

NA ENCRUCILLADA DUN NOVO SÉCULO

Agustín Fernández Paz

Agustín Fernández Paz naceu en Vilalba (Lugo), no ano 1947. Perito Industrial Mecánico; Mestre de Ensino Primario; Licenciado en Ciencias da Educación; Diplomado en Lingua Galega. Traballou como profesor de EXB e, entre 1988 e 1990 foi membro do Gabinete de Estudos para a Reforma Educativa, da Consellería de Educación e Ordenación Universitaria. É membro da Ponencia de Lingua do Consello da Cultura Galega. Na actualidade, é profesor de Lingua Galega e Literatura no IES Os Rosais 2, de Vigo. Desde mediados dos anos setenta estivo ligado ós movementos de renovación pedagóxica e participou na elaboración de numerosos materiais didácticos. É autor de diversos traballos espallados por xornais e revistas. Polo conxunto dos seus escritos sobre cómics concedéuselle, en 1992, o "Premio Ourense de Banda Deseñada". É un dos actuais directores da Colección "Merlín" de literatura infantil e xuvenil.

Agustín Fernández Paz ten traballado sobre a banda deseñada, en bos libros de divulgación e artigos. O texto que segue: Na encrucillada dun novo século, escribíuno para acompañar a saída da revista Elipse, en 1998.

Comezo a escribir estas liñas, destinadas a aparecer nunha revista que tenta servir de canle ós creadores que apostan pola consolidación dun cómic en galego, e o primeiro que me vén á cabeza son as dificultades que haberá que vencer para que un obxectivo así acabe sendo unha vizosa realidade. Pero tamén, case simultaneamente, lembro a frase-manifesto de Xurxo Souto, o líder dos Diplomáticos de Monte Alto, cando di que "estamos no cu do mundo, pero temos toda a forza para tronzar o universo". É unha frase que me gusta moito, sobre todo a segunda parte. A primeira paréceme máis discutible, porque eu collo o globo terráqueo que hai no cuarto da miña filla, xíroo ata colocar Galicia fronte a min, e vexo que nós tamén somos o centro do mundo; xusto a mesma sensación que teño cando escribo na soidade do meu cuarto. De feito, creo que cando unha persoa está creando unha obra, o eixe do mundo pasa naquel momento polo cuarto onde está a traballar, e todo o demais, de Xapón a Nova York, non é outra cousa que unha inmensa periferia.

Pero ten razón Xurxo Souto cando di que nós temos toda a forza para tronzar o universo. Para conseguilo, quizais só teñamos que chantar ben os pés na nosa realidade e, coas raíces na terra, abrírnos a todos os ventos culturais do mundo. Porque aquí están as factorías atlánticas das que fala Manolo Rivas; delas poden saír creacións que se lean, ou se vexan, ou se saboreen, ou se escoiten por toda a periferia mundial. A cultura galega, célula de universalidade. Nese sentido, os homes da Xeración Nós xa faláron por todos e para sempre; deixáronnos sinalado o camiño, aínda sen saberen nada de aldeas globais e arañeiras mundiais. O que nos fai falta (aí si que somos aínda periferia) son canles, industrias culturais que saiban moverse polo mundo e, nun intercambio enriquecedor, levar as nosas cousas a todos os recunchos do planeta. Xosé Luís Axeitos e Xavier Seoane(I) xa o dixeron hai tempo:

O que resulta evidente é que o cómic que haxa de xurdir entre nós ten que poder competir co forte impacto comercial do cómic foráneo, sexa estatal ou estranxeiro. E iso esixe un decidido, saneado e audaz plantexamento empresarial. Se non hai un rigoroso plantexamento en termos de industria

cultural -coas axudas, iso si, a maiores, de carácter institucional, sen as cais non se albisca unha real viabilidade- algo que conleva tanto tempo e traballo, e altos costes de produción como o cómic, non ten opción.

As alternativas non existen se antes non as soñamos. E, ademais de soñalas, cómpre estarmos preparados para cando chegue a mutación que as faga posibles.

Hai máis de cinco mil anos, os nosos devanceiros gravaron obsesivamente os penedos de Campo Lameiro e doutros lugares de Galicia, deixándonos uns petroglifos que aínda hoxe nos abraian, e que abraian tamén a quen, dende tantos outros países e culturas, se achegan ata eles. Velaí o camiño que nos sinalan eses enigmáticos gravados, un camiño válido para tantas cousas. Tamén para esta aventura, a da construción dun cómic en galego, que algúns pioneiros como Reimundo Patiño ou Xaquín Marín comezaron, ¡e de que xeito!, hai agora case trinta anos(2).

