es algo que hasta las personas sin habilidades pueden hacer.<sup>18</sup>

Se trata de un razonamiento criticable, en cuanto a su reduccionismo, pero que es compartido por parte del público y por muchos creadores vinculados a la citada cultura de masas, que condena el arte abstracto y otras vanguardias por incomprensible y, sobre todo, por elitista. Frente a ello, el cómic, el cine o la literatura *pulp* se erigirían como manifestaciones culturales verdaderamente populares, accesibles y relevantes. Es así como la palabra «artista» pudo llegar a adquirir connotaciones negativas, ya que se usaba como sinónimo de pretencioso, cuando no de estafador, como fue el caso de Roy Lichtenstein, blanco habitual de las iras de autores y aficionados. Beatty ha relacionado esta estrategia despreciativa con el concepto nietzschiano de *ressentiment*:<sup>19</sup> así, el mundo del cómic habría proyectado su fracaso en el intento de obtener reconocimiento en un enemigo exterior, el mundo del arte, lo que habría reforzado la idea de que eran esferas excluyentes.<sup>20</sup> Incluso a finales del siglo XX encontramos todavía opiniones que confirman la teoría de Beatty, como la siguiente de Carlos Pacheco, dibujante español que ha desarrollado la mayor parte de su carrera trabajando en Marvel y DC:

---

18. HOBBSBAWN, Eric: *A la zaga. Decadencia y fracaso de las vanguardias del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 1999 [1998], pp. 36-42. Traducción de Gonzalo Pontón.

19. El concepto, tomado de Søren Kierkegaard, se desarrolla en *Más allá del bien y del mal* (1886) y en *La genealogía de la moral* (1887), y consiste en que un grupo subordinado o en posición de inferioridad frente a otro desarrollará un sentimiento de envidia y una tendencia a culpar de su situación a dicho otro grupo. Nietzsche relacionó este concepto con su teoría de la moral de esclavos.

20. BEATY, Bart: *Comic versus...*, p. 51.

Yo el cómic jamás lo he entendido como arte. Desde el momento en que lo que el lector recibe es una reproducción de lo que tú haces, la palabra “arte” queda fuera. [...] Los *comic books* no tienen nada que ver con el arte, es algo mucho más industrial. Yo me siento un obrero, no un artista, que además es una palabra que odio. Me considero un engranaje, una pieza en un proceso en el que hay varias piezas.<sup>21</sup>

Al margen de constatar esa visión peyorativa por parte del mundo del cómic hacia el arte —hasta el punto de emplear el término «odiar»—, resulta también sorprendente que, para argumentar que el *comic book* no es un arte se recurra a argumentos más propios del siglo XIX, al esgrimir una concepción del arte clásica, previa a la reproductibilidad técnica e ignorante de las ya citadas tesis de Walter Benjamin. Esa creencia persiste en un profesional *superviviente* de la época industrial como es Jan, creador de Superlópez, quien, en 2010, declaraba, con una cierta aceptación y orgullo por su propio trabajo:

Yo siempre he tenido la honesta convicción de que el cómic es un arte menor, lo que no significa que sea menos importante ni menos espléndido. Lo hacemos o lo leemos porque nos gusta. Es prescindible, lo que no pasa con la literatura o la pintura por ejemplo. Ahí es donde disiento con muchos de mis colegas, supongo. Creo ser buen autor de cómics pero ni por asomo me creo buen dibujante, y mucho menos escritor.<sup>22</sup>

### 3. CUANDO EL CÓMIC FUE ARTE

Estas actitudes dieron lugar, a mi juicio, a al menos dos fenómenos que interesa analizar. Uno es temprano y corre paralelo al primer proceso de aceptación cultural del cómic en los años sesenta y setenta, y tiene que ver con la preeminencia de lo figurativo frente a lo abstracto, para quienes consideran el arte moderno elitista y vacío de contenido. Frente a obras que, a sus ojos, exhibían un escaso dominio de la técnica, se reivindicaba el cómic como el último refugio del arte de calidad, del figurativismo academicista que mostraba una belleza directa y ortodoxa, extraída de la observación de la naturaleza y de los valores clásicos. Esa concepción del arte empezó a alejarse de la pintura tras la invención de la técnica de reproducción fotográfica, momento a partir del cual el arte *oficial* habría seguido

