

Páginas en emergencia: un itinerario de la *novela gráfica* en Colombia

DANIEL JIMÉNEZ QUIROZ*

“No hay historietas¹ en Colombia, pero seguiremos dibujándolas”.
Truchafrita, *Decálogo para el dibujante de historietas en Colombia*

El autor de cómics y crítico español Santiago García señaló en su libro *La novela gráfica* (2010) que uno de los aspectos más relevantes a la hora de proponer una mirada crítica a las novelas gráficas, como género o tendencia establecida dentro de la evolución de la práctica del cómic, consiste en comprender que muchas obras se ubican voluntaria o involuntariamente en una oportunidad de ruptura frente a las principales tradiciones anteriores dentro de la narrativa gráfica, es decir, aquellas inspiradas en productos de entretenimiento masivo y barato: la tradición del cómic de prensa nacido en los Estados Unidos (así como sus *comic books*), el álbum francobelga en Europa y las historias de largo aliento publicadas en Japón. Esos tres ejes que durante buena parte del siglo XX se identificaron como tradiciones hegemónicas en el cómic (entendido como forma artística y medio de comunicación), definieron buena parte de los ánimos profesionales y editoriales sobre los cuales los autores tomaban consciencia de sus trabajos. Una lectura de esas tradiciones revela hacia dónde apuntaron por mucho tiempo las aspiraciones de diversos artistas, comprendiendo que podían crear en sintonía con alguno de esos caminos. De la misma manera, también vendríamos a intuir de la transición que otro grupo de autores toma en la medida de quiebre respecto a esas tradiciones y su pulso por sostener una obra creativa que si bien dialoga con esos ejes, no corresponde de manera establecida a los intereses antes perseguidos. Este último grupo es el que ha dado los mayores pasos para el reconocimiento de la *novela gráfica* como ese escenario que ofrece para el lenguaje del cómic una amplitud creativa que es,

*Colombia. Con estudios de pregrado en Comunicación Social y una especialización en Gestión Editorial; ha sido desde 2010 director de la revista *Larva*, publicación antológica que reúne a autores de cómic de varios lugares del mundo. Es el director artístico del Festival Internacional de Cómic Entreviñetas, cita anual para el cómic en Colombia y América Latina. Formó parte de la Editorial Robot y actualmente asesora proyectos de promoción de lectura desde las narrativas gráficas

1. Cómic o historieta son dos términos que usaré de manera indistinta para referirme al mismo objeto artístico: la narrativa gráfica o secuencial. Claramente existen valoraciones culturales distintas en el origen de cada término, pero no pretendo establecer en este artículo un interés de fijación.

a la vez, una posición de resistencia que ha conquistado espacios para los autores de cómic y sus intereses creativos más personales. Señala García: “La *novela gráfica* contemporánea representa, pues, y más que nada, esa consciencia de libertad del autor, un movimiento que funda una tradición hermana de las demás, pero distinta”. Así pues, comprendemos que la *novela gráfica* es un eje de creación, un inmenso territorio artístico, en el cual el cómic también habita desde su supuesta *madurez*, y un escenario que hoy en día representa uno de los mayores y más vibrantes compromisos que puede asumir un narrador y dibujante.

El fenómeno de la *novela gráfica* se antoja reciente, catapultado apenas en los últimos treinta años a partir del trabajo de pioneros como Robert Crumb, Harvey Pekar, Yoshihiro Tatsumi o Art Spiegelman, o de autores de una generación posterior como lo son Daniel Clowes, Chris Ware, David B. o Seth. Como movimiento, desde el cúmulo de autores que aparecen en escena a cada tanto, es un paisaje joven. Es por eso que en la actualidad cualquier lector atento se habrá dado cuenta de la resonancia de la etiqueta, al tiempo que habrá notado cómo aparecen nombres y autores de los que antes poco sabía. El estímulo creativo que ofrece el cómic en esta época, gracias a la *novela gráfica*, ha permitido que autores que antes no estaban anclados a las tradiciones ni a los tres principales ejes de producción habituales del cómic (Estados Unidos, Francia y Japón), puedan arriesgarse a crear sus trabajos bajo dicho esquema. Autores que, por ejemplo, no crecieron o no fueron formados como lectores o coleccionistas de cómic, y que más bien llegan de escenarios tan distintos como las artes plásticas, el diseño, la arquitectura o la literatura, son señalados en escena cada vez más como los integrantes de ese movimiento que año tras año arroja más y más títulos. Es por eso que desde una perspectiva internacional, territorios periféricos dentro de la práctica del cómic pueden hoy sumarse a la marea que atrae y seduce desde la *novela gráfica*: sin necesidad de responder a una tradición, es posible asirse a las virtudes de un espacio por descubrir.