Pero, antes de continuar esta reflexión sobre o cómic galego, quizais sexa conveniente analizar este medio, tanto sociolóxico como formalmente, para así entendermos mellor de qué falamos cando falamos de cómics(3).

Remata o século XX, que xa está a dar as súas derradeiras boqueadas. Nestes anos finais, asistimos á conmemoración do centenario do cine (1995) e do cómic (1996), dúas artes narrativas que, malia naceren xuntas e estaren estreitamente emparentadas, habían coñecer unha sorte moi diferente. Os dous son medios verboicónicos, os dous utilizan uns códigos con moitos puntos en común; e os dous, ademais, están dacabalo entre a arte e a industria, unha dualidade que condicionou dende un primeiro momento as súas respectivas linguaxes.

Nos primeiros tempos, cine e cómic gozaron dunha consideración social semellante: relegados a diversión e entretemento para un público con escasa formación, foron desprezados totalmente por parte da cultura oficial, que os consideraba unha forma de subcultura (o cine como barraca de feira, que entre nós tan ben soubo tratar Carlos Casares, en *Ilustrísima*). Pero o cine tivo máis sorte. Figuras como Griffith e Chaplin en América, ou Eisenstein, Pudovkin e os expresionistas alemáns en Europa, fixeron que o cine acadase un recoñecemento cultural que xa nunca perdeu. Aínda que porcentualmente sexan máis numerosas as películas de nula categoría artística que hoxe temos ó noso alcance, calquera persoa recoñece que hai no cine a capacidade de xerar o que designamos como unha obra de arte.

O cómic, continuando con esta analoxía co cine, seguiu unha traxectoria semellante: foi elaborando unha linguaxe específica e complexa, xerou ó longo da súa historia unha serie de obras de grande mérito (pensemos en títulos como *Little Nemo in Slumberland*, *Spirit*, *Príncipe Valente*, *Charlie Brown* e tantos

outros), pero non goza dun prestixio e dun recoñecemento semellante, agás en círculos minoritarios. É mais, en moitos casos aparece como un medio reservado, de xeito case exclusivo á infancia e á mocidade, aínda que non teña por que ser así. Como di Miguelanxo Prado(4), en España dáse un tipo de situación moi diferente ó que pode estar ocorrendo na Francia, onde a media de idade dos lectores é duns 40 anos. Aquí, pola contra, a media é duns 15 a 20 anos, aínda que co tempo chegará a darse unha situación semellante á francesa. E, sen embargo, a influencia do cómic na sociedade é moi poderosa. Poderíamos encher páxinas falando de todo o que lle debe a narrativa cinematográfica ou unha boa parte da novela actual, poderíamos reparar na súa influencia na pintura ou na publicidade, poderíamos analizar os personaxes que a banda deseñada creou e popularizou, e que acabaron formando parte da mitoloxía contemporánea... Pero todo iso non impide que sexan moitas as persoas que teñen aínda unha visión estereotipada e reductiva do cómic. Semella como se este medio tivese aínda un déficit de lexitimidade.

Se prescindimos dalgúns sectores minoritarios, observamos que os cómics se asocian con contidos banais e sen importancia, como unha especie de subproductos cos que un se pode entreter nun momento dado pero que en ningún momento hai que tomar en serio. Aínda son moitas as persoas que, confundindo a visión parcial que elas teñen coa totalidade do fenómeno, manteñen que os cómics poden ser un bo asunto para un público infantil e xuvenil ou para pasar un anaco cunha lectura entretida e de evasión (é dicir, un universo que non vai máis aló de Supermán ou Mortadelo e Filemón), pero nada máis.