---

21. MÉNDEZ, José María: «Carlos Pacheco. Un hombre tranquilo». *U, el hijo de Urich* n.º 7 (1997), p. 39.

22. CABALLERO, Marta: «Jan, autor de Superlópez». *El Cultural* (Disponible en línea: <https://elcultural.com/Jan-autor-de-Superlopez>). Consultado el 10/10/2019.

su propio camino *degenerado*, alejado de la pureza de formas de la figuración. Se trata, por lo demás, de una reivindicación de corte conservador, que establecía una genealogía desde el prerrafelismo al llamado cómic *realista*,<sup>23</sup> pasando por la ilustración comercial de los años veinte. De Burne-Jones a Harold Foster, pasando por Norman Rockwell. El argumento de la calidad y virtuosismo ilustrativo de ciertos dibujantes fue uno de los principales que se esgrimieron por los primeros apologetas de la condición artística del medio: se intentó reivindicar este en función de criterios externos, tomados prestados de otras artes. Tal estrategia incluso *contaminó* los primeros acercamientos de la academia al cómic, como sucedió en 1968, cuando el Louvre y el Museo de las Artes Decorativas organizaron una primera exposición dedicada al cómic, en la que se mostraban viñetas ampliadas y descontextualizadas. Tal y como señala García:

Se entendía la calidad artística [del cómic] en función de la eficacia con la que algunos de sus dibujantes eran capaces de reproducir los modelos que la ilustración comercial de los años 20 y 30 había derivado de la figuración romántica décimonónica. Al postular como ejemplos supremos al *Príncipe Valiente* y *Tarzán*, el cómic reivindicaba su categoría de arte de masas como bastión contra la *vanguardia plástica elitista*.<sup>24</sup>

Esa estrategia persistió durante los años setenta y buena parte de los ochenta, y, en España, se llevó a sus últimas consecuencias cuando un grupo de autores y críticos firmó un manifiesto en contra de una exposición sobre la obra de Hergé en la Fundación Miró de 1984. Firmantes como Víctor Mora, Enric Sió o Román Gubern se adherían:

... en nuestras latitudes —donde los comics aún no han conseguido el merecido prestigio oficial y popular que han alcanzado en otros países cultos— resulta sumamente peligroso para el reconocimiento adulto del noveno arte que la Fundación Miró elija, para su primera exposición monográfica de comics, una obra con destinatarios infantiles y sin el rango estético suficiente para ser huésped de una entidad con un nombre tan ilustre.<sup>25</sup>

---

23. El término ha sido empleado por divulgadores y teóricos del cómic en contraposición al cómic humorístico, y se refiere, más bien, al naturalismo del estilo de dibujo antes que al realismo en el relato.

24. GARCÍA, Santiago: «Después del cómic. Una introducción». VV. AA.: *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae, 2012, pp. 11-12.

25. DELCLÓS, Tomás: «Manifiesto contra una exposición sobre “Tintín” y “Hergé”». *El País*, 14/09/1984. (Disponible en línea: [https://elpais.com/diario/1984/09/14/cultura/463960802\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1984/09/14/cultura/463960802_850215.html)). Consultado el 10/10/2019.