Así pues, países con tradiciones estériles en cuanto a la producción de cómics, han visto en los últimos años un relativo *boom* de autores, editoriales y lectores inspirado en las posibilidades de dicho movimiento. Tal es el caso de Colombia.

Al plantear un relato de la evolución histórica de la *novela gráfica* en Colombia se tiene que partir, necesariamente, de un recuento de lo que ha significado el tránsito del cómic

en el país como práctica cultural. Si bien mi interés en este artículo se enfoca en atender a una valoración de la producción de *novelas gráficas* en el país, la cual es significativamente reciente, no puedo evitar poner en consideración del lector una breve mirada a lo que ha sido el recorrido histórico del cómic en Colombia, pues es desde ahí desde donde se elabora el punto de partida para comprender el trabajo de muchos autores contemporáneos en relación con una tradición (o a la no existencia de la misma).

De manera casi unánime, aunque puede haber destellos y anécdotas previas, se considera que el primer cómic aparece en Colombia en la década de los años veinte del siglo pasado, de la mano de Adolfo Samper. *Mojicón*, una tira publicada en el periódico bogotano *Mundo al Día*, contaba las historias de un niño en la ciudad y sus aventuras cotidianas. Ahora, es posible que la producción de esa obra en particular contenga una historia que pareció señalar durante muchos años la experiencia creativa del cómic en Colombia: *Mojicón* estaba calcado de un trabajo original llamado *Smitty*, publicado por Walter Berndt también a principios del siglo XX en los Estados Unidos. Con vida desde 1924 a 1930, el cómic de Samper fue el primer paso en la producción de cómics en manos colombianas y, en cierta medida, un irremplazable primer instante que marcaría la travesía de muchos cómics nacionales a lo largo del siglo. Advirtiendo la carcajada, podría decirse que durante muchos decenios los autores colombianos solo se dejaron guiar por el faro jubiloso de las tradiciones extranjeras y se limitaron a la imitación de modelos, personajes, situaciones y giros narrativos que pudieran funcionar dentro de esa concepción de lo que *debía* o se entendía que podía ser el cómic en esas otras regiones del mundo. La producción de relatos auténticos, quizá, se distinguió por su ausencia durante buena parte del siglo en la escena colombiana. Vale la pena decir, entonces, que si bien existieron ejemplos de talentosos creadores que eludieron esa huella, al hacer una revisión general de distintas publicaciones editadas principalmente entre los años cuarenta y ochenta se puede percibir una ambición creativa subsidiaria de lo que sucedía en Europa o los Estados Unidos sin un ánimo específico de querer corresponder a relatos de resonancia local.

Los escasos cómics creados por colombianos, a veces potentes en su dibujo pero frágiles en su contenido narrativo, circulaban en forma simultánea con las producciones extranjeras, en particular aquellas editadas en México, Chile o Argentina. Estas últimas,

por lo general, respondían a las certezas del humor gráfico y los caprichos de la caricatura más tradicional. Había algunas excepciones, particulares en el caso argentino, que por otra parte dejaban una estampa de autor tanto en el dibujo como en sus intenciones narrativas. Tal vez fueron esas pocas publicaciones (humorísticas, de ficción científica o de carácter más realista) las que vendrían a inspirar a creadores futuros en Colombia.

Populares o no, los cómics difícilmente hicieron eco y los pocos que lograron romper esa barrera creativa para proponer visiones de autor más originales (como lo podría ser una parte del trabajo de Ernesto Franco, Elkin Obregón y José Campo en sus comienzos) se encontraron con el que es tal vez el mayor obstáculo histórico para el desarrollo del cómic en Colombia (al igual que en una buena cantidad de países): al ser considerado como un arte vulgar por el público general, el grueso del sector cultural y los medios de comunicación, el cómic siempre fue visto como un simple divertimento al servicio exclusivo de los intereses más comerciales, sin mayor pulsión artística, y a menudo como un artículo más dentro de la lista del entretenimiento de consumo infantil y juvenil. Por mucho tiempo esos prejuicios sostuvieron una perversa mirada sobre la producción de cómics, local o extranjera,