É certo que, paralelamente, sobre todo dende os anos sesenta, se deu un progresivo recoñecemento das capacidades artísticas do medio e da súa influencia social. Algúns estudos relevantes (pensemos nas análises de Umberto Eco en Apocalípticos e integrados ante a cultura de masas, por poñer un exemplo pioneiro) contribuíron a descubrir e lexitimar as posibilidades que encerra a arte do cómic. Pero, aínda que moitos dos prexuízos xa desapareceron, falta moito para saír deste peculiar gueto que constitúe o mundo do cómic, un gueto que, ademais, aparece fortemente masculinizado(5). O camiño para conseguilo, sen embargo, é ben doado; chega con facer visible todo o bo cómic que, incluso para os afeccionados mozos, permanece agachado por problemas de edición e distribución comercial. Calquera persoa que lea algunhas das moitas obras mestras que ten producido a banda deseñada nos últimos anos (As falanxes da orde negra, de Christin/Bilal; Trazo de tiza, de Miguelanxo Prado; Mauss, de Art Spiegelmann; Watchmen, de Moore/Gibson, Paracuellos del Jarama, de Carlos Giménez...) sentirá que, por riba de todos os prexuízos, está ante un medio que xa hai tempo que acadou a riqueza e a calidade que lle esiximos ás obras de arte.

A diferenza doutras manifestacións artísticas -como a novela ou a pintura- de elaboración máis individual, e que non están, cando menos no proceso de

creación, tan condicionadas por variables externas, o cómic -o mesmo que o cine ou a televisión- é unha manifestación artística que precisa dunha infraestrutura industrial, o que fai que teña moitos máis condicionantes, formais e ideolóxicos, ós que se ten que adaptar.

Saber que os cómics son un produto industrial e que o traballo do autor se ve, en grande medida, condicionado polo medio que lle vaia servir de soporte, axuda a entender moitas das súas convencións expresivas e das súas eleccións (ou omisións) temáticas. Como di J. A. Ramírez(6), aludindo a este carácter de medio artístico/industrial, o cartel e a historieta non son cadros que se reproducen, senón obras que se fan para seren reproducidas. (...) O proceso de execución inicial está totalmente condicionado pola mediación tecnolóxica (impresión) e comercial (distribución).

Isto é o que nos serve para entender, como direi máis adiante, as dificultades da banda deseñada galega para consolidarse. E isto é o que nos permite tamén falar do que quizais sexa hoxe o problema maior que ten o cómic, un medio que, como xa dixen, depende dunha complexa infraestrutura para a súa difusión.

Na actualidade, cando menos en España, a dictadura do mercado está a levar o cómic a unha situación desalentadora, ollándoo dende a perspectiva da calidade. O mesmo que ocorre co cine e coa televisión (¿alguén viu unha boa película que non estea programada para unhas horas imposibles?), os produtos máis estereotipados e banais son os que copan os espazos dos quioscos e librerías, e cada vez é menos doado atopar cómics de calidade, refuxiados agora case exclusivamente no formato álbum. O auxe do manga (de grande simplicidade narrativa, case sempre ó servizo duns argumentos onde a violencia e o fetichismo sexual son as constantes que se repiten unha e outra vez) e dos cómic-books dos máis variados superheroes (moitas veces cunha interesante realización gráfica, pero case sempre cuns argumentos maniqueos e repetitivos) é o que se evidencia hoxe en calquera punto de venda de cómics. Mesmo moitas das revistas (refírome ó ámbito español) que, ata hai pouco tempo, eran o vehículo para un cómic de calidade víronse na obriga de pechar as portas. Unha boa parte dos autores, seguindo esta corrente dominante, acabaron caendo no cómic máis descaradamente comercial. Deste xeito, non é estraño que, como xa dixen, o que se nos ofrezan sexan realizacións nas que salienta a abundante epiderme feminina e os superheroes empeñados nunha violencia gratuíta e sen sentido. En palabras de Carlos Sampayo(7), a partir dese momento, con frecuencia se atravesou a fronteira que separa o erótico do pornográfico, obedecendo a unha tendencia -moi humana- de lograr máis ganancias realizando maiores ventas. Moitos editores e autores decatáronse do negocio. (...) As incursións xinecolóxicas que fixeron moitos autores nos últimos anos teñen, ó meu xuízo, unha misión máis útil que cumprir dentro da pedagogía anatómica que na arte de contar con imaxes. É certo que a banalidade avanza incesante, como a Nada de A historia interminable, e que a atopamos no cine, na televisión e, cada vez máis, tamén nos medios escritos. Pero tamén o é que os bos álbumes seguen tendo un oco no mercado e que a nós nos corresponde, como lectores, contribuír a que se coñezan e se difundan.