Dejando a un lado la ironía de que se refieran a un posible agravio a Miró, precisamente un pintor constantemente atacado por quienes desprecian la vanguardia y la abstracción, la postura de aquel grupo de profesionales evidenciaba su estrechez de miras, al medir bajo unos criterios estéticos muy concretos la valía de un autor tan influyente como Hergé. El crítico Javier Coma, al ser interrogado sobre el manifiesto, lo dejaba aún más claro: «Se trata de un dibujo fácil y por tanto susceptible de ser imitado».<sup>26</sup> No se trataba, en realidad, de reivindicar que el cómic era un arte, sino que *algunos* cómics *podían* serlo, si respondían a unos criterios plásticos muy concretos. Prueba de esta visión de las cosas fue una colección editada por Toutain Editor en 1976, *Cuando el cómic es arte*, que contó con cinco entregas monográficas dedicadas a las figuras de Esteban Maroto, José Ortiz, Pepe González, Fernando Fernández y Víctor de la Fuente, pertenecientes a ese paradigma clásico. Esta postura se convirtió rápidamente en anacrónica por la propia evolución del medio: el cómic de autor que se desarrolló a partir del *underground* o de las anteriormente citadas primeras experiencias europeas rompía en buena medida con los postulados académicos y cambió sensiblemente el gusto del público y el horizonte artístico al que se aspiraba. El cómic defendido por los firmantes del manifiesto contra la exposición de Tintín estaba ya comenzando a pasar de moda, de hecho, en la época en la que se firmó.

#### 4. «¡EL ARTE ES UN FRAUDE!»

El segundo fenómeno de importancia provocado por la tensión entre el cómic y el arte *oficial* tiene más recorrido e implicaciones. Se trata de una actitud de sospecha hacia dicho arte y la academia, expresada la mayoría de las veces en forma satírica, por parte de muchos autores pertenecientes al nuevo paradigma de cómic adulto, realizado al margen de los mecanismos industriales. Fueron, concretamente, los autores estadounidenses quienes más atacaron el *statu quo* y reivindicaron la condición marginal del cómic. Beaty lo considera tan extendido que lo califica de «sintomático»,<sup>27</sup> y lo relaciona directamente con el *ressentiment*. Sin embargo, este rechazo, a mi modo de ver, no se debía tanto al *ressentiment* de sus antecesores, sino, más bien, a una reacción propia de la contracultura

---

26. *Ibidem*.

27. BEATY, Bart: *Comics versus...*, p. 52.

que alumbró estos movimientos de cómic autoral, y que buscó siempre el cuestionamiento del *stablishment* cultural y las instituciones artísticas. No es que, en términos generales, consideraran su trabajo menos válido o *serio*, sino que su escala de valores era ya diferente y no creían en una jerarquía firme de las artes que separara el *Highbrow* del *Lowbrow*.

Su actitud parece heredada, en primera instancia, de los precursores del *underground*, entre los cuales tiene una posición destacada Harvey Kurtzman y sus publicaciones, desde *MAD* a *Help!*<sup>28</sup> En estas revistas, era frecuente encontrar parodias del mundo del arte y, más concretamente, del arte contemporáneo. Fueron influencias reconocidas de los autores del primer *underground*, algunos de los cuales incluso llegaron a publicar en sus páginas, como Robert Crumb, Gilbert Shelton o Jay Lynch.<sup>29</sup>

Crumb, el más importante de la primera ola de autores del *underground*, explicitó su postura de una forma evidentemente satírica en 1969, en una parodia de los típicos anuncios de cursos de dibujo [FIG. 1], en la que el texto promocional —que se atribuía directamente al autor; es decir, no eran las palabras de un personaje— animaba a todo el mundo a convertirse en un dibujante de cómics: «It's so simple even a child can do it». Además, se conminaba al lector a no dejarse desanimar por un personaje de gesto pomposo, aro angelical sobre la cabeza y subido a un pedestal: un *artista* impoluto, que representa al arte *oficial*. El texto explicaba por qué no debía ser tenido en cuenta: «“ART!” is just a racket! A HOAX perpetrated on the public by so-called “Artists” who set themselves up on a pedestal and promoted by panty-waste ivory-tower intellectuals and sob-sister “critics” who think the world owes them a living!».<sup>30</sup>

En esta posición, lejos de manifestarse un complejo de inferioridad con respecto al arte elevado, se intuye un cierto orgullo teñido de ironía. Bart Beaty describe otros dos ejemplos de esta actitud, posteriores a la página de Crumb.<sup>31</sup> El primero de ellos es obra de Daniel Clowes: «Art School Confidential», publicada originalmente

28. MARTÍNEZ-PINNA, Eduardo: *Comix Underground: de la subversión a la reinención*. Madrid: Marmotilla Editorial, 2019, pp. 26-32.