A finales de los años ochenta y principios de los noventa del siglo XX, un grupo de artistas dio una serie de consistentes pasos para construir una escena en la que cada autor, si bien respondía a influencias diversas, no insistía en la imitación. A partir de la publicación de fanzines o revistas de reducida circulación en Bogotá, Medellín y Cali, comenzó a generarse una escena alternativa y diversa que planteaba una nueva manera de relacionarse con el cómic y los aspectos de una narrativa inspirada en un contexto local. Tal vez, el caso más representativo de esa época sea el del grupo de autores que emergió de publicaciones como *Acme*, *TNT*, *Agente NaranJa!* y *SudaKa Comix*. Todas estas publicaciones, elaboradas con carácter antológico a la hora de reunir distintos nombres y estilos, vienen a ser el germen de lo que posteriormente sería la edición de novelas gráficas en Colombia.

Definir cuál es la primera *novela gráfica* editada en Colombia es un ejercicio atrevido y todavía impreciso². Aunque muchos han propuesto nombres y títulos a la hora de tratar de establecer un punto de partida, no existe mayor consenso acerca de cuál sería ese título definitivo o *fundacional* de una nueva tradición del cómic colombiano. Lo que sí podríamos sugerir es la postura en la cual un grupo de autores nacidos entre los años setenta y ochenta del siglo XX se han desprendido de los caminos usuales y de nicho en la frágil tradición del cómic nacional con una apuesta que los ha llevado a buscar nuevos públicos e inéditas formas de publicar y distribuir. Todos estos autores, de una u otra manera, han visto en Internet a un aliado clave a la hora de difundir sus trabajos.

Con la aparición de la gacetilla *Robot* (2003) en Medellín, se puede marcar un momento clave en la transición del cómic colombiano a la elaboración de contenidos más ambiciosos, no solo en extensión, sino en su aproximación a temáticas diversas y mucho más contundentes que, si bien no abandonaron nunca el humor o la ironía, proponían vistazos particulares a un tejido local. El grupo inicial detrás de la edición de la gacetilla *Robot* –una cartulina del tamaño de la mitad de una hoja carta e impresa por ambos lados con textos y cómics– había asimilado las ideas de la autoedición, diversidad gráfica y el humor de contravía que se podía conocer en revistas y fanzines de los años noventa como *Agente Naranja!*, *Prozac* o *SudaKa*. Pero, incluso con esas referencias a la mano, la gacetilla presentó en su momento una visión más radical de su relación hacia la tradición del cómic colombiano al asumir una posición crítica y de burla hacia esas mismas “glorias pasadas”, mientras señalaba la aparición de nuevas firmas que no concebían la posibilidad de realizar sus propios cómics, sus propias historias, sin estar en sintonía con las tendencias globales de lo que ya comenzaba a conocerse abiertamente como *novela gráfica*. En ese momento Internet se convierte en un escenario de doble vía, potenciado como una red de trabajo o de complicidades. Por una parte, los contados autores (o aspirante a autores) abren blogs o sus propias páginas web y desde ahí comparten sus trabajos a una comunidad expandida de lectores nacionales e

2. Las discusiones pueden ampliarse en un mapa que cubre décadas. Para algunos, las primeras *novelas gráficas* publicadas en Colombia serían muchos de los mejores cómics que fueron serializados en revistas como *Acme* o *TNT*, en los años noventa, entre los que se destacan especialmente los cómics de *Avadacabra* firmados por Quiló. También se reporta la existencia de una “novela-cómic” publicada por el pintor y poeta Omar García en Pereira en 1996: *La dama de los cabellos ardientes*. Algunos afirman, incluso, que varios cómics publicados en revistas y fanzines por José Campo en Cali en los años sesenta y ochenta podrían ser un primer referente. En todos los casos se trata de visiones muy amplias, tan abiertas que recogen posibilidades caprichosas y difíciles de catalogar como *novela gráfica*, si bien poseen una lógica dentro de la dinámica de la etiqueta.