Xa dixen antes que o cómic é, fundamentalmente, un medio narrativo: serve para contar historias. Pero é evidente que, tendo moitas cousas en común con outros medios narrativos (é coma un cine inmóbil, un relato onde participan a imaxe e a escritura, di Julio Cortázar), posúe uns códigos específicos, unha linguaxe propia sobre a que paga a pena deterse unha miga. Os dous elementos fundamentais que a definen son:

A) Unha linguaxe verboicónica. O cómic conta unha historia mediante o emprego de elementos da linguaxe icónica (debuxos) e da linguaxe verbal (textos). Estes debuxos e textos non están simplemente xustapostos (como poderían estar en aleluas, carteis de cego ou, simplemente, contos ilustrados), senón que se trata dunha síntese dos elementos icónicos e verbais, que se produce dentro do espazo da viñeta (a unidade mínima significativa) e que se rexe por unhas regras perfectamente codificadas(8).

B) Unha secuenciación baseada na elipse narrativa. O cómic conta unha historia, como xa dixen, pero escolle contala dun xeito ben peculiar. Para facer avanza-la narración recorre á secuenciación das viñetas, que se len, cando menos en occidente, de esquerda a dereita e de arriba abaixo. En cada viñeta está representado un certo momento da acción, definindo un espazo e un tempo determinados. Porque unha viñeta non é unha instantánea da narración, coma se fose un fotograma dunha película, onde está definido un espazo, pero non un tempo. Na viñeta está representada unha acción que dura un tempo (pénsese na clásica conversa entre dúas persoas), que pode ser máis ou menos curto. Por iso se ten dito que unha viñeta representa un "instante durativo"(9).

Podemos dicir que unha historia sucede coma se fose un continuo narrativo. Pois ben, o cómic o que fai é escolle-los momentos máis significativos da historia, aqueles que realmente son imprescindibles para que esta se entenda, e representalos nas sucesivas viñetas, obviando os momentos intermedios. De xeito que, entre viñeta e viñeta, se produce unha elipse narrativa, que pode ser mínima ou tan ampla que sexa preciso recorrer a un texto auxiliar para explicalo salto entre unha e outra. Así, cando lemos un cómic o que facemos é "encher" coa nosa mente eses baleiros, eses saltos entre escena e escena, ou sexa, entre viñeta e viñeta. Niso se basea a elipse narrativa, que está na base de tódolos medios de natureza verboicónica (cine, televisión, fotonovelas).

Naturalmente, nós estamos inmersos nunha cultura na que as narracións a base de imaxes secuenciadas son algo habitual. Así, poderíamos caer na tentación de pensar que esa lectura que facemos, enchendo os momentos obviados en virtude da elipse narrativa, é algo "natural". Nada máis lonxe da realidade: non só os estudos con persoas de civilizacións alleas á cultura da imaxe demostran que iso é algo moi complexo que precisa da interiorización de moitos códigos, senón que calquera que trate con nenos pequenos sabe que hai unhas idades (xeralmente entre os 3 e os 5 anos) en que realizan a aprendizaxe dos baseamentos desa linguaxe (a través da televisión e dos libros ilustrados, sobre

todo) e que é unha conquista que leva o seu tempo e que se produce lentamente.

Estas dúas características (a linguaxe verboicónica e a narración secuenciada a partir do emprego da elipse narrativa) son as que realmente definen a linguaxe do cómic. Agora ben, trátase de dúas características moi xerais que, como dixemos antes, se concretan nos diferentes elementos constitutivos desa linguaxe(10).

Poderíase pensar, despois de todo o dito, que quizais a crise do cómic obedece a que este medio, que alguén chamou "o cine dos pobres", xa non ten cabida nun mundo onde é omnipresente a imaxe en movemento (cine, vídeo, xogos de ordenador, realidade virtual). A banda deseñada, fronte a todos os adiantos tecnolóxicos, non tería saída e estaría condenada a desaparecer.

Sen embargo, esa é unha ollada simplista, que só nos indica os campos onde non ten sentido que o cómic compita. Non é a espectacularidade nin os efectos especiais os que sinalan o futuro do medio. Pola contra, o futuro hai que buscalo na súa orixinal capacidade para contar historias (velaí a importancia decisiva do guión), idónea para satisfacer unha fonda necesidade que temos todas as persoas. Como moi ben di Pierre Clanché(11), necesitamos historias do mesmo xeito que necesitamos soños, non para esquecer o real, senón para exercitarnos a afrontalo. Deste xeito, as aparentes debilidades do cómic poden ser a súa fortaleza. Porque é certo que, coma o cine ou a televisión, é un produto industrial, pero é moito máis barato de realizar e producir. Un medio, ademais, con significativas posibilidades de traducir ou coeditar, xa que ten a vantaxe de que entra polos ollos. E, en moita maior medida có cine, pode ser un reducto de creatividade e liberdade, ó non estar tan condicionado pola censura do mercado.

Diciáo lucidamente Hernández Cava(12), un dos guionistas veteranos do cómic español: E, mentres tanto, a historieta segue agardando quen a faga e quen a desenvolva ata coñecer cáles son as súas posibilidades reais, algunhas das cales seguen hoxe tan inexploradas como cando, a finais do século pasado, os seus pioneiros se enfrontaron a unha páxina en branco.

¿E que podemos facer dende Galicia, a piques de comezar o século XXI? A nosa lingua vive momentos cruciais, nunha encrucillada que marcará o seu futuro. Temos unha cultura viva, vizosa, en efervescencia, que está propiciando unha certa consolidación da nosa industria cultural; unha industria que, no caso do cómic, aínda é feble e se manifesta incapaz de ofrecer canles ós creadores. Claro que, como pescada que morde a cola, a febleza da nosa industria cultural tamén se asenta nas dificultades propias dunha lingua non normalizada, que coutan a existencia dun público capaz de apoiala no seu desenvolvemento.

Porque creadores houbos, e hainos, e de moita calidade. Velaí a forza expresiva de Reimundo Patiño, os universos tan persoais de Xaquín Marín, a fascinante mestría de Miguelanxo Prado, a solidez de Fran Jaraba... e as puxanza

das fornadas máis novas, plurais e diversas, que anuncian un futuro cheo de optimismo.

Se queremos construír unha banda deseñada galega non chega cos creadores. Fan falta canles, editoriais que poñan esas creacións nas mans dos lectores, uns lectores imprescindibles para a consolidación do medio. Despois, case de xeito inevitable, virá o salto, o facer que eses traballos creados aquí se coñezan noutros lugares. Velaí un reto, un máis, para esa cultura galega que habemos construír, actualizando todo o bo das xeracións anteriores, para o século XXI. Como unha supernova que estoupa e crea ó seu redor unha pluralidade de mundos. Porque a cultura galega non se pode permitir o luxo de esquecer un medio coma o cómic, con tantas posibilidades creativas e de futuro.

NOTAS

(1) Axeitos, X.L. e Seoane, X. (1993): "Algunhas reflexións sobre o cómic en Galicia". O cómic en Galicia. Deputación de A Coruña.

(2) As persoas interesadas na curta historia do cómic galego poden consultar o traballo de Axeitos e Seoane citado anteriormente.

(3) Emprego o termo cómic, malia ser consciente do seu matiz reduccionista. Aínda que o que eu prefiro, por parecerme o máis axustado e rigoroso, é o de narrativa debuxada, quizais o máis doado é que en Galicia se xeneralice, en liña co portugués, o de banda deseñada, (un calco do bande dessinee francés), que fai referencia a unha característica formal da maioría dos cómics, como é a súa composición da páxina en forma de bandas ou tiras.

(4) Declaracións tiradas de A banda do 17. Cadernos A Nosa Terra, 7; maio, 1990.

(5) Na adolescencia, e tamén na idade adulta, os cómics son sobre todo unha lectura masculina, algo que non ocorre na infancia. Nas revistas de cómics pódense ler periódicas ladaíñas sobre este feito, preguntándose polas causas que o motivan. Eu penso se estarán cegos os que iso escriben, dado que son evidentes as causas do rexeitamento. O problema, como é natural, non está no medio, senón na carga sexista explícita que contén unha maioría dos cómics actuais.

(6) Ramírez, J.A. (1979): Historia del arte. COU. Anaya .

(7) Sampayo, C. (1988): "Un estado de ánimo". Cómics: clásicos y modernos. EL PAIS.

(8) Gasca, L. e Gubern, R. (1988): El discurso del cómic. Cátedra.

(9) Gubern, R. (1972): El lenguaje de los cómics. Península.

(10) A análise da linguaxe do cómic ten unha abondosa bibliografía. En galego temos, entre outros, Para lermos cómics (A. Fernández Paz. Consellería de Cultura, 1989) e O ABC do cómic (X. Marín. Bahía, 1996).

(11) Clanché, P. (1978): El texto libre. Fundamentos.

(12) Hernández Cava, F. (1996): "Breve historia de la historieta española". CLIJ, Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil, 85.