29. GARCÍA, Santiago: *La novela gráfica...*, p. 143.

30. «¡El “ARTE” es solo un fraude! Un engaño perpetrado por los así llamados “artistas” que se han situado a sí mismos en un pedestal y promovido por intelectuales cagones en sus torres de marfil y críticos lloricas que se creen que el mundo les debe la vida». Traducción propia.

31. BEATY, Bart: *Comics versus...*, pp. 52-53.

Take a tip from R. Crumb:

# DRAWING CARTOONS IS FUN!

**OBOY! TIME TO DRAW AGAIN!!**

**ANYONE CAN BE A CARTOONIST!**  
IT'S SO SIMPLE EVEN A CHILD CAN DO IT!!

**DON'T LET HIM KID YOU**

"ART" is just a racket! A HOAX perpetrated on the public by so-called "Artists" who set themselves up on a pedestal and promoted by penny-waste ivory-tower Intellectuals and co-sister "critics" who think the world owes them a living!

**NO SUCH THING AS "INBORN TALENT"**

People are always telling me, "I sure wish I had your talent, but I can't even draw a straight line!" This is just so much utter baloney! NOBODY can draw a straight line and any person who tells you he can is a liar, a cheat, and a fraud!!!

**The best Art is done by Amateurs!**

IT DOESN'T TAKE A "GENIUS" TO TRANSFORM THE PHOTO ON THE LEFT INTO THE CARTOON BELOW! A SENSE OF HUMOR IS ALL THAT'S NEEDED!

**Use Your IMAGINATION!**  
Create your own cartoon characters from these photos

and remember:  
**IT'S ONLY LINES ON PAPER, FOLKS!!**

Now try making cartoons out of your friends!!

FIG. 1: CRUMB, Robert: Drawing Comics Is Fun! 1969.

en *Eighthball* n.º 7 (1991) e incluida después en *Twentieth Century Eighthball* (2004). En esta historia de cuatro páginas, el protagonista se presenta como un agente secreto infiltrado en una escuela de arte, con el fin de descubrir la verdad tras «el mayor timo del siglo». <sup>32</sup> A continuación se desglosa una sucesión de situaciones, supuestamente basadas en las que vivió el propio Clowes en una escuela de arte, que evidencian la falsedad y vacuidad de los discursos de profesores y alumnos, así como la inutilidad de todo lo que allí se enseña: «... unas clases que son poco más que vagas chácharas destinadas a engatusar a los estudiantes, haciéndoles creer que tienen “potencial”». <sup>33</sup> Beaty destaca el texto de la última viñeta, <sup>34</sup> que ironiza sobre la opinión generalizada por parte del profesorado de la escuela de arte acerca de los cómics: «¡...son estúpidos, despreciables y totalmente inapropiados como meta artística!». <sup>35</sup> El segundo ejemplo de Beaty es obra de otro de los grandes nombres del cómic alternativo: Peter Bagge. En la revista *Reason*, en una fecha tan tardía como 2004, el autor publicaba una historieta de cuatro páginas en la que él mismo asume la voz narradora para asegurar que fue expulsado de una escuela de arte y que los *comic-books* son: «[the] least respected art form of all». <sup>36</sup> Además, Bagge critica el elitismo y esnobismo de las escuelas de arte, tendentes a despreciar la técnica y la artesanía.

El tratamiento del mundo del arte contemporáneo que exhiben Clowes y Bagge se ha convertido en un tropo más dentro del cómic de autor, en el que se encuentran no pocas parodias del mundo —y el negocio— del arte y las ínfulas de las aspiraciones del artista. Unos cuantos ejemplos ilustrativos pueden ser *The Making of* de Brecht Evens (2011), *White Cube* de Brecht Vandembroucke (2013) o *The Artist* de Anna Haifisch (2016).

Sin embargo, hay otros autores con una conciencia artística más clara y, quizás, menos expuesta a las tensiones entre baja y alta cultura. El caso más claro en el ámbito estadounidense es Art Spiegelman, participante tardío del primer *underground* que, en muchas de sus primeras historias breves, <sup>37</sup> dialogó con el arte

---

32. CLOWES, Daniel: *Twentieth Century Bola Ocho*. Barcelona: La Cúpula, 2007, p. 5. Traducción de Lorenzo Díaz.

33. *Ídem*.

34. BEATY, Bart: *Comics versus...*, p. 53.

35. CLOWES, Daniel: *Twentieth Century...*, p. 8.

36. Beaty, Bart: *Comics versus...*, p. 52.

37. Recogidas en SPIEGELMAN, Art: *Breakdowns*. Barcelona: Random House Mondadori, 2009.

contemporáneo y empleó numerosas citas de este no siempre con una intención necesariamente satírica o beligerante. Esa visión más abierta, menos aquejada de *ressentiment*, es la que guía, claramente, la trayectoria de *Raw* (1980-1991), la revista de cómic de vanguardia que Spiegelman publicó junto a Françoise Mouly, en la que ambos ofrecieron obras internacionales que respondían a una intención artística y plenamente autorial. «En *Raw*, el cómic era una de las Bellas Artes, y lo era no sólo por el dibujo, sino por la manera en que jugaba con la propia forma del cómic».<sup>38</sup> No es casual, en lo que respecta a esa visión del cómic liberada de los imperativos comerciales y los condicionantes narrativos de género, la mirada internacional de la revista, posible gracias a los numerosos contactos que habían hecho Spiegelman y Mouly en sus viajes. Y no lo es porque, de este modo, la concepción del cómic de autor que ya se había comenzado a gestar en Europa pudo dialogar con la estadounidense y favorecer un desarrollo más rápido. Europa, que había sido mucho más flexible al asimilar los movimientos autorales de los años sesenta que la estricta industria del *comic-book* —monopolizada prácticamente en exclusiva por los superhéroes—, tenía ya a Lorenzo Mattotti, a Joost Swarte o al dúo argentino formado por Carlos Muñoz y César Sampayo. Todos ellos publicaron en *Raw*, junto a autores japoneses vinculados al *underground*, como Yoshiharu Tsuge, y algunos nombres de la nueva ola de cómic adulto anglosajón —Gary Panter, Charles Burns o Richard McGuire—. Y, por supuesto, no podemos olvidar que fue en las páginas de *Raw* donde se serializó originalmente *Maus* (1980-1991), la gran obra de Spiegelman y la que, quizás, más hizo por mostrar al gran público no lector de cómic el potencial artístico del medio.

Otro de los autores que más claramente han defendido la cualidad artística del cómic es Eddie Campbell. Uno de los primeros en apostar por el género autobiográfico de largo recorrido con su serie de *comic books* y libros *Alec* (1978-2012), Campbell también es conocido por su manifiesto de la novela gráfica (2005), pieza clave en el debate en torno al término. En este texto, teñido de fina ironía, el autor se inspira en los manifiestos de los movimientos artísticos de vanguardia para definir como tal la entonces emergente novela gráfica, de la cual dice que es «a whole new art».<sup>39</sup>

---

38. GARCÍA, Santiago: *La novela gráfica...*, p. 174.

39. Una traducción del manifiesto puede consultarse en PÉREZ, Pepo: «El manifiesto de la novela gráfica». *Es muy de cómic*, 22/6/2010 (Disponible en línea: <http://pepoperez.blogspot.com/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html> ). Consultado el 13/10/2019. Traducción de Pepo Pérez.

Otro caso significativo, por varias razones, es el de Will Eisner. Este autor comenzó su carrera en los años treinta, en los albores de la industria del *comic book*, trabajando en su propio estudio junto con Jerry Iger, de forma que coordinaban un equipo que proveía de material a las muchas editoriales que surgieron. Entre 1939 y 1952 desarrolló, junto a un nuevo estudio de dibujantes, la serie de *The Spirit*, que publicó en la prensa, pues Eisner intuyó el declive del *comic book* y la necesidad de llegar a otro público. Tras casi dos décadas alejado de la creación de historietas, el contacto con el movimiento *underground* y el editor Denis Kitchen —quien reeditó *The Spirit* en publicaciones alternativas, junto al trabajo de nuevos dibujantes—, lo animó a volver a publicar obras.<sup>40</sup> Desde entonces, convencido de la validez del medio como forma de expresión artística, se esforzó en dirigirse a un lector adulto a través del mercado literario. Recupero el término de «novela gráfica», usado previamente en algunos intentos infructuosos de ofrecer historias autoconclusivas en formato de libro, e intentó vender sus nuevos cómics a editoriales literarias. *Contrato con Dios* (1978) fue publicada por Baronet, aunque su escaso éxito inicial motivó que Eisner recurriera a editoriales independientes centradas en el cómic para sus siguientes trabajos. Pero más importancia aún tendrá su libro divulgativo *Comic and Sequential Art* (1985), donde acuñaba la expresión «arte secuencial» que después retomaría Scott McCloud en *Understanding Comics* (1991).

Estos libros, el éxito de *Maus* o *Watchmen* y la aparición del mercado alternativo sentaron las bases para que nuevas generaciones de historietistas, nacidos a partir de 1975, conocieran un medio muy diferente al de sus antecesores, en el que podían encontrar obras que ya no respondían al carácter inmediato y desechable de las revistas infantiles o los *comic books*, y que trataban temáticas comunes a otros medios artísticos. Para esas generaciones, la legitimación del medio no era una conquista a alcanzar en el futuro, sino un proceso que estaban viviendo en primera persona.

Un buen ejemplo de ello es el surgimiento de L'Association, una pequeña editorial francesa, punta de lanza del movimiento de la *Nouvelle BD*, que buscaba, a comienzos de los noventa, impulsar un tipo de cómic más personal y libre. En el ámbito francobelga, este proceso no tuvo tanto que ver con la legitimación cultural como

---

40. «No fue hasta que llegaron los cómics *underground*, en los setenta, cuando la gente empezó a hacer lo que yo considero literatura». En BROWNSTEIN, Charles: *Eisner/Miller*. Barcelona: Norma Editorial, p. 191. Traducción de Raúl Sastre.

con la necesidad de distanciamiento del mercado y sus categorías convencionales. Tal y como declaró Jean-Christophe Menu:

Las ideas eran por ejemplo crear cómics con una base literaria y no volver a hacerlos nunca más con el molde de la BD-adolescente comercial. Hablar de la *realidad*, utilizar los cómics para hablar del mundo real, en el que vivíamos, y no volver a hacer fantasía o chorradas de “género”.

En definitiva: poner el acento en el artista y no en el género o en el personaje protagonista. En el seno de L'Association se publicaron obras tan importantes para el cómic contemporáneo —y su mayor proyección social— como *L'Ascension du Haut Mal* (1996-2003) de David B. o *Persepolis* (2000-2003) de Marjane Satrapi.

## 5. CONCLUSIONES

No se trata aquí, en cualquier caso, de elaborar una lista de todas las obras que han construido el canon del cómic contemporáneo de aliento autoral y aspiración artística, ni tampoco de dejar constancia de todos los autores que han afirmado que el cómic es un arte. En primer lugar, porque son ya muchos quienes lo han hecho, pero también porque, en realidad, el reconocimiento explícito resulta menos importante que la actitud personal hacia el medio en el que se trabaja y su encaje en el conjunto de las artes. Y, en ese sentido, el camino recorrido por el cómic ha llegado a un punto en el que son pocos los autores que, se consideren artistas o no, perciban el medio en el que están trabajando como menos legítimo o válido que otros. Cuando el medio ha producido obras con una conciencia artística, ha sido percibido como un arte por público y teóricos, que incluso reivindicaban, a posteriori, la condición de artistas para autores que ni fueron vistos como tales ni se consideraron así. A veces, aún, de una manera en la que persiste aquella vieja idea de que solo el cómic dibujado de una cierta académica manera debería considerarse arte, pero, en líneas generales, desde una perspectiva más abierta y actual, que incluye visiones y formas de expresión múltiples.

Pero es importante subrayar que, durante décadas, esa no fue en absoluto la visión predominante en el medio. Si el cómic no era percibido como un arte, en parte se debía a que el propio medio no se reivindicaba como tal, debido a las circunstancias materiales y al contexto cultural. ¿Cómo podía un autor que no decidía qué dibujaba, cuyo trabajo no le pertenecía una vez lo terminaba y que

debía cumplir con unos plazos de entrega férreos considerarse a sí mismo un artista? Ha sido el proceso descrito en este artículo, con las lógicas limitaciones de espacio, el que ha permitido el desarrollo de una conciencia artística dentro de la propia profesión y fuera de ella. Muchos de los autores de las últimas generaciones, de hecho, son artistas multidisciplinares que han enriquecido el cómic mediante un diálogo con otras artes realizado en pie de igualdad. Una vez conquistado el mercado cultural y la densidad literaria, de hecho, el cómic contemporáneo parece liberado incluso de la necesidad de hacer obras de peso y novelas gráficas de aliento literario: han vuelto formatos como el *comic book* y el minicómic, pero reformulados como objeto artístico, al tiempo que géneros clásicos son interpretados desde una óptica posmoderna.

Lo anterior no significa que no existan aún campos que ocupar o que no deba verse el proceso legitimador del medio como algo aún por concluir, si es que este tipo de procesos lo hacen alguna vez. Existen aún tensiones, heredadas de la vieja dicotomía entre la alta y la baja cultura, y autores que tienen una visión más descreída, irónica o abiertamente despreciativa hacia el arte contemporáneo. El *ressentiment* sigue presente, incluso en un dibujante como Chris Ware, quien es uno de los más importantes autores estadounidenses de las últimas dos décadas, además de uno de los que más rápidamente fue *aceptado* por las instituciones culturales. Bart Beaty ha señalado cómo, en muchas de las historietas cortas que Ware ha dedicado a la historia del arte y a las instituciones educativas, se evidencia su opinión de que hay una «subordinación estructural» entre el cómic y el arte, además de ofrecer una visión de las escuelas de arte muy cercana a la de Daniel Clowes.<sup>41</sup> Ware, siempre irónico, resulta a veces escéptico y crítico con la manera en la que es visto el cómic desde las artes visuales, incluso en lo que respecta a su aceptación y su proclamación como genio único, en cuanto que esto invisibiliza la propia historia del medio.<sup>42</sup> A este respecto, David M. Ball ha hablado de una «insistente retórica del fracaso»<sup>43</sup> que impregna la obra de Ware y que, en su opinión, forma parte de su propia estrategia mediante la cual «articula sus intentos de situar los cómics dentro del canon literario».<sup>44</sup>

---

41. BEATY, Bart: *Comics versus...*, p. 212.

42. *Ibidem*, pp. 213-215.

43. BALL, David M.: «Los fracasos de Chris Ware», en GARCÍA, Santiago (coord.): *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae, 2013, p. 56. Traducción de Santiago García.

44. *Ibidem*, p. 58.

Analizar la posición de un autor como Chris Ware en el debate excede las intenciones de este artículo, pero su ejemplo sirve como muestra de la complejidad y ambigüedad que han alcanzado los cómics y, por extensión, los textos que los estudian, prueba fehaciente del cambio en su posición cultural que se ha operado durante los siglos XX y XXI.