internacionales, lo cual les permite acercarse a nuevos autores de una generación similar y con intereses afines. De la misma forma, Internet se convierte en esa biblioteca común en la que muchos autores se hacen a las novedades más apreciables de la primera década del siglo XXI, ese momento clave en el que se consolida la *novela gráfica* como un movimiento visible. En *Robot* se hacen evidentes esas búsquedas e intercambios, con la cita de los blogs y páginas web que marcan la referencia de las emergentes discusiones del cómic en Colombia, sus posibilidades y retos. De ahí en adelante, no son muchas las publicaciones impresas que rondan la mitad de ese primer decenio, está *Robot* y los fanzines asociados a su sello (de autores tan diversos como Joni b, Tebo, Wil Zapata y Truchafrita), el fanzine bogotano *Colombian Trash* (2001), el barranquillero *Revólver* (2005) y la revista quindiana *Larva* (2006), entre otros títulos más bien escasos en su distribución y alcance. El nuevo grupo de autores colombianos de cómic se formó en gran parte en las escuelas de artes plásticas o de comunicación, no tanto en los escenarios del diseño gráfico o la ilustración tradicional (si bien existen notables excepciones). De manera fundamental, esa característica, sumada a la diversidad de contenidos que ahora se encontraban en Internet, podría servir para aventurar una hipótesis alrededor de una circunstancia común en esa primera generación de autores colombianos de *novelas gráficas*. A diferencia de autores anteriores, los nuevos nombres contaban con un ánimo de experimentación y un interés creativo mucho más abierto al diálogo con otros artistas provenientes tanto del cómic, como de otras prácticas. Eso motivó a que Joni b³ (San Carlos, 1981), Powerpaola⁴ (Quito, 1977), Inu Waters⁵ (Bogotá, 1981) y Mariana Gil (La Estrella, 1988), entre otros, tomaran el hilo con pares en otros países, sumándose a proyectos colectivos o haciéndose a ideas que gambeteaban en publicaciones antológicas, tanto en formatos impresos como digitales.

Virus tropical, de Powerpaola, puede considerarse hasta la fecha como uno de los mayores puntos de quiebre en la historia del cómic colombiano. Publicado como una serie original del blog argentino Historietas Reales entre el 2008 y el 2011, luego cobra una vida distinta cuando es llevado al formato impreso por la editorial bogotana La

3. Johnny Alberto Benjumea es su nombre legal, si bien todas sus piezas de creación artística, tanto en cómic como en pintura, van firmadas por su nombre de autor.

4. Su nombre legal es Paola Gaviria Silguero, con el cual firma algunos de sus trabajos en pintura.

5. Eventualmente ha firmado otros trabajos, particularmente en pintura, con su nombre legal: Javier Posada. Inu es también una versión corta de su nombre de autor.

Silueta, en tres tomos, entre el 2009 y el 2012. El relato biográfico de la autora, narrado de manera transparente a través de una línea gráfica desprovista de artificios y alejado del canon más establecido sobre el dibujo, halló una importante resonancia con un grupo de lectores que no pertenecían necesariamente al nicho más exclusivo de conocedores o consumidores de historietas. Catalogado con ligereza por algunos como la “primera *novela gráfica* colombiana” –vale la pena hacer hincapié sobre los riesgos de señalar a una obra nacional con esa etiqueta–, la verdad es que se trata del primer cómic colombiano que en realidad trasciende hacia un universo de nuevos lectores y parece romper las barreras en el mercado editorial colombiano, el cual no se había fijado hasta entonces en los cómics como una posible orilla comercial y de contenidos. *Virus tropical*, si bien no logra convertirse en algo parecido a un *best seller* y tampoco llega a ser una obra completamente redonda en su ejecución, sí cautiva a un importante grupo de personas que comienza a darle una mirada distinta al cómic hecho en el país y aguarda, cada vez más, por nuevos títulos. Por una parte, La Silueta, una editorial conocida por publicar libros de arte y fotografía, expande con más carácter su visión hacia el cómic y las narrativas que desde el dibujo también marcan un importante afán plástico. Por otro lado, las librerías más tradicionales (así como las nacientes independientes) abren espacio en sus estanterías para los cómics, ahora ya no en secciones reducidas o con catalogaciones equivocadas.

Es en el periodo 2010-2013 cuando parecen confirmarse los ánimos de esa nueva generación de autores y las posibilidades detrás de la *novela gráfica* como formato, pero también como movimiento que motiva nuevos ánimos creativos y editoriales.

La publicación de *Parque del Poblado* (2011) por el historietista Joni b parece ser la vuelta de tuerca a lo que ya había logrado *Virus tropical*. El autor antioqueño, que participó en revistas y fanzines de cómic desde los años noventa y que también publicó series cortas en el blog Historietas Reales, obtuvo una beca de creación de la Alcaldía de Medellín para publicar lo que sería su primer libro, una historia en la cual un grupo de amigos, ya en los primeros años de su adultez, visita durante una noche el parque de El Poblado, en Medellín, otrora su sitio de reuniones juveniles. Este cómic breve, que parece contener una historia simple y sin mayores ambiciones, realmente encierra un relato preciso, de guion contundente, en el que la nostalgia es apenas el barniz para una historia con unos personajes que dan cuenta de la atmósfera y reflexiones de una

generación. Publicado por el mismo autor con el dinero de la beca y respaldado bajo el sello de la Editorial Robot para su distribución, el cómic tiene un poco más de cuarenta páginas de dibujos elaborados con cuidado y una narración que hace gala de un conocimiento puntual del lenguaje del cómic y los trucos de la narrativa secuencial. Si bien se trata de un trabajo corto que algunos no puntearían como una *novela gráfica*, sino como un cuento o acaso una novelita iniciática, *Parque del Poblado* alberga el apetito de muchos de los cómics que han servido para tejer la revolución del movimiento de novelistas gráficos en muchos lugares del mundo. En detalle, el libro de Joni b y su ficción intimista representó un sutil portazo para muchos que sospechaban que detrás del concepto de la *novela gráfica* solo podría llegar a existir validez si hay autobiografía (un malentendido alimentado por cuenta de los títulos más populares en Colombia: *Maus*, de Art Spiegelman; *Persépolis*, de Marjane Satrapi, y el citado *Virus tropical*), a la vez que dejaba claro que un título de ese tipo podía huir del fetiche de la extensión.

Al acercarse al acervo bibliográfico de la *novela gráfica* se podrá distinguir que hay títulos de treinta, sesenta, ochenta, cien, doscientas, quinientas o mil páginas que en forma indistinta reciben la etiqueta. Lo anterior se debe a que la *novela gráfica*, como he sostenido antes, es relativa más a una ambición creativa, a una forma de asumir el alcance y la versatilidad narrativa del cómic, que a un mero asunto de extensión. En este sentido, hay que diferenciar el uso de la palabra *novela* en su nombre, más allá de las relaciones que guarde con la novela literaria. Simplemente, fuera de la extensión, que es uno de los factores diferenciales en la etiqueta literaria, la *novela gráfica* es novela por su vicioso interés en el desarrollo elaborado de personajes y los rasgos de agudeza a la hora de proponer una estructura narrativa.

Los últimos meses de 2012 llegaron con dos publicaciones que, de manera peculiar y por los logros individuales de cada uno de sus contenidos, obtuvieron la atención de la prensa y de los lectores como pocas veces había sucedido con título alguno de cómic colombiano: *Raquel y el fin del mundo*, de Mariana Gil Ríos, y *Gabo: memorias de una vida mágica*, con guion de Óscar Pantoja y dibujos de Felipe Camargo, Tatiana Córdoba y Miguel Bustos. Ambos títulos exhibían virtudes, hallazgos y tropiezos distintos, pero respaldaban de manera evidente el ruido generado por las obras publicadas previamente. Se trata de libros con historias de mediano y largo aliento, de estructuras elaboradas,

con personajes definidos y ubicadas en un contexto cercano, identificable, sin los asaltos de folclorismo que se confunden a veces con la necesidad del relato local. Los autores, todos en su gran mayoría menores de treinta años, eran principiantes en la creación de cómics, motivo por el que los dos libros pueden presentar ciertas desventajas en su ejecución gráfica y narrativa. Sin embargo, la espontaneidad de cada cómic y la especificidad de sus apuestas (un relato de ficción que es afectivo sin ser efectista y ambicioso narrativamente, más una biografía gráfica con aspiraciones literarias) apuraron nuevas representaciones y caminos por explorar en el cómic colombiano.

Desde entonces, con una media de tres a cinco títulos publicados por año, el espectro editorial para las *novelas gráficas* de producción local parece haber hallado un camino distintivo aunque todavía tímido. Editoriales como Rey + Naranjo, La Silueta, Laguna Libros o Robot se han comprometido con la edición de títulos de autores colombianos, con mayor o menor acierto. La apuesta, por lo general, está basada en tirajes pequeños y temas seguros que pueden representar ganchos comerciales fijos. Basta citar el ejemplo de *Los once*, primer cómic editado por Laguna Libros en el 2014, un cómic que pretende hacer memoria a partir de una fabulación sobre los hechos de la toma y la retoma del Palacio de Justicia en 1985. O *Rulfo: una vida gráfica*, de Rey + Naranjo, que convierte la vida del escritor mexicano en un cómic de doscientas páginas, siguiendo la fórmula de *Gabo: memorias de una vida mágica*, publicado por la misma editorial. Ambas líneas, cómodas en su quehacer editorial, confirman del poco riesgo que toman los editores colombianos a la hora de confiar en títulos más ricos en su propuesta de autor y menos anclados a tentativas de mercado. De cierta manera, responden a la incertidumbre que todavía existe si se quiere pensar en que el mercado del libro es pequeño en Colombia y que, de ahí para abajo, un probable sector de consumo ligado al cómic o la *novela gráfica* es más borroso aún. Por otra parte, el trabajo de la editorial La Silueta parece ser mucho más atrevido en la selección de sus autores y las temáticas que relaciona. Títulos como *El Mohán* (2013) o *El Patrono* (2014), de Inu Waters, o *Ciervos de bronce* (2014), de Camilo Aguirre⁶, son mucho más cercanos a un cómic de autor y, sin ser necesariamente subsidiarios de lo que

6. El autor caleño Camilo Aguirre fue el ganador de un primer premio de *novela gráfica* que entregaron Idartes y la Alcaldía Mayor de Bogotá en el 2012. El cómic seleccionado, titulado *Calidez aislada*, fue publicado por el Distrito y distribuido de manera gratuita en su programa Libro al Viento.

entenderíamos por *novela gráfica*, recurren a las dinámicas creativas del cómic contemporáneo en formatos que involucran narrativas escritas y diseños gráficos con juegos tipográficos, de papeles o tintas.

El trabajo sostenido del grupo de autores que he citado, más el de las editoriales que los respaldan, ha seducido a distintas personas, lo que ha motivado la creación de nuevos proyectos que, con seguridad, darán de qué hablar en el futuro más cercano. Una primera muestra puede ser la aparición de una editorial como Dendros, que inauguró su catálogo en el segundo semestre de 2014 con *Historia de un olvido*, de Alejandro Henao y Tomás Barrero, *novela gráfica* que usa al cómic como instrumento didáctico a la hora de contar la historia de los filósofos estoicos en la Grecia clásica.

En todo caso, la única verdad de a puño es que la *novela gráfica* no ha operado como milagro en Colombia y ha sido, mejor, una etiqueta bajo la cual han aplicado los descubrimientos y pasos más audaces del cómic nacional en toda su historia, una historia de orden menor en el catálogo global, pero abierta a sembrar y cosechar títulos de calidad. Es importante, asimismo, saber que la fórmula de la *novela gráfica* no es algo que esté inventado, que es más un ejercicio de equilibrio y búsqueda que responde a un diálogo amplio de cada autor con las tradiciones que lo cobijan. En ese orden, la que en apariencia es una escuálida historia para la *novela gráfica* en Colombia, debe enriquecerse a la par que se entiende, se explora y se estudia la historia y evolución del cómic, como arte y práctica, en el país y su inserción dentro del panorama global. Hay poca divulgación y la que existe no es la más visible. A su vez, se sigue pensando en los autores de cómic como autores menores. Por último, la crítica o teorización acerca del cómic en el país todavía es pobre, sumado a que los circuitos de circulación aún desconocen de la especificidad de los títulos de cómic. Pero de todo esto no quiero extraer una conclusión pesimista. Al revés, ese odioso diagnóstico responde más a un escepticismo alegre que se origina en las dinámicas recientes que he podido enumerar, aquellas que dejan como mayor resultado la cada vez más insistente publicación de nuevos títulos que iluminan las posibilidades de apropiación de la *novela gráfica* en el país, por parte de autores y lectores. Si olvidamos el entumecimiento de los prejuicios que usualmente acechan al cómic, el panorama nos obligará a ser optimistas respecto a lo que traerán los anaqueles futuros.