

**F**a tres o quatre dècades si un adolescent era trobat a classe llegint un tebeo s'arriscava a un bon càstig. Ara, en el cas improbable que algú llegesca còmics a l'escola, és possible que el professor recompense l'alumne. Tanmateix, el còmic o tebeo continua ben viu i si, abans, tenia un caràcter majoritari i unes connotacions infantils, en l'actualitat tot i tenir un públic més reduït s'ha diversificat enormement i ha adquirit una respectabilitat i un prestigi que el fan objecte d'estudi fins i tot en el món acadèmic.

El còmic ha estat un dels grans protagonistes de la cultura de masses del segle XX. Va nàixer al final del segle XIX, com el cinema, i aviat va desenvolupar un llenguatge propi ple de troballes estètiques i narratives i capaç de comunicar tot tipus d'idees i de sentiments. Durant el seu segle i escaig d'existència ha produït tota una mitologia i ha creat una sèrie d'obres mestres que no tenen res a envejar a les seues equivalents de la literatura i el cinema. Basta recordar noms com Astèrix, Batman, Conan, Mafalda, El Príncep Valent, el tinent Blueberry o el mateix Mortadel·lo. Amb tot, és ben cert que ha propiciat algunes de les mostres més al·lucinants del que pot ser la subcultura-porqueria.

Com a objecte d'estudi històric, els tebeos tenen una gran riquesa i es poden estudiar des de diferents punts de vista. Resulta evident que, des de la història de l'art, prima l'anàlisi del llenguatge i de l'evolució i estètica. En canvi, des de la història contemporània, interessa més el missatge ideològic i els condicionaments polítics, més o menys evidents en tots els tebeos. Recordem la participació de molts dels personatges dels còmics EUA en la Segona Guerra Mundial, el paternalisme colonialista d'alguns dels personatges més impor-

## *El còmic, entre la història i el present*

tants de l'escola francobelga, l'anticomunisme visceral d'algunes sèries espanyoles sota el franquisme o el caràcter progressista i transgressor de molts dels còmics per a adults de la transició. Però també cal investigar el còmic com a fenomen sociològic i creador de mites en el si de les modernes cultures de masses, o la funció com una indústria més del món editorial, amb els seus mercats, les seues lleis d'oferta i demanda i les seues relacions laborals. Tampoc no es pot deixar de banda la seua funció educativa, ja siga implícita o explícita, ni l'evolució tècnica en relació amb els progressos tecnològics en les arts gràfiques.

Barcelona ha estat, i és, un dels emporis mundials del còmic. Va ser una publicació editada en aquesta ciutat la que va originar el neologisme "tebeo", acceptat tant en català com en castellà. Barcelona sempre ha disposat d'editorials, publicacions i autors en quantitat i qualitat i ha predominat en el mercat estatal i a més, en ocasions, exporta part de la seua producció. El seu Saló del Còmic (1981) és un referent mundial. Per la seua banda, València també ha representat un paper important en el món del còmic. La capital valenciana ha disposat d'empreses com l'Editorial Valenciana, editora d'alguns dels majors èxits dels anys quaranta i cinquanta, i d'una àmplia nòmina de gran creadors. En canvi, a Palma, només en les darreres dècades del segle XX s'ha produït l'eclosió d'un grup de notables dibuixants i també han aparegut, per primera vegada, algunes petites editorials.

La major part de la ingent producció tebeística dels Països Catalans s'ha fet i es fa en castellà. Tanmateix, excepte en els anys més durs del franquisme, sempre hi ha hagut un còmic en llengua catalana. Entre d'altres, en són uns bons exemples *Cavall Fort*, amb trenta anys d'existència, i la publicació valenciana *Camacuc*, o iniciatives més recents com la revista *Esquix*, editada a Mallorca, i l'edició en català de l'èxit *manga* japonès *Shin Chan*.

*"Durant el seu segle i escaig d'existència, el còmic ha produït tota una mitologia i ha creat una sèrie d'obres mestres que no tenen res a envejar a les seues equivalents de la literatura i el cinema